(DE) **SPIELANLEITUNG SPIELESAMMLUNG** 2

(HR) **UPUTE ZA IGRU ZBIRKA DRUŠTVENIH IGARA** 68

(SI) **NAVODILA ZA UPORABO** 118

(HU) **JÁTÉKGYŰJTEMÉNY JÁTÉK ÚTMUTATÓK** 166

(ES) **INSTRUCCIONES DEL JUEGO - COLECCIÓN DE JUEGOS** 229

(SK) **HRACÍ NÁVOD K ZBIERKE HIER** 291

(FR) **COLLECTION DE JEUX DE SOCIÉTÉ** 349

(IT) **COLLEZIONE DEI GIOCHI DA TAVOLO** 412

DE

1. Nur keine Aufregung

Eines der beliebtesten Familienspiele.

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleich farbige 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.

---

2. Nur keine Aufregung – 2 x 2

Zu zweit ist man stärker!

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

Ziel des Spieles:
Bei dieser Abwandlung von „Nur keine Aufregung“ spielen jeweils die zwei diagonal gegenübersitzenden 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.

3. 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. So entstehen insgesamt 16 (unterschiedlich lange) Linien mit jeweils drei „Punkten“, die eine „Mühle“ bilden, wenn sie mit Steinen gleicher Farbe belegt 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 dazwischen setzt.

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. Ein 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.

DE

4. 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. Dadurch kann man 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. Doch um einen Stein schlagen zu können, kann die Dame auch aus weiterer Entfernung „anrücken“. D. h. es können auch 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 allerdings ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

Weitere Regeln
Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gezogen hat, dass er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

Spielende:
Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine seines Gegners so einsperrt, dass dieser nicht mehr ziehen kann.

Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z.B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner der beiden seine Figur so platzieren will, dass sie vom Gegner geschlagen werden kann.

5. Raubdame

Dame verkehrt.

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

Bei dieser Variation des Damespieles, für die sonst die normalen Dame-Regeln gelten, versucht jeder Spieler, seine Steine so zu spielen, dass der Gegner möglichst oft und möglichst viele Steine schlagen muss.

Wer als erster keinen Stein mehr hat, ist der Gewinner.

6. Pyramiden-Dame

Wer baut seine Pyramide am schnellsten wieder auf?

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“
sowie 10 helle und 10 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Beide Spieler erhalten je 10 gleichfarbige Steine und setzen sie folgendermaßen auf das Spielfeld:

Schwarz setzt auf: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 und D4.

Weiß setzt auf: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 und E5.

Gespielt wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern. Es geht darum, die eigene Pyramide Zug um Zug abzubauen und auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzubauen. Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene und gegnerische Steine überspringen, und zwar entweder in einem Sprung oder gleich in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine werden nicht geschlagen, sie bleiben auf dem Brett.

Spielende:
Gewonnen hat, wer seine Pyramide als erster wieder aufgebaut hat.

7. Räuberdame

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

Vor Beginn des Spieles werden die Steine wie beim Damespiel auf die dunklen Felder gesetzt. Abwechselnd wird dann in schräger Richtung um ein Feld gezogen.

Trifft man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, und das Feld hinter diesem ist frei, kann er durch Überspringen bezwungen werden. Es können auch mehrere gegnerische Steine bezwungen werden, vorausgesetzt, dass immer ein Feld dazwischen frei ist. Es kann auch im Zickzack übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht herausgenommen, sondern bleiben auf dem Brett. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich mit den eigenen Steinen auf die Ausgangsfelder des Gegners zu kommen, oder diesen so einzukreisen, dass er bewegungsunfähig wird.

8. Kesselschlacht

Ein spannender Kampf auf dem Damebrett.

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

Spielvorbereitung:
Die Aufstellung der Steine erfolgt wie beim normalen Damespiel in 3 Reihen auf jeder Spielseite, nur auf den dunklen Feldern; geschlagen durch Überspringen wird hier nicht. Gezogen wird jeweils nur ein Feld weit.

So wird gespielt:
Einzelne oder auch jeweils mehrere gegnerische Steine müssen so eingeschlossen werden, dass sie nicht mehr ziehen können. Sie dürfen vom Spielplan entfernt werden, wenn keine Verbindungsmöglichkeiten mehr zu ihren eigenen Steinen bestehen, d. h. wenn ringsherum nur noch Steine des Gegners liegen und nur noch vom Spielfeldrand her Rückendeckung gegeben ist. Grenzt ein eingeschlossener und somit nicht mehr bewegungsfähiger Stein jedoch mindestens an einer Stelle noch an einen eigenen Stein, so gilt er noch nicht als „erledigt".

Spielende:
Gewonnen hat, wer dem Gegner durch geschicktes Einschließen alle Steine abnehmen konnte.

9. Römische Dame

Die italienische Version des Damespieles.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame"
sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Genau wie bei der deutschen Dame werden bei dieser Spielart, die Ende des 16. Jahrhunderts bekannt wurde, je 12 Steine gesetzt. Die Steine dürfen sich auch hier nur vorwärts bewegen. Es gelten jedoch folgende Zusatzregeln:

1. Die Damen können nur von den gegnerischen Damen geschlagen werden, nicht aber von den einfachen Spielsteinen – natürlich vorwärts und rückwärts!

2. Schlagen ist Pflicht! Sind mehrere Möglichkeiten des Schlagens vorhanden, gilt folgende Regel: Es muss immer der Stein und der Weg gewählt werden, bei welchem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

10. Englische Dame

Die englische Version des beliebten Spieles.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame"
sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Das Interessante an dieser Dame-Spielart ist, dass hier die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien schlagen darf, sondern dies auch auf den waagrechten und senkrechten Linien tun kann.

Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

11. Französische Dame

Dame kurios!

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame"
sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Man setzt auch hier wieder 12 Steine wie im deutschen Dame-Spiel. Die Steine dürfen auch hier nur vorwärts bewegt werden. Jedoch: Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur feindlichen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die vorwärts und rückwärts ziehen und schlagen dürfen.

Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

12. Hasami Yogi

Ein reizvolles, altes japanisches Brettspiel.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame"
sowie 8 helle und 8 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:
Der Spieler, der als erster 4 Steine außerhalb der Grundlinie in eine eigene Reihe bringt, hat gewonnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Spielsteine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Spielplanes. Diese erste Reihe ist die Grundlinie.

Gezogen wird abwechselnd, jeweils mit einem Stein in eine Richtung – nach vorn, links, rechts und auch rückwärts – jedoch niemals diagonal wie beim Damespiel.

Man kann auch über mehrere Felder in eine Richtung ziehen, sofern diese frei sind. Vor einem besetzten Feld muss man jedoch anhalten. Sofern dieses Feld vom Gegner besetzt ist, und das Feld dahinter frei ist, darf es im nächsten Zug übersprungen werden – geschlagen wird in diesem Fall nicht!

Jeder Spieler versucht nun, mit seinen Spielsteinen eine Vierer-Reihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner aber an der Bildung einer Vierer-Reihe zu hindern. Eine Vierer-Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustandekommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden!

Gelingt es, einen gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen einzukreisen (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Spielbrett genommen werden.

Spielende:
Es gewinnt der Spieler das Spiel, der es schafft, eine Reihe mit vier aneinanderliegenden Spielsteinen zu bilden, oder der dem Gegner mindestens 5 Steine wegnimmt.

13. Wolf und Schafe

Wer ist schlauer – der Wolf oder die Schafe?

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame"
sowie 4 helle und 1 dunkler Spielstein

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Einer der beiden Spieler bekommt den dunklen Spielstein. Er ist der Wolf. Der andere Spieler bekommt die 4 hellen Steine. Er hat die Schafe. Das Ziel der Schafe ist es, den Wolf einzukreisen und ihn bewegungsunfähig zu machen. Der Wolf dagegen versucht, die Kette der 4 Schafe zu durchbrechen.

Die 4 Schafe werden auf die 4 dunklen Felder der ersten Spielreihe gestellt. Der Wolf steht zu Beginn des Spieles auf der gegenüberliegenden Seite, auf dem dunklen Eckfeld der ersten Reihe. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern.

Der Wolf darf mit dem Ziehen beginnen. Im Wechsel hat jeder Spieler immer nur einen Zug, wobei es dem Spieler mit den Schafen freigestellt ist, mit welchem Stein er jeweils seinen Zug macht. Der Wolf darf vorwärts und rückwärts ziehen, während die Schafe nur vorwärts ziehen können. Springen ist nicht erlaubt.

Der Wolf gewinnt, wenn er die Reihe der Schafe durchbrechen kann. Die Schafe gewinnen, wenn sie den Wolf so einkreisen, dass er nicht mehr ziehen kann.

14. Frösche und Kröten

Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten?

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“
sowie 3 helle und 3 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Die Aufstellung der Spielsteine erfolgt so:
Die 3 hellen Steine kommen auf die Felder D8 – D7 – D6,
die 3 dunklen Steine auf die Felder D3 – D2 – D1.

Nun wird abwechselnd gezogen, jeweils ein Feld weit mit einem Stein. Weiß beginnt. Solange es möglich ist, darf nur vorwärts, d. h. in Richtung des Gegners gezogen werden.

Es dürfen gegnerische Steine auch übersprungen werden, aber nur, wenn man direkt davor steht, und das Feld dahinter frei ist. Ist das Vorwärtsziehen nicht mehr möglich, muss rückwärts gezogen oder gesprungen werden. Gewonnen hat derjenige, der als erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners besetzt hat.

15. Eckdame

Auch unter dem Namen „Dame-Halma“ bekannt.

Spieler: Zwei
Material: Spielplan „Dame“
sowie 9 helle und 9 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:
Jeder versucht, als erster die 9 dunklen Eckfelder des Gegners mit seinen Steinen zu besetzen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Der Dame-Spielplan wird so aufgelegt, dass beide Spieler jeweils eine Ecke mit einem dunklen Feld vor sich liegen haben. Die 9 Spielsteine werden auf die dunklen Felder gesetzt; und zwar: 1 Stein in die Ecke und 3 Steine bzw. 5 Steine auf die beiden davorliegenden Reihen.

Man bewegt abwechselnd jeweils einen Stein um ein Feld. Es darf vorwärts und seitwärts gezogen werden – rückwärts jedoch nicht. Auch dürfen nach Belieben helle und dunkle Felder besetzt werden. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn das dahinterliegende Feld frei ist. Geschlagen wird dabei aber nicht! Eigene Spielsteine können nicht übersprungen werden.

Spielende:
Sieger ist, wer zuerst die 9 Felder des Gegners besetzt hat.

16. Einfache Charade

Ein Spiel, das Schwung in jede Party bringt.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift

Zwar kann man Charade zu zweit spielen, aber es macht weit mehr Spaß, so viele Mitspieler zu haben, dass zwei gleichgroße Gruppen gebildet werden können. Jede Gruppe denkt sich eine beliebig festgesetzte Anzahl von Begriffen aus (Hund, Schnee, Pilz, Koffer, etc...) und schreibt diese am besten auf einzelne, kleine Zettel. Reihum kommt dann jeder Mitspieler dran, die Begriffe pantomimisch vorzuführen. Es darf weder gesprochen, noch in die Luft geschrieben werden, es dürfen keine Gegenstände benutzt oder auf sie gezeigt werden.

Ein Pantomime der Gruppe A zieht einen Begriff von Gruppe B. Diesen muss er seiner eigenen Mannschaft vorspielen, die ihn innerhalb eines festgesetzten Zeitlimits erraten muss. Ideal ist eine Minute. Als Auswertung werden die benötigten Sekunden, die zum Erraten der Begriffe gebraucht werden, aufgeschrieben und addiert.

Die gegnerische Mannschaft, die den jeweiligen Begriff kennt, verrät natürlich nichts.

Nach Ablauf der Zeit (egal, ob der Begriff erraten wurde oder nicht) spielt eine Person der Gruppe B seinen Mitratern einen Begriff vor, den sich Gruppe A ausgedacht und notiert hat. Es darf ruhig übertrieben werden in Mimik und Gestik, es darf sehr fantasievoll gespielt werden, damit die Mitrater möglichst schnell den Begriff erraten können. Die Rater sollten alle Möglichkeiten, die ihnen einfallen, sofort und laut in die Runde rufen.

Die Mannschaft, die am Ende besser gespielt und geraten hat, hat gewonnen! Nun viel Spaß bei diesem lustigen Spiel, das sich hervorragend für größere Runden von 8 -16 Personen eignet.

17. Doppel-Charade

Die beliebteste Art dieses Spiele-Klassikers.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift

Diese Charade wird nach den gleichen Regeln wie die „Einfache Charade“ gespielt. Komplizierter werden nur die zu erratenden Begriffe. Es dürfen ausschließlich zusammengesetzte Wörter benutzt werden! Dazu sollte vorher festgelegt werden, ob eine bestimmte Anzahl an Wortteilen genommen wird, oder ob die Anzahl beliebig variieren darf.

Einige Beispiele:

Zwei Wortteile:
Computergrafik, Lustgewinn,Turmfalke, Tatendrang, Mordskerl usw.

Drei Wortteile:
Kinderfahrkarte, Wandregalbrett, Blumentopferde, Märchenbuchseite, Steigbügelriemen usw.

Vier Wortteile:
Papierschneidemaschinenmesser, Wärmeisolierglasscheiben, Kaminfegerzylinderhut, Bergahornblattspitze usw.

Hierzu darf der „Pantomime“ mit den Fingern anzeigen, welchen Wortteil er gerade vorführt, falls er den Begriff in Einzelteile zerlegt vorspielt. Kleine Hilfen wie Kopfnicken, wenn ein Teil des Begriffes erraten ist, oder andere, entsprechende Gesten sind erlaubt.

Ein bisschen Anstrengung bedarf es schon – aber es bringt auch noch mehr Spaß!

18. Sprichwörter-Charade

Nun wird es ganz schön knifflig!

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift

Noch bessere Pantomimik wird den Mitspielern abverlangt, wenn es darum geht, ganze Sätze vorzuspielen.

Hierbei kann es sich um

Sprichwörter (Morgenstund hat Gold im Mund, Wer andern eine Grube gräbt...), Liedanfänge (Alle meine Entchen, Neue Männer braucht das Land...), bekannte Buchtitel (Die Schatzinsel, Per Anhalter durch die Galaxis...), Theaterstücke (Romeo und Julia, Der Freischütz...) oder Kinofilme (Vom Winde verweht, Dirty Dancing...) handeln.

Die Charade behält ansonsten die Regeln der Grundform bei. Viel Spaß beim Ausdenken, Vorspielen und Erraten!

19. Pferderennen

Der Klassiker!

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan »Pferderennen«, je Spieler ein Halmakegel, 1 Augenwürfel

An diesem beliebten Gesellschaftsspiel können sich bis zu vier Personen beteiligen. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Jeder Reiter erhält seine Startnummer, indem die einzelnen Bahnen von innen nach außen von 1 - 4 zu nummerieren sind. Grün hat 1, gelb 2, rot 3 und blau 4. Es wird in der Reihenfolge der Startnummern gewürfelt, und die Pferde rücken so viele Felder vor, als Augen geworfen werden. Kommt ein Pferd auf ein Feld mit Hindernis, so hat sich der betreffende Spieler nach der Spielanweisung zu richten. Spielen weniger als 4 Personen, so ist zu empfehlen, dass ein Spieler 2 oder gar 3 Pferde für sich laufen lässt; er würfelt dann für jedes seiner Pferde je einmal.

Die Bedeutung der Felder:

Startfeld: Die Pferde dürfen nur starten, wenn die eigene Startnummer gewürfelt wird. (Man kann diese Regel nach gemeinsamer Vereinbarung auch weglassen.)

Feld 6: Das Pferd scheut vor der ersten Hürde und bricht aus! Zurück zum Startfeld!

Feld 19: Der Jockey kommt gut über das Hindernis und darf bis zu Feld 27 vorrücken.

Feld 31: Das Pferd ist gestürzt! Alle anderen Pferde ziehen vorbei! Ist das Pferd schon an letzter Stelle, so setzt der Spieler einmal mit dem Würfeln aus.

Feld 42: Das Pferd springt zu kurz und kommt nicht über die Mauer. Zurück nach Feld 32.

Feld 52: Das war ein prachtvoller Sprung! Vorrücken bis Feld 57!

Feld 58: Das Pferd scheut vor dem letzten Hindernis. Neuer Anlauf von Feld 53 aus!

Dieses Spiel kann durch einen Totalisator, d. h. Wettbetrieb erweitert werden, so dass alle gerade anwesenden Personen teilnehmen können. Es wird ein Buchmacher aufgestellt, der die einzelnen Beträge der einzelnen Wetter in eine Tabelle einträgt. Gewettet wird auf das Pferd, dem man am meisten Chancen zubilligt, Sieger zu werden. Unabhängig vom Wettbetrieb wird man dann das Pferderennen austragen. Der Gesamtbetrag wird nach dem Spiel auf den oder die erfolgreichsten Wetter im Verhältnis ihrer eingezahlten Wettbeträge verteilt.

20. Vogelhochzeit

Ein beliebtes Spiel.

Spieler: Zwei bis vier
Material: Spielplan „Vogelhochzeit", 1 Augenwürfel pro Spieler ein Halmakegel

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Dieses Spiel wurde nach dem bekannten Volkslied zusammengestellt. Am Spiel können sich bis zu vier Personen beteiligen. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Das Spiel beginnt bei Feld Nr. 1.

„Ein Vogel wollte Hochzeit halten in dem grünen Walde..."

Die Bedeutung der Felder:

Nr. 5 Von der Liebe zur Braut entflammt, geht der Vogel jetzt aufs Standesamt. Für Schreibgebühr in dem Lokal, eine Marke in die Kasse zahl! (Als Zähleinheiten können auch Centstücke oder Streichhölzer verwendet werden.)

Nr. 10 Die Kleinen seh'n, was dort geschieht und singen schnell ein Abschiedslied. Auch Du musst ein Liedchen singen, Dein Stein kann sonst nicht weiterspringen.

„Die Amsel war die Braute, trug einen Kranz von Raute..."
„Die Lerche, die Lerche, die führt die Braut zur Kerche..."

Nr. 17 Langsam naht nun der Hochzeitszug, Brautjungfern führ'n nach Recht und Fug. Du musst hier warten, liebes Kind, bis alle vorübergezogen sind.

„Der Auerhahn, der Auerhahn, das war der würd'ge Herr Kaplan..."

Nr. 22 Mit würd'gem Schritt gibt das Geleite dem Brautpaar der Herr Pfarrer heute. Geh' dreimal um den Tisch herum, mit schweren Schritten: bum – bum – bum.

Nr. 24 Der Glöckner zieht am Glockenstrang, die Zeit wird ihm dabei nicht lang. Hier wird der Spieler ungelogen von jedem an der Nase gezogen!

„Der Specht, der kocht das Hochzeitsmahl und frisst die besten Bissen all..."

Nr. 27 Der Vogel kocht ein Süppchen fein und tut recht viele Würmer rein. Du musst Dich auf den Boden legen und wie ein Würmchen fortbewegen!

„Die Gänse und die Anten, das war'n die Musikanten..."

Nr. 31 Mit Flöte, Geig', Harmonika spiel'n sie ihr lustig Tralala. Kannst Du jetzt nicht ein Liedchen pfeifen, musst eine Marke aus der Tasche greifen.

„Der Pfau mit seinem stolzen Schwanz, der führt' die Braut zum ersten Tanz..."

Nr. 36 Ihr könnt' hier auf dem Bilde seh'n, wie gravitätisch Pfauen geh'n. Kannst vorwärts auf die 39, doch weiter nicht, das wär zu fleißig.

„Der Kiebitz, der Kiebitz, der macht so manchen losen Witz..."

Nr. 40 Am meisten lacht er selbst, der Wicht, schaut ihm ins lust'ge Angesicht. Ein Witzchen musst erzählen Du, ihr anderen lacht nur immerzu.

„Der Wiedehopf, der Wiedehopf, der schenkt der Braut 'nen Blumentopf..."

Nr. 44 Die Blumen leuchten herrlich rot, die Braut freut drüber sich halbtot. Und weil die Blumen gar so schön, musst Du auf 29 geh'n.

„Der Uhuhu, der Uhuhu, der macht die Fensterläden zu..."

Nr. 48 Das Brautpaar ist nun ganz allein im stillen, kleinen Kämmerlein. Das Pärchen will gestört nicht sein, drum rück' auf 41 ein.

„Der Hahn, der krähte ‚Gute Nacht', da ward die Lampe ausgemacht..."

Nr. 50 Das Spiel ist aus, ihr könnt jetzt geh'n: Im Dunkeln könnt ihr doch nichts seh'n. Wer erster auf der 50 hier, bekommt die ganze Kasse schier.

21. Puff

Ein bekanntes Spiel aus dem Mittelalter.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel und für beide Spieler je 15 schwarze und weiße Damesteine

Ziel des Spieles:
Es gilt, alle 15 Steine über die 24 Zacken des Spielplanes zu bringen, um sie auf der gegenüberliegenden Seite als erster wieder auszuspielen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Der Spielplan wird aufgelegt, und jeder der beiden Spieler erhält 15 Spielsteine, die sich zu Beginn außerhalb des Spielplanes befinden.

Jetzt wird abwechselnd gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Da sich die Spieler gegenübersitzen, spielt der eine seine Figuren von 1-24, der andere von 24-1. Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Die Figuren werden den gewürfelten Augenzahlen entsprechend gesetzt: Fällt z.B. eine „2" und eine „5", wird ein Stein auf die 2. Zacke und ein Stein auf die 5. Zacke gesetzt. Bei einem Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl), zählen nicht nur die oben liegenden Augen, sondern auch die unteren. In diesem Fall dürfen 4 Steine ins Spiel gebracht werden. Bei einem 6er-Pasch z.B. werden 2 Steine auf die 6. Zacke

gesetzt und 2 Steine auf die 1. Zacke. Außerdem darf nach einem Pasch ein zweites Mal gewürfelt werden.

Auf einer Zacke dürfen beliebig viele Steine der gleichen Farbe platziert werden. Zwei und mehr Steine auf einer Zacke bilden ein Band. Eine von einem Band besetzte Zacke darf vom Gegner nicht besetzt werden. Sie kann jedoch mitgezählt und übersprungen werden. Hat ein Spieler mehrere Bänder hintereinander, so bilden diese eine Brücke. Eine solche Brücke kann je nach ihrer Größe für den Gegner äußerst hinderlich sein, da er vielleicht mit niedrigen Augenzahlen nicht über diese Brücke springen kann. Hat ein Spieler alle seine Steine gesetzt, darf er in Richtung Ziel weiterrücken, der eine also in Richtung Feld 24, der andere in Richtung Feld 1. Hierbei ist es ihm überlassen, ob er die Augen der beiden Würfel zusammenzählt und mit nur einem Stein vorrückt, oder ob er für jeden Würfel einen Stein weiterrückt.

Wichtig! Wenn man mit 2 Figuren zieht, muss grundsätzlich die niedrigere Zahl zuerst gezogen werden. Kann man z.B. bei einem Wurf mit einer „2" und einer „5" nicht ziehen, weil das entsprechende Feld vom Gegner besetzt ist, verfällt auch die „5"! Kann man dagegen die „2" ziehen, die „5" aber nicht, verfällt nur die „5". Ebenso ist es beim Pasch. Die Unterseite des Pasches darf nicht gezogen werden, wenn die Oberseite nicht voll ausgenutzt wurde. Kann aber die Oberseite voll gezogen werden, braucht die Unterseite nicht ganz genutzt werden. Trifft man beim Setzen oder Ziehen auf eine Zacke, auf welcher bereits ein einzelner gegnerischer Stein steht, so darf dieser geschlagen und durch einen eigenen Stein ersetzt werden.

Es können auch mehrere gegnerische Steine in einem Zug geschlagen werden. Wird z.B. eine „2" und eine „6" gewürfelt, und auf der 2. und der 6. Zacke (vom eigenen Stein aus gerechnet) steht jeweils ein einzelner gegnerischer Stein, können beide Steine vom Feld genommen werden.

Besitzt ein Spieler eigene, geschlagene Steine, die sich außerhalb des Spielfeldes befinden, darf er nicht eher mit einem anderen Stein weiterziehen, bis er die geschlagenen Steine wieder ins Spiel gebracht hat.

Spielende:
Sind nach einiger Zeit alle Steine im letzten Spielplanviertel angekommen (19-24 bzw. 6-1), beginnt das Ausspielen. Genau umgekehrt wie beim Einsetzen werden die 15 Steine „ausgespielt". Wer als erster alle Steine ausgespielt hat, hat das Spiel gewonnen.

22. Taiga-Puff

Die russische Version von Puff.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Es gelten die Regeln des normalen Puff mit folgenden Änderungen: Hat ein Spieler 2 Steine gesetzt, kann er wählen, ob er gleich ziehen oder ob er weitere Steine nachsetzen will. Wird ein Stein geschlagen, muss dieser erst wieder eingesetzt werden, bevor man mit den restlichen Steinen weiterziehen kann. Alle anderen Spielregeln wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen usw. bleiben wie bei Puff.

23. Langes Puff

Beide marschieren in die gleiche Richtung!

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Eine Variante des normalen Puff ist das sogenannte lange Puff. Hierbei beginnen beide Spieler bei Zacke 1 und spielen bis Zacke 24. Alle anderen Spielregeln, wie Einsetzen, Ziehen, Schlagen, Paschregel und Ausspielen entsprechen denen des oben beschriebenen Spieles.

24. Toccadille

Eine andere Variante des Puffspieles.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Gespielt wird ähnlich wie bei Puff. Alle Steine befinden sich zunächst außerhalb des Spielplanes. Pasch wird hierbei nur einfach (also nur die oberen sichtbaren Augen) gesetzt. Nach jedem Pasch wird nochmals gewürfelt.

Auf der eigenen Einsatzseite dürfen keine Bänder gebildet werden. Ausgenommen hiervon sind die Zacken 12 und 13, die sogenannten Huckenzacken. Auf diesen Huckenzacken dürfen beliebig viele Steine stehen, allerdings niemals ein einzelner. Eine Hucke kann also zuerst nur durch ein Band besetzt werden.

Ein Spieler darf die Hucke auf der gegnerischen Seite (die Fremdhucke) grundsätzlich nicht betreten. Würfelt er aber eine Augenzahl, die es erfordert, die gegnerische Hucke zu besetzen, darf er von jedem Würfel ein Auge abziehen und die eigene Hucke anfahren. (Dieses aber nur, wenn er mit keinem anderen Stein in die eigene Hucke gelangen kann.) Geschlagene Steine werden bei Toccadille nicht vom Brett genommen, sondern durch Marken gekennzeichnet.

Trifft man also auf einen einzelnen gegnerischen Stein, bleibt dieser auf seiner Position und ein einzelner Damestein wird als Marke an das Fußende der 1. Zacke gelegt. Mit jedem weiteren geschlagenen Stein wird die Marke um eine Zacke weitergezogen.

Es können (wie bei Puff) auch gleich mehrere gegnerische Steine geschlagen werden. Hier können dann auch entsprechende Punkte mit der Marke markiert werden.

Wer mit seiner Marke zuerst die 12. Zacke erreicht, hat gewonnen. Ist der Gegner noch nicht über die 6. Zacke hinausgekommen, zählt der Gewinn doppelt. Ist der Gegner dagegen noch nicht über die 3. Zacke hinausgekommen, wird dreifach gerechnet, und wenn er noch keine Marke auf dem Brett hat, vierfach.

25. Zick-Zack

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Bei diesem Spiel wird abwechselnd mit den beiden Würfeln gewürfelt. Die Aufgabe jedes Spielers ist es, seine 15 Steine möglichst schnell auf die ersten 6 spitzen Felder zu setzen.

Beispiel: Beim ersten Wurf mit „3" und „5" setzt der Spieler je einen Stein auf das 3. und 5. Feld. Der Gegner wirft nun „3" und „6". Er darf jetzt den gegnerischen Stein von Feld 3 seinem Besitzer zurückgeben und seinen 1. Stein auf Feld 3 und den 2. Stein auf Feld 6 legen. Solange ein einzelner Stein auf einem Feld liegt, ist er nicht geschützt. Der Gegner versucht, solche Steine hinauszuwerfen und diese Felder mit einem, möglichst aber mit zwei Steinen zu besetzen, da ein Feld mit mindestens 2 Steinen gleicher Farbe vom Gegner nicht mehr angegriffen werden darf.

Bei gleicher Augenzahl auf beiden Würfeln (Pasch) kann dasselbe Feld gleich mit 2 Steinen besetzt werden. Auf einem Feld können beliebig viele Steine gleicher Farbe untergebracht werden. Sind alle 15 Steine auf die ersten 6 Felder gesetzt, so werden sie um die geworfenen Augen vorwärts bewegt, z.B. bei einem Wurf mit einer „3" und einer „5" rückt ein Stein um 3, der andere um 5 Felder weiter. Es kann aber auch nur ein Stein um 8 Felder vorwärtsziehen.

Sind auf diese Weise alle 15 Steine auf den letzten 6 Feldern angelangt, beginnt das Herauswürfeln der eigenen Steine. Sitzen zum Beispiel noch

Steine auf dem fünftletzten Feld, und es wird eine „3“ und eine „6“ geworfen, so darf der Spieler mit dem ersten Stein des fünftletzten Feldes um 3 Felder vorrücken, während er den zweiten Stein aus dem Spiel nimmt. Das Zusammenziehen der geworfenen Augenzahlen ist auf den letzten 6 Feldern nicht erlaubt. Ein hinausgeworfener Stein muss vom Besitzer stets wieder eingespielt werden und das Herauswürfeln der eigenen Steine bleibt so lange unterbrochen, bis etwa hinausgeworfene Steine wieder auf einem der letzten Felder untergebracht sind.

Wer zuerst alle Steine hinausgewürfelt hat, ist der Gewinner. Durch sinnreiches Blockieren und bedachtes Bewegen der eigenen Steine kann der Gegner sehr behindert werden.

26. Revertier

Etwas schwieriger, aber auch spannender als Puff!

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Auch Revertier wird in den Hauptzügen wie Puff gespielt. Beim Einsetzen werden allerdings zunächst alle Steine auf der ersten Zacke aufgebaut. Da aber (wie bei Toccadille) auf der eigenen Seite kein Band aufgebaut werden darf, ausgenommen die Hucken, ist das Einsetzen der geschlagenen Steine besonders schwierig.

Es müssen immer freie Felder zum Einsetzen gefunden werden. Ansonsten gelten die Regeln des Puff.

27. Backgammon

Die angelsächsische Form des Puff.

Spieler: Zwei
Material: Backgammon-Plan, 2 Augenwürfel, 15 dunkle und 15 weiße Damesteine

Bei uns ist das Spiel „Puff“ nicht so bekannt. Wir sagen in der Regel Backgammon dazu. Backgammon unterscheidet sich von Puff im wesentlichen durch das Einsetzen der Spielsteine.

Bei Backgammon werden die Steine nicht durch Würfeln eingesetzt, sondern vor Beginn des Spieles nach folgendem Schema auf dem Spielplan aufgebaut:

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.

Der weitere Spielverlauf entspricht dem des Puff. (Siehe Nr. 6)

28. Zehntausend

Wer erreicht als erster die magische Zahl?

Spieler: Zwei und mehr
Material: 5 Augenwürfel, Papier und Bleistift zum Notieren der Punktzahlen

Ziel des Spieles:
Es geht darum, so schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelwerten.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Es wird reihum mit 5 Würfeln gewürfelt. Gewinner eines Spieles wird derjenige, der als erster 10.000 Punkte erreicht. Dabei gelten folgenden Würfelwerte:

Die „1“ = 100 Punkte
Die „5“ = 50 Punkte
3 x „1“ = 1000 Punkte
3 x „2“ = 200 Punkte
3 x „3“ = 300 Punkte
3 x „4“ = 400 Punkte
3 x „5“ = 500 Punkte
3 x „6“ = 600 Punkte

Große Straße* = 2000 Punkte

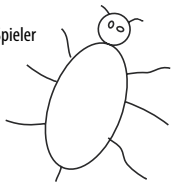
*) Alle 5 Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, z.B. 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6. Jeder Spieler hat pro Runde bis zu drei Würfe. Dabei muss er nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel er stehen lässt, und mit welchen er weiterwürfelt. Stehengelassene Würfel dürfen beim 2. oder 3. Wurf nicht mehr aufgenommen werden. Nach dem 3. Wurf werden die Punkte gezählt (z.B. 3 x 4 = 400; 1 x 1 = 100, Einzelaugen werden nicht gezählt; ergibt insgesamt 500 Punkte in dieser Runde.)

Spielende:
Wer als erster die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, hat gewonnen. Das Spiel ist zu Ende.

29. Läusespiel

Würfeln und zeichnen!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Bleistift und Papier für jeden Spieler



Ziel des Spieles:
Wer zuerst die Laus gezeichnet hat, ist der Gewinner des Spieles.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die genau aus 13 Strichen gezeichnet werden kann. Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz.

Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.

30. Knubbel/Yatzy/Knobelix

... das „knifflige“ Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 5 Augenwürfel, Knubbel-Tabellen-Blätter Bleistifte, Würfelbecher

Ziel des Spieles:
Es geht darum, mit den 5 Würfeln die Kombinationen zu erwürfeln, die in der Tabelle des beiligenden Knubbel-Blockes (Yatzy/Knobelix) angegeben sind.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Vor dem Spielen bekommt jeder Spieler ein Blatt mit einer Tabelle des Knubbel-Blockes (Yatzy/Knoblix). Sollten die Blätter ausgehen, kann man ja einen neuen Block besorgen. Jeder Spieler erhält also eine Knubbel-Tabelle und versieht sie mit seinem Namen. Gespielt werden 13 Runden, da es nach der Tabelle 13 verschiedene Kombinationen zu erwürfeln gibt. Jeder Spieler

darf pro Runde dreimal hintereinander würfeln. Nach jedem Wurf muss er entscheiden, welche und wie viele Würfel er „stehen" lässt. Ist bereits der 1. Wurf perfekt, muss natürlich nicht erneut gewürfelt werden. Würfel, die stehenbleiben, dürfen nicht wieder aufgenommen werden. Die in jeder Runde nach maximal dreimaligem Würfeln entstandene Würfelkombination muss der Spieler in ein passendes der 13 Felder seines Zählblattes eintragen. In der **oberen Hälfte** (6 Felder) zählen jeweils nur die genannten Augenzahlen. Hat ein Spieler z.B. 3 x die „6", 1 x die „1" und 1 x die „4" erreicht, so zählt er nur die Sechsen. Er trägt also in das Feld „6er" 18 Punkte ein. Er könnte die genannte Kombination jedoch auch im Feld „Dreierpasch" der **unteren Hälfte** eintragen. Dann würden zu den 18 Punkten noch die beiden restlichen Augenzahlen (1 + 4) addiert, was dann im Feld „Dreierpasch" 23 Punkte ergäbe.

Besonders zu Beginn gibt es meist mehrere Möglichkeiten, eine Kombination in der Tabelle einzutragen. Ist jedoch ein Feld in der Tabelle besetzt, so kann der betreffende Eintrag nicht mehr korrigiert werden, auch wenn man später einen besseren Wurf dafür hätte. lässt sich eine gewürfelte Kombination in keinem der ersten 12 Felder eintragen, so hat der Spieler einmalig durch das **13. Feld** „Chance" die Möglichkeit, einfach die Summe der 5 Würfel einzutragen. Diese Möglichkeit besteht jedoch nur einmal. Ist nämlich auch dieses Feld belegt, bleibt nur noch die Möglichkeit, ein noch freies Feld zu streichen, d.h. 0 Punkte einzutragen.

Hier die Erklärung der einzelnen Felder:

Feld 1 – 6: Hier werden nur die jeweils genannten Augen gezählt. Die Restwürfel bleiben unberücksichtigt.

Beispiel: Kombination: 2-2-2-1-4
Gezählt: 3 x 2 = 6 (Die „1" und die „4" zählen nicht)
Eintrag: 6 Punkte in das Feld „2er".

Feld „Dreierpasch" Hierfür muss man 3 gleiche Würfel in der Kombination haben. Die beiden anderen Würfel zählen mit.

Beispiel: Kombination: 5-5-5-2-6
Gezählt: 3 x 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23
Eintrag: 23 Punkte im Feld „Dreierpasch".

Feld „Viererpasch": Hierfür muss man 4 gleiche Würfel erreichen. Der 5. Würfel wird dazugezählt.

Beispiel: Kombination: 4-4-4-4-6
Gezählt: 4 x 4 = 16/16 + 6 = 22
Eintrag: 22 Punkte im Feld „Viererpasch".

Feld „Full House": Man braucht einen beliebigen Dreierpasch und einen beliebigen Zweierpasch. Festwert: 25 Punkte.

Beispiel: Kombination: 1-1-1-4-4
Eintrag: 25 Punkte im Feld „Full House".

Feld „Kleine Straße": 4 Würfel müssen hier in der numerischen Reihenfolge erreicht werden. Der 5. Würfel ist ohne Bedeutung. Festwert: 30 Punkte.
Es gibt nur 3 Möglichkeiten: Kombinationen: 1-2-3-4 / 2-3-4-5 / 3-4-5-6
Eintrag: 30 Punkte im Feld „Kl. Straße".

Feld „Große Straße": Alle 5 Würfel müssen hier in der numerischen Reihenfolge erreicht werden. Festwert: 40 Punkte.
Es gibt nur 2 Möglichkeiten: Kombinationen: 1-2-3-4-5 und 2-3-4-5-6
Eintrag: 40 Punkte im Feld „Gr. Straße".

Feld „Knubbel bzw.Yatzy/Knobelix": Dieses Feld ist am schwersten zu besetzen, denn wer schafft schon 5 gleiche Würfel? Um so größer ist die Freude, wenn ein solcher Meisterwurf gelingt. Für einen Wurf mit 5 x der gleichen Augenzahl (egal welche) darf man sich 50 Punkte in das Feld „Knubbel" eintragen.

Feld „Chance": Dieses Ausweichfeld sollte man sich so lange wie möglich aufheben. Wie erwähnt, braucht man hier nur die Summe aller Würfel bilden und das Ergebnis eintragen.

Noch ein Hinweis:
Erreicht ein Spieler in den ersten sechs Feldern zusammen 63 oder mehr Punkte, so wird ein Bonus (eine Prämie) von 35 Punkten gutgeschrieben. Durch Zusammenzählen der Punkte der oberen und unteren Hälfte wird die Endsumme ermittelt. Wer hat am meisten Punkte erreicht? Er ist der Gewinner des Spieles.

Ende des Spieles:
Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen (mit je 13 Runden) wird der Gesamtsieger ermittelt.

---

31. Chicago Nr. 1

Ein altbekanntes und beliebtes Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 5 Augenwürfel, Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles:
Bei Chicago gewinnt der Spieler, der sich als erster die Punktsumme 1000 erwürfelt.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zunächst erstellt man eine Liste aller Spieler, in der die erreichten Punkte notiert werden. Die „1" zählt bei Chicago 100 Punkte, die „6" zählt 60 Punkte. Alle anderen Augen werden normal gezählt. Jeder Spieler hat pro Runde maximal 3 Würfe. Dabei kann er dreimal hintereinander alle 5 Würfel verwenden, er kann aber auch günstige Würfel „stehenlassen" und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Glaubt der erste Spieler einer Runde, bereits nach 2 Würfen oder gar nach dem 1. Wurf genug Punkte zu haben, kann er aufhören. Die folgenden Spieler haben dann ebenfalls nur zwei bzw. einen Wurf – wie der erste Spieler. Eine neue Runde wird durch den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn eröffnet, so dass reihum jeder einmal die Anzahl der Würfe einer Runde vorgeben kann. Jedem Spieler werden seine erreichten Punkte gutgeschrieben, bzw. zu seinem Vorrunden-Ergebnis hinzuaddiert. Gewonnen hat, wer zuerst 1000 Punkte hat.

Es gilt noch folgende Zusatzregel:
Würfelt ein Spieler im ersten Wurf 2 Sechsen, so darf er eine „6" in eine „1" umwandeln.

---

32. Chicago Nr. 2

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, eine vorher vereinbarte Anzahl von Bierfilzen o. ä.

Chicago Nr. 2 ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Es können beliebig viele Personen mitspielen. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat maximal drei Würfe offen. Wenn der erste Spieler einer Runde jedoch bei seinem 1. oder 2. Wurf eine relativ hohe Würfelsumme erreicht, dürfen alle folgenden Spieler dieser Runde auch nur einmal bzw. zweimal würfeln.

Der Spieler mit der niedrigsten Würfelsumme einer Runde bekommt ein Bierfilz. Dafür ist er als erster mit dem Würfeln für die nächste Runde an der Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis alle Bierfilze aufgeteilt sind.

Von diesem Zeitpunkt an gibt der „höchste Wurf" einer Runde ein Bierfilz an den „niedrigsten Wurf" ab. Wer zum Schluss alle Bierfilze besitzt, hat das Spiel verloren. Der Wert der gewürfelten Augen ist folgendermaßen:

Eine „1" = 100, eine „6" = 60, alle übrigen Augen zählen nach ihrem Normalwert. Der höchstmögliche Wurf ist also 300 (3 x die „1"). Übertroffen wird dieser Wurf nur durch einen „Chicago-Wurf" – einer 4, 5 und 6. Dieser Wurf ist nicht zu überbieten.

33. „Lügen"

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Würfelbecher, Bierfilze

„Lügen" wird ähnlich dem „Chicago Nr. 2" geknobelt. Der Unterschied besteht nur darin, dass es einmal keinen „Chicagowurf" gibt und zum zweiten, dass der Spieler seine geworfenen Augen nicht vorzeigt. Er hat seinem „Nachspieler" gegenüber die Möglichkeit des „Lügens". Die geworfene Zahl muss immer vom Nachspieler überboten werden. Kann er das nicht, so wird er eine höhere Zahl „lügen". Er übergibt seinem Nachspieler auf einem Bierfilz die mit dem Knobelbecher zugedeckten Würfel. Der Nachspieler „glaubt" nun und versucht seinerseits (ohne die Würfel vorher angesehen zu haben), eine höhere Zahl zu würfeln, oder aber er will „sehen". Stimmt jetzt die angegebene Augenzahl, und der Spieler hat nicht „gelogen", bekommt der Nachspieler (der „sehen" wollte) einen Bierfilz und beginnt mit einem neuen Wurf. Hat aber der Spieler „gelogen", bekommt er den Bierfilz und fängt neu an. Verloren hat auch hier der Teilnehmer, der zum Schluss alle Filze hat.

34. Einundzwanzig

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Dieses Würfelspiel ist eine Variante von „Quinze". Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder den höchsten Wert darunter erzielt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln gespielt, die zweite Runde mit 2 Würfeln, und in der dritten Runde wirft man mit 1 Würfel.

Wer über 21 Augen würfelt, scheidet aus.

35. Fünfer-Spiel

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Jeder Spieler hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit den 3 Würfeln genau 5 Augen zu erreichen. Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfen schafft.

36. Vabanquespiel

Würfeln und rechnen.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 5 Augenwürfel, Bleistift und Notizzettel, für jeden Spieler die gleiche Summe Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Jeder Spieler versucht, fünf nacheinander gewürfelte Augenzahlen mit Hilfe der vier Grundrechenarten so miteinander zu verknüpfen, dass ein möglichst hohes Ergebnis erreicht wird.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die „Bank" übernimmt. Jeder Spieler gibt seinen Einsatz von 20 Zähleinheiten dem „Bankhalter". Dieser beginnt nun der Reihe nach für jeden Spieler zu würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Der Spieler, für den der „Bankhalter" würfelt, muss dabei versuchen, unter Verwendung **aller vier Grundrechenarten** eine möglichst **hohe** Punktzahl zu erreichen. Er darf jedoch immer nur **einmal** addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren, wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.

Hier ein Beispiel für ein Spiel: Der „Bankhalter" würfelt mit dem ersten Würfel „4", mit dem zweiten „2". Nach dem zweiten Wurf entscheidet der Spieler, welche Rechenart zwischen beiden Zahlen angewendet werden soll – er **multipliziert** die beiden Zahlen und erhält damit 8 (4 x 2). Im dritten Wurf erreicht der „Bankhalter" die „6", welche der Spieler nach kurzer Überlegung **hinzuaddiert**: 8 + 6 = 14.
(Für den vierten Wurf bleiben dem Spieler jetzt nur noch die Rechenoperationen „Subtrahieren" und „Dividieren"!) Der vierte Wurf bringt eine „4", welche der Spieler **subtrahiert**: 14 – 4 = 10. Dieses Ergebnis muss zum Schluss durch den Wert des fünften Wurfes, einer „2", **dividiert** werden, wodurch sich das Ergebnis **„5"** ergibt. Der „Bankhalter" notiert sich in einer anfangs erstellten Spielerliste für den betreffenden Spieler die Zahl „5" und beginnt dasselbe Spiel mit dem nächsten Spieler. Wer nach Ablauf einer Runde das höchste Endergebnis erreicht hat, darf den Gesamteinsatz nehmen. Er ist der Gewinner der Spielrunde. Eine neue Runde beginnt mit einem neuen „Bankhalter".

37. Max und Moritz

Aufwürfeln und Abwürfeln.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Würfelbecher, 28 Streichhölzer, Chips o.ä.

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenwürfel, den Würfelbecher und 28 Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer oder Chips). Das Spiel besteht aus **zwei** Teilen. Während des **„Aufwürfelns"** sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Zähleinheiten nehmen zu müssen. Beim **„Abwürfeln"** sollte man ebenfalls höhere Kombinationen erreichen, um Zähleinheiten schnell wieder loszuwerden.

Und so wird gespielt: Vor Spielbeginn werden die 28 Zähleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Reihum wird dann mit dem Würfelbecher gewürfelt, wobei jeder Spieler pro Runde maximal 3 Würfe hat. Er kann nach dem ersten oder zweiten Wurf günstige Würfel „stehenlassen", die danach aber nicht mehr aufgenommen werden dürfen. Erreicht er bereits nach dem 1. oder 2. Wurf eine gute Kombination, braucht er nicht alle Würfe durchzuführen.

Folgende Kombinationen können aus den drei Würfeln entstehen:
(Die höchsten Würfel dürfen immer an den Anfang gestellt werden!)

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

Die zwei Teile des Spieles:
1. Das „Aufwürfeln"
Wie die Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist bestimmte Zähleinheiten wert. Der höchste Wurf, dreimal die „6", heißt „Max und Moritz" und ist 12 Zähleinheiten wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2-1-1. Sie ist nur 2 Zähleinheiten wert. Der Spieler mit der niedrigsten Kombination einer Runde muss aus der Mitte die Anzahl Zähleinheiten nehmen, die seiner geworfenen Kombination entspricht. Der erste Teil wird so lange gespielt, bis keine Zähleinheiten mehr in der Mitte liegen.

2. Das „Abwürfeln"
Es kommt nun darauf an, die Zähleinheiten so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d.h. in die Mitte zurückzulegen. Diesmal darf der Spieler mit der höchsten Kombination einer Runde so viele Einheiten in die Mitte zurücklegen, wie es seiner Kombination entspricht. Wer als erster keine Zähleinheiten mehr besitzt, ist der Gewinner des Spieles.

Hinweis: Sollten zwei oder mehr Spieler gleiche Kombinationen gewürfelt haben, so müssen diese noch einmal würfeln, damit Eindeutigkeit erreicht wird.

38. Las Vegas

Ein echtes Glücksspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel und für jeden Spieler die gleiche Menge Zähleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Las Vegas ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht ist Würfelglück... Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z.B. 5 oder 10 Zähleinheiten), der vor jedem Spiel von allen Spielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muss. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat zwei Würfe, die sich in folgender Weise gestalten:

Der erste Wurf wird mit 2 Würfeln durchgeführt. Die beiden Augenwerte werden addiert. **Der zweite Wurf** erfolgt mit dem dritten Würfel. Die Summe der beiden ersten Würfel wird jetzt mit dem Wert dieses dritten Würfels multipliziert. Jeder Spieler merkt sich sein Endergebnis (als Gedächtnisstütze kann es auch notiert werden). Wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt, darf den „Pott" leeren. Der neue Einsatz wird gebracht, ein neues Spiel beginnt...

Zur Verdeutlichung ein kurzes Beispiel:

	1. Wurf	2. Wurf	Endergebnis
Spieler A:	3 + 4 = 7	2	7 x 2 = **14**
Spieler B:	6 + 2 = 8	4	8 x 4 = **32**
Spieler C:	5 + 3 = 8	1	8 x 1 = **8**

In diesem Falle hätte Spieler B den Pott gewonnen. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zähleinheiten besitzt, gewinnt das Spiel.

Ein wenig Statistik: Das höchste Ergebnis wäre 6 + 6 = 12 x 6 = 72, das niedrigste Ergebnis wäre 1 + 1 = 2 x 1 = 2.

39. Langsamer Heiner

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Jeder Spieler nennt eine Zahl zwischen 1 und 6 und versucht dann, diese Zahl möglichst schnell zu würfeln. Wer dazu am meisten Würfe benötigt, ist der „Langsame Heiner" und hat verloren. Man kann vor Beginn ausmachen, wie viele Runden man spielen möchte. Wer zum Schluss am öftesten „Langsamer Heiner" war, ist der Gesamtverlierer.

40. Die dumme Eins

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler würfelt reihum, jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine „1" würfelt, muss sofort mit dem Werfen aufhören. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel. Man kann auch mehrere Runden vereinbaren und dann den Gesamtsieger ermitteln.

41. Die schlimme Drei

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei jedoch eine „3" würfelt, verliert alle erreichten Punkte für diese Runde. Also frühzeitig aufhören! Es gewinnt der, der nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht hat.

42. Nackter Spatz

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Jeder Spieler würfelt für seinen rechten Nachbarn, dem er den Würfel vor die „Nase" wirft. Dem Nachbarn gehört die geworfene Augenzahl – mit einer Ausnahme: Wer eine „1" (den nackten Spatzen) würfelt, muss von seiner Summe einen Punkt abziehen. Gewonnen hat, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.

43. Trumpf

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf" vor. Diese Augenzahl soll man möglichst nicht werfen.

Anschließend hat jeder Spieler 10 Würfe. Es gewinnt, wer den „Trumpf" nicht würfelt. Es verliert, wer den „Trumpf" nach den wenigsten Würfen würfelt.

44. Himmel und Hölle

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Papier und Stift

Zunächst wird die Rundenzahl festgelegt und dann wird reihum mit beiden Würfeln gewürfelt. Bei jedem Wurf werden die obenliegenden Augen („Himmel") als Zehner, die untenliegenden Augen („Hölle") als Einer gewertet. Hat z.B. jemand eine „6" und eine „2" geworfen, wird so gezählt:

1. Würfel „6" oben = 60, „1" unten = 1; zusammen 61.
2. Würfel „2" oben = 20, „5" unten = 5; zusammen 25.

Die Summe beider Würfel („Himmel und Hölle") ist **86**. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis erreicht, hat gewonnen.

45. Hoffentlich 5!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel

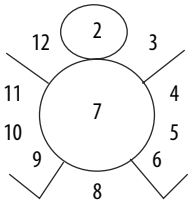
Zuerst wird die Rundenzahl festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt werden nur die Fünfer (das „Händchen") als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als 5 x 5 = 25 Augen. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt.

46. „Schluck Hansel"

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel,
je 4 Zähleinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

„Schluck Hansel" ist ein oberbayerisches Würfelspiel und auch heute noch dort sehr verbreitet. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln. Zunächst wird der „Hansel" (siehe Abb.) mit Kreide auf die Tischplatte gezeichnet. Jeder Spieler darf für jedes Spiel 4 Zähleinheiten verwenden. Nun wird reihum gewürfelt, die geworfenen Augen der beiden Würfel addiert und auf die entsprechende Zahl beim „Hansel", eine Zähleinheit gesetzt. Ist die gewürfelte Zahl schon besetzt, darf der Spieler den Betrag einziehen und den Würfel an seinen Nebenmann weitergeben.

Ausgenommen von dieser Regelung ist die Zahl „7". Hier bleiben alle gesetzten Zähleinheiten stehen. Hat ein Spieler 4 Zähleinheiten verbraucht, scheidet er aus. Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen und kassiert den ganzen „Schluck-Hansel".



47. „Sultan“

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, 21 Streichhölzer

„Sultan“ ist ähnlich der „Pyramide“ und wird auch mit einem Würfel gespielt. Wer eine „6“ würfelt, ist „Sultan“ und schreibt seinen Mitspielern die zu werfenden Zahlen vor. Bei falschem Wurf zahlt der entsprechende Spieler ein vorher festgesetztes „Bußgeld“ in die Kasse des Sultans. Bei richtigem Wurf bekommt er ein Prämiengeld aus dessen Kasse. Wer eine „6“ würfelt, löst den Sultan ab und bekommt auch dessen „Sultanats-Kasse“.

48. Höchste Hausnummer

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem Wurf muss er sofort entscheiden, ob die geworfene Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Zahl kommen soll. Wer anfangs eine „1“ wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer dagegen zuerst eine „6“ würfelt, wird sie sicher an die Hunderterstelle setzen.

49. Niedrigste Hausnummer

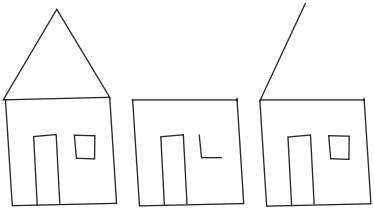
Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Das gleiche Spiel, nur mit umgekehrten Vorzeichen. Es gewinnt, wer mit 3 Würfen die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

50. Häuser würfeln

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift sowie Zähleinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder, der seine Glückszahl wirft, darf einen Teil seines Hauses zeichnen. Gewonnen hat, wer als erster alle 13 Teile seines Hauses gezeichnet hat. Die Verlierer zahlen an den Gewinner für jeden Strich, der an ihren Häusern noch fehlt, je eine Zähleinheit.



Ein Haus hat insgesamt 13 Linien. Das Dach hat 2, der Grundaufbau 4, die Türe 3 und das Fenster 4 Linien.

51. Hölzer auswürfeln

Links, rechts, geradeaus – die Hölzer müssen heim ins Haus!

Spieler: Drei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, 28 Streichhölzer

Ziel des Spieles:
Jeder Spieler versucht, seine erwürfelten Hölzchen so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zuerst werden die Hölzchen gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Bleiben dabei welche übrig, kommen sie zur Seite. Nun wird – mit allen 3 Würfeln gleichzeitig – reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen „1“ geht ein Hölzchen an den rechten Nachbarn, bei jeder „2“ geht eines an den linken Nachbarn. Bei jeder „6“ wandert ein Hölzchen ins „Haus“, d. h. in die Tischmitte. Alle anderen Werte (3-4-5) haben keine Bedeutung. Kann ein Spieler seine Schuld nicht mehr voll begleichen, wird erst eine „6“, dann eine „2“ und schließlich erst eine „1“ ausbezahlt.

Wer kein Holz mehr hat, muss so lange pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder in den Besitz von Hölzchen kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen schon ins „Haus“ gewandert sind.

52. Max

Wer wagt, gewinnt!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, und für jeden Spieler die gleiche Menge Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenwürfel, den Würfelbecher und Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer oder Chips).

Das Ziel des Spieles ist es, mit drei Würfeln die höchste Kombination zu erreichen.

Folgende Würfelkombinationen sind möglich:

Kombinationen	Bezeichnung	Wert
1-1-1	General Max	1. Rang
1-1-6 bis 1-1-2	Max mit Sechs, Max mit Fünf usw.	2.-6. Rang
6-6-6 bis 2-2-2	„Harte Sechser“ bis „Harte Zweier“	7. -11. Rang
6-5-4 bis 3-2-1	Straßen, d.h. lückenlose Folgen	12.-15. Rang
6-6-5 bis 6-6-1	Sechser-Pasche	16.-20. Rang
5-5-6 bis 5-5-1	Fünfer-Pasche	21.-25. Rang
4-4-6 bis 4-4-1	Vierer-Pasche	26.-30. Rang
3-3-6 bis 3-3-1	Dreier-Pasche	31.- 35. Rang
2-2-6 bis 2-2-1	Zweier-Pasche	36.-40. Rang

Und so wird gespielt:
Der erste Spieler legt vor und bestimmt, mit wie vielen Würfen die Vorgabe zu erreichen ist. Erzielt er z.B. einen „Max mit Fünf“ in zwei Würfen, so kann diese Kombination nur durch einen „Max mit Sechs“ oder einen „General Max“ geschlagen werden, natürlich auch nur mit zwei Würfen.

Andere Möglichkeit:
Man erzielt ebenfalls einen „Max mit Fünf“, jedoch mit nur einem Wurf. Mehr als drei Würfe dürfen nicht vorgelegt werden. Wenn alle Spieler einer Runde versucht haben, die vorgelegte Kombination zu übertreffen oder die gleiche Kombination mit weniger Würfen zu erreichen, kommt der nächste Spieler mit dem Vorlegen an die Reihe. Wichtig: Man darf bei diesem Spiel „gute“ Würfel „stehen“ lassen, d.h. man würfelt nach dem ersten oder zweiten Wurf nur noch mit zwei oder einem Würfel weiter, um eine gute Kombination zu erreichen.

Wertung: Nach jeder Spielrunde erhält der Spieler, der die höchste Kombination erreicht hat, von allen anderen Spielern eine vorher ausgemachte Menge Zähleinheiten. Man spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Gesamtgewinner.

53. Verflixte 66

Glück muss man haben!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Ziel des Spieles:
Die Zahl 66 muss genau erreicht werden.

Spielverlauf:
Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert.

Wird dabei die Zahl 60 überschritten, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit nur einem Würfel weitermachen. Es geht darum, die Zahl 66 genau zu treffen. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler von der Gesamtsumme wieder abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt.

Erst dann werden die Würfe wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er hat dann das Spiel gewonnen. Man kann vor Beginn mehrere Runden vereinbaren. Wer zum Schluss am häufigsten gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

54. Gerneklein

Ein unterhaltsames Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:
Wer sehr häufig eine „2" oder eine „5" würfelt, hat große Chancen zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine „2" oder eine „5" wirft, darf sie von der Augensumme abziehen. Minusbeträge gelten nicht, der niedrigste Wert ist 0.

Spielende:
Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der „Gerneklein" und hat das Spiel gewonnen.

55. Kaiser Nero

Spieler: Zwei
Material: 3 Augenwürfel

Ein Knobelspiel für zwei Spieler. Geworfen wird mit 3 Würfeln und zwar abwechselnd, bis einer der beiden Spieler eine „6" erzielt hat. Dieser lässt den Sechserwürfel liegen und versucht, mit zwei weiteren Würfen mit den beiden restlichen Würfeln ein möglichst hohes Zusatzergebnis zu erzielen. Ist z.B. beim ersten Wurf eine „6" gefallen und beim zweiten Wurf eine „5" und eine „2", kann der Spieler die „5" liegenlassen und nur noch die „2" verbessern. Er kann aber auch den letzten Wurf mit beiden Würfeln machen. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von solchen Sechser-Würfen die höchste Augenzahl zusammenbringt, gewinnt.

56. Sprung ins Wasser

Spieler: Drei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Zu Beginn des Spieles nennt ein Spieler eine Zahl unter 30. Im Uhrzeigersinn würfelt nun jeder reihum einmal, wobei die Ergebnisse immer zur Summe aller bisherigen Würfe addiert werden. Erreicht ein Spieler die genannte Zahl oder kommt darüber, springt er „ins Wasser" und muss ausscheiden. Vorher muss er aber noch die nächste Zahl für den nächsten „Sprung ins Wasser" nennen. Diese darf aber um höchstens 30 über der zuerst genannten Zahl liegen. Danach wird weitergewürfelt und weiter zusammengezählt. Wer die zweite Zahl erreicht oder übertrifft, muss ebenfalls ausscheiden. Er nennt dann die Zahl, die als dritte die Zahl für den „Sprung ins Wasser" ist. Gewonnen hat, wer zuletzt übrig bleibt.

57. Ramba Zamba

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles:
Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, dass eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in folgender Art angefertigt:

Reinhard			Erwin			Birgit			Ingrid		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Der erste auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Er muss sich nach jedem gefallenen Würfel entscheiden, in welche der Spalten er die Augenzahl notieren möchte: In die Spalte „H" (Hunderter), in die Spalte „Z" (Zehner) oder in die Spalte „E" (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Wurf eine **dreistellige** Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte. Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste ist 111. Wirft der Spieler mit dem ersten Würfel eine Sechs, so wird er diese Augenzahl natürlich bei den Hundertern eintragen. Wirft er anfangs eine niedrige Augenzahl, trägt er sie wohl bei den Zehnern oder Einern ein – in der Hoffnung, beim nächsten Wurf besser zu sein. So wird reihum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der Gewinner von „Ramba-Zamba".

58. Killroy

Für Schnellrechner!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Würfelbecher, 50 Zähleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenwürfel, den Würfelbecher und 50 Zähleinheiten. Ziel des Spieles ist es, die geworfenen Augen der 3 Würfel mit Hilfe der vier Grundrechenarten so geschickt zu verknüpfen, dass man die Zahl 15 erreicht oder möglichst nahe heran kommt. Und so wird gespielt: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der die Rolle des Spielleiters übernimmt. Alle Zähleinheiten befinden sich in der Mitte des Tisches. Der Spielleiter schüttelt die 3 Würfel im Becher gut durch und macht den Wurf für das erste Spiel. Aufgabe der Spieler ist es nun, möglichst schnell mit Hilfe von Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division die 3 Würfel günstig zu verknüpfen. Dabei kommt es darauf an, die Zahl 15 genau zu treffen bzw. ihr sehr nahe zu kommen.

Beispiel:
Der Spielleiter würfelt 3 – 2 – 5.

Spieler A rechnet so: $3 + 5 = 8$ $8 \times 2 = 16$
Er ruft sofort „16"!

Spieler B rechnet so: $3 \times 2 = 6$ $6 + 5 = 11$
Er ruft sofort „11"!

Spieler A hätte gewonnen, denn er kam der Zahl 15 näher als Spieler B. Er bekommt 8 Zähleinheiten.

Die Gewinnquoten errechnen sich folgendermaßen:

Ergebnis der math. Verknüpfung	Gewinn
15	10 Zähleinheiten
14 oder 16	8 Zähleinheiten
13 oder 17	6 Zähleinheiten
12 oder 18	4 Zähleinheiten
11 oder 19	2 Zähleinheiten
Unter 10 oder über 20	0 Zähleinheiten

Hat ein Spieler falsch gerechnet oder einen Augenwert doppelt verwendet, muss er als Strafe von seinen Zähleinheiten (falls er welche besitzt) das, was er gewonnen hätte, in die Tischmitte zurücklegen. Wenn alle Zähleinheiten verteilt sind, ist das Spiel beendet. Wer zum Schluß am meisten Zähleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen. Ein neues Spiel beginnt...

59. Alle Neune

Auf und ab – wer schafft's als erster?

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, 9 Streichhölzer

Ziel des Spieles:
Jeder versucht, seine in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zu Beginn werden die 9 Hölzchen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit beiden Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muss er so viele Hölzchen nehmen, wie er über der „9" liegt. Bei einer „10" nimmt er 1 Hölzchen, bei einer „11" nimmt er 2 und bei einer „12" nimmt er 3 Hölzchen. Bei einem Wurf mit 9 Augen und darunter braucht er nichts zu nehmen, der nächste Spieler ist an der Reihe. Das geht so lange, bis alle Hölzchen verteilt sind.

Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Hölzchen bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht weiter wie in der ersten Phase – mit einem Unterschied: Die Punkte, die jetzt über der „9" liegen, werden umgekehrt gewertet, d. h. die Hölzchen dürfen wieder zurückgelegt werden.

Spielende:
Wer als erster seine Hölzchen wieder los hat, ist der Gewinner. Das Spiel ist dann zu Ende.

60. Unter Zehn gewinnt

Wer gewinnt die meisten Chips?

Spieler: Drei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, 50 Zähleinheiten
(Chips, Streichhölzer, Centstücke o.ä.)

Zuerst werden alle Zähleinheiten gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Danach wird ein Bankhalter ausgelost. Dieser würfelt während des Spieles für alle und hat außerdem die Aufgabe, die Gewinne zu verteilen und verlorene Zähleinheiten einzukassieren. Er darf auch den Höchsteinsatz festlegen, der für das gesamte Spiel gilt. Vor jedem Spiel machen alle Spieler – mit Ausnahme des Bankhalters – ihre Einsätze, d. h. jeder legt aus seinem Vorrat so viele Zähleinheiten vor sich hin, wie er glaubt, riskieren zu können. Dann macht der Bankhalter den ersten Wurf mit den drei Würfeln. Ist dieser unter 10 Augen, gewinnen alle Spieler den Betrag, den sie gesetzt hatten. Der Bankhalter muss ausbezahlen. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze. Der Bankhalter gibt die Bank nach 5 Spielen an den nächsten Spieler ab.

Wenn jeder Spieler einmal Bankhalter war, ist das Spiel zu Ende. Wer dann am meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

61. Die gute Zehn

Würfelergebnisse richtig platzieren!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:
Möglichst hohe Würfelergebnisse erzielen und diese geschickt multiplizieren. Wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nahe!

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zu Beginn schreibt jeder Spieler unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf. Dann wird reihum mit den drei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf, mit dem er eine Würfelsumme zwischen 3 und 18 erzielen kann (Augenwerte addieren!). Die erreichte Augenzahl muss von jedem Spieler jedes mal hinter eine der 10 Zahlen gesetzt werden. Dazwischen kommt ein Malzeichen, was bedeutet, dass aus beiden Zahlen das Produkt gebildet werden muss.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Spieler A:	Spieler 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
Summe: 697	**Summe: 651**

In diesem Beispiel gewinnt Spieler A.

Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelsummen sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden addiert, wodurch man die Endsumme eines Spielers ermittelt.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt. Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um zum Schluss das beste Gesamtergebnis zu haben.

62. Lügenmäxchen

Ein lustiges, bayerisches Würfelspiel

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Würfelbecher, Zähleinheiten
(z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.), ein Bierfilz

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenwürfel, den Würfelbecher und Zähleinheiten sowie ein Bierfilz.

Ziel des Spieles ist es, entweder tatsächlich hohe Würfelkombinationen zu würfeln oder überzeugend vorzutäuschen, hohe Kombinationen gewürfelt zu haben.

Und so wird gespielt:
Sämtliche Chips kommen in die Tischmitte. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Würfeln geht folgendermaßen: Der Spieler stülpt den Becher mit den beiden Würfeln auf den Bierdeckel und schüttelt kräftig. Danach kippt er den Becher leicht an und sieht sich seinen Wurf so vorsichtig an, dass niemand sonst das Würfelergebnis erkennt. Nun

übergibt er den Bierdeckel samt Würfelbecher seinem linken Nachbarn und sagt seine Würfelkombination laut an. Dabei kann er die Wahrheit sagen, er darf aber auch ein Wurfergebnis verkünden, das sich gar nicht unter

dem Becher befindet.

Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:
Der höchste Wurf ist das **„Mäxchen“**:
1 – 2

Dann kommen in absteigender Reihenfolge die Pasche:
6 – 6, 5 – 5, 4 – 4, 3 – 3, 2 – 2, 1 – 1
Nun kommen die Hausnummern, von der höchsten: 6 – 5
bis zur niedrigsten Hausnummer: 3 – 2
(Bei den Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrigere.)

Der linke Nachbar – nach dem Erhalt der Würfel – **zwei Möglichkeiten:**

a) Er glaubt die Ansage und beginnt nun seinerseits – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt auch er verdeckt hinein, muss aber eine höhere Kombination als die erhaltene seinem linken Nachbarn weitergeben.

b) Er glaubt die Ansage nicht. In diesem Falle darf er den Becher vor allen Spielern abheben und die Würfelkombination mit der erhaltenen Ansage vergleichen. Entspricht der Wurf der Meldung oder ist er gar höher, so muss der „Ungläubige“ eine Zähleinheit aus der Mitte nehmen. Wurde jedoch weniger geworfen als gesagt, so muss der „Lügner“ eine Zähleinheit nehmen.

Wer als erstes 5 Zähleinheiten vor sich liegen hat, ist der Verlierer und muss eine vorher vereinbarte „Strafe“ auf sich nehmen (z.B. einen Kopfstand vorführen oder jedem Mitspieler ein nettes Kompliment machen usw.). Wer das „Lügenmäxchen“ (1 – 2) schafft, darf dieses öffentlich zeigen und aus der laufenden Runde ausscheiden.

63. Las Vegas Nr. 1

Spieler: Drei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Papier, Bleistift, Zähleinheiten

Das abgebildete Schema mit den Zahlen 2 bis 12 wird groß auf ein Blatt Papier übertragen. Die Zahlen bilden das Einsatzschema zu diesem Spiel. Jeder Spieler bekommt nun ungefähr 30 Zähleinheiten. Vor Spielbeginn wählt man einen Bankhalter. Nur dieser würfelt, die anderen Spieler legen vor dem Wurf beliebig viele Zähleinheiten auf eine oder mehrere Zahlen des Schemas.

	7	
2		**3**
4		**5**
6		**8**
9		**10**
11		**12**

Jeder muss sich seinen Einsatz merken. Danach würfelt der Bankhalter mit beiden Würfeln zugleich und stellt die Summe fest. Ist es eine Zahl der linken Spalte, kassiert er sämtliche Einsätze links einschließlich der „7“. Die Einsätze der rechten Spalte dagegen muss er aus eigener Kasse verdoppeln. Genau umgekehrt wird verfahren, wenn eine Zahl der rechten Spalte gewürfelt wurde. Alle Einsätze rechts einschließlich der „7“ werden kassiert, alle Einsätze links verdoppelt. Fällt beim Wurf die Summe „7“, werden die Einsätze auf diesem Feld vom Bankhalter verdreifacht, alle anderen Einsätze darf er kassieren. Nach jedem Wurf können die Gewinner ihre Einsätze nehmen, stehenlassen oder auf andere Felder setzen. Auch alle anderen können erneut für die zweite Runde setzen. Nach einer vereinbarten Zahl von Runden wechselt die Bank an den nächsten Spieler.

64. Gerade oder ungerade

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel

Ob „Gerade“ oder „Ungerade“ gewinnt, entscheidet der erste Würfler vor jeder Spielrunde. Einer nach dem anderen würfelt dann zugleich mit beiden Würfeln. Bei „Gerade“ müssen beide Würfel gerade Zahlen zeigen, z.B. 2, 4 oder 6. Bei „Ungerade“ gewinnen zwei ungerade Zahlen, z.B. 1, 3 oder 5. Erfüllen mehrere Spieler diese Bedingung, gewinnt die höchste Summe.

Der Gewinner bestimmt für die nächste Runde, ob gerade oder ungerade Zahlen gewinnen, und würfelt als erster.

65. Saubermachen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Stift oder Kreide

Mit zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer bei einem Durchgang die niedrigste Würfelsumme erreicht hat, malt mit einer Kreide oder einem Stift einen Punkt auf den Tisch bzw. ein Stück Papier. Demnach stehen nach 10 Runden 10 Punkte auf dem Tisch. Und nun wird „sauber gemacht“. Jeweils der Spieler mit der höchsten Würfelsumme darf jetzt einen Punkt wegwischen bzw. durchstreichen.

Wer den letzten Punkt wegwischt, gewinnt das Spiel. Wer bei der ersten Halbzeit keinen Punkt aufmalen konnte, scheidet übrigens beim „Saubermachen“ aus und kann nicht gewinnen.

66. Plus-Minus

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel,
pro Spieler 15 bis 20 Zähleinheiten
(Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler bekommt 15 (nach Vereinbarung auch mehr) Zähleinheiten. Der Spielbeginner wird ausgelost. Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel und lässt diesen liegen. Sein linker Nachbar würfelt dann mit dem zweiten Würfel. Dann wird die Differenz errechnet, und der Spieler mit dem höheren Wurf bekommt vom anderen für jeden Punkt, den er mehr hat, eine Zähleinheit.

Danach würfelt der nächste Spieler und verrechnet den Unterschied wieder mit seinem linken Nachbarn. So geht es reihum weiter. Sobald ein Spieler keine Zähleinheiten mehr hat, muss er ausscheiden. Wer zum Schluss als letzter übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.

Man kann auch so lange spielen, bis man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden absolviert hat. Der Spieler mit den meisten Zähleinheiten ist dann der Gewinner.

67. Sechsundsechzig

Nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, pro Spieler 5 Streichhölzer

Ziel des Spieles.
Man sollte nicht derjenige sein, der die Zahl 66 als erster überschreitet.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die 3 Würfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfes werden addiert und dem Ergebnis des vorigen Spielers hinzugefügt. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66. Der Spieler, der diese Zahl zuerst erreicht oder überschreitet, verliert und muss eines seiner 5 Hölzchen in einen „Pott“ zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer wohl dieses Mal der Unglückliche ist...?

Spielende:
Man spielt so lange, bis einer keine Hölzchen mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch am meisten Hölzchen hat, ist der Gewinner.

68. Teilen

Wer schafft die 10 Punkte als erster?

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, 50 Zähleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Durch glückliches Würfeln als erster 10 Zähleinheiten zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn des Spieles werden die Zähleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln. Jeder hat dabei zwei Würfe, den ersten mit 2 Würfeln, den zweiten mit einem Würfel. Lässt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes ohne Rest teilen, erhält der betreffende Spieler eine Zähleinheit.

Wer als erster 10 Zähleinheiten erreicht hat, ist der Gewinner des Spieles.

69. Pasch

Ein beliebtes Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, 50 Zähleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Vor dem Spiel werden 50 Zähleinheiten (bei weniger als vier Spielern entsprechend weniger) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann wird eine bestimmte Anzahl von Spielrunden vereinbart. Nun wird reihum jeweils mit zwei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei 3 Würfe. Wirft ein Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Punktzahl entsprechende Menge Zähleinheiten aus dem „Pott" in der Tischmitte. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht ein Spieler mit drei Würfen keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Gewinner des Spieles ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zähleinheiten gewonnen hat.

70. Versteckte Hausnummern

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel

Dieses Spiel wird wie „Höchste Hausnummer" gespielt. Der einzige Unterschied: Beim dritten Wurf wird die versteckte, also die untere Zahl (die der Tischfläche zugewandte Zahl) notiert.

71. Tarnkappe

Spieler: Drei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Würfelbecher

Gespielt wird mit einem Würfelbecher und einem Würfel. Einer schüttelt den Becher mit dem Würfel und stülpt ihn auf den Tisch, ohne ihn hochzuheben. Sein linker Nachbar muss nun „drunter" sagen oder „drüber",

das heißt, raten, ob die geworfene Zahl unter oder über „4" liegt. Dann wird der Becher abgehoben. Bei richtiger Voraussage darf sich der Rater einen Punkt gutschreiben, bei Fehlanzeige wird ihm ein Punkt abgezogen. Fällt die „4", so werden Wurf und Raten wiederholt. Danach würfelt der Rater und weiter reihum einer nach dem anderen. Sieger ist, wer als erster 10 Punkte hat.

72. Malnehmen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel

Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Die beiden geworfenen Augenzahlen werden miteinander multipliziert. Gewonnen hat, wer das höchste Produkt in einer Runde erreicht. Er darf die nächste Runde beginnen.

73. Zwillinge

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, Zähleinheiten (z.B. Centstücke)

Mit den zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Gewertet werden nur die „Zweien". Wer nach 10 Runden die meisten „Zweien" hat, ist der Gewinner und erhält von den anderen Spielern so viele Zähleinheiten, wie „Zweien" von ihm geworfen wurden.

74. Craps

Die richtige Voraussage ist entscheidend.

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel und für jeden Spieler dieselbe Anzahl Zähleinheiten (z.B. Centstücke o.ä.)

Ziel des Spieles:
Wer vorausgesagte Zahlen würfelt, kann gewinnen. Doch ganz so einfach ist Craps auch wieder nicht...

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Spieler. Der „Bankhalter" nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zähleinheiten, die er in den „Pott" legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Zähleinheiten dazulegen.

Würfelt der „Bankhalter" im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, gewinnt er den Gesamteinsatz. Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, muss er weiterwürfeln – und zwar so lange, bis er entweder die **vorhergesagte Zahl** oder **die als erstes gewürfelte Zahl** erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die anderen Spieler, die den „Pott" unter sich aufteilen. Trifft er dagegen seine als erstes gewürfelte Zahl noch einmal, darf er den Gesamteinsatz kassieren.

Gespielt wird so lange, bis alle Spieler gleich oft „Bankhalter" waren. Wer dann die meisten Zähleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

75. Elf hoch...

Einfach und reizvoll!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zähleinheiten (z.B. Centstücke o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zunächst vereinbaren die Spieler einen Grundeinsatz, der von jedem Spieler in den „Pott" (Tischmitte) gelegt wird. Jetzt wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Die Kombinationen und damit die Zahlenwerte, die sich aus zwei Würfeln ergeben können, haben dabei unterschiedliche Bedeutung:

1. Elf Augen (6-5). Wer diese Summe erreicht, darf den gesamten „Pott" leeren. Jeder Spieler muss daraufhin den Grundeinsatz bringen.

2. Zwölf Augen (6-6). Dieser Wurf bedeutet für den betreffenden Spieler,

dass er die im „Pott" befindliche Summe verdoppeln muss.

3. Augen unter elf. Hier muss die Differenz zwischen 11 und der gewürfelten Augenzahl gebildet werden. Das Ergebnis wird mit 5 multipliziert, wodurch sich der Betrag ergibt, den der betreffende Spieler dem Einsatz im „Pott" hinzufügen muss.

Beispiel: Würfelt man – im schlechtesten Fall – zwei „Einsen", so ist die Differenz 11 – 2 = 9. Mit 5 multipliziert ergibt sich 9 x 5 = 45. Das heißt, dass der Spieler 45 Zähleinheiten dem Einsatz hinzufügen muss.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden am meisten Zähleinheiten besitzt, hat gewonnen.

76. Julchen springt vom Turm

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel, Würfelbecher

Zunächst wird mit zwei Würfeln in einem Würfelbecher begonnen. Der Anspieler stürzt den Becher um, ohne ihn aufzuheben und nach der gewürfelten Punktezahl zu schauen. Der dritte Würfel wird nun auf den umgestülp-ten Becher gelegt und heruntergeschnippt.

Die Punktezahl des heruntergeschnippten Würfels wird mit der Augenzahl der bisher verdeckten Würfel multipliziert. Wer das höchste Ergebnis hat, ist Sieger.

77. Blindauge

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Es wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Bei jedem Wurf müssen alle 3 Würfel verwendet werden. Der zweite Wurf macht den ersten ungültig. Wer hat den Mut zum dritten Wurf, der den zweiten vernichtet?

Gewertet werden bei diesem Spiel nur die beiden Würfelseiten mit den Augen „3" und „5", wobei jeweils das mittlere Auge „blind" ist, also nicht zählt. Dadurch wird die „3" zur „2" und die „5" zur „4".

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis pro Runde gewinnt.

78. Errate Würfelwerte

Spieler: Zwei und mehr
Material: 3 Augenwürfel

Stellen Sie drei Würfel übereinander! Gewinner ist, wer am schnellsten die Summe aller verdeckt liegenden, waagerechten Augen ansagen kann.

Wir nehmen einmal an, dass die erkennbare Punktezahl des obersten Würfels eine „6" ist. Das richtige Ergebnis der zu erratenden Summe wäre 15. Es wird errechnet, indem man von der immer gleichbleibenden Zahl 21 die 6 abzieht.

Hier ein Probespiel:

Unterwert des obersten Würfels „6" ist	„1"
Oberwert des zweiten Würfels z.B.	„5"
Unterwert des zweiten Würfels z.B.	„2"
Oberwert des dritten Würfels z.B.	„4"
Unterwert des dritten Würfels z.B.	„3"
Summe	**15**

79. Landsknechtsspiel

Ein Würfelspiel des späten Mittelalters.

Spieler: Zwei bis fünf
Material: Für jeden Spieler einen Augenwürfel, 50 Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Im ersten Teil muss man möglichst niedrige Augenzahlen würfeln, um zu gewinnen, im zweiten Teil möglichst hohe.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Das Spiel besteht aus zwei Teilen:

Erster Teil: Alle Zähleinheiten liegen in der Mitte des Tisches. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf. Wer die **niedrigste** Augenzahl in einer Runde gewürfelt hat, muss sich aus der Mitte eine Zähleinheit nehmen. Erreichen zwei oder mehr Spieler dieselbe Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der die Zähleinheit nehmen muss. Dieser erste Teil wird genau 10 Runden lang gespielt. Wer innerhalb der 10 Runden keine Zähleinheiten kassiert hat, darf bereits jetzt ausscheiden.

Zweiter Teil: Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der **höchsten** Augenzahl eine Zähleinheit in die Mitte zurücklegen. (Auch hier wird bei gleichen Ergebnissen ausgewürfelt!) Wer alle Zähleinheiten zurücklegen konnte, darf ausscheiden. Verloren hat, wer zum Schluss übrigbleibt.

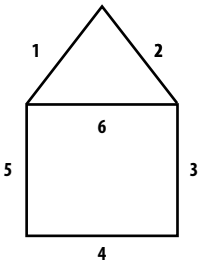
Variation: Man würfelt nicht mit einem, sondern mit zwei Würfeln!

80. Glückshaus

Wer baut sein Haus als erster ab?

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel sowie Bleistift und Papier für jeden Spieler

Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus":



Es wird nun reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in seinem Glückshaus. Hat er die gewürfelte Zahl auf seinem eigenen Blatt bereits gestrichen, so muss er sie am Haus seines linken Nachbarn streichen. Ist bei diesem die Zahl auch schon weg, ist der Spieler verpflichtet, die geworfene Zahl in sein Haus wieder aufzunehmen, indem er neben die bereits gestrichene Zahl dieselbe wieder neu einträgt.

Gewinner eines Spieles ist, wer sein „Glückshaus" als erster abgebaut hat.

81. Liesl

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.), Bleistift, Papier

Reihum wird gewürfelt. Es ist wichtig, möglichst rasch alle Augenzahlen von 1 – 6 zu würfeln und dies in der richtigen Reihenfolge. Wer eine „1" würfelt, notiert dies. Fällt bei seinem nächsten Wurf eine „2", so schreibt er sie darunter usw. bis zur „6". Dann streicht man diese Zahlen bei entsprechenden Würfen in fallender Reihenfolge von 6 bis 1 wieder aus. Gewonnen hat, wer zuerst alle Zahlen notieren konnte. Alle Verlierer geben dem Sieger für jede nicht gestrichene Zahl eine Zähleinheit.

82. Stumme Liesl

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.), Bleistift, Papier

Dieses Spiel wird wie „Liesl“ gespielt. Mit einem Unterschied: Während des gesamten Spieles darf nicht gesprochen werden. Wer trotzdem ein Wort sagt, muss wieder ganz von vorne anfangen.

83. Magic Number

Die richtige Vorhersage bringt den Sieg!

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, Würfelbecher, 10 Zähleinheiten für jeden Spieler (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

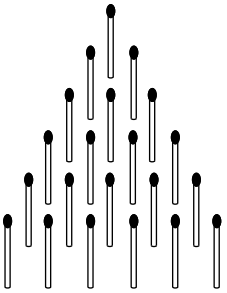
Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 1 Würfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler 10 Zähleinheiten. Jeder Spieler versucht, seine Zähleinheiten so schnell wie möglich loszuwerden. Wer als erster alles ablegen konnte, hat gewonnen. Jeder Spieler hat zu Beginn seine 10 Zähleinheiten vor sich liegen. Es wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Bevor jedoch der Würfel fällt, muss der Spieler eine Voraussage treffen. Er sagt also: „Ich würfle eine Eins, Zwei, Drei, Vier, Fünf oder Sechs!“ Würfelt er tatsächlich seine vorausgesagte Zahl, darf er eine Zähleinheit in die Mitte des Tisches legen. Stimmt seine Voraussage mit seinem Wurf nicht überein, wird er nichts los. In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe.

84. Pyramide

Wer baut seine Pyramide am schnellsten zusammen?

Spieler: Zwei und mehr
Material: 1 Augenwürfel, für jeden Spieler 21 Streichhölzer

Es können 2 und mehr Personen mitspielen. Man braucht 1 Würfel und für jeden Spieler 21 Streichhölzer.



Zunächst legt jeder seine 21 Hölzchen in Form einer Pyramide vor sich hin: An der Spitze 1 Hölzchen, in der zweiten Reihe 2 Hölzchen, in der dritten Reihe 3 Hölzchen usw. Es ergeben sich insgesamt 6 Reihen, wobei in der letzten Reihe 6 Hölzchen liegen. Nun wird reihum gewürfelt. Jeder hat einen Wurf und darf die Reihe abräumen, die seiner Augenzahl entspricht: Bei einer „6“ die sechs Hölzchen der 6er-Reihe, bei einer „1“ die Pyramiden-Spitze usw. Wird eine Zahl geworfen, deren Reihe schon abgeräumt ist, kommt der nächste Spieler dran. Wer seine Pyramide als erster abgebaut hat, hat das Spiel gewonnen.

85. Auf und ab

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 1 Augenwürfel

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 1 bis 6 untereinander auf ein Stück Papier. Reihum wird gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl wird durchgestrichen. Wenn diese Zahl bereits durchgestrichen ist, muss man sie wieder neu aufschreiben. Gewinner ist, wer zuerst alle Zahlen durchstreichen konnte.

86. Kreuz und quer

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 1 Augenwürfel

Jeder Spieler darf hintereinander siebenmal würfeln. Wurf 1 und Wurf 2 zählt man zusammen, Wurf 3 zieht man davon ab, Wurf 4 zählt man wieder dazu, Wurf 5 zieht man wieder ab, Wurf 6 wird wieder addiert und Wurf 7 nochmals abzogen. Wer bei den Zwischensummen auf einen Minuswert stößt, muss sofort ausscheiden. Gewonnen hat der Spieler mit dem besten Endergebnis.

87. Rauf und runter

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 1 Augenwürfel

In diesem Spiel hat jeder Spieler 9 Würfe hintereinander. Jeder dritte Wurf wird abgezogen.

Wurf- und Rechenschema:

Wurf 1 + Wurf 2 – Wurf 3 + Wurf 4 + Wurf 5 –
Wurf 6 + Wurf 7 + Wurf 8 – Wurf 9

Wer einen Minuswert erreicht, scheidet aus. Gewonnen hat, wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt.

88. Ausgleichende Gerechtigkeit

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 1 Augenwürfel, pro Spieler je 5 Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Jeder Spieler bekommt 5 Zähleinheiten. Reihum darf dann jeder Spieler dreimal hintereinander würfeln. Die Ergebnisse der Würfe werden addiert. Wer dabei die höchste Gesamtsumme erreicht, muss eine Zähleinheit in die Kasse zahlen. Haben zwei Spieler die höchste Summe, müssen beide bezahlen. Wer als erster nach einer vereinbarten Zahl von Runden alle seine Zähleinheiten verloren hat, gewinnt die gesamte Kasse. Ausgleichende Gerechtigkeit!

89. Quinze (Fünfzehn)

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 1 Augenwürfel, eine genügende Anzahl von Zähleinheiten (z.B. Cents oder Chips)

Gespielt wird reihum. Jeder würfelt so lange, bis er 15 Augen oder eine Augenzahl, die knapp darunterliegt, erreicht. Kommt er über 15, scheidet er aus. Sieger ist, wer zuerst die Summe „15“ erreichen konnte. Bei gleichem Ergebnis mehrerer Spieler ist entscheidend, wer dazu die wenigsten Würfe benötigt hat. Wird die Zahl „15“ von keinem Spieler erreicht, gewinnt der, der ihr am nächsten kommt.

90. Unter oder über Neun

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 1 Augenwürfel, eine genügende Anzahl von Zähleinheiten (z.B. Cents oder Chips)

Abwechselnd ist der Reihe nach jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen Spieler, ob er mit drei Würfen nacheinander über oder unter 9 Punkte werfen wird. Die anderen Spieler setzen dagegen. Wer die Wette gewinnt, darf kassieren. Bei einem 9er Wurf wird der Einsatz verdoppelt.

91. August und Auguste

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 2 Augenwürfel, Bleistift, Papier

Reihum wird mit folgendem Ziel gewürfelt:
Wer wirft als erster einen August (= ein Pasch, zwei gleiche Augenwerte) und eine Auguste (= Summe „7“) oder umgekehrt. Wer eines der beiden Ergebnisse hat, notiert sich dies. Wer beide, also August und Auguste, hat, gewinnt.

92. Macao

Zwölf gewinnt!

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 1 Augenwürfel

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man benötigt 1 Augenwürfel. Jeder Spieler muss dreimal würfeln. Ziel des Spieles ist es, 12 Augen zu erwürfeln. Wer mehr als 12 Augen erzielt, hat verloren. Wer weniger Augen erreicht, kann durch einen vierten Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

93. Einundzwanzig mal eins

Ein ganz einfaches Würfelspiel.

Spieler: Zwei oder mehr
Material: 1 Augenwürfel

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Bei einer Sechs muss noch einmal gewürfelt werden. Die erreichten Augenzahlen spielen dabei keine Rolle. Es wird nur mitgezählt, wie oft die „1“ fällt. Gewinner des Spieles ist derjenige, der die 21. Eins wirft.

94. Kartenwürfeln

Wer schnappt die meisten Karten?

Spieler: Zwei oder mehr
Material: Skatblatt, 2 Augenwürfel

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Die 32 Karten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Sie zeigt an, welchen Wert man würfeln muss.

Die einzelnen Karten haben folgende Punktwerte:

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

Nun beginnt der erste Spieler zu würfeln. Er muss dazu beide Würfel nehmen, und es gilt stets nur die Summe der Augen beider Würfel. Diese Summe muss genau dem Wert der aufgedeckten Karte entsprechen. Würfelt er eine Summe, die nicht mit dem Wert der aufgedeckten Karte übereinstimmt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wer einen Sechserpasch wirft, kann damit zwar keine Karte gewinnen, darf es aber noch ein zweites Mal probieren. Sieger des Spieles ist, wer am Schluss die meisten Karten erwürfelt hat.

95. Farbe oder Wert

Ein echtes Glücksspiel!

Spieler: Zwei
Material: Skatblatt und für beide Spieler die gleiche Anzahl Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Man muss den Wert oder die Farbe von verdeckten Karten richtig erraten, um in den Besitz von möglichst vielen Zähleinheiten zu kommen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zunächst werden die Zähleinheiten gleichmäßig an beide verteilt. Dann werden die 32 Karten gut durchgemischt und einzeln ausgeteilt. Jeder der beiden Spieler bekommt demnach 16 Karten, die er verdeckt in zwei Achterreihen vor sich hinlegt.

Spieler A beginnt, tippt auf eine der verdeckten Karten von B und sagt: „Rot“ oder „Schwarz“. Da gleich viele rote und schwarze Karten im Spiel sind, stehen die Chancen, richtig zu raten, fünfzig zu fünfzig. (Herz und Karo = Rot, Pik und Kreuz = Schwarz). Hat A richtig getippt, bekommt er von B eine Zähleinheit. Die Karte wird beiseite gelegt. Nun darf Spieler B auf eine Karte von A deuten und die Farbe zu erraten versuchen. Errät auch er die richtige Farbe, bekommt er von A eine Zähleinheit, und die Karte kommt aus dem Spiel. Wird dagegen die Farbe nicht erraten, dann wird die betreffende Karte wieder verdeckt beim jeweiligen Spieler abgelegt. Wer ein gutes Gedächtnis hat, tippt sicher das nächste Mal richtig. Man kann aber beim Raten auch versuchen, den Wert einer Karte zu erraten und nicht die Farbe. Die Chancen sind hier viel geringer, da es ja acht verschiedene Kartenwerte in einem Kartenspiel gibt: König, As, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben. Jeder Wert kommt viermal vor. Ein Spieler, der also beispielsweise auf „König“ tippt und tatsächlich einen König aufhebt, hat den Wert erraten und bekommt vom Gegenspieler dafür 4 Zähleinheiten. Ansonsten wird genauso gespielt wie beim Farbenraten: Richtig getippte Karten werden entfernt, nicht erratene Karten werden verdeckt an ihren alten (!) Platz zurückgelegt.

Spielende:
Man spielt so lange, bis alle Karten eines Spielers vom Gegenspieler erraten wurden. Wer zu diesem Zeitpunkt am meisten Zähleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

96. Mau-Mau

Lustiges Kartenspiel für die ganze Familie.

Spieler: Zwei bis fünf
Material: Skatblatt, 60 Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zuerst werden die Zähleinheiten an alle Spieler gleichmäßig verteilt. Die Karten werden gemischt, abgehoben und reihum einzeln verteilt. Jeder Spieler bekommt fünf Karten. Die restlichen Karten werden als Talon verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Die Kartenwerte:

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

Jetzt beginnt der Spieler links des Kartengebers. Er legt eine passende Handkarte auf die offene Karte des Abwurfstoßes. Es muss eine Karte derselben Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz, Herz auf Herz) oder desselben Wertes sein (z.B. Dame auf Dame, Zehn auf Zehn). Es darf nur eine Karte abgelegt werden. Hat ein Spieler keine passende Karte, so darf er einen Buben beliebiger Farbe abwerfen und eine andere Trumpffarbe bestimmen. Der nächste Spieler muss mit der entsprechenden Farbkarte folgen. Hat der Spieler weder eine entsprechende Farbkarte, noch eine Karte des gleichen Wertes und auch keinen Buben auf der Hand, so muss er eine Karte vom Talon aufnehmen. Kann er diese Karte auch nicht auslegen, muss er sie behalten, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Spielende:

Wer als erster alle seine Karten abgelegt hat, hat gewonnen. Er ruft: „Mau-Mau“, und das Spiel ist beendet. Der Gewinner bekommt von allen Mitspielern Zähleinheiten im Wert ihrer nicht abgelegten Karten als Belohnung ausbezahlt. Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden.

97. Letzter Stich

Ein Spiel, bei dem man vorausdenken muss.

Spieler: Drei oder vier
Material: Skatblatt und für jeden Spieler fünf Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Wenn man zu dritt spielt, müssen die Siebenen und Achten aus dem Spiel herausgenommen werden; es sind dann nur noch 24 Karten im Spiel. Zu viert braucht man alle 32 Karten. Als erstes bekommt jeder Spieler seine fünf Zähleinheiten. Nun verteilt der Geber, nachdem er gut gemischt hat, an jeden Spieler 4 Karten und anschließend noch einmal 4, so dass zum Schluss jeder Spieler 8 Karten in seinen Händen hält. Die Karten werden natürlich verdeckt verteilt, niemand soll die Karten der anderen Spieler sehen. Der linke Nachbar des Gebers darf jetzt die erste Karte zum ersten Stich ausspielen. Reihum gibt jeder Spieler ebenfalls eine Karte dazu. Dabei gilt: Es muss Farbe bedient werden! Spielt z.B. ein Spieler eine Kreuzkarte heraus, müssen die anderen „Kreuz" zugeben. Ebenso ist es bei Pik, Herz und Karo. Nur wer die ausgespielte Farbe nicht im Blatt hat, darf eine beliebige andere Karte „abwerfen", kann damit aber nicht stechen! Haben alle Spieler ihre Karte für den ersten Stich in die Tischmitte gelegt, wird derjenige ermittelt, der „den Stich gemacht hat" und die Karten einstreichen darf. Die Rangfolge der Karten ist folgende: As (höchste Karte), König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben (niedrigste Karte). Wer gestochen hat, spielt die nächste Karte aus, die anderen bedienen wieder – usw., bis alle acht Karten gespielt sind. Und nun das Wichtigste: **Wer den letzten Stich macht, hat das Spiel verloren!** Er muss eine Zähleinheit in den „Pott" zahlen. Einzige Ausnahme: Ein Spieler macht einen „Durchmarsch", d.h. er macht alle 8 Stiche. In diesem Fall bekommt er aus dem „Pott" 2 Zähleinheiten.

Spielende:
Wenn einer keine Chips mehr hat, ist das Spiel aus. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Chips besitzt, ist der Gewinner.

98. Herz As – Herz Zehn

Spieler: Vier
Material: Skatblatt

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Der Spieler, der Herz As und derjenige, der Herz Zehn erhält, spielen zusammen gegen die beiden anderen Spieler. Sind Herz As und Herz Zehn in einer Hand, spielt diese ein Solo gegen die übrigen drei Mitspieler. Es darf nicht verraten werden, welche dieser Haupttrumpfkarten in welcher Hand sind. Die Farbe Herz ist immer Trumpf und sticht in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Trumpfzwang besteht nicht, es muss jedoch Farbe bedient werden.

Spielende:
Gewonnen wird das Spiel von dem Solospieler, bzw. von der Partei, die Herz As und Herz Zehn hat, wenn mindestens 61 Augen erreicht sind.

Dabei zählen:

As = 11	Zehn =10
König = 4	Neun = 0
Dame = 3	Acht = 0
Bube = 2	Sieben = 0 Punkte.

99. Siebzehn und Vier

Spieler: Zwei und mehr
Material: Skatblatt

17 + 4 wird von beliebig vielen Spielern gespielt.

Die Kartenwerte:

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

Sieger ist, wer 21 errechnete Werte oder zwei Asse in die Hand bekommt oder dem Gesamtwert 21 am nächsten kommt. Wer über 21 Werte eingekauft hat, scheidet für dieses Spiel aus. Ein Bankhalter, der mitspielt, gibt die Karten und spielt gegen jeden Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler macht einen beliebig hohen Einsatz. Der Bankhalter gibt die erste Karte verdeckt an den Spieler A, die zweite an sich; sodann weitere Karten an A, solange dieser Karten anfordert. Wenn A einen optimalen, an 21 heranreichenden Kartenwert oder exakt 21 erhalten hat, dann stoppt er die Kartenzuteilung des Bankhalters mit der Aussage: „Bedient!". Daraufhin gibt der Bankhalter zusätzlich zu seiner am Anfang schon zugeteilten Karte so lange weitere Karten, bis er glaubt, den an 21 optimal heranreichenden Wert bekommen zu haben. Er darf als Bankhalter diesen Wert um einen Punkt erhöhen. Hält er 20 Werte in der Hand, darf er ankündigen: „21 gewinnt!". Hat Spieler A 21 Werte erreicht, so hat er gewonnen, und die Bank muss seinen Einsatz und den aller Mitspieler auszahlen. Hat er weniger Werte in der Hand, hat er verloren, und die Bank kassiert seinen und der Mitspieler Einsatz. Haben sowohl die Bank wie der Spieler 21 Handwerte, gewinnt immer die Bank. Hat Spieler A zwei Asse, die ebenfalls 21 zählen, und der Bankhalter nur 20 Werte erreicht, die, wie gesagt, auch mit 21 eingestuft werden, gewinnt Spieler A mit seinen beiden Assen.

100. Schwarze Sau

Wer muss den „Sauhaufen" nehmen?

Spieler: Drei bis sechs
Material: Skatblatt und für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Es geht darum, seine Karten so schnell wie möglich auf dem „Sauhaufen" abzulegen, um dann von den anderen Spielern Zähleinheiten zu kassieren.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Als erstes werden die vorhandenen Zähleinheiten gleichmäßig verteilt. Dann werden alle 32 Skatkarten gut gemischt und reihum einzeln und verdeckt ausgegeben. Jeder schaut nun in seinen Karten nach, ob er die „Schwarze Sau" (= Pik As) bekommen hat. Der Spieler mit dieser Karte beginnt das Spiel, indem er die Schwarze Sau auf den Tisch legt und noch eine beliebige Karte obendrauf – beide offen. Nun ist der linke Nachbar an der Reihe. Er muss nachsehen, ob er eine gleiche Karte hat wie die, die auf der Schwarzen Sau liegt. Liegt z.B. eine „10", so muss er auch eine „10" ausspielen, und er darf zusätzlich noch eine beliebige Karte obenauflegen. Natürlich findet nicht jeder in seinen Karten eine passende zum Ablegen. Wer also an der Reihe ist und nicht ablegen kann, der muss den ganzen „Sauhaufen" nehmen und darf nur die Schwarze Sau liegenlassen. Darauf legt er gleich wieder eine beliebige Karte obenauf. So wird reihum weitergespielt – so flink wie möglich!

Spielende:
Wer als erster seine gesamten Karten losgeworden ist, ist der Gewinner des Spieles. Er erhält von jedem Spieler so viele Zähleinheiten, wie dieser noch Karten auf der Hand hat.

Wer keine Zähleinheiten mehr besitzt, scheidet aus.

101. Zwölf gewinnt

Wer kommt der Zwölf am nächsten?

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Bei diesem Spiel geht es darum, mit beliebig vielen Karten 12 Augen zu erreichen, aber nicht zu überschreiten.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Vor Beginn des Spieles erhält jeder Spieler die gleiche Menge Zähleinheiten. Durch Auslosen wird der erste Bankhalter bestimmt. Dieser mischt nun die Karten und gibt jedem eine Karte, sich selbst auch. Reihum darf jeder Spieler weitere Karten fordern, um möglichst nahe an die zu erreichende Zahl „12" zu kommen, sie aber nicht zu überschreiten.

Die einzelnen Karten haben folgende Punktwerte:

As = 11	Zehn = 10
König = 3	Neun = 9
Dame = 2	Acht = 8
Bube = 1	Sieben = 7

Hat also jemand als erstes ein As erhalten, wird er auf keinen Fall eine zweite Karte verlangen, da er sonst mit großer Wahrscheinlichkeit über 12 Augen bekäme. Hat jedoch jemand als erstes einen König erhalten, so kann er ruhig eine zweite Karte fordern, denn nur mit einer Zehn oder einem As würde er die „12" überschreiten. Die Karten werden vom Spieler immer so lange einzeln angefordert, bis er meint, genug zu haben. Dann ist der nächste dran, zuletzt der Bankhalter selbst. Wer durch Nachfordern auf mehr als 12 Augen kommt, muss seine Karten aufdecken und dem Bankhalter eine Zähleinheit bezahlen. Wenn alle bedient sind, werden die Karten offen auf den Tisch gelegt. Wer weniger oder gleich viele Augen in seinem Blatt erreicht hat wie der Bankhalter, muss ihm eine Zähleinheit bezahlen. Wenn ein Spieler mehr Augen als der Bankhalter auf der Hand hat, erhält er vom Bankhalter eine Zähleinheit. Ist das Ausbezahlen beendet, wird der nächste Spieler neuer Bankhalter. So wandert die Bank im Laufe des Spieles von einem Spieler zum anderen.

Spielende:
Es gewinnt derjenige, der nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Zähleinheiten besitzt. Wichtig ist, dass alle Spieler gleich oft Bankhalter waren.

102. Offiziers-Skat

Skat zu zweit – etwas vereinfacht.

Spieler: Zwei
Material: Skatblatt und für beide Spieler die gleiche Anzahl Z ähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Es sollen mindestens 61 Punkte durch Stechen erreicht werden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Als erstes werden die Zähleinheiten gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Die Karten werden gut gemischt, der Geber teilt dem Ausspieler 8 Karten zu, die dieser in zwei Reihen verdeckt vor sich hinlegt. Dann nimmt der Geber die nächsten 8 Karten vom Talon und legt sie ebenfalls verdeckt vor sich hin. Dies wird noch einmal wiederholt. Der Ausspieler darf nun die Farbe bestimmen, die Trumpf sein soll. Neben der gewählten Trumpffarbe sind die Buben stets die höchsten Trümpfe, und zwar in folgender Reihenfolge: Der höchste Trumpf ist der Kreuz-Bube, dann folgen Pik-Bube, Herz-Bube und Karo-Bube. Dann käme das Trumpf-As, der Trumpf-König usw., bis zum niedrigsten Trumpf, der Trumpf-Sieben, die trotzdem jede Nicht- Trumpfkarte sticht. Wenn man den Wert einer seiner Stiche nach Punkten zählen will, muss man die Punktwerte der einzelnen Karten kennen:

As = 11	Zehn = 10
König = 4	Neun = 0
Dame = 3	Acht = 0
Bube = 2	Sieben = 0

Die Buben sind zwar die höchsten Trümpfe, zählen aber nur 2 Punkte. Beim Spielen muss immer Trumpf bedient werden, nur wer keinen Trumpf besitzt, darf abwerfen. Wenn ein Spieler die obere, offene Karte gespielt hat, muss er die darunterliegende Karte umdrehen. Wer gestochen hat, kommt wieder heraus. Es gilt, möglichst viele Stiche mit hoher Punktzahl zu machen. Wenn alle Karten gespielt sind, zählt jeder den Punktewert seiner Stiche. Wer 61 und mehr Punkte erreicht hat, hat gewonnen und erhält vom Gegenspieler 5 Zähleinheiten ausbezahlt. Hat der Verlierer 30 oder weniger Punkte, ist er „Schneider" und muss 10 Zähleinheiten zahlen. Wer gar keinen Stich macht, ist „schwarz" und zahlt 15 Zähleinheiten an den Gewinner. Bei 60 Punkten gewinnt der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat.

Spielende:
Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer zum Schluss die meisten Zähleinheiten hat, ist Gesamtsieger.

103. Ecarté

Ein klassisches Glücksspiel mit Karten.

Spieler: Zwei aktive und beliebig viele passive Spieler

Material: Skatblatt, Notizzettel, Stift sowie Zähleinheiten (z. B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Mit 5 Handkarten pro Spiel mind. 3 Stiche zu machen.

Die Kartenwerte: König (höchste Karte) – Dame – Bube – As – Zehn – Neun – Acht – Sieben.

Rangfolge der Farben: Kreuz – Pik – Herz – Karo.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Vor Spielbeginn werden die vorhandenen Zähleinheiten gleichmäßig an die Spieler verteilt; außerdem wird der Höchst- und Mindesteinsatz für jeden Spieler – aktiv und passiv – festgelegt. Er wird dem Spieler ausbezahlt, der zuerst 5 Punkte erreicht. Die Augenwerte der Karten zählen beim Ecarté nicht, nur die Anzahl der Stiche wird gewertet. Zu einer Partie gehören mindestens zwei Spieler. Der Geber wird durch das Los bestimmt. Sein Gegner ist „Vorhand". Der Geber mischt gut, Vorhand hebt ab, dann verteilt der Erstgenannte an beide Spieler einmal je 3, dann je 2, also insgesamt 5 Karten. Die 11. Karte kommt offen auf den Tisch. Sie bestimmt die Trumpffarbe des Spieles und wird beim Spiel nicht mitverwendet. Ist sie zufällig ein König, also die höchste Karte dieser Trumpffarbe, wird dem Geber ein Pluspunkt angerechnet. Die restlichen Karten kommen verdeckt als Talon auf den Tisch. Steht die Trumpfkarte fest, überprüfen die Spieler ihre Karten. Vorhand beginnt mit dem Spiel. Wenn er glaubt, mit seinem Blatt mindestens 3 Stiche machen zu können, sagt er: „Ich spiele". Hat er keine günstigen Karten, sagt er: „Ich passe" oder „Ich proponiere", d.h. Vorhand beantragt, beliebig viele Handkarten, eventuell sogar das ganze Blatt, gegen ebenso viele Talonkarten zu tauschen. Der Geber kann dem Wunsch nachkommen, er kann ihn aber auch ablehnen. Der Geber wird ablehnen, wenn er selbst ausgesprochen gute Karten hat. Wenn er ablehnt, das Spiel aber nicht gewinnt, erhält er einen Strafpunkt. Ist der Geber mit dem Tausch einverstanden, legt Vorhand seine schlechten Karten verdeckt ab, d.h. er „ecartiert" das Blatt (franz. écarter = ablegen) und bekommt dafür ebenso viele Talonkarten. Der Geber darf ebenso viele Karten austauschen wie Vorhand. Proponiert Vorhand nicht, verliert aber das Spiel, so erhält er einen Strafpunkt Vorhand kann so lange tauschen, bis der Geber nicht mehr einverstanden ist, oder der Talon aufgebraucht ist. Der Umtausch darf erst erfolgen, wenn die alten Karten abgelegt sind. Die Trumpfkarten und die bereits abgelegten Karten bleiben unberührt.

Nach jedem Spiel wird neu gemischt, Vorhand hebt ab, sein Partner teilt aus. Nach dem Tausch spielt Vorhand die erste Karte aus. Ist sie Trumpf-König, erhält Vorhand einen Pluspunkt. Es besteht Stich- und Farbzwang, d.h. jede ausgespielte Karte muss mit gleicher Farbe bedient werden. Wenn die Handkarten es ermöglichen, muss gestochen werden. Die ausgespielten Karten werden laut angesagt, um den passiven Mitspielern die Beteiligung am Spiel zu erleichtern. Sie dürfen auf einen der Spieler setzen, können zwar das Spielgeschehen nicht beeinflussen, sind aber an Gewinn oder Verlust beteiligt.

Sieger: Wer mindestens 3 Stiche macht, hat gewonnen.

Abrechnung: Auf einem Zettel werden die gemachten Punkte notiert:
- Vorhand bekommt nach dem ersten Stich 1 Pluspunkt, wenn er ohne Tausch drei Stiche gemacht hat.
- Erreicht Vorhand weniger als 3 Stiche, werden dem Geber 2 Punkte gutgeschrieben.
- Hat der Geber den Tausch verweigert und mindestens 3 Stiche gemacht, darf er 1 Punkt notieren.
- Im weiteren Spielverlauf wird jedem Spieler 1 Punkt gutgeschrieben, wenn er 3 Stiche eingebracht hat.
- Gelingt es einem Partner, bei einem Spiel alle 5 Stiche zu machen = „Vole", bekommt er 2 Punkte.
- Hat Vorhand den Trumpf-König als erste ausgespielt, wird ihm 1 Pluspunkt notiert.
- Hat der Geber den Trumpf-König ausgespielt, wird ihm 1 Punkt gutgeschrieben.

Jeux de règle:
So werden Kartenkombinationen genannt, welche die Gewinnchancen wesentlich erhöhen. Es sind dies:

1. 3 Trumpfkarten
2. 2 Trumpfkarten in Verbindung mit
   a) zwei Karten gleicher Farbe
   b) zwei Karten gleicher Farbe mit König oder Dame
   c) zwei Karten gleicher Farbe und ein König anderer Farbe
   d) zwei Karten gleicher Farbe mit Bube und As
3. 1 Trumpfkarte mit
   a) drei Karten gleicher Farbe (mit einer Dame) und einem König anderer Farbe
   b) vier Karten gleicher Farbe, darunter ein König
   c) zwei Karten gleicher Farbe und zwei Könige anderer Farbe
4. Karten ohne Trumpffarbe mit
   a) zwei Königen und zwei Karten gleicher Farbe mit einer Dame
   b) vier Figurenkarten, darunter zwei Damen

Renonce:
Dies ist der Fachausdruck für einen Verstoß gegen die Spielregeln. Renonce wird damit bestraft, dass der betreffende Spieler seine Handkarten offen auf den Tisch legen und mit den aufgedeckten Karten weiterspielen muss. Bringt er in einem Spiel trotzdem alle 5 Stiche ein, wird ihm nur 1 Punkt – statt 2 – gutgeschrieben. Macht er 3 Stiche, wird seinem Gegner der Pluspunkt angerechnet.

Tipps:
- Tauschen Sie nur, wenn Sie ganz schlechte Karten haben und sich durch einen Tausch nur verbessern können.
- Wenn Sie tauschen müssen, dann behalten Sie nur die Trumpfkarten und die Könige, alle anderen Karten geben Sie weg.
- Spielen Sie Ihre Trümpfe gleich aus.
- Es ist trotz des Pluspunktes nicht immer ratsam, den Trumpfkönig vor dem ersten Ausspielen zu melden, weil der Gegner dadurch Einblick in Ihre Karten bekommt.
- Wenn Sie drei Trümpfe besitzen, spielen Sie zur Irreführung des Gegners zuerst die niedrigste Karte aus.

104. Häufeln

Ein reines Glücksspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Skatblatt, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Wetten möglichst viele Zähleinheiten zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zuerst werden die Zähleinheiten unter allen Spielern gleichmäßig aufgeteilt. Danach wird durch Los der erste Bankhalter bestimmt. Der Bankhalter mischt die Karten und lässt den Spieler, der rechts von ihm sitzt, so oft abheben, dass für jeden Spieler ein Kartenhäufchen auf dem Tisch liegt. Nun wählt sich jeder eines aus und zieht es zu sich heran, ohne dabei die unterste Karte anzusehen. Der Bankhalter nimmt das übriggebliebene Päckchen. Jeder Spieler legt auf oder neben seinen Kartenstapel den Wetteinsatz, der beliebig sein darf, in der Höhe aber vom Bankhalter begrenzt werden kann. Der Bankhalter selbst braucht nicht zu setzen. Nach AbSchluss aller Wetten dreht der Bankhalter sein Kartenpäckchen um, nach ihm der links neben ihm sitzende Spieler. Ist die unterste Karte des Spielers niedriger als die der Bank, gewinnt der Bankhalter den Einsatz des Spielers. Ist sie höher, zahlt der Bankhalter einen Gewinn in Höhe des Einsatzes. Sind die Kartenwerte gleich, gewinnt keiner von beiden. Anschließend dreht der nächste Spieler seine Karten um und vergleicht die unterste Karte mit der aufgedeckten Karte des Bankhalters. In gleicher Weise werden auch die Wetten mit den restlichen Spielern abgewickelt. Der Bankhalter behält die Bank in der Regel für 5 Spiele, kann sie aber länger behalten, wenn er dies eine Spielrunde vorher bekanntgibt.

105. Einundfünfzig

Lustiges Kettenrechnen mit Karten.

Spieler: Zwei bis vier
Material: Skatblatt, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Der Gesamtwert der Karten des Abwurfstoßes darf nicht höher sein als 51 Augen. Wer beim Ablegen diesen Gesamtwert überschreitet, hat verloren.

In diesem Spiel haben die Karten folgende Punktwerte:

As = 11	Zehn = –1
König = 4	Neun = 0
Dame = 3	Acht = 8
Bube = 2	Sieben = 1

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zuerst werden die Zähleinheiten an alle gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler erhält dann 5 Karten. Die restlichen Karten kommen als Stapel, mit der Rückseite nach oben, in die Tischmitte. Der Spieler links des Kartengebers beginnt. Er nimmt eine Karte auf und legt diese oder eine beliebige andere Handkarte offen neben den Kartenstapel in der Tischmitte. Dabei sagt er den Wert dieser Karte laut an. Der nächste Spieler nimmt wieder eine Karte vom verdeckten Stoß, legt diese oder eine seiner Handkarten ab, zählt den Wert dieser Karte zum Wert der vorher abgelegten Karten und sagt die Gesamtsumme laut an. So geht es reihum weiter, bis sich der Gesamtwert des Stapels der Zahl 51 nähert. Ist der Talon (der versteckte Kartenstapel) aufgebraucht, wird aus den Handkarten weitergespielt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss ablegen.

Spielende:
Wer die Zahl 51 erreicht oder überschreitet, hat verloren. Er muss jedem Mitspieler eine anfangs festgesetzte Anzahl von Zähleinheiten bezahlen. Man spielt eine vorher ausgemachte Anzahl von Runden, um den Endsieger zu ermitteln.

Ein Tipp: Kluge Spieler legen zuerst die hohen Werte ab und behalten die Zehner (1 Minuspunkt) und Neuner (0 Punkte) bis zuletzt zurück.

106. Mogeln

Das einzige Spiel, bei dem man nicht ehrlich sein muss.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Skatblatt, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Es geht darum, möglichst rasch alle Karten abzulegen, wobei gemogelt werden darf. Man darf sich dabei nur nicht erwischen lassen!

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zunächst werden die vorhandenen Zähleinheiten so an die Spieler verteilt, dass jeder gleich viele besitzt. Nun werden alle 32 Karten gemischt und einzeln und verdeckt an die Spieler ausgegeben. Bleiben zuletzt ein paar Karten übrig, die nicht mehr für alle reichen, wird dieser Rest verdeckt beiseite gelegt. Niemand darf diese Karten ansehen. Wenn jeder seine Karten aufgenommen hat und sie ein wenig nach Farben geordnet hat, beginnt das Mogeln: Der Spieler links vom Geber fängt mit dem Ablegen an. Er legt eine Karte aus der Hand auf den Tisch – mit der Rückseite nach oben, so dass niemand die Farbe erkennen kann. Gleichzeitig nennt er eine der vier Farben (Karo, Herz, Pik oder Kreuz). Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er hat dabei zwei Möglichkeiten zu spielen:
1. Er „glaubt" seinem Vordermann, dass seine abgelegte Karte tatsächlich die Farbe hat, die dieser laut verkündet hat. In diesem Fall legt er selbst eine Karte obenauf und wiederholt die Farbe seines Vordermannes. Dabei spielt es gar keine Rolle, ob die verdeckt abgelegte Karte auch wirklich der verkündeten Farbe entspricht. Es kann jede beliebige Karte sein! Nun käme der nächste Spieler dran, der entweder auch seinem Vorspieler glaubt und die Farbe „beibehält" und – ohne nachzusehen – eine weitere Karte mit „angeblich" derselben Farbe ablegt oder aber die andere Möglichkeit wahrnimmt.

2. Er „glaubt" seinem Vordermann nicht, dass dessen abgelegte Karte die Farbe hat, die dieser genannt hat. Er stoppt das Spiel durch den Ruf: „Du hast gemogelt!" Daraufhin dreht er die von seinem Vordermann abgelegte Karte um. Stimmt die Farbe nicht mit der verkündeten Farbe überein, so muss der Vordermann – weil er gemogelt hat – alle abgelegten Karten an sich nehmen. Er beginnt dann sofort eine neue Mogelrunde, indem er eine beliebige der vier Farben nennt und dazu eine Karte ablegt. Stimmt die Farbe jedoch mit der verkündeten überein, so muss der „ungläubige" Spieler alle abgelegten Karten an sich nehmen und die nächste Mogelrunde eröffnen. Wer als erster seine Karten ablegen konnte, ist der Gewinner eines Spieles. Er bekommt von den anderen so viele Zähleinheiten ausbezahlt, wie diese noch Karten in der Hand haben.

Spielende:
Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer am Ende die meisten Zähleinheiten hat, ist Gesamtsieger. Gehen einem Spieler die Zähleinheiten aus, muss er ausscheiden.

107. Schlafmütze

Hier heißt es reaktionsschnell sein.

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich ein Quartett aus vier gleichen Karten (z.B. aus 4 Königen) zu bekommen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zuerst werden aus dem Paket der 32 Skatkarten so viele Quartette herausgesucht, wie Spieler vorhanden sind. Spielt man beispielsweise zu dritt, so benötigt man nur 3 Quartette – etwa 4 Könige, 4 Damen und 4 Buben. Zu viert braucht man 4 Quartette usw. Die nicht benötigten Karten werden beiseite gelegt, die Quartette werden gut durchgemischt. Nun bekommt jeder Spieler 4 Karten, die reihum einzeln und verdeckt ausgeteilt werden. In die Tischmitte werden nun Zähleinheiten gelegt, und zwar eine Einheit weniger als Spieler mitspielen. Jeder Spieler wird zuerst feststellen, ob er schon zwei oder gar drei Karten von gleichem Wert bekommen hat. Dann muss er sich entscheiden, welche Karte er als erste ablegen wird. Da alle Spieler gleichzeitig jeweils eine Karte ablegen müssen, gibt einer das Kommando. Er ruft: „Alle hopp!". Sofort muss jeder seine Karte zu seinem rechten Nachbarn verdeckt schieben. Es ist wichtig, dass jeder seine „Ablegekarte" nur nach rechts schiebt. Nun folgt das Kommando: „Alle auf!". Jeder nimmt jetzt die Karte auf, die ihm zugeschoben wurde. Wenn man Glück hat, paßt die aufgenommene Karte zum gesammelten Quartett. Ist das nicht der Fall, kann man sie beim nächsten Kommando, das schnell folgen sollte, wieder ablegen. Dieses Austauschen der Karten wiederholt sich so lange, bis ein Spieler ein vollständiges Quartett auf der Hand hat. Er nimmt sich in diesem Moment von der Tischmitte eine Zähleinheit. Sofort dürfen sich alle anderen Spieler je eine Zähleinheit nehmen – aber möglichst schnell – für den letzten bleibt nämlich nichts übrig. Wer kein Stück bekommen hat, muss die Schlafmütze aufsetzen. Ein neues Spiel beginnt. Wer zweimal hintereinander die Schlafmütze erhält, muss eine Zähleinheit in den Pott zurücklegen. Man spielt so lange, bis keine Zähleinheiten mehr im Pott sind.

108. Alle Acht

Auf die richtige Farbe kommt es an!

Spieler: Drei oder vier
Material: Skatblatt und für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich alle 8 Karten einer Farbe zu bekommen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Als erstes werden die vorhandenen Zähleinheiten so an alle Spieler verteilt, dass jeder die gleiche Anzahl Zähleinheiten bekommt. Dann werden die 32 Karten reihum einzeln und verdeckt an die 4 Spieler verteilt, so dass zum Schluss jeder 8 Karten in der Hand hält. Spielt man nur zu dritt, müssen vor dem Mischen und Ausgeben die 8 Karten der Farbe Pik entfernt werden. Wenn jeder seine 8 Karten bekommen hat, nimmt er sie auf und stellt fest, von welcher Farbe er die meisten Karten bekommen hat. Die Karten dieser Farbe sondert er aus, um sie zu behalten und im Laufe des Spieles weitere davon zu sammeln. Die anderen Karten legt er verdeckt vor sich als „Müllhaufen" auf den Tisch. Kein Spieler darf wissen, welche Karten sich in den „Müllhaufen" der anderen Spieler befinden. Der Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt, darf das Spiel beginnen. Er schiebt eine beliebige Karte zu seinem Nachbarn. Die Karte, die ein Spieler von seinem „Müllhaufen" verdeckt weiterschiebt, kann völlig beliebig sein. So wird reihum gespielt, bis einer alle 8 Karten einer Farbe beisammen hat. Er ruft sofort: „Alle Acht!" und legt seine Karten zum Beweis offen auf den Tisch. Er hat gewonnen und erhält von den anderen Spielern so viele Zähleinheiten, wie jeder einzelne Karten hat, die nicht zu seiner Sammelfarbe passen.

Spielende:
Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen. Wer danach die meisten Zähleinheiten besitzt, ist der Gesamtsieger. Sollten einem Spieler die Zähleinheiten ausgehen, muss er ausscheiden.

109. Spitz paß auf!

Wer reagiert am schnellsten?

Spieler: Zwei, vier oder sechs
Material: Skatblatt, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Durch schnelles Reagieren die meisten Karten gewinnen! Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zuerst werden die Zähleinheiten gleichmäßig unter den Mitspielern aufgeteilt. Die Karten werden gemischt und einzeln ausgegeben. Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Die oberste Karte decken alle gleichzeitig auf, wenn der Kartengeber ruft: „Spitz paß auf!". Gleichzeitig muss jeder die aufgedeckten Karten der Spielrunde überblicken. Hat nämlich ein weiterer Spieler eine ranggleiche Karte aufgedeckt, muss der Spieler, der dies zuerst entdeckt, seine Hand darauflegen und diese Karte an sich nehmen. Die gewonnenen Karten werden getrennt von den Spielkarten aufbewahrt. Die aufgedeckten Karten werden wieder umgedreht, der Spielleiter ruft wieder: „Spitz paß auf!", die nächste Karte wird aufgedeckt usw., bis am Schluss keine gleichrangigen Karten mehr zusammenpassen. Damit ist das erste Spiel beendet.

Gewinner ist, wer die meisten Karten bekommen hat. Dieser Spieler erhält von den anderen Spielern Zähleinheiten im Wert ihrer übriggebliebenen, verdeckten Karten.

Die Kartenwerte:

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

Spielende:
Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden steht der Gesamtsieger oder „Oberspitz" fest – anhand der Gesamtzähleinheiten.

110. Bettelmann

Auf's Glück kommt es an!

Spieler: Zwei
Material: Skatkarten

Ziel des Spieles:
Es geht darum, mit den eigenen Karten die Karten des Gegenspielers zu stechen, um nach und nach sämtliche Karten in seinen Besitz zu bekommen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Die 32 Karten werden gut gemischt und einzeln ausgeteilt. Jeder der beiden Spieler bekommt 16 Karten, die verdeckt bleiben müssen. Jeder legt seine Karten als ordentliches Päckchen gestapelt vor sich auf den Tisch, immer noch mit der Rückseite nach oben. Nun dreht jeder die oberste Karte seines Stapels um und legt sie in die Tischmitte. Die höhere Karte sticht.

Die Rangfolge der Karten:
As (höchste Karte) – König – Dame – Bube – Zehn – Neun – Acht – Sieben.

Die Farben bleiben unberücksichtigt. Beide Karten gehören nun demjenigen, der die höhere Karte gelegt hat. Die Karten kommen verdeckt wieder unter den Stapel. Dann deckt jeder die nächste Karte seines Stapels auf, und es wird festgestellt, wem diese Karte gehört. Werden zwei wertgleiche Karten (z.B. zwei Damen) aufgedeckt, dreht jeder noch eine Karte um. Wer jetzt die höhere hat, dem gehören alle 4 Karten. Sind die ersten 16 Karten durchgespielt, macht jeder mit den Karten seiner Stiche weiter.

Spielende:
Wer alle 32 Karten in seinen Besitz gebracht hat, ist der Gewinner des Spieles. Sein Gegenüber ist „Bettelmann" und hat verloren.

111. Hindernislauf

Wer erreicht als erster das Ziel?

Spieler: Mindestens drei
Material: Skatblatt, Zähleinheiten (z.B. Cents, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:
Karten in beliebiger Reihenfolge abzulegen, dabei aber bestimmte Hindernisse zu überwinden und als erster ins Ziel zu kommen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an alle verteilt. Eventuell übriggebliebene Karten werden mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt, der Kartengeber muss ihre Werte zusammenzählen und laut ansagen.

Die Karten haben folgende Punktwerte:

As = 1	Zehn = 10
König = 4	Neun = 9
Dame = +3 oder –3	Acht = 8
Bube = 2	Sieben = 7

Die Damen spielen beim Hindernislauf die Rolle des „Jokers". Mit ihnen kann die Gesamtsumme der auf dem Tisch liegenden, offenen Karten entweder um drei Punkte erhöht oder vermindert werden – je nachdem, wie es für den Spieler vorteilhafter ist. Die anderen Karten können die Gesamtsumme nur erhöhen. Der Spieler links neben dem Geber beginnt, indem er eine Karte offen ablegt und ihren Wert ansagt. Liegen schon Karten auf dem Tisch, zählt er den Punktwert seiner Karte einfach dazu. Reihum legt jeder Mitspieler eine Karte dazu und zählt die Punkte zusammen. Aber es gibt **sieben Hindernisse**, die möglichst fehlerfrei oder sogar mit Gewinn überwunden werden müssen:
55, 66, 77, 88, 99, 100 und 111.
Wer mit einer Karte eine dieser Punktezahlen genau trifft, erhält zur Belohnung von jedem Mitspieler eine Zähleinheit. Überschreitet aber ein Spieler als erster eines dieser Hindernisse, muss er an jeden Mitspieler 2 Zähleinheiten abgeben. Wer als erster **120** Punkte überschreitet, erhält von jedem 2 Zähleinheiten. Besonders verzwickt ist das Spiel bei den Marken 99 und 100.

Beispiel:
Die Gesamtpunktzahl ist auf 98 gestiegen. Wer nun an der Reihe ist, muss ein As legen, um auf 99 zu kommen. Hat er nur einen Buben, so kommt er auf 100. Für das Überschreiten der Marke 99 müßte er eine Zähleinheit bezahlen, für das genaue Treffen auf Marke 100 eine bekommen. Das gleicht sich aus, es passiert nichts. muss er aber eine höhere Karte legen, zahlt er an jeden Mitspieler zwei Zähleinheiten für das Überschreiten von beiden Hindernissen. Retten könnte ihn in diesem Falle nur eine Dame, die das Gesamtergebnis auf 95 drücken kann, wenn man 3 Punkte abzieht.

Spielende:
Sieger des Hindernisrennens wird der Spieler, der als erster das Endziel von 120 erreicht oder überschreitet.

112. Skat

Spieler: Drei
Material: 32 Skat-Karten

Kartenwerte: Kartenwerte in jeder Farbe sind:

As = 11	Bube = 2
Zehn = 10	Neun = 0
König = 4	Acht = 0
Dame = 3	Sieben = 0

Die vier Buben sind immer Trumpf, ausgenommen bei Nullspielen. Skat wird zu dritt gespielt. Ein Alleinspieler hat zwei Gegenspieler. Bei 4 Teilnehmern muss der jeweilige Kartengeber aussetzen. Er ist jedoch am Gewinn oder Verlust beteiligt.

Ziel des Spieles:
Der Alleinspieler muss 61 Augen in seinen Stichen haben, dann ist er Sieger. Ausnahme: Nullspiele.

Das Spiel:
1. Das Geben: Wer die höchste Karte zieht, ist Kartengeber, genannt „Hinterhand". Er mischt, lässt seinen rechten Nachbarn, genannt „Mittelhand", abheben und legt den unteren Teil des Stapels auf den abgehobenen Teil. Dann verteilt der Geber entgegen dem Uhrzeigersinn an jeden Spieler 3 Karten. Die folgenden 2 Karten legt er verdeckt auf den Tisch. Es ist der „Skat". Danach bekommt jeder Teilnehmer 4 und zum Schluss noch 3 Karten. Jeder Spieler hat insgesamt 10 Karten. Beim nächsten Spiel wird der linke Nachbar von Hinterhand, genannt „Vorhand", der Kartengeber. Die Spieler stecken ihre Karten nach Farbe und Wert zusammen und stellen den Spielwert ihres Blattes fest.

2. Das Reizen: Beim Reizen wird festgestellt, welches Spiel gemacht wird, und wer das Blatt mit dem höchsten Spielwert hat. Dieser ist Alleinspieler und bildet eine Partei gegen die beiden anderen Teilnehmer. Seine Gegner dürfen sich untereinander nicht verständigen und sich nicht die Karten zeigen. Beim Reizen ist der Spielwert der Karten zu beachten, der von drei Punkten abhängig ist:

A. Vom Grundwert:

Kreuz= 12	Herz = 10
Pik = 11	Karo = 9
Grand (Großspiel)	= 24
Grand ouvert	= 36

Die Nullspiele haben unveränderliche Spielwerte:

Null	= 23
Null Handspiel	= 35
Null ouvert	= 46
Null ouvert Hand	= 59

B. Vom Vorhandensein oder Fehlen der vier Buben:
Sie können eine Verstärkung durch die Karten der Farbe bekommen, die zur Trumpf-Farbe erklärt worden ist. Die 4 Buben mit den 7 Farbkarten ergeben insgesamt 11 Trümpfe.

C. Von den Gewinnstufen:
Beispiel: Hat ein Spieler in seinem Blatt alle 4 Buben, die höchsten Trümpfe, so sagt man, er spielt „mit vieren", besitzt er keinen einzigen, so spielt er „ohne viere". Hat er die beiden höchsten Buben (= Kreuz- und Pikbuben), so spielt er „mit zweien", hat er aber den Herz- und Karobuben, so spielt er „ohne zwei". Die Bezeichnung „mit" oder „ohne" ist gleichrangig für die Berechnung des Spielwertes.
Beispiel:

Mit vieren, gespielt 5,	ohne vier, gespielt 5.
Mit dreien, gespielt 4,	ohne drei, gespielt 4.
Mit zweien, gespielt 3,	ohne zwei, gespielt 3.
Mit einem, gespielt 2,	ohne einen, gespielt 2.

Die Zahl der Spitzentrümpfe wird beim Reizen um einen Punkt erhöht, ob sie in einer Hand vorhanden sind oder nicht. Diese Spielzahl wird mit dem Grundwert der Karte multipliziert, die zum Trumpf erhoben wurde.

Bei Kreuz:
„Mit zwei, gespielt 3" = 3 x 12 = Spielwert 36

Bei Pik als Trumpffarbe:
„Mit zwei, gespielt 3" = 3 x 11 = Spielwert 33

Bei Herz = 30, bei Karo = 27

Das Reizen beginnt immer mit dem niedrigsten Spielwert:
Mit oder ohne einen, gespielt 2 x Karo (9) = 18.

Dadurch ist der Gegner nicht genau über die tatsächliche Stärke des Blattes informiert.

Tipp:

- Wenn Sie bessere Karten haben, können Sie höher reizen.
- Sie sollten jedoch auch bei einem günstigen Blatt mit 18 beginnen – um sich nicht selbst zu überreizen – um zu beobachten, was der Gegner riskiert. Fahren Sie erst dann langsam mit dem Reizen fort.

Vorhand wird von Mittelhand gereizt, bis dieser „paßt". Dann reizt Hinterhand den Spieler, der beim Reizen übriggeblieben ist. Jeder Spieler kann durch ein höheres Gebot überboten werden. Bei zwei gleichwertigen Spielen hat der Erstbietende das Vorrecht. Alleinspieler wird, wer ein Spiel mit dem höchsten Zählwert ansagt. Er erklärt, ob er ein Handspiel oder ein Guckispiel machen will.

Handspiele:
Der Alleinspieler nimmt den Skat nicht auf, er spielt nur „aus der Hand", zählt aber am Schluss den Augenwert des Skats seinem Spiel hinzu.

Es gibt folgende 7 Gewinnstufen:
1. Spiel aus der Hand
2. Spiel einfach gewonnen (oder verloren)
3. Spiel mit Schneider gewonnen (oder verloren)
4. Spiel mit Schneider angesagt, gewonnen (oder verloren)
5. Spiel mit Schwarz gewonnen (oder verloren)
6. Spiel mit Schwarz angesagt, gewonnen (oder verloren)
7. Spiel offen gewonnen (oder verloren)

Das Ansagen von Schneider und Schwarz ist nur bei Handspielen möglich. Die Ansage muss vor Spielbeginn gemacht werden. „Schneider" ist eine Partei, die nur 30 oder weniger Augen in ihren Stichen erreicht. Man ist „aus dem Schneider", wenn man mehr als 30 Augen hat. „Schwarz" ist eine Partei, wenn sie keinen einzigen Stich macht. Macht der Alleinspieler keinen Stich, so zählt auch der Skat nicht mit. Bei der Berechnung gilt immer die tatsächlich erreichte Gewinnstufe, nicht die angesagte. Die Ansage von „Schneider" und „Schwarz" wird nur berücksichtigt, wenn sie vor Spielbeginn gemacht wurde.

Guckispiel:
Der Alleinspieler nimmt den Skat auf und legt dafür zwei beliebige Karten aus seinem Blatt ab.
Es gibt 3 Gewinnstufen:
1. Spiel einfach gewonnen (oder verloren)
2. Spiel mit Schneider gewonnen (oder verloren)
3. Spiel mit Schwarz gewonnen (oder verloren)

Einfach gewonnen ist das Spiel, wenn der Alleinspieler 61 Augen oder mehr erzielt hat. Neben Hand- und Guckispiel gibt es noch drei weitere

Spielmöglichkeiten:
Farbspiel – Grandspiel – Nullspiel.

Farbspiel:
Es ist das Normalspiel. Die 4 Buben sind die höchsten Trümpfe, dazu kommt die vom Alleinspieler ermittelte Trumpffarbe. Alle Karten der Trumpffarbe sind Trümpfe. Hat der Alleinspieler 61 Augen, so ist er Sieger.

Grandspiel:
Nur die 4 Buben gelten als Trümpfe. Alle anderen Karten haben die normale Rangordnung.

Der Grundwert eines Grand ouvert	= 36
Der Grundwert eines Grand	= 24
Der Grundwert von Kreuz	= 12
Der Grundwert von Pik	= 11
Der Grundwert von Herz	= 10
Der Grundwert von Karo	= 9

Nullspiel:
Die Grundwerte zählen nicht, es zählen nur die Stiche. Der Alleinspieler darf keinen Stich erhalten, wenn er gewinnen will. Kartenrangordnung: As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Die Punktewertung:	**Guckispiel**	**Handspiel**
Spiel einfach	1	2
Schneider	2	3
Schneider ang.	–	4
Schwarz	3	5
Schwarz ang.	–	6
offen	–	7

Wertpunkte:
Null = 23 Null ouvert = 46
Null Hand = 35 Null ouvert Hand = 59
(ouvert = französich „offen")

Es besteht Farbzwang. Wer nicht bedienen kann, spielt eine beliebige Karte aus oder trumpft. Wird Trumpf ausgespielt, muss Trumpf bedient werden. Sonst besteht kein Trumpfzwang. Der Alleinspieler zählt am Ende die Werte der gewonnenen Stiche zusammen. Er muss mindestens 61 Augen haben. Hat er mehr als 90 Augen, sind die Gegner „Schneider". Hat der Alleinspieler „Schneider" angesagt, muss er auch 90 Augen erreichen, wenn er gewinnen will. Dasselbe gilt für „Schwarz". Der angesagte Wert muss in jedem Fall erreicht weren. Bei offenen Spielen (Grand ouvert, Null ouvert und den offenen Farb-Handspielen) muss der Alleinspieler seine 10 Karten auflegen, bevor Vorhand das erste Blatt ausgespielt hat. Bei Grand ouvert und allen Handspielen muss der Alleinspieler alle 10 Stiche machen. Wenn feststeht, welches Spiel gemacht wird, spielt Vorhand eine beliebige Karte aus. Die anderen bedienen. Es besteht Farbzwang. Den Stich macht derjenige Spieler, der die Karte mit dem höchsten Farb- oder Trumpfwert ausgespielt hat. Er legt den Stich verdeckt vor sich auf den Tisch und spielt zum nächsten Stich aus. Nach 10 Spielen muss der Alleinspieler feststellen, ob er die angesagte Augenzahl erreicht hat.

Tipps:
- Die eigenen Stiche und die der Gegner mitzählen.
- Der Alleinspieler schwächt seine Gegner, wenn er so oft wie möglich Trumpf ausspielt und vom Gegner Trumpf fordert.
- Die Zehner und niedrigeren Karten einer Farbe, von denen nur wenige vorhanden sind, sind Karten, mit denen kaum ein Stich gemacht werden kann. Sie sollen gegen den Skat ausgetauscht werden.
- Bei Grandspielen ist es zweckmäßig, die Trümpfe lange in der Hand zu behalten.

Grundregeln:
1. Die Karten müssen so gegeben werden, dass sie von niemandem ein gesehen werden können.
2. In die Karten anderer Spieler darf nicht eingesehen werden; die Spieler einer Partei dürfen sich nicht durch Worte oder Mimik beim Spiel verständigen.
3. Die eingebrachten Stiche dürfen während des Spiels nicht eingesehen und nachgezählt werden.
4. Die Karten müssen sofort nachgezählt werden. Spätere Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
5. Eine ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden.
6. Wird der Skat von einem Spieler aufgedeckt, so geht das Spiel für seine Partei verloren.
7. Erklärungen, die beim Reizen und Passen gemacht wurden, können nicht widerrufen werden.

Sieger:
Der Alleinspieler hat gewonnen, wenn er mindestens 61 Augen erreicht. Ausnahme: Nullspiele.

Abrechnung:
Einer der Spieler übernimmt das Anschreiben der Gewinn- und Verlustpunkte. Jedes Spiel wird mit dem endgültigen Wert eingetragen, auch wenn es nicht mit dem gereizten Wert übereinstimmt. Dabei wird laufend zugezählt oder abgezogen. Beim gewonnenen Spiel wird die Punktzahl zur vorigen Zahl addiert, beim verlorenen Spiel wird sie von der vorigen Zahl abgezogen oder bei Beginn als Minuswert hingeschrieben. Wichtig für den Alleinspieler ist nicht die erzielte Augenzahl seiner Stiche, sondern die errechnete Spielwertzahl mit den angesagten und nicht angesagten Spielen und den Steigerungen (Handspiel, Schneider, Schwarz usw.). Verlorene Handspiele werden als einfacher Minuswert gezählt, verlorene Guckispiele werden doppelt minus bewertet. Am Spielende werden für jeden Spieler die Endzahlen errechnet. Jede Endzahl wird mit der Zahl der Spieler (3) multipliziert. Diese Zahl wird aufgeschrieben. Darunter schreibt man den Spielsatz. Von den positiven Grund-Endzahlen der Spieler werden die negativen Grund-Endzahlen abgezogen. Das Ergebnis ist der Spielsatz. Er wird von der vorher ermittelten Endzahl abgezogen. Das Ergebnis gibt die Zahl an, nach welcher die Spieler einnehmen oder bezahlen müssen.

113. Deutscher Schafkopf

Spieler: Vier
Material: 32 Karten

Kartenwerte:
As = 11 Zehn = 10
König = 4 Neun = 0
Dame = 3 Acht = 0
Bube = 2 Sieben = 0

Die Zehn hat den Zählwert von 10, liegt aber in ihrem Stichrang unter König und Dame. Die 4 Buben in der Farbrangfolge Kreuz – Pik – Herz – Karo sind ständige Trümpfe. Die Trumpffarbe wird von Spiel zu Spiel neu bestimmt.

Ziel des Spieles:
Wer Trumpf meldet, muss zusammen mit seinem Partner mindestens 61 Augen erreichen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Für eine Spielrunde werden jeweils 2 Parteien durch das Los bestimmt. Alle Teilnehmer ziehen vom verdeckt aufgefächerten Kartenpack eine Karte. Die Besitzer der höchsten spielen gegen die Inhaber der niedrigsten Karten. Jeder Spieler bekommt 2 x 4 = 8 Karten. Dann prüft jeder Teilnehmer, ob er aufgrund seiner Handkarten mindestens fünf Trümpfe ansagen kann. Das ist möglich, wenn er zusammen mit mindestens einem Buben und einer beliebigen Farbe, die zur Trumpffarbe bestimmt werden könnte, fünf Trümpfe besitzt, z.B. Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-König, Karo-Dame, Karo-Acht. Beginnend bei Vorhand melden die Spieler reihum die Trumpfzahlen. Jeder Spieler, der mindestens fünf Trümpfe besitzt, sagt: „Ich melde 5 Trümpfe". Die Farbe wird nicht angesagt. Wer die höchste Trumpfzahl meldet, bestimmt die Trumpffarbe und beginnt das Spiel. Sagen zwei Spieler eine gleich hohe Trumpfzahl an, entscheidet die höhere Augenzahl der angesagten Trümpfe. Erreicht keiner der vier Spieler fünf Trumpfkarten, bestimmt der Besitzer des Kreuz-Buben, der die höchste Trumpfkarte darstellt, die Trumpffarbe. Dieses Spiel ist ein sogenanntes „Zwangsspiel" und wird anders berechnet. Der Besitzer der Trumpfkarte spielt als erster aus. Es herrscht Farb- und Stichzwang. Es muss Farbe bedient oder getrumpft werden. Wer beides nicht kann, darf beliebig abwerfen.

Abrechnung:
Gewonnene und verlorene Stiche werden in Strichen auf ein Blatt Papier gezeichnet. Die Trumpfpartei muss mindestens 61 Punkte erzielen, um zu gewinnen. In diesem Falle darf sie einen Strich an ihrem Schafkopf zeichnen. Verliert sie, bekommt die Gegenpartei an ihrem Schafkopf zwei Striche. Bei einem verlorenen Zwangsspiel darf die Gegenpartei nur einen Strich zeichnen. Gewinnt die Partei, die Trumpf angesagt hat, mit „Schneider" (Gegner unter 30 Augen), so bekommt sie zwei Striche, verliert sie „mit Schneider", darf die Gegenpartei 4 Striche machen. Gewinnt die Trumpfpartei mit „Schwarz" (Gegner ohne Stich), darf sie einen Schafkopf aus neun Strichen malen; verliert sie „Schwarz", bekommt die Gegenpartei einen Schafkopf.

Am Ende werden von den Parteien die Köpfe und die Striche begonnener Schafköpfe addiert. Jede Partei muss möglichst viele Schafköpfe einbringen.

Ende des Spieles:

Wer bei Spielende die meisten Schafköpfe vorweist, ist Sieger. Er erhält den gesamten Einsatz, der vor Spielbeginn für jeden Schafkopf vereinbart wurde, in Centsn oder Spielmarken ausbezahlt.

114. Wendischer Schafkopf

Spieler: Vier
Material: 32 Skatkarten

Kartenwerte:

As = 11	Zehn = 10
König = 4	Neun = 0
Dame = 3	Acht = 0
Bube = 2	Sieben = 0

Trümpfe:

1. Die 4 Damen in der Rangordnung Kreuz – Pik – Herz – Karo
2. Die 4 Buben in der gleichen Reihenfolge.
3. Alle Karokarten in der Rangfolge:

As – Zehn – König – Neun – Acht – Sieben.

Ziel des Spieles:

Zwei Spieler, die über ihre Partnerschaft erst im Laufe des Spiels erfahren, müssen zusammen mindestens 61 Augen in ihren Stichen erreichen. Es gibt 14 Trumpfkarten, die über den 18 Farbkarten stehen. Die beiden höchsten Trümpfe, Kreuz-Dame und Pik-Dame werden die beiden „Alten" genannt. Die Besitzer der beiden „Alten" spielen als Partner gegen die beiden anderen Spieler.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Der Kartengeber wird durch das Los bestimmt. Wer die höchste Karte zieht, mischt und gibt. Jeder Spieler erhält 2 x 4 = 8 Karten. Vorhand eröffnet das Spiel. Es besteht Farb- und Bedienungszwang – eine ausgespielte Karte muss mit gleicher Farbe bedient werden. Eine ausgespielte Trumpfkarte wird mit einem beliebigen Trumpf bedient. Vorhand legt eine Karte auf den Tisch. Die anderen Spieler geben im Uhrzeigersinn je eine Karte dazu. Wer die höchste Karte gegeben hat, erhält den Stich. Die eingebrachte Augenzahl darf der betreffende Spieler für sich notieren. Er legt die gestochenen Karten verdeckt vor sich hin und spielt eine Karte zum nächsten Stich aus. Schon bei den ersten Stichen müssen sich die beiden Parteien herausspielen, denn eine Grundregel bei Schafkopf lautet, dass man sich beim Ausspielen sofort „bekennen" muss. Das geschieht z.B., wenn der Besitzer einer „Alten" eine hohe Trumpfkarte ausspielt und sie vom Besitzer der zweiten „Alten" gestochen wird. Eine Verständigung durch Mimik oder Worte zur Aufklärung der Partnerschaft ist nicht erlaubt. Wenn die beiden „Alten" nach dem Verteilen der Karten in einer Hand sind, hat der Besitzer zwei Möglichkeiten:

1. Er sucht sich den Besitzer der zweiten „Alten", seinen Partner selbst. Das geht so vor sich: Er begutachtet seine Karten und erklärt beispielsweise „Das Pik-As geht mit" oder „Ich nehme das Kreuz-As mit". Das bedeutet: Der Besitzer der aufgerufenen Karte soll sein Partner sein. Dieser muss die gewünschte Karte so schnell wie möglich ausspielen, und die Partnerschaft ist damit besiegelt. Er kann aber auch sagen: „Der erste fremde Stich geht mit". Der Spieler, dem der erste Stich zufällt, wird in diesem Fall sein Partner.
2. Der Besitzer der beiden „Alten" spielt ein Solo gegen die übrigen Spieler und verzichtet auf eine Partnerschaft.

Tipp:

- Merken Sie sich nach Möglichkeit die eigenen und die vom Gegner abgeworfenen Karten, sie lassen Rückschlüsse auf die Handkarten ihrer Gegner zu.
- Zählen Sie eigene und fremde Stiche genau mit.

Es gibt drei verschiedene Solospiele:

1. **Das stille Solo**
2. **Das Lust-Solo**
3. **Das muss-Solo**

Ein Solospieler muss mindestens 61 Augen stechen. Haben die drei Gegner zusammen 60 Augen, hat der Solospieler verloren. Das Solospiel wird nicht angesagt. Ein Solosieger bekommt von jedem Gegner 10 Cents ausbezahlt. Der Soloverlierer muss jedem Teilnehmer den doppelten Betrag bezahlen.

1. Das stille Solo:

Der Besitzer der beiden „Alten" spielt ohne Partner, lässt aber seine Gegner so lange wie möglich darüber im unklaren, dass er ein Solo spielt. Die Ungewißheit bringt Unruhe unter die Gegner. Er wird daher die „Alten" so lange wie möglich zurückhalten. Auch beim stillen Solo ist die Karofarbe Trumpf.

2. Das Lust-Solo:

Der Alleinspieler muss nicht unbedingt die beiden „Alten" besitzen. Er muss aber überzeugt sein, das Spiel gegen die drei Gegner gewinnen zu können. In erster Linie wird er darauf achten, dem Gegner die Trümpfe abzunehmen.

3. Das muss-Solo:

Es wird wie das Lust-Solo gespielt. Der Unterschied besteht darin, dass dieses Solo auch gespielt werden muss, wenn der Teilnehmer keine guten Karten besitzt. Die Spieler vereinbaren zu Beginn des Spieles, dass jeder einzelne bis zu einem bestimmten Zeitpunkt eine bestimmte Anzahl von Soli spielen muss. Hat ein Spieler sehr schlechte Karten, darf er das Solospiel etwas hinauszögern, jedoch nicht allzu lange. Er wird unter Umständen selbst mit sehr schlechten Karten von den Mitspielern zum Solospiel gezwungen, d.h. „vorgeführt".

Tipps:

- Behalten Sie immer im Auge, dass Sie gemeinsam mit Ihrem Partner inen möglichst fetten Stich einbringen.
- Haben Sie ein As-Blatt als einzige Karte dieser Farbe in der Hand, warten Sie am besten mit dem Ausspielen so lange, bis Sie sicher sind, dass der Gegner keine Trumpfkarten mehr besitzt.
- Behalten Sie eine genaue Übersicht darüber, wie viele Trümpfe schon ausgespielt und welche Asse noch im Spiel sind.

Abrechnung:

Vor dem Spiel zahlt jeder Teilnehmer einen vereinbarten Betrag (10 Cents) oder Spielmarken in die Kasse. Jeder Gewinn wird sofort ausbezahlt. Eine Partie geht so lange, bis die Kasse leer ist.

Ende des Spieles:

Wer mindestens 61 Augen in seinen Stichen eingebracht hat, hat gewonnen. Der doppelte Spielsatz wird ausgezahlt, wenn die Verlierer „Schneider" sind, d.h. wenn sie weniger als 30 Punkte erreicht haben. Die Gewinnauszahlung bei Solospielen erfolgt nicht aus der gemeinsamen Kasse, sondern aus der Tasche jedes einzelnen Mitspielers. Bei Solo-Schneider wird der doppelte Betrag berechnet, bei Solo-Schwarz der dreifache. Der Solo-Gewinner bekommt bei „Schneider" pro Spieler 30 Cents und muss bei Verlust „im Schneider" jedem Gegner 30 Cents ausbezahlen. Ein Solospiel ist daher gut zu überlegen.

115. Wendischer Schafkopf zu zweit

Spieler: Zwei
Material: 32 Skatkarten

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler bekommt 2 x 4 = 8 Karten. Sie kommen unangesehen in zwei Reihen zu je vier Karten auf den Tisch vor den Spieler. Ein zweites Mal werden 2 x 4 = 8 Karten verteilt. Diese werden offen und einzeln auf die verdeckten Karten gelegt. Bei Spielbeginn liegen vor jedem Teilnehmer acht offene Karten in zwei Reihen, die auf verdeckten Karten liegen. Es wird also mit offenen Karten gespielt. Die verdeckten Karten kommen ins Spiel, wenn die jeweilige offene Karte zum Ausspielen kommt. Dies ist das

einzige Überraschungsmoment im Spiel. Das Spiel verläuft nach den Regeln des Wendischen Schafkopfs, Trümpfe sind die 4 Damen und die 4 Buben in der Reihenfolge: Kreuz – Pik – Herz – Karo, sowie alle Karokarten. Es muss immer Farbe bedient werden. Ist dies nicht möglich, darf mit Trumpf gestochen oder eine andere Farbe abgeworfen werden.

Abrechnung:
Man spielt aus der gemeinsamen Kasse. In diese zahlt jeder vor Beginn des Spiels den vereinbarten Einsatz in Spielmarken oder Centsn. Es wird sofort ausbezahlt. Ist die Kasse leer, beginnt eine neue Partie. Solospiele werden aus der eigenen Kasse bezahlt. „Schneider" zählt den doppelten Betrag, „Schwarz" den dreifachen.

116. Patience Nr. 8

Spieler: Einer
Material: 32 Skatkarten

Benötigt werden 32 Karten. Acht Päckchen à 4 Karten werden gebildet. Jeweils die oberste Karte ist aufgedeckt. Sind unter den 8 Karten zwei gleichwertige (z.B. Damen), werden sie abgelegt und die darunterliegenden Karten aufgedeckt. Die Patience ist gelungen, wenn alle Karten abgelegt werden können.

117. Skat „Camerun"

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt

Zunächst wird ausgelost, welcher Spieler Bankhalter ist. Jeder Spieler erhält 3 Karten und legt diese offen vor sich hin. Nun beginnt der Bankhalter, die Karten des Talons nacheinander aufzudecken. Hat ein Spieler den gleichen Kartenwert wie die aufgedeckte Karte, so zahlt er einen vereinbarten Wert an den Bankhalter. muss er ein zweites Mal zahlen, zahlt er doppelt so viel, beim dritten Mal das Dreifache. Ist ein Dreifachsatz gezahlt worden, kehrt sich das Spiel um: Jetzt muss der Bankhalter jeweils den Einsatz, das erste Mal doppelt, das zweite Mal dreifach und dann vierfach zurückzahlen. Ab da sind wieder die Spieler mit dem Zahlen dran. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt sind, und der nächste Spieler übernimmt die Bank.

118. Dreiblatt

Spieler: Zwei bis fünf
Material: Skatblatt

Jeder Spieler erhält drei Karten und muss einen Einsatz, der durch 3 teilbar sein muss, einzahlen. Die oberste Karte des Talons wird umgedreht und bestimmt die Trumpf-farbe. Anhand seines Blattes kann ein Spieler aussteigen oder aber weiterspielen und aus dem Talon Karten austauschen. Nach dem Tausch wird ausgespielt, dabei muss Farbe bedient werden. Wer nicht bedienen kann, muss trumpfen, andernfalls abwerfen. Für jeden Stich erhält der Spieler ein Drittel des Potts, hat ein Spieler keinen Stich gemacht, zahlt er 3 Einheiten ein.

119. Dreiblatt mit Schieben

Spieler: Zwei bis fünf
Material: 32 Skatkarten

Um beim „Dreiblatt" die Einsätze hochzutreiben, kann man folgende Vereinbarung treffen: Wenn sich einer der Spieler vor dem Verteilen der Karten entscheidet, auf das spätere Kartentauschen zu verzichten, müssen dafür alle Spieler den doppelten Einsatz zahlen. Wenn sich mehrere Spieler gleichzeitig entscheiden, auf das Tauschen zu verzichten, müssen die Einsätze mehrfach erhöht werden.

Eine Menge toller Kartentricks!

Spielen Sie den Karten-Magier!

Sie brauchen meist nur das Skatblatt und ein wenig Fingerfertigkeit dazu.

120. Wie heißt die Karte?

Ein tolles Kartenkunststück.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Vorbereitung und Vorführung:
Sie mischen ein Skatblatt und legen es als Stapel mit der Bildseite nach unten auf den Tisch. Dabei sehen Sie sich unauffällig die unterste Karte an. Nun bitten Sie einen Zuschauer, eine beliebige Karte aus dem Stapel zu ziehen, sich die Karte zu merken und sie verdeckt wieder hinzulegen. Sie setzen schnell den Kartenstapel darauf und lassen den Zuschauer einmal abheben. Auch Sie heben einmal ab. Jetzt nehmen Sie den Stapel verdeckt zur Hand, decken Karte für Karte auf und tippen auf die Karte, die nach der von Ihnen gemerkten Karte erscheint. Dieses kleine Kunststück wird fast immer gelingen, es sei denn, die beiden Karten werden beim Abheben getrennt. Aber das kommt selten vor. Um die Wirkung zu erhöhen, gehen Sie nicht zu sicher vor, zögern Sie beim Aufdecken der Karten hin und wieder. Und führen Sie das Kunststück nicht zu oft vor!

121. Auf den Kopf gestellt

Spieler: Zwei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sehen Sie sich einmal die Bildkarten Ihres Skatblattes an. Da läuft ringsum eine feine schwarze Linie, deren rechter und linker oder oberer und unterer Abstand vom Kartenrand sehr verschieden sind. Auf diesem Abstand beruht folgender Kartentrick: Legen Sie die Buben, Damen und Könige nebeneinander so aus, dass der schmale Rand immer nach links schaut. Dann bitten Sie Ihre Zuschauer, eine oder mehrere Karten um 180 Grad zu drehen, während Sie im Nebenraum warten. Sie kehren zurück, betasten die Karten mit angestrengter Miene und finden die verdrehten Karten schnell heraus.

122. Der Duft, der sie begleitet

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieses Kunststück funktioniert nur mit einem eingeweihten Assistenten. Sie bitten Ihre Zuschauer, das Skatblatt sorgfältig zu prüfen, eine beliebige Karte auszuwählen und sie wieder in das Paket zurückzulegen, während Sie im Nebenraum warten. Es darf kräftig gemischt werden. Wenn Sie zurückgekehrt sind, gehen Sie die Karten durch, riechen umständlich an jeder Karte und legen schließlich die richtige Karte auf den Tisch. Dies kann nur funktionieren, wenn Ihnen Ihr Assistent ein unmißverständliches Zeichen gibt. Da er die Karte kennt, kann er bei ihrem Auftauchen ein Zeichen geben (z.B. Räuspern, Klopfen, Griff ans Ohrläppchen), so dass Sie ganz souverän die richtige Karte bestimmen können.

123. Unter einer Decke

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Auch für dieses Kartenkunststück brauchen Sie einen Eingeweihten. Sie mischen ein Skatblatt und schieben die Karten auf dem Tisch auseinander. Die Bildseiten weisen nach unten. Dann decken Sie ein Tuch über die Karten, bitten einen Zuschauer, eine Karte hervorzuziehen, sie sich einzuprägen und wieder zurückzulegen. Ihr Assistent wird sich melden und die Sache übernehmen, nur wird er die Karte umgedreht zurücklegen, also mit der

einzige Überraschungsmoment im Spiel. Das Spiel verläuft nach den Regeln des Wendischen Schafkopfs, Trümpfe sind die 4 Damen und die 4 Buben in der Reihenfolge: Kreuz – Pik – Herz – Karo, sowie alle Karokarten. Es muss immer Farbe bedient werden. Ist dies nicht möglich, darf mit Trumpf gestochen oder eine andere Farbe abgeworfen werden.

Abrechnung:
Man spielt aus der gemeinsamen Kasse. In diese zahlt jeder vor Beginn des Spiels den vereinbarten Einsatz in Spielmarken oder Centsn. Es wird sofort ausbezahlt. Ist die Kasse leer, beginnt eine neue Partie. Solospiele werden aus der eigenen Kasse bezahlt. „Schneider" zählt den doppelten Betrag, „Schwarz" den dreifachen.

124. Das Dreikönigstreffen

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Aus einem Kartenspiel suchen Sie vier Könige heraus. Einen König legen Sie unbemerkt als oberste Karte auf den Stapel. Die drei anderen Könige geben Sie einem Zuschauer. Den Kartenstapel heben Sie so ab, dass 3 Packen nebeneinander auf dem Tisch liegen. Sie müssen sich nur merken, auf welchem Packen der König liegt. Jetzt bitten Sie den Zuschauer, einen König auf den ersten Packen (den mit dem König) zu legen. Den zweiten König möge er unter den mittleren Packen schieben. Den dritten König darf er nach Belieben in den dritten Packen einordnen. Nehmen Sie nun die drei Packen folgendermaßen zusammen: den zweiten auf den ersten, den dritten auf den zweiten Packen. Nun behaupten Sie, die drei Könige wieder zusammenzubringen und murmeln dazu geheimnisvolle Zauberspräche. Fächern Sie die Karten schnell wieder auseinander: et voilà, die drei Könige liegen beieinander. dass einer dieser Könige nicht in der Hand des Zuschauers war, wird hoffentlich niemand bemerken.

125. Karten-Magie

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Lassen Sie ein Skatblatt gut mischen und beliebig oft abheben. Dann nehmen Sie den Stapel, merken sich die unterste Karte, führen den Stapel hinter Ihren Rücken und manipulieren die unterste Karte nach oben, so dass sie umgekehrt zu den anderen Karten mit der Bildseite nach oben liegt. Das muss natürlich schnell und unbemerkt geschehen. Nun halten Sie den Stapel vor Ihre Stirn, denken angestrengt nach und nennen die Karte, die mit ihrer Bildseite den Zuschauern zugewandt ist. Beim Herunternehmen merken Sie sich die nächste Karte, bringen diese Karte hinter Ihrem Rücken vor den Stapel usw. Achten Sie darauf, dass Ihre Zuschauer nur die oberste Karte sehen, denn die anderen, noch nicht gedrehten Karten könnten Sie verraten. Sollte ein Zuschauer Ihre magischen Fähigkeiten anzweifeln und womöglich behaupten, dass Sie hinter Ihrem Rücken ein wenig mogeln, so sagen Sie ihm, Sie könnten die Karten-Magie auch völlig offen vorführen. Wieder lassen Sie die Karten gut mischen und abheben und fassen den Stapel mit der linken Hand so, dass die Bildseite zu den Zuschauern weist. In der Hand haben Sie einen kleinen Spiegel eingeklemmt, der Ihnen die vorderste Karte verrät. Natürlich darf der Spiegel für die Zuschauer nicht zu erkennen sein. Und starren Sie nicht unverwandt auf den Spiegel, ein kurzer Blick genügt.

126. Hexen mit Karten

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie entnehmen einem Kartenspiel unbemerkt 4 Karten und stecken diese heimlich in die Jackentasche. Die übrigen Karten lassen Sie gut mischen und breiten sie verdeckt auf dem Tisch aus. Nun bitten Sie einen Zuschauer, 5 der ausgebreiteten Karten in eine Reihe zu legen, ohne sie umzudrehen. Eine dieser 5 Karten aber möge er sich ansehen und wieder auf den Platz zurücklegen. Damit sie nicht erkennen können, welche der 5 Karten er sich merkt, drehen Sie sich um. Anschließend nehmen Sie die Karten zusammen, die linke zuerst, dann die nächste Karte usw. Wenn Sie die Karten durcheinanderbringen, gelingt der Trick nicht. Sie stecken die 5 Karten ganz offen in Ihre Tasche und holen dafür die 4 versteckten Karten heraus. Den Zuschauer bitten Sie, diese 4 Karten mit der Bildseite nach unten in einer Reihe auszulegen, dass der Platz für die Karte, die er sich angesehen hat, frei bleibt. lässt er z.B. den Platz für die vierte Karte von links frei, so ertasten Sie sich die entsprechende Karte in Ihrer Tasche, holen sie hervor und legen sie auf den freien Platz. Wenn der Zuschauer diese Karte nun umdreht, wird er feststellen, dass es tatsächlich die Karte ist, die er sich angesehen hatte.

127. Pärchen raten

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie nehmen 20 beliebige Karten, mischen sie und legen sie paarweise mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Nun darf sich jeder Zuschauer ein Kartenpärchen merken. Sie sammeln die Karten wieder ein, achten aber darauf, dass die Pärchen nicht auseinandergerissen werden. Damit das Kunststück gelingt, müssen Sie folgenden Zauberspruch im Kopf haben:

M	U	T	U	S
D	E	D	I	T
N	O	M	E	N
C	O	C	I	S

Sie haben bereits gemerkt, dass jeder Buchstabe in dem Zauberspruch zweimal vorkommt. Darin liegt das Geheimnis dieses Kartenkunststücks. Sie legen also die beiden ersten Karten auf den Platz von M, die beiden nächsten Karten auf den Platz von U usw., bis alle 20 Karten paarweise ausgelegt sind. Jetzt fragen Sie Ihre Zuschauer der Reihe nach, in welcher Reihe bzw. in welchen Reihen die beiden gemerkten Karten liegen, und können schon diese Karten nennen. Sagt der Zuschauer zum Beispiel, seine beiden Karten liegen in der zweiten und dritten Reihe, so nennen Sie die Karten, die auf dem Platz von E liegen.

128. Wenn zwei dasselbe tun

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Aus einem Skatblatt nehmen Sie unbemerkt 4 Karten heraus: eine Kreuz-, eine Pik-, eine Herz- und eine Karokarte. Auf den Kartenwert kommt es bei diesem Kunststück nicht an, wohl aber auf die Farbe. Sie lassen die achtundzwanzig Karten gut mischen und legen sie in der Farbe wechselnd offen aus: eine Kreuz-, eine Pik-, eine Herz- und eine Karokarte. Auf diese 4 Karten legen Sie 4 weitere, diesmal aber mit Karo beginnend. Sie machen so weiter, bis alle 28 Karten ausgelegt sind – und zwar immer mit der Farbe der zuletzt aufgelegten Karte beginnend. Sind alle Karten ausgelegt, haben Sie 4 Kartenhäufchen vor sich. Das zweite Häufchen von links legen Sie nun auf das erste, das dritte auf das zweite, das vierte auf das dritte. Dann drehen Sie den Stapel um und lassen von einem der Zuschauer beliebig oft abheben. Legen Sie den Stapel wieder in Vierreihen auf – et voilà, in jeder Reihe sind nun Karten von einer Farbe. Bitten Sie jetzt einen Zuschauer, die Karten genauso auszulegen, wie Sie es taten. Heimlich fügen Sie die 4 vorher herausgenommenen Karten wieder hinzu. Der Zuschauer legt die Karten wie Sie aus, er nimmt die einzelnen Stapel wie vorhin wieder zusammen. Großzügig verzichten Sie auf das Abheben (wird diesmal abgehoben, gelingt der Trick nicht!) und lassen den Zuschauer erneut auflegen. Wieder werden sich in jeder Reihe Karten von gleicher Farbe einfinden. Doch bevor die 9 Karte fällt, rufen Sie: „Falsch!" Diese Karte wird farblich aus der Reihe tanzen. Die folgenden Karten stimmen wieder. Aber auch vor der 17. und

der 25. Karte werden Sie „Falsch!“ rufen und damit eine falsche Karte ankündigen. Denn mit 28 Karten geht die Sache auf, nicht aber mit 32. Warum das so ist, können Sie leicht sehen, wenn Sie die 32 Karten in Vierreihen offen auslegen. Die unterste Karte der ersten Reihe hat dieselbe Farbe wie die oberste der zweiten Reihe. Die jeweils 9. Karte unterbricht also den regelmäßigen Farbwechsel.

129. In fremder Umgebung

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Ein Kartenkunststück, das schon etwas Geschicklichkeit verlangt. Noch bevor Sie dieses Kunststück vorführen, teilen Sie das Skatblatt in zwei Stapel. In den ersten geben Sie alle Achter, Zehner, Buben und Könige, in den zweiten alle Siebener, Neuner, Damen und Asse. Vor Ihren Zuschauern nehmen Sie beide Stapel so in die Hand, dass es aussieht, als hätten Sie einen einzigen Stapel. Das besorgen Sie am besten mit dem kleinen Finger, den Sie ganz leicht zwischen die beiden Stapel drücken. Dann legen Sie die beiden Stapel schnell auf den Tisch, als würden Sie abheben. Nun bitten Sie einen Zuschauer, aus einem der beiden Stapel eine Karte zu ziehen und sich diese genau anzusehen. Während dies geschieht, legen Sie die beiden Stapel zusammen und heben erneut ab. Doch wieder halten Sie die Stapel sorgsam getrennt, so dass nach dem vermeintlichen Abheben die Stapel lediglich vertauscht auf dem Tisch liegen, der linke Stapel rechts, der rechte links. Nun wird vom Zuschauer die gezogene Karte wieder zurückgesteckt. Sie nehmen die Stapel zusammen, sehen sie durch und können sofort sagen, welche Karte Ihr Zuschauer gezogen hatte. Diese Karte befindet sich nämlich in fremder Umgebung: Vielleicht eine Dame im Pack der Achter, Zehner, Buben und Könige oder eine Zehn im Pack der Siebener, Neuner, Damen und Asse.

130. Die bösen Buben

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Eines der beliebtesten, aber auch bekanntesten Kartenkunststücke. Aus einem Kartenspiel suchen Sie 4 Buben heraus und zeigen sie den Zuschauern. Zuvor aber stekken Sie heimlich hinter den zweitletzten Buben drei beliebige Karten. Das Vorzeigen muss schnell erfolgen. Anschließend legen Sie die 4 (in Wirklichkeit 7) Karten mit der Bildseite nach unten auf den Stapel. Nun erzählen Sie die schaurig-schöne Geschichte von den 4 Buben, die nachts in ein Warenhaus einbrechen. Der erste Bube steht Schmiere. Sie heben die oberste Karte ab und legen sie offen auf den Tisch. Sie erzählen weiter: Der zweite Bube geht ins Untergeschoß, um Schmuck zu stehlen. Sie stecken nun die oberste Karte (es ist eine eingeschmuggelte) in den unteren Teil des Stapels, ohne sie Ihren Zuschauern zu zeigen. Der dritte Bube geht ins Mittelgeschoß, um Pelze zu stehlen. Sie stecken die nächste Karte in den mittleren Teil des Stapels. Der vierte Bube dringt ins Obergeschoß ein, um den Geldschrank zu knacken. Sie stecken die nächste Karte in den oberen Teil des Stapels. Plötzlich gibt der Schmieresteher Alarm. Die 3 Buben rennen auf die Straße. Sie legen die drei obersten Karten offen neben den Schmieresteher: Alle 4 Buben sind wieder beieinander. Der Applaus ist Ihnen sicher...

131. Die magischen Asse

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Vor dem Kunststück bereiten Sie das Blatt vor: Suchen Sie die 4 Asse heraus, legen Sie sie auf das Kartenpaket und geben auf die Asse noch 9 andere Karten. Sie bitten einen Ihrer Zuschauer, das Kartenpaket so abzuheben, dass 4 Päckchen zu je 8 Karten entstehen. Dabei merken Sie sich genau, in welchem Päckchen die Asse liegen. Jetzt bitten Sie den Zuschauer, auf eines der Päckchen zu tippen. Die oberste Karte dieses Packens möge er unter ein anderes Päckchen legen oder zwischen die Karten eines Päckchens schieben. Dann soll Ihr Zuschauer nochmals tippen und immer weiter, bis alle Asse auf den 4 Päckchen liegen. Sie murmeln einen Zauberspruch und drehen die obersten Karten der 4 Päckchen um: et voilà, da liegen die Asse. Damit das Kunststück klappt, müssen Sie folgendes beachten: Tippt der Zuschauer auf das Päckchen mit den Assen, kann er die oberste Karte (sie ist noch kein As) in eines der anderen 3 Päckchen stecken. Tippt er auf ein anderes Päckchen, soll er die oberste Karte unter das As-Päckchen schieben, bei den anderen nach unten oder mitten hinein. Tippt er ein zweites Mal auf das As-Päckchen, soll er die oberste Karte (dieses Mal ist es ein As) auf eines der 3 anderen Päckchen legen. So geht es hin und her, bis 4 Asse schön verteilt sind. Sie müssen sich allerdings etwas konzentrieren, damit Sie wissen, wo sich jeweils die Asse befinden. Am besten üben Sie das Kartenkunststück vorher einige Male.

132. Welche Karte fehlt?

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Es gibt Leute, die ein Skatblatt zweimal durchsehen und sofort sagen können, welche Karte fehlt. Sie, verehrter Zaubermeister, können das auch, mit etwas Mathematik. Damit niemand Verdacht schöpft, lassen Sie die Karten von mehreren Zuschauern gut mischen und abheben. Dann bitten Sie einen Zuschauer, aus dem Spiel eine Karte zu ziehen und verdeckt beiseite zu legen. Beim ersten Durchsehen errechnen Sie den Wert der fehlenden Karte. Dazu zählen Sie die Werte der Karten fortlaufend zusammen. Es wird aber nur in der Einerstelle gerechnet, die Zehnerstelle bleibt unberücksichtigt. Die Karten haben folgenden Wert:

As = 1 (statt 11)	Zehn = 0 (statt 10)
König = 4	Neun = 9
Dame = 3	Acht = 8
Bube = 2	Sieben = 7

Wenn zum Beispiel die Karten Neun, Sieben,König, Bube, As, Zehn, Sieben, Dame usw. fallen, zählen Sie: 9 + 7 = 6 (statt16) + 4 = 0 (statt 10) + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0 (statt 10) + 3 = 3 usw. Zur Endsumme zählen Sie 4 hinzu und ziehen das Ergebnis von 10 ab. Beträgt die Endsumme z. B. 5, dann rechnen Sie: 5 + 4 = 9; 10 – 9 = 1; die gesuchte Karte ist also ein As. Beträgt die Endsumme 8, dann rechnen Sie: 8 + 4 = 2 (statt 12); 10 – 2 = 8; die gesuchte Karte ist eine Acht. Beim zweiten Durchsehen brauchen sie nur noch auf die Farbe der gesuchten Karte zu achten, also welches As oder welche Acht z.B. fehlt. Das Zusammenzählen muss flott vonstatten gehen, daher sollten Sie etwas üben.

133. Die geheimnisvolle Sieben

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten), 1 Augenwürfel

Mit diesem Kartentrick können Sie sich als Hellseher präsentieren. Sie bitten einen Zuschauer, aus einem Kartenspiel eine Karte zu ziehen, sich diese zu merken und die Karte auch den anderen Zuschauern zu zeigen. Während das geschieht, bilden Sie 3 Päckchen, die Sie nebeneinander mit der Rückseite nach oben auf den Tisch legen. Dabei muss das Päckchen, welches ganz rechts liegt, aus 6 Karten bestehen. Dieses 6er-Päckchen nehmen Sie dann in Ihre rechte Hand. Nun fordern Sie die Mitspieler auf, die gezogene Karte auf eines der beiden anderen Päckchen zu legen. Sie selbst legen Ihren 6er-Pack oben auf das entsprechende Päckchen. Diese beiden Packs legen Sie schließlich auf den dritten Pack. Ein Spieler darf nun würfeln. Die geworfene Zahl wird mit der Augenzahl auf der gegenüberliegenden Seite des Würfels addiert, was immer „7“ ergibt. Sie zählen jetzt 7 Karten vom Kartenstapel ab – und die 7. Karte ist die gesuchte...

134. Ich erkenne die Karte!

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem Kartentrick können Sie den Zuschauern beweisen, dass Sie aus einem gut gemischten Kartenblatt eine beliebige Karte erkennen können. Sie mischen zuerst das Kartenspiel und nehmen es mit der Rückseite nach oben in Ihre linke Hand. Dann blättern Sie die Karten mit den Fingern der rechten Hand durch. Während Sie das tun, bitten Sie einen Zuschauer, dass er mit seinem Finger in das Durchblättern greifen solle, um so eine Karte zu bestimmen. Das Durchblättern wird dadurch gestoppt, der Zuschauer darf die Karte, auf der sein Finger liegt, ziehen. Alle Anwesenden merken sich diese Karte genau. Während die übrigen Personen die gezogene Karte anschauen, lassen Sie Ihre rechte Hand mit dem abgehobenen Kartenpack nach unten hängen und biegen die Karten dieses Packs in der Mitte etwas durch. Nicht zu stark, damit es nicht auffällt! Nun wird die gezogene Karte auf den Pack in Ihrer linken Hand gelegt, der ganz leicht durchgebogene Pack kommt darauf. Wenn man jetzt den gesamten Kartenstapel auf den Tisch legt, ergibt sich ein leichter Spalt. Genau an dieser Stelle müssen Sie abheben. Damit kommt der untere Pack nach oben, die gesuchte Karte liegt jetzt ganz oben. Sie lassen jetzt einen Zuschauer sagen, welche Karte man sich gemerkt hatte. Danach darf er die oberste Karte abheben. Großes Erstaunen und großer Applaus sind Ihnen sicher. Man wird rätseln, wie Sie diesen Trick gemacht haben. Doch Sie verraten ihn natürlich nicht...

135. Der Trick mit dem Klebstoff

Spieler: Drei oder mehr
Material: Skatblatt (32 Karten), Fixogum-Klebstoff

Bevor Sie diesen Trick vorführen, müssen Sie zuerst eine der Karten präparieren. Sie besorgen sich in einem Schreibwarengeschäft eine Tube Fixogum, bzw. Rubber-Cement. Das ist ein Klebstoff, der nach Gebrauch wieder von der Karte abgerubbelt werden kann. Mit diesem Klebstoff kleben Sie zwei Karten exakt übereinander – und zwar den Rücken der einen Karte auf die Bildseite der anderen. Sie haben dann eine „Doppel-Karte". Mit dieser Spezialkarte machen Sie Ihren Trick. Sie legen die Doppel-Karte oben auf den Kartenpack. Dann fächern Sie die Karten auf und lassen einen Zuschauer eine Karte ziehen. Jeder der Anwesenden merkt sich die Karte. Danach wird sie oben auf das Spiel, also auf die Doppel-Karte gelegt. Sie heben dann einmal ab und blättern das Spiel durch, bis Sie die Spezial-Karte spüren. Jetzt wissen Sie, dass die gezogene Karte auf der Doppel-Karte liegt. Mit geheimnisvollem Gesicht werden Sie diese Karte präsentieren...

Ein Tipp: Wenn Sie die Karten mit Ihrem Daumen an den Ecken abblättern, können Sie die Spezial-Karte gut finden.

136. Der Karten-Salto

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Kartentrick setzt alle Zuschauer in Erstaunen. Zuerst lassen Sie einen Zuschauer aus dem fächerförmig gehaltenen Kartenblatt eine Karte ziehen. Aus den übrigen Karten bilden Sie 2 Packs. Nun wird die gezogene Karte auf eines der Päckchen zurückgelegt. Dieser Pack kommt oben auf den anderen. Nun heben Sie „falsch" ab; d.h. Sie heben ab, legen aber das abgehobene Päckchen wieder an die alte Stelle zurück. Keiner wird das merken, wenn Sie in diesem Moment etwas sagen. Die gesuchte Karte liegt nun immer noch an oberster Position. Unter Deckung der Hand schieben Sie nun diese Karte etwa 2 cm über den Rand hinaus. Mit geheimnisvollen Worten heben Sie nun den Pack etwa einen halben Meter über den Tisch und lassen ihn geschlossen nach unten fallen. Durch den Luftwiderstand hebt sich einzig die hervorragende Karte vom Stapel, dreht sich um und fällt mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Es ist die gesuchte Karte, die einen „Karten-Salto" gemacht hatte...

137. Die Verwandlung der Karte

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick ist sehr einfach und hat dennoch eine fantastische Wirkung: Eine Karte wird abgehoben und wieder auf den Stapel zurückgelegt. Wenn man dann prüft, ob es noch die ursprüngliche Karte ist, stellt man voller Verwunderung fest, dass sie sich verwandelt hat. Und so gehen Sie vor: Sie nehmen das Skatblatt, fächern es auf und bitten einen Zuschauer, eine Karte zu ziehen. Sie erklären, dass jeder sich diese Karte gut einprägen müsse, denn sie würde jetzt gleich verwandelt werden. Während die Zuschauer sich die Karte ansehen, müssen Sie den restlichen Kartenpack unauffällig präparieren: Sie teilen das Päckchen in zwei Teile, die sie nun gegeneinanderlegen – also Bildseite auf Bildseite. Sie halten nun den so vorbereiteten Pack dem Zuschauer hin, und bitten ihn, die Karte oben daraufzulegen. Während Sie geheimnisvolle Zauberworte murmeln, drehen Sie den Stapel unbemerkt um und legen ihn auf den Tisch. Wenn man jetzt die oberste Karte abhebt, ist es nicht mehr die vermutete...

138. Die Ladendiebe

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Mit Hilfe der Spielkarten können Sie eine lustige, kleine Geschichte erzählen. Zusammengefaßt geht es darum, dass ein Kaufhausdetektiv drei Ladendiebe auf frischer Tat ertappt und verhaftet hat. Doch in einem unbemerkten Augenblick können die drei Diebe entfliehen, und der Detektiv muss sie wieder einfangen. Und so müssen Sie vorgehen: Zunächst suchen Sie die 4 Buben (die Ladendiebe) und einen König (den Detektiv) aus dem Spiel. Einer der Buben kommt mit der Rückseite nach oben auf den restlichen Kartenpack. Die 3 nicht benötigten Könige nehmen Sie aus dem Spiel. Die 3 Buben und den König legen Sie bereit. Nun demonstrieren Sie die Flucht der 3 Ladendiebe, indem Sie zuerst einen Buben unter das Spiel geben, den zweiten obenauf (jetzt befinden sich zwei Buben oben!) und den dritten in die Mitte des Spieles stecken. Schließlich legen Sie den König als Detektiv verdeckt auf das Spiel. Während Sie dies alles machen, erzählen Sie dazu die spannende Fluchtgeschichte der drei Ladendiebe. Nun heben Sie die obere Kartenhälfte des Stapels nach links ab und legen sie auf den Tisch. Wenn Sie danach den rechten Stapel auf den linken legen, kommt der unterste Bube auf dem König zu liegen. So sind der König und 3 Buben wieder zusammen. Sie müssen jetzt nur noch das Kartenspiel auffächern, und alle Zuschauer werden erstaunt sein, dass der „Detektiv" und die 3 „Ladendiebe" wieder zusammen sind.

139. Ungerade oder gerade?

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, ein wenig Fixogum-Klebstoff

Mit diesem Trick können Sie behaupten, dass Sie in der Lage sind, einen Zuschauer so zu beeinflussen, dass er das macht, was Sie sich denken. Konkret heißt das, dass ein Zuschauer „Gerade" oder „Ungerade" sagen kann, und Sie in jedem Fall die genannte Anzahl von Karten in der Hand hätten. Und so gehen Sie vor: Vor dem Trick zählen Sie insgesamt 15 Karten ab. Zwei davon kleben Sie mit ein paar Tropfen Fixogum (Rubber-Cement, ein Klebstoff, der nicht festklebt, jedoch haftet) zusammen; und zwar die Bildfläche der einen Karte auf den Rücken der anderen Karte. Es entsteht eine Doppelkarte. Diese legen Sie oben auf den 15er-Stapel. Nun bitten Sie einen Zuschauer, entweder „Gerade" oder „Ungerade" zu sagen. Soll eine gerade Anzahl von Karten vorgezeigt werden, so zählen Sie die Karten einfach auf den Tisch. Die Doppelkarte wird als eine Karte gezählt. Soll jedoch eine ungerade Anzahl von Karten vorgezeigt werden, müssen Sie während des Vorzählens die Doppelkarte unauffällig trennen. Das geht ohne Probleme, wenn Sie Fixogum verwendet haben. Dieser Klebstoff lässt sich nach Gebrauch sogar wieder abrubbeln.

140. Die Karte an der richtige Stelle

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick befähigt Sie, eine von den Zuschauern gemerkte Karte genau an der Stelle hervorzuzaubern, an der es die Zuschauer wünschen. Und so gehen Sie vor: Wichtig ist zunächst, dass Sie für diesen Trick eine Jacke o.ä. tragen, die eine Tasche besitzt, in die Sie Ihre Hand mit dem Kartenspiel stecken können. Sie treten dann vor Ihre Zuschauer mit dem Kartenpack in der Hand, wobei Sie sich zuvor bereits die unterste Karte gut eingeprägt haben. Sie zeigen jetzt den Zuschauern die unterste Karte mit der Bitte, sie sich zu merken. Dann mischen Sie „falsch" und heben „falsch" ab, d.h. Sie legen den abgehobenen Pack wieder an die ursprüngliche Stelle zurück, so dass die Ihnen bekannte Karte nach wie vor unten ist. Nun stecken Sie den Kartenpack in Ihre Tasche. Sie bitten jetzt die Zuschauer, eine Zahl zwischen 5 und 12 zu nennen, denn Sie würden die gesuchte Karte genau als die soundsovielte aus Ihrer Tasche ziehen. Wenn dann z.B. die Zahl „8" genannt wird, ziehen Sie der Reihe nach vom Kartenpack 7 Karten ab – und zwar von oben! Als 8. Karte aber nehmen Sie die unterste Karte. Große Verwunderung – denn es ist die gesuchte Karte...

141. Blind sehen

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, ein Tuch zum Verbinden der Augen

Die Zuschauer mischen die Karten. Sie nehmen das Spiel und sehen sich eine Karte nach der anderen an. Und obwohl Ihre Augen verbunden sind, können Sie die Karten benennen. So gehen Sie vor: Zunächst lassen Sie sich mit einem Tuch, das zu einem Streifen zusammengelegt ist, die Augen verbinden. Sie achten dabei darauf, dass das Tuch mit der Unterkante mit Ihrer Nasenspitze abschließt. Zwischen Ihrer Wange und der Nasenspitze ergibt sich dabei ein kleines „Guckloch". Wenn Sie unmerklich Ihren Kopf heben, können Sie durch dieses „Guckloch" schauen, ohne dass es Ihre Zuschauer bemerken. Nehmen Sie dann das von den Zuschauern gemischte Kartenpäckchen in Ihre linke Hand, wobei Sie Ihren Arm abgewinkelt haben. Das Kartenpäckchen ist mit der Bildseite den Zuschauern zugekehrt, und Sie biegen die Karten in der Hand leicht durch. Wenn Sie das geschickt machen, können Sie die jeweils oberste Karte des Packs durch Ihr „Guckloch" sehen. Nun nehmen Sie demonstrativ Karte für Karte in Ihre rechte Hand, halten sie mit gestrecktem Arm vor ihre verbundenen Augen und benennen nach kurzem Zögern die jeweilige Karte. Denn Sie können „blind sehen"...

142. Der geheimnisvolle Wind

Spieler: Drei und mehr
Material: 1 Skatkarte, 1 Geldmünze

Bei diesem Trick können Sie Ihre Zuschauer dadurch verblüffen, dass Sie etwas schaffen, was Ihre Zuschauer nicht können: Sie legen ein Geldstück, das mit einer Spielkarte abgedeckt ist, frei, ohne die Karte zu berühren. Und so gehen Sie vor: Sie legen zunächst das Geldstück auf eine glatte Unterlage und bedecken es mit der Skatkarte. Dann fragen Sie Ihre Zuschauer, ob sie in der Lage wären, die Münze freizulegen, ohne die Karte zu berühren. Ihre Zuschauer werden vor einem Rätsel stehen, sie werden das nicht zustandebringen. Dann treten Sie mit geheimnisvollem Gesicht auf. Sie blasen von oben aus einer Entfernung von etwa 25 Zentimetern etwas schräg an den Rand der Karte. Durch den entstehenden Winddruck wird die Karte von der Münze geweht. Die Geldmünze ist freigelegt. Der Applaus ist Ihnen sicher...

143. Das Geldstück ins Glas!

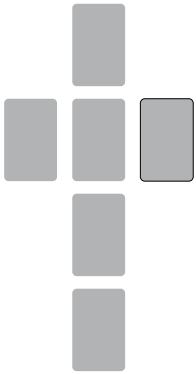
Spieler: Drei und mehr
Material: 1 Skatkarte, 1 Glas, 1 Geldstück

Sie nehmen ein Trinkglas, legen oben drauf die Skatkarte und auf die Karte das Geldstück. Die Münze muss ungefähr über der Mitte des Glases liegen. Nun bitten Sie einen Zuschauer zu sich und stellen ihm folgende Aufgabe: Er solle die Münze ins Glas bringen, ohne jedoch die Karte zu kippen oder anzuheben. Sie können beruhigt zuschauen, er wird das nicht fertigbringen. Dann treten Sie auf den Plan: Sie bringen die Karte und das Geldstück zuerst wieder in die Ausgangsposition. Dann schnippen Sie die Karte mit dem Zeigefinger schnell zur Seite. Durch die Trägheit der Masse wird die Münze nicht weggeschleudert, sondern fällt in das Glas. Diesen Trick vorher etwas üben!

144. Das geheimnisvolle Kreuz

Spieler: Drei und mehr
Material: 6 Skatkarten

Zunächst legen Sie die 6 Spielkarten so, wie es die folgende Abbildung zeigt:



Dann stellen Sie den Zuschauern folgende Aufgabe: Sie sollen durch das Umlegen einer einzigen Karte zwei Reihen zu je vier Karten bilden. In aller Ruhe können Sie den Bemühungen der Zuschauer zugucken, denn man wird dieses Kunststück nicht zustandebringen. Nach einiger Zeit treten Sie auf den Plan: Sie nehmen die unterste Karte und legen sie exakt auf die Karte im Schnittpunkt des Kreuzes. Senkrecht und waagrecht betrachtet ergeben sich dadurch zwei Reihen mit je vier Karten...

145. Das verschnürte Kartenpaket

Spieler: Drei und mehr
Material: Ein Stück roter Faden, Skatkarten

Diesen Trick sollten Sie am besten im Dämmerlicht vorführen, dann wirkt er am besten. Zuerst schnüren Sie um die Breitseite des Kartenpäckchens den roten Faden und verknoten ihn auf der Rückseite des Pakets. Durch die Kartenmitte der Längsseite der vordersten Karten ziehen Sie einen roten Strich, am besten mit einem roten Filzstift, der wieder abwaschbar ist. Nun zeigen Sie das „verschnürte Kartenpäckchen" ihren Zuschauern – aus einiger Entfernung. Jeder wird glauben, dass die Schnur um die Breit- und Längsseite gebunden ist. Nun erklären Sie Ihren Zuschauern, dass es für Sie kein Problem ist, aus dem verschnürten Paket eine oder mehrere Karten herauszuholen, ohne die Schnur zu entfernen. Keiner wird das glauben. Mit geheimnisvollem Gesicht ziehen Sie dann nicht nur eine, sondern gleich mehrere Karten aus dem verschnürten Paket.

146. In welcher Hand?

Spieler: Drei und mehr
Material: 1 Skatkarte

Bei diesem Trick können Sie mit Ihren Zuschauern eine Wette abschließen. Sie behaupten, dass Sie – ohne hinzugucken – herausbekommen, in welcher Hand ein beliebiger Zuschauer eine Skatkarte gehalten hätte. Und so gehen Sie vor: Sie drehen sich um und bitten einen beliebigen Zuschauer vom Kartenstapel eine Karte in die rechte oder linke Hand zu nehmen. Dann soll er die Karte etwa 20 Sekunden lang mit gestrecktem Arm hochhalten und dabei kreisförmige Bewegungen machen. Anschließend forden Sie den Zuschauer auf, die Karte auf den Tisch zu legen und mit beiden Hände abzudecken.

Jetzt drehen Sie sich um und betrachten die beiden Hände. Ohne Zögern können Sie sagen, in welcher der beiden Hände er die Karte gehalten hat: Es ist die blassere Hand. Der Grund: Durch das Hochhalten ist das Blut aus der Hand geflossen, und die Haut wurde etwas blasser.

147. Der Karten-Seiltanz

Spieler: Drei und mehr
Material: 1 Skatkarte

Zunächst fragen Sie Ihre Zuschauer, ob sie es für möglich halten, dass man ein Karte mit ihrer Längsseite senkrecht auf den Tisch stellen könne. Die Antwort wird natürlich „Nein" sein. Dann behaupten Sie, dass Sie dieses Kunststück dennoch schaffen würden. Sie nehmen dazu eine Karte und biegen sie ganz leicht in der Längsrichtung, ohne dass sie einen Knick bekommt. Jetzt können Sie die Karte vorsichtig auf den Tisch stellen – und siehe da: Die Karte bleibt auf der Längskante stehen.

148. Der Papierkorb-Trick

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatkarten und Papierkorb

Für diesen Trick benötigen Sie ein größeres Gefäß, am besten einen Papierkorb, und die Skatkarten. Zunächst stellen Sie den Papierkorb auf den Fußboden. Dann nehmen Sie den Skatkartenpack und halten ihn über den Papierkorb. Nun stellen Sie den Zuschauern folgende Aufgabe: „Wer kann im Stehen eine Karte nach der anderen aus etwa 1 Meter Abstand so fallen lassen, dass sie genau im Papierkorb landen?" Die Zuschauer werden dies für kein großes Kunststück halten. Deshalb bitten Sie einen Zuschauer zu sich, geben ihm eine Karte, damit er diese in den Papierkorb fallen lasse. Der Zuschauer wird die Karte logischerweise senkrecht halten und loslassen. Das Ergebnis wird ihn überraschen: Die Karte landet sicher daneben. Nun nehmen Sie die Karte, halten sie jedoch waagrecht – wie den Flügel eines Flugzeuges – und lassen los. Die Karte wird senkrecht nach unten schweben und im Papierkorb landen. Ein echt verblüffender Trick...

149. Der Zauberfinger

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatkartenblatt

Sie behaupten vor Ihren Zuschauern, dass Sie in der Lage seien, jede aus dem Kartenspiel gezogene Karte zu benennen, ohne sie anzugucken. Ihr Zauberfinger würde nämlich jede Karte erkennen. Sie nehmen den Kartenpack und fächern ihn verdeckt auf. Dann bitten Sie einen Zuschauer, eine Karte zu ziehen und sie allen zu zeigen. Sie selbst gucken weg. Dann lassen Sie sich die gemerkte Karte geben. Dabei strecken Sie ihren rechten Arm nach vorne aus und nehmen die Karte hochkant mit der Rückseite zu sich zwischen Daumen und Zeigefinger. Mit dem Zeigefinger der linken Hand streichen Sie dann über die Vorderseite der Karte, so als ob Sie die Farbe des Druckes fühlen könnten. Dabei drücken Sie mit der rechten Hand die Karte etwas zusammen, so dass sie sich nach hinten durchbiegt. Wenn Sie in diesem Moment auf die linke untere Ecke schielen, können sie erkennen, um welche Karte es sich handelt – die Wölbung der Karte macht dies nämlich möglich. Mit geheimnisvollen Gesten können Sie nun die Karte bekanntgeben.

150. Der Trick mit dem Messer

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatkarten, 1 Tafelmesser

Sie behaupten, dass Sie wüßten, welche Karte sich an der Stelle befinden würde, an der ein beliebiger Zuschauer den Kartenpack mit Hilfe eines Messers teilen würde. Und so gehen Sie vor: Sie geben den Kartenpack einem Zuschauer zum Mischen. Dann bitten Sie ihn, mit Hilfe des Messers den verdeckt liegenden Kartenpack irgendwo zu teilen und das Messer an dieser Stelle stecken zu lassen. Sie sagen dann zu dem Zuschauer: „Nimm den Teil der Karten über dem Messer ab, merke Dir die Karte, die direkt auf dem Messer gelegen war, und lege den Pack wieder auf das Messer zurück!" Sie selbst schieben dann das Messer zu einem Ende des Kartenstapels und heben dabei kurz den Teil der Karten über dem Messer ab. Im glänzenden Messerblatt spiegelt sich die gesuchte Karte. Nun können Sie ohne Probleme die gesuchte Karte benennen.

151. Der Trick mit dem Zaubertuch

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, ein undurchsichtiges Tuch, 10 cm Tesafilm

Bevor Sie diesen Trick vorführen, machen Sie aus dem Klebestreifen einen Ring mit den Klebeflächen nach außen und kleben diesen Ring auf die Mitte des Tuches. (Mit einem Doppelklebeband geht das noch einfacher!) Das Tuch kommt dann zur Seite, niemand weiß etwas von dem Klebeband. Sie fächern nun das Kartenspiel auf, bitten einen Zuschauer, eine Karte zu nehmen und sie sich zu merken. Die Karte kommt dann verdeckt auf den Stapel zurück. Sie nehmen nun das Zaubertuch und breiten es mit dem Klebeband nach unten über den Kartenpack. Das Klebeband muss die oberste Karte berühren. Wenn Sie jetzt von oben geheimnisvoll über das Tuch streichen, klebt die gemerkte Karte am Tuch fest. Nun heben Sie mit einem passenden Zauberspruch das Tuch hoch (die Karte hängt an der Innenseite des Tuches) und legen das Tuch zur Seite. Sie bitten dann den Zuschauer, dass er nachschauen solle, ob die oberste Karte noch „seine" Karte sei. Er wird ebenso wie die anderen Zuschauer sehr verwundert sein, dass plötzlich eine andere Karte auf dem Stapel liegt.

152. Der undurchschaubare Trick

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt

Dieser Trick ist für die Zuschauer undurchschaubar. Sie sollten ihn aber auch nur einmal vorführen. Noch bevor Sie das Kunststück vorführen, müssen Sie nämlich die Karten in eine leicht zu merkende Ordnung bringen, z.B. As – König – Dame – Bube – 10 – 9 – 8 – 7 der Farbe Kreuz, dann dasselbe in Pik, Herz und Karo. So geordnet halten Sie den Zuschauern das aufgefächerte Spiel verdeckt hin und bitten einen Zuschauer, eine Karte zu ziehen. Beim Ziehen wissen Sie bereits aufgrund der Ordnung, welche Karte gezogen wurde. Nun fordern Sie den Zuschauer auf, sich die Karte zu merken und sie in den Kartenpack zurückzustecken. Da Sie die Karte ja bereits kennen, können Sie alle Register Ihrer Zauberkunst anwenden, um die Karte zu präsentieren: Mehrfach mischen, mehrfach abheben lassen usw. Die Zuschauer können sich nicht vorstellen, wie Sie das bewerkstelligt haben.

153. Ist es diese Karte?

Spieler: 1 Zauberer, 1 „Eingeweihter"
Material: Skatblatt (32 Karten)

Um diesen Zaubertrick erfolgreich durchführen zu können, müssen Sie (als Zauberer) schon vorher einen Freund in den Trick einweihen. Dadurch ist es für die Zuschauer unmöglich, diesen Trick zu durchschauen. Zunächst tun Sie so, als könnten Sie Gedankenlesen. Sie übergeben den Kartenpack dem eingeweihten Freund (der sich selbstverständlich nicht zu erkennen gibt) und bitten einen anderen Zuschauer, daraus eine beliebige Karte zu nehmen, sie sich zu merken und wieder an einer beliebigen Stelle in den Pack zurückzustecken. Sie selbst verlassen dabei das Zimmer. Nachdem Sie zurückgekommen sind, hält der eingeweihte Freund eine Karte nach der anderen hoch und fragt: „Ist es diese Karte?" Sie antworten immer: „Nein!" Bei der richtigen Karte verändert der Freund die Frage und sagt: „Oder ist es

diese?“ Jetzt wissen Sie, dass es sich um die gesuchte Karte handelt und antworten zur Verblüffung aller Zuschauer mit „Ja!“. Anstelle der veränderten Frage könnten Sie mit dem Freund auch ein anderes Zeichen vereinbaren, z.B. dass er sich unauffällig am Ohr zupft oder an die Nase greift.

154. Schwarz oder Rot?

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie nehmen vor Beginn des Zaubertricks – ohne dass die Zuschauer dies bemerken – aus dem Kartenblatt 7 rote Karten (Karo oder Herz) und 7 schwarze Karten (Pik oder Kreuz). Dann biegen Sie den Stapel der roten Karten etwas nach innen, den Stapel der schwarzen Karten dagegen etwas nach außen. Die Biegung sollte auf keinen Fall auffällig sein! Sie zeigen jetzt die 14 Karten Ihren Zuschauern, legen sie verdeckt auf den Tisch und wirbeln sie kräftig durcheinander. Ein Zuschauer bekommt nun die Aufgabe, der Reihe nach auf beliebige Karten zu deuten. Egal, welche Karten er auch bestimmt – Sie können ihm immer sagen, ob es eine rote oder eine schwarze Karte ist. Die Biegung der Karte verrät es Ihnen. Zur Bestätigung wird jeweils die Karte umgedreht. Diesen Trick sollten Sie nicht zu oft wiederholen, damit er nicht zu schnell durchschaut wird!

155. Kartenzauber

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Kartentrick ist ideal, um zwischen zwei aufwendigeren Tricks die Zuschauer ein wenig zu beschäftigen und sie abzulenken. Sie nehmen den Stapel Karten und merken sich unauffällig die unterste Karte. Dann fordern Sie einen Zuschauer auf, aus dem Stapel eine beliebige Karte zu ziehen und sie sich zu merken. Sie legen in der Zwischenzeit den Stapel verdeckt auf den Tisch. Den Zuschauer bitten Sie, seine Karte verdeckt oben drauf zu legen. Zusätzlich fordern Sie ihn auf, den Stapel an einer beliebigen Stelle abzuheben. Den Restpack legen Sie selbst wieder auf den abgehobenen Pack. Die Karte, die Sie sich gemerkt haben, kommt dadurch direkt auf der gesuchten Karte zum Liegen. Mit einem geheimnisvollen Gesicht decken Sie jetzt Karte für Karte auf und können zum Erstaunen Ihrer Zuschauer mit absoluter Sicherheit sagen, welche Karte der Zuschauer sich gemerkt hatte. Es ist die, welche Ihrer Karte beim Aufdecken folgt.

156. Das Kartenwunder

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick ist ebenso einfach wie undurchschaubar für die Zuschauer. Das Wichtigste bei diesem Trick ist die Auswahl der Karten: Sie müssen aus dem Kartenblatt zunächst einmal alle Bildkarten (Buben, Damen, Könige) herausnehmen. Diese Bildkarten haben rechts und links eine feine Linie, die nicht bei allen Karten gleich weit vom Rand entfernt ist. Dies ist drucktechnisch bedingt. Sie müssen sich nun aus den Bildkarten fünf Stück heraussuchen, welche ungleiche Ränder haben. Diese fünf Karten legen Sie nun offen nebeneinander auf den Tisch, wobei der schmälere Rand immer links liegen soll. Jetzt bitten Sie einen Zuschauer, eine der fünf Karten um 180° Grad zu drehen, wobei diese natürlich weiterhin offen liegen muss. Sie selbst schauen nicht zu. Wenn Sie sich dann umdrehen, können Sie mit einem kurzen Blick feststellen, welche Karte gedreht wurde: Es ist diejenige, bei der der schmale Rand jetzt rechts zu finden ist. Sie können diesen Trick auch mit sechs, oder sieben Karten durchführen, und die Zuschauer werden nicht herausbekommen, wie Sie das schaffen.

157. Die magischen Karten

Spieler: 1 Zauberer, 1 „Eingeweihter“
Material: Herz-As, Kreuz-As, Tuch zum Verbinden der Augen

Um diesen Kartentrick durchführen zu können, müssen Sie vorher einen Spieler einweihen, ohne dass dies die anderen Zuschauer bemerken. Sie setzen sich dann mitten unter die Zuschauer, wobei ein Tisch oder ein Stuhl in der Nähe sein muss. Dann legen Sie die beiden Karten (das Herz As und das Kreuz As) offen nebeneinander auf den Tisch und lassen sich die Augen gut verbinden. Mit geschlossenen Augen bitten Sie die Zuschauer, immer eine der beiden Karten umzudrehen. Sie werden jedesmal sagen, welche Karte umgedreht wurde, obwohl Ihre Augen verbunden sind. Die Zuschauer werden sehr erstaunt sein, denn sie können sich dieses Kunststück nicht erklären. Wie „erraten“ Sie die Karte? Ihr heimlicher Gehilfe, der in den Trick eingeweiht ist, sitzt neben Ihnen und berührt jedesmal unbemerkt Ihren Schuh oder einen anderen Körperteil, wenn das „Herz As“ umgedreht wurde. Wenn Sie nichts spüren, wurde das „Kreuz As“ umgedreht.

158. Telepathie

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten), Bleistift und Zettel

Vor Beginn des Zaubertricks erklären Sie geheimnisvoll, dass Sie mit Hilfe von Telepathie einen Zuschauer beeinflussen werden, das zu tun, was Sie möchten. Damit man Ihnen auch wirklich Glauben schenken wird, schreiben Sie vorher auf, was der Zuschauer tun wird. Sie nehmen den Zettel und schreiben darauf: „Wähle das 8er Päckchen!“ Dann legen Sie diesen Zettel zur Seite; er wird am Ende zur Kontrolle vorgelesen. Danach legen Sie die zwei vorbereiteten Päckchen Karten verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Nun setzen Sie sich wortlos und mit magischem Gesicht in die Ecke und bitten einen Zuschauer, eines der beiden Päckchen zu nehmen. Wenn er das getan hat, zeigen Sie dem Publikum zuerst die Karten des ausgewählten Päckchens und lassen dann Ihre Voraussage vorlesen. Großer Applaus, denn die Telepathie hat funktioniert. Wie ist das möglich? Der Trick besteht in der Zusammensetzung der beiden Kartenpacks. Pack A besteht aus 8 beliebigen Karten. Pack B dagegen besteht aus den vier Achten des Skat-Blattes. Der Zuschauer kann nehmen, was er will – die Voraussage ist immer richtig!

159. Zwei auf einen Streich

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie haben die Skatkarten in zwei Päckchen geteilt und bitten einen Zuschauer, dass er sich aus jedem Päckchen eine Karte ziehen und sich die beiden Karten merken solle. Danach halten Sie dem Zuschauer nacheinander die beiden Packs hin, damit er in jeden Pack eine der gemerkten Karten an beliebiger Stelle zurückstecken kann. Anschließend mischen Sie jeden Pack kräftig durch, fächern ihn auf und ziehen zielsicher die beiden gesuchten Karten heraus. Wie ist das möglich? Sie haben vorher die Karten für die beiden Packs folgendermaßen sortiert: Im ersten Pack sind nur die Karten von der Zehn bis zum König (also alle Zehner, Buben, Damen und Könige); im zweiten Pack sind nur die 7er, 8er, 9er und Asse. Beim Zurückstecken halten Sie dem Zuschauer jeweils den anderen Pack hin. Dadurch ist die gesuchte Karte im „fremden“ Pack, und Sie können sie auch nach langem Mischen des Packs sofort entdecken.

160. Die zwei letzten Karten

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Zunächst bitten Sie einen Zuschauer, er solle aus dem gemischten 32er-Skatblatt zwei beliebige Karten ziehen und sich diese merken. Währenddessen legen Sie die verbleibenden Karten in 6 Päckchen zu je 5 Karten aus

und bitten danach den Zuschauer, seine beiden Karten auf zwei beliebige dieser Päckchen zu legen. Anschließend nehmen Sie die 6 Packs für die Zuschauer scheinbar wahllos zusammen. In Wirklichkeit verfahren Sie jedoch so: Sie nehmen einen beliebigen Pack, legen ihn auf einen anderen beliebigen und legen beide zusammen auf einen Pack mit Zuschauerkarte. Dann nehmen Sie diesen Stapel auf, legen ihn auf einen vierten beliebigen Pack, das alles kommt zusammen auf den fünften beliebigen Pack, und zum Schluss wird der zweite Pack mit Zuschauerkarte aufgenommen. Nun teilen Sie das komplette Skatblatt verdeckt in zwei Stapel, indem Sie der Reihe nach immer eine Karte nach links, die nächste nach rechts, die nächste wieder nach links usw. legen. Von diesen beiden 16er-Packs legen Sie dann einen zur Seite. Welchen? Wenn Sie bei der Teilung die erste Karte nach **links** gelegt haben, dann nehmen Sie zum Schluss den **rechten** Stapel weg; wenn Sie die erste Karte nach rechts gelegt haben, dann nehmen Sie den linken Pack weg! Das verbleibende 16er-Päckchen teilen Sie **exakt in der gleichen Weise** in zwei 8er-Packs, den verbleibenden 8er-Pack in zwei 4er-Packs und den verbleibenden 4er-Pack schließlich zwei 2er-Packs. Zum Schluss liegen nur noch zwei Karten auf dem Tisch. Lassen Sie diese Karten von dem Zuschauer aufdecken. Es sind natürlich die beiden gesuchten Karten!

161. Zwei Karten zur gleichen Zeit

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem Kartentrick erscheinen zwei Karten, die sich zwei Zuschauer gemerkt haben, zur gleichen Zeit, obwohl gründlich gemischt wurde. Wie gehen Sie vor? Sie bitten zuerst zwei Zuschauer zu sich. Jeder soll sich eine Zahl denken. Und damit sich nicht beide dieselbe Zahl merken, übergeben Sie den beiden exakt die Hälfte Ihres Kartenblattes, also 16 Karten. Die beiden Zuschauer sollen diesen Pack **ungleich** teilen; jeder bekommt ein Päckchen und zählt die Karten. Die Anzahl jedes Päckchens soll die gedachte Zahl jedes Zuschauers sein. Sie selbst schauen dabei natürlich nicht zu, und die gedachte Zahl wird auch nicht genannt. Nun nehmen Sie selbst die andere Hälfte des Kartenblattes – ebenfalls 16 Karten – und blättern dem ersten Zuschauer alle Karten vor. Dabei verfahren Sie folgendermaßen: Sie heben vom verdeckten Stapel (den sie in der Hand halten) der Reihe nach langsam die Karten ab, zeigen jede Karte dem Zuschauer, bitten ihn mitzuzählen und legen die gezeigten Karten in einem Stapel verdeckt auf den Tisch. Beim Mitzählen muss sich der Zuschauer die Karte, die seiner gedachten Zahl entspricht, merken, ohne sich etwas anmerken zu lassen. Wenn Sie alle 16 Karten durch haben, nehmen Sie den Pack wieder auf. Dabei müssen Sie unbemerkt die oberste Karte nach unten bringen. Das erfordert etwas Geschick und bedarf eines kleinen Ablenkungsmanövers. Wenn Sie das geschafft haben, blättern Sie die Karten dem zweiten Zuschauer in der gleichen Weise vor und bitten ihn, dass er sich ebenfalls die Karte merken solle, die seiner Zahl entspricht. (Was niemand ahnt: Beide Zuschauer prägen sich exakt dieselbe Karte ein!) Nun geben Sie einem Zuschauer die 16 Karten, damit er sie kräftig mische. Sie teilen danach den Pack in je 8 Karten und legen die beiden Packs verdeckt auf den Tisch. Nun decken Sie von jedem Pack gleichzeitig immer die beiden obersten Karten auf und bitten beide Zuschauer in dem Augenblick „Stop!" zu rufen, wenn ihre gemerkte Karte käme. Da sich die beiden Zuschauer ja dieselbe Karte gemerkt haben, ertönt das „Stop!" zur gleichen Zeit. Alle Zuschauer sind der Meinung, dass die beiden gemerkten Karten zur gleichen Zeit aufgedeckt wurden. Fragen Sie jedoch keinesfalls, welche Karte sich die beiden Zuschauer gemerkt haben, sondern schieben Sie das Kartenspiel schnellstmöglich zusammen!

162. Die todsichere Voraussage

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten), Zettel, Stift

Sie erklären Ihren Zuschauern, dass Sie eine Karte aufschreiben würden, die dann todsicher gezogen würde. Als erstes geben Sie einem Zuschauer das Kartenblatt zum Mischen. Wenn Sie es zurücknehmen und auf dem Tisch glattstoßen, müssen Sie sich unbemerkt die unterste Karte merken. Wie zufällig mischen Sie das Kartenblatt noch einmal durch und ziehen dabei die letzte (gemerkte) Karte so ab, dass sie zum Schluss ganz oben liegt. Das erfordert ein wenig Übung! Nun schreiben Sie auf dem Zettel die gemerkte Karte auf und bitten einen Zuschauer, dass er den Zettel zur späteren Kontrolle in seine Tasche stecken solle. (Beim Aufschreiben müssen Sie sich natürlich den Anschein geben, als ob Sie irgendeine beliebige Karte notieren würden!) Jetzt beginnt der eigentliche Kartentrick: Sie bitten drei Zuschauer, dass jeder eine Zahl zwischen 1 und 10 nennen solle. Danach bitten sie jeden dieser drei Zuschauer, nacheinander vom Kartenstoß der Reihe nach so viele Karten abzunehmen und auf dem Tisch wieder aufzustapeln, wie der genannten Zahl entspricht. Wenn die Zuschauer z.B. die Zahlen 3, 5 und 6 genannt haben, entsteht ein Stapel mit 3, einer mit 5 und einer mit 6 Karten. Sie liegen neben dem ursprünglichen Stoß. Sie selbst legen die drei Päckchen danach wieder auf den ursprünglichen Stoß zurück, wobei Sie unbedingt den zuerst gebildeten Stapel auch wieder zuerst zurücklegen müssen. Nun lassen Sie die Zuschauer ihre drei genannten Zahlen addieren (z.B. $3 + 5 + 6 = 14$). Sie decken jetzt so viele Karten vom Stapel ab, wie die Summe ergibt, in unserem Beispiel also 14. Die letzte Karte drehen Sie um. Sie ist diejenige, die auch auf dem Zettel steht. Eine todsichere Voraussage...

163. Die Karte mit der Nummer 21

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie geben einem Zuschauer das komplette 32er-Kartenblatt und bitten ihn, die Karten zu mischen. Anschließend soll sich der Zuschauer eine Zahl zwischen 1 und 11 merken und ebenso viele Karten – ohne dass Sie das sehen – vom Kartenpack abzählen und einstecken. Sie übernehmen dann den Rest der Karten und blättern dem Zuschauer langsam 11 Karten vor. Während Sie die 11 Karten offen und aufeinander (so dass sie ihre ursprüngliche Reihenfolge beibehalten) auf den Tisch legen, bitten Sie den Zuschauer, sich die Karte zu merken, die seiner gedachten Zahl entspricht. Anschließend drehen Sie den offen liegenden, hingeblätterten 11er-Pack um und legen oben drauf die restlichen Karten. Wenn Sie jetzt von diesem Kartenpack 21 Karten der Reihe nach aufdecken, so ist die 21. Karte die gemerkte Karte des Zuschauers. Und zwar in jedem Falle... Um diesen Trick noch wirkungsvoller zu machen, können Sie die gesamten Karten auf dem Tisch verdeckt ausbreiten, wobei Sie sich merken, wo die 21. Karte liegt. Auf diese deuten Sie dann mit einem geheimnisvollen Gesicht. Der Zuschauer wird staunen, wenn er diese Karte aufdecken darf!

164. Die erratene Karte

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Für diesen Trick müssen Sie die obere Hälfte ihrer Karten vorher präparieren: Das heißt, Sie ordnen die ersten 16 Karten in einer ganz bestimmten Reihenfolge, die Sie sich gut merken können, die für die Zuschauer jedoch nicht auffällig ist. Sie können die Karten z.B. so anordnen:
Kreuz As – Kreuz König – Pik Dame – Pik Bube – Herz Zehn – Herz Neun – Karo Acht – Karo Sieben – Karo As – Karo König – Herz Dame – Herz Bube – Pik Zehn – Pik Neun – Kreuz Acht – Kreuz Sieben (Das System, das dahinter steckt: Regelmäßig von der As bis zur Sieben und immer zwei Farben, das erste Mal mit Kreuz beginnend, das zweite Mal mit Karo beginnend) Mit dem präparierten Kartenpack beginnen Sie nun den Trick, indem Sie zunächst Ihren Zuschauern den umgedrehten, offenen Kartenpack etwas auffächern, damit jeder sich überzeugen kann, dass die Karten gut gemischt sind. Beim Auffächern sieht man nämlich in der Regel mehr die unteren ungeordneten Karten! Danach halten Sie einem Zuschauer den Kartenpack

verdeckt hin, fächern die oberen Karten auf und bitten ihn, eine Karte zu ziehen. Während der Zuschauer sich diese Karte einprägt, überlegen Sie, um welche Karte es sich handelt. Da Sie ja die Reihenfolge kennen, ist das für Sie kein Problem. Dann bitten Sie den Zuschauer, seine Karte an irgendeiner Stelle zurückzustecken, und übergeben ihm den gesamten Kartenpack zum Mischen. Sie selbst heben nach dem Mischen geheimnisvoll ab und decken dann Karte für Karte auf. Da Sie ja bereits längst wissen, um welche Karte es sich handelt, können Sie die richtige Karte mühelos benennen. Ein echt undurchschaubarer Trick!

165. Meine Karte – deine Karte

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie mischen das Kartenblatt und, während Sie den Pack glattstoßen, merken Sie sich die unterste Karte. Es soll ihre Leitkarte sein. Danach fächern Sie die Karten verdeckt auf und lassen einen Zuschauer eine Karte ziehen. Er soll sich die gezogene Karte aber gar nicht ansehen, sondern auf dem Rücken der Karte mit einem Bleistift seine Initialien vermerken. (Das kann man hinterher wieder wegradieren!) Dann wird diese Karte auf den Stapel gelegt, und der Zuschauer darf einmal abheben. Sie drehen den Kartenpack um und breiten ihn offen mit einem Zug auf dem Tisch (auf dem ein Tischtuch liegen sollte) aus. Die Karte, die von dem Zuschauer markiert wurde, liegt aufgrund des Abhebens vor ihrer Leitkarte – Sie wissen also, welche Karte markiert wurde. Dennoch tun Sie so, als ob Sie sich irgendeine Karte heraussuchen würden und nehmen wie zufällig die betreffende Karte, um sie zu „ihrer" Karte zu machen. Sie notieren also auf der Vorderseite Ihre Initialien. Dann schieben Sie das Spiel zusammen und bitten den Zuschauer, „seine" Karte herauszusuchen. Es wird sich herausstellen, dass es dieselbe Karte ist, die auch von Ihnen gekennzeichnet wurde. „Meine Karte – deine Karte..."

166. Die Spezial-Karte

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie suchen sich irgendeine Karte des Spieles heraus und machen diese zu Ihrer „Spezial-Karte", indem Sie mit einer scharfen Schere einen ca. 1 mm breiten Streifen von einer schmalen Kartenseite abschneiden und die beiden Ecken entsprechend abrunden. Diese minimal kürzere Spezial-Karte liegt an unterster Stelle des Kartenpacks. Ein Zuschauer darf nun eine beliebige Karte aus dem Spiel ziehen. Wenn er sich die Karte eingeprägt hat, legt er sie auf den Pack und hebt einmal ab. Die gemerkte Karte liegt dadurch unter der Spezial-Karte. Sie nehmen nun den Kartenpack verdeckt in die linke Hand, wobei Sie den Pack zwischen Ihrem Daumen und den anderen Fingern an den beiden Breitseiten halten. Mit dem Zeigefinger und dem Daumen Ihrer rechten Hand fassen Sie an die Schmalseiten des Packs, biegen den Pack etwas zu sich hin und lassen dann die Karten in schneller Folge abspringen. Man nennt diesen Vorgang „Abrauschen". Beim Abrauschen gibt es eine deutliche Unterbrechung, wenn Ihre Spezial-Karte kommt. Sie hören an dieser Stelle mit dem Abrauschen auf und legen die beiden so getrennten Packs verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Nun heben Sie die Spezial-Karte von dem entsprechenden Stoß ab und bitten dann den Zuschauer, die nächste Karte aufzunehmen: Es ist die gesuchte Karte!
Hinweis: Bitte wirklich nur einen ganz schmalen Streifen abtrennen, damit das Kartenspiel weiterhin gebraucht werden kann!

167. Die verlorene Karte

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Für diesen Trick benötigen Sie eine Spezial-Karte, die minimal kürzer als die anderen Karten ist. Mit einer Schere können Sie eine solche ohne Probleme herstellen (siehe Trick 166!). Diese Spezial-Karte merken Sie sich und stecken sie mitten in den kompletten Kartenpack. Ein Zuschauer soll sich nun eine beliebige Karte ziehen (natürlich nicht die Spezial-Karte) und merken. Sie selbst nehmen den Restpack und lassen ihn bis zur Spezial-Karte „abrauschen". (Bei Trick 166 wird beschrieben, wie dieses „Abrauschen" geht.) Bei der Spezial-Karte stoppen Sie und heben hier ab. Dort soll der Zuschauer seine Karte einlegen, und Sie legen den Rest wieder drauf. Sie wissen nun, dass bei dem verdeckten Blatt die gesuchte Karte auf der Spezial-Karte liegt. Wenn Sie nun den Pack umdrehen und die Karten der Reihe nach offen durchgehen, kommt die gesuchte Karte nach der Spezial-Karte. Wie Sie diese „verlorene" Karte Ihrem Zuschauer präsentieren, liegt an Ihnen: Sie können die Karten einzeln nacheinander aufdecken oder die Karte einfach herausziehen.

168. Eine Karte erraten

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie öffnen das Kartenblatt mit der Rückseite nach oben zu einem Fächer. Dann lassen Sie einen Zuschauer eine beliebige Karte ziehen. Jeder der Zuschauer soll sich diese Karte merken. Deshalb bitten Sie denjenigen, der die Karte gezogen hat, diese allen anderen zu zeigen. Diese kurze Ablenkung nützen Sie, um unauffällig nachzusehen, welche Karte sich unmittelbar über der gezogenen Karte befindet, z.B. der Kreuz König. Nun bitten Sie den Zuschauer, die Karte in die Lücke zurückzustecken. Ein anderer Zuschauer bekommt dann den Auftrag, vom verdeckten Kartenpack die Karten der Reihe nach einzeln aufzudecken. Die gesuchte Karte wäre in unserem Beispiel diejenige, welche nach dem Kreuz König gezogen wird.

169. Die gewünschte Karte

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie mischen zunächst alle 32 Karten, stoßen den Pack auf dem Tisch glatt und zeigen dann den Zuschauern die unterste Karte. Anschließend nehmen Sie den Kartenstapel in Ihre linke Hand und schieben die unterste Karte mit der rechten Hand etwas zurück. Diesen Vorgang dürfen die Zuschauer nicht sehen, weshalb Sie die Finger Ihrer linken Hand schützend vor den Kartenpack halten. Durch das Zurückschieben der untersten Karte können Sie die zweite Karte von unten und alle weiteren Karten von unten so wegziehen, dass die Zuschauer glauben, Sie würden die unterste Karte nehmen. Und genau das machen Sie jetzt: Sie ziehen Karte für Karte von unten ab und legen sie offen auf den Tisch. Dabei bitten Sie die Zuschauer, zu sagen, wann die „gewünschte" (=gemerkte) Karte kommen solle. Wenn die Zuschauer „Jetzt!" rufen, ziehen Sie einfach die zurückgeschobene Karte ab und präsentieren sie. Großer Applaus ist Ihnen sicher...

170. Mit einem Blick

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem schnellen Kartentrick können Sie mit einem Blick eine gesuchte Karte aus dem Kartenpack herauszaubern. Das geht so: Sie geben einem Zuschauer den Kartenpack, lassen ihn kräftig mischen und bitten ihn dann, eine Karte zu ziehen. Sie lassen sich dann die gezogene Karte geben und halten sie für alle anderen Zuschauer hoch, damit sie jeder deutlich sehen kann. Selbst schauen Sie natürlich nicht hin, dafür präparieren Sie die Karte ein wenig. Sie halten die Karte mit dem rechten Daumen und dem Zeigefinger an der rechten unteren Ecke. Mit ihrem Mittelfinger biegen Sie dabei die Ecke unauffällig nach hinten, wobei Sie darauf achten, dass die Ecke nicht geknickt wird. Wenn Sie das gemacht haben, stecken Sie die Karte an

beliebiger Stelle in den Kartenpack und lassen einen Zuschauer erneut mischen. Sie übernehmen dann den Pack und stoßen ihn auf dem Tisch glatt. Mit einem kurzen Blick sehen Sie, wo die bewußte Karte liegt, denn dort hat sich ein kleiner Spalt gebildet. Sie heben nun mit Ihrem Fingernagel den Pack an dieser Stelle ab und präsentieren die gesuchte Karte. Die Zuschauer sind verblüfft, dass Sie das „mit einem Blick" geschafft haben...

171. Die forcierte Karte

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick darf an einem Abend nur einmal gemacht werden, sonst würde er schnell durchschaut werden. Es ist der beste und undurchschaubarste Trick, wenn er gelingt. Leider glückt er nicht immer, denn er hängt ganz von Ihrer Kunst ab, einen Zuschauer unauffällig zu beeinflussen. Sie machen ihn am besten mit einem Zuschauer, der nicht hinter jeder Handlung sofort einen Trick vermuten! Und so verfahren Sie: Sie haben sich vor dem Trick eine Karte angesehen und gemerkt. Diese Karte stecken Sie nun etwa an 5. oder 6. Stelle in den nicht komplett aufgefächerten Kartenpack und zwar so, dass sie etwas herausragt. Dieses Herausragen soll den Zuschauer dazu verleiten, wenn er dazu aufgefordert wird, exakt diese Karte zu ziehen. Die Chancen, dass er dies tut, sind gut, wenn die Karte nicht zu weit herausragt, so dass es nicht zu sehr auffällt, jedoch weit genug, damit sie gut angefaßt werden kann. Am besten funktioniert dies, wenn Sie Ihren Zuschauer dabei in Gespräch verwickeln. Hat der Zuschauer Ihre gewünschte Karte gezogen, haben Sie völlig freie Hand, wie Sie die Karte präsentieren – hier sind Ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt! Sollte der Zuschauer wider Erwarten nicht Ihre Karte ziehen, so müssen Sie den Trick geschickt abbrechen, z.B. indem Sie „aus Versehen" die Karten fallen lassen. Besonders raffiniert wird der Trick, wenn Sie sich noch die beiden Karten rechts und links der forcierten Karte merken. In diesem Falle können Sie einen Zuschauer verblüffen, der bewußt nicht die forcierte Karte, sondern „die daneben" gezogen hat.

172. Die zwei bekannten Karten

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick ist so verblüffend und undurchschaubar, dass die Zuschauer Sie für einen wirklichen „Magier" halten. Denn Sie erraten zwei Karten gleichzeitig, ohne dass man sich dieses Kunststück erklären kann. Wie gehen Sie vor? Sie müssen sich vor dem Trick die beiden letzten Karten des Kartenpacks unbemerkt einprägen und dabei die letzte Karte umdrehen, so dass sie **Bild gegen Bild** mit der vorletzten Karte liegt. Nach dieser kurzen Vorbereitung mischen Sie das Spiel zunächst einmal gründlich durch, wobei Sie lediglich darauf achten müssen, dass die beiden untersten (Bild-an-Bild)-Karten nach dem Mischen auch wieder ganz unten liegen. Dies erreichen Sie, indem Sie nicht komlett durchmischen, sondern einen kleinen Restpack lassen und diesen wieder unter den Stoß bringen. Sie müssen auch darauf achten, dass niemand die unterste Karte sieht, sonst würde man merken, dass sie verkehrt liegt. Nach dem Mischen übergeben Sie die Karten einem Zuschauer und bitten ihn, den Pack auf den Rücken zu nehmen. Hinter dem Rücken solle er den Pack an einer beliebigen Stelle abheben und die beiden Teilpacks mit den Bildseiten zusammenlegen. Schließlich solle er den gesamten Pack auf den Tisch legen. Sie sind nun in der Lage, die beiden Karten zu nennen, die Bild an Bild zusammenstoßen: Es sind nämlich diejenigen, die Sie sich gemerkt haben. Zur Kontrolle dürfen die Zuschauer nachschauen. Sie werden keine Erklärung für Ihre „hellseherischen Fähigkeiten" finden...

173. Die sechste Karte

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem Trick handelt es sich um einen sog. „Schätztrick"; d.h. Sie sollten einigermaßen in der Lage sein, Kartenmengen abzuschätzen. Vor allem sollten Sie es schaffen, beim Abheben in etwa eine bestimmte Menge zu treffen. Dies sollten Sie unbedingt vorher üben, damit es ohne große Überlegung klappt. Und nun zum Trick: Sie bitten einen Zuschauer, den Kartenpack zu mischen, an einer beliebigen Stelle abzuheben, sich die unterste Karte des abgehobenen Päckchens zu merken und die Karten dann wieder zurück auf den Restpack zu legen. Die gesuchte Karte liegt dadurch exakt an der Stelle, bei der abgehoben wurde. Ihre Aufgabe ist es nun, so gut wie möglich abzuschätzen, wo abgehoben wurde (meist wird etwa in der Mitte abgehoben). Sie übernehmen dann die Karten und heben knapp über dieser Stelle ab, keinsfalls darunter. Auf den abgehobenen Pack kommt der Rest der Karten. Dadurch liegt die gesuchte Karte jetzt unter den ersten Karten des Gesamtstapels. Sie nehmen die Karten hinter ihren Rücken, zählen von unten fünf Karten ab und geben darauf die oberste Karte. Diese sechs Karten präsentieren Sie dem Zuschauer und bitten ihn, zu sagen, ob seine Karte darunter ist. Wenn nicht, legen Sie die Karten beiseite und wiederholen diese Prozedur, wenn nötig mehrmals. Sobald der Zuschauer seine Karte unter den gezeigten sechs Karten entdeckt, wissen Sie, dass es die oberste Karte ist. Nun liegt es an Ihnen, wie Sie Ihr Wissen verwerten. Sie können die sechs Karten z.B. verdeckt auf den Tisch blättern und mit magischem Gesicht auf die gesuchte Karte deuten. Nach dem Aufdecken ist Ihnen der Applaus sicher...

174. Die buchstabierte Karte

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem Trick merkt sich ein Zuschauer eine Karte und wie durch ein Wunder zählt er selbst genauso viele Karten vom Stapel ab, wie die gemerkte Karte Buchstaben besitzt. Wie ist das möglich? Sie müssen vor dem Trick die Karten präparieren: Zuerst legen Sie vier beliebige Karten offen aufeinander. Darauf kommen dann die Pik As (5 Buchstaben), dann die Herz As (6 Buchstaben), dann die Pik Zehn (7 Buchstaben), dann die Karo Dame (8 Buchstaben), dann der Herz König (9 Buchstaben), dann die Karo Sieben (10 Buchstaben) und schließlich die Kreuz Sieben (11 Buchstaben). Wenn Sie diesen offenen Pack wieder mit der Bildseite nach unten auf den Restpack legen, stimmt von der 5. bis zur 11. Karte die Buchstabenzahl mit der Lage überein. Jetzt kommt es auf Ihr Geschick an. Sie demonstrieren zunächst, was der Zuschauer tun muss: Sie bitten ihn, sich eine Karte zu merken, die Buchstaben-zahl dieser Karte zu bestimmen und dann ebenso viele Karten vom Pack der Reihe nach abzählen! Um dies besonders anschaulich zu zeigen, zählen Sie die ersten vier Karten laut vor und lassen sie zunächst auf dem Tisch liegen. Dann fächern sie die nächsten sieben Karten auf und bitten den Zuschauer, sich eine davon zu merken. Sie schließen den Fächer wieder, legen ganz beiläufig die vier abgelegten Karten wieder oben drauf und legen den Pack in die Mitte. Der Zuschauer muss nun laut angeben, wie viele Buchstaben seine Karte hat. Danach muss er vom Stapel die genannte Anzahl von Karten unter lautem Mitzählen abnehmen. Die letzte Karte darf er umdrehen: Es ist seine gesuchte Karte, die genauso viele Buchstaben hat, wie er abgezählt hat!

175. Die unzertrennlichen Damen

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Sie suchen als erstes auffällig drei Damen aus dem Spiel und legen sie offen auf den Tisch. Die vierte Dame müssen Sie – am besten bereits vor dem Trick – unauffällig als zweite Karte von oben in dem Restpack plazieren, den sie verdeckt in der Hand halten. Nun legen Sie die drei Damen verdeckt auf Ihr Spiel. Mit einer witzigen Geschichte, in der Sie erzählen, dass sich die drei Damen niemals trennen wollen, versuchen Sie jetzt vor den Augen der Zuschauer deren Trennung. Sie teilen ganz langsam die obersten

sechs Karten aus, die erste nach links, die zweite nach rechts, die nächste wieder nach links usw. Es entstehen dadurch zwei verdeckte Päckchen à drei Karten. Die sechste und letzte Karte dürfen Sie bei diesem Austeilen allerdings nicht oben auf das rechte Päckchen legen, sondern müssen sie unter die beiden Karten schieben. Darauf kommt es an. Sie legen daraufhin das rechte Päckchen ungesehen auf den Restpack zurück und präsentieren die linken drei Karten: Obwohl es nicht sein dürfte, liegen dort wieder die drei „unzertrennlichen Damen". Legen Sie diese drei Damen wieder verdeckt auf und wiederholen Sie den Trennungsvorgang! Es passiert exakt dasselbe wieder...

176. Der Trick mit den vier Assen

Spieler: 1 Zauberer, mindestens 2 Zuschauer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Der Trick mit den vier Assen ist bei den Zuschauern sehr beliebt, obwohl er eigentlich sehr einfach ist. Wie gehen Sie vor? Vor Beginn der Kartentricks müssen Sie zwei Asse unauffällig an oberster und zwei an unterster Stelle plazieren. Wenn Sie dann das Spiel mischen, müssen Sie die ersten beiden und die letzten beiden Karten einzeln abziehen. Dadurch bleiben die Asse an ihrer Stelle. Sie bitten jetzt zwei Zuschauer zu sich. Dem einen geben sie den verdeckten Kartenpack und bitten ihn von oben der Reihe nach Karten abzunehmen und auf dem Tisch in einem Stoß zu stapeln – und zwar so lange, bis der andere Zuschauer „Stop!" ruft. Dadurch entstehen zwei Kartenpäckchen, die meist unterschiedlich stark sind. Der erste Zuschauer behält seines in der Hand, und der andere nimmt das Päckchen vom Tisch auf. Jeder der beiden macht nun aus seinem Päckchen zwei Stapel, indem er die Karten abwechselnd nach links, dann rechts, dann wieder nach links, dann wieder nach rechts usw. legt. Wenn das beendet ist, schieben Sie die vier verdeckten Stapel, ohne sie zu verändern nebeneinander und bitten einen der beiden Zuschauer, die vier obersten Karten aufzudecken. Großes Erstaunen, denn es kommen die vier Asse zum Vorschein...

177. An 17. Stelle

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten), Zettel, Stift

Sie bitten einen Zuschauer, das komplette Kartenspiel zu mischen. Danach soll er sich eine beliebige Anzahl Karten nehmen, jedoch weniger als die Hälfte. Nun machen Sie ein magisches Gesicht, schreiben auf den Zettel die Zahl „17" und legen ihn zur Seite. Niemand hat gesehen, was Sie aufgeschrieben haben. Währenddessen war es die Aufgabe des Zuschauers, seine Karten zu zählen, ohne die Zahl bekanntzugeben. Beim Zählen sollte er sich also umdrehen. Sie nehmen nun den Restpack und zählen davon der Reihe nach 16 Karten ab. Sie nehmen dazu jede Karte vom Pack ab, zeigen Sie dem Zuschauer und legen sie dann verdeckt aufeinander. Der Zuschauer hat die Aufgabe, sich bei diesem Abzählen exakt die Karte zu merken, die seiner Zahl entspricht. Wenn Sie 16 Karten abgezählt haben, legen Sie den abgezählten Pack auf ihre restlichen Karten oben drauf und wieder oben drauf die Karten des Zuschauers. Das Spiel ist jetzt wieder komplett und liegt verdeckt auf dem Tisch. Jetzt fragen Sie den Zuschauer, ob er wisse, an welcher Stelle seine gemerkte Karte ungefähr liege. Er wird irgendeine Zahl nennen. Sie zeigen ihm jetzt den Zettel mit der Zahl „17" und bitten ihn, 17 Karten abzunehmen. Die 17. Karte wird umgedreht – es ist die gemerkte Karte!

178. Das As wird erraten

Spieler: 1 Zauberer
Material: Die vier Asse des Kartenblattes

Sie nehmen die vier Asse aus dem Spiel und erklären den Zuschauern, dass Sie immer erraten werden, welches As gewählt wurde, wie sehr die vier Karten auch gemischt werden. Damit dieser Trick klappt, müssen Sie wissen, dass die Asse (bis auf das Karo As) nicht symmetrisch sind, denn die Bilder Pik, Kreuz und Herz in der Mitte können richtig, aber auch auf dem Kopf stehen. Sie ordnen nun die Asse so, dass alle richtig stehen und bitten einen Zuschauer, ein As zu ziehen und sich das As zu merken. Währenddessen schieben Sie die restlichen drei Karten zusammen, drehen sie in der Längsachse verdeckt um 180° Grad und bitten den Zuschauer, sein As daraufzulegen. Wenn er das gemacht hat, darf er die vier Karten nach Herzenslust durchmischen, so dass niemand mehr weiß, an welcher Stelle die gesuchte Karte liegt. Sie nehmen dann die vier Karten, sehen sich die Bildseiten an und präsentieren die gesuchte Karte auf Anhieb. Denn es ist diejenige, deren mittleres Bild auf dem Kopf steht, bzw. wenn kein Bild auf dem Kopf steht, ist es das Karo As. Ein kleiner, toller Zwischentrick!

179. Wer zuletzt lacht...

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick ist eher ein psychologischer Trick, um die Zuschauer zu ärgern. Sie merken sich unauffällig die unterste Karte des Spieles und lassen dann von einem Zuschauer eine Karte ziehen. Wenn er sich die Karte eingeprägt hat, muss er sie auf den Stapel legen und an beliebiger Stelle abheben. Durch das Abheben kommt die gemerkte Karte direkt nach der Karte, die Sie sich gemerkt haben. Nun kommt der eigentliche Trick. Sie nehmen vom verdeckten Pack der Reihe nach die Karten ab und legen sie einzeln nebeneinander offen auf den Tisch. Dabei lassen Sie sich nichts anmerken, wenn die gemerkte Karte des Zuschauers kommt, sondern legen noch einige Karten aus. Dann halten Sie inne und sagen: „Die nächste Karte, die ich umdrehe, die ist es!" Die Zuschauer werden schmunzeln, denn sie wissen ja, dass ihre Karte bereits liegt. Sie jedoch legen keine Karte mehr ab, sondern drehen die gesuchte Karte (deren Lage Sie sich gemerkt haben) wieder auf die Rückseite... Wer zuletzt lacht, lacht am besten!

180. Bube und König

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Der Trick beruht auf der Tatsache, dass die Zuschauer Herz und Karo bei flüchtigem Hinsehen nicht unterscheiden können. Sie gehen folgendermaßen vor: Zuerst plazieren Sie Karo König und Herz Bube als oberste und unterste Karte des Spieles. Danach suchen Sie aus dem Spiel den Herz König und den Karo Buben heraus, zeigen diese Karten den Zuschauern und bitten dann einen nach vorne, der die beiden Karten an verschiedenen Stellen in den ver45 deckten Kartenpack stecken muss. Zum Beweis dass Sie keine Karte markiert haben, legen Sie den Stapel auf den Tisch. Unauffällig befeuchten Sie dann den Daumen und den Zeigefinger der rechten Hand mit etwas Speichel und nehmen das Kartenpäckchen in diese Hand. Mit einem Ruck werfen Sie nun das Kartenpäckchen auf den Tisch, wobei die oberste und unterste Karte durch die klebenden Finger in Ihrer Hand bleiben. Stolz können Sie diese beiden Karten präsentieren: Die Zuschauer werden mit Sicherheit nicht merken, dass es gar nicht die anfangs gezeigten Karten waren. Man wird glauben, dass Sie mit magischen Kräften die beiden Karten aus dem Pack gefischt haben...

181. Der einfache Rosenkranz

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick heißt „Der einfache Rosenkranz", weil es sich um eine vereinfachte Variante des normalen „Rosenkranz-Tricks" handelt. Zuerst müssen sie alle 32 Karten im Sinne eines „gelegten Spieles" in eine nur Ihnen bekannte Reihenfolge bringen. Sie können sich dabei folgende Formel merken: „Zehn Könige, neun Damen, acht Buben, sieben Asse." Die Farben-

reihenfolge ist Ihnen selbst überlassen, z.B. „Kreuz – Herz – Pik – Karo". Wenn Sie wissen, in welcher Reihenfolge die Karten kommen müssen, können Sie beginnen. Sie lassen einen Zuschauer eine beliebige Karte ziehen, die er sich einprägen muss. Dann darf er diese Karte an beliebiger Stelle wieder zurückstecken und abheben. Durch ein einmaliges Abheben bleibt die Reihenfolge erhalten, hat nur einen anderen Anfang und ein anderes Ende. Sie nehmen nun den Kartenstapel mit der Bildseite zu sich in die Hand und ziehen nach dem Auffächern zielsicher die gemerkte Karte heraus: Es ist diejenige, welche die bekannte Reihefolge stört!

182. Ein echt witziger Trick!

Spieler: 1 Zauberer
Material: Skatblatt (32 Karten)

Dieser Trick steht deshalb am Schluss, weil er so dumm ist, dass jeder darüber herzhaft lachen muss, der darauf hereinfällt. Sie machen diesen Trick am besten mit jemandem, der gerade nicht besonders „bei der Sache" ist, also nicht besonders aufpaßt. Sie nehmen etwa zehn Karten, fächern Sie auf, halten Sie dem Zuschauer verdeckt hin und bitten ihn, eine Karte zu ziehen, um sie sich zu merken. Der Witz: Der Zuschauer zieht von den verdeckten Karten, die Sie selbst ja in diesem Augenblick offen vor sich haben. Sie wissen also im Augenblick des Ziehens bereits, welche Karte der Zuschauer gezogen hat! Wenn Sie das möglichst selbstverständlich machen, fällt es vielen Zuschauern gar nicht auf. Die bekannte Karte können Sie dann präsentieren, wie Sie wollen: Sie können die Zuschauer nach Herzenslust mischen lassen, können die Karten beliebig oft abheben lassen; das ist völlig egal, denn Sie kennen die Karte ja bereits! Machen Sie diesen Trick ruhig noch einmal. Die Zuschauer sollen bewußt merken, wie witzig es ist, dass Sie diese Lächerlichkeit zunächst gar nicht bemerkt haben...

183. Quartett

Spieler: Drei bis vier
Material: Skatblatt (32 Karten)

Bei diesem bekannten Spiel geht es darum, möglichst viele Quartette zu sammeln. Die Karten werden gleichmäßig verteilt. Der links vom Kartengeber sitzende Spieler fragt einen anderen Spieler nach einer Karte, die er zur Vervollständigung eines Quartettes braucht (z.B. vier Asse, vier Zehner, vier Buben...). Erhält er die Karte, darf er erneut einen Spieler nach einer Karte fragen. Besitzt der gefragte Spieler jedoch die gesuchte Karte nicht, so ist dieser mit dem Fragen dran usw. Vollständige Quartette dürfen sofort offen auf den Tisch gelegt werden. Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluss die meisten Quartette ablegen konnte.

Ab hier folgen Schreibspiele, Kommunikationsspiele und andere Aktivspiele!

184. Der lange Unsinns-Satz

Ein lustiges Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Viele Leute schreiben oder sprechen so, dass sie den Anfang ihres Satzes schon nicht mehr wissen, wenn sie mitten im Satz stecken. Kein Wunder, wenn sie von ihren Mitmenschen nicht verstanden werden... Bei diesem Spiel muss es jedoch so sein, dass man den ersten Teilsatz gar nicht kennt, wenn man den zweiten Teilsatz schreibt. Jeder Spieler bekommt ein Blatt und schreibt darauf einen möglichst langen, aber noch unvollständigen Satz. Dann knickt jeder Spieler den oberen Rand des Blattes so um, dass der Text nicht mehr zu lesen ist. Lediglich das letzte Wort des Satzes wird noch einmal neu geschrieben, damit der rechte Nachbar weiß, mit welchem Stichwort er weiterschreiben muss. Denn auf einen gemeinsamen Befehl hin werden alle Blätter nach rechts weitergegeben. Wenn jeder dann einen zweiten Teil angefügt hat, der jedoch wieder unvollständig sein muss, wird wieder der obere Rand umgeknickt, das letzte Wort noch einmal hingeschrieben und das Blatt nach rechts weitergegeben. So geht das weiter, bis alle Spieler an jedem Bandwurmsatz einmal mitgewirkt haben. Nun werden alle Sätze vorgelesen. Das macht Spaß...

185. Stadt, Land, Fluß...

Ein sehr bekanntes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst macht jeder Spieler auf seinem Blatt, das er am besten im Querformat nimmt, insgesamt 9 Spalten. Jede Spalte steht für eine Kategorie und bekommt die entsprechende Überschrift. Folgende 9 Überschriften schreibt jeder Spieler an den Kopf der Spalten: Stadt, Land, Fluß, Berg, Pflanze, Tier, Beruf, Speise und Vorname. Dann buchstabiert ein Spieler still das ABC. Ein anderer Spieler ruft nach kurzer Zeit: „Stop!" Der Buchstabe, den der Spieler in diesem Augenblick gedacht hat, wird nun laut genannt. Jeder Spieler hat ab diesem Moment die Aufgabe, einen Begriff für jede Kategorie zu finden, der mit dem genannten Buchstaben beginnt.

Ein Beispiel: Wurde der Buchstabe „D" genannt, so könnte man folgende Begriffe finden: Dortmund, Deutschland, Donau, Dolomiten, Dotterblume, Dromedar, Dolmetscher, Dampfnudeln, Doris. Der Spieler, der als erster für jede Spalte einen Begriff gefunden hat, ruft „Halt!" Jetzt darf keiner mehr schreiben. Nun werden die Wörter verglichen, indem jeder Spieler Spalte für Spalte sein Wort vorliest. Für alle Begriffe, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte. Und wenn man für eine Rubrik ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier einen Begriff gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

Spielende:
Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Punkte. Der mit den meisten gewinnt.

186. Gefüllte Kalbsbrust

Ein sehr beliebtes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

„Gefüllte Kalbsbrust" ist ein uraltes Schreibspiel, das Kindern und Erwachsenen viel Spaß macht. Ein Spieler der Runde sagt ein beliebiges Hauptwort, in dem nach Möglichkeit kein V, W, X oder Y vorkommen sollte. Alle Spieler schreiben das genannte Wort zuerst Buchstabe für Buchstabe senkrecht von oben nach unten, dann noch einmal mit etwas Abstand senkrecht von unten nach oben. Das Wort „Tadel" würde also so aufgeschrieben:

T	L
A	E
D	D
E	A
L	T

Wenn jeder das Wort in dieser Weise aufgeschrieben hat, muss er die „Kalbsbrust" füllen. Er muss jetzt Zeile für Zeile mit dem linken Buchstaben beginnend ein Hauptwort finden, das wiederum mit dem rechten Buchstaben endet.

Gesucht wären in unserem Beispiel fünf Hauptwörter oder Vornamen, z.B. **T**E**I**L, **A**NTENN**E**, **D**REIRA**D**, **EVA**, **L**A**UT**. Es spielt keine Rolle, ob ein „eingefülltes" Wort lang oder kurz ist, wichtig ist nur, dass es mit dem richtigen Buchstaben beginnt und endet.

Wer für eine Lücke kein passendes Wort findet, lässt diese Zeile einfach frei. Der erste Spieler, der mit dem „Einfüllen" fertig ist, sagt „Stop!". Jetzt müssen alle Spieler mit dem Schreiben aufhören, wobei begonnene Wörter fertig geschrieben werden dürfen.

Nun kommt die Wertung:
Die Wörter werden verglichen, indem jeder Spieler Zeile für Zeile sein jeweiliges Wort vorliest. Für alle Wörter, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte. Und wenn man für eine Zeile ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier eines gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

Spielende:
Das Spiel ist zu Ende, wenn man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden gespielt hat. Wer nach dem Addieren die meisten Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

187. Wörter finden

Ein Schreibspiel für Schnelldenker.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler bekommt ein Blatt und einen Stift. Dann sagt ein Spieler ein Wort, das mindestens 10 Buchstaben haben sollte, z.B. ENKELKINDER.

Ein Spieler nimmt dann die Zeit, denn in den nächsten 3 (oder 4/5) Minuten müssen alle Spieler aus den Buchstaben des Grundwortes neue Wörter bilden – je mehr, desto besser. Es dürfen alle Wortarten verwendet werden, jedoch keine geografischen Bezeichnungen, Abkürzungen, Namen, Eigennamen oder Fremdwörter. Die neu gebildeten Wörter können jederzeit kürzer als das Grundwort sein, jedoch darf kein Buchstabe in einem neuen Wort häufiger vorkommen als im Grundwort selbst. Welche neuen Wörter könnte man aus unserem Beispielwort bilden?

EKEL, ER, KLEID, KINN, RINDE, EI, LEID, LIED, DER usw. Hier kommt es auf Schnelligkeit an, denn je mehr Wörter ein Spieler findet, desto besser.

Auswertung:
Wenn die Zeit um ist, wird ausgewertet. Ein Spieler liest der Reihe nach seine neuen Wörter vor. Alle anderen überprüfen, ob sie das eine oder andere Wort auch gefunden haben. Wenn das der Fall ist, gibt es für jedes dieser Wörter 5 Punkte. Außerdem werden vorgelesene und dabei erkannte Wörter durchgestrichen. Hat ein Spieler ein Wort gefunden, das sonst keiner hat, bekommt er dafür 10 Punkte. Wenn der erste Spieler mit dem Vorlesen fertig ist, liest der nächste Spieler die noch nicht durchgestrichenen Wörter vor, und die anderen Spieler verfahren wie oben beschrieben. So geht das reihum, bis alle Wörter aller Spieler einen Punktwert bekommen haben.

Spielende:
Wer nach dem Addieren die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel. Aber schon wird ein neues Wort präsentiert...

188. Lange Rede – kurzer Sinn!

Das Sprichwörter-Spiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Das Wesentliche eines Sprichwortes besteht darin, dass ein komplizierter Sachverhalt in kurze Worte gepackt wird, so dass man sofort weiß, was gemeint ist. Bei diesem Spiel ist es exakt umgekehrt. Jeder Spieler überlegt sich zunächst ein bekanntes Sprichwort, sagt es jedoch nicht laut. Dann versucht jeder Spieler, sein Sprichwort so umständlich wie möglich auszudrücken: Der ursprünglich knappe Sachverhalt soll wortreich dargestellt werden.

Hier ein Beispiel:
„Die Erstellung einer Vertiefung in der Erde mit einer nicht exakt festgelegten Größe zu dem Zwecke, dass der Aushub einem anderen Wesen der Spezies ‚Mensch' zu einer Fallgrube werde, bringt es in nicht wenigen Fällen mit sich, dass der Initiator des Unternehmens selbst der Geschädigte wird, indem er selbst Bekanntschaft mit der tiefsten Stelle seines Erdloches macht."

Ursprünglich hieß das: „Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein."

Wenn jeder Spieler sein Sprichwort umschrieben hat, werden die neuen Formulierungen der Reihe nach laut vorgelesen. Wer das jeweilige Sprichwort als erster errät, erhält einen Punkt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

189. Die Zeitungs-Story

Eine lustige Art, Geschichten zu erfinden.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler sowie eine Zeitungsseite

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zunächst wird ein Spieler bestimmt, der aus den Texten der Zeitungsseite für jeden Buchstaben des Alphabets ein beliebiges Wort heraussucht.
Die anderen Spieler notieren die ausgewählten Wörter auf ihrem Blatt. (Seltene Buchstaben dürfen ausgelassen werden!) Wichtig aber ist, dass der betreffende Spieler nicht nur Hauptwörter, sondern auch Zeitwörter, Eigenschaftswörter, Fürwörter und andere Wortarten heraussucht. Wenn die etwa 20 bis 25 Wörter herausgesucht sind, beginnt das Spiel: Jeder Spieler hat nämlich jetzt die Aufgabe, aus den vorhandenen Wörtern eine möglichst verständliche Geschichte zu schreiben. Er darf jedoch kein Wort mehr als vorhanden verwenden! Wenn man ein Wort nicht unterbringt, wird es einfach weggelassen. Logisch, dass eine solche Geschichte nach „gebrochenem Deutsch" klingt. Nach einer vorher vereinbarten Zeitdauer (etwa 5 Minuten) liest jeder Spieler seine Geschichte vor.

Es gibt zwei Wertungsmöglichkeiten:
1. Man vergibt für die beste Geschichte so viele Punkte wie Spieler vorhanden sind, für die zweitbeste Geschichte einen Punkt weniger usw. 2. Jeder Spieler notiert zu seiner Geschichte die Anzahl der Wörter, die er verwendet hatte. (Vor Spielbeginn für eine Wertungsmöglichkeit entscheiden!)

Spielende:
Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden werden die Punkte addiert. Wer die höchste Punktzahl erreicht, ist der „Dichter der Woche" und hat gewonnen.

190. Schiffe versenken

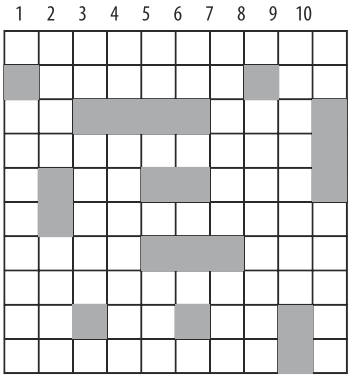
Ein seit Generationen bekanntes Zweipersonen-Spiel.

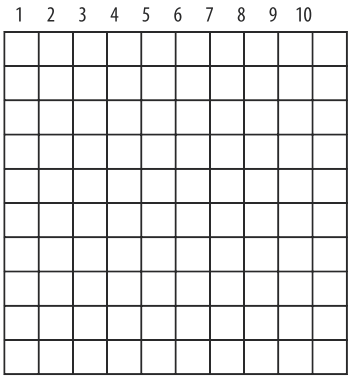
Spieler: Zwei
Material: Kariertes Papier und 2 Bleistifte

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Jeder Spieler zeichnet zunächst auf seinem karierten Papierbogen zwei Spielfelder, welche 10 Kästchen hoch und 10 Kästchen breit sein müssen. Diese beiden „Schlachtfelder für die Seeschlacht" können nebeneinander oder untereinander stehen. Die beiden Quadrate werden wie in einem Koordinatensystem waagrecht mit den Zahlen von 1– 10 und senkrecht mit den Buchstaben von A – J eingeteilt (siehe Abb.).

Das erste Quadrat jedes Spielers ist sein „Flottenquadrat". Deshalb zeichnet jeder der beiden Spieler in dieses Quadrat seine Flotte ein. Sie besteht aus einem „Schlachtschiff" (4 Kästchen lang), zwei Kreuzern (je 3 Kästchen lang), drei Torpedobooten (je 2 Kästchen lang) und vier U-Booten (je 1 Kästchen). Insgesamt kommen also ins „Flottenquadrat" 10 Schiffe. Die einzelnen Schiffe dürfen sich selbst nicht berühren, es muss mindestens 1 Kästchen Abstand zwischen ihnen sein. Ein Schiff darf jedoch an den Quadratrand anstoßen. Wo ein Spieler seine Schiffe einzeichnet, weiß nur er allein, der Gegenspieler darf das auf keinen Fall sehen.

Die Abbildung zeigt die Spielvorbereitung für einen Spieler, wobei die Anordnung der Schiffe willkürlich gewählt ist.





Nun beginnt das Spiel. Der erste Spieler nennt seinem Gegenspieler ein beliebiges Kästchen, indem er dessen zwei Koordinaten angibt, z.B. 1 – C oder 5 – F usw. Der Gegner prüft dann sofort in seinem „Flottenquadrat", wohin dieser „Schuss" gegangen ist. Wurde ein Schiff getroffen, muss er sagen: „Getroffen!" Ging der Schuss auf ein leeres Kästchen, sagt er: „Ins Wasser geschossen". Werden von einem Schiff alle Kästchen getroffen, muss der Spieler beim letzten Treffer sagen: „Versenkt!"

Je nach Antwort des Gegners macht sich der Spieler auf seinem zweiten Quadrat Notizen. Bei einem „Wasserschuss" wird in das betreffende Kästchen eine Kreuzchen gemacht, und der Gegenspieler ist an der Reihe. Bei einem Treffer dagegen wird das entsprechende Kästchen ausgemalt, und der Spieler darf erneut ein Kästchen benennen.

Spielende:

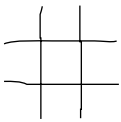
Gewonnen hat, wer alle Schiffe seines Gegners versenkt hat. Er ist der beste Admiral...

191. Tic-Tac-Toe

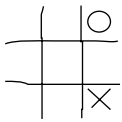
Ein Schreibspiel-Klassiker.

Spieler: Zwei
Material: Papier und Stift für jeden Spieler

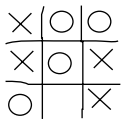
Ursprünglich ist „Tic-Tac-Toe" ein Brettspiel gewesen, etwas einfacher als Mühle. Mit Bleistift und Papier lässt es sich jedoch wunderbar schnell spielen. Der Spielplan wird mit vier Strichen so auf das Papier gezeichnet, wie es die Abbildung zeigt. Nun wählt jeder der beiden Spieler sein Symbol – entweder das Kreuz oder den Kreis. Wenn ausgelost ist, wer beginnt, darf der erste Spieler in eines der 9 Felder sein Symbol zeichnen. Danach macht der Gegenspieler sein Symbol in ein unbesetztes Feld. So setzt abwechselnd jeder Spieler sein Zeichen und hat dabei nur ein Ziel: Er versucht eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe von drei eigenen Symbolen zu erreichen. Wer das schafft, hat gewonnen und darf beim nächsten Spiel beginnen. Wenn es keiner von beiden schafft, muss der Beginner neu ausgelost werden. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen am häufigsten gewinnen konnte, ist der Gesamtsieger.



Spielplan



2 Zeichen sind gesetzt.



„Kreis" hat gewonnen.

192. Zahlen-Tic-Tac-Toe

Eine lustige Variation des Klassikers.

Spieler: Zwei
Material: Papier und Stift für jeden Spieler

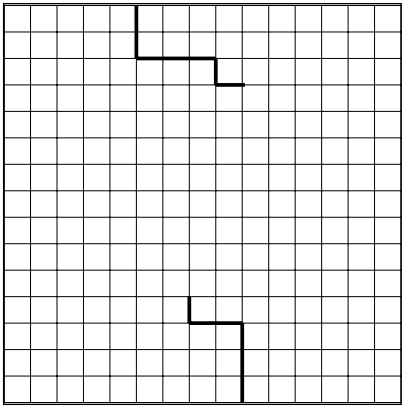
Das Spiel wird gespielt wie „Tic-Tac-Toe" (Nr. 191) – mit einem reizvollen Unterschied: Spieler A darf in das Spielfeld aus vier Linien jeweils die ungeraden Zahlen 1,3,5,7 und 9 eintragen, während Spieler B die geraden Zahlen 2,4,6 und 8 verwendet. Beide Spieler haben das Ziel, eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu vervollständigen, deren drei Zahlen die Summe 15 ergeben. Natürlich werden dabei die Zahlen des Gegners jeweils mitverwendet. Es kommt auch vor, dass gleich mehrere Reihen durch eine Zahl abgeschlossen werden. Günstig ist es bei dieser Spielart von „Tic-Tac-Toe" verschiedenfarbige Stifte zu verwenden.

193. Die Bleistift-Reise

Wer kommt als erster an der Gegenseite an?

Spieler: Zwei
Material: Karopapier und Stift für jeden Spieler

Zunächst wird auf dem Karopapier ein quadratisches Feld mit 15 x 15 Kästchen umrandet. Zwei gegenüberliegende Grundlinien sind die Startlinien für die beiden Spieler. Ziel jedes Spielers ist es, von seiner Grundlinie aus eine Bleistiftlinie zur Grundlinie des Gegenspielers zu schaffen und gleichzeitig zu verhindern, dass der Gegner diese Aufgabe zustande bringt. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und dürfen pro Zug immer nur eine Linie von einem Kästchen Länge nach vorn oder zur Seite zeichnen. Wichtig ist, dass sich die Linien der beiden Spieler nicht überkreuzen dürfen. Wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, hat er verloren. Im Normalfall gewinnt der Spieler, der als erster die Grundlinie seines Gegenspielers erreicht. Die Abbildung zeigt den Beginn eines Spieles:



Günstig ist es, wenn die Spieler mit Stiften unterschiedlicher Farbe spielen.

194. Kreuzworträtsel

Löse Dein eigenes Rätsel!

Spieler: Zwei
Material: Karopapier und Stift für jeden Spieler, Radiergummi

Zunächst macht man sich ein rechteckiges oder quadratisches Feld mit etwa 15 bis 20 Kästchen Seitenlänge und teilt dieses wie ein Kreuzworträtsel ein. Dann heißt es zunächst für alle Spieler: „Probieren geht über Studieren!" Das heißt: Reihum trägt zunächst jeder Spieler immer ein Hauptwort waagrecht oder senkrecht in die Spalten ein, wobei natürlich zusammenhängende Wörter sinnvolle Verbindungen haben müssen. Wo es nicht mehr weitergeht, kann man eine Stop-Marke setzen. Wenn man für eine Zeile ein besseres Wort findet, radiert man das ursprüngliche Wort aus und fügt das neue Wort ein. Zum Schluss dieser Arbeit hat man ein Kreuzworträtsel erstellt, wie es im ausgefüllten Zustand aussieht. Nun setzt man in das erste Kästchen jedes Wortes waagrecht und senkrecht eine Zahl und versucht die Wörter durch gezielte Umschreibungen zu erklären.

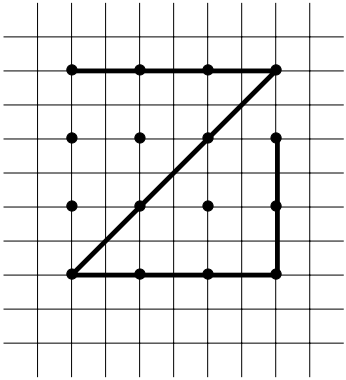
Beispiele: Wenn ein eingetragenes Wort HUNDEHÜTTE heißt, dann könnte man es so umschreiben: „Behausung für ein beliebtes Haustier". Für das Wort SONNE könnte man „Zentrum unseres Planetensystems" eintragen o.ä. Schließlich kann man die ursprünglichen Lösungswörter wieder ausradieren – fertig ist das Kreuzworträtsel. Als Spiel wird es interessant, wenn diese Prozedur jeder einzelne Spieler vollzieht, so dass zum Schluss jeder Spieler ein Kreuzworträtsel selbst erstellt hat. Wenn man sein Rätsel jetzt an seinen linken Nachbarn weitergibt, kann jeder ein neues Kreuzworträtsel lösen.

195. Linien ziehen

Wer zuletzt zieht, hat gewonnen!

Spieler: Zwei
Material: Karopapier und Stift für jeden Spieler

Zuerst macht man auf einem Karopapier ein regelmäßiges Raster mit Punkten, die im Abstand von etwa 2 oder 3 Kästchen gesetzt werden. Man kann insgesamt 5 x 5 oder 4 x 4 Punkte setzen. Nun wird ausgelost, wer mit dem Spiel beginnen darf. Der erste Spieler darf nun innerhalb des Rasters beliebig viele Punkte mit einer **geraden** Linie verbinden. Der Gegenspieler muss da weitermachen, wo der andere Spieler aufgehört hatte, darf dabei aber die Zugrichtung ändern. So wird im Wechsel weitergespielt, bis einer der Spieler keine Linie mehr ziehen kann. Die Abbildung zeigt den Beginn eines Spieles:



Gewonnen hat der Spieler, der den letzten Zug gemacht hatte. Er darf mit dem neuen Spiel auch beginnen.

196. Wörter raten

Ein beliebtes Schreib- und Ratespiel.

Spieler: Zwei
Material: Papier und Stift für jeden Spieler

Bei diesem Spiel geht es darum, das Wort seines Gegenspielers zu erraten, bevor dieser das eigene Wort errät. Und so wird gespielt: Zunächst vereinbart man eine bestimmte Wortlänge, z.B. 6 Buchstaben. Jeder Spieler überlegt sich nun ein Wort mit der vereinbarten Buchstabenanzahl. Er schreibt auf sein Blatt jedoch nicht sein Wort auf, sondern für jeden Buchstaben seines Wortes einen Punkt. In unserem Fall stehen auf jedem Blatt 6 Punkte nebeneinander. Jetzt wird ausgelost, wer mit dem Spiel beginnen darf. Der erste Spieler nennt einen beliebigen Buchstaben des Alphabets. Der Gegenspieler prüft nun, ob der genannte Buchstabe in seinem Wort vorkommt. Wenn ja, muss er ihn (auch mehrfach) an der entsprechenden Stelle eintragen. Außerdem ist der Spieler noch einmal mit dem Nennen eines Buchstaben an der Reihe. Kommt der Buchstabe jedoch nicht vor, sagt der Gegenspieler „Daneben!" und ist selbst mit dem Raten an der Reihe. So werden die beiden Wörter immer transparenter. Gewonnen hat, wer das Wort seines Gegenspielers als erster erraten hat. Das nächste Wort wartet bereits...

197. Die unmöglichen Wesen

Ein lustiges Schreib- und Zeichenspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Für jeden Spieler Papier und Stift

Bei diesem Spiel geht es weniger um das Gewinnen, sondern um den Spaß. Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier und faltet dieses der Länge nach so, dass vier gleiche Abschnitte entstehen. In das oberste Viertel zeichnet er den Kopf eines Lebewesens – egal ob Mensch oder Tier. Den Halsansatz zeichnet er über die Faltlinie hinweg. Dann faltet jeder Spieler das erste Viertel nach hinten, damit der nächste Spieler nicht sieht, was sein Vorgänger gemalt hat, und gibt sein Blatt nach links weiter. Nun darf jeder Spieler – mit dem Halsansatz beginnend – den Oberkörper eines Wesens zeichnen, wobei seiner Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Wieder wird umgeknickt, nach hinten gefaltet und nach links weitergegeben. Als nächstes kommt der Unterleib dran und zum Schluss die Beine. Wenn jeder fertig ist, werden die „Kunstwerke" aufgefaltet und präsentiert. Der Lacherfolg ist garantiert...

198. Onkel Otto sitzt fett im Bett

Ein lustiges und kreatives Schreibspiel.

Spieler: Drei und mehr
Material: Papier und Stift für jeden Spieler

Jeder Spieler faltet sein Blatt Papier der Länge nach so, dass vier Spalten entstehen. Das Blatt wird dann wieder aufgefaltet und quer genommen. Über die erste Spalte schreibt jeder Spieler „WER?", über die zweite Spalte „WAS TUT ER/SIE?", über die dritte Spalte „AUF WELCHE WEISE?" und über die vierte Spalte „WO?". Damit ist bereits geklärt, was in jede der vier Spalten eingetragen werden muss. Nun geht das Spiel los. Zuerst trägt jeder Spieler in die erste Rubrik eine Person ein, am besten eine bekannte, z.B. „ONKEL OTTO". Die Spalte wird dann nach hinten gefaltet, und das Blatt wird zum linken Nachbarn weitergegeben. Dann schreibt jeder Spieler in die zweite Spalte eine Tätigkeit, z.B. „SITZT". Wieder wird die Spalte nach hinten umgebogen, und das Blatt wandert zum Nachbarn. Jetzt muss ein Eigenschafts-wort bzw. eine Bezeichnung, wie jemand etwas tut, eingetragen werden, z.B. „FETT". Zum dritten Mal wird umgefaltet und weitergegeben. Schließlich trägt jeder Spieler in die letzte Spalte eine Ortsangabe ein, z.B. „IM BETT". Nun werden die Blätter wieder aufgefaltet, und jeder Spieler liest langsam und genußvoll seinen Unsinnssatz vor – der Lacherfolg ist garantiert...

199. Blind zeichnen

Ein lustiges und kreatives Spiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift für jeden Spieler, Tuch

Reihum bekommt jeder Spieler die Augen mit einem Tuch verbunden. Dann bestimmt die Runde, was der „blinde" Spieler zeichnen muss – einen Gegenstand, ein Tier, eine Pflanze o.ä. Bei diesem Spiel macht sowohl das Zeichnen als auch das Zuschauen riesigen Spaß.

200. Sich selbst erraten

Ein tolles Fragespiel.

Spieler: Drei und mehr
Material: Papier, Stirnband, dicker Stift

Spielvorbereitung:
Zuerst wird ein Spieler der Runde bestimmt, der das Zimmer verlassen muss. Die anderen Spieler überlegen sich dann eine bekannte Märchenfigur, einen berühmten Schauspieler, ein Fabeltier usw., z.B. „Schneewittchen". Dieser Begriff wird auf ein Stück Papier mit dickem Stift geschrieben. Dann wird der Spieler hereingebeten. Mit Hilfe des Stirnbandes wird der Zettel mit dem Begriff an seiner Stirn befestigt. Er selbst kann den Begriff nicht lesen, alle anderen Spieler schon.

Spielziel:
Der Spieler mit dem Begriff an der Stirn versucht durch geschicktes Fragen herauszubekommen, „wer oder was er ist".

Spielverlauf:
Der auserwählte Spieler darf eine Frage nach der anderen stellen, um herauszubekommen, wer oder was er ist. Die Fragen müssen so formuliert sein, dass sie mit „JA" oder „NEIN" beantwortet werden können. Er fragt z.B. „Bin ich ein Lebewesen?" oder „Habe ich zwei Beine?" oder „Bin ich ein Tier?" oder „Bin ich weiblich?" Jede Frage wird von der Runde mit „JA" oder „NEIN" beantwortet. Wenn der Spieler glaubt, dass er das Rätsel gelöst hat, darf er direkt fragen, z.B. „Bin ich das Schneewittchen?" Wichtig: Wer direkt fragt, jedoch mit seiner Vermutung falsch liegt, hat verloren. Er darf in dieser Runde nicht mehr fragen. Ein anderer Spieler kommt an die Reihe.

Spielende:
Das Spiel ist zu Ende, wenn der auserwählte Spieler sich selbst erraten hat, oder wenn er bei einer direkten Frage falsch geraten hat. Ein neues Spiel kann beginnen, ein anderer Spieler verlässt das Zimmer. Ein Spieler der Runde zählt immer die Anzahl der Fragen mit, die ein Spieler braucht, um sich selbst zu erraten. Der Spieler mit der geringsten Anzahl von Fragen ist der Gesamtsieger.

201. Stopp!

Wer gut umschreiben kann, gewinnt das Spiel.

Spieler: Vier und mehr
Material: Einige kleine Zettelchen, Bleistift, Armbanduhr

Spielvorbereitung:
Zuerst werden aus den Spielern zwei Mannschaften gebildet. Es müssen mindestens vier Spieler mitspielen, damit jede Mannschaft wenigstens aus 2 Personen besteht. Dann erhält jede Mannschaft einige Zettelchen. Auf jeden Zettel wird oben 1 Begriff notiert, den es zu erraten gilt. Dieser Begriff wird unterstrichen. Darunter werden 5 verbotene Wörter notiert, die man bei der Umschreibung des Begriffes gut gebrauchen könnte, jedoch keinesfalls verwenden darf.

Hier ein Beispiel: Der Begriff, den es zu erraten gilt: WOLKENKRATZER
Die 5 verbotenen Wörter: HOCHHAUS, NEW YORK, HIMMEL, KING KONG, MANHATTAN o.ä.

Auf jeden Zettel kommen also 1 Begriff und 5 verbotene Wörter. Jede Mannschaft macht sich einen kleinen Vorrat solcher Zettel.

Ziel des Spieles:
Ein Spieler einer Mannschaft versucht, den Begriff, den er von der Gegenmannschaft bekommt, so gut zu umschreiben, dass seine eigene Mannschaft den Begriff innerhalb einer halben Minute errät. Er darf dabei die verbotenen Wörter und auch den Begriff selbst nicht verwenden.

Spielverlauf:
Sobald man mit dem Schreiben der Zettel fertig ist, beginnt das Spiel. Ein Spieler der ersten Mannschaft tritt nach vorne und bekommt von der Gegenmannschaft einen Zettel überreicht. Ein Spieler der Gegenmannschaft schaut auf die Uhr und sagt: „Los!" Nun versucht der Spieler seiner Mannschaft den unterstrichenen Begriff so gut zu umschreiben, dass er von den Spielern erraten wird. D.h. während der Spieler sich mit der Umschreibung abmüht, rufen die Spieler seiner Mannschaft ständig mögliche Begriffe in den Raum, in der Hoffnung, den richtigen Begriff zu treffen. Die Gegenmannschaft rät nicht mit, sie nimmt die Zeit (30 Sekunden), und ein Spieler stellt sich hinter den „Umschreiber" und achtet darauf, dass dieser weder das gesuchte Wort, noch Teile daraus, noch eines der verbotenen Wörter verwendet. Sollte dies dennoch der Fall sein, darf er sofort „Stopp!"

rufen, und das Umschreiben ist beendet. Die Mannschaft bekommt keinen Punkt. Wenn die Mannschaft jedoch innerhalb des Zeitlimits den Begriff errät, bekommt sie einen Punkt. In beiden Fällen ist die Gegenmannschaft an der Reihe.

Spielende:
Im Wechsel wird so lange gespielt und geraten, bis jede Mannschaft gleich oft mit der Umschreibung eines Begriffes dran war. Wer dann die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Aber Spaß hat es sicher allen gemacht...

202. Das Karten-Würfel-Aktionsspiel

Das Spiel für die aktive Runde.

Spieler: Drei und mehr
Material: Papier, Stift und Skatblatt, Augenwürfel, für jeden Spieler eine Spielfigur

Spielvorbereitung:
Zuerst überlegen sich alle Spieler zusammen Aufgaben, die man sofort und problemlos erfüllen kann. Hier einige Beispiele: 5 Liegestützen, 10 Schritte auf einem Bein hüpfen, mit geschlossenen Augen ein Selbstbildnis malen, ein vierzeiliges Gedicht selbst erfinden, auf den Stuhl stellen und wie ein Hahn krähen, 30 Sekunden ernst bleiben, wenn die anderen alle möglichen Witze reißen und Grimassen machen usw. Auf jeden Zettel wird eine Aufgabe geschrieben. Dann werden alle Zettel zusammengefaltet, gemischt und in die Mitte gelegt. Danach werden die Karten gemischt und offen in einem Kreis um den Zettelhaufen herumgelegt. Jede Karte entspricht einem Spielfeld; es entsteht also ein Kreisparcours mit 32 Karten-Feldern. Nun stellt jeder Spieler seine Spielfigur auf eine beliebige Karte und würfelt einmal mit dem Würfel. Wer die höchste Zahl erreicht, darf mit dem Spiel beginnen.

Spielverlauf:
Jeder Spieler hat einen Wurf. Danach zieht er im Uhrzeigersinn so viele Karten-Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Landet ein Spieler auf einer Bild-Karte (As, König, Dame oder Bube), dann muss er einen Zettel aus der Mitte ziehen und das tun, was auf dem Zettel steht. Landet er auf einer Karte ohne Bild, passiert nichts. In beiden Fällen kommt (im ersten Fall nach Beendigung der Aktion) der nächste Spieler an die Reihe.

Ende des Spieles:
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Zettel aufgebraucht sind. Ein Spiel ist in seiner Länge also davon abhängig, wie viele Aktiv-Aufgaben zu Beginn aufgeschrieben wurden. Es gibt bei diesem Spiel keinen einzelnen Gewinner, alle haben schließlich ihren Spaß gehabt...

203. Ich sehe was, was du nicht siehst

Ein bekannter Klassiker – ideal für unterwegs.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Ohne Material

„Ich sehe was, was du nicht siehst" kann überall gespielt werden: Auf dem Kindergeburtstag, in der Familienrunde und ideal auch im Auto, wenn man im Stau steht. Ein Spieler der Runde sucht sich – ohne dass die anderen das mitkriegen – irgend einen Gegenstand innerhalb des Raumes oder außerhalb des Autos. Wenn er sich für einen Gegenstand entschieden hat, beginnt er, diesen Gegenstand mit folgenden Worten zu beschreiben: „Ich sehe was, was du nicht siehst, ...und das ist blau." Jetzt darf jeder andere Spieler einen Gegenstand nennen, der damit gemeint sein könnte. Wird die gesuchte Sache nicht erraten, fährt der Spieler mit seiner Beschreibung fort: „Ich sehe was, was du nicht siehst, ...und das steht auf einem Schrank." Wieder darf jeder der anderen Spieler einen Gegenstand nennen. Dies geht so lange weiter, bis einer den Gegenstand errät. Man kann zum Schluss die Hinweise immer genauer machen, z.B. „...und es befinden sich meistens Blumen darin" usw. In unserem Fall war es wahrscheinlich eine Blumenvase. Wer den gesuchten Gegenstand als erster errät, darf sich den nächsten ausdenken. Schon beginnt eine neue Raterunde. Wenn man will, kann man vor Beginn vereinbaren, wie viele Raterunden man spielen will, z.B. zehn. Wer dann am besten geraten hat, ist der Gesamtsieger des Spieles.

204. Lustiges Beruferaten

Wer oder was bin ich?

Spieler: Zwei und mehr
Material: Ohne Material

Ein Spieler der Runde beginnt und denkt sich einen Beruf aus, der von den anderen Spielern erraten werden muss. Reihum darf jeder dem Spieler ein Frage stellen. Die Frage muss jedoch so formuliert sein, dass man sie mit „JA" oder „NEIN" beantworten kann. Nach dem Beruf selbst darf während des Spieles nicht direkt gefragt werden, z.B. „Bist Du vielleicht ein Bäcker?" Wenn das ein Spieler tut und den Beruf nicht errät, muss er für diese Runde ausscheiden. Egal, ob eine Antwort mit „JA" oder mit „NEIN" beantwortet wurde, darf jeder Spieler immer nur eine Frage stellen. Gefragt wird so lange, bis einer den Beruf erraten hat und dadurch Gewinner dieser Runde wird. Er darf sich dann einen neuen Beruf ausdenken.

Ein Beispiel:
1. Hast Du einen seltenen Beruf? – NEIN.
2. Gibt es den Beruf überall? – JA
3. Auch in unserem Ort? – JA
4. Kann man bei Dir etwas einkaufen? – JA
5. Kann ich bei Dir auch Spielsachen kaufen? – NEIN
6. Verkaufst Du vielleicht Brot? – JA
7. Bist Du ein Bäcker? – JA

205. Das Autokennzeichen-Spiel

D a s Spiel für das Auto!

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift

Dieses Spiel ist ideal für eine längere Autobahnfahrt. Man kann es aber auch spielen, wenn man vom Fenster aus einen guten Blick auf vorbeifahrende Autos und deren Kennzeichen hat. Als „Spielmaterial" benutzt man die Buchstaben (nicht die Zahlen) der Autokennzeichen der Autos, die einen überholen, vor einem herfahren oder vorbeifahren. Außerdem braucht jeder Spieler ein wenig sprachliche Kreativität. Nehmen wir einmal an, vor Ihnen fährt ein Auto aus Bochum mit dem Kennzeichen **BO-FB**-223. Es geht dann darum – so schnell wie möglich – aus vier Buchstaben einen witzigen Satz, eine lustige Aussage, einen pfiffigen Ausruf oder einen heißen Spruch zu machen. Der Spruch hat logischerweise vier Wörter, jedes Wort beginnt mit einem der Buchstaben. Wer als erster einen lustigen Spruch schafft, bekommt einen Punkt, der in eine Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen wird.

Beispiele:
Bin **o**hne **f**este **B**indung!

Biete **O**ma **f**este **B**leibe!

Brauche **o**ft **f**rische **B**ananen!

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Kennzeichen die meisten Punkte hat, ist der Gesamtsieger des Spieles. Probieren Sie gleich mal: **LAU-TH**-111! Wer hat als erster den heißesten Spruch?

206. Das Wortschlangen-Spiel

Ein lustiges Sprachspiel.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Ohne Material

Der Vorteil dieses schnellen und lustigen Wortspieles ist, dass nahezu be-

liebig viele Spieler mitspielen können. Außerdem gibt es drei verschiedene Varianten. Der erste Spieler beginnt mit einem zusammengesetzten Hauptwort, das aus mindestens zwei Hauptwörtern besteht. Der nächste Spieler muss nun ein neues zusammengesetztes Hauptwort finden, welches mit dem **letzten Teilwort** des vorherigen Wortes beginnt. Dann ist wieder der nächste an der Reihe usw. Wer kein neues Wort bilden kann, bekommt einen Minuspunkt, und man beginnt mit einem neuen Spiel. Wer nach 10 oder 20 Runden die wenigsten Minuspunkte hat, hat das Spiel gewonnen. Natürlich kann man dieses Spiel auch mit der letzten Silbe eines Hauptwortes oder sogar mit dem letzten Buchstaben spielen. Je schneller gespielt wird, umso mehr Spaß macht es!

Beispiele:

Teilwörter: Autobahn – Bahnhof – Hofgarten – Gartenhaus – Haustür – Türglocke – Glockenspiel – Spielauto...

Silben: Gar-ten – Ten-ne – Net-to – Tor-te – Te-nor...

Buchstaben: Hase – Esel – Lama – Auerhahn – Nashorn – Nebelkrähe...

---

207. Das Buchstaben-Suchspiel

Ein Spiel, das man überall spielen kann.

Spieler: Zwei und mehr
Material: Papier und Stift, evtl. Uhr

Zunächst erstellt man eine Tabelle mit den Namen aller Spieler. In diese Tabelle kommen später die Punkte. Bei diesem Spiel erhält jeder Spieler per Zufallsauswahl einen Buchstaben aus dem Alphabet zugeteilt. Bei Kindern können diese Auswahl z.B. die Eltern treffen. Jeder Spieler bekommt einen anderen Buchstaben. Danach muss jeder Spieler innerhalb oder außerhalb des Raumes oder – wenn man sich im Auto befindet – innerhalb oder außerhalb des Autos **drei Gegenstände** benennen können, die mit diesem Buchstaben beginnen. Die benannten Gegenstände müssen zu sehen sein. Wenn drei Gegenstände zu einfach sind, kann man die Zahl erhöhen auf fünf oder sieben. Als zusätzliche Schwierigkeit kann man das Spiel auf Zeit spielen. Dann hat jeder nur noch 1 oder 2 Minuten Zeit zum Benennen der Gegenstände, die mit seinem Buchstaben beginnen. Wenn man möchte, kann man sogar Plus- und Minuspunkte verteilen, um nach 10 Spielen den Gesamtsieger zu ermitteln!

Beispiel:
Fritz (L): Lenkrad, Löwenzahn, Lampe, Laterne, Lichthupe...
Egon (H): Hupe, Haus, Hemd, Halm, Hund...
Lotte (F): Fahrbahn, Fahrrad, Feder, Fenster...

---

208. Das verrückte Lexikon-Spiel

Oder was bitte ist eine „Kalle"?

Spieler: Vier und mehr
Material: Papier und Stift für jeden Spieler, Lexikon

Spielvorbereitung:

Das Wichtigste bei diesem Spiel ist ein Lexikon (es dürfen auch mehrere sein), in dem man möglichst unbekannte Ausdrücke oder Fremdwörter mit den dazugehörigen Definitionen finden kann. Dieses Lexikon kommt in die Mitte. Dann wird ein Spieler bestimmt, der für das erste Spiel die Rolle des Spielleiters übernimmt. Nach jedem Spiel übernimmt dann reihum ein anderer Spieler diese Rolle. Jeder Spieler – auch der Spielleiter – bekommt einen Zettel. Dabei sollte man darauf achten, dass die Zettel alle gleich groß sind und gleich aussehen. Außerdem erhält jeder einen Stift.

Spielziel:
Es geht darum, einen unbekannten Begriff so zu umschreiben, wie es in einem Lexikon üblich ist. Dabei muss man die wirkliche Definition nicht kennen. Entscheidend ist, dass man seine Definition – auch wenn sie der größte Nonsens ist – möglichst überzeugend abfaßt, so dass andere Spieler sie für die richtige Erklärung halten.

Verlauf des Spieles:
Der Spielleiter sucht nun – ohne dass die anderen Spieler dabei zuschauen – einen unbekannten Begriff aus dem Lexikon, verkündet ihn allen Spielern und schreibt ihn auf seinen Zettel, den er in die Mitte legt. Die Definition dazu gibt er jedoch nicht bekannt. Alle anderen Spieler haben jetzt die Aufgabe, zu diesem Begriff eine möglichst glaubwürdige Erklärung zu formulieren und ihre eigene Definition auf ihrem Zettel zu notieren. Die Erklärung braucht, ja soll auf keinen Fall die wirkliche sein. Es geht vielmehr darum, eine möglichst vernünftig klingende Definition zu formulieren, die zu dem Begriff passen könnte. Auch wenn sie absoluter Blödsinn ist! Während alle Spieler ihre Definition in etwa 1 – 2 Minuten aufnotieren, schreibt der Spielleiter unter den Begriff – ohne dass die anderen dabei zusehen – die richtige Definition aus dem Lexikon ab. Wenn die vereinbarte Zeit um ist, geben alle Spieler ihre Zettel ab. Nun kommt der Höhepunkt des Spieles: Der Spielleiter mischt die Zettel und liest der Reihe nach jede Definition vor, darunter auch die von ihm selbst geschriebene, richtige Erklärung. Er lässt sich jedoch nicht anmerken, wessen Erklärung er jeweils vorliest, sondern wahrt stets Neutralität. Reihum dürfen danach die Spieler entscheiden, welche Erklärung sie für die richtige, wahre Definition halten.

Auswertung:
Der Spielleiter gibt schließlich bekannt, welche Definition die tatsächlich richtige war. Jeder Spieler, der auf diese Erklärung getippt hatte, bekommt dann einen Punkt. Zwei Punkte bekommt ein Spieler zusätzlich, wenn ein oder mehrere andere Spieler seine selbst verfaßte Nonsens-Erklärung für die richtige hielten.

Spielende:
Wenn die Auswertung erfolgt ist und die Punkte in eine Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen sind, übernimmt der nächste Spieler die Rolle des Spielleiters. Er sucht wieder ein neues Wort aus dem Lexikon usw.

Zum Schluss einige mögliche Erklärungen zum Begriff „Kalle":

1. In der Gaunersprache der Begriff für eine Braut oder Geliebte...?
2. Die Bezeichnung für einen Schönschreiber...?
3. Ein Kohlewagen im Bergwerk...?
4. Eine österreichische Süßspeise...?

Wissen Sie, was die richtige Erklärung ist? Zur Kontrolle können Sie in einem Lexikon nachschlagen!

---

209. Alles, was naß ist

Ein Spiel für Schnelldenker!

Spieler: Drei und mehr
Material: Uhr mit Sekundenzeiger, 15 Dame-Steine

Dieses Wortspiel soll sehr schnell gespielt werden! Zunächst verteilt man die Damesteine so, dass jeder Spieler die gleiche Menge bekommt. Dann überlegt man gemeinsam ein Thema, z.B. „Alles, was naß ist!" Der älteste Spieler nennt nun zu der vereinbarten Kategorie einen Begriff, z.B. „Wasser". Im Uhrzeigersinn müssen dann alle Spieler nacheinander ebenfalls einen anderen passenden Begriff finden. Wer dabei länger als 5 Sekunden braucht (ein Spieler nimmt die Zeit), oder wer ein bereits genanntes Wort wiederholt, muss einen Damestein abgeben. Wenn jeder Spieler dreimal an der Reihe war, ist diese Runde zu Ende. Ein neues Thema, eine neue Kategorie wird bestimmt, und schon geht's weiter... Wer keinen Damestein mehr hat, muss ausscheiden. Gewonnen hat, wer zuletzt übrig bleibt.

Beispiele: Alles, was naß ist: Wasser, Dusche, Waschlappen, Ozean, Abfluß, Wasserleitung, Pfütze, Regen, Dachrinne...

Alles, was fliegen kann: Flugzeug, Drachen, Segelflieger, Vogel, Insekt, Mücke, Heißluftballon...

Alles, was rot ist: Tomate, Erdbeere, Lippen, Dachziegel, Herz...

Alles, was heiß ist: Ofen, Herd, Feuer, Liebe...

210. Törterwauschen-Wörtertauschen

Ein lustiges, schnelles Spiel.

Spieler: Drei und mehr
Material: Ohne Material

Dieses Spiel macht vor allem Spaß, wenn es sehr schnell gespielt wird. Reihum sagt jeder Spieler ein zusammengesetztes Hauptwort, dessen Anfangsbuchstaben oder -silben vertauscht worden sind. Die anderen Spieler haben nun die Aufgabe, dieses Wort so schnell wie möglich zu erraten und das Wort richtig auszusprechen. Wer am schnellsten ist, denkt sich das nächste Wort aus. Ein schneller Schlagabtausch beginnt, bei dem es weder Sieger noch Verlierer gibt, sondern nur Spaß, denn viele dieser vertauschten Wörter klingen sehr komisch und sind nicht immer auf Anhieb zu erraten!

Beispiele:

Laschentampe?	Taschenlampe
Waarehaschen?	Haarewaschen
Eigelbüsen?	Bügeleisen
Kofsereifer?	Reisekoffer
Kleipetentaster?	Tapetenkleister
Motoottor?	Ottomotor
Flolacasche?	Colaflasche...

211. Zum Lachen bringen

Denn Lachen ist gesund...

Spieler: Drei und mehr
Material: Zettel und Stift

Ein Spiel, das man überall spielen kann, wo mehrere Personen zusammen sind. Ideal ist dieses Spiel für eine längere Reise, denn gerade bei langen Fahrten sinkt die Stimmung im Auto auf den Nullpunkt. Da hilft nur noch eines – lachen, lachen und nochmals lachen! Ein Spieler wird bestimmt, der die Aufgabe hat, innerhalb einer bestimmten Zeit (z.B. 60 Sekunden), die anderen Mitspieler (bei einer Autofahrt aber nicht den Fahrer!) zum Lachen zu bringen. Die Mitspieler müssen natürlich ihr Bestes geben, um nicht zu lachen. Solange es geht, müssen sie ein ernstes Gesicht zeigen. Für sie gilt: Wer zuletzt lacht, lacht am besten. Der Spieler, der die schwere Aufgabe hat, darf jedoch einfach alles. Er darf die gräßlichsten Grimassen ziehen, die blödesten Witze erzählen und die dämlichsten Bewegungen machen. Alles ist erlaubt. Hat er nach 60 Sekunden sein Ziel erreicht, und einen oder mehrere zum Lachen gebracht, bekommt er einen Punkt. Schafft er es nicht, nach der vereinbarten Zeit einen Spieler zum Lachen zu bringen, erhält er einen Minuspunkt. In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe. Wieder hat er 60 Sekunden Zeit, um die anderen zum Lachen zu bringen. Nach 10 oder 20 Runden kann man dann den Gesamtsieger feststellen. Die Punkte werden in eine Tabelle eingetragen, die vorher mit den Namen der Spieler erstellt wird. Man kann nach gemeinsamer Vereinbarung die Zeit auch verlängern, z.B. 2 Minuten oder noch länger. Und denken Sie daran: **Lachen ist gesund!**

212. Lustiges Tiere-Raten

Ein Spiel für Tierfreunde..

Spieler: Drei und mehr
Material: Zettel und Stift

Reihum denkt sich jeder Spieler ein Tier, das die anderen Spieler erraten müssen. Man sollte sich ein Tier merken, das allgemein bekannt ist, also nicht etwa den Südwestmongolischen Riesenskorpion oder das Andalusische Beutelschwein! Wenn der erste Spieler sein Tier hat, dürfen die anderen Spieler ihm einfache Fragen stellen, die nur mit „JA" oder „NEIN" beantwortet werden dürfen. Wenn das gesuchte Tier mit 20 Fragen (ein Spieler macht auf dem Zettel eine Strichliste) nicht erraten wurde, hat der „Tierkenner" gewonnen. Wird das Tier erraten, hat das Rateteam gewonnen. Nach dem Tier darf natürlich nicht direkt gefragt werden („Ist das Tier ein Elefant?"), sondern es muss irgendwann genannt werden. Für eine neue Runde merkt sich der nächste Spieler ein Tier, und schon geht's weiter...

Beispiel:

Kurt:	Ist das Tier ein Vogel? NEIN
Willi:	Ist das Tier ein Säugetier? JA
Lisa:	Lebt das Tier in Europa? JA
Kurt:	Kann man es als Haustier halten? JA
Willi:	Hat das Tier Krallen? JA
Lisa:	Es ist eine Katze! JA

213. Superschlager

Spieler: Drei und mehr
Material: Zettel und Stift

Jeder kennt Kinderlieder oder alte und neue Schlager. Bei diesem Spiel überlegt sich jeder der Spieler zunächst ein Lied. Dann muss er sich auf die Melodie dieses Liedes einen neuen Text überlegen. Natürlich soll der Text möglichst lustig sein. Wenn alle Song-Texter fertig sind (man kann sich den Text auch auf einem Stück Papier notieren), singt jeder Spieler seinen neuen „Song" vor. Anschließend wird abgestimmt, welcher Song der beste war. Dabei darf man nicht für sein eigenes Lied stimmen. Und schon kann eine neue Runde beginnen...

Beispiele:

Aus „Marmor, Stein und Eisen bricht" wurde „Unser dicker Lehrer bricht, denn die Pizza schmeckt ihm nicht..."

Aus „Lustig ist das Zigeunerleben" wurde „Lästig ist das Kartoffelschälen..."

Aus „Die Affen rasen durch den Wald" wurde „Die Lehrer furzen mit Gewalt, der Direx wechselt die Gestalt, das ganze Lehrerzimmer brüllt:..."

DE

JEDE MENGE KNIFFLIGE STREICHHOLZ-KNOBELEIEN

Auflösungen am Ende der Anleitung.

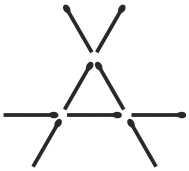
Spieler: 1 und mehr
Material: Streichhölzer

Streichholz-Knobeleien nur im Beisein von Erwachsenen spielen!

214.

Dieses Gebilde besteht aus 9 Zündhölzern.

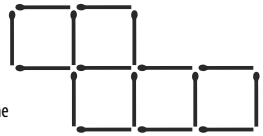
Machen Sie durch Umlegen von 4 Hölzern daraus ein Muster aus 5 Dreiecken (die nicht deckungsgleich sein müssen, und eins kann Teil eines andern sein)!



215.

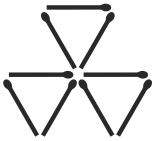
Sechzehn Hölzer braucht man für diese fünf gleichen Quadrate.

Machen Sie durch Umlegen von nur zwei Hölzern daraus eine Reihe von vier identischen Quadraten!



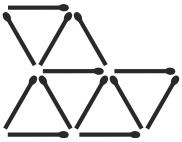
216.

Diese ausgewogene Figur besteht aus neun Zündhölzern. Indem sie drei davon umlegen, verwandeln Sie das Gebilde in ein ebenfalls symmetrisches aus drei Rhomben oder Rauten.



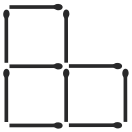
217.

Entfernen Sie drei Hölzer, so dass drei Dreiecke bleiben!



218.

Diese zehn Hölzer bilden drei Quadrate. Nehmen Sie ein Holz weg, und tauschen Sie die Position von drei anderen, um ein Quadrat und zwei Parallelogramme zu erhalten!

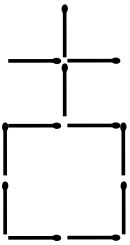


219.

Wie man sieht, reichen zehn Hölzer aus, um dieses hübsche Haus zu legen. Hier sehen wir es aus dem Westen. Legen Sie zwei Hölzer so um, dass wir es aus dem Osten sehen!

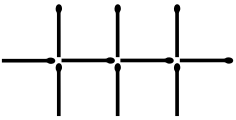
220.

Diese Figur besteht aus 12 Hölzern. Legen Sie fünf so um, dass eine Figur aus drei gleichen Quadraten entsteht!



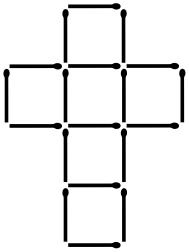
221.

Hier sind zehn Hölzer, aber weit und breit kein Quadrat. Legen Sie vier Hölzer um, und formen Sie so zwei Quadrate.



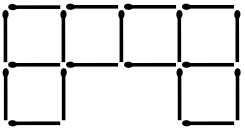
222.

Neunzehn Streichhölzer ergeben dieses Kreuz. Legen Sie sieben Hölzchen um, und Sie erhalten eine Figur aus vier Quadraten!



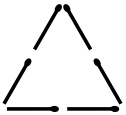
223.

Legen Sie vier Hölzer dieser Figur so um, dass eine neue entsteht, die nur fünf Quadrate enthält!



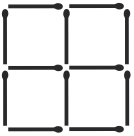
224.

Aus diesem gleichseitigen Dreieck sollen vier kleinere, ebenfalls gleichseitige Dreiecke entstehen! Drei Hölzchen dürfen noch dazu genommen werden.



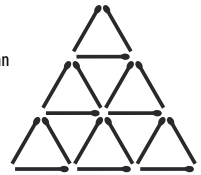
225.

Hier soll die Anzahl der Quadrate mit nur vier zusätzlichen Hölzchen verdoppelt werden! Das ist gar nicht so einfach – oder doch?



226.

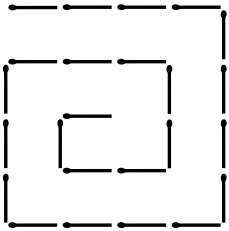
Aus diesen neun gleichseitigen Dreiecken ergeben sich sechs gleiche Rauten, wenn man sechs Hölzchen verändert.
Hinweis: Rauten sind gleichseitige Parallelogramme!



DE

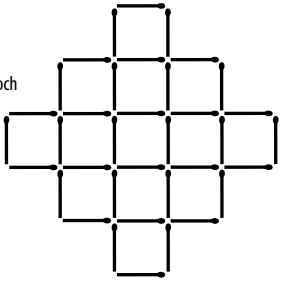
227.

Aus dieser Spirale sollen durch Umlegen von nur vier Streichhölzern ein großes und zwei kleine Quadrate entstehen!



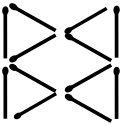
228.

Aus diesem Gebilde dürfen Sie vier Hölzchen entfernen – und aus 13 Quadraten sollen nur noch acht gleiche Quadrate werden!



229.

Durch Veränderung von vier Hölzern entstehen aus dieser Figur sechs gleichseitige Dreiecke.



230.

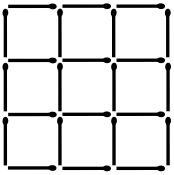
Aus diesen drei Dreiecken entstehen drei gleiche Parallelogramme (Rauten), wenn man fünf Hölzchen anders legt.

231.

Acht Hölzchen dürfen weggenommen werden – und drei Quadrate sollen übrig bleiben!

Ein Tipp: Zwei Quadrate sind klein, eines ist größer.

Es sind mehrere Lösungen möglich.

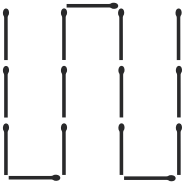


232.

Legen Sie mit neun Streichhölzern fünf Quadrate!

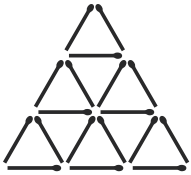
233.

Durch Umlegen von nur vier Hölzchen werden aus dieser schlangenlinigen Figur zwei Quadrate. Wie?



234.

Hier entstehen fünf Dreiecke gleicher Größe, wenn man genau fünf Hölzchen entfernt.

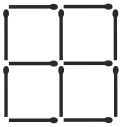


235.

Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man zwei Hölzchen verändert und eines neu hinzunimmt.

236.

Dieselbe Figur wie bei Spiel 225, jedoch eine andere Aufgabe: Verändern Sie vier Hölzchen so, dass zwei unterschiedlich große Quadrate entstehen, die sich nicht berühren!

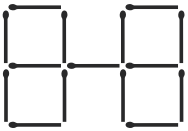


237.

Verändert man bei dieser Figur aus fünf Quadraten sechs Hölzchen, so sind es nur noch vier Quadrate, drei kleine und ein großes.

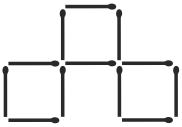
238.

Aus dieser Form sollen durch Umlegen von zwei Steichhölzern fünf Quadrate entstehen!



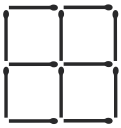
239.

Legen Sie fünf Hölzer so um, dass aus dieser Figur zwei Quadrate entstehen!



240.

Hier sollen vier Streichhölzer umgelegt werden, so dass drei Quadrate entstehen!



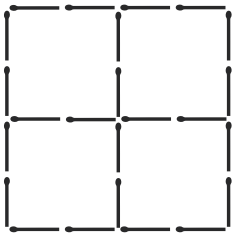
241.

Wie kann man mit diesen 16 Streichhölzern fünf Quadrate legen?

DE

242.

Durch Umlegen von acht Hölzern und Entfernen von einem sollen vier gleiche Sechsecke entstehen.

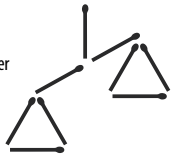


243.

Vier Hölzer umgelegt – schon entsteht daraus ein regelmäßiges Kreuz!

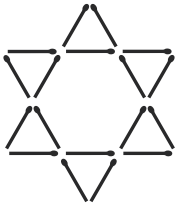
244.

Um diese Waage ins Gleichgewicht zu bringen, müssen nur sechs Streichhölzer verschobenwerden.



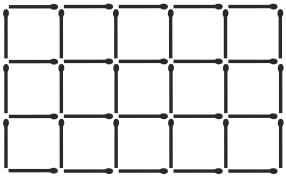
245.

Hier sollen durch Verlegen von sechs Streichhölzern sechs gleiche und symmetrische Vierecke entstehen.



246.

Entfernen Sie 14 Hölzer so, dass sechs gleiche Quadrate entstehen!



247.

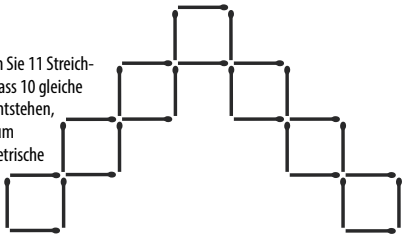
Wie bekommt man das Streichholz aus der Mitte heraus, ohne es zu berühren?

248.

Legen Sie aus 12 Hölzern ein Zwölfeck, das nur aus rechten Winkeln besteht!

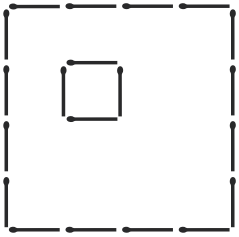
249.

Verschieben Sie 11 Streichhölzer so, dass 10 gleiche Quadrate entstehen, die wiederum eine symmetrische Figur bilden!



250.

Diese Figur stellt ein Grundstück mit Haus dar. Unterteilen Sie das Grundstück mit Hilfe von 10 Streichhölzern in fünf gleiche Parzellen!

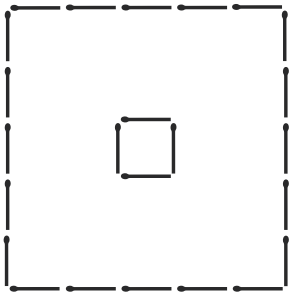


251.

Ein Streichholz weniger, und mit dem Rest sollen wieder sechs gleiche, umzäunte Areale gelegt werden!

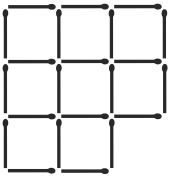
252.

Dieses Grundstück mit Teich in der Mitte soll mit 20 Hölzern in acht gleiche Stücke unterteilt werden.



253.

Legen Sie zwei Hölzer so um, dass sieben gleiche Quadrate entstehen!



254.

Wie kann man aus 13 Streichhölzern ein Ei legen? Die Hölzchen dürfen jedoch nur senkrecht und waagrecht gelegt werden.

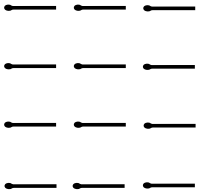
255.

Wie lässt sich ein bekannter Schweizer Bogenschütze mit 10 Streichhölzern darstellen?

DE

256.

Legen Sie drei Hölzer bei dieser Figur um, so dass senkrechte und waagrechte Reihen aus je vier Hölzern entstehen!



257.

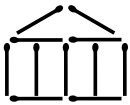
Aus sechs Streichhölzern soll ein Quadrat gelegt werden. Wie geht das? Ein Tipp: Um die Ecke denken!

258.

Mit neun Hölzern drei gleiche Quadrate und zwei gleichseitige Dreiecke legen! Wie geht das?

259.

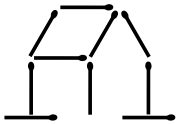
1. Aufgabe: Aus dieser Figur sollen durch das Umlegen von zwei Hölzern 11 Quadrate entstehen!



2. Aufgabe: Aus der entstandenen Figur durch Umlegen von vier Hölzern 15 Quadrate bilden!

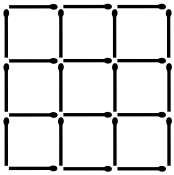
260.

Aus diesem Haus sollen durch Umlegen von vier Hölzern zwei Sektgläser entstehen!



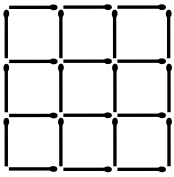
261.

Hier sind 14 Quadrate! Sechs Streichhölzer entfernen, und es sollen nur noch drei Quadrate zu sehen sein!



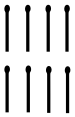
262.

Noch einmal 14 Quadrate! Entfernen Sie aus dieser Figur vier Hölzchen, so dass nur noch fünf Quadrate zu sehen sind!



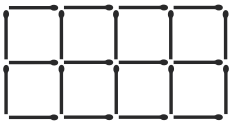
263.

Legen Sie aus acht Hölzern eine Figur, die zwei Quadrate verschiedener Größe und vier deckungsgleiche Dreiecke enthält!



264.

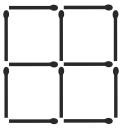
Vier Streichhölzer sind so zu entfernen, dass fünf gleiche Quadrate entstehen!



265.

1. Aufgabe zu diesem Quadrat:

Nehmen Sie zwei Hölzer weg, so dass zwei Quadrate entstehen!



266.

2. Aufgabe zu obigem Quadrat: Legen Sie drei Hölzer so um, dass drei Quadrate entstehen!

267.

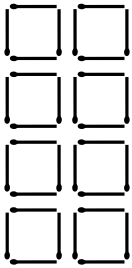
3. Aufgabe zu obigem Quadrat: Konstruieren Sie drei große und vier kleine Quadrate durch Umlegen von zwei Hölzern!

268.

4. Aufgabe zu obigem Quadrat: Noch einmal sollen drei gleiche Quadrate entstehen, diesmal durch das Umlegen von vier Streichhölzern!

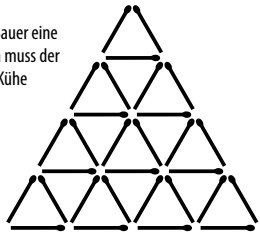
269.

Ein Bauer hat aus 32 Hürden für acht Kühe Weideflächen abgegrenzt.
Am nächsten Tag kommt er mit 16 Hürden aus.
In welchem Muster hat er sie nun aufgestellt?



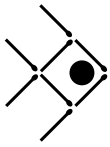
270.

In jedem dieser Dreiecke hat der Bauer eine Kuh eingesperrt. Wie viele Hürden muss der Bauer entfernen, um abends alle Kühe heimtreiben zu können?



271.

Legen Sie drei Hölzer und die Münze so um, dass der Fisch in die andere Richtung schwimmt!



272.

Legen Sie zwei Hölzer so um, dass die Münze neben der Schaufel liegt!

273.

Nehmen Sie je zwei Streichhölzer, und drehen Sie sie um. Wenn Sie dreimal je zwei Hölzer gedreht haben, müssen alle mit der Kuppe zum Spieler liegen. Man darf allerdings nicht zweimal zwei gleiche Hölzer hintereinander drehen!

274.

Entfernen Sie zwei Streichhölzer so, dass drei Quadrate entstehen!

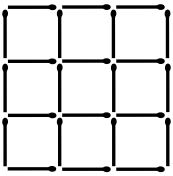
275.

Entfernen Sie acht Streichhölzer, so dass in jeder senkrechten und waagrechten Reihe vier oder sechs Hölzer stehenbleiben.

276.

1. Aufgabe zu dieser Figur:

Durch Verschieben von 12 Streichhölzern sollen zwei gleiche Quadrate entstehen!



277.

2. Aufgabe zu obiger Figur: Entfernen Sie vier Hölzer, so bleiben vier Rechtecke und zwei Quadrate stehen!

278.

3. Aufgabe zu obiger Figur: Entfernen Sie acht Hölzer, und bilden Sie dadurch vier Quadrate!

279.

4. Aufgabe zu obiger Figur: Entfernen Sie acht Hölzer, und bilden Sie dadurch zwei Quadrate!

280.

5. Aufgabe zu obiger Figur: Nehmen Sie sechs Streichhölzer weg, so dass drei verschieden große Quadrate übrig bleiben!

281.

6. Aufgabe zu obiger Figur: Zwei gleich große und ein kleines Quadrat bleiben auch übrig, wenn man acht Hölzer entfernt!

282.

7. Aufgabe zu obiger Figur: Nach dem Entfernen von sechs Hölzern sollen zwei Quadrate und zwei gleiche Sechsecke übrig bleiben!

283.

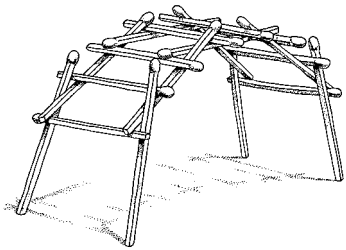
Vier Hölzer sind so zu verschieben, dass aus dem Holz dieses Baumes ein Briefumschlag entsteht!

284.

Mit sechs Streichhölzern vier Dreiecke zu legen, scheint unmöglich. Aber es ist nicht unmöglich! Wie kann man dieses Problem lösen, obwohl man die Hölzer nicht brechen und auch nicht übereinander legen darf?

285.

Wer sich dieses Spiel zutraut, muss in erster Linie über eine sehr ruhige Hand verfügen. Nur dann kann man es schaffen, diese Streichholzbrücke mit 18 Hölzern zu bauen. Die Aufgabe ist, die systematische Reihenfolge herauszufinden! **Ein Tipp:** Benutzen Sie lange, farbige Streichhölzer!



286. Erraten

Spieler: Zwei und mehr
Material: Je drei Streichhölzer

Bei diesem Knobelspiel geht es darum, dass die Mitspieler versuchen, die Gesamtzahl der sich im Spiel befindenden Knobelstäbchen zu erraten. Jeder erhält drei Hölzchen. Bei einem vorher vereinbarten Zeichen müssen alle Spieler ihre Spielhand, in der sich kein, ein, zwei oder drei Knobelstäbchen befinden können, auf den Tisch legen. In der anderen Hand jedes Teilnehmers, die gewöhnlich unter dem Tisch gehalten wird, befinden sich die Hölzchen, die nicht im Spiel sind. Der erste Spieler beginnt nun, die Gesamtzahl der im Spiel befindlichen Hölzchen zu raten. Der jeweils im Uhrzeigersinn folgende Spieler darf nur eine Zahl ansagen, die noch nicht genannt wurde. Haben alle Spieler ihre Zahl angesagt, müssen sie ihre Hände zum Nachzählen der Hölzer auflegen. Der Spieler, der die Summe der sich im Spiel befindenden Hölzer erraten hat, darf ein Holz ablegen und mit der neuen Raterunde beginnen. Sieger ist, wer zuerst alle drei Hölzchen ablegen kann.

287. Abräumen

Spieler: Zwei und mehr
Material: 2 Augenwürfel, 10 Streichhölzer

Die zehn Streichhölzer werden in die Mitte des Tisches gelegt. Nun wird mit beiden Würfeln zugleich reihum gewürfelt. Wer die niedrigste Summe der beiden Würfelaugenwerte geworfen hat, muss ein Streichholz aus der Mitte nehmen. Nach zehn Runden sind alle

Hölzchen verteilt. Nun darf derjenige, der das höchste Rundenergebnis erreicht, jeweils ein Hölzchen wieder in die Mitte legen. Wer keine Hölzchen mehr besitzt oder in den ersten zehn Runden gar keines erhalten hatte, kann nicht mehr verlieren. Es wird so lange weitergespielt, bis nur noch ein Spieler Hölzchen besitzt. Er ist der Verlierer.

288. Der Spielmacher

Spieler: Drei und mehr
Material: Je drei Streichhölzer

Jeder Mitspieler bekommt drei Streichhölzer. Der Spielbeginner (Spielmacher Nr.1) setzt einen Betrag, der von ihm bestimmt wird. Alle anderen müssen diesen Betrag auch setzen, wenn sie mitspielen wollen. Dann schätzt der Spielmacher Nr.1 die sich im Spiel befindenden Hölzchen. Hat er richtig geraten, bekommt er den Pott – den ganzen Einsatz –, hat er falsch geraten, bleibt der Pott stehen.

Beispiel: Bei fünf Mitspielern hat Macher Nr.1 die Zahl 12 angesagt. Es waren jedoch nur neun Hölzchen im Spiel. Also geht das Spiel und die neue Einsatzaufforderung an Macher Nr. 2 über. Alle anderen müssen bei seinem Einsatz mitziehen, dann rät Macher Nr. 2 zehn Hölzchen. War es richtig, bekommt er den ganzen Pott. Waren jedoch 12 Hölzchen im Spiel (Macher Nr.1), gewinnt Macher Nr.1 den Pott, und Macher Nr. 3 ist dran, das neue Spiel zu bestimmen. Bei mehreren richtigen Schätzungen teilen sich die betreffenden Macher den Pott. Bleibt der Pott jedoch stehen, muss Macher Nr. 3 eine neue Zahl nennen, darf also nicht auf die Zahl 12 einsteigen.

289. Gerade oder Ungerade

Spieler: Zwei
Material: Streichhölzer

Am besten spielt man dieses Spiel zu zweit. Eine Anzahl von Streichhölzern wird in die geschlossene Hand genommen. Der Mitspieler wird nun gefragt: „Gerade" oder „Ungerade"? Wird richtig geraten, gewinnt der Befragte, wenn nicht, gewinnt der, der die Hölzchen verborgen hat.

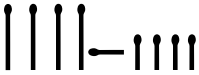
290. Rochade (Umzug)

Bei dieser Art von Spielen geht es darum, bestimmte Reihenfolgen von Hölzern durch Umlegen zu verändern.

Spieler: Einer
Material: Zehn Streichhölzer

Auf dieser Abbildung sieht man neun Käfige. Die Käfige 1 bis 4 sind mit Wölfen besetzt, in den Käfigen 6 bis 9 befinden sich Schafe. Der Käfig Nr. 5 ist leer.

Die Aufgabe:
Die Wölfe sollen in die Käfige 6 bis 9 gebracht werden – und die Schafe in die ursprünglichen Wolfskäfige. Es darf höchstens ein Stall übersprungen werden, kein Stall darf gleichzeitig mit einem Wolf und einem Schaf belegt werden, und kein Tier darf wieder zurücktransportiert werden. Es ist mit den Schafen zu beginnen, und der ganze Umzug soll in höchstens 24 Zügen beendet sein.



291. Frauengestalt

Material: 11 Streichhölzer

Bei der abgebildeten Figur sollen fünf Hölzer so umgelegt werden, dass sie eine Frauengestalt darstellt.

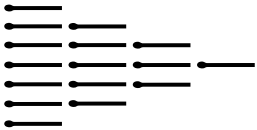
292. Marienbad

Knobeln mit Köpfchen

Spieler: Zwei
Material: 16 Streichhölzer

Ziel des Spieles:
Wer das letzte Hölzchen nehmen muss, hat verloren.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:
Zuerst werden die Streichhölzer wie abgebildet ausgelegt:

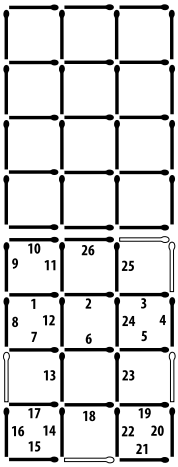


Nun darf jeder der beiden Spieler im Wechsel aus beliebigen Reihen bis zu drei Hölzchen wegnehmen, bis zum Schluss nur noch eines übrig bleibt. Der Spieler, der als vorletzter ein, zwei oder drei Hölzchen so wegnimmt, dass für den Gegner das letzte Hölzchen liegenbleibt, ist Sieger des Spieles. Man spielt natürlich nicht nur ein Spiel, sondern mehrere, und wertet jedes gewonnene Spiel mit einem Punkt oder einem Chip. Das klingt alles ganz einfach. Aber man muss dieses Spiel, das übrigens aus einem französischen Film „Letztes Jahr in Marienbad" stammt, einmal gespielt haben, um seiner Faszination zu erliegen. Viel Spaß!

293. Buddeln

Spieler: Zwei
Material: 31 Streichhölzer

Ziel des Spieles:
Wer das letzte Streichholz nimmt, ist, je nach Absprache, Gewinner oder Verlierer. Buddeln wird mit 31 Streichhölzern gespielt. Daraus wird ein Rechteck geformt, das aus zwölf Quadraten besteht. Jeder Teilnehmer nimmt so viele Streichhölzer weg, wie er möchte. Voraussetzung ist, dass die Streichhölzer aneinander liegen und nacheinander weggenommen werden. Es ist möglich, in einem Zug 26 Streichhölzer zu entfernen (folgen Sie den Nummern), aber deswegen hat man noch längst nicht gewonnen.

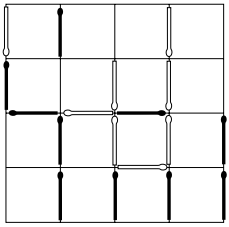


DE

294. Überqueren

Spieler: Zwei
Material: Zweimal 20 Streichhölzer, Karton

Auf den Karton zeichnen Sie ein Quadrat mit sechzehn Feldern. Die Seitenlänge der Felder muss so lange wie ein Streichholz sein. An die vertikalen Seiten schreibt man **weiß**, an die horizontalen **schwarz** (Spieler weiß und schwarz).



Jeder Spieler hat verschiedenfarbige Hölzchen, von denen je eines abwechselnd auf die Linien des Quadrats gelegt werden.

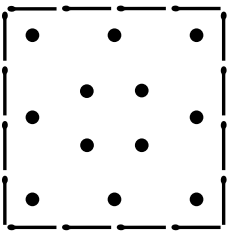
Ziel des Spieles:
Bei diesem Spiel geht es darum, dass jeder Spieler versucht, eine zusammenhängende Streichholzkette seiner Farbe zur gegenüberliegenden Seite zu legen. Gleichzeitig muss verhindert werden, dass der Gegner seine Kette vervollständigen kann.

295. Leo Schlaumeier

Eine Gesellschaft von 18 Studenten hat in einem Restaurant gut getafelt, als Leo Schlaumeier auf die Idee kommt, mit dem Wirt um die Rechnung zu spielen. Der Wirt setzt sich ans Kopfende des Tisches, ihm gegenüber sitzen vier Studenten und an beiden Seiten noch jeweils sieben. Nun soll im Uhrzeigersinn abgezählt werden. Jeder siebte scheidet aus und braucht die Rechnung nicht zu bezahlen. Bei Leo Schlaumeier wird begonnen, und natürlich, der Wirt ist am Ende der Dumme und muss die Studenten einladen. Bekommen Sie heraus, auf welchem Platz Leo Schlaumeier sitzt, damit seine Rechnung aufgeht!

296. Land verteilen

Vier Brüder erben ein Stück Land (hier durch 16 Streichhölzer dargestellt), auf dem 12 Obstbäume stehen (dazu kann man Knöpfe oder Münzen verwenden). Wie sollen die Brüder das Land verteilen, damit jeder die gleiche Menge Land und die gleiche Menge Obstbäume bekommt? Schaffen Sie es, mit 12 Hölzern das Grundstück in der geforderten Art aufzuteilen?



297. Die stehengebliebene Uhr

Herr Schmidt ist ein sehr pünktlicher Mensch. Besonders achtet er darauf, dass seine Standuhr stets die genaue Zeit angibt. Darum ist er sehr bekümmert, als sie an einem Dienstag stehenbleibt. Er kann sie nicht stellen, weil es die einzige Uhr ist, die er besitzt. Am Abend geht er zu seinem Freund zur wöchentlichen Schachpartie. Er geht mit gleichmäßigen Schritten wie immer. Im Flur seines Freundes gibt es eine zuverlässige Wanduhr. Nach einigen Partien geht Herr Schmidt genau so normal und gleichmäßig wieder heim, wie er gekommen war. Wieder zu Hause, stellt er seine Uhr genau. Wie ist ihm das möglich?

298. Wie alt sind die Kinder?

Das Gedächtnis von Frau Merkhirn ist nicht sehr zuverlässig. Zwar vergißt sie nie die Geburtstage ihrer Nichte und zwei Neffen, aber oft deren Alter. Einiges weiß sie jedoch immer: Sie ist sicher, dass Alice die Jüngste sein muss, wenn dies nicht Bill ist. Und dass Alice die Älteste sein muss, wenn Carl nicht der Jüngste ist. Sie meint, dass Sie mit Hilfe dieser Daten immer herausfinden kann, welches Kind das älteste und welches das jüngste ist. Können Sie das auch?

299. Teekessel

Ein bekanntes und bewährtes Gesellschaftsspiel, z. B. für Kindergeburtstage. „Teekessel" ist das Kennwort für Begriffe, die eine doppelte Bedeutung haben.

Beispiele: Hahn, Schimmel, Blume, Blatt, Birne, Bank, Tonne, Veilchen, Kamm

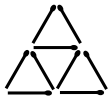
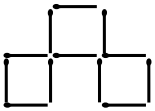
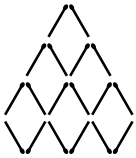
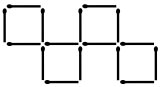
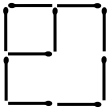
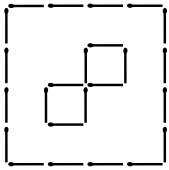
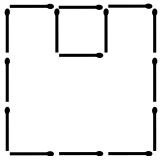
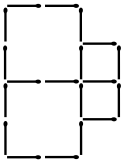
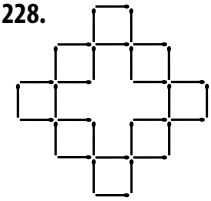
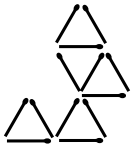
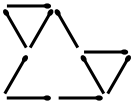
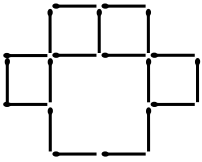
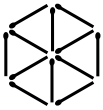
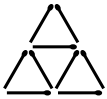
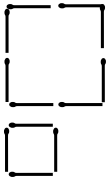
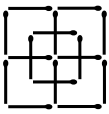
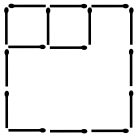
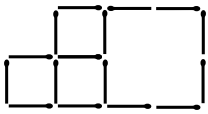
Beim Teekessel-Raten sucht sich ein beliebiger Mitspieler einen Partner, mit dem er sich einen Teekessel-Begriff ausdenkt und abklärt, wer welche Bedeutung verkörpert. Dann sollten die beiden ihre Begriffe möglichst geschickt umschreiben, so dass die anderen nicht sofort erraten können, um was es sich handelt. Wer als erster den Teekessel weiß, darf sich erneut einen Partner aussuchen, mit dem er einen neuen Teekessel vereinbart.

300. Gleiche Buchstaben

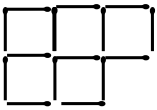
Dieses Spiel eignet sich für jedes gesellige Beisammensein, Kinder spielen es besonders gern. Zuerst wird ein Buchstabe vereinbart, mit dem alle Wörter beginnen müssen. Der erste Mitspieler sagt nun ein Wort mit dem zuvor ausgemachten Anfangsbuchstaben. Es folgt ein ganzer langer Satz, der nur aus Wörtern mit diesem gewissen Anfangsbuchstaben gebildet wird, und zwar, indem immer reihum jeder Mitspieler ein Wort sagt. Hierbei entstehen Sätze, die meist wenig sinnvoll, dafür aber umso lustiger sind.

DE

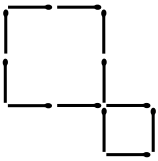
Die Lösungen zu den 30 Streichholz-Knobeleien:

214. 	**220.** 	**226.** 	**232.**
215. 	**221.** 	**227.** 	**233.** 
216.	**222.** 	**228.** 	**234.** 
217. 	**223.** 	**229.** 	**235.**
218.	**224.** 	**230.**	**236.** 
219.	**225.** 	**231.** 	**237.** 

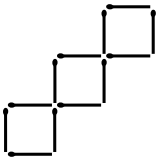
238.



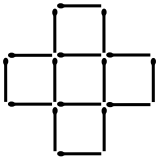
239.



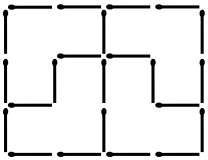
240.



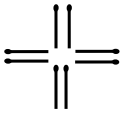
241.



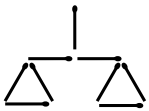
242.



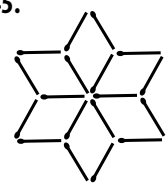
243.



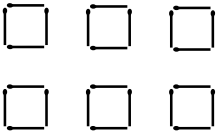
244.



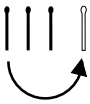
245.



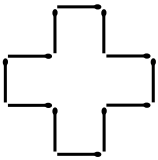
246.



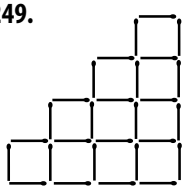
247.



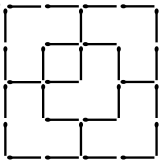
248.



249.

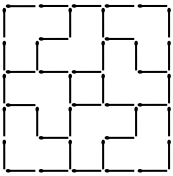


250.

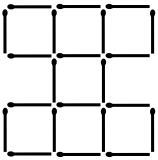


551.

552.



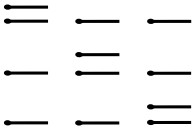
253.



254.

255.

256.

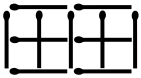


257.

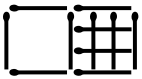
558.

259.

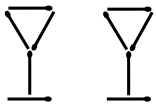
1.



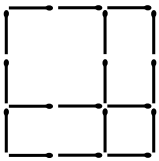
2.



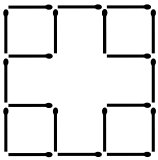
260.



261.

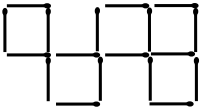


262.

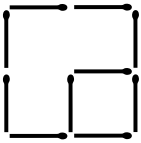


263.

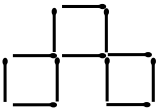
264.



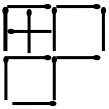
265.



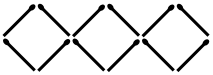
266.



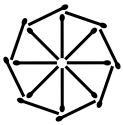
267.



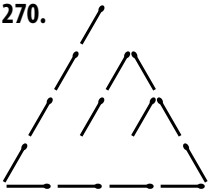
268.



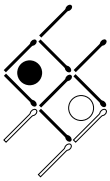
269.



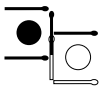
270.



271.



272.

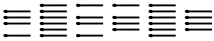


273.

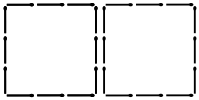
1 und 2
1 und 3
1 und 2

274.

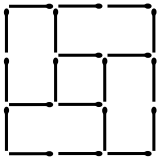
275.



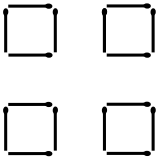
276.



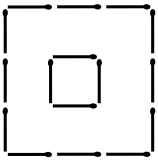
277.



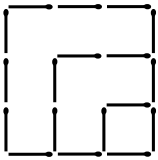
278.



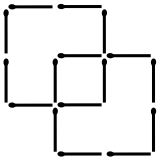
279.



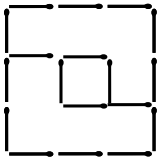
280.



281.



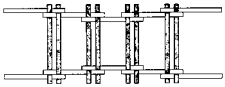
282.



283.

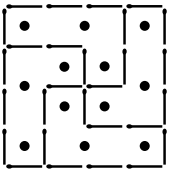
284.

285.



291.

296.



Quellennachweis für Streichholz- und Denkspiele:

Denkspiele mit Domino, Würfel und Streichholz von Jack Botermans, Pieter van Delft, Rob van den Dobbelsteen Denkspiele der Welt von Pieter van Delft und Jack Botermans Das große Ravensburger Spielbuch von Erwin Glonnegger und Walter Diem

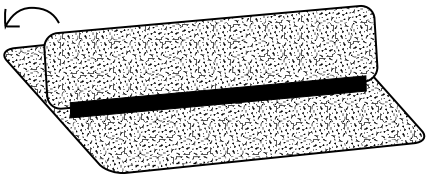
AB HIER 50 WEITERE SPIELE:

- **Tolle Kartentricks (301 – 324)**
- **Kommunikative Spiele für größere Gruppen (325 – 333)**
- **Mikado (334)**
- **Sprachspiele (335 – 338)**
- **Aktiv-Spiele (339 und 340)**
- **Spiele für unterwegs (und zu Hause) (341 und 342)**
- **Kimspiele (343 – 350)**

301. Das zauberhafte Glas

Spieler: Drei und mehr
Material: 2 alte Skatkarten, 1 Glas, Klebeband

Dieser Trick hat die beste Wirkung, wenn er im dämmrigen Licht durchgeführt wird. Als Vorbereitung wird eine der beiden alten Skatkarten (nicht das beigelegte Kartenspiel zerstören!) in der Mitte der Länge nach durchgeschnitten. Eine Hälfte wird auf den Rücken der anderen Karte mit einem Klebeband geklebt, und zwar so, dass man sie sowohl flach anlegen kann, als auch im rechten Winkel wegklappen kann. Die Abbildung verdeutlicht die Präparierung der Karte:



Wenn die Karte auf diese Weise vorbereitet ist, treten Sie mit der Spezialkarte und einem Glas vor Ihre Zuschauer. Die aufgeklebte, aufklappbare Karte ist dabei flach angedrückt, so dass man meint, es sei eine ganz normale Karte. Sie behaupten nun, dass Sie in der Lage wären, das Glas auf die einzelne Karte zu stellen, ohne dass das Ganze umfallen würde. Keiner wird Ihnen das glauben. Geheimnisvoll stellen Sie die Karte mit der Bildseite in Richtung Publikum senkrecht auf den Tisch und klappen dabei unbemerkt die halbe Karte auf der Rückseite im rechten Winkel aus. Sie tun so, als ob Sie die Karte beschwören müßten und stellen dabei das Glas oben auf das „Dreibein". Dann lassen Sie los. Und siehe da, das Glas steht auf der Karte. Der Applaus ist Ihnen sicher.

302. Wo ist die rote Karte?

Spieler: Drei und mehr
Material: 4 schwarze Karten, 2 rote Karten, ein Stück doppelseitiges Klebeband

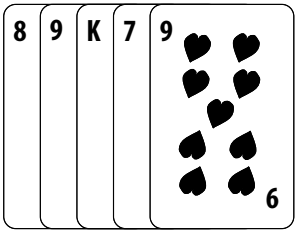
Als Vorbereitung für diesen verblüffenden Trick suchen Sie zunächst aus dem Kartenpack 4 schwarze Karten (Pik oder Kreuz) sowie 2 rote Karten, die sich sehr ähnlich sind, z.B. den Herz-König und den Karo-König. Dann kleben Sie am unteren Rand des Herz-Königs einen kleinen Streifen des doppelseitigen Klebebandes an. Darauf legen Sie eine schwarze Karte, so dass diese den roten König vollständig bedeckt und drücken sie unten an. Die rote und die schwarze Karte kleben jetzt am unteren Rand zusammen. Während Sie die andere rote Karte in Ihre Tasche stecken, legen Sie alle schwarzen Karten aufeinander – und zwar so, dass die präparierte rot-schwarze Karte mittendrin liegt. Nun beginnen Sie den Trick. Sie treten vor Ihre Zuschauer und blättern Ihre Karten vor dem Publikum mit der rechten Hand auf. Da Sie im Pack die präparierte Karte mit der Klebekante nach unten in der linken Hand halten, wird dabei auch der rote König sichtbar. Sie erklären nun, dass Sie durch einen geheimnisvollen Trick die rote Karte in Ihre Tasche zaubern

werden. Daraufhin pusten Sie auf die Karten und drehen den Stapel gleichzeitig um 180 Grad, damit die Klebekante oben ist. Wenn Sie jetzt erneut die Karten vor Ihrem Publikum auffächern, ist die rote Karte nicht mehr zu sehen. „Wo ist die rote Karte?" fragen Sie und greifen nach kurzer Zeit in Ihre Tasche, aus der Sie die zweite rote Karte hervorzaubern. Der Applaus wird Ihnen sicher sein...

303. Der Trick mit der Büroklammer

Spieler: Drei und mehr
Material: 4 rote Karten und den Kreuz-König, ablösbaren Klebstoff, 1 Büroklammer

Aus dem Kartenpack nehmen Sie 4 beliebige rote Karten und den Kreuz-König heraus. Diese fünf Karten kleben Sie so zusammen, wie es die kleine Abbildung zeigt. Dabei verwenden Sie einen Klebstoff (z.B. Rubber-Cement), den man anschließend wieder ohne Spuren abrubbeln kann, damit das Kartenblatt nicht versehrt wird.



Wichtig ist, dass sich der Kreuz-König in der Mitte befindet. Sie sagen nun zu den Zuschauern folgendes: „Sehen Sie her, meine Damen und Herren, der Kreuz-König ist in der Mitte der fünf Karten. Ich werde die fünf Karten jetzt umdrehen, und Sie sagen mir, welche Karte von hinten gesehen der Kreuz-König ist." Die Zuschauer benennen natürlich auch von hinten aus gesehen die mittlere Karte. Sie stimmen dem zu und stecken zur Verdeutlichung – man sieht die Karten immer noch von hinten – über die mittlere Karte eine Büroklammer. Dabei achten Sie jedoch unbemerkt darauf, dass die Büroklammer nicht nur über die mittlere Karte allein, sondern über alle drei Karten (die ja zusammengeklebt sind) geht. Wenn Sie jetzt die fünf Karten wieder zur Bildseite umdrehen, werden alle Zuschauer sehr erstaunt sein: Die Büroklammer steckt nämlich nicht auf dem Kreuz-König, sondern auf der äußersten rechten Karte. Es ist empfehlenswert, den Trick zuvor zu probieren.

304. Die lebende Karte

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, vorhandenes oder selbst gefertigtes Futteral, Schere

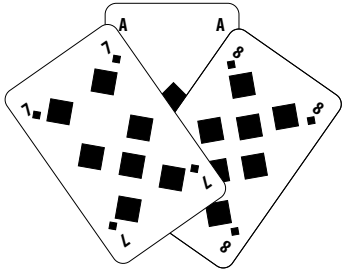
Die Vorbereitung zu diesem Trick ist das Schwierigste: Denn man braucht für das gesamte Kartenspiel eine Packung, die dieser Spielesammlung nicht beigefügt ist, da dieses Skatblatt in Zellophan eingeschweißt ist. Möglicherweise haben Sie aber von einem einzelnen Kartenblatt noch die Originalverpackung, ansonsten müssen Sie aus Pappe eine Verpackung basteln, in die das gesamte Kartenspiel genau reinpaßt. In diese Verpackung (Futteral) schneiden Sie auf der Rückseite eine Öffnung, die ca. 1 cm breit und 4 cm hoch ist. Nun stecken Sie den Kartenpack in das Futteral und halten das oben geöffnete Futteral Ihren Zuschauern mit der rechten Hand hin. Dabei haben Sie Ihren Zeigefinger in der Öffnung auf der Packungsrückseite.

Nun flüstern Sie geheimnisvoll: „Mit Hilfe meiner Zauberkraft wird eine der Karten in dieser Verpackung lebendig..." Danach schieben Sie mit Ihrem Zeigefinger die letzte Karte langsam nach oben. Großes Erstaunen bei Ihren Zuschauern, denn eine Karte steigt wie von Geisterhand bewegt langsam aus dem Futteral. Den Trick nur einmal vorführen!

305. Das mysteriöse Karo-As

Spieler: Drei und mehr
Material: Herz-As, Karo-As, Karo-Acht, Karo-Sieben

Dieser Trick wirkt am besten, wenn er im Dämmerlicht vorgeführt wird, denn er beruht auf einer optischen Täuschung. Sie nehmen die Karo-Sieben nach links, die Karo-Acht nach rechts und stecken das Herz-As so hinter die beiden Karten, dass das Herz in der Mitte aussieht wie ein Karo. Die Abbildung zeigt, wie Sie die Karten in einer Hand halten müssen:



Sie zeigen nun Ihren Zuschauern kurz die drei Karten – exakt in der abgebildeten Position. Dann legen Sie die Karten mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Dabei sagen Sie: „Ich habe Ihnen gerade die Karo-Sieben, die Karo-Acht und das Karo-As gezeigt. Das As liegt in der Mitte. Doch ich werde aus dem Karo-As das Herz-As zaubern, dafür ziehe ich das Karo-As aus meiner Tasche." Mit einem Hokuspokus lassen Sie einen Zuschauer die mittlere Karte aufdecken, die sich selbstverständlich als Herz-As erweisen wird. Lässig ziehen Sie dann aus Ihrer Tasche das Karo-As, das Sie vor dem Trick dorthin getan hatten. Den Trick nur einmal vorführen!

306. Der Balance-Akt

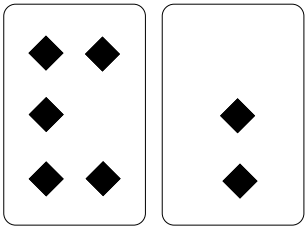
Spieler: Drei und mehr
Material: Eine beliebige Karte, eine schwerere Münze

Zunächst legen Sie die Karte so auf Ihren ausgestreckten Zeigefinger, dass sie im Gleichgewicht ist. Danach legen Sie die Münze (2-DM-Stück o.ä.) genau an die Stelle der Karte, an der Sie von unten die Karte balancieren. Das dürfte etwa die Mitte der Karte sein. Wenn das geschehen ist, sagen Sie zu Ihren Zuschauern: „Glauben Sie, dass ich es schaffe, die Karte wegzuschnippen, ohne dass die Münze von meinem Finger herunterfällt?" Natürlich kann das keiner glauben, man wird das für unmöglich halten. Wenn Sie jedoch mit Ihrem Mittel- oder Zeigefinger der anderen Hand hart gegen die Kante der Karte schnipsen, dann fliegt die Karte weg. Allein die Münze bleibt aufgrund des Trägheitsgesetzes auf Ihrer Fingerspitze zurück. Ein Tip: Ideal ist es, wenn man am vorderen rechten Eck der Karte schnipst – und zwar energisch und plötzlich. Wichtig ist es auch, darauf zu achten, dass die Karte waagrecht wegfliegen kann. Vorher mehrmals probieren!

307. Die Vierfach-Karte

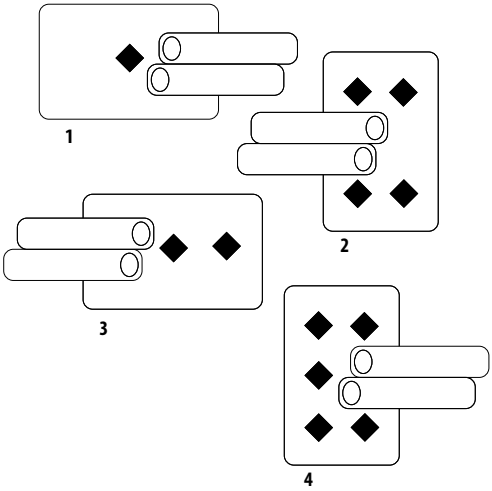
Spieler: Drei und mehr
Material: Ein Stück weiße Pappe, ein roter Stift

Als erstes müssen Sie das Stück weiße Pappe in der Form einer Spielkarte zuschneiden. Auf Vorder- und Rückseite zeichnen Sie nun – so gut Sie können – folgende Karo-Symbole:



Mit dieser Spezialkarte können Sie Ihren Zuschauern nun einen verblüffenden Trick vorführen. Indem Sie mit dem Zeige- und Ringfinger der Hand, in der Sie die Karte halten, ein Karo abdecken oder auch nicht abdecken, können Sie Ihrem Publikum weismachen, Ihre Karte hätte „vier Seiten".

Sie sagen folgendes: „Ich habe eine wundersame Karte, die vier Seiten hat. Hier habe ich ein As. (1). (Sie zeigen die Karte so, dass nur ein Karo zu sehen ist; ein Karo wird abgedeckt.) Und auf der anderen Seite ist eine Vier (2). (Sie zeigen die Rückseite so, dass vier Karos zu sehen sind; ein Karo wird abgedeckt.) Und auf der dritten Seite ist eine Drei (3). (Sie drehen die Karte um und zeigen sie so, dass zwei Karos zu sehen sind; hier wird nichts abgedeckt.) Und auf der vierten Seite ist eine Sechs (4)." (Sie zeigen die Rückseite so, dass fünf Karos zu sehen sind; auch hier wird kein Karo abgedeckt.) Die vier Abbildungen zeigen, wie Sie die Karte jeweils halten müssen. Symbolisch sind jeweils Ihre beiden Finger angedeutet:



Diesen Trick sollten Sie vorher üben und nicht wiederholen, da sonst die Zuschauer auf das Geheimnis kommen könnten.

308. Magnetische Karten

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, ein wenig Honig

Sie behaupten vor Ihren Zuschauern, dass Sie die Fähigkeit hätten, vier Karten des Kartenspiels mit magnetischer Kraft hochzuheben. Das Besondere sei dabei, dass diese magnetische Kraft in Ihren Fingerspitzen stecken würde. Sie nehmen vier beliebige Karten aus dem Spiel und lassen sie die Zuschauer genau untersuchen und etwas aufgefächert auf den Tisch legen. Dann lassen Sie einen Zuschauer kommen, der Ihre Fingerspitzen untersuchen muss. Diese sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht präpariert. Während Sie dann einen geheimnisvollen Zauberspruch murmeln und Ihre Zuschauer ablenken, benetzen Sie die Fingerspitzen der „untersuchten" Hand mit Honig, den Sie in der Handfläche der anderen Hand hatten. Nun legen Sie die vier Fingerspitzen schnell auf die Karten, warten ein wenig und heben die vier Karten dann vorsichtig hoch. Sie kleben jetzt an Ihren Fingern. Der Applaus wird Ihnen sicher sein. Allerdings dürfen Sie die vier Karten danach nicht untersuchen lassen. Waschen Sie Hände und Karten danach vorsichtig mit warmem Wasser ab.

309. Die Voraussage

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, Briefumschlag, Zettel, Stift

Sie geben einem Zuschauer das Skatblatt und lassen es mischen. Während gemischt wird, erklären Sie Ihrem Publikum kurz den Wert der einzelnen Karten: As = 11, König = 4, Dame = 3, Bube = 2, die Zehn = 10, die Neun = 9, die Acht = 8 und die Sieben = 7. Wenn Sie den Pack zurückbekommen, merken Sie sich die unterste Karte, ohne dass dies die Zuschauer mitbekommen. Den Namen dieser Karte schreiben Sie auf den Zettel, der in den Umschlag kommt. Ein Zuschauer hebt den Umschlag auf. Zwei Zuschauer sollen nun jeder eine Karte mitten aus dem Spiel herausziehen. Die beiden gezogenen Karten werden aufgedeckt (man merkt sich die Werte) und nebeneinander verdeckt wieder hingelegt. Auf diese beiden Karten werden dann vom Kartenpack einzeln nacheinander so viele Karten gelegt, dass sich zusammen mit dem Wert der aufgedeckten Karte die Zahl 15 ergibt.

Beispiel: Die erste gezogene Karte war die Karo-Acht. Es werden also noch 7 Karten daraufgelegt (8 + 7 = 15). Die zweite gezogene Karte war der Herz-König. Es werden darauf noch 11 weitere Karten gelegt (4 + 11 = 15). Der Rest des Kartenspieles wird nun weggelegt. Die Werte der beiden zufällig gezogenen Karten werden zusammengezählt (in unserem Beispiel 8 + 4 = 12). Die beiden Kartenstapel werden zusammengenommen und von einem Zuschauer kräftig gemischt. Der vorher abgelegte Restpack wird geschlossen oben auf die gerade gemischten Karten gelegt. Nun fragen Sie noch einmal nach der Summe der beiden zufällig gezogenen Karten (in unserem Fall 12). Dann zählen Sie so viele Karten (in unserem Fall also 12) von oben vom Kartenpack ab. Die letzte Karte decken Sie dann auf. Es ist in jedem Fall die unterste Karte, die Sie sich gemerkt hatten. Dann wird der Briefumschlag geöffnet. Applaus, Applaus... Wichtig: Falls Joker im Blatt sind, diese vorher entfernen!

310. Karten blind erkennen

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, Stecknadel, Augenbinde

Dieser Trick ist absolut verblüffend, weil er in der Regel nicht durchschaut wird. Als Vorbereitung müssen Sie alle 32 Karten des Skatblattes mit Hilfe der Stecknadel vorsichtig auf der Rückseite präparieren. Die Farben der Karten legen Sie so fest: Kreuz = Markierung linker Rand oben, Pik = Markierung linker Rand oberhalb der Mitte, Herz = Markierung linker Rand unterhalb der Mitte, Karo = Markierung linker Rand unten. Dadurch dass alle Markierungen immer links sind, kann es keine Seitenverwechslungen geben, denn wenn eine Karte um 180 Grad gedreht liegen würde, wäre die Markierung ja rechts. Die Markierung selbst besteht in der Anzahl von Nadelstichen nebeneinander, wobei die Stiche so weit auseinander sein sollten, dass sie einzeln erfühlt werden können. As = 1 Stich, König = 2 Stiche, Dame = 3 Stiche, Bube = 4 Stiche, Zehn = 5 Stiche, Neun = 6 Stiche, Acht = 7 Stiche, Sieben = 8 Stiche. Sie bitten nun einen Spieler zu sich, lassen sich die Augen verbinden und bitten ihn, aus dem Kartenstapel eine beliebige Karte zu ziehen. Diese wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Sie behaupten nun, die Karte allein durch Betasten zu erraten. Keiner wird dies glauben. Daraufhin fühlen Sie die Rückseite ab und drehen wenn nötig die Karte um 180°, damit die Markierung links ist. Mit Konzentration und

„Fingerspitzengefühl“ können Sie nun Ihren Code entschlüsseln und den erstaunten Zuschauern die Karte bekanntgeben. Das Kartenspiel nicht zeigen, damit die Stiche nicht gesehen werden! Notfalls ein zweites, unmarkiertes Päckchen zum Untersuchen hergeben!

311. Vier Asse

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt

Sie fächern das gesamte Spiel zuerst vor den Zuschauern von der Bildseite her kurz auf. Dabei achten Sie lediglich darauf, dass die vier letzten Karten, und das sind die vier Asse, nicht zu sehen sind. Nun mischen Sie zweimal durch. Beim ersten Mal ziehen Sie dabei die ersten vier Karten einzeln ab und beim zweiten Mal die letzten vier Karten. Dadurch liegen trotz des Mischens die vier Asse wieder oben auf dem Kartenpack. Nun geben Sie einem Zuschauer den Kartenpack und bitten ihn, eine beliebige Anzahl Karten übereinander auf den Tisch zu zählen. Sie betonen dabei, dass er aufhören könne, wann er will. Vier Karten aber müßten es mindestens sein. Die restlichen Karten nehmen Sie dem Zuschauer ab, sie kommen zur Seite. Die abgelegten Karten dagegen bekommt der Zuschauer in die Hand (die Karten sind natürlich verdeckt). Er muss diese in zwei Päckchen teilen, indem er immer eine links, eine rechts, eine links usw. legt. Die oberste Karte jedes dieser so entstandenen Päckchen nehmen Sie ab und legen sie weiter nach vorn auf den Tisch, ohne die Karten zu zeigen. Die ausgelegten Karten räumen Sie zusammen. Dabei legen Sie die oberste Karte des einen Päckchens auf das andere und dieses dann ganz nach oben, dadurch sind die beiden obersten Karten des Spieles die anderen beiden Asse. Wieder mischen Sie zweimal durch, wobei Sie jeweils nur zwei Karten abziehen müssen. Ziel ist nur, dass zum Schluß die zwei Asse wieder oben liegen. Geben Sie das Spiel einem anderen Zuschauer. Auch er solle so viele Karten abzählen, wie er möchte. Die abgezählten Karten teilt er wieder in zwei Päckchen aus, von denen die jeweils oberste Karte abgelegt wird. Das Spiel schieben Sie zusammen, auf dem Tisch bleiben vier verdeckte Karten zurück. Diese drehen Sie um – es sind die vier Asse. Das Unmögliche wurde Wirklichkeit. Ein Trick für Profis!

312. Die Karte wird herausgefischt

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, Tischleuchte

Sie fächern das Kartenspiel vor einem Zuschauer verdeckt auf und bitten diesen, eine beliebige Karte zu ziehen und sich diese zu merken. Danach solle er die Karte verdeckt auf den Stapel legen. Sie nehmen nun das gesamte Kartenspiel und stoßen es senkrecht auf dem Tisch glatt, dabei machen Sie unbemerkt mit dem Fingernagel Ihres Daumens auf die oberste (die gesuchte) Karte eine Kerbe. Diese Kerbe sieht man normalerweise nicht, wenn man die Karten jedoch knapp unter der Tischleuchte in einem bestimmten Winkel hält, sieht man die Kerbe gut. Nun geben Sie das Kartenspiel einem Zuschauer und lassen es nach Belieben mischen. Anschließend nehmen Sie das Spiel und ziehen unter der Leuchte Karte für Karte ab. Sie werden sicher dabei die Karte mit der Kerbe bemerken und diese dann mit geheimnisvollen Worten präsentieren. Keiner kann sich diesen Trick erklären...

313. Messerstecherei

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, normales Besteckmesser, dünner Papierstreifen a. 5 cm breit)

Sie fächern das Kartenspiel verdeckt auf und lassen einen Zuschauer eine beliebige Karte ziehen. Er merkt sich diese und legt die Karte unter den Kartenstapel. Die gesuchte Karte liegt also ganz unten. Nun biegen Sie das gesamte Spiel leicht rund, teilen es ziemlich exakt in der Mitte und legen den abgehobenen, oberen Teil umgedreht auf den unteren. Die beiden abgehobenen Packs liegen demnach so, dass die Bildseiten aufeinanderstoßen. Wenn der Pack zuvor richtig gebogen wurde, klafft jetzt in der Mitte ein kleiner Spalt. Nun wickeln Sie den Papierstreifen wie eine Banderole seitwärts um den Pack. Dann nehmen Sie das Messer und behaupten, die gesuchte Karte mit einem Stich zu erwischen. Wenn Sie nun ziemlich genau in der Mitte reinstechen, werden Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit in den Spalt treffen. Dadurch teilen Sie mit dem Messer die Karten da, wo sie zuvor zusammengebracht wurden. Legen Sie die beiden Hälften offen nebeneinander. Auf einem Pack liegt die gesuchte Karte. Applaus, Applaus...

314. Der Handkantenschlag

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt

Sie fächern das Kartenspiel verdeckt auf und lassen einen Zuschauer eine beliebige Karte ziehen. Er merkt sich diese und legt die Karte oben auf den Pack verdeckt zurück. Nun nehmen Sie diese Karte – ohne sie anzusehen – in Ihre rechte Hand, so dass die Handfläche die Karte an der Rückseite gut bedeckt. Dann reiben Sie die Karte mehrfach auf Ihren Haaren hin- und her. Sie fetten dadurch die Bildseite mit Ihrem Haarfett ein. Danach stecken Sie die Karte mitten in den Pack. Dieser liegt auf dem Tisch. Wenn Sie nun mit einem schräg (ca. 45°) angesetzten, harten Schlag mit Ihrer Handkante auf den Pack schlagen, rutscht die obere Hälfte genau an der Stelle etwas zur Seite, an der die gefettete Karte liegt. Sie brauchen jetzt nur noch an dieser Stelle den Pack abheben. Die unterste Karte ist die gesuchte Karte. Ein Hinweis: Der Trick darf nur einmal gemacht werden und funktioniert am besten, wenn Sie Ihre Haare längere Zeit nicht mehr gewaschen haben...

315. Gerecht verteilt

Spieler: Vier und mehr
Material: Skatblatt

Legen Sie die vier Asse als 10., 11., 21. und 22. Karte von oben in das Spiel. Bitten Sie dann zwei Zuschauer, sich je eine Zahl zwischen 10 und 19 zu merken, zwei andere je eine Zahl zwischen 20 und 29. Zur Sicherheit sollten alle vier Zahlen aufgeschrieben werden. Danach heben Sie das Kartenspiel mehrfach falsch ab. Der erste Zuschauer nennt seine Zahl (z.B. 12). Sie zählen entsprechend viele Karten (im Beispiel also 12) einzeln vom Paket ab und legen diese Karten geschlossen als Päckchen neben den Rest des Spieles. Dann rechnen Sie die Quersumme der vom Zuschauer genannten Zahl aus (1 + 2 = 3). Von den zuvor abgezählten Karten wird nun die errechnete Quersumme einzeln abgenommen (im Beispiel 3 Stück). Die letzte davon wird verdeckt ausgelegt. Bevor Sie sich an den zweiten Zuschauer wenden, müssen auch die restlichen Karten des Stoßes, von dem Sie gerade die eine Karte herausgelegt hatten, wieder umgeschichtet werden. Dazu zählen Sie die Karten (nach der herausgelegten) einfach weiter bis zur letzten Karte und legen dann diesen Stoß auf den anderen Kartenstapel. Dadurch ist die ursprüngliche Ordnung wieder hergestellt, und es kann weitergehen. Bei den drei übrigen Zuschauern, die eine Zahl notiert hatten, verfahren Sie ebenso:

- Zahl nennen lassen
- Entsprechend viele Karten einzeln vom Rücken abzählen und als Päckchen rechts neben den Rest des Spieles legen.
- Die Quersumme bilden und die entsprechende Kartenzahl vom rechten Päckchen abzählen.
- Die Karte, auf die die Quersummenzahl fällt, verdeckt herauslegen.
- Weiterzählen bis alle Karten abgezählt sind, und das Päckchen wieder geschlossen auf den Reststoß legen.

Wenn dadurch vier Karten verdeckt liegen, werden diese mit den entsprechenden Worten aufgedeckt. Es sind zum großen Erstaunen der Zuschauer die vier Asse.

316. Kartentasten

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, winziger Spiegel, Klebstoff

Sie legen das Skatblatt bereit und lassen den Pack von einem Zuschauer gut mischen. Danach nehmen Sie das Spiel wieder in die Hand, jedoch mit der Rückseite zu sich, Bildseite zu den Zuschauern. Jetzt verkünden Sie: „Ich nenne Ihnen der Reihe nach jede Karte, ohne sie anzusehen!" Keiner der Anwesenden wird das glauben. Während Sie die Zuschauer mit Ihrem Blick fesseln, streichen Sie langsam tastend und gleichsam mit der Hand suchend über die Bildseite der ersten Karte. Dann nennen Sie die Karte. Nach dem Applaus tasten Sie die nächste Karte gründlich ab, und „befühlen" dann der Reihe nach so viele Karten, wie Sie wollen. Nennen Sie Wert und Farbe der jeweiligen Karte und legen Sie diese beiseite, wenn die Richtigkeit vom Publikum bestätigt wurde. Wie funktioniert dieser Karten-Trick? Man muss auf die Wurzel des kleinen Fingers einen winzig-kleinen Spiegel kleben. Darin spiegelt sich dann die „abgetastete" Karte.

317. Die gezinkte Karte

Spieler: Vier und mehr
Material: Skatblatt

Schneiden Sie an einer Karte die Ecke etwas anders als alle übrigen Karten, jedoch so, dass man es nur merkt, wenn man die Veränderung kennt. Präsentieren Sie wie zufällig diese gezinkte Karte Ihren Zuschauern und behaupten Sie, diese Karte aus dem Pack wieder herauszufinden, auch wenn dieser von einem Zuschauer kräftig durchgemischt würde. Stecken Sie dann die gezinkte Karte verdeckt in den Pack und bitten Sie einen Zuschauer, den Pack kräftig durchzumischen. Wenn dies erfolgt ist, nehmen Sie den Pack verdeckt in die Hand und ziehen Karte für Karte von oben ab. Dabei fühlen Sie unauffällig immer den Rand ab. Wenn dann die gezinkte Karte kommt, decken Sie diese Ihren erstaunten Zuschauern auf. Hinweis: Vorher das Fühlen des gezinkten Randes üben!

318. Das Postgeheimnis

Spieler: Vier und mehr
Material: Skatblatt, vier gleiche Umschläge, Zettel und Bleistift, evtl. Brieföffner

Zuerst geben Sie das Kartenspiel einem Zuschauer und lassen es kräftig mischen. Wenn Sie das Kartenspiel zurückbekommen, merken Sie sich unauffällig die unterste Karte (z.B. die Herz-Dame). Nun sollen drei Zuschauer je eine Karte aus dem Stapel ziehen, sich Wert und Farbe merken, und dann in je einen Umschlag stecken, der zugeklebt wird. Nun treten Sie auf den Plan, breiten das Kartenspiel verdeckt auf dem Tisch aus, bringen es ein wenig durcheinander, merken sich dabei aber die Stelle, wo die unterste Karte (die Sie ja kennen) liegt. Mit geheimnisvollen Worten sagen Sie dann: „Ich ziehe jetzt aus dem Kartenspiel ebenfalls eine Karte – und zwar die Herz-Dame..." Dann kreisen Sie ein wenig über den ausgebreiteten Karten und nehmen die Ihnen bekannte Karte. Unbesehen kommt sie ebenfalls in einen Briefumschlag. Ein Zuschauer notiert den Kartenwert, den Sie angesagt haben. Nun sammeln Sie alle Umschläge ein und achten unauffällig darauf, dass Ihr Umschlag an unterster Stelle ist. Nun beginnt die Enthüllung des Postgeheimnisses: Sie öffnen den ersten Umschlag, von dem die Zuschauer meinen müssen, dass es der Ihrige war, und sagen: „Ich habe die Herz-Dame gezogen, stimmt das?" Sie ziehen die Karte aus dem Umschlag und sagen: „Ja, toll, das stimmt!" In Wirklichkeit, kennen Sie jetzt die Karte des ersten Zuschauers. Vor dem Öffnen des zweiten Umschlages nennen Sie die zuvor gesehene Karte. Sie sagen: „In diesem Umschlag liegt die...Karte". Die Zuschauer werden dies bestätigen, und Sie ziehen wie zur Kontrolle die Karte aus dem zweiten Umschlag, nicken zustimmend, kennen jetzt jedoch die Karte des zweiten Zuschauers. Mit dem dritten und vierten Umschlag wird ebenso verfahren wie mit dem zweiten Umschlag. Sie sind so immer um eine Karte dem voraus, was Sie Ihren Zuschauern erklären. Im letzten Umschlag, liegt Ihre Karte. Diese müssen Sie nur noch unauffällig an erste Stelle stecken, dann können Sie die vier erratenen Karten Ihren verblüfften Zuschauern präsentieren. Das Erstaunen der Zuschauer wird groß sein...

319. Das Loch in der Zeitung

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, Zeitung, Schere

Sie schneiden in eine Zeitung ein kleines Loch, durch das man zwar sehen kann, das man von außen jedoch nicht bemerkt. Gleichzeitig legen Sie noch einen Zeitungsbogen (am besten eine zweite Ausgabe der gleichen Nummer) bereit, der ohne Loch ist. Bitten Sie nun einen Zuschauer auf die Bühne und sagen Sie ihm, er soll vor sein Gesicht die Zeitung halten. Sie halten ihm nun eine Karte vor die Zeitung und bitten ihn zu sagen, um welche Karte es sich handeln würde. Er wird es natürlich nicht wissen, denn seine Zeitung läßt keinen Blick auf die Karte zu. Nun wird der Spieß umgedreht. Sie legen die Zeitung beiseite, bitten den Zuschauer, Ihnen irgendeine Karte vor die Nase zu halten, die Sie trotz der Zeitung erraten würden. Sie nehmen dann die vorbereitete Zeitung (den Unterschied wird man nicht merken, da es sich um die gleiche Ausgabe handelt) vor Ihr Gesicht und betrachten die Karte durch Ihr Loch. Zum Erstaunen der Zuschauer werden Sie nicht nur diese Karte, sondern auch jede andere Karte richtig benennen.

320. Der Summentrick

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt

Diesen Trick können Sie nur einmal vorführen, denn Sie müssen vor dem Trick das Kartenblatt folgendermaßen präparieren: Sie stecken als erste Karte z.B. einen Kreuz-König (Wert 4) und als zweite Karte eine Kreuz-Sieben. Zusammen haben Sie einen Wert von 11 Augen. Als nächstes kommt z.B. eine Pik-Acht und darauf eine Pik-Dame (Wert 3). Die Summe des zweiten Kartenpaares ist ebenfalls 11. So können Sie eine ganze Reihe von Kartenpaaren zusammenstellen, deren Farbreihenfolge Sie kennen und deren Summe immer 11 ergibt. Wenn Sie nun zweimal durchmischen und dabei alle Karten einzeln abziehen, erscheint das Spiel gut gemischt, ist jedoch in der ursprünglichen Reihenfolge. Geben Sie nun einem Zuschauer den Kartenpack und bitten Sie ihn, die erste Karte abzuheben und offen auf den Tisch zu legen. Nun behaupten Sie, Sie wüßten, welche Karte als nächstes kommt. Sie kennen ja das Summengeheimnis und auch die Farbe. Man wird es kaum glauben, jedoch exakt die genannte Karte kommt zum Vorschein. Der Applaus wird immer größer und die Spannung immer unerträglicher, da Ihnen die Voraussage auch bei der 4., 6. und 8. Karte gelingt. Da die Karten scheinbar durcheinander kommen, wird man die Logik nicht so schnell durchschauen. Sie können die Verwirrung noch steigern, wenn Sie die Summe der Kartenpaare z.B. zuerst 10, dann 11, dann 12 usw. sein lassen und auch die Farblogik noch undurchschaubarer machen. Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

321. Der Zylinder-Trick

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, Zylinder oder Hut, Tuch

Sie nehmen den Zylinder oder Hut und stecken unter die Krempe oder unter den Rand eine ganz bestimmte Karte, z.B. das Herz-As. Man sieht diese Karte nicht. Nun zeigen Sie Ihren Zuschauern den leeren Hut und werfen demonstrativ das gesamte Kartenspiel hinein. Dann legen Sie das Tuch darüber und schütteln alles kräftig durcheinander. Jetzt behaupten Sie, dass es für Sie kein Problem sei, z.B. das Herz-As aus dem Hut zu zaubern – und zwar ohne hineinzugucken. Geheimnisvoll greifen Sie dann unter dem Tuch hindurch, holen aus der Krempe die gesuchte Karte heraus und präsentieren

Sie dann dem Publikum. Der Applaus wird Ihnen sicher sein... Tip: Dieser Trick ist ideal als Zwischengag!

322. Abheben bitte!

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt

Sie merken Sich die unterste Karte des verdeckten Spieles und bitten dann einen Zuschauer, aus dem Kartenpack eine Karte zu ziehen und sich die Karte zu merken. Wenn der Zuschauer das gemacht hat, soll er die Karte oben auf den Stoß legen und mehrfach abheben. Sie fordern Ihn geradezu dazu auf: „Abheben bitte!" Durch das mehrfache Abheben wird die gesuchte Karte richtig in den Stapel hineingemischt. Dennoch werden Sie die Karte aus dem Stapel herausfinden. Sie drehen das Kartenspiel um und ziehen offen Karte für Karte ab. Wenn Ihre ursprünglich gemerkte Karte (die unterste Karte) kommt, dann wissen Sie, dass die gesuchte Karte die nächste sein muss. Sie werden durch kurzes Nachdenken selbst daraufkommen, warum dies so sein muss...

323. Wie ist das möglich?

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt

Für diesen Trick müssen Sie zunächst das Kartenspiel in zwei etwa gleiche Hälften teilen. In die erste Hälfte kommen z.B. nur ungerade Karten, in die zweite nur gerade Kartenwerte. Die Karten sollten dennoch rein zufällig getrennt aussehen. Den Unterschied der beiden Packs kennen nur Sie. Halten Sie nun Ihren Zuschauern den halben Stoß hin und bitten Sie darum, dass eine Karte gezogen wird. Während Sie nun darum bitten, dass man sich diese Karte gut einprägen solle, tauschen Sie unbemerkt den Kartenpack gegen den anderen aus. Jetzt bitten Sie die Zuschauer, die gemerkte Karte mitten in das Spiel zu stecken und das Kartenspiel gut durchzumischen. Dann lassen Sie sich die Karten wieder geben und ziehen von der Vorderseite Karte für Karte einzeln ab. Die gesuchte Karte erkennen Sie daran, dass sie von der Logik her nicht in den Stapel paßt. Der Trick steht und fällt damit, dass die Logik der beiden Hälften so unauffällig wie möglich gewählt wird.

324. Der Rechentrick

Spieler: Drei und mehr
Material: Skatblatt, Zettel, Stifte

Vor der Vorführung verstecken Sie in Ihrer Jackentasche die Pik 10, Pik 8, Pik 9 und die Pik-Dame. Dabei liegt die 10 als unterste Karte, darüber die 8, dann die 9 und obenauf die Dame. Nun nehmen Sie das Kartenspiel mit den verbleibenden 28 Karten und mischen die Karten gut durch. Das gemischte Spiel wird nun ebenfalls in die Jackentasche gesteckt, wobei beim Reinstecken die vier Karten, die sich bereits in der Tasche befinden, oben auf das Spiel kommen. Was sagen Sie, wenn Sie die Karten in die Tasche stecken: „Zunächst arbeiten wir nur mit Zahlen. Die Karten sind uns nur hinderlich. Außerdem habe ich schon bemerkt, dass Sie ein ganz kritisches Publikum sind. Sie würden nämlich sonst denken, dass ich heimlich mit den Karten etwas tun würde, wenn Sie angestrengt rechnen. Also kommen die Karten in die Tasche." Nun wird ein Zuschauer gebeten, irgendeine dreistellige Zahl aufzuschreiben. Einzige Bedingung: Die erste Ziffer dieser Zahl muss um mindestens zwei größer sein als die letzte Ziffer, da man sonst nicht weiterrechnen könne. Unter diese beliebige Zahl muss nun das Spiegelbild der Zahl geschrieben werden. D.h. die erste und die letzte Ziffer werden einfach ausgetauscht. Die Spiegelzahl muss danach von der ursprünglichen Zahl abgezogen werden. Unter das Ergebnis der Subtraktion wird nun wieder das Spiegelbild geschrieben. Die letzten beiden Zahlen müssen dann jedoch zusammengezählt werden. Ein Beispiel verdeutlicht die Aufgabenstellung:

Beliebige Zahl:	643
Minus Spiegelzahl:	346
Differenz	297
Plus Spiegelzahl	792
Endergebnis	**1089**

Wenn das richtig gemacht wird, kommt in jedem Fall als Endergebnis 1089 heraus! Nun lassen Sie sich von dem Zuschauer sein Endergebnis nennen. Wiederholen Sie es ruhig laut und deutlich. Dann ziehen Sie aus Ihrer Tasche das Kartenspiel und legen es auf den Tisch. Nun behaupten Sie, dass Sie das Endergebnis von oben abheben würden und decken zunächst die Dame auf. „Na, na, na...", lachen Sie, „das geht ja lustig an, eine Dame wollte ich gar nicht, ich wollte Zahlen, Zahlen!" Decken wir einfach weiter auf. Nun werden die drei nächsten Karten aufgedeckt. Nebeneinander gelegt ergeben diese Karten die errechnete Zahl, wobei die 10 für die Tausender- und Hunderterstelle zählt. Diesen Trick nur einmal vorführen, da man sonst merken würde, dass immer dasselbe Ergebnis herauskommt.

Kommunikative Gesellschaftsspiele mit mehreren Personen:

325. Ich heiße, wohne, esse gern...

Spieler: Drei und mehr
Material: Ein Tuch, ein Stück Kreide oder Kohle

Dieses Spiel ist gut für Kinder geeignet. Zuerst wird in das Tuch ein Knoten gemacht. Die Spieler sitzen im Kreis. Dann wird ein Spieler bestimmt, der einen Buchstaben des Alphabets benennt, z.B. „E". Dieser Spieler wirft nach dem Nennen des Buchstabens einem anderen Spieler das Tuch zu. Der Getroffene muss nun – entsprechend dem Titel des Spieles – folgenden Satz sagen: „Ich heiße Eduard, wohne in Essen und esse gerne Erdbeereis." Es kommt also darauf an, einen Namen, eine Stadt und eine Speise mit dem betreffenden Anfangsbuchstaben schnell zu finden. Hat der Spieler diese Aufgabe erfüllt, darf er einen neuen Buchstaben nennen und das Tuch einem anderen Spieler zuwerfen. Es ist wichtig, ein Zeitlimit zu vereinbaren, z.B. 10 Sekunden (einer zählt bis 10 o.ä.). Wer die Aufgabe innerhalb dieser Zeit nicht schafft, bekommt einen Kreide-(Kohle-)strich auf die Stirn. Wer nach 10 Runden die wenigsten Striche hat, ist der Gewinner des Spieles.

326. Der Kaufmann aus Hamburg

Spieler: Drei und mehr
Material: Kreide oder Kohlestück

Alle Spieler sitzen im Kreis. Dann wird ein Spieler ausgelost. Dieser tritt vor einen beliebigen Spieler hin und fragt folgendes: „Ich bin ein Kaufmann aus Hamburg, ich suche schöne Sachen, welche Angebote kannst Du mir machen?" Der Gefragte muss nun innerhalb von 20 Sekunden (mitzählen oder Sekundenzeiger!) fünf Dinge nennen, die man kaufen oder verkaufen kann, und die mit dem Buchstaben „H" (wie Hamburg) beginnen. Zum Beispiel: Hut, Heringe, Hosenknöpfe, Herrensocken, Handtücher... Schafft der Spieler die fünf Gegenstände in der erforderlichen Zeit, wendet sich der Spieler, der in der Mitte steht, einem anderen Spieler des Kreises zu, und stellt die gleiche Frage. Wieder müssen fünf Gegenstände (die man kaufen oder verkaufen kann) im Zeitlimit genannt werden. Es dürfen dabei jedoch keine Gegenstände genannt werden, die vorher schon einmal genannt wurden. Dadurch wird das Nennen der Dinge immer schwieriger. So wird gespielt, bis einem Spieler innerhalb des Zeitlimits nicht mehr genügend Gegenstände einfallen, oder bis einer etwas nennt, was schon genannt wurde. Der Betreffende muss dann in die Mitte und bekommt außdem einen Kreide-(Kohle-)strich auf die Stirn. Er stellt wieder die Frage, diesmal jedoch mit einer anderen Stadt (z.B. Ich bin Kaufmann aus Nürnberg...). Dadurch wird ein neuer Anfangsbuchstabe bestimmt, ein neuer Durchlauf beginnt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Städten die meisten Striche hat, verliert das Spiel. (Der erste Spieler in der Mitte bekommt noch keinen Strich!)

Hinweis: Man kann das Zeitlimit und die Anzahl der Dinge, die genannt werden müssen, natürlich ändern.

327. Geigenspielen – Eselsohren

Spieler: Drei und mehr
Material: Kein Hilfsmittel nötig!

Alle Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler wird ausgelost, der als erster in die Mitte geht. Er stellt sich vor einen beliebigen Spieler der Runde hin, legt seine Hände an beiden Seiten an den Kopf und bewegt sie wie Eselsohren hin und her. Der sitzende Spieler des Kreises, vor dem diese Pantomime gemacht wird, hat nun die Aufgabe, pantomimisch Geige zu spielen. Nach einiger Zeit darf der Spieler aus der Mitte seine Pantomime wechseln, das heißt, er spielt nun seinerseits Geige. Im gleichen Augenblick muss der sitzende Spieler Eselsohren darstellen – also die Gegenpantomime. Nach kürzerer oder längere Zeit darf der Spieler in der Mitte wieder wechseln, worauf der Gegenspieler ebenfalls sofort wechseln muss. Dies wird so lange (höchstens jedoch 10 Wechsel!) gemacht, bis der ausgewählte Spieler einen Fehler macht. Was ist ein Fehler? Wenn er statt der Gegenpantomime dasselbe macht, wie der Spieler in der Mitte. Und das passiert nach mehreren Wechseln meistens. Wer einen Fehler macht, muss in die Mitte und darf sich ein neues Opfer aussuchen. Wenn ein Spieler 10 Wechsel fehlerfrei übersteht, also immer die Gegenpantomime gemacht hat, muss sich der Spieler in der Mitte an einen anderen Spieler wenden. Viel Spaß!

328. Feuer, Luft, Wasser, Erde

Spieler: Drei und mehr
Material: Tuch mit einem Knoten oder kleiner Ball

Alle Spieler sitzen im Kreis. Einer der Mitspieler wird zum Spielleiter ernannt, bekommt das Knotentuch (oder den Ball) und muss in die Mitte. Sein Stuhl kommt zur Seite. Jetzt beginnt das Spiel. Der Spielleiter wirft einem beliebigen Spieler das Tuch zu und ruft „Luft" (bzw. Wasser, Feuer, Erde). Derjenige, dem das Tuch zugeworfen wurde, muss nun sofort ein Tier nennen, das in der Luft lebt, z.B. „Adler". Danach wirft er dem Spielleiter das Tuch wieder zu, der das Tuch einem neuen Spieler zuwirft und wieder eines der vier Elemente ruft. Wieder muss ein Tier genannt werden, das dort lebt usw. Was ist, wenn der Spielleiter „Feuer" ruft? In diesem Fall fliegt das Tuch zwar einem Spieler zu, doch dieser nennt kein Tier (denn wer lebt schon im Feuer?), sondern alle Spieler müssen blitzartig den Platz tauschen. Dabei versucht der Spielleiter selbst einen Platz zu bekommen. In jedem Fall bleibt ein Spieler übrig, der dann Spielleiter wird, das Tuch bekommt, und eine neue Runde eröffnet. Was ist, wenn ein Spieler ein Tier nennt, das gar nicht in dem genannten Element lebt? Dann muss dieser in die Mitte und ist Spielleiter. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden am häufigsten Spielleiter war, verliert das Spiel. Varianten: Man kann vereinbaren, dass das Tuch sofort an einen anderen Spieler des Kreises geworfen wird und nicht erst zum Spielleiter zurückkehrt. Der Fänger ruft dann ein Element und wirft das Tuch sofort weiter. Dadurch wird das Spiel schneller!

329. Rippel-Tippel

Spieler: Vier und mehr
Material: Ein angekohltes Stück Kork

Als Vorbereitung setzen sich alle Spieler in einen Kreis. Ein Korken wird mit einer Seite kurz in eine Kerzenflamme gehalten, damit er verkohlt. Man kann damit wunderbare schwarze „Striche" (= Tippel) ins Gesicht machen. Und das spielt bei „Rippel-Tippel" eine große Rolle. Nun erhält jeder Spieler eine Ziffer zugeordnet, entsprechend der Anzahl der Teilnehmer: 1, 2, 3, ... usw. Der Spielleiter ist die Nummer 1. Er darf mit dem Spiel beginnen und beginnt auch während des Spieles immer wieder von neuem, wenn ein Spieler einen Fehler macht. Er sagt folgenden festgelegten Spruch: „Ich bin der Rippel-Tippel Nr. 1 und hab' noch keinen Tippel." Dann wendet er sich an einen beliebigen Mitspieler (z.B. an Nummer 5) und fährt folgendermaßen fort: „Rippel-Tippel Nr. 5, wie viele Tippel hast denn Du?" Damit ist der Spieler mit der Nummer 5 an der Reihe. Er muss nun sagen: „Ich bin der Rippel-Tippel Nr. 5 und hab' noch keinen Tippel (er wendet sich wieder an einen anderen, z.B. die Nummer 2), Rippel-Tippel Nr. 2, wie viele Tippel hast denn Du?" Wer beim Sprechen dieser festgelegten Sätze einen Fehler macht, bekommt mit dem Korken einen „Tippel" auf die Nase oder auf die Stirn. Wenn ein Spieler (z.B. Nummer 3) aufgerufen wird, der bereits einen Tippel im Gesicht hat, muss der erste Teil seines Satzes natürlich so lauten: „Ich bin der Rippel-Tippel Nr. 3 und hab' schon einen Tippel, Rippel-Tippel Nr.....usw." So verändert sich durch Sprechfehler oder dadurch, dass man selbst vergißt, wie viele Tippel man bereits im Gesicht hat, ständig die Situation und jede kleine Regelabweichung bringt erneut einen Tippel ein. Man spielt so lange, bis der erste Spieler vier (fünf, sechs, sieben..) Tippel hat. Danach geht es ans Gesichterwaschen. Das Spiel macht viel Spaß und wird um so lustiger, je mehr Personen mitspielen.

330. Funken

Spieler: Fünf und mehr, für größere Gruppen
Material: Kein Material erforderlich

Alle Spieler sitzen im Kreis. Drei Spieler, die in der Runde nebeneinander sitzen, bilden einen Einheit, nämlich den „Hauptsender" und zwei „Nebensender". Die mittlere dieser drei Personen ist der Hauptsender. Er beginnt zu senden, indem er beide Hände mit den Handflächen nach vorne an seine Schläfen hält und mit den Fingern flatternde Bewegungen vollführt. Die beiden Nebensender rechts und links vom Hauptsender „funken" ebenso, jedoch nur mit jeweils einer Hand – und zwar mit der dem Hauptsender zugewandten Hand. Der Funkspruch wird nun nach kurzer Zeit an einen anderen Hauptsender weitergegeben. Dazu ruft man einen beliebigen Spieler (es kann auch einer der Nebensender sein) beim Namen (z.B. „Funkspruch an Fritz") oder nennt irgend ganz persönliches Kennzeichen des betreffenden Spielers (z.B. „Funkspruch an den Spieler mit den roten Haaren..."). Der Aufgerufene und seine beiden Nebenspieler rechts und links müssen nun sofort die Funkbewegungen übernehmen, um sie dann schnell an die nächste Einheit weiterzugeben. Wer einen Fehler macht, z.B. den falschen Arm hebt oder zu spät reagiert, scheidet aus und stellt sich hinter den Stuhl. Bei den so entstehenden Lücken bilden die jeweils einander am nächsten sitzenden Spieler wieder eine Sendeeinheit. Es wird so lange gespielt, bis drei Spieler im Kreis übrigbleiben. Diese drei Spieler haben das Spiel gewonnen.

331. Telegrafieren

Spieler: Vier und mehr (ideal für die größere Gruppe)
Material: ohne Material

Spielvorbereitung:
Man bildet zunächst mit Stühlen einen Kreis, wobei ein Stuhl weniger verwendet wird, wie Spieler mitspielen. Dann wird ein Spieler bestimmt, der zuerst in die Mitte geht. Alle anderen nehmen auf den Stühlen Platz und geben sich die Hand. Es entsteht dadurch ein geschlossener Händekreis. Man kann so durch Drücken der Hand des Nachbarn, der seinerseits mit seiner anderen Hand seinen Nachbarn drückt, ein Signal rundherum laufen lassen, d.h. man kann „telegrafieren".

Spielverlauf:
Man bestimmt zunächst einen der sitzenden Spieler, der eine Botschaft abschicken muss. Dabei sagt dieser folgendes: „Ich schicke ein Telegramm an..." Dabei nennt er einen beliebigen Spieler der Runde, an den er sein Telegramm adressiert. Dann drückt er entweder mit seiner rechten oder mit seiner linken Hand einen seiner beiden Nachbarn. Hat er dies getan, sagt er laut und deutlich „Abgegangen!". Das Signal wird nun von Nachbar zu Nachbar weitergegeben – und zwar so lange, bis es bei dem Spieler angekommen ist, an den das „Telegramm" adressiert war. Sobald der betreffende Spieler gedrückt wird, schreit er „Angekommen!". Er darf nun seinerseits an

einen beliebigen Spieler der Runde ein neues Telegramm verschicken usw. **Das Drücken der Hände sollte man nicht sehen!** Der entscheidende Reiz des Telegrafierens besteht darin, dass der Spieler in der Mitte die Signale, die von Hand zu Hand weitergegeben werden, nicht sehen darf! Es gehört also im wahrsten Sinne des Wortes „Fingerspitzengefühl" dazu, den Händedruck so unauffällig wie möglich zu gestalten. **Was ist, wenn der Spieler in der Mitte ein Drücken bemerkt?** Dann schreit er sofort „Halt!" und der Spieler, der gedrückt hatte (nicht der, der gedrückt wurde), muss in die Mitte. Der Spieler aus der Mitte nimmt dafür dessen Platz ein. Hier ist natürlich Ehrlichkeit das höchste Gebot. Der Spieler, der den Platz eingenommen hat, darf ein neues Telegramm verschicken.

Wichtige Regeln beim Telegrafieren:
1. Niemals ein Signal weitergeben, wenn man selbst nicht gedrückt wurde.
2. Wer ein Telegramm verschickt, darf immer nur in eine Richtung drücken.
3. Die Hände müssen für den Spieler in der Mitte sichtbar sein.
4. Die Hände ruhig halten, denn „nervöse Zuckungen" könnten als Signal mißverstanden werden!

Ende des Spieles:
Man spielt so lange man Lust und Laune hat.

332. Dichter-Akademie

Spieler: Fünf und mehr, für größere Gruppen
Material: Kein Material erforderlich

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spielleiter wird bestimmt, der auf einen beliebigen Spieler der Runde deutet und diesem die erste Hälfte eines noch unbekannten „Gedichtes" vorträgt, z.B. „Kein Wald ohne Reh..." Der Angesprochene muss nun mit einem Reim antworten, z.B. „Kein Kuchen ohne Tee..." Wichtig bei diesem Spiel ist, dass in jeder Zeile dieser zweizeiligen Gedichte immer die Wörter „kein" und „ohne" vorkommen müssen. Außerdem muss sich immer das letzte Wort der zweiten Zeile auf das letzte Wort der ersten Zeile reimen. Hat der angesprochene Spieler mit einem richtigen Reim geantwortet, darf er mit der ersten Zeile eines neuen „Gedichtes" einen neuen Spieler aufrufen. Wer innerhalb einer angemessenen Zeit keinen Reim findet, scheidet aus. Wer als letzter übrig bleibt, ist Sieger und darf sich Johann Wolfgang von Müller nennen...

333. Zahlen im Rhythmus

Spieler: Fünf und mehr, für größere Gruppen
Material: Kein Material erforderlich

„Zahlen im Rhythmus" ist ein Reaktionsspiel für größere Gruppen, das viel Spaß macht. Alle Spieler sitzen im Kreis. Es ist die Aufgabe der gesamten Spielergruppe, vier bestimmte Bewegungsabläufe gleichzeitig und in einem gemeinsamen Rhythmus zu absolvieren. Vor Spielbeginn müssen diese vier Bewegungsabläufe kurz geübt werden: Mit beiden Händen auf die Oberschenkel schlagen, in beide Hände klatschen, mit dem Daumen und dem Mittelfinger der rechten Hand schnalzen, mit dem Daumen und dem Mittelfinger der linken Hand schnalzen. Dann wird reihum abgezählt. Die Nummer, die jeder Spieler zu Beginn bekommt, ist nicht an die Person, sondern an den Stuhl gebunden. Dies ist sehr bedeutsam im weiteren Verlauf des Spieles. Spielleiter ist der Spieler mit der Nummer 1. Nun beginnt das Spiel. Alle Spieler schlagen auf ihre Oberschenkel, klatschen in die Hände, schnalzen rechts und schnalzen links. Während der Spielleiter rechts schnalzt, sagt er laut seine eigene Zahl, also „eins". Beim Schnalzen mit der linken Hand muss er eine andere Zahl nennen, z.B. „zwölf". Der Spieler mit der Nummer 12 muss nun gut aufpassen. Der Rhythmus der vier Bewegungsabläufe wird nämlich nicht unterbrochen, sondern läuft präzise weiter. Wenn das Schnalzen kommt, muss er zuerst seine eigene Zahl (12) nennen und dann eine neue Nummer aufrufen. Dadurch muss wieder ein anderer Spieler reagieren. Aber nicht sofort, sondern erst wenn das Schnalzen kommt. Das Schwierige bei diesem Spiel sind die rhythmischen Bewegungsabläufe, bei denen exakt übereinstimmend mit dem Schnalzen die beiden Zahlen genannt werden müssen. Und dabei kann man leicht

Fehler machen! Wer falsch oder nicht im richtigen Rhythmus reagiert, kommt auf den Platz des bisherigen Spielleiters, alle rücken bis zu seinem Platz nach und bekommen nun die Nummer ihres neuen Stuhles. Die neue Nummer 1 darf bei einem neuen Spiel wieder beginnen. Als Alternative kann man bei Fehlern auch Pfänder einholen. Die Spieldauer vor Spielbeginn vereinbaren.

334. Mikado

Spieler: Zwei und mehr
Material: Mikado-Stäbchen

Spielvorbereitung und Spielziel:

Normalerweise besteht das Mikado-Spiel aus 31 Stäbchen. Ziel des Spieles ist es, mit ruhiger Hand so viele und so wertvolle Stäbchen wie möglich in seinen Besitz zu bekommen. Man kann die Punkte, die jeder Spieler aufgrund seiner Stäbchen bekommt, Runde für Runde addieren, um einen Gesamtgewinner zu ermitteln. Man kann aber auch immer nur eine Runde spielen, um den Gewinner dieser Runde zu ermitteln.

Der Wert der verschiedenen Mikado-Stäbchen:

MIKADO (meist blau)	= 20 Punkte
MANDARIN	= 10 Punkte
(gelb-schwarz oder rot/blau/rot/blau/rot)	
BONZE (orange oder blau/rot/blau)	= 5 Punkte
SAMURAI (grün oder blau/gelb/rot)	= 3 Punkte
KULI (rot oder blau/rot)	= 2 Punkte

Wenn man die Werte aller 31 Stäbchen addiert, ergeben sich 145 Punkte.

Spielverlauf:
Die 31 Stäbchen werden in die Hand genommen und zwar so, dass die Faust auf der Tischplatte liegt, die Stäbchen aber oben herausragen. Dann wird die Faust plötzlich geöffnet, damit die Stäbchen völlig ungeordnet auf den Tisch fallen. Der Spieler, der die Stäbchen geworfen hat, darf mit dem Abräumen beginnen. Er versucht, mit seinen Fingern ein Stäbchen nach dem anderen wegzunehmen, ohne dass sich ein anderes Stäbchen dabei bewegt. Dies ist manchmal leicht, manchmal aber auch sehr schwer. Es ist beim Abräumen erlaubt, auf die Spitze eines Stäbchens zu drücken, damit es hochkippt. Sobald ein Spieler einen MANDARIN erwischt, darf er beim Abräumen ein solches Stäbchen zu Hilfe nehmen, was die Sache sehr erleichtert. Wer den MIKADO ergattern kann, hat mehrfaches Glück:
1. Er hat das Stäbchen mit der höchsten Punktzahl.
2. Er darf bei ungünstiger Lage mit dem MIKADO den Stäbchen-Stapel bis zu dreimal „aufwerfen", um sich eine bessere Position zu verschaffen.
3. Er darf sich beim Abräumen von seinem Platz erheben, was ein Spieler ohne MIKADO nicht darf.

Grundsätzlich gilt, dass ein Spieler so oft ein Stäbchen abräumen und in den Besitz nehmen darf, bis ein „Wackler" passiert. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Stäbchen abgeräumt sind. Wer dabei die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen. Er darf für das nächste Spiel die Stäbchen werfen. Man kann vor Beginn vereinbaren, dass ein Wurf wiederholt werden kann, wenn er schlecht war. Hinweis: Es sind bei Mikado auch andere Regeln bekannt, die Sie jederzeit spielen können.

335. Spiel, Satz und Sieg!

Spieler: Drei und mehr
Material: Ein Wortspiel ohne Material

Bei diesem Wortspiel beginnt einer der Spieler mit einem x-beliebigen Wort einen Satz. Der nächste Spieler muss nun zu diesem Anfangswort ein zwei-

tes Wort finden, so dass der begonnene Satz sinnvoll weitergeführt wird. Der dritte Spieler wiederholt die ersten beiden Wörter und erweitert den angefangenen Satz durch ein drittes Wort. Wort für Wort entsteht ein immer längerer Satz, der selbstverständlich auch Nebensätze haben kann. So lange ein Spieler noch ein Wort an den Satz anfügen kann, bleibt er im Spiel. Wer kein Wort mehr weiß, muss ausscheiden. Wenn keiner mehr ein Wort weiß, oder wenn der Satz zu Ende ist, beginnt eine neue Runde.

Beispiel:
Ein
Ein Auto
Ein Auto fährt
Ein Auto fährt nach
Ein Auto fährt nach Hamburg,
Ein Auto fährt nach Hamburg, um...

336. Das Buchstaben-Wortspiel

Spieler: Drei und mehr
Material: Ohne Material

Das Spiel hat mehrere Runden. Für jede Runde wird ein Buchstabe aus dem Alphabet ausgewählt. Jeder Spieler hat nun die Aufgabe, so schnell wie möglich ein Wort zu finden, in dem dieser Buchstabe so oft wie möglich vorkommt. Nach einer kurzen Bedenkzeit sagt jeder das von ihm gefundene Wort. Sieger ist natürlich, wer die meisten Buchstaben in seinem Wort vorzuweisen hat. Natürlich kann man statt eines Buchstabens auch eine Silbe, etwa „au“, „ei“, „en“, „sch“ oder „ch“ bestimmen.

Beispiele:

A: Panamakanal	= 5 x A
T: Stuttgart	= 4 x T
Pf:Pfropf	= 2 x Pf
0: Lokomotive	= 3 x 0

337. Meine Kennzeichen sind Blumen

Spieler: Drei und mehr
Material: Ohne Material

Dieses Spiel ist ideal für eine Autofahrt, bei der es den Mitfahrern langweilig zu werden droht. Es geht darum, mit Hilfe der Buchstaben eines Autokennzeichens Wörter aus einer vorher ausgemachten Kategorie zu finden. Kurt sagt zum Beispiel: „Meine Autokennzeichen sind Blumen!“ Man einigt sich dann auf ein Autokennzeichen und ergänzt jeden Buchstaben zu je einem Blumennamen. Wer als erster die passenden Blumennamen nennen konnte, darf eine neue Kategorie bestimmen, z.B. Vornamen, Länder, Städte, Tiere, Sänger, Automarken, Getränke usw. Dann wird ein neues Kennzeichen vereinbart, und schon überlegen alle...

Beispiele für Blumen:
N – AB – 99 Narzisse, Alpenrose, Butterblume
HH –TL – 567 Hahnenfuß, Herbstzeitlose, Tulpe, Löwenzahn

338. Die unendliche Spaßgeschichte

Spieler: Drei und mehr
Material: Ohne Material

Bei diesem Spiel gibt es weder Sieger noch Verlierer, sondern nur viel Spaß. Dabei soll nichts weiter getan werden, als eine lustige Geschichte zu erfinden! Einer fängt an und erzählt den ersten Satz. Der zweite Spieler fügt dann den nächsten Satz der Phantasiegeschichte hinzu. So wird weitergespielt, und nach kürzester Zeit entsteht eine unglaubliche Geschichte mit vielen Figuren, Abenteuern und Helden. Wenn ein Kassettenrecorder vorhanden ist, kann die spontan entstandene Geschichte aufgenommen werden, damit man sie sich später noch einmal anhören kann. Auf jeden Fall ein kreatives, phantastisches Vergnügen!

Beispiel: ...An einem Sonntagnachmittag beschloß Gregor, der Zauberer, einen Spaziergang zu machen. Er zog sich lilafarbene Unterhosen an und setzte sich eine Klobrille auf, damit man ihn nicht erkennen konnte...

339. Verrückte Welt

Spieler: Eine größere Gruppe
Material: Stühle

Alle Spieler sitzen im Kreis. Eine(r) wird zum Spielleiter ernannt. Dann werden einige Spieler aus dem Raum geschickt, damit der Spielleiter den Zurückgebliebenen das Spiel erklären kann: Sie sollen nämlich alle „verrückt“ spielen. Und das geht so: Jedem Spieler wird von einem der Spieler, die draußen warten, eine Frage gestellt. Der erste Spieler darf tatsächlich eine unsinnige Antwort darauf geben. Doch ab dem zweiten Spieler und der zweiten Frage wird das anders. Der zweite Spieler antwortet nämlich auf die Frage, die dem ersten Spieler gestellt wurde. Der dritte Spieler beantwortet die zweite Frage, der vierte Spieler die dritte Frage usw. Man beantwortet also immer die zuvor gestellte Frage – und zwar so unauffällig wie möglich, jedoch sinnvoll. Die vor der Tür wartenden Spieler werden nun einzeln hereingeholt. Sie sollen an jeden Spieler jeweils eine beliebige Frage stellen und dabei herausfinden, an welcher „Krankheit“ die ganze Gruppe leidet.

Ein Beispiel:

1. Frage: „Wo bist Du geboren?“
Antwort 1. Spieler: „Ich habe Hunger.“ (Unsinn)

2. Frage: „Wie heißt der Bundeskanzler?“
Antwort 2. Spieler: „In Hamburg.“

3. Frage: „Was essen Sie gerne?“
Antwort 3. Spieler: „Na, Helmut Kohl, oder?

Bei einer solchen Antwort kann die „Krankheit“ schnell herausgefunden werden. Wer es bei einem Frage-Durchgang schafft, darf selbst mit verrücktspielen. Denn jetzt wird der nächste Spieler hereingebeten...

340. Tiere imitieren

Spieler: Drei und mehr
Material: Ohne Material

Bei diesem lustigen Ratespiel müssen Tiere erraten werden. Jeder Spieler bekommt reihum die Aufgabe, ein beliebiges, einigermaßen bekanntes Tier nachzumachen. Dabei darf er seinen Kopf, seine Arme und Hände und seine Stimme einsetzen. Jedes erklärende oder hinweisende Wort ist streng verboten. Wer das gesuchte Tier errät, erhält ebenso einen Punkt wie der „Tierdarsteller“. In der ersten Runde ist das Spiel noch sehr leicht, da z.B. Esel oder Elefanten sehr leicht nachzumachen sind. Das Spiel wird jedoch mit jeder Runde lustiger und spannender, wenn die Igel, Seehunde, Kamele oder Tintenfische an der Reihe sind. Wer nach 10 oder 20 Runden die meisten Punkte hat, ist Gesamtsieger. Dieses Spiel ist gut geeignet für größere Gruppen.

341. Wetten, dass...?

Spieler: Drei und mehr
Material: Bonbons o.ä.

Ein Spiel für das Auto! Macht eine lange Fahrt für alle Mitfahrer zu einer angenehmen Sache. Dieses Spiel ist ebenso einfach wie spannend. Bevor es losgeht, braucht erst einmal jeder Spieler eine stattliche Anzahl von Bonbons, die als Wetteinsatz dienen. Reihum fordert jetzt jeder Spieler alle anderen zu einer Wette auf, die mit der Autofahrt zu tun hat. So kann man beispielsweise wetten: „Wetten, dass wir in der nächsten Minute unter einer Brücke durchfahren!“ Oder: „Wetten, dass wir in der nächsten Minute von einem Mercedes überholt werden!“ Einmal können die Mitspieler eine ihnen

angetragene Wette ausschlagen, die nächste aber müssen sie annehmen. Den Wetteinsatz bestimmt dabei immer derjenige, der gerade wettet. Setzt er einen Bonbon, müssen alle anderen auch je einen Bonbon setzen. Verliert der Spieler seine Wette, muss er jedem einen Bonbon aus seinem Besitz auszahlen, gewinnt er, dann erhält er von jedem Spieler einen Bonbon. Je nach Lust und Risiko kann der Einsatz auch erhöht werden. Wettkönig ist zum Schluß derjenige mit den meisten Bonbons. Verboten sind zu leichte Wetten!

342. Schweigen ist Gold

Spieler: Drei und mehr
Material: Kein Material

Bei diesem Spiel braucht man gar nichts zu machen, doch genau das ist das Problem! Auf ein Kommando hin darf nämlich kein Mitspieler auch nur einen einzigen Laut oder ein einziges Geräusch von sich geben. Wer als erster die Stille stört, hat verloren! Das hört sich auf den ersten Blick sehr einfach an, ist jedoch ganz schön schwer. Viele Spieler müssen nämlich bereits nach kurzer Zeit lachen. Natürlich ist es auch erlaubt, seine Mitspieler mit lautlosen Grimassen zu einem Ton oder Laut zu zwingen. Doch muss man dabei aufpassen, selbst kein Geräusch zu machen. Ein Geräusch ist übrigens erst dann ein Geräusch,wenn es von allen deutlich zu vernehmen ist!„Auf die Plätze, fertig, schweigen!" Man kann beliebig viele Runden vereinbaren.

343. Was ist weg?

Spieler: Drei und mehr
Material: Zehn Teile des Spielmaterials, Tuch

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Zuerst sucht sich der Spielleiter aus dem Spielmaterial der Spielesammlung zehn unterschiedliche Teile heraus, z.B. Spielfiguren unterschiedlicher Farbe, einzelne Karten, Würfel, Mikadostäbchen usw. Diese Gegenstände werden nun – ohne dass die anderen Spieler zuschauen dürfen – auf einer kleinen Fläche gut sichtbar arrangiert und dann mit dem Tuch abgedeckt. Alle Spieler werden herbeigebeten. Der Spielleiter hebt nun das Tuch für 1 – 2 Minuten hoch. Die Spieler haben jetzt Zeit, sich die Gegenstände einzuprägen. Dann müssen sie wieder wegschauen oder weggehen. Der Spielleiter nimmt jetzt nämlich einen der Gegenstände weg, bittet dann wieder alle zu sich und lüftet das Tuch erneut. Wer als erster sagen kann, welcher Gegenstand fehlt, gewinnt das erste Spiel. Aber schon wird ein neues Spiel vorbereitet... Als Varianten kann man die Zahl der Gegenstände erhöhen und die Einpräge-Zeiten verkürzen oder verlängern.

344. Zeugenaussage

Spieler: Drei und mehr
Material: Eine Tageszeitung oder ein Bildband

Dieses Spiel gehört ebenfalls zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten. Der Spielleiter sucht aus einer Zeitung oder einem Bildband ein Bild, ein Foto oder eine andere Darstellung heraus. Diese zeigt er dann allen anderen Spielern (den Zeugen) für die Dauer von ca. zwei Minuten. Danach wird das Bild umgedreht und weggelegt. Nun wird ein Spieler ausgelost, der das Bild beschreiben muss – und zwar so gut er kann. Je mehr Details er nennen kann, desto besser. Als Variante kann man auch vereinbaren, dass alle Spieler das Bild schriftlich beschreiben. Wer dies nach einer bestimmten Zeit am besten konnte (die Beschreibungen werden vom Spielleiter laut vorgelesen), gewinnt. Interessant ist es auch, ein Bild nur ganz kurz zu zeigen. Hier kann man dann deutlich die Gedächtnisleistung und Wahrnehmungsfähigkeit der Spieler untersuchen.

345. Abtasten

Spieler: Drei und mehr
Material: Verschiedene Teile des Spielmaterials, Beutel, Papier und Stifte

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Der Spielleiter wählt nun aus dem Spielmaterial der Spielesammlung ca. 10 Gegenstände aus, oder er sucht sich aus dem Haushalt 10 Gegenstände. Diese kommen in den Beutel. Nun muss jeder Spieler in den Beutel greifen und mit den Händen die Gegenstände abtasten. Danach schreibt er auf seinem Zettel auf, was er ertastet hat, und der Beutel geht zum nächsten Spieler, der ebenso verfährt. Wenn alle Spieler den Inhalt des Beutels untersucht haben, ist das Spiel zu Ende. Jetzt präsentiert der Spielleiter die Dinge. Wer am meisten erraten hat, gewinnt das Spiel. Eine interessante Variante dieses Kim-Spieles besteht darin, dass der Spielleiter dem ersten Spieler eine bestimmte Anzahl von Spielfiguren (die ja alle die gleiche Form haben) in die Hand drückt. Dieser muss nun – wie alle anderen Spieler nach ihm – durch reines Drücken mit der Hand die Anzahl der Steine schätzen.

346. Geruchs-Kim

Spieler: Drei und mehr
Material: Verschiedene duftende Gegenstände, Tuch zum Verbinden der Augen

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Dem ersten Mitspieler werden die Augen verbunden. Dann hält ihm der Spielleiter allerlei Gegenstände unter die Nase, z.B. eine Seife, einen Apfel, eine Blume, Parfüm, Brot, Gewürze, eine Zwiebel oder ein altes Buch. Ein Spieler ist so lange an der Reihe, bis er einen Fehler „riecht". Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe, der vorher natürlich die Gegenstände nicht sehen durfte. Wer die meisten Dinge nacheinander errät, hat die beste Nase und gewinnt das Spiel. Hinweis: Auf keinen Fall stechend riechende oder gefährliche Dinge riechen lassen.

347. Die wandernden Möbel

Spieler: Drei und mehr
Material: Das Spiel sollte in einem Zimmer stattfinden, in dem einige Einrichtungsgegenstände sind.

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Zunächst prägen sich alle Spieler die Position bzw. den Standort aller Einrichtungsgegenstände im Zimmer ein. Es zählen auch die Dinge dazu, die auf dem Tisch stehen oder an der Wand hängen, wie Bilder o.ä. Die Zeit hierfür sollte 3 Minuten nicht überschreiten. Dann verlassen alle Spieler den Raum, und der Spielleiter darf nun einen Gegenstand oder ein Möbelstück in seiner Lage oder seinem Standort verändern. Die Veränderung sollte dabei nicht zu minimal, sondern gut sichtbar sein. Nun werden alle Spieler hereingebeten. Wer zuerst die Veränderung entdeckt, ist der nächste Spielleiter. Als Varianten kann man die Einprägezeit verkürzen oder vereinbaren, dass mehr als nur ein Gegenstand verändert wird.

348. Gut zuhören!

Spieler: Drei und mehr
Material: Kassettenrecorder

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Der Spielleiter muss für dieses Spiel einige Vorbereitungen treffen. Vor allem

benötigt er einen Kassettenrecorder, der ein eingebautes Mikrophon besitzt. Mit diesem Gerät nimmt er vor Spielbeginn ca. 10 verschiedene Geräusche auf. Jedes Geräusch sollte nicht länger als 10 – 15 Sekunden dauern. Wenn dann alle Spieler versammelt sind, wird das erste Geräusch vorgespielt. Wer es als erster richtig errät, bekommt einen Punkt. Gewonnen hat, wer zum Schluß am meisten Punkte besitzt.

Hinweis: Wer diese Kim-Form zur Perfektion treiben will, kann auch fertige Geräusche von sog. Geräusche-CDs präsentieren. Interessant wären auch verschiedene Vogelstimmen, die es ebenfalls auf CD zu kaufen gibt.

349. Das Augen-Kim

Spieler: Drei und mehr
Material: Zeitungen, Zeitschriften, Kataloge, Schere

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Ein Spieler macht den Spielleiter, alle anderen Spieler müssen raten.

Der Spielleiter schneidet vor Spielbeginn aus den Zeitungen und Zeitschriften den Augen-Ausschnitt berühmter Personen aus, klebt diese auf je ein Stück Papier und schreibt hinten darauf jeweils den Namen der Persönlichkeit. Nun wird das erste Augenbild präsentiert. Derjenige unter den Spielern, der als erster die Persönlichkeit errät, zu der die Augen gehören, bekommt einen Punkt. Dann wird das nächste Augenbild gezeigt. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, ist der Gewinner des Spieles.

350. Hände erkennen

Spieler: Drei und mehr (je mehr desto besser)
Material: Tuch zum Verbinden der Augen

Dieses Spiel gehört zu den sog. Kim-Spielen. Einem Spieler werden die Augen verbunden. Dann stellen sich allen anderen Spieler – einer nach dem anderen – vor diesen „Blinden" und lassen sich ihre Hände abtasten. Jedesmal wenn der „Blinde" ein Händepaar gefühlt hat, muss er sagen, zu wem es gehört. Auch wenn er falsch rät, wird die richtige Lösung erst zum Schluß verraten. Wer die meisten Händepaare richtig erraten hat, hat das Spiel gewonnen. Als Varianten kann man auch Ohren, Nasen, Füße oder Haare erraten lassen.

Und nun viel Spaß beim Spielen!

1. Čovječe ne ljuti se

Jedna od najpopularnijih obiteljskih igara

Broj igrača: dva do četiri
Materijal: ploča za igru „čovječe ne ljuti se“,
za svakog igrača po 4 figurice iste boje, 1 kockica

Cilj igre:
Svaki igrač pokušava kao prvi pomoću sretnog bacanja kockice i uspješnih poteza staviti sve svoje figurice u pobjedničko polje

Priprema i tijek igre:
Svaki od igrača stavlja svoje 4 figurice na istobojna polja na kutovima ploče. Svaki od igrača baca kockicu po jedanput, a onaj koji pritom dobije najveći broj započinje igru. Sve dok su još sve figurice u kućici smije se kockica baciti tri puta kako bi se dobila šestica. Čim igrač dobije šesticu smije uvesti jednu svoju figuricu u igru i bacati ponovo. Nakon drugog bacanja kockice igrač mora maknuti figuricu sa početnog polja (S), što znači da pomiče figuricu toliko polja u smjeru strelice koliko pokazuje kockica. Ako pritom dospije na polje na kojem se već nalazi protivnikova figurica, može ju rušiti. Ona se vraća u svoju kućicu i može se tek vratiti u igru ako igrač pri bacanju dobije šesticu. Vlastite i tuđe figurice se mogu preskakati, ali se i ta polja broje. Četiri polja, koja su označena zvjezdicom označavaju polja za odmor. Na tim se poljima na smiju rušiti protivničke figurice, ali ih se uvijek može preskočiti. Na polju označenom sa zvjezdicom može uvijek stajati samo jedna figurica.

Kraj igre:
Pobjednik je onaj koji prvi stavi sve svoje 4 figurice na pobjedničko polje. Ostali igrači mogu igrati dalje sve dok i oni stignu do cilja.

---

2. U slozi je spas- zajedno smo jači

Zu zweit ist man stärker!

Broj igrača: četiri
Materijal: ploča za igru „U slozi je spas“,
za svakog igrača po 4 figurice iste boje, 1 kockica

Cilj igre:
igra se kao „čovječe ne ljuti se“, ali je razlika da zajedno igraju igrači, koji se nalaze dijagonalno i pokušavaju pobijediti drugi par igrača.

Priprema i tijek igre: Postavljanje figurica je jednako kao i kod „čovječe ne ljuti se“ te su pravila igre ista, sa sljedećim promjenama:
1. kao partneri igraju dvije boje, koje se nalaze dijagonalno jedna drugoj
2. ako neki igrač predvidi da može pojesti figuricu protivnika, mora vratiti svoju figuricu u kućicu.
3. Na poljima označenima sa zvjezdicom, koji su predviđeni za odmor, smiju se nalaziti oba partnera, ali samo s jednom svojom figuricom. Protivnički par ih smije preskakati.

Kraj igre:
Pobijedio je onaj par, koji prvi stavi svih 8 figurica na pobjedničko polje.

---

3. Mlin

Jedna od najstarijih igara na ploči.

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Mlin“ i 9 crnih i bijelih pločica

Cilj igre:
spretnim pomicanjem vlastitih pločica napraviti „Mlin“ i na taj način protivniku oduzeti što više pločica kako ne bi mogao napraviti svoj mlin. Drugi put do pobjede je protivnika zatvoriti tako da više ne može pomicati svoje pločice.

Priprema i tijek igre:
Svaki igrač dobiva 9 pločica u jednoj boji. Pločice se na početku igre nalaze izvan ploče za igru. Polje za igru se sastoji od 3 kvadrata čije su krajnje točke povezane. Na taj način nastaje ukupno 16 linija (različitih dužina), a na svakoj od tih linija nalaze se 3 točke koje čine mlin ako se na njih postave pločice iste boje. Ukupno ima 24 kutnih točaka odnosno točaka na liniji spajanja. Na početku igre igrači naizmjenično postavljaju svoje pločice na željeno prazno mjesto na ploči za igru pri čemu „bijela boja“ počinje. (Prije igre podijeliti se za boje, nakon svake igre zamijeniti se za boju). Već kod stavljanja pločica svaki igrač pokušava složiti mlin slažući 3 pločice jednu pokraj druge u liniji. Protivnik to pokušava spriječiti stavljajući svoje pločice između protivnikovih pločica. Ako jedan od igrača ipak uspije složiti mlin, smije protivniku po želji uzeti jednu pločicu, ali samo ne onu iz već složenog mlina! Pločica koju je jedan od igrača uzeo s ploče ispada. Kada su sve pločice postavljene povlači se i to naizmjenično s jednom pločicom od točke do točke. Pri pomicanju igrači pokušavaju zadržati mlinove kako bi protivniku oduzeli pločicu. Postojeće mlinove igrači otvaraju povlačeći pločice do sljedećeg slobodnog mjesta i zatvaraju vraćajući pločicu pri sljedećem potezu (ili kasnije) do početnog položaja. Pri zatvaranju mlina smije se uzeti jedna protivnikova pločica. Kod zatvaranja mlina mora se paziti da protivnik ne zauzme oslobođeno mjesto. Posebnu prednost ima dvostruki mlin! U tom slučaju mlinovi se isprepliću ili se nalaze jedan pokraj drugoga i imaju jednu zajedničku pločicu. Pri pomicanje te pločice istovremeno se jedan mlin otvara, a drugi zatvara. Dvostruki mlin se dakle sastoji od 5 pločica.

Skakanje:
kada jedan od igrača ima još samo 3 pločice smije preskakivati, što znači da smije stati na svako slobodno mjesto kada je na potezu. To naravno olakšava blokiranje protivnikovog mlina, ali i slaganje vlastitog.

Kraj igre:
ako igrač koji ima još samo 3 pločice izgubi još jednu pločicu, izgubio je igru. Protivnik je pobijedio i smije drugom igraču uzeti sve pločice.

Igrači pokušavaju blokirati protivnikove mlinove tako da ih više ne mogu otvoriti ili da ne mogu više pomicati niti jednu pločicu. Kada igrač više ne može pomicati pločice izgubio je igru. Na taj način jedan od igrača može izgubiti igru već na početku, kada se na ploči nalazi 9 pločica. To vam može uspjeti ako se protivnika blokira na spretan način.

---

4. Dama

Igra dvorskih dama iz srednjeg vijeka

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama“, 12 bijelih i 12 crnih pločica

Cilj igre:
strateškom borbom protivniku oduzeti sve pločice ili ga zatvoriti i na taj način onesposobiti za daljnju igru.

Priprema i tijek igre:
prvo se igrači odluče za boju. Zatim svaki igrač uzima 12 pločica u odabranoj boji i postavlja ih na crna polja u prva 3 reda na svojoj strani ploče. Bijela boja počinje igru.

Pomicanje figurica: igrači su naizmjenično na potezu. Pri normalnom potezu igrač pomiče jednu svoju pločicu za jedno polje naprijed u kosom smjeru i to uvijek po crnim poljima. Na polja na kojima se nalazi vlastita ili protivnikova pločica ne smije se stati. S normalnom pločicom ne smije se kretati unazad.

Oduzimanje protivnikovih pločica: Kada igrač pri pomicanju naiđe na protivnikovu pločicu iza koje se nalazi slobodno mjesto (naravno crno) smije preskočiti tu pločicu i uzeti je. Ako figurica koja je upravo «pojela» ponovo dospije ispred protivnika iza kojeg se nalazi jedno slobodno mjesto, može ponovo jesti figurice. Na taj način igrači u jednom potezu mogu pojesti više protivnikovih figurica.

Važno: igrači ne smiju preskakivati vlastite figurice.

Dobiti damu: tko s figuricom dođe do zadnjeg protivnikovog reda dobiva damu. To se označava tako da igrač uzima „pojedenu" pločicu svoje boje i postavlja je na protivnikovu pločicu. Dama je dakle dupla pločica.

Što smije dama?

1. Dama se u jednom potezu smije pomicati po crnim slobodnim poljima naprijed i nazad u ravnoj liniji koliko vas je volja.
2. Dama može „pojesti" jednu ili više figurica. Kako bi pojela figuricu dama može napasti i iz daljine, tj. između se može nalaziti i više praznih mjesta. U jednom potezu damu mogu spriječiti dvije uzastopne protivničke figurice ili rub ploče.
3. Damu se doduše može pojesti kao i običnu figuricu

Ostala pravila: ako igrač koji je pomaknuo figuricu unaprijed ne primijeti da je mogao preskočiti protivnikovu figuricu, protivnik mu može oduzeti njegovu figuricu.

Kraj igre:
igra je završena kada jedan igrač svome protivniku oduzme sve figurice. Taj igrač je tada pobjednik. Ako jedan od igrača svoga protivnika zatvori tako da se više ne može pomicati, također je pobijedio. Može se postići i remi (neriješeni rezultat) kada svaki igrač na primjer ima još samo po jednu damu i niti jedan igrač ne želi svoju figuricu postaviti tako da ju protivnik može „pojesti".

5. Udarna dama

- obrnuta dama

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 12 bijelih i 12 crnih pločica

Za ovu vrstu dame vrijede ista pravila kao za normalnu damu, ali se figurice protivniku postavljaju tako da ih što češće i što više može pojesti. Onaj igrač koji prvi izgubi sve figurice je pobjednik.

6. Piramidalna dama

- tko će najbrže ponovno sagraditi piramidu?

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „ Dama", 10 bijelih i 10 crnih pločica

Priprema i tijek igre:
igrači uzimaju po 10 crnih ili bijelih figurica i postavljaju ih na polje ovim redom: crni: A1 - C1 - E1 - G1 - B2 - D2 - F2 - C3 - E3 i D4
bijeli: B8 - D8 - F8 - H8 - C7 - E7 - G7 - D6 - F6 i E5

Igra se isključivo na crnim poljima. Cilj je korak po korak rastaviti svoju piramidu i na suprotnoj strani je ponovno sagraditi. Figurice smijete pomicati unaprijed za nekoliko polja i smijete preskakivati protivničke figurice u jednom skoku ili u seriji skokova. Figurice ne smijete „jesti", moraju ostati na ploči.

Kraj igre:
pobjednik je onaj tkoi prvi ponovno sagradi piramidu.

7. Dama otimač

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 12 bijelih i 12 crnih pločicae

Prvo se pločice postave kao kod obične dame na crna polja. Naizmjenično se u kosom smjeru pomiče za jedno polje. Ako jedan od igrača naiđe na protivnikovu figuricu, a polje iza je slobodno, može ju „pojesti" tako da preskoči njegovu figuru.U jednom potezu može se „pojesti" i nekoliko protivnikovih figurica, ali samo ako je između jedno prazno mjesto. Preskakivati se može i u cik-cak smjeru. Preskočene figurice ne smiju se maknuti sa ploče. Cilj igre je u što kraćem roku postaviti svoje figurice na protivnikova početna polja ili okružiti protivnikove figurice i onemogućiti im daljnje kretanje.

8. Borba u kotlu

- napeta borba na polju dame

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 12 bijelih i 12 crnih pločica

Priprema igre:
kao i kod normalne dame figurice se postavljaju na crna polja u prva 3 reda sa svake strane. Figurice se ne „jedu" ako ih se preskače. Pomiče se za jedno polje.

Igra se ovako:
nekoliko ili više protivničkih figurica se okružuje i na taj način onesposobi za daljnje kretanje. Protivnik figurice može ukloniti s ploče ako više nemaju mogućnost kontakta sa vlastitim figuricama, tj. ako se oko tih figurica nalaze samo protivnikove figurice ili rub ploče pruža zaleđe. Ako jedna zatvorena figurica graniči na samo jednoj strani s vlastitim figuricama igra još nije riješena.

Kraj igre:
Pobjednik je onaj tko na spretan način protivniku zatvori i oduzme sve figurice.

9. Rimska dama

- talijanska verzija dame

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 12 bijelih i 12 crnih pločica

Priprema i tijek igre:
kao i kod njemačke dame i u ovoj vrsti igre iz 16. stoljeća postavljate 12 pločica. Figurice smijete pomicati samo unaprijed. Vrijede ova dodatna pravila:
1. Dame mogu pojesti samo protivničke dame, a ne obične figurice i to unaprijed ili unazad.
2. Protivničke figurice se moraju „jesti". Postoje mnoge mogućnosti „jedenja",a vrijedi slijedeće pravilo: moraju se odabrati figurice i put kojim će se protivniku oduzeti najviše figurica.

10. Engleska dama

- engleska verzija omiljene igre

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 12 bijelih i 12 crnih pločica

Priprema i tijek igre:
kod ovog oblika dame zabavno je da dama može jesti ne samo unaprijed, unazad i u kosom smjeru već i vodoravno i okomito. Inače vrijede pravila kao kod normalne dame.

11. Poljska dama

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 12 bijelih i 12 crnih pločica

Kao i kod njemačke dame i uvoj igri postavljte 12 figurica. Figurice smijete pomicati samo unaprijed, ali „jesti" možete samo unazad. Figurice koje su došle do protivnikove glavna linije pretvaraju se u dame koje smijete pomicati unaprijed i unazad, a smiju i „jesti". Ostala pravila su kao kod obične dame.

12. Hasami Yogi

- stara japanska igra na ploči

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 8 bijelih i 8 crnih pločica

Cilj igre:
pobjednik je onaj igrač koji prvi 4 figurice postavi u vlastitu liniju izvan glavne linije

Priprema i tijek igre:
svaki igrač uzima 8 figurica u istoj boji i postavlja ih na 8 polja u prvom redu ploče. Prvi red je glavna linija. igrači pomiču figurice naizmjenično u jednom smjeru - unaprijed, lijevo, desno i unazad, ali nikada u kosom smjeru kao kod dame. Figurica se može pomicati za nekoliko polja ako su slobodna. Ispred zauzetog polja morate stati. Dok protivnik zauzima to polje, a polje iza je slobodno u sljedećem potezu možete ga preskočiti, ali nikako ne smijete „pojesti" figuricu.

Svaki igrač pokušava sa svojim figuricama napraviti liniju od četiri figurice, a istovremeno spriječiti protivnika u tome. Linija od 4 figurice može biti u okomitom, vodoravnom ili dijagonalnom smjeru. Pri tome se niti jedna od četiri figurice ne smije nalaziti na glavnoj liniji! Uspijete li protivničku figuricu okružiti vlastitim figuricama (ne vrijede susjedna polja u kosom smjeru), smijete tu figuricu maknuti s ploče.

Kraj igre:
Pobjednik je onaj tko uspije složiti liniju pločica koje stoje jedna kraj druge ili tko protivniku oduzme barem 5 figurica.

13. Vuk i ovce

- tko je pametniji, vuk ili ovce

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 4 bijele i 1 crna pločica

Priprema i tijek igre:
jedan od igrača uzima crnu figuricu. Taj igrač je vuk. Drugi igrač uzima 4 bijele figurice. On ima ovce. Cilj ovaca je okružiti vuka i onemogućiti mu kretanje, a vuk pokušava razbiti lanac od 4 ovce.
4 ovce postavite u prvi red na crna polja. Na početku vuk se nalazi na suprotnoj strani na crnom polju u kutu. Igra se samo na crnim poljima. Vuk započinje igru. Svaki igrač ima pravo na samo jedan potez, a igrač koji ima ovce sam odlučuje koju figuricu će pomaknuti. Vuk se pomiče unaprijed i unazad dok ovce mogu ići samo unaprijed. Preskakanje nije dozvoljeno. Vuk je pobjednik ako razbije lanac od 4 ovce, a ovce su pobjednici ako okruže vuka tako da se on više ne može kretati.

14. Žabe i kornjače

- tko skače spretnije, žabe ili kornjače

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 3 bijele i 3 crne pločice

Priprema i tijek igre:
figurice se na ploču postavljaju na sljedeći način: bijele figurice postavite na polja D8 - D7 - D6, a crne figurice na polja D3 - D2 - D1. Igra se naizmjenično i pomiče se jedna figurica za jedno polje. Igrač sa bijelim figuricama počinje igru. Figurice se pomiču unaprijed, dakle prema protivniku dok je to god moguće. Protivnikove figurice se smiju preskakivati, ali samo ako figurica stoji tik ispred i ako je polje iza slobodno. Ako pomicanje unaprijed više nije moguće, pomiče se unazad ili se skače. Pobjednik je onaj koji prvi zauzme protivnikova početna 3 polja.

15. Kutna dama

- također poznata pod imenom halma dama

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za igru „Dama", 9 bijelih i 9 crnih pločica

Cilj igre:
svaki od igrača pokušava prvi zauzeti protivnikovih 9 kutnih polja

Priprema i tijek igre:
ploča za igru „Dama" se postavi tako da igrači imaju ispred sebe crno kutno polje. Figurice se postavljaju na crna polja. 1 figurica se postavi na kutno polje, a ostale figurice u redove tako da se dobije trokut, a kutno polje je vrh. Figurice se pomiču naizmjenično za jedno polje. Pomicati smijete unaprijed i u stranu, ali ne unazad. Figurice se mogu postavljati i na crna i na bijela polja. Protivnikove figurice se mogu preskakivati ako je polje iza slobodno. Figurice se ne smiju „jesti"! Vlastite figurice ne smijete preskakivati.

Kraj igre:
pobjednik je onaj tko prvi zauzme protivnikovih 9 polja.

16. Jednostavna pantomima

- igra koja unosi živost u svaku zabavu

Broj igrača: dva ili više
Materijal: papir i olovka

Spajalica se može igrati u dvoje, ali zanimljivije je kada ima dovoljno igrača da se naprave dvije grupe. Svaka grupa si zamisli određeni broj pojmova koje si je sama zadala (pas, snijeg, gljiva, torba, itd.) i napiše ih na male komade papira. Igra se u krug. Svaki igrač mora pantomimom dočarati pojam sa papira. Ne smijete govoriti, crtati po zraku niti koristiti bilo kakve predmete ili pokazivati na njih. Igrač iz grupe A izvlači papirić grupe B. Zatim pojam mora odglumiti vlastitoj grupi koja pojam mora pogoditi u određenom vremenskom roku. Idealno je 1 minuta. Sekunde koje su bile potrebne za pogađanje pojma se zapisuju i na kraju zbrajaju. Protivnička grupa ne smije pomagati. Nakon isteka vremena (svejedno je li pojam pogođen ili ne) jedan igrač iz grupe B uzima papirić od grupe A i pokušava odglumiti svojoj grupi. Može se pretjerivati s mimikom i gestikuliranjem, poželjno je što maštovitije glumiti kako bi suigrači što brže pogodili pojam. Suigrači trebaju sve što im padne na pamet reći brzo i glasno. Pobijedila je ona grupa koja je bolje igrala i pogađala. Puno zabave s ovom igrom koja je prikladna za grupe od 8 do 16 osoba.

17. Dvostruka pantomima

- omiljeni oblik ove klasične igre

broj igrača: dva ili više
Materijal: papir i olovka

Ova pantomima se igra kao i obična pantomima. Kompliciraniji su samo pojmovi koji se moraju pogoditi. Smiju se koristiti samo složene riječi. Unaprijed se mora odrediti hoće li broj riječi biti određen ili taj broj može varirati.U ovoj igri igrač koji glumi smije prstima pokazivati koji dio riječi upravo objašnjava ako pojam objašnjava u dijelovima. Nije dopušteno kimanje glavom i ostale slične geste ako suigrači pogode jedan dio pojma. Igranje napeta i zabavna!

18. Pantomima poslovicama

- postaje napetije!

Broj igrača: dva ili više
Materijal: papir i olovka

Potrebna je vještija pantomima ako suigračima morate odglumiti cijele rečenice. Mogu se pogađati npr. poslovice, početci pjesama, kazališne predstave, filmovi.

Ostala pravila vrijede kao za običnu pantomimu. Puno zabave sa smišljanjem, glumom i pogađanjem!

19. Utrka konja

- igra klasik

broj igrača: dva - četiri
Materijal: ploča za igru „Utrka konja“, 1 figurica po igraču i 1 kockica

U ovoj omiljenoj igri može sudjelovati do 4 osoba. Svaki od igrača dobiva po jednu figurica i postavlja ju na početno polje. Svaki jahač dobiva startni broj. Staze su označene brojevima od 1 do 4. Zeleni ima broj 1, žuti broj 2, crveni broj 3 i plavi broj 4. Po redu se baca kockica za startni broj i figurice se pomiču za onoliko polja koliko kockica pokazuje. Ako neka figurica naiđe na prepreku ponaša se sukladno uputama za igru. Ako ima manje od 4 igrača, preporuča se da jedan igrač uzme 2 ili čak 3 figurice. Igrač u tom slučaju baca kockicu i za svaku svoju figuricu.

Značenje polja:
Početno polje: figurice započinju igru kada bacanjem kockice dobiju svoj startni broj (to pravilo možete izostaviti zajedničkim dogovorom)

Polje 6: Konj se boji prve zapreke i zaobilazi ju! Vrati se na početak!
Polje 19: Džokej prelazi prepreku! Otići na polje 27!
Polje 31: Konj je pao! Ostali konji prolaze! Kada je konj na zadnjem mjestu igrač može ponovno bacati kockicu!
Polje 42: Konj nije dovoljno skočio i nije uspio prijeći zid. Vrati se na polje 32.
Polje 52: To je bio veličanstveni skok! Idi na polje 57!
Polje 58: Konj se uplašio zadnje prepreke. Ponovni zalet od polja 53!

Igra se može dopuniti okladom tako da svi prisutni mogu sudjelovati. Imenuje se kladioničar koji unosi iznose natjecatelja u tablicu. Kladi se na konja koji ima najmanju šansu za pobjedu. Neovisno o klađenju rezultati konjske utrke se pokazuju. Ukupan iznos se nakon utrke daje najuspješnijem natjecatelju ili natjecateljima u odnosu na njihov uplaćeni iznos.

20. Ptičje vjenčanje

- omiljena igra

Broj igrača: dva - četiri
Materijal: ploča za igru „Ptičje vjenčanje“, 1 kockica, jedna figurica po igraču

Priprema i tijek igre:
U igri može sudjelovati od dvije do četiri osobe. Svaki igrač uzima jednu figuricu. Tko dobije najveći broj bacanjem kockice započinje igru. Igra počinje na polju broj 1.

Značenje pojedinih polja:

Broj 5: Opijen ljubavlju prema svojoj mladenki vrabac odlazi u matični ured. Plati matičaru jednu lipu! (kao novac mogu poslužiti šibice, čipovi i sl.)
Broj 10: Ptičice su shvatile što se tamo događa i zato su otpjevale pjesmicu za rastanak. I ti moraš otpjevati pjesmicu inače tvoja figurica ne može nastaviti.
Broj 17: Polako se bliži svadbena povorka. A ti drago dijete pričekaj ovdje dok povorka ne prođe.
Broj 22: Ponosnim hodom mladi par danas prati i gospodin svećenik. Optrči stol tri puta u krug teškim koracima bum, bum, bum.
Broj 24: Zvonar veselo svadbena zvona zvoni. A tebe će svatko veselo za nosić povući!
Broj 27: Ptičica kuha finu juhicu sa puno crvića. Moraš leći na pod i kretati se kao crv!
Broj 31: Čuje se vesela frula, violina i harmonika. Fućkaj nam neku melodiju, a ako ne znaš vadi lipu iz džepa!
Broj 36: Na slici se lijepo vidi kako paunovi ponosno kroče. Idi na polje 39, ali tu se i zaustavi.
Broj 40: Pogledajte samo kako kos nasmijava goste! I ti moraš ispričati vic, a ostali neka se prepuste smijehu.
Broj 44: Cvijeće se prekrasno crveni, a mladenka sramežljivo rumeni. Moraš na polje 29, jer se cvjetovi crvene!
Broj 48: Par je ostao sasvim sam i ne žele da ih itko ometa. Vrati se na polje 41!
Broj 50: Igra je tu završena i možete poći, ali u tami nećete pravi put pronaći! Tko prvi dođe na broj 50 neka sve lipice u svoj džep istrese!

21. Puff

- poznata igra iz srednjeg vijeka

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za backgammon, 2 kockice i za svakog igrača po 15 crnih i bijelih pločica za igru „Dama“

Cilj igre:
svih 15 figurica posložiti na 24 šiljka kako bi što prije došli na suprotnu stranu ploče.

Priprema i tijek igre:
postavi se ploča za igru i svaki od igrača uzima 15 pločica koji se na početku nalaze izvan ploče za igru. Kockica se baca naizmjenično. Igrač koji dobije najveći broj započinje igru. Budući da igrači sjede jedan nasuprot drugome, jedan igrač igra svojim figuricama od 1 do 24, a drugi igrač od 24 do 1. Istovremeno se bacaju obje kockice. Figure se postavljaju sukladno broju dobivenom bacanjem kockice: dobije li se npr. 2 i 5, jedna figurica se postavlja na 2. šiljak, a druga na 5. Kod paša (obadvije kockice pokazuju isti broj) se broje ne samo brojke na gornjoj strani kockice nego i na donjoj strani. U tom slučaju u igru se uvode 4 figurice. Kod npr. šesterostrukog paša dvije figurice se postavljaju na 6.šiljak, a dvije na 1. šiljak. Osim toga nakon paša se smije ponovno bacati kockica. Na jedan šiljak može se postaviti bilo koja količina figurica iste boje. Dvije ili više figurica na jednom šiljku tvore liniju. Na šiljak na kojem se nalazi takva linija protivnik ne smije postavljati svoje figurice. Smije se ubrojiti i preskočiti. Ako neki igrač ima nekoliko takvih linija jednu za drugom, to se onda naziva most. Takav most, ovisi o veličini, može za protivnika predstavljati prepreku, jer ako dobije mali broj bacanjem kockice neće ga moći preskočiti. Ako igrač postavi sve svoje figurice smije se vraćati prema cilju. Dakle jedan igrač prema polju 24, a drugi prema polju 1. Pri tome igrač sam odlučuje hoće li iznose koje dobije bacanjem kockica zbrojiti i pomaknuti jednu figuricu ili će za svaku kockicu pomaknuti po jednu figuricu.

Važno! Ako se pomiču 2 figurice, prvo se pomiče figurica na manji broj. Ako npr. u jednom potezu igrač ne može pomaknuti figuricu na 2 i 5, jer je protivnik zauzeo određeno polje, propada i 5! Ako se na 2 može pomaknuti, a na 5 ne, propada samo 5. Isto je tako sa pašom. Broj s donje strane kockice se ne može iskoristiti ako se ni gornji broj ne može iskoristiti. Ako se broj sa gornje strane može potpuno iskoristiti, donji broj se ne mora iskoristiti. Ako pri postavljanju figurice na određeni šiljak naiđete na protivničku figuricu, smijete protivnikovu figuricu „pojesti“ i na njeno mjesto postaviti svoju. U jednom potezu smijete „pojesti“ i nekoliko protivnikovih figurica. Ako npr. dobijete 2 i 6, a na 2. i 6. šiljku protivnik ima svoje figurice, smijete obje figurice maknuti s polja. Posjeduje li jedan od igrača vlastite „pojedene“ figurice koje se nalaze izvan ploče, ne smije pomicati niti jednu figuricu dok ponovno ne vrati u igru one „pojedene“.

Kraj igre:
Ako se nakon nekog vremena sve figurice nalaze u krajnjoj četvrtini ploče (19-24, odnosno 6-1) počinje se s izbacivanjem figurica. Upravo kao kod postavljanja figurica na ploču, samo obrnuto. Dakle figurice se miču s ploče. Pobjednik je onaj koji prvi makne sve figurice s ploče.

22. Puff iz tajge

- ruska verzija

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za backgammon, 2 kockice, 15 crnih i 15 bijelih pločica za „Damu“

Priprema i tijek igre:
Za ovu igru vrijede ista pravila kao za normalan puff samo s nekoliko promjena: ako je jedan od igrača postavio 2 figurice može birati hoće li odmah pomaknuti ili će požuriti za ostalim figuricama. Ako se jedna figurica „pojede" mora se vratiti u igru tek prije nego se može pomaknuti s ostalim figuricama. Ostala pravila su ista.

23. Dugi puff

- oba u istom smjeru

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za backgammon, 2 kockice, 15 crnih i 15 bijelih pločica za „Damu"

Varijanta običnog puffa je takozvani „Dugi puff". U ovoj verziji oba igrača počinju na 1. šiljku i igraju do broja 24. Ostala pravila kao kod gore već objašnjenog običnog puffa.

24. Toccadille

- još jedna varijanta Puffa

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za backgammon, 2 kockice, 15 crnih i 15 bijelih pločica za „Damu"

Priprema i tijek igre:
Igra se slično kao i puff. Sve figurice se na početku nalaze izvan ploče. Kod paša se broje samo gornje brojke kockice. Nakon paša imate pravo još jednom bacati kockicu. Na svojoj strani ploči ne smijete raditi linije od nekoliko figurica. Izuzetak su šiljci 12 i 13. Na tim šiljcima možete postaviti koja bilo količina figurica samo ne može stajati jedna jedina. Na šiljcima 12 i 13 može se najprije napraviti samo jedna linija od nekoliko figurica. Na takve protivnikove šiljke ne smijete postavljati svoje figurice. Protivnikovi šiljci se ne smiju zauzimati. Ako ipak bacanjem kockice dobijete broj koji to zahtijeva, smijete oduzeti svakoj kocki jednu točkicu i zauzeti vlastiti šiljak. „Pojedene" figurice ne iznosite s ploče, nego se samo označe. Ako dakle naiđete na protivnikovu figuricu, ta figurica ostaje na svome mjestu, a jedna figurica se stavlja u podnožje 1. šiljka. Ostale „pojedene" figurice samo postavljate na druge šiljke. Kao i kod običnog Puffa možete „pojesti" više protivnikovih figurica. Pobjednik je onaj tko prvi dođe do šiljka 12. Ako pri tome protivnik još nije prošao 6. šiljak, računa se dvostruko. Ako protivnik nije prošao 3. šiljak, utrostručuje se. Ako nema niti jednu figuricu na ploči računa se četverostruko.

25. Cik - cak

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za backgammon, 2 kockice, 15 crnih i 15 bijelih pločica za „Damu"

U ovoj igri obadvije kockice se bacaju naizmjenično. Zadatak svakog igrača je postaviti što je brže moguće svojih 15 figurica na 6 šiljastih polja.

Primjer: ako u prvom bacanju dobijete 3 i 5 postavite figurice na 3. i 5. polje. Protivnik dobije npr. 3 i 6. On vam vraća figuricu s polja 3 i postavlja svoju prvu figuricu na polje 3, a drugu na polje 6. Ako se na nekom polju nalazi samo jedna figurica, ona nije zaštićena. Protivnik pokušava izbaciti takve figurice i zauzeti ta polja sa po mogućnosti barem dvije svoje kako to polje protivnik više ne bi moga zauzeti sa 2 figurice iste boje. Ako dobijete paš (isti broj na obadvije kockice) možete staviti na jedno polje dvije figurice. Na jedno polje možete postaviti figurica koliko god želite. Ako ste postavili svih 15 figurica na prvih 6 polja pomičete se unaprijed za onoliko polja koliki broj ste dobili bacanjem kockice. Ako dobijete 3 i 5 možete jednu figuricu pomaknuti za 3, a drugu za 5 polja ili možete jednu figuricu pomaknuti za 8 polja. Ako ste na taj način sa svih 15 figurica došli do zadnjih 6 polja započnite s odbacivanjem vlastitih figurica. Ako npr. na 5. polju odostraga imate još figurica, a dobijete 3 i 6 možete pomaknuti figuricu za 3 polja i drugu figuricu izbaciti iz igre. Zbrajanje brojeva dobivenih bacanjem je zabranjeno na zadnjih 6 polja.Izbačenu figuricu igrač mora ponovno vraćati u igru i odbacivanje figurica se prekida sve dok odbačene figurice ne smjestite na jedno od posljednjih polja. Pobjednik je onaj tko prvi odbaci sve figurice.

26. Revertier

- nešto teži, ali napetiji od Puffa

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za backgammon, 2 kockice, 15 crnih i 15 bijelih pločica za „Damu"

Revertier se u glavnim potezima igra kao i Puff. Kod postavljanja figurica na ploču prvo se sve figurice trebaju postaviti na 1. šiljak. Budući da (kao kod Toccadille) na svojoj strani ne možete tvoriti linije od više figurica, osim na šiljcima 12 i 13, vračanje srušenih figurica je izuzetno teško. Uvijek se moraju pronaći slobodna mjesta za umetanje. Ostala pravila kao kod Puffa.

27. Backgammon

- anglosaksonski oblik Puffa

Broj igrača: dva
Materijal: ploča za backgammon, 2 kockice, 15 crnih i 15 bijelih pločica za „Damu"

Kod nas igra Puff nije tako poznata. Tu igru nazivamo Backgammon. Razlika između te dvije igre je u umetanju figurica. Kod Backgammona figurice ne umećete bacanjem kockice, nego prije početka igre posložite na ploču prema sljedećim pravilima: igrač A postavlja 2 figurice na šiljak 1, 5 figurice na šiljak 12, 3 figurice na šiljak 17, 5 figurice na šiljak 19. Igrač B postavlja 2 figurice na šiljak 24, 5 figurice na šiljak 13, 3 figurice na šiljak 8, 5 figurice na šiljak 6. Daljnji tijek igre je isti kao kod Puffa.

28. Deset tisuća

- tko će prvi postići magičan broj?

Broj igrača: dva i više
Materijal: 5 kockica, papir i olovka za bilježenje bodova

Cilj igre:
što je prije moguće postići 10 000 bodova bacanjem kockice, naravno vrijednosti kockice su drugačije

Priprema i tijek igre:
kockica se baca zaredom 5 puta. Pobjednik je onaj koji prvi postigne 10 000 bodova. Pri tome vrijede sljedeće vrijednosti kockice:
1 = 100 bodova, 5 = 50 bodova, 3 x 1 = 1000 bodova, 3 x 2 200 bodova; 3 x 3 = 300 bodova, 3 x 4 = 400 bodova, 3 x 5 = 500 bodova, 3 x 6 = 600, velika ulica (svih 5 kocaka pokazuju brojeve u redu, npr. 1-2-3-4-5 ili 2-3-4-5-6) = 2000 bodova
Svaki igrač po rundi ima do 3 bacanja. Pri tome mora sam odlučiti koju kocku će ostaviti, a koje će dalje bacati. Kockice koje je igrač ostavio ne smije kod 2. i 3. bacanje opet uzeti. Nakon 3. bacanja broje se bodovi (npr. 3 x 4 = 400; 1 x 1 = 100, pojedini brojevi se ne računaju; u ovoj rundi sveukupno 500 bodova.

kraj igre:
Pobjednik je onaj koji prvi postigne 10 000 ili ju premaši. Igra je tada završena.

29. Uši

- bacanje kockice i crtanje

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, papir i olovka za svakog igrača

Cilj igre:
tko prvi nacrta uš je pobjednik

Priprema i tijek igre:
na sredini stola kao predložak stoji slika uši koja se može nacrtati s točno 13 crtica. Svaki igrač izabere jedan broj između 1 i 6 i zabilježi si ga na svoj papir. Sada se kockica baca u krug, a svaki igrač ima pravo na jedno bacanje. Kada neki igrač dobije broj koji si je zabilježio, smije nacrtati jednu crticu od 13 dijelova uši. Prvo tijelo, zatim glavu, oči, ticala, noge i na kraju rep. Pobjednik je onaj koji prvi dovrši uš.

---

30. Yatzy /Knobelix

- napeta igra bacanja kockica

Broj igrača: dva i više
Materijal: 5 kockica, listovi s tablicama za Yatzy, olovke i čaša za kockice

Cilj igre:
bacanjem kockica dobiti kombinacije koje su zadane u Yatzy - bloku.

Priprema i tijek igre:
prije početka svaki igrač dobije jedan list iz Yatzy - bloka. Svaki igrač dakle dobije tablicu na koju se potpiše. Igra se 13 rundi, jer se po tablici može dobiti 13 kombinacija. Svaki igrač po rundi smije bacati 3 puta za redom. Nakon bacanja mora odlučiti koje i koliko kockica će ostaviti. Ako već prvo bacanje odgovara ne mora se više bacati. Kockice koje je igrač ostavio ne smiju se više uzimati. Kombinacija koja je nastala u jednoj rundi nakon najviše 3 bacanja unosi se u tablicu u odgovarajuće polje. Na gornjoj polovini (6 polja) broje se samo navedeni brojevi. Ako neki igrač dobije npr. 3 x 6, 1 x 1 i 1 x 4 broji samo šestice. U polje šestica unosi dakle 18 bodova. Navedenu kombinaciju je mogao upisati i u polje trostrukog paša na donjoj polovini papira. Tada bi 18 bodova zbrojio s ostalim brojevima (1 + 4) i onda bi u to polje upisao 23 boda. Često osobito na početku postoji nekoliko mogućnosti unosa kombinacija u tablicu. Ako neki iznos već unesete u određeno polje taj unos više ne možete ispraviti iako kasnije možda dobijete bolji iznos za to polje. Ako neku kombinaciju ne možete unijeti niti u jedno od 12 polja imate samo jednu šansu taj iznos unijeti u 13. polje. To 13. polje možete koristiti samo jedanput. Ako je i to polje ispunjeno onda ostaje još samo jedna mogućnost, a to je da poništite još neko slobodno polje, tj. da upišete 0 bodova.

Objašnjenje pojedinih polja:
Polje 1- 6: ovdje se uvijek ubrajaju samo navedene brojke.
Primjer: kombinacija 2-2-2-1-4
Zbroj: 3 x 2 = 6 (1 i 4 se ne ubrajaju)
Unos 6 bodova u polje dvojki.
Polje trostruki paš: za ovo morate dobiti 3 iste kockice u kombinaciji. Druge dvije kockice se ubrajaju.
Primjer: Kombinacija: 5-5-5-2-6
Zbroj: 3x5 =15 / 15 + 2 + 6 =23
Unos: 23 bodova u polju 3 paša.
Polje četverostruki paš: za ovo morate dobiti 4 iste kockice. Peta kockica se ubraja.
Kombinacija: 4-4-4-4-6
Zbroj: 4 x 4 = 16 /16 + 6 = 22
Unos: 22 boda u polju 4 paša
Polje „full house“: potreban je bilo koji trostruki paš i bilo koji dvostruki paš. Vrijednost: 25 bodova
Primjer:
Kombinacija: 1-1-1-4-4
Unos: 25 bodova u polje „full house“

Polje „mala skala“: 4 kockice moraju imati brojeve u nizu. 5. kockica nema vrijednost. Vrijednost: 30 bodova. Postoji sam 3 mogućnosti.
Kombinacije: 1-2-3-4- / 2-3-4-5 / 3-4-5-6
Unos: 30 bodova u polju „mala skala“

Polje „velika skala“: 5 kockice moraju imati brojeve u nizu. Vrijednost: 40 bodova. postoje 2 mogućnosti:
Kombinacije 1-2-3-4-5 / 2-3-4-5-6
Unos: 40 bodova u polje „velika skala“

Polje Yatzi / Knobelix: ovo polje je najteže za ispuniti, jer kome uspijeva dobiti 5 iste kockice? Radost je time veća, ako nekome uspije takvo vrhunsko bacanje. Ako netko dobije 5 istih kockica (svejedno koji broj) upisuje si u polje Yatzi 50 bodova.

Polje „šansa“: ovo polje se treba čuvati koliko je moguće duže. Trebaju se zbrojiti brojevi svih kockica i rezultat unijeti u to polje.
Još uputa: ako neki igrač dobije u prvih 6 polja 63 ili više bodova, dopisuje mu se još 35 bodova. Zbrojem bodova gornje i donje polovine papira dobiva se rezultat. Tko je osvojio najviše bodova ? Taj je pobjednik.

Kraj igre:
Kada ste odigrali sve igre (svaka igra ima 13 rundi) čiji ste broj odredili prije početka imenuje se pobjednik.

---

31. Chicago br. 1

- već dugo znana i omiljena igra

Broj igrača: dva i više
Materijal: 5 kockica, papiri za bilješke i olovka

Cilj igre:
u ovoj igri pobjeđuje onaj koji prvi bacanjem kockice dobije zbroj bodova 1000

Priprema i tijek igre:
Kao prvo se sastavi lista svih igrača u koju će se kasnije unositi bodovi. Broj 1 donosi 100 bodova, 6 donosi 60 bodova. Ostali brojevi imaju vlastite vrijednosti. Svaki igrač po rundi ima pravo na 3 bacanja. Tri puta zaredom možete koristiti svih 5 kockica, ali možete neke kockice ostaviti i nastaviti bacati ostatak kockica. Kockice koje ostavite ne možete ponovno uzeti. Ako prvi igrač neke runde smatra da je već nakon 2. ili čak 1. bacanja sakupio dovoljno bodova može stati. Idući igrači onda imaju dva, tj. jedno bacanje kao prvi igrač. Novu rundu otvara sljedeći igrač u smjeru kazaljki na satu, tako da svatko jedanput može navesti iznos bacanja jedne runde. Svakom igraču se pripisuju osvojeni bodovi, tj. zbrajaju se sa prije osvojenim bodovima. Pobjednik je onaj koji prvi osvoji 1000 bodova.

Postoje još dodatna pravila:
Ako igrač kod prvog bacanja dobije dvije šestice može ih pretvoriti u jednu jedinicu.

---

32. Chicago br. 2

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, pivski čepovi (ili nešto slično) čiji broj je po dogovoru

Chicago br. 2 je najdraža igra bacanja kockice. Broj igrača nije ograničen. kockica se baca u krug. Svaki igrač ima maksimalno 3 otvorena bacanja. Ako prvi igrač već u 1. ili 2. bacanju u nekoj rundi dobije visoki broj ostali igrači smiju bacati samo jednom ili dva puta. Igrač sa najnižim iznosom bacanja jedne runde dobiva čep od piva. Zato je prvi na redu u sljedećoj rundi. Igra se nastavlja dok se ne podijele svi čepovi. Od toga trenutka onaj tko dobije najveći broj u jednoj rundi daje čep onome koji je dobio najmanji broj. onaj tko na kraju ima sve čepove taj je izgubio igru.

Vrijednost brojeva:
1= 100, 6 = 60. Svi ostali brojevi imaju svoju normalnu vrijednost. Najveći mogući iznos jednog bacanja je 300 (3 x 1). Taj iznos se može premašiti samo Chicago - bacanjem - 4, 5 i 6. Taj iznos bacanja je najviši.

33. „Laži“

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, čaša za kockice, pivski čepovi

Igra „Laži“ se igra slično kao i Chicago 2. Razlika je samo u tome da u ovoj igri nema Chicago - bacanja i da brojke koje se dobiju bacanjem kockice igrač ne pokazuje drugim igračima. Može lagati sljedećem igraču. Dobiveni iznos sljedeći igrač mora premašiti. Ako to ne može slagat će da je iznos veći. Sljedećem igraču predaje kockice na pivskom čepu koje su pokrivene čašom. Sljedeći igrač vjeruje i pokušava (bez gledanja kockica) dobiti veći iznos ili želi pogledati. Ako iznos sada odgovara i igrač nije lagao sljedeći igrač (koji je htio vidjeti) dobiva čep od piva i počinje novo bacanje. Ako je igrač lagao dobiva čep od piva i počinje iz početka. I u ovoj igri gubi onaj koji je sakupio sve čepove.

34. Dvadeset jedan

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice

Ova igra bacanja kockice je jedna od varijanta quinze. Pobjednik je onaj koji skupi točno 21 bod ili tik ispod njega. Prva runda se igra s 3 kockice, druga s 2 kockice, a treća sa samo jednom kockicom. Tko bacanjem kockice dobije više od 21 ispada van.

35. Igra pet prstiju

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice

Svaki igrač ima do 10 bacanja. Igrač treba što je moguće prije s tri bacanja postići broj 5. Pobjednik je onaj igrač koji to uspije s najmanje bacanja.

36. Vabanque (velika banka)

- bacanje kockice i računanje

Broj igrača: dva i više
Materijal: 5 kockica, olovka i papir za bilježenje, za svakog igrača isti broj čipova (šibice, lipe…)

Cilj igre:
svaki igrač pokušava pomoću osnovnih računskih radnji brojeve pet uzastopnih bacanja spojiti tako da ispadne najveći mogući rezultat.

Priprema i tijek igre:
na početku igre igrači bacaju kockicu i onaj koji dobije najveći broj je vlasnik banke. U svakoj rundi je netko drugi vlasnik banke. Svaki igrač vlasniku banke daje ulog od 20 čipova (šibica, lipa...). Vlasnik banke zatim baca kockicu za svakog igrača tako da baca jednu za drugom. Igrač za kojeg vlasnik banke baca kockicu mora pokušati pomoću osnovnih računskih radnji dobiti što veći iznos. Smije se samo jednom zbrajati, oduzimati, množiti i dijeliti pri čemu redoslijed nije važan.

Primjer za igru:
vlasnik banke bacanjem prve kockice dobije 4, a bacanjem druge 2. Nakon drugog bacanja igrač odlučuje koju računsku radnju će koristiti. Koristi npr. množenje i dobije 8. Trećim bacanjem vlasnik banke dobije 6, a igrač odlučuje pribrojiti ju prethodnom iznosu 8 + 6 = 14. Igraču su sada ostale još samo dvije računske radnje. Trećim bacanjem vlasnik banke dobio je 4. Igrač oduzima: 14 - 4 = 10. U zadnjem bacanju vlasnik banke dobiva 2 i sada igrač koristi dijeljenje i rezultat je 5. Bankar zapisuje rezultat i nastavlja na isti način s drugim igračem. Nakon završetka jedne runde cijeli ulog uzima onaj tko je dobio najveći rezultat. Taj igrač je pobjednik te runde. U drugoj rundi bankar se mijenja.

37. Max i Moritz

Aufwürfeln und Abwürfeln.

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, čašica za kockice, 28 čipova (šibica, lipa...)

Igra se sastoji od dva dijela. Kod izbacivanja kockica treba se postići visoka kombinacija kako ne biste morali pokupiti niti jedan čip. Kod odbacivanja kockica treba se isto postići najveća kombinacija, ali kako bi se brzo opet riješili čipova. Tako se igra: Prije igre čiopovi se stave na sredinu stola. Kockica se baca u krug. Svaki igrač ima pravo na 3 bacanja. Nakon prvog i drugog bacanja može zadržati kockice s povoljnim brojem, koje se kasnije ne smiju više uzimati. Ako već nakon prvog ili drugog bacanja dobijete dobru kombinaciju, nemorate izvesti i ostala bacanja. Sljedeće kombinacije mogu nastati nakon 3 bacanja: (Najveća bacanja se smiju postaviti uvijek na početak!)

kombinacija	oznaka	vrijednost
6-6-6	Max i Moritz	12
5-5-5	udovica Bolte	11
4-4-4	majstor Boeck	10
3-3-3	učitelj Laempel	9
2-2-2	stric Fritz	8
1-1-1	seljak Mecke	7
od 6-6-5 do 6-1-1	kućni br.preko 600	6
od 5-5-4 do 5-1-1	kućni br. Preko 500	5
od 4-4-3 do 4-1-1	kućni br. Preko 400	4
od 3-3-2 do 3-1-1	kućni br. preko 300	3
od 2-2-1 do 2-1-1	kućni br preko 200	2

Drugi dio igre:
1. nabacivanje: kako tablica pokazuje, svaka kombinacija ima neko značenje i vrijedi određeni broj čipova. Najveće bacanje, tri puta šestica, zove se „Max i Moritz“ i vrijedi 12 čipova. Najniža kombinacija je kućni broj 2-2-1 i vrijedi samo 2 čipa. Igrač s najmanjom kombinacijom jedne runde mora iz sredine uzeti onoliko čipova koliko odgovara njegovoj kombinaciji. Prvi dio se igra sve dok na stolu nema više ni jednog čipa.

2. odbacivanje: stvar je u tome da se čim prije riješimo svih čipova., tj. vratiti ih natrag na sredinu stola. Ovaj put igrač s najvećom kombinacijom smije odložiti onoliko čipova kolika mu je kombinacija. Pobjednik je onaj tko prvi ostane bez čipova.

Napomena: Ako dva ili više igrača imaju istu kombinaciju, moraju bacati još jedanput kako bi situacija bila jasnija.

38. Las Vegas

- čista igre na sreću

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice i za svakog igrača isti broj čipova (lipe, šibice i sl.)

Igrači najprije dogovore ulog (npr. 5 - 10 čipa) koji svaki igrač prije igre mora staviti na stol. Kockica se baca u krug. Svaki igrač ima pravo na 2 bacanja koja se izvode na sljedeći način:

Prvo bacanje se izvodi s dvije kockice. Iznosi kockica se zbrajaju. Drugo bacanje izvodi se s trećom kockicom. Zbroj s prve dvije kockice se množi s brojem s treće kockice. Svaki igrač si zapamti krajnji rezultat (zapiše ga). Tko u rundi dobije najveći rezultat smije isprazniti lonac. Stavlja se novi ulog i započinje nova igra....

Primjer:

	prvo bacanje	drugo bacanje	rezultat
igrač A	3+4=7	2	7x2=14
igrač B	6+2=8	4	8x4=32
igrač C	5+3=8	1	8x1=8

U ovom slučaju ulog je dobio igrač B. Igrač koji nakon dogovorenog broja rundi (ili u slučaju bankrota nekog igrača) posjeduje najveći broj čipova je pobjednik.

Mala statistika: Najveći rezultat bi bio 6 + 6 = 12 x 6 = 72, Najniži rezultat bi bio 1 + 1 = 2 x 1 = 2.

39. Spori Petar

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica

Svaki igrač navede jedan broj od 1 do 6 i zatim pokušava dobiti taj broj što je brže moguće bacanjem kockice. Onaj kome je potreban najveći broj bacanja je „spori Petar" i izgubio je igru. Prije igre igrači se mogu dogovoriti koliko rundi će igrati. Onaj tko je na kraju najčešće bio „spori Petar" je gubitnik svih rundi.

40. Ljuta jedinica

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, papir i olovka

Svatko po pet puta baca kockicu u krug. Bačeni broj se pribilježi. Tko dobije jedan odmah ispada iz igre. Samo zbroj zbrojen do tada je valjan. Pobjednik je igrač s najvećim ukupnim brojem bodova.

41. Zločesta trojka

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, papir i olovka

Svaki igrač smije bacati kockicu zaredom koliko ga je volja. Bačeni brojevi se zbrajaju. Tko dobije trojku, gubi sve osvojene bodove i ispada iz igre. Prestanite s bacajem na vrijeme! Pobjednik je igrač koji nakon jedne runde postigne najveći ukupni broj bodova.

42. Goli vrabac

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, papir i olovka

Svatko baca za svog desnog susjeda. Bačeni broj pripada susjedu, s jednom iznimkom: tko dobije 1 (golog vrapca) mora od zbroja oduzeti jedan broj. Pobjednik je igrač koji nakon 6 rundi ima najveći broj bodova.

43. Adut

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica

Jedan igrač baca kockicu i određuje adut. Taj broj se po mogućnosti ne smije dobiti bacanjem kockice. Svaki igrač ima pravo na 10 bacanja. Pobjednik je onaj koji ne dobije"adut". Igru je izgubio onaj koji dobije „adut" nakon najmanje bacanja.

44. Raj i pakao

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, papir i olovka

Odrediti okrugli broj i bacati u krug. Kod svakog bacanja polja koja se na kocki okrenuta prema gore (raj) računaju se kao desetke a polja okrenuta prema dolje (pakao) kao jedinice. Ako neki igrač na primjer baci šesticu i dvojku, zbraja se ovako: 1. bacanje 6 gore =60, 1 dolje =1, zajedno=61; 2 bacanje 2 gore=20, 5 dolje= 5, zajedno=25; zbroj oba bacanja je onda: 61+25=86. Onaj tko nakon utvrđenog okruglog broja ima najveći ukupni rezultat, pobjednik je.

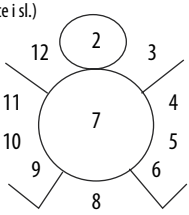
45. Nadajmo se 5!

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice

Prvo se određuje okrugli broj. Zatim se baca u krug. Broje se samo petice. Peterostruki paš računa se kao 5 x 5 = 25. pobjednik je onaj tko na kraju ima najviše bodova.

46. Nespretnjaković

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, po 4 čipa (lipe, šibice i sl.)



Ovo je igra iz Bavarske koja se tamo još uvijek često igra. Igra se s 2 kockice. Prvo se „nespretnjaković" (pogledaj sliku) nacrta kredom na stol. Svaki igrač smije po igri upotrijebiti 4 čipa. Kockica se baca u krug, dobivene brojke se zbrajaju i stavlja se po jedan čip na odgovarajući broj na „nespretnjakovića". Ako je broj već zauzet igrač smije povući broj i kockice predati sljedećem igraču. Izuzetak tog pravila je broj 7. U ovom slučaju svi čipovi ostaju stajati. Ako je neki igrač iskoristio sve čipove ispada. Onaj igrač koji je ostao zadnji uzima sve čipove i taj je pobjednik.

47. Sultan

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, 21 šibica

Svaki igrač dobiva 8 čipova. Tko prvi dobije šesticu, postaje sultan. On određuje svojim igračima broj od 1 do 5 koji moraju baciti. Tko ne ispuni zapovijed sultana mora u blagajnu visokog gospodina uplatiti jedan čip. Tko baci traženi broj od sultana dobiva jedan čip. Ako netko baci šesticu postaje sultan i dobiva i sultanovu kasu. Igra završava čim netko od igrača ostane bez čipova. Pobjednik je igrač s najvećim brojem čipova.

48. Veliki kućni broj

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, papir i olovka

Cilj igre je postići najveći kućni broj. Svatko ima 3 bacanja. Nakon svakog bacanja odmah se mora odlučiti dolazi li bačeni broj na mjesto jedinice, desetice ili stotice troznamenkastog kućnog broja. Tko na početku dobije jedinicu stavlja ju na mjesto jedinice. Tko na početku baci šesticu stavlja ju naravno na mjesto stotice kućnog broja. Na početku se igrači dogovore oko broja rundi koje će igrati. Kućni brojevi se zbrajaju. Onaj koji na kraju ima najveći ukupan iznos je pobjednik.

49. Mali kućni broj

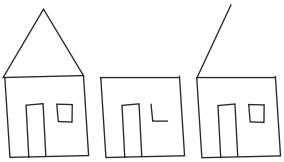
Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, papir i olovka

Vrijede ista pravila kao u prethodnoj igri samo obrnuto. Pobjednik je onaj koji pomoću 3 bacanja dobije najniži kućni broj.

50. Bacanje kućica

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, papir i olovka kao i čipovi (lipe, šibice i sl)

Svaki igrač odabere sretni broj i zapiše ga. Baca se u krug. Svaki put kada netko dobije svoj sretni broj smije nacrtati dio kućice. Pobjednik je onaj koji prvi nacrta svih 13 dijelova kućice. Gubitnici pobjedniku moraju platiti jedan čip po crtici koje im nedostaju.



Pietro Anna Sabina

Kućica ima ukupno 13 linija. Krov ima dvije, četverokut 4, vrata 3 i prozor 4 linije.

51. Izbacivanje šibica

- lijevo, desno, ravno, drvo mora nazad u kuću!

Broj igrača: tri i više
Materijal: 3 kockice, 28 šibica

Cilj igre:
Svaki se igrač pokušava riješiti što je prije moguće šibica koje je dobio bacanjem

Priprema i tijek igre:
Prvo se šibice ravnomjerno podijele među igračima. Ako ima viška stave se na stranu. Zatim se sa sve 3 kockice baca u krug. Svaki igrač ima jedno bacanje. Odlučujuća su pojedina polja na kockicama. Kada se dobije jedinica susjednom desnom igraču se daje jedna šibica, kod dobivene dvojke susjednom lijevom igraču daje se jedna šibica. Kada se dobije šestica jedna šibica se vraća u „kuću", tj. stavlja se na sredinu stola. Ostala polja (3-4-5) nemaju vrijednost. Ako neki igrač ne može više podmiriti svoje dugove prvo se isplaćuje šestica, zatim dvojka i onda jedinica. Ako neki igrač nema više šibica mora pauzirati dok mu susjedni igrači ponovno ne daju nove. Igru je izgubio onaj kojemu ostane zadnja šibica.

52. Max

- tko riskira, taj i profitira!!

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice i za svakog od igrača ista količina sredstva za plaćanje

Cilj igre je s tri kockice dobiti najvišu moguću kombinaciju. Sljedeće kombinacije su moguće:

kombinacije	oznaka	vrijednost
1-1-1	general Max	1. nivo
1-1-6 do 1-1-2	Max sa pet / Max sa šest	2. – 6. nivo
6-6-6 do 1-1-2	čvrste šestice" – „čvrste dvojke"	7. – 11. nivo
6-5-4 do 3-2-1	ulice, tj. neprekidni niz	12. -15. nivo
6-6-5 do 6-6-1	šesterostruki paš	16. -20. nivo
5-5-6 do 5-5-1	peterostruki paš	21. – 25.
4-4-6 do 4-4-1	četverostruki paš	26. – 30.
3-3-6 do 3-3-1	trostruki paš	31. – 35.
2-2-6 do 2-2-1	dvostruki paš	36. – 40.

Igra se ovako: Prvi igrač postavlja i određuje s koliko bacanja će postići prednost. Ako na primjer dobije Maxa s peticom u dva bacanja, ovu kombinaciju može pobijediti onda samo Max sa šesticom ili general Max, naravno isto samo s dva bacanja.
Ostale mogućnosti: Dobili ste maxa s peticom i to samo s jednim bacanjem. Više od tri bacanja nije dozvoljeno. Ako su svi igrači jedne runde pokušali premašiti priloženu kombinaciju ili dobiti istu s manje bacanja, slijedeći igrač je na redu.
Važno: u ovoj igri smijete zadržati dobre kockice, tj. nakon prvog ili drugog bacanja igrate samo s dvije ili jednom kockicom.

Bodovanje: nakon svake završene runde igrač s najvećom kombinacijom od svakog igrača dobije po jedan čip. Igra se određeni broj runda i proglašava ukupni pobjednik.

53. Prokleti 66

- moraš imati sreće!

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice

Cilj igre:
mora se dobiti točno broj 66.

Tijek igre:
Baca se u krug istovremeno s tri kockice. Svaki igrač ima pravo na jedno bacanje. Bačeni broj svih sudionika se stalno zbraja. Ako se premaši 60 igrač koji je na redu smije nastaviti sa samo jednom kockicom. Treba dobiti točno 66. Ako neki igrač svojim bacanjem premaši 66, od ukupnog broja se oduzimaju bacanja sljedećeg igrača sve dok se opet ne dođe do broja 66. Igra se nastavlja sve dok neki igrač svojim bacanjem ne dobije 66. Taj igrač je pobjednik. Prije početka igre može se dogovoriti i veći broj rundi igranja. Na kraju igre pobjednik je igrač koji je ostvario najveći broj pobjeda.

54. Skromnjaković

- zabavna igra bacanja kockice

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, papir i olovka

Cilj igre:
onaj koji bacanjem često dobiva 2 i 5 ima velike šanse za pobjedu.

Priprema i tijek igre:
Baca se u krug. Svaki igrač ima jedno bacanje s 3 kockice. Točkice na sve tri kockice se zbrajaju i unose na popis igrača u rubriku ispod dotičnog igrača. Igrač koji dobije dva ili pet smije taj broj oduzeti od ukupnog broja bodova. Nepostoje minus-iznosi, najmanja vrijednost je 0. Igrač koji nakon isteka rundi igranja koje su dogovorene na početku igre ima najmanji ukupni broj bodova je "skromnjaković" a ujedno i pobjednik igre

Kraj igre:
Igrač koji nakon isteka rundi igranja koje su dogovorene na početku igre ima najmanji ukupni broj bodova je "skromnjaković" a ujedno i pobjednik igre.

55. Car Neron

Broj igrača: dva
Materijal: 3 kockice

Igra se s 3 kockice i to naizmjenično dok jedan od igrača ne dobije 6. Kada neki igrač dobije 6 tu kockicu stavlja sa strane i nastavlja igru s ostale dvije. Sada pokušava dobiti što je moguće veći iznos. Ako npr. u prvom bacanju dobijete 6, u drugom 5 i 2, kockicu s 5 polja možete ostaviti, a dvojku pokušati „popraviti". A možete zadnje bacanje igrati i s dvije kockice. Pobjednik je onaj koji nakon završetka dogovorenog broja rundi ima najveći broj.

56. Skok u vodu

Broj igrača: tri i više
Materijal: 1 kockica

Na početku igre jedan igrač navede jedan broj od 1 do 30. Baca se u smjeru kazaljki na satu. Dobiveni iznosi se uvijek zbrajaju sa rezultatom posljednjih bacanja. Ako netko dobije navedeni broj ili ga premaši „skače u vodu" i ispada iz igre. Prije toga mora navesti sljedeći broj za skok u vodu. Nastavlja se s bacanjem. Onaj tko dobije ili premaši sljedeći broj također ispada. On navodi treći broj. Pobjednik je onaj koji ostane zadnji.

57. Ramba Zamba

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, papir i olovka

Cilj igre:
Poanta igre je u tome da se broj točkica triju kockica bačenih jedna za drugo zbraja i unosi kao troznemankasti broj u tablicu mjesnih vrijednosti tako da na kraju nastane što je moguće veći ukupni broj.

Priprema i tijek igre:
na početku se sastavi lista igrača na sljedeći način:

Renato			Luca			Barbara			Giovanni		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Prvi igrač sa liste počinje igru. Baca kockice jednu za drugom.Nakon svake kockice mora se odlučiti u koje stupac želi upisati dobiveni broj: u stupac S (stotice), stupac D (desetice) ili stupac J (jedinice). Na taj način nastaje nakon trećeg i ujedno i posljednjeg bacanja troznamenkasti broj koji po mogućnosti treba biti što veći. Najveći mogući broj je 666, a najmanji 111. Ako igrač već kod prvog bacanja dobije 6 upisat će ju naravno u stupac S (stotice). Ako na početku dobije mali broj upisat će ga u stupac D ili J u nadi da će se u sljedećim bacanjima popraviti. Nakon završetka dogovorenog broja rundi svaki igrač zbraja svoje brojeve. Onaj koji ima najveći ukupan broj pobjednik je „Ramba - Zambe".

58. Killroy

- za one koji brzo računaju!

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, čaša za miješanje i 50 čipova

Cilj igre je broj točkica dobivenih bacanjem triju kockica spojiti pomoću četiri osnovne računske radnje tako da se dobije broj 15 ili broj najbliži njemu. Igra se ovako: onaj koji dobije najveći broj bacanjem je voditelj igre. Svi čipovi se nalaze na sredini stola. Voditelj igre dobro protrese kockice u čaši i baca kockice. Zadatak igrača je što je moguće brže što povoljnije povezati zbrajanjem, oduzimanjem, množenjem i dijeljenjem sve tri kockice. Pri tome se pokušava točno dobiti broj petnaest odnosno broj najbliže njemu.

Primjer: Voditelj igre baci 3-2-5
igrač A računa: 3 + 5 = 8 8 x 2 = 16 odmah uzvikne 16
Igrač B računa ovako: 3 x 2 = 6 6 + 5 = 11 odmah uzvikne "11"
Pobjednik bi bio igrač A jer je bliže broju 15 od igrača B. On dobiva 8 čipova.

Pobjednička kvota se izračunava na sljedeći način:

rezultat	dobit
15	10
14 / 16	8
13 / 17	6
12 / 18	4
11 / 19	2
ispod 10 / iznad 20	0

Ako neki od igrača krivo zbroji ili zbroji duplo brojeve na kocki, kao kaznu mora od svojih čipova (ako ih još uvijek ima) koje je osvojio odložiti na sredinu stola. Igra je završena kada su podjeljeni svi čipovi. Pobjednik je igrač koji na kraju igre ima najviše čipova. Nova igra počinje ....

59. Sve devetke

- gore dolje, tko će prvi uspjeti?

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, čašica za miješanje, 9 šibica

Cilj igre:
svaki igrač pokušava u drugoj fazi igre riješiti se šibica koje je osvojio u prvoj fazi

Priprema i tijek igre:
na početku se 9 šibica stavi na sredinu stola.Svaki igrač ima jedno bacanje po rundi sa dvije kockice. Ako pri bacanju dobije veći broj od devet mora uzeti onoliko šibica koliko je premašio broj 9. Ako dobije 10 mora uzeti jednu šibicu, za broj 11 mora uzeti dvije, a za 12 uzima 3 šibice. Ako dobije 9 ne mora ništa uzimati i sljedeći igrač je na redu. Igra se dok se ne podijele sve šibice. Sada dolazi druga faza igre: Svi igrači koji nemaju šibice ispadaju van. Baca se kao u prvoj fazi samo s jednom razlikom: Bodovi koji premašuju broj 9 drugačije se boduju. Sada se šibice odlažu

Kraj igre:
Pobjednik je onaj koji se riješi svih šibica i igra je završena.

60. Ispod deset pobjeđuje

- tko će osvojiti najviše čipova

Broj igrača: tri i više
Materijal: 3 kockice, 50 čipova (lipa, šibica…)

Prvo se igrači ravnomjerno podijele za čipove. Zatim se odabere vlasnik banke. On baca za sve igrače, a osim toga dijeli dobitke i kasira čipove. Smije također navesti najviši ulog koji vrijedi za cijelu igru. Prije svake igre svi igrači, izuzev vlasnika banke, stavljaju pred sebe onoliko čipova koliko misle da mogu riskirati. Zatim vlasnik banke izvodi prvo bacanje s 3 kockice. Ako je ispod 10 svi igrači osvajaju onoliko koliko su odredili. Vlasnik banke mora isplatiti igračima. Ako je iznad 10 vlasnik banke kasira sve uloge. Nakon pete igre predaje banku sljedećem igraču. Igra je završena kada je svaki igrač jedanput bio vlasnik banke.Onaj koji na kraju ima najviše čipova je pobjednik.

61. Dobra desetka

– upišite pravilno rezultate!

Broj igrača: dva i više
Materijal: 23 kockice, čašica za miješanje, papir i olovka

Cilj igre:
dobiti što je moguće veći rezultate bacanja i onda i onda ih spretno pomnožiti. Onaj kome to uspije blizu je pobjede!

Priprema i tijek igre:
Prije početka svaki igrač ispod svoga imena napiše brojeve od 1 do 10 jedan ispod drugoga. Zatim se baca u krug. Svaki igrač po rundi ima jedno bacanje s kojim može postići zbroj kockica između 3 i 18 (brojeve na kockicama zbrojiti). Postignuti broj igrači moraju upisati iza jednog od 10 brojeva. Između se upisuje znak za množenje što znači da se od ta dva broja dobiva suma.

Primjer:

Igrač A	Igrač 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
8x 15 = 120	8 x 13 = 104
9x 16 = 144	9 x 15 = 135
10 x14 = 140	10 x 11 =110
suma : 697	**suma: 651**

U ovoj igri pobjeđuje igrač A
Nakon završenih 10 rundi svi igrači iza 10 brojeva moraju imati zapisane iznose bacanja kao i sume. Te sume se zbrajaju i na taj način se dobije

krajnja suma. Pobjednik je onaj koji ima najveću krajnju sumu. Tajna ove igre je u tome da se od početka dobiveni rezultati upisuju iza točnog broja. Visoki rezultati bacanja upisuju se više iza visokih brojeva jer npr. deset puta 17 iznosi više nego tri puta 17.

62. Max laži

- vesela bavarska igra

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, čašica za miješanje, čipovi, jedan pivski čep

Cilj igre:
ili zaista bacanjem dobiti visoke kombinacije ili uvjerljivo lagati o visokim kombinacijama.

Igra se ovako:
sve čipove stavite na sredinu stola. Baca se u krug. Svaki igrač ima jedno bacanje. Baca se na sljedeći način: Igrač preokrene čašicu s objema kockicama na čep od piva i snažno protrese. Nakon toga samo lagano nagne čašicu i pažljivo si pogleda što je bacio, kako nitko drugi ne bi vidio njegov rezultat. Nakon toga predaje čep od piva zajedno sa čašicom i kockicama svom lijevom suigraču i glasno kaže svoju kombinaciju kockica. Pri tome može reći istinu ali smijete uzviknuti kombinaciju kockica koja se uopće ne nalazi ispod čašice.

Mogu se bacati sljedeće kombinacije:
Najveće bacanje je Max: 1-2
Nakon toga dolaze u silaznom nizu paše: 6-6, 5-5, 4-4-, 3-3, 2-2-, 1-1.
Zatim su kućni brojevi, od najvećeg: 6-5.
Do najmanjeg kućnog broja: 3-2. (Kod kućnog brojeva uvijek se stavlja veći dobiveni broj ispred manjeg bačenog broja).

Lijevi suigrač po primitku kockice ima dvije mogućnosti:
a) On vjeruje u izjavu svog suigrača i počne - ne podižući čašicu - snažno tresti čašicu. Na kraju i on samo proviri ispod čašice i mora dobiti veću kombinaciju od prethodnog igrača i proslijediti dalje lijevom igraču do sebe.

b) Ne vjeruje u izjavu svog suigrača. U ovom slučaju čašicu smije podići pred svim igračima i usporediti stvarno stanje s izjavom prethodnog igrača. Ako izjava odgovara bacanju ili ako je veća, igrač koji ne vjeruje mora si uzeti čip iz sredine. A ako je manje bačeno nego što je rečeno čip si mora uzeti igrač koji je lagao. Igrač koji nije morao uzeti čip započinje novu rundu.

Onaj koji prvi ima svih 5 čipova pred sobom je gubitnik i mora izvršiti zadanu kaznu (npr. stoj na glavi ili mora svakom igraču dati kompliment i sl.). Onaj koji dobije najveće bacanje Max (1-2) smije pokazati drugim igračima i ispada iz te runde.

63. Las Vegas br. 1

Broj igrača: tri i više
Materijal: 2 kockice, papir i olovka, čipovi

Prikazanu skicu s brojevima od 2 do 12 treba precrtati na veliki list papira.

	7	
2		**3**
4		**5**
6		**8**
9		**10**
11		**12**

Brojevi predstavljaju shemu uloga u igri. Svaki igrač dobije od prilike 30 čipova. Prije igre odredi se vlasnik banke. Baca samo vlasnik banke. Prije bacanja igrači stavljaju željene uloge na jedan ili više brojeva na shemi. Svaki igrač mora zapamtiti svoj ulog. Zatim vlasnik banke baca i govori sumu. Ako je to broj sa lijeve strane on kasira sve uloge uključujući i 7. Ako je to broj sa desne strane mora poduplati uloge. Obrnuto je ako je broj sa desne strane. Kasira sve uloge s desne strane uključujući i 7, a svi ulozi s desne strane se poduplavaju. Ako bacanjem dobije 7 svi ulozi na tom broju se utrostručuju, a ostale uloge smije kasirati. Nakon svakog bacanja igrači mogu uzeti svoje uloge, ostaviti ih ili premjestiti na drugi broj. Nakon završetka dogovorenog broja rundi drugi igrač preuzima banku.

64. Par ili nepar

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice

Pobjeđuje li par ili nepar odlučuje prvi igrač bacanjem prije početka runde. Jedan za drugim bacaju istovremeno s dvije kockice. Za par obadvije kockice moraju pokazivati parni broj, npr. 2,4 ili 6. Za nepar neparne brojeve, npr. 1,3 ili 5. Ako više igrača ispuni taj uvjet, pobjednik je onaj koji ima najveću sumu. Pobjednik određuje hoće li u idućoj rundi pobjednik biti par ili nepar.

65. Brisanje točkica

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, olovka ili kreda

Baca se u krug s dvije kockice. Svaki igrač ima jedno bacanje. Onaj igrač koji je u prolazu dobio najmanji broj, crta kredom ispred sebe ili na komad papira jednu točkicu. Nakon 10 rundi treba biti nacrtanih 10 točkica. Sada slijedi brisanje. Igrač koji dobije najveći broj smije obrisati ili prekrižiti jednu točkicu. Onaj koji obriše zadnju točkicu je pobjednik. Onaj koji nakon prvog prolaze ne nacrta niti jednu točkicu ne može sudjelovati u brisanju i ne može više pobijediti.

66. Plus - minus

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, do 20 čipova po igraču

Svaki igrač dobije 15 (po dogovoru i više) čipova. Odabire se igrač koji će početi igru. Baca jednu kockicu i ostavlja ju. Njegov suigrač s desne strane baca drugu kockicu. Zatim se izračunava razlika. Igrač sa većim brojem dobiva od drugog igrača onoliko čipova kolika je razlika među njihovim brojevima. Zatim igra sljedeći igrač i izračunava sa svojim lijevim suigračem. Tako se dalje nastavlja u krug. Kada neki igrač nema više čipova ispada. Onaj koji je ostao zadnji je pobjednik.

67. Šezdeset i šest

- nemojte pobrkati s kartaškom igrom

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, 5 šibica po igraču

Cilj igre:
ne smiješ biti prvi koji će premašiti broj 66.

Priprema i tijek igre:
svaki igrač ima jedno bacanje u kojem baca sve 3 kockice. Polja jednog bacanja se zbrajaju i dodaju rezultatu prethodnog igrača. Na taj način ukupna suma se približava broju 66. Igrač koji prvi dobije ili premaši 66 mora dati jednu od svojih 5 šibica. Gubitnik počinje sljedeću igru. Tko će ovaj pu biti nesretnik?

Kraj igre:
igra se dok netko ne ostane bez šibica. Tko u tom trenutku ima najviše šibica je pobjednik.

68. Dijelovi

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, 50 čipova

Cilj igre:
sretnim bacanjem kockice osvojiti 10 čipova

Priprema i tijek igre:
na početku igre čipovi se stavljaju ma sredinu stola. Prvi igrač započinje bacanjem. Svaki igrač ima dva bacanja. Prvo bacanje igra s dvije kockice, a drugo s jednom kockicom. Kada se brojevi zbroje i ako se mogu podijeliti bez ostatka taj igrač dobiva jedan čip. Pobjednik je onaj koji prvi dobije 10 čipova.

69. Paš

- omiljena igra bacanja kockice

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, čašica za miješanje, 50 čipova

Priprema i tijek igre:
prije igre staviti 50 čipova na sredinu stola (ako je manje od 4 igrača odgovarajući broj manje). Zatim se igrači dogovore oko broja rundi koji žele igrati. Baca se u krug uvijek s dvije kockice. Svaki igrač ima 3 bacanja. Ako neki igrač dobije paš odmah dobije onoliko čipova koliki je broj dobio. Ostala bacanja se ne boduju. Ako neki igrač u 3 bacanja ne dobije paš sljedeći igrač je na redu. Pobjednik je onaj koji nakon završetka svih rundi ima najviše čipova.

70. Skriveni kućni brojevi

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, čašica za miješanje

Ova igra se igra kao i „Najveći kućni broj". Jedina razlika je da se kod trećeg bacanja bilježi skriveni broj, dakle broj s donje strane kockice (broj okrenut prema stolu).

71. Čarobna kapa

Broj igrača: tri i više
Materijal: 1 kockica, čašica za miješanje

Jedan igrač protrese čašicu i baci kockice na stol, ali ne podigne čašicu. Igrač s njegove lijeve strane mora pogoditi je li broj veći ili manji od 4. Zatim se čašica diže. Ako je igrač pogodio dopisuje si jedan bod, ako nije oduzima si jedan bod. Ako se dobije 4 bacanje se ponavlja. Zatim baca igrač koji je pogađao i dalje redom u krug. Pobjednik je onaj koji prvi sakupi 10 bodova.

72. Množenje

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice

Baca se u krug s dvije kockice. Dva dobivena broja se množe. Pobjednik je onaj koji u jednoj rundi ima najveći broj. Pobjednik započinje sljedeću rundu.

73. Blizanci

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, čipovi

Baca se u krug s dvije kockice. Boduju se samo dvojke. Onaj tko nakon 10 rundi ima najviše dvojki je pobjednik i ostali igrači mu daju onoliko čipova koliko je dvojki dobio bacanjem.

74. Craps

- točno predviđanje je odlučujuće

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice i isti broj čipova za svakog igrača

Cilj igre:
onaj tko bacanjem dobije brojeve koje je predvidio je pobjednik. Craps opet nije tako jednostavan...

Priprema i tijek igre:
Bacanjem kockice odlučuje se tko će prvi preuzeti banku. Dogovara se broj rundi u kojima on igra protiv ostalih igrača. Vlasnik banke navodi jedan broj od 1 do 12. Na taj broj se kladi i ulaže čipove. Ostali igrači zajedno moraju priložiti isti iznos. Ako vlasnik banke bacanjem iz prvog puta dobije predviđeni broj osvaja ukupan ulog. Ako ne dobije iz prvog puta baca kocku sve dok ne dobije taj broj ili ne dobije broj koji je dobio prvim bacanjem. Njegove šanse za pobjedu su sada obrnute: ako bacanjem dobije taj broj gubi cjelokupan ulog koji si igrači međusobno podijele. Ako još jednom dobije broj koji je dobio prvim bacanjem smije kasirati cjelokupan ulog. Igra se dok svi igrači jedanput ne preuzmu kasu. Pobjednik je onaj koji osvoji najviše čipova.

75. Iznad jedanaest

- jednostavno i dražesno!

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, za svakog igrača isti broj čipova

Priprema i tijek igre:
na početku se dogovori ulog koji svi igrači moraju staviti na sredinu stola. Baca se u krug. Svaki igrač ima jedno bacanje. Kombinacije, a time i vrijednosti brojeva koji se dobiju jednim bacanjem imaju različito značenje:
1. Jedanaest (6-5). Onaj tko osvoji ovaj iznos smije uzeti ukupan ulog sa sredine stola. Nakon toga svaki igrač mora staviti ulog.
2. Dvanaest: (6-6). Igrač koji dobije ovu kombinaciju mora poduplati iznos uloga sa sredine stola.
3. Ispod jedanaest. Mora se napraviti razlika između 11 i broja dobivenog bacanjem. Broj se množi s 5 i dobiva se iznos koji igrač mora dodati ulogu sa sredine stola.

Primjer: u najgorem slučaju ako igrač dobije dvije jedinice, razlika je 11 - s = 9. pomnoženo s 5 dobije se 9 x 5 = 45. To znači da igrač ulogu mora dodati 45 čipova. Pobjednik je onaj koji na kraju ima najviše čipova.

76. Julchen skače s tornja

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, čašica za miješanje

Počinje se s dvije kockice u čašici. Čašica se postavi naopako, ali se ne gledaju dobivene brojke. Treća kockice se postavlja na okrenutu čašicu i baci ju se na stol. Dobiven broj pomnoži se s brojem dobivenim bacanjem prve dvije kockice. Pobjednik je onaj koji dobije najveći broj.

77. Slijepo oko

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice, čašica za miješanje

Svaki igrač ima od jednog do tri bacanja. Kod svakog bacanja igrač mora koristiti sve 3 kockice. Drugo bacanje poništava prvo. Tko ima hrabrosti za treće bacanje koje poništava drugo? Boduju se samo polja sa trojkom i peticom. Kockica u sredini je slijepa, ne broji se. Time 3 prelazi u 2, a 5 u 4. Igrač sa najvećim brojem u rundi je pobjednik.

78. Pogodi zbroj na kocki

Broj igrača: dva i više
Materijal: 3 kockice

Postavite 3 kockice jednu na drugu! Pobjednik je onaj koji najbrže odgonetne sumu brojki na poljima koja su prekrivena. Prepoznatljivi broj najgornje kockice je npr. 6. Točan rezultat bi bio 15. Računa se tako da se od 21 oduzme 6.

Ovdje imamo ovaj primjer:
Donja vrijednost gornje kockice šest je jedan
Gornja vrijednost druge kockice je npr. pet
Donja vrijednost druge kockice je npr. dva
Gornja vrijednost treće kockice je npr. četiri
Donja vrijednost treće kockice je npr. tri
Zbroj: petnaest

79. Igra pješaka

- igra bacanja kockice iz kasnog srednjeg vijeka

Broj igrača: od dva do pet
Materijal: za svakog igrača jedna kockica, 50 čipova

Cilj igre:
u prvom dijelu igre trebaju se dobivati što manji brojevi dok u drugom dijelu što veći

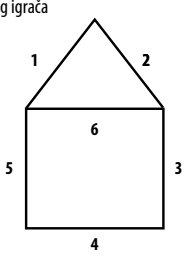
Priprema i tijek igre:
igra se sastoji od dva dijela:
Prvi dio: čipovi se nalaze na sredini stola. Baca se u krug. Svaki igrač po rundi ima jedno bacanje. Onaj koji dobije najniži broj uzima sa sredine stola jedan čip. Ako dva ili više igrača dobiju isti broj, bacaju kocku dok se ne utvrdi onaj koji mora uzeti čip. Prvi dio se igra 10 rundi. onaj tko u 10 rundi nije kasirao niti jedan čip mora nastaviti igru.
Drugi dio: opet se baca u krug. Sada igrač koji dobije najveći broj može odložiti jedan čip na sredinu stola. Onaj tko je odložio sve čipove ne nastavlja s igrom. Izgubio je onaj igrač koji je ostao zadnji.
Može se igrati l s dvije kockice!

80. Kuća sreće

- tko će prvi srušiti svoju kuću?

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, papir i olovka za svakog igrača

Svaki igrač na svoj list papira crta „kuću sreće":



Baca se u krug. Svaki igrač ima jedno bacanje. Nakon bacanja igrač treba prekrižiti odgovarajući broj na svojoj kučici. Ako je na papiru već prekrižio broj koji je dobio bacanjem onda taj broj treba prekrižiti na papiru susjednog igrača. Ako je i susjedni igrač već prekrižio taj broj onda ponovno mora upisati taj broj kraj već prekriženog broja. Pobjednik je onaj koji prvi sruši svoju kuću.

81. Jule

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, čipovi, papir i olovka

Baca se u krug. Važno je u što kraćem roku bacanjem kocke dobiti brojeve od 1 do 6 i to redoslijedom. Onaj tko dobije 1 zabilježi to. Ako u drugom bacanju dobije 2 zapiše ju ispod jedinice i tako do 6. Zatim te brojke u sljedećim bacanjima obrnutim redoslijedom treba prekrižiti. Pobjednik je onaj tko je prvi zabilježio sve brojeve. Svi igrači koji su izgubili za svaki ne prekriženi broj pobjedniku moraju dati po jedan čip.

82. Nijema Jule

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, čipovi,papir i olovka

Ova igra se igra kao i „Jule". Razlika: Tijekom igre ne smije se pričati. Ako netko ipak nešto kaže igra iz početka.

83. Magičan broj

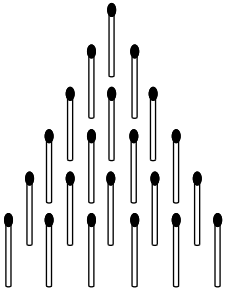
Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, čašica za miješanje, 10 čipova za svakog igrača

Svaki igrač se pokušava što prije riješiti svih čipova. Igrač koji prvi ostane bez čipova je pobjednik. Svaki igrač na početku igre ima svoje čipove ispred sebe. Baca se u krug, a svaki igrač ima jedno bacanje. prije nego kockica padne igrač mora reći koji bi broj mogao dobiti. Ako dobije predviđeni broj može odložiti jedan čip na sredinu stola. Ako ne dobije taj broj ne odlaže čip. Sljedeći igrač je na redu.

84. Piramida

- tko će prvi rastaviti svoju piramidu?

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, za svakog igrača 21 šibica



Na početku svaki igrač složi svoje šibice ispred sebe u obliku piramide. Na vrhu 1 šibica, u drugom redu dvije šibice, u trećem redu 3 šibice itd. Dobije se ukupno 6 redova. Baca se u krug. Svaki igrač ima jedno bacanje i smije maknuti onaj red u kojem je onoliko šibica koliki je broj dobio bacanjem. Ako dobije broj, a taj red je već maknuo drugi igrač dolazi na red. pobjednik je onaj koji prvi rastavi svoju piramidu.

85. Plus - minus

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica

Svaki igrač treba zapisati brojeve od 1 do 6 jedan ispod drugoga na komad papira. Baca se u krug. Dobivene brojke se na papiru križaju. Kada smo dobiveni broj već prekrižili ponovno ga zapisujemo. Pobjednik je onaj koji prvi prekriži sve brojeve.

86. Uzduž i poprijeko

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica

Svaki igrač smije bacati kockicu sedam puta za redom. Prvo i drugo bacanje se zbraja, treće bacanje se oduzima od dobivenog broja prvog i drugog bacanja, a četvrto bacanje opet dodajemo. Peto bacanje opet oduzimamo, šesto bacanje se opet dodaje i sedmo opet oduzima. Ako netko međusumom dobije broj u minusu ispada iz igre. pobjednik je onaj igrač koji ima najbolji rezultat.

87. Gore - dolje

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica

U ovoj igri svaki igrač ima 9 bacanja. Svako treće bacanje se oduzima.

Primjer: 1. bacanje + 2. bacanje - 3. bacanje + 4. bacanje + 5. bacanje - 6. bacanje + 7. bacanje + 8. bacanje - 9. bacanje

88. Izjednačena pravednost

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, 5 čipova po igraču

Svaki igrač dobije 5 čipova. Baca se u krug. Svaki igrač smije bacati tri puta zaredom. Brojevi pojedinih kockica se zbrajaju. Onaj tko dobije najveći zbroj mora u blagajnu platiti jedan čip. Ako dva igrača imaju najveći broj obadva plaćaju. Onaj tko je nakon završetka svih rundi (broj se dogovori prije početka) izgubio sve čipove, osvaja cijelu blagajnu.

89. Quinze (petnaest)

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, dovoljan broj čipova

Igra se u krug. Svaki igrač baca kocku dok ne dobije 15 ili broj najbliže ispod njega. Ako dobije iznad 15 ispada iz ige. Pobjednik je onaj koji prvi dobije 15. Ako više igrača dobije 15 pobjednik je onaj kojemu je trebalo najmanje bacanja. Ako nitko ne dobije 15 pobjeđuje onaj igrač koji ima najbliži broj.

90. Ispod ili iznad devet

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica, dovoljan broj čipova

Naizmjenično po redu je uvijek netko drugi razigravač i kladi se s drugim igračima hoće li u 3 bacanja dobiti ispod ili iznad 9 bodova. Drugi igrači su protiv. Onaj koji dobije okladu može kasirati. Kada se dobije devetka ulog se udvostručuje.

91. August i Augusta

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, papir i olovka

Baca se u krug za sljedeći rezultat: tko prvi dobije Augusta (=paš, dva ista broja) i Augustu (=zbroj 7) i obrnuto. Tko dobije jedno od toga zabilježi si to. Pobjednik je onaj tko dobije i Augusta i Augustu.

92. Macao

- baci 12!

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica

Svaki igrač baca tri puta. Cilj igre je bacanjem kockice dobiti 12. Tko dobije više od 12 izgubio je igru, a onaj tko dobije manje od 12 može s četvrtim bacanjem pokušati popraviti rezultat.

93. Dvadeset i jedan puta jedan

- sasvim jednostavna igra bacanja kockice

Broj igrača: dva i više
Materijal: 1 kockica

Baca se u krug. Svaki igrač ima jedno bacanje. Ako se dobije 6 mora se ponovno bacati. Dobivene brojke pri tome se ne igraju nikakvu ulogu. Računa se samo koliko često se dobiva 1. Pobjednik je onaj tko 21. dobije jedinicu.

94. Bacanje na kartu

- tko će pokupiti sve karte?

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, karte za skat

Priprema i tijek igre:
32 karte se dobro pomiješaju i poslože na hrpu na sredinu stola poleđinom prema gore. Gornja karta se okrene i stavi pokraj hrpe. Ta karta pokazuje koji broj se mora dobiti bacanjem.

Određene karte boduju se na sljedeći način:

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 9
dama = 3	osmica = 8
dečko = 2	sedmica = 7

Prvi igrač baca kocku. Pri tome uzima obadvije kockice. Računa se samo zbroj brojeva obadvije kockice. Taj zbroj mora točno odgovarati otkrivenoj karti. Ako ne dobije točno taj rezultat sljedeći igrač je na redu. Ako netko dobije šesterostruki paš ne može osvojiti niti jednu kartu, ali ima još jedan pokušaj. Pobjednik je onaj tko na kraju ima najviše karata.

95. Boja ili vrijednost

- čista igra na sreću!

Broj igrača: dva
Materijal: karte za skat, za oba igrača isti broj čipova

Cilj igre:
morate pogoditi broj ili boju okrenute karte kako bi dobili što više čipova

Priprema i tijek igre:
prvo se ravnomjerno podijele čipovi. Zatim se karte dobro promiješaju i svaki od igrača dobije 16 karata. Igrač karte položi ispred sebe u osam redova okrenute poleđinom prema gore. Igrač A počinje. Pokaže na jednu kartu igrača B i kaže crvena ili crna. Ako je igrač A pogodio igrač B mu mora dati jedan čip. Karta se odloži sa strane. Zatim igrač B pokazuje na jednu kartu i pokušava pogoditi. Ako i on pogodi, igrač A mu također daje jedan čip i karta izlazi iz igre. Ako igrač ne pogodi kartu ona se ponovno poleđinom odlaže na hrpu. Onaj tko ima dobro pamćenje iduci put će sigurno pokazati na pravu. Može se pogađati i broj. Šanse za to su manje. Ako neki igrač pogodi vrijednost karte protivnik mu mora dati 4 čipa. Pogođene karte izlaze iz igre, a ne pogođene se vračaju na njihovo staro mjesto.

Kraj igre:
igra se dok neki igrač ne pogodi sve protivnikove karte. Tko u tom trenutku ima najviše čipova je pobjednik.

96. Mau - Mau

- zabavna igra za cijelu obitelj

Broj igrača: dva - pet
Materijal: karte za skat, 60 čipova

Priprema i tijek igre:
prvo se čipovi ravnomjerno podijele igračima. Karte se promiješaju i podijele u krug. Svaki igrač dobije 5 karata. Ostatak karata se stavi na sredinu stola u talon.

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 9
dama = 3	osmica = 8
dečko = 0 (džoker)	sedmica = 7

Igru započinje igrač koji sjedi lijevo od igrača koji je dijelio. Baca na otvorenu kartu. Karta mora biti iste boje kao i otvorena karta ili imati istu vrijednost (npr. dama na damu, desetka na desetku). Smije se baciti samo jedna karta.

Ako neki igrač nema odgovarajuću kartu može baciti dečka u bilo kojoj boji i odrediti boju koja će biti adut. Sljedeći igrač mora baciti kartu u toj boji. Ako igrač nema kartu u odgovarajućoj boji niti kartu iste vrijednosti ili dečka mora uzeti jednu kartu iz talona. Ako ne može baciti tu kartu mora je zadržati i sljedeći igrač je na potezu.

Kraj igre:
pobjednik je onaj koji je bacio sve svoje karte. On mora uzviknuti: „Mau - Mau" i igra je završena. Ostali igrači kao nagradu pobjedniku daju čipove u vrijednosti njihovih ne bačenih karti. Igra se dogovoreni broj rundi.

97. Zadnji štih

Broj igrača: tri ili više
Materijal: karte za skat i 5 čipova po igraču

Priprema i tijek igre:
ako se igra u troje sedmice i osmice se moraju izbaciti i ostaje vam 24 karte. Ako se igra u četvero trebaju vam 32 karte. Prvo svi igrači dobiju po 5 čipa. Zatim jedan igrač podijeli karte. Svaki igrač dobije 4 karte, a potom još 4 tako da na kraju u ruci ima 8 karata. Karte se naravno dijele tako da ostali igrači ne mogu vidjeti karte drugih igrača. Igrač lijevo od igrača koji je dijelio počinje igru bacanjem prve karte za prvi štih. U krug svaki igrač baca jednu kartu. Mora se poštovati boja! Ako neki igrač npr. baci žir ostali igrači moraju također baciti žir. Ako neki igrač nema odgovarajuću kartu može baciti bilo koju, ali ne može presjeći s njom.

98. Crveni as - crvena desetka

Broj igrača: 4
Materijal: karte za skat

Priprema i tijek igre:
igrač koji ima crveni as i igrač koji ima crvenu desetku igraju protiv druga dva igrača. Ako neki igrač ima te dvije karte onda on sam igra protiv ostale trojice. Ne smije se otkriti u koji igrač ima pojedinu kartu. Crvena je uvijek adut i siječe karte sljedećim redoslijedom as, desetka, kralj, dama, dečko, devetka, osmica, sedmica. Adut nije obavezan, ali mora se poštivati boja.

Kraj igre:
pobjeđuje solo igrač ili dva igrača koji imaju crveni as i crvenu desetku, ako postignu najmanje 61.

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 0
dama = 3	osmica = 0
dečko = 2	sedmica = 0

99. Sedamnaest i četiri

Broj igrača: dva i više
Materijal: karte za skat

U ovoj igri broj igrača nije ograničen.

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 9
dama = 3	osmica = 8
dečko = 2	sedmica = 7

Pobjednik je onaj tko dobije 21 izračunavanjem vrijednosti, 2 asa ili prvi dobije ukupnu vrijednost 21. Onaj tko premaši 21 ispada. Vlasnik banke, koji također igra, dijeli karte i igra protiv svakog igrača u smjeru kazaljki na satu. Svaki igrač daje ulog po želji. Vlasnik banke daje prvu kartu igraču A, drugu sebi; zatim ostale karte dijeli igraču A dok god to on želi. Kada igrač A dobije točno 21 ili se približi tom broju zaustavlja dijeljenje. Zatim vlasnik banke ostale karte dodaje sebi dok i on ne dosegne 21. Kao vlasnik banke smije taj broj povisiti za 1. Ako ima 20 može najaviti da „21 pobjeđuje". Ako igrač A ima 21 pobijedio je, a banka mora svoj ulog isplatiti svim igračima. Ako je izgubio tada banka kasira njegov i uloge ostalih igrača. Ako i banka i igrač imaju 21 uvijek pobjeđuje banka. Ako igrač A ima 2 asa koji također imaju vrijednost 21, a vlasnik banke 20 koji u njegovom slučaju imaju vrijednost 21 pobjeđuje igrač koji ima asove.

100. Crna prasica

Broj igrača: tri - šest
Materijal: karte za skat i za svakog igrača isti broj čipova

Cilj igre:
što prije odbaciti sve karte na hrpu kako bi od ostalih igrača kasirali čipove

Priprema i tijek igre:
čipovi se ravnomjerno podijele. Zatim se karte dobro promiješaju i dijele u krug po jedna dok se sve ne podijele. Svaki igrač gleda svoje karte ako je dobio „crnu prasicu" (zeleni as). Igrač koji ma tu kartu počinje igru i odlaže tu karta, a na nju stavlja bilo koju drugu kartu. Igrač lijevo do njega je na redu. On gleda ima li istu kartu kao tu koja je na „crnoj prasici". Ako je to desetka on mora također baciti desetku i još jednu kartu po želji. Ako neki igrač nema odgovarajuću kartu mora uzeti sve karte sa hrpe, a ostavlja samo „crnu prasicu" i na nju baca bilo koju drugu kartu. Tako se igra u krug.

Kraj igre:
Pobjednik je onaj tko se prvi riješi svih karata. Od svakog igrača dobiva onoliko čipova koliko je tom igraču ostalo karata. Onaj tko je ostao bez čipova ispada.

101. Dvanaest pobjeđuje

Spieler: Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat, čipovi

Cilj igre:
dobiti 12 bodova pri čemu nije važno s koliko karata ste to uspjeli, ali ne smijete premašiti taj broj.

Priprema i tijek igre:
svaki igrač dobije isti broj čipova. Odlučuje se tko će prvi biti vlasnik banke. On miješa karte i svakom igraču daje po jednu, sebi također. Igrači dalje sami traže karte dok ne dođu do 12, ali ne smiju premašiti 12.

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = 10
kralj = 3	devetka = 9
dama = 2	osmica = 8
dečko = 1	sedmica = 7

Ako netko već na početku dobije asa ne smije tražiti drugu kartu jer je velika vjerojatnost da će premašiti 12. Ako netko na početku dobije kralja slobodno može tražiti još karata, jer samo s asom i desetkom može premašiti 12. Pojedini igrač traži karte dok nema dovoljno i onda je sljedeći igrač na redu. Vlasnik banke je zadnji na redu. Ako neki igrač traženjem karata premaši 12 mora odložiti karte i vlasniku banke dati jedan čip. Kada su svi gotovi otvaraju karte na stol kako bi ostali mogli vidjeti. Onaj tko ima manje ili isti broj bodova kao vlasnik banke mora mu platiti jedan čip. Vlasnik banke daje jedan čip igraču koji ima više bodova nego on. Kada se isplata završi banku preuzima drugi igrač i tako u krug.

Kraj igre:
pobjednik je onaj tko nakon svih rundi ima najviše čipova.

102. Časnički skat

Skat u dvoje - jednostavnije

Broj igrača: dva
Materijal: karte za skat i isti broj čipova za oba igrača

Cilj igre:
presijecanjem karata se treba dobiti najmanje 61 bod

Priprema i tijek igre:
prvo se čipovi ravnomjerno podjele među igračima. Karte se dobro promiješaju. Onaj tko dijeli podijeli 8 karata prvom igraču, a on ih posloži u dva reda ispred sebe. Zatim igrač koji dijeli uzima idućih 8 karata iz talona i slaže ih također ispred sebe poređinom prema gore. To se još jednom ponavlja. Prvi igrač određuje adut. Pokraj aduta, dečko je najveći adut i to sljedećim redoslijedom:

Najveći adut je dečko žir, zatim zeleni dečko, crveni dečko i dečko bundeva. Zatim as adut, kralj adut itd. do najnižeg aduta, sedmice aduta koja može presjeći bilo koju kartu koja nije adut.

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 0
dama = 3	osmica = 0
dečko = 2	sedmica = 0

Dečko je najveći adut, ali vrijednost mu je samo 2 boda. Kod igranja se mora poštivati adut, samo onaj tko nema adut smije odbaciti kartu. Ako neki igrač odigra gornju, otvorenu kartu mora okrenuti kartu koja se nalazi ispod. Onaj tko je presjekao ponovno izlazi. Cilj je što više presijecati i time dobiti što veći broj bodova. Kada su sve karte odigrane igrači zbrajaju podove svojih štihova. Onaj tko je osvojio 61 ili više bodova je pobjednik i protivnik mu mora dati 5 čipova. Ako gubitnik ima 30 ili manje bodova mora platiti 10 čipova. Onaj tko nema niti jedan štih mora pobjedniku platiti 15 čipova. Kod 60 bodova pobjednik je onaj tko napravi zadnji štih.

Kraj igre:
pobjednik je onaj tko sakupi najviše bodova.

103. Ecarté

- klasična kartaška igra na sreću

Broj igrača: dva aktivna i neograničen broj pasivnih igrača
Materijal: karte za skat, papir, olovka i čipovi

Cilj igre:
s pet karata u ruci napraviti najmanje 3 štiha

Vrijednosti karata: kralj (najveća karta), dama, dečko, as. desetka, devetka, osmica, sedmica
Redoslijed po bojama: žir - zelena - crvena - bundeva

Priprema i tijek igre:
čipovi se ravnomjerno rasporede. Određuje se najveći i najmanji ulog za svakog igrača. Taj ulog se plača igraču koji prvi osvoji 5 bodova. Vrijednost bodova se u ovij igri ne računaju, broji se samo broj štihova. Igrači odlučuju tko će dijeliti. Njegov protivnik je igrač koji započinje igru. Igrač koji dijeli miješa karte, igrač koji započinje igru presijeca, a igrač kojeg su prvog odabrali dijeli svakom igraču prvo 3, zatim 2 dakle ukupno 5 karata. 11 karta se otvoreno stavlja na stol. Ta karta određuje adut i ne koristi se u igri. Ako je ta karta kralj igraču koji dijeli dopisuje se jedan dodatni bod. Kada je igrač koji započinje igru siguran da može napraviti najmanje 3 štiha kaže: „Igram". Ako nema dobre karte onda mijenja karte koje želi, može čak zamijeniti i sve karte koje drži u ruci za druge iz talona. Igrač koji dijeli može na to pristati, a i ne mora. Ako pristane igrač odlaže svoje stare karte i uzima s talona nove. Igrač koji dijeli može to isto napraviti. Ako igrač koji počinje igru ne mijenja karte,a izgubi igru dobiva jedan kazneni broj. Igrač može mijenjati karte dok god igrač koji dijeli pristaje nas to ili dok se karte iz talona ne potroše. Karte se mogu zamijeniti tek kada se stare karte odlože. Adut karte i upravo odložene karte se ne diraju. Nakon svake igre karte se miješaju, igrač koji počinje igru presijeca, a njegov partner dijeli. Nakon izmjene ako je prva karta koju igrač odigra kralj, on dobiva dodatni bod. Adut i boja se mora poštivati. Svaka bačena karta mora poštivati boju. Kada to karte dopuštaju mora se „sjeći". Odigrane karte izgovaraju se na glas kako bi se pasivnim igračima olakšalo sudjelovanje. Pasivni igrači ne smiju utjecati na igru, ali sudjeluju u pobjedi ili gubitku. Pobjednik je onaj tko napravi najmanje 3 štiha.

Izračunavanje: na papiru se bilježe osvojeni bodovi
- igrač koji je započeo dobiva nakon prvog štiha jedan dodatni bod ako je bez izmjene napravio 3 štiha
- ako taj igrač napravi manje od 3 štiha igrač koji je dijelio dobiva 2 boda
- ako je igrač koji dijeli zabranio izmjenu i napravio najmanje 3 štiha piše si 1 bod
- dalje se svakom igraču piše 1 bod ako je napravio najmanje 3 štiha
- ako partner uspije napraviti svih 5 štihova dobiva 2 boda
- ako prvi igrač prvo baci kralja dobiva 1 dodatni bod
- ako igrač koji dijeli prvo baci kralja dobiva on 1 bod

Jeux de règle: kombinacije karata koje povisuju šansu za pobjedu:
1. 3 aduta
2. 2 aduta u kombinaciji s: a) dvije karte u istoj boji, b) dvije karte u istoj boji s kraljem i damom, c) dvije karte u istoj boji i jedan kralj u drugoj boji, d) dvije karte iste boje s dečkom i asom
3. 1 adut s: a) tri karte u istoj boji (s jednom damom) i kraljem u drugoj boji, b) četiri karte u istoj boji, među njima kralj, c) dvije karte iste boje i dva kralja u drugoj boji
4. karte bez adute s: a) dva kralja i dvije karte iste boje s jednom damom, b) dvije karte s figurama, među njima dama

Renonce: ovo je stručni izraz u slučaju da neki od igrača prekrši pravila. Određeni igrač za kaznu mora pokazati svoje karte i zatim s njima nastaviti igru. Ako tijekom igre napravi 5 štiha za to dobiva jedan, a ne dva boda. Ako napravi 3 štiha protivniku se piše jedan dodatni bod.

Savjeti:
- mijenjajte samo kada imate jako loše karte
- kada mijenjate zadržite samo adute i kraljeve
- adute odigrajte najprije
- unatoč dodatnom bodu nije preporučljivo prije prvog bacanja reći za adut kralja, jer na taj način protivnik ima uvid u vaše karte
- ako imate 3 aduta odigrajte prvo najmanji kako bi zbunili igrača

104. Hrpice

- čista igra na sreću

Broj igrača: dva ili više
Materijal: karte za skat i čipovi

Cilj igre:
spretnim klađenjem doći do što više čipova

Priprema i tijek igre:
čipovi se ravnomjerno podijele među igračima. Odlučuje se tko će biti prvi vlasnik banke. Vlasnik banke miješa karte, a zatim igrač desno do njega presijeca karte sve dok svaki igrač ispred sebe ne dobije hrpicu karata. Zatim igrači izabiru jednu kartu, ali ne gledaju donjukartu.Vlasnik banke uzima preostalu hrpicu. Svaki igrač pored svoje hrpice stavlja ulog koji želi. Vlasnik banke ne mora stavljati ulog. Vlasnik banke sada okreće svoju hrpicu, a zatim igrač lijevo do njega. Ako je karta manja od karte vlasnika banke, vlasnik banke dobiva ulog igrača. Ako je karta veća vlasnik banke isplaćuje iznos uloga. Ako su karte iste niti jedan ne dobiva. Tako u krug. Vlasnik banke se mijenja nakon 5 igara ili više, ali to mora najaviti.

105. Pedeset i jedan

Broj igrača: dva - četiri
Materijal: karte za skat, čipovi

Cilj igre:
zbroj odbačenih karata ne smije biti veći od 51. Onaj tko prekorači taj broj je izgubio.

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = -1
kralj = 4	devetka = 0
dama = 3	osmica = 8
dečko = 2	sedmica = 1

Priprema i tijek igre:
svaki igrač dobiva 5 karata, ostale karte se stavljaju na sredinu poleđinom prema gore. Igrač lijevo od igrača koji je dijelio počinje igru. Taj igrač vuče jednu kartu i baca istu ili neku drugu iz ruke pored talona. On mora glasno reći vrijednost te karte. Sljedeći igrač ponovno vuče kartu, baca tu ili neku drugu i zbraja ju s prethodnom i naglas izgovara zbroj. tako se nastavlja dok se zbroj ne približi broju 51. Kada se karte iz talona potroše nastavlja se igrati kartama iz ruke. Svaki igrač koji je na redu mora baciti jednu kartu.

Kraj igre:
izgubio je onaj igrač koji dobije 51 ili ga premaši. On mora ostalim igračima isplatiti ranije dogovoreni iznos.

Savjet: pametni igrači prvo bacaju visoke karte, a ostavljaju si desetice (-1 bod) i devetke (0 bodova).

---

106. Muljanje

- jedina igra u kojoj ne morate biti iskreni

Broj igrača: dva i više
Materijal: karte za skat, čipovi

Cilj igre:
što prije odbaciti sve karte pri čemu smijete muljati. Samo vas ne smiju u tome uhvatiti!

Priprema i tijek igre:
karte se pojedinačno dijele igračima. Ako na kraju ostane koja karta odlažu se sa strane. Nitko ne smije pogledati te karte. Kada igrači uzmu svoje karte i poslože ih po bojama počinje muljanje: igrač lijevo od igrača koji je dijelio baca kartu s poleđinom prema gore. Istovremeno se kaže jedna boja (žir, zelena, crvena ili bundeva). Sada je sljedeći igrač na redu. On ima dvije mogućnosti:
1. on vjeruje prethodnom igraču da je karta zaista te boje koju je rekao i baca kartu i ponavlja tu boju. Nema veze je li bačena karta u toj boji. Može biti bilo koja karta! Sljedeći igrač ili vjeruje prethodnom igraču, zadržava boju, ne provjerava i navodno baca kartu u istoj boji ili bira drugu mogućnost:
2. ne vjeruje prethodnom igraču i zaustavlja igru uzvikom: „muljao si!". Otvara zadnju kartu i ako je zaista muljao mora uzeti sve bačene karte. Odmah započinje novu rundu muljanja, kaže jednu boju i baca kartu. Ako nije muljao i karta je zaista te boje onda igrač koji mu nije vjerovao uzima sve bačene karte i otvara novu rundu. Pobjednik je onaj tko prvi baci sve svoje karte. Ostali igrači mu moraju dati onoliko čipova koliko im je karata ostalo.

Kraj igre:
igra se ranije dogovoren broj rundi. Onaj tko na kraju ima najviše čipova je ukupni pobjednik. Ako neki igrač ostane bez čipova ispada iz igre.

107. Pospanko

- tko najbrže reagira?

Broj igrača: dva i više
Materijal: karte za skat, čipovi

Cilj igre:
treba što prije dobiti kvartet / 4 iste karte (npr. 4 kralja)

Priprema i tijek igre:
prvo se iz špila izdvoji onoliko kvarteta koliko ima igrača. Ako se npr. igra u troje potrebna su 3 kvarteta. Ostale karte se stave sa strane, a kvarteti se dobro promiješaju. Svaki igrač dobije 4 karte koje se dijele pojedinačno u krug. Na sredinu stola se stave čipovi, ali jedan manje od broja igrača. Igrači prvo ustanovljavaju koliko imaju istih karata, a zatim jednu kartu poleđinom prema gore stavljaju sa svoje desne strane, tj. daju je igračima s desne strane. Svi igrači to rade u isto vrijeme tako da jedan igrač mora davati znak za to. Igrači na znak uzimaju odloženu kartu i ako imaju sreće karta će im odgovarati. Tako se izmjenjuju karte u krug sve dok svi igrači ne slože kvartete. Kada neki igrač složi kvartet uzima jedan čip sa sredine stola. Ostali igrači mogu po mogućnosti što brže odmah uzeti po čip. Onaj tko nije dobio čip je pospanko. Onaj igrač koji je dva puta za redom bio pospanki mora vratiti jedan čip. Igra se dok se ne istroše svi čipovi.

---

108. Svih osam

- bitna je prava boja

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat, isti broj čipova za svakog igrača

Cilj igre:
svaki igrač pokušava što prije dobit 8 karti u istoj boji

Priprema i tijek igre:
karte se podijele tako da na kraju svaki igrač dobije 8 karti. Ako se igra u troje prvo se mora izvaditi 8 karata u zelenoj boji. Kada dobiju karte igrači prvo vide u kojoj su boji najviše karata dobili. Te karte stave na stranu kako bi tijekom igre dalje sakupljali karte u toj boji. Ostale karte igrač stavlja na hrpu ispred sebe. Igrači ne smiju znati koje se karte nalaze na hrpi njihovih protivnika. Igra se tako da se bilo koja karta sa hrpe da susjednom igraču. Tako se igra u krug dok neki igrač ne složi 8 karata iste boje. Tada taj igrač uzvikne: „Svih osam!" i otvori karte na stol. On je pobjednik. Ostali igrači mu moraju dati onoliko čipova koliko imaju karata boje koju ne skupljaju.

Kraj igre:
dogovori se broj rundi i onaj koji na kraju sakupi najviše čipova je ukupni pobjednik. Ako neki igrač ostane bez čipova ispada iz igre.

---

109. Pazi!

- tko će reagirati najbrže

Broj igrača: dva, četiri ili šest
Materijal: karte za skat, čipovi

Cilj igre:
brzim reagiranjem osvojiti većinu karata

Priprema i tijek igre:
promiješajte karte i pojedinačno podijelite. Svaki igrač položi karte poleđinom prema gore ispred sebe. Gornju kartu igrači istovremeno okreću kada igrač koji dijeli da znak za to. Istovremeno svi igrači pregledavaju otkrivene karte. Ako je neki igrač okrenu kartu iste vrijednosti igrač koji to prvi primijeti stavlja ruku na nju i uzima ju. osvojene karte se stavljaju pored špila. Otkrivene karte se ponovno okreću, igrač daje znak i sljedeća karta se okreće. Igra se sve dok više nema parova. Time je prva runda završena. Pobjednik je onaj tko osvoji najviše karata. Ostali igrači mu moraju dati onoliko čipova koliko im je ostalo neotkrivenih karata.

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 9
dama = 3	osmica = 8
dečko = 2	sedmica = 7

Kraj igre:
onaj tko osvoji najviše čipova je pobjednik.

110. Prosjak

Broj igrača: dva
Materijal: karte za skat

Cilj igre:
svojim kartama presijecati karte protivnika kako bi osvojili sve karte

Priprema i tijek igre:
svaki igrač treba dobiti 16 karata. Svaki igrač složi karte ispred sebe u talon poređinom prema gore. Svaki igrač okreće gornju kartu i stavlja ju na sredinu stola. Veća karta presijeca.

Redoslijed karata: as (najveća karta) - kraj - dama - dečko - esetka - devetka - osmica - sedmica

Boje nisu važne. Bačene dvije karte uzima onaj tko je bacio veću. Karte se vraćaju u talon na dno. Otkriva se sljedeća karta i odlučuje tko ju uzima. Ako se okrenu dvije iste karte (npr. dvije dame) okeće se još jedna karta. Tko sada baci veću uzima sve 4 karte. Ako ste odigrali sa prvih 16 karata nastavljate sa kartama iz svojih štihova.

Kraj igre:
onaj koji osvoji 32 karte je pobjednik.

111. Utrka preko zapreka

- tko će prvi do cilja?

Broj igrača: najmanje tri
Materijal: karte za skat, čipovi

Cilj igre:
karte bacati bilo kojim redoslijedom, a pri tome svladavati zapreke i prvi stići do cilja

Priprema i tijek igre:
karte se promiješaju i ravnomjerno podijele igračima. Ako je ostalo karata postave se slikom prema gore na sredinu stola. Igrač koji je dijelio mora zbrojiti njihove vrijednosti i naglas reći zbroj

Vrijednosti karata:

as = 1	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 9
dama = +3 / -3	osmica = 8
dečko = 2	sedmica = 7

Dame su džokeri. Njima se zbroj otvorenih karata na stolu može ili uvećati za 3 ili smanjiti ovisno kako igraču odgovara. Ostale karte zbroj mogu samo uvećati. Igrač lijevo od igrača koji dijeli započinje tako da otvori jednu kartu i kaže njezinu vrijednost. Ako veće leže karte na stolu igrač mora zbrojiti svoju kartu sa kartama sa stola. U krug svaki igrač dodaje jednu kartu i zbraja. Postoji sedam prepreka koje igrači moraju svladati bez greške ili čak s dobitkom: 55, 66, 77, 88, 99, 100 i 111. Ako netko s kartom dobije točno taj broj bodova svaki suigrač mu mora dati po jedan čip. A ako neki igrač prvi premaši jednu od tih prepreka mora svakom suigraču dati 2 čipa. Onaj tko prvi premaši 120 bodova dobiva od svakog suigrača 2 čipa.posebno je zamršeno kod 99 i 100.

Primjer: ukupan broj bodova popeo se na 98. Onaj tko je na redu mora baciti asa kako bi dobio 99. Ako ima dečka penje se na 100. Za prekoračenje broja 99 mora se platiti jedan čip, a za točan pogodak stotice dobiva se jedan čip. Izjednačava se dakle ništa se ne dešava. Ako baca veću kartu mora svakom igraču platiti 2 čipa za prekoračenje oba broja. U tom slučaju može ga spasiti samo dama koja ukupan rezultat spušta na 95 ako se oduzmu 3 boda.

Kraj igre:
pobjednik igre je igrač koji prvi dođe ili prekorači cilj od 120.

112. Skat

Broj igrača: tri
Materijal: 32 skat karte

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 0
dama = 3	osmica = 0
dečko = 2	sedmica = 0

Dečki su uvijek adut osim kada se igra na nulu. Jedan igrač igra protiv ostale dvojice. Ako je 4 igrača, igrač koji dijeli ne igra, ali sudjeluje u pobjedi ili porazu.

Cilj igre:
igrač pojedinac mora u štihu imati 61 bod. Iznimka:kada se igra na nulu.
Igra:

1. dijeljenje: igrač koji izvuče najveću kartu dijeli. Promiješa karte, a desni igrač do njega presijeca. Donja hrpica stavlja se na gornju. Zatim se karte dijele u smjeru kazaljki na satu po 3 karte svakom igraču. Preostale dvije ostaju pokrivene na stolu što se naziva skat. Zatim svaki igrač dobije 4 i na kraju 3 karte. Svaki igrač ukupno ima 10 karata. U idućoj igri lijevi igrač dijeli karte.

2. izazivanje: Kod izazivanja se dogovara koja će se oblik igre igrati i koja karta ima koju vrijednost. Tu ulogu ima pojedinačni igrač koji igra protiv ostale dvojice. Njegovi protivnici se ne smiju dogovarati niti si pokazivati karte. Kod izazivanja je bitna vrijednost karata:

A osnovna vrijednost:

žir = 12	crvena = 10
zelena = 11	bundeva = 9
grand = 24	
grand ouvert = 36	

U igri na nulu vrijede sljedeće fiksne vrijednosti:
Null = 23
Null Hand = 35
Null ouvert = 46
Null ouvert Hand = 59

B prisutnost ili odsutnost dečka: mogu donijeti pojačanje kartama koje su u adut boji. Četiri dečka s 7 karata u boji daju ukupno 11 aduta.

C stupnjevi pobjede:
Primjer: ako neki igrač ima 4 dečka kaže se da igra „sa četiri", a ako nema niti jednog onda igra „bez četiri". Ako ima dva najveća dečka (žir i zeleni) tada igra „ s dva", a ako ima crvenu i bundeva tada igra „bez dva". Oznaka „s dva" i „bez dva" ima isti rang kod obračunavanja vrijednosti igre.

Primjer:
S četvorkama, odigrano 5, bez četvorke, odigrano 5.
S trojkama, odigrano 4, bez trojke, odigrano 4.
S dvojkama, odigrano 3, bez dvojke, odigrano 3.
S jedinicama, odigrano 2, bez jedinice, odigrano 2.
Broj najvećih aduta povećava se za jedan bod kod izazivanja, ako ih neki igrač ima u ruci. Bod igre se množi s osnovnom vrijednosti karte koja je postala adut.

Za žira: „s dvojkom, odigrano 3" = 3 x 12 = vrijednost igre 36
Za zelenu kao adut: „s dvojkom, odigrano 3" = 3 x 11 = vrijednost igre 33
Za crvenu = 30, za bundevu = 27

Izazivanje uvijek počinjem najmanjom vrijednosti:
Sa ili bez jedinice, odigrano 2 x bundeva (9) = 18. Time protivnik nije točno informiran o stvarnoj jačini karte.

Savjet:

- ako imate bolje karte možete izazivati bolje izazivati
- čak i kad imate dobre karte trebate početi s 18 kako ne bi pretjerali s izazivanjem i kako bi promatrali što će protivnik riskirati. Tek tada polako nastavite dalje s izazivanjem.

Drugi igrač kao prvi daje ponudu prvom igraču. Izaziva ga sve dok ovaj ne odustane ili ne odluči ne podizati dalje. Čim jedan od igrača odustane u igru se uključuje treći igrač tako što će ponuditi veću vrijednost ili i sam odustati.

Hand igra: pojedinačni igrač ne uzima skat, igra samo iz ruke, ali na kraju pribraja bodove skata svojoj igri.

7 stupnjeva pobjede:

1. Hand igra
2. igra jednostavno dobivena ili izgubljena
3. Schneider dobiven(ili izgubljen)
4. Schneider najavljen, dobiven (ili izgubljen)
5. Schwarz dobiven (ili izgubljen)
6. Schwarz najavljen i dobiven (ili izgubljen)
7. često dobivena igra (ili izgubljena)

Najavljivanje Schneider ili Schwarz je jedino moguće u hand igri. Najaviti se mora prije početka igre. „Schneider" u štihovima osvaja samo 30 ili manje bodova. Igrač je izvan Schneidera kada dobije više od 30 bodova. Schwarz je kada nije uzet niti jedan štih. Ako pojedinačni igrač ne napravi štih ne računa se skat. Kod izračunavanja vrijedi samo realno osvojen stupanj pobjede, ne najavljen. Najave „Schneidera" i „Schwarza" vijede samo ako su najavljene prije igre.

Igra gledanjem: pojedinačni igrač uzima skat, a odbacuje 2 karte po želji

3 stupnja pobjede:

1. igra jednostavno dobivena (ili izgubljena)
2. igra dobivena Schneiderom (ili izgubljena)
3. igra dobivena Schwarzom (ili izgubljena)

Kada pojedinačni igrač osvoji 61 ili više bodova igra je jednostavno dobivena. Pored hand igre i igre gledanjem postoji još 3 mogućnosti: igra na boju - grand igra - igra na nulu

Igra na boju: to je normalna igra. 4 dečka su najveći aduti i još boja adut. Sve karte u adut boji su aduti. Ako pojedinačni igrač ima 61 bod on je pobjednik.

Grand igra: samo su dečki aduti. Ostale karte imaju normalnu vrijednost:

Osnovna vrijednost grand ouverta = 36
Osnovna vrijednost granda = 24
Osnovna vrijednost žira = 12
Osnovna vrijednost zelene = 11
Osnovna vrijednost crvene = 10
Osnovna vrijednost bundeve = 9

Igra na nulu: osnovne vrijednosti se ne računaju, računaju se samo štihovi. Ako pojedinačni igrač želi pobijeditine smije zadržati niti jedan štih. Redoslijed karata je: as - kralj - dama - dečko - desetka - devetka - osmica - sedmica. Vrijednost bodova:

	igra gledanjem	hand igra
igra jednostavno	1	2
schneider	2	3
schneider najavljen	-	4
schwarz	3	5
schwarz najavljen	-	6
otvoreno	-	7

Vrijednost bodova:

null = 23 null ouvert = 46
null hand = 35 null ouvert hand = 59
(ouvert - franc. „otvoreno")

Boja se mora poštivati, a ako neki igrač nema, mora baciti bilo koju kartu ili adut. Ako se baci adut, mora se i poštivati adut. Pojedinačni igrač na kraju zbraja vrijednosti osvojenih štihova. Mora imati najmanje 61 bodova. Ako netko ima 90 bodova protivnici su „Schneider". Ako pojedinačni igrač najavi „Schneider" mora osvojiti 90 bodova ako želi pobijediti. Isto vrijedi i za „ Schwarz". Najavljeni vrijednost mora se i osvojiti. Kod otvorene igre (grand ouvet, null ouvert i otvorenoj hand igri bojama) pojedinačni igrač mora položiti svojih 10 karata prije nego prvi igrač baci prvu kartu. Kod grand ouverta i svim hand igrama pojedinačni igrač mora napraviti svih 10 štihova. Kada se odluči koja će se igra igrati prvi igrač baca bilo koju kartu. Ostali igrači moraju poštivati. Mora se poštivati boja. Štih je napravio onaj igrač koji je bacio kartu s najvećom vrijednosti boje i aduta. Štih okreće i stavlja pored sebe i igra dalje na drugi štih. Nakon 10 igri pojedinačni igrač mora utvrditi je li osvojio najavljeni broj bodova.

Savjeti:

- zbrojiti svoje i protivnikove štihove
- pojedinačni igrač protivnike može oslabiti čestim bacanjem aduta i ako od protivnika zahtjeva adut

desetke i manje karte jedne boje su karte kojima se ne može napraviti štih. Te karte treba mijenjati sa skatom

- u grand igri ima svrhe dugo držati adute u ruci

Osnovna pravila:

1. karte se dijele tako da ih ostali igrači ne mogu vidjeti
2. karte drugih igrača ne smiju se gledati; igrači koji igraju zajedno ne smiju si pomagati
3. osvojeni štihovi se ne smiju gledati ili zbrajati tijekom igre
4. karte se odmah zbrajaju, naknadne primjedbe se ne uvažavaju
5. odigrana karta ne može se povući
6. ako neki igrač otkrije skat igra je za njega / i za njegovog partnera izgubljena

Pobjednik: pojedinačni igrač je pobijedio ako je osvojio najmanje 61 bod. Izuzetak je igra na nulu.

Izračunavanje: jedan od igrača piše bodove dobitka i gubitka. Svaku igru unosi s konačnom vrijednosti čak i ako se ne poklapa s najavljenom vrijednosti. Stalno se dodaje i oduzima. Kod pobjede se broj bodova zbraja s prijašnjim brojem, a kod poraza oduzima ili na početku dopisuje kao minus vrijednost. Za pojedinačnog igrača nisu bitni osvojeni bodovi njegovih štihova već osvojena vrijednost bodova igre s najavljenim i nenajavljenim igrama i povisivanjem (hand igra, Schneider, Schwarz itd.). Izgubljene hand igre računaju se kao minus vrijednosti, izgubljene igre gledanjem se boduju se duplim minus vrijednostima. Na kraju igre dobije se konačni broj za svakog igrača. Svaki broj se množi sa brojem igrača (3). Taj broj se zapisuje. Od pozitivnih osnovnih konačnih brojeva oduzimaju se negativni konačni brojevi. Rezultat se oduzima od prethodno dobivenog konačnog broja. Dobije se broj prema kojem igrači dobivaju ili moraju platiti.

---

113. Schafkopf (ovčja glava)

Broj igrača: četiri
Materijal: 32 karte

Vrijednosti karata:

as = 11 desetka = 10
kralj = 4 devetka = 0
dama = 3 osmica = 0
dečko = 2 s edmica = 0

Desetka ima vrijednost 10, ali u štihovima je ispod kralja i dame. 4 dečka

imaju slijed boja po rangu žir - zelena - crvena - bundeva i oni su uvijek aduti. Boja adut se iz igre u igru ponovno određuje.

Cilj igre:
onaj tko zove adut mora sa svojim partnerom osvojiti 61 bod.

Priprema i tijek igre:
po rundi se odlučuje tko će biti partneri. Svaki igrač vuče jednu kartu. Igrači s većom kartom igraju protiv igrača s manjom. Svaki igrač dobije 2 x 4 = 8 karte. Zatim svaki igrač provjerava može li na temelju svojih karata najaviti najmanje 5 štiha. To je moguće samo ako zajedno s najmanje jednim dečkom ima u bilo kojoj boji koja može biti štih 5 štihova, npr. zeleni dečko, crveni dečko, bundeva kralj, bundeva dama, bundeva osmica. U krug, počevši od prvog igrača, igrači zovu brojeve aduta. Svaki igrač koji ima najmanje 5 aduta kaže:"zovem 5 aduta". Boja se ne najavljuje. Onaj tko zove najveći adut određuje boju aduta i započinje igru. Ako dva igrača zovu isti broj aduta, počinje onaj tko ima veći broj bodova. Ako nijedan igrač ne dobije 5 aduta, boju aduta odlučuje onaj tko ima žir dečka koji je najveći adut. Onaj tko ima adut počinje igru. Mora se poštivati boja i štih. Mora se poštivati boja ili se baca adut. Ako nemate niti jedno niti drugo bacate bilo koju kartu.

Izračunavanje: dobiveni ili izgubljeni štihovi se bilježe na komad papira crticama. Partneri koji su zvali adut moraju imati najmanje 61 bod kako bi pobijedili. U tom slučaju smije nacrtati jednu crticu na glavi svoje ovce (Schafkopf). Izgubi li protivnici dobiju 2 crtice. Ako izgube protivnički par dodaje si samo jednu crticu. Pobjedi li par koji je zvao adut s „Schneider-om" (protivnik ima ispod 30 bodova) dobiva 2 crtice, izgubi li s „Schneider-om" protivnički par si dopisuje 4 crtice. Ako par koji je zvao adut pobjedi s „Schwarz" (protivnik bez štiha) smije nacrtati ovčju glavu s 9 crtica, a ako izgubi protivnički par si crta ovčju glavu. Na kraju parovi se zbrajaju glave i crtice započetih glava. Svaki par po mogućnosti mora nacrtati što više glava.

Kraj igre:
Pobjednik je onaj tko na kraju ima najviše glava. Dobiva ukupan ulog koji je prije početka dogovoren za svaku glavu.

114. Schafkopf na drugi način

Broj igrača: četiri
Materijal: 32 karte za skat

Vrijednosti karata:

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 0
dama = 3	osmica = 0
dečko = 2	sedmica = 0

Aduti:
1. 4 dame redoslijedom žir - zelena - crvena - bundeva
2. 4 dečka istim redoslijedom
3. sve bundeve karte: as - desetka - kralja - devetka - osmica - sedmica

Cilj igre:
dva igrača koji tijekom igre saznaju da su u paru moraju zajedno osvojiti 61 bod. Ima 14 adut karata koji su iznad 18 karata u boji. Oni igrači koji imaju žir damu i zelenu dama igraju protiv ostale dvojice.

Pripema i tijek igre:
odlučuje se tko će dijeliti. Onaj tko izvuče najveću kartu miješa i dijeli. Svaki igrač dobiva 2 x 4 = 8 karte. Prvi igrač otvara igru. Bačena karta mora se poštivati bojom. Na adut dolazi bilo koji adut. Prvi igrač stavlja jednu kartu na stol. Ostali igrači u smjeru kazaljki na sati stavljaju po jednu kartu na nju. Štih dobiva onaj tko je bacio najveću kartu. Dobiveni broj bodova taj igrač pripisuje sebi. Okreće te karte i stavlja ih pred sebe baca kartu za drugi štih. Već kod prvog štiha se parovi moraju podijeliti. Parovi se ne smiju dogovarati. Ako se žir dama i zelena dama nakon dijeljenja nalaze kod istog igrača on ima 2 mogućnosti:

1. Sam odabire para i to tako da promotri svoje karte i onda npr. kaže „Zeleni as je sa mnom" ili „Uzimam žir asa". To znači da će igrač koji ima te karte biti njegov partner. On mora što prije baciti te karte i time je partnerstvo osigurano. A može i reći: „Prvi tuđi štih je sa mnom". Igrač koji dobije prvi štih je u tom slučaju njegov partner.
2. Igrač koji ima žir damu i zelenu dama može sam igrati protiv ostalih igrača.

Postoji 3 različite vrste solo igre:
1. Tihi solo
2. Solo zabava
3. Obavezni solo

Solo igrač mora dobiti najmanje 61 bod. Ako 3 protivnika imaju zajedno 60 bodova izgubio je. Solo igra se ne najavljuje. Solo igrač od svakog protivnika dobiva 10 lipa. Solo igrač koji je izgubio mora svakom igraču dati duplo.
1. Tihi solo: vlasnik žir i zelene dame igra bez partnerom, ali to taji drugim igračima. Neizvjesnost unosi nemir među igrače. Dame drži što je duže moguće. Bundeva je adut.
2. Solo zabava: Pojedinačni igrač ne mora imati obadvije dame, ali mora biti siguran da će pobijediti ostala 3 igrača. Cilj je protivniku uzeti adute.
3. Obavezni solo: igra se kao i solo zabava. Razlika je u tome da se ovaj solo mora igrati čak i ako igrač nema dobre karte. Igrači se na početku igre dogovore da svaki pojedini igrač mora u određenom trenutku igrati solo. Ako neki igrač ima jako loše karte može malo odugovlačiti sa solo igrom, ali ne pre dugo. Ostali igrači ga mogu i prisiliti na solo igru.

Savjeti:
- trudite se napraviti s partnerom što veći štih
- ako imate asa koji je jedina karta u toj boji čekajte s izbacivanjem te karte dok niste sigurni da protivnik više nema niti jednog asa.
- pratite koliko je aduta bačeno i koliko je asova u igri

Izračunavanje: svaki igrač prije igre plati u blagajnu dogovoreni iznos (npr. 10 lipa). Svaki dobitak se odmah isplaćuje. Runda traje dok se novac ne potroši.

Kraj igre:
Pobjednik je onaj tko štihovima napravi 61 bod. Dupli iznos se plaća kada gubitnici imaju manje od 30 bodova. Plaćanje za pobjedu kod solo igre ne ide iz zajedničke kase nego iz vlastitih džepova pojedinih igrača. Kod solo Schneider-a obračunava se dupli iznos, a kod solo Schwarz trostruki. Solo pobjednik za Schneider-a dobiva po igraču 30 lipa. Zato je dobro biti solo igrač.

115. Schafkopf u dvoje

Broj igrača: dva
Materijal: 32 karte za skat

Priprema i tijek igre:
Svaki igrač dobije 2 x 4 = 8 karte. Karte se slažu na stol pred igrača u dva reda po četiri karte okrenute poleđinom prema gore. Drugi put se dijeli 2 x 4 = 8 karte. One se slažu na prve karte, ali otvorene. Prije početka igre pred igračima se nalazi osam otvorenih karata. Igra se otvorenim kartama. Okrenute karte ulaze u igru tek kada se baci određena otvorena karta. To je jedino iznenađenje u igri. Igra se igra po pravilima prethodne igre. Aduti su 4 dame i 4 dečka sljedećim redoslijedom: žir - zelena - crvena - bundeva, kao i sve bundeve karte. Boja se uvijek mora poštivati. Ako to nije moguće smije se presjeći adutom ili baciti neka druga boja.

izračunavanje: Igra se iz zajedničke blagajne. U blagajnu se na početku uplaćuje dogovoreni iznos. Odmah se isplaćuje. Kada se blagajna isprazni počinje se nova runda. Solo igrači se isplaćuju iz vlastite kase. „Schneider" plaća dvostruki iznos, a „Schwarz" trostruki.

116. Pasijans br. 8

Broj igrača: jedan
Materijal: 32 karte za skat

Naprave se 4 hrpice po 4 karte. uvijek je okrenuta gornja karta. Ako se među tih osam karata nalaze dvije iste vrijednosti (npr. dvije dame), one se odlažu sa strane i otvaraju karte ispod. Pasijans je uspio ako ste odložili sve karte.

117. Skat „Kamerun“

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Prvo se igrači odluče tko će biti vlasnik banke. Svaki igrač dobije 3 karte i stavlja ih otvorene pred sebe. Zatim vlasnik banke započinje iz talona okretati karte jednu za drugom. Ako neki igrač ima istu vrijednost karata kao okrenuta karta mora platiti dogovoreni iznos vlasniku banke. Ako mora drugi put platiti, plaća duplo, a treći put troduplo. Kada netko plati trostruko igra se okreće: sada vlasnik banke mora platiti ulog. Prvi put duplo, drugi put trostruko i treći put četverostruko. zatim su opet igrači na redu. Runda je završena kada se okrenu sve karte i zatim drugi igrač preuzima banku.

118. Trolist

Broj igrača: dva - pet
Materijal: karte za skat

Svaki igrač dobiva 3 karte i mora uplatiti koji je djeljiv s 3. Gornja karta talona određuje boju adut. Na temelju svojih karata neki igrač može izaći ili nastaviti igrati i zamijeniti karte s kartama iz talona. Nakon zamijene baca se karta. Mora se poštivati boja. Tko to ne može mora baciti adut. Za svaki štih igrač dobiva trećinu cjelokupnog uloga, a ako ne dobije štih uplaćuje 3.

119. Trolist s pomicanjem

Broj igrača: dva - pet
Materijal: 32 karte za skat

Kako bi se ulozi povisili igrači se mogu dogovoriti sljedeće: ako neki igrač odluči da neće mijenjati karte, ostali igrači moraju platiti dupli ulog. Ako se nekoliko igrača istovremeno odluči za to, ulozi se moraju uvećati više puta

Mnoštvo kartaških trikova!

Igrajte se mađioničara kartama!

Trebaju vam samo karte za skat i malo spretnosti u prstima.

120. Kako se zove karta?

Broj igrača: dva i više
Materijal: karte za skat (32 karte)

Priprema i izvođenje:
promiješajte karte i stavite ih na stol na hrpu poleđinom prema gore. Neprimjetno pogledajte donju kartu. Zamolite sada jednog gledatelja da izabere jednu kartu, da ju zapamti i ponovno okrenutu odloži na hrpu. Brzo stavite hrpu karata na nju i dajte gledatelju da jednom presiječe. I vi presijecite jedanput. Uzmite hrpu karata u ruku, otvarajte kartu po kartu i pokažite na kartu koja dolazi nakon karte koju ste vidjeli. Taj trik uvijek uspijeva, jer se te dvije karte kod presijecanja uvijek izdvoje.Ali to je rijetko. Kako bi pojačali djelovanje nemojte biti previše sigurni nego oklijevajte kod okretanja karata. Nemojte prečesto izvoditi ovaj trik!

121.Naglavačke

Broj igrača: dva i više
Materijal: karte za skat (32 karte)

Pogledajte slike vaših karata. Oko karte prolazi tanka crna linija. Razmak između ruba i linije s lijeve i desne strane ili gornje i donje strane se razlikuje. U tom razmaku je trik: poslužite dečke, dame i kraljeve jedne pokraj drugih tako da je uski rub uvijek s lijeve strane. Zatim zamolite svoje gledatelje da okrenu jednu ili više karata za 180° stupnjeva dok vi čekate u susjednoj prostoriji.Vratite se, pogledajte karte s napetim izrazom lica i pronađite okrenute karte.

122. Miris koji vas prati

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat (32)

Ovaj trik uspijeva samo ako imate predanog asistenata. Zamolite svoje gledatelje da si odaberu jednu kartu i zatim je ponovno vrate među ostale dok vi čekate u susjednoj prostoriji. Neka dobro promiješaju karte. Kada se vratite, dobro pomirišite svaku kartu i stavite onu pravu na stol. To vam može uspjeti samo ako vam vaš asistent da jasan znak. Kada naiđete na tu kartu on vam može dati znak za to (npr. kašljanje, pljeskanje, može se uhvatiti za ušnu resicu) tako da sa sigurnošću možete pronaći odgovarajuću kartu.

123. Ispod jedne deke

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat (32)

I za ovaj trik vam je potreban pomoćnik. Promiješajte karte i raširite ih po stolu poleđinom prema gore. Zatim prekrijte karte tkaninom, zamolite jednog gledatelja da si izabere jednu kartu, zapamti ju i ponovno odloži na hrpu. Vaš pomoćnik će se naravno javiti i preuzeti tu ulogu, ali će kartu okrenuti slikom prema gore. Dok on bira kartu taktično mu okrenite leđa. Sakupite karte ispod tkanine, prepoznajte okrenutu kartu i brzo ju ponovno okrenite. Pred svima listajte karte od početka prema kraju (to podiže napetost) i konačno pokažite ispravnu kartu.

124. Pogodi tri kralja

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat (32)

Izvadite iz špila 4 kralja. Jednog kralja neprimjetno stavite na vrh na hrpu ostalih karata. Ostala 3 kralja dajte jednom gledatelju. Špil podijelite tako da se na stolu nalaze 3 hrpe jedna pored druge. Samo morate zapamtiti na kojoj hrpi je kralj. Sada zamolite gledatelja da jednog kralja stavi na prvu hrpu (na onu na kojoj je kralj). Drugog kralja neka stavi ispod srednje hrpe, a trećeg može po želji staviti u treću hrpu. Hrpe karata spojite na sljedeći način: drugu hrpu stavite na prvu, a treću na drugu. Recite kako ćete sada pronaći 3 kralja, a pri tome mrmljajte tajanstvene čarobne riječi. Brzo rastvorite ponovno karte. I gle kraljevi su ponovno jedan pored drugoga. Da jednog od kraljeva gledatelj nije imao u rukama vjerojatno nitko neće primijetiti.

125. Magija kartama

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Karte treba dobro promiješati i mogu se presjeći koliko puta želite. Zatim uzmite špil i zapamtite donju kartu. Stavite karte iza leđa i stavite donju kartu na vrh tako da stoji obrnuto od drugih karata sa slikom prema gore. To naravno morate napraviti brzo i neprimjetno. Sada stavite špil na čelo, duboko razmišljajte i recite kartu koja gleda prema gledateljima. Pri spuštanju karata zapamtite sljedeću kartu, iza leđa je skinite sa špila itd.

Pazite da vaši gledatelji bide samo gornju kartu, jer ostale karte koje još nisu okrenute bi vas mogle izdati. Ako neki gledatelj sumnja da varate iza leđa recite mu da taj trik možete izvesti i otvoreno. Karte ponovno treba dobro promiješati i presjeći. Uhvatite špil lijevom rukom tako da je slika okrenuta gledateljima. Na dlan ste stavili malo zrcalo koje vam otkriva prednju kartu. Naravno gledatelji ga ne smiju primjetiti. I nemojte buljiti u njega, kratki pogled je dovoljan.

126. Vještice i karte

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Potajno iz špila uzmite 4 karte i sakrijte ih u džep jakne. Neka druge karte dobro promiješaju. Raširite karte na stol poleđinom prema gore. Zatim zamolite jednog gledatelja da uzme 5 karata i posloži ih u red, ali da ih ne okreće. Jednu od karata smije pogledati i ponovno je vratiti. Kako ne bi vidjeli koju kartu je pogledao okrenite se. Sakupite karte počevši od lijeve karte i tako do pete. Ako pobrkate karte trik neće uspjeti. Otvoreno stavite tih 5 karata u džep, a izvadite one 4 karte iz džepa. Zamolite gledatelje da te 4 karte poslože u red na stol poleđinom prema gore tako da mjesto na kojem je bila karta koju je gledatelj pogledao ostane prazno. Ako je pogledao 4. kartu s lijeve strane napipajte tu kartu u svome džepu i stavite ju na prazno mjesto. Kada taj gledatelj ponovno okrene tu kartu vidjet će da je to ta karta.

127. Pogodi par

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Izaberite 20 bilo kojih karata, dobro ih promiješajte i u parovima sa slikom prema gore složite na stol. Neka si svaki gledatelj zapamti jedan par. Ponovno sakupite karte, ali pazite da ne razdvojite parove. Kako bi trik uspio morate imati sjedeću formulu u glavi:

M	U	T	U	S
D	E	D	I	T
N	O	M	E	N
C	O	C	I	S

Primijetili ste da se u formuli svako slovo pojavljuje dva puta. U tome leži tajna ovog trika. Prve dvije karte stavite na mjesto slova m, druge dvije karte na mjesto slova U itd. dok ne složite sve karte. Sada pitajte po redu gledatelje u kojim redovima se njihove dvije karte nalaze i pokažite im prave karte.

128. Kada dvoje čine istu stvar

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Uzmite iz špila neprimjetno 4 karte: žir, zelenu, crvenu i bundevu. Vrijednost karte nije važna, samo boja. Ostale karte se moraju dobro promiješati. Složite 28 karata otvoreno naizmjenično po bojama: žir, zelena, crvena pa bundeva.Na te 4 karte složite drugih 4 počevši od bundeve. Nastavite dok ne složite svih 28 karata. Uvijek počnite s bojom karte koja je posljednja stavljena. Kada ste složili sve karte pred vama treba biti 4 hrpice. Drugu hrpicu stavite na prvu, treću na drugu i četvrtu na treću. Zatim okrenite karte i neka jedan od gledatelja presijeca koliko želi. Ponovno složite karte u četiri reda. I gle, u svakom redu su karte jedne boje. Zamolite jednog gledatelja da posloži karte kako ste vi to učinili. Potajno dodajte 4 karte koje ste uzeli. Gledatelj složi karte kao vi i zatim složi hrpice kao vi. Velikodušno se odrecite presijecanja (ako ovaj put presiječete trik neće uspjeti) i dopustite gledatelju da ponovno posloži karte. Karte će ponovno u jednom redu biti iste boje. Prije nego odloži 9. kartu recite:"krivo!". Ta karta se neće uklapati bojom. Ostale karte odgovaraju. Ali 17. i 25. karte neće se podudarati, pa možete ponovno upozoriti na to. Ovaj trik uspijeva s 28 karata, ali ne i s 32. Zašto je to tako možete lako saznati, ako složite 32 karte u 4 reda. Donja karta prvog reda iste je boje kao prva karta 2. reda. Svaka 9. karta prekida izmjenu boje po redu.

129. U nepoznatoj okolini

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Za ovaj trik potrebno vam je malo spretnosti. Prije početka podijelite karte na dvije hrpe. Na prvu hrpu stavite sve osmice, desetke, dečke i kraljeve, a u drugu sedmice, devetke, dame i asove. Pred svojim gledateljima uzmite obadvije hrpe tako da izgleda kao da imate jednu hrpu. To ćete najlakše izvesti ako između dvije hrpe stavite mali prst. Zatim brzo stavite te dvije hrpe na stol kao da ste presjekli. Zatim zamolite jednog gledatelja da izabere jednu kartu sa te dvije hrpe i da si ju zapamti. Dok se to dešava spojite te dvije hrpe i ponovno ih rastavite. I ovaj put pazite da hrpe ostanu razdvojene tako da nakon navodnog presijecanja lijeva hrpa stoji desno, a desna lijevo. Sada gledatelj vraća izvučenu kartu. Spojite hrpe, pogledate dobro i sada možete pokazati koju kartu je gledatelj odabrao. Ta karta se naime nalazi u nepoznatoj okolini: možda dama zajedno s osmicama, desetkama, damama i kraljevima ili desetka zajedno s sedmicama, devetkama, damama i asovima.

130. Zločesti dečki

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Iz špila izdvojite 4 dečka i pokažite ih gledateljima. Prije toga potajno sakrijte iza predzadnjeg bilo koje 3 karte. Karte morate brzo pokazati. Zatim stavite 4 (zapravo 7) karata nazad na hrpu. Zatim ispričajte jezovitu priču u kojoj 4 dečka noću provaljuju u robnu kuću. Prvi dečko drži stražu. Podignite prvu kartu i otvorenu ju položite na stol. Pričajte dalje: drugi dečko ide u suteren kako bi ukrao nakit. Sada stavite gornju kartu (onu kojom ste varali) na dno špila, ali nemojte ju pokazati gledateljima. Treći dečko ide na srednji kat kako bi ukrao krzno. Sljedeću kartu stavite u sredinu hrpe. Treći dečko odlazi na najgornji kat kako bi provalio u trezor. Stavite sljedeću kartu na vrh hrpe. Iznenada dečko sa straže alarmira. Tri dečka bježe na ulicu. 3 gornje karte položite kraj stražara: sva 4 dečka su ponovno zajedno. Pljesak vam je zagarantiran.

131. Magični asovi

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Pronađite 4 asa, stavite ih na vrh i na njih stavite još 9 bilo koje karte. Zamolite jednog gledatelja da rasporedi karte na 4 hrpice po 8 karata. Pri tome zapamtite na kojoj hrpi su asovi. Zamolite gledatelja da pokaže na jednu hrpicu. Gornju kartu s te hrpe može staviti ispod neke druge hrpice ili između karata neke hrpice. Zatim vaš gledatelj treba ponovno pokazati na jednu hrpicu dok se svi asovi ne nađu na 4 hrpice. Tada okrenite gornje karte sa hrpica i naći ćete asove. Kako bi trik uspio morate paziti na sljedeće: ako gledatej pokaže na hrpicu gdje su asovi onda gornju kartu (ta još nije as) može staviti između karata neke hrpice. Ako pokaže na neku drugu hrpu onda gornju kartu treba staviti ispod hrpe gdje su asovi, a kod drugih hrpa ili ispod ili između. Ako drugi put pokaže na hrpu gdje su asovi onda gornju kartu (ovaj put je to as) treba staviti na vrh neke od hrpa. Natavlja se dok svi asovi nisu raspoređeni. Prime izvođenja bi trebali malo vježbati.

132. Koja karta nedostaje?

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Ima ljudi koji mogu reći koja karta nedostaje u špilu nakon što su samo dva puta pregledali špil. Uz malo matematike i vama to također može uspjeti. Kako nitko ne bi posumnjao dopustite da karte promiješa više osoba. Zamolite jednog gledatelja da izvuče jednu kartu i da ju stavi sa strane, ali ne smije ju otkriti. Kod prve provjere izračunajte vrijednost karte koja nedostaje. Tome uzastopno dodajte vrijednosti karata. Karte imaju sljedeće vrijednosti:

As = 1 desetka = 0
Kralj = 4 devetka = 9
Dama = 3 osmica = 8
Dečko = 2 sedmica = 7

Ako imate npr. devetku, sedmicu, kralja, dečka, asa, desetku, sedmicu, damu itd., brojite: 9 + 7 = 6 (umjesto 16) + 4 = 0 (umjesto 10) + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0 (umjesto 10) + 3 = 3 itd. Rezultatu dodajte 4 I oduzmite sve od 10. Krajnji rezultat je npr. 5. Računajte dalje: 5 + 4 = 9; 10 - 9 =1; tražena karta je dakle as. Kod druge provjere pazite na boju. Npr. koje boje as nedostaje.

133. Tajanstvena sedmica

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat (32 karte), kockica

Zamolite jednog gledatelja da iz špila izvuće jednu kartu, da ju zapamti i da ju pokaže ostalim gledateljima. Za to vrijeme napravite 3 hrpice karata, položite ih jednu pokraj druge sna stol poleđinom prema gore. Hrpica koja se nalazi sasvim lijevo mora sadržavati 6 karata. Tu hrpicu od 6 karata uzmite sada u svoju desnu ruku. Zamolite ostale suigrače da izvučenu kartu stave na jednu od preostale dvije hrpice. Položite sada hrpicu od 6 karata na tu hrpicu gdje se nalazi izvučena kartu. Te dvije hrpice stavite na treću hrpicu. Jedan od igrača sada smije bacati kockicu. Dobiven broj se treba pomnožiti sa brojem na suprotnoj strani kockice što uvijek daje broj 7. Izbrojite sada 7 karata sa hrpe i 7. karte je tražena karta.

134. Prepoznajem kartu!

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

S ovim trikom gledateljima možete dokazati da čak i iz špila koji je dobro promiješan možete izvući bilo koju kartu. prvo promiješajte karte i stavite ih poleđinom prema gore u lijevu ruku. Zatim listajte karte desnom rukom.Dok to radite zamolite jednog gledatelja da da prstom pokaže u karte koje listate kako bi odredio kartu. Listanje karata se time završava, a gledatelj smije uzeti kartu koja mu se nalazi na prstu. Svi prisutni moraju zapamtiti kartu. Dok ostali gledaju izvučenu kartu spustite desnu ruku s presječenim špilom i uvucite malo te karte u sredinu. Nemojte pretjerati da se ne primjeti! Sada stavite tu kartu na hrpicu u lijevu ruku, a malo uvučena hrpica dolazi gore. Kada stavite cijeli špil na stol dobijete malu udubinu. Točno na tom dijelu morate presjeći. Time donja hrpica dolazi gore, a tražena karta se nalazi skroz na vrhu. Neka sada jedan gledatelj kaže kartu koju su zapamtili i smije okrenuti gornju kartu. Pitat će se kako ste izvel taj trik, ali vi nemojte otkriti tajnu!

135. Trik s ljepilom

Broj igrača: tri i više
Materijal: (32 karte), ljepilo koje se nakon upotrebe može skinuti s određenog predmeta

Prije nego izvedete ovaj trik jednu kartu morate izmijeniti. Nabavite ljepilo koje nakon upotrebe ponovno možete skinuti. S tim ljepilom zalijepite dvije karte točno jednu preko druge. Sliku jedne karte zalijepite na poleđinu druge karte. Dobili ste jednu duplu kartu. S tom posebnom kartom izvedite svoj trik. Položite tu kartu na vrh špila. Lepezasto raširite karte i neka jedan gledatelj izabere jednu kartu. Svi prisutni moraju zapamtiti tu kartu. Tu kartu zatim položite na duplu kartu. Jednom presjecite špil i listajte karte sve dok ne osjetite duplu kartu. Sada znate da se ta karta nalazi na duploj karti. Pkažite tu kartu...

Savjet: ako karte na kutovima palcem malo razlistate lakše ćete naći duplu kartu.

136. Salto kartama

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat (32 karte)

Ovaj trik će oduševiti sve gledatelje. Raširite karte u lepezu i dopustite jednom gledatelju da izvuće jednu kartu. Ostale karte stavite na dvije hrpice. Izvučenu kartu treba vratiti na jednu od hrpica. Tu hrpicu stavite na drugu. Sada lažno presijecite, tj. presjecite, ali tu hrpicu ponovno vratite gore. Nitko neće primjetiti ako u tom trenutku nešto kažete. Tražena karta se još uvijek nalazi na vrhu. Sada gurnite tu kartu otprilike 2cm preko ruba, ali stavite preko ruku da se ne primjeti. Podignite sada hrpu otprilike pola metra iznad stola i pustite da padne. Zbog otpora zraka podignut će se samo povučena karta, okrenuti i pasti na stol sa slikom prema gore. Tražena karta napravila je salto.

137. Preobrazba karte

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Ovaj trik je jako jednostavan, a ima i fantastični učinak: jedna karta se podiže i ponocno stavlja nazad na špil. Kada budete provjeravali je li to ista karta shvatiti ćete da se karta preobrazila. Uzmite špil karata raširite ga u lepezu i zamolite jednog gledatelja da izvuče jednu kartu. Zamolite sve prisutne da zapamte tu kartu, jer će se uskoro preobraziti. Dok ostali gledaju u tu kartu vi neprimjetno morate pripremiti ostale karte. Podijelite karte na dva dijela i ta dva dijela položite jedan na drugi, ali tako da su slika na slici. Pružite sada gledteljima špil i zamolite ih da stave tu kartu na vrh. Dok mrmljate tajanstvene riječi neprimjetno okrenite špil i stavite ga na stol. Ako sada okrenete gornju kartu to više nije ona prva.

138. Lopovi

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Pomoću karata možete ispričati kratku, ali zanimljivu priču. Detektiv je na djelu uhvatio 3 lopova. U jednom trenutku lopovi su uspjeli pobjeći pa ih je ponovno morao tražiti.

Prvo iz špila izvadite 4 dečka (lopovi) i jednog kralja (detektiv). Jednog dečka stavite poleđinom prema gore na vrh špila. Ostale kraljeve izbacite iz igre. Pripremite 3 dečka i kralja. Sada demonstrirajte bijeg 3 lopova tako da prvo jednog stavite ispod špila, drugog gore (sad gore imate dva dečka), a trećeg u sredinu špila. Na kraju stavite kralja na vrh špila poleđinom prema gore. Dok to radite ispričajte zanimljivu priču. Sada podignite gornju polovinu karata na lijevo i položite na stol. Kada zatim stavite desnu polovinu na lijevu donji dečko dolazi na kralja. Sada su 3 dečka i kralj ponovno zajedno. Sad karte trebate raširiti u lepezu isvi će gledatelji biti iznenađeni da su lopovi i detektiv ponovno zajedno.

139. Par ili nepar?

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat, malo ljepila koje se nakon upotrebe može ukloniti

Ovim trikom možete dokazati da možete utjecati na ljude tako da oni učine ono što vi mislite. Konkretno se radi o tome da jedan gledatelj kaže par ili nepar, a vi uvijek imate točan broj karata u ruci. Prije trika izbrojite točno 15 karata. Dvije karte povežite ljepilom koje se kasnije može ukloniti i to tako da slika jedne karte bude na poleđini druge karte. Sada imate jednu duplu kartu. Tu kartu stavite na vrh špila. Zamolite sada jednog gledatelja da kaže par ili nepar. Ako kaže par jednostavno izbrojite karte na stol. Dupla karta se računa kao jedna. Ako kaže nepar neprimjetno morate razdvojiti slijepljene karte. To se može izvesti jednostavno ako ste upotrijebili to ljepilo. Ono se kasnije čak može i sastrugati.

140. Karta na pravom mjestu

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat (32 karte)

Ovaj trik vam omogućava da kartu koju si je neki gledatelj zapamtio stavite na točno ono mjesto na koje on to želi. Važno je da nosite jaknu koja ima džep u koji možete staviti ruku sa špilom. Zapamtite donjukartu. Pokažite gledateljima donjukartui zamolite ih da ju zapamte. Sad lažnopromiješajte i lažno presjecite, dakle podignuti dio vratite ponovno na prvobitno mjesto tako da vam je poznata karta opet na dnu. Stavite sada špil u džep. Zamolite sada jednog gledatelja da kaže neki broj od 5 do 12, jer ćete tu kartu izvući na taj broj. Ako kažu broj 8 povlačite 7 karata po redu s gornje strane. Osmu kartu izvucite s dna i gle to je ta karta.

141. Vidjeti s povezom na očima

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat (32 karte)

Gledatelji trebaju promiješati karte. Uzmite špil i pogledajte karte po redu. Iako su vam oči povezane. Napravite ovako: neka vam povežu oči s jednosložnom tkaninom. Pazite da donji rub tkanine završava na vrhu nosa. Između obraza i vrha nosa imat ćete malu rupicu kroz koju možete vidjeti. Ako neprimjetno podignete glavu moći ćete vidjeti kroz tu rupicu, a ostali to neće primjetiti. Uzmite promiješane karte i stavite ih u lijevu ruku pri čemu ste ruku malo savinuli. Špil je gledateljima okrenut slikom prema gore. Ako karte stavite pod određeni kut moći ćete čitati karte kroz vašu rupicu. Uzmite po kartu u desnu ruku i stavite pred oči, jer vi možete vidjeti i s povezom.

142. Tajanstveni vjetar

Broj igrača: tri i više
Materijal: 1 karta, 1 kovanica

Ovim trikom možete očarati svoje trikove time da možete napraviti nešto što oni ne mogu. Oslobodit ćete kartu koja je prekrivena kartom, a kartu nećete dirati. Prvo stavite kovanicu na glatku površinu i pokrijete ju kartom. Zatim pitajte gledatelje bi li oni mogli osloboditi kovanicu, a da ne diraju kartu. Gledatelji će se naći pred zagonetkom i neće to moći napraviti. Zatim nastupate vi s tajanstvenim izrazom lica. Pušite odozgo ukoso na rub karte s udaljenosti od 25 cm. Karta će zbog pritiska vjetrom pasti s kovanice. Kovanica je oslobođena. Pljesak vam je zagarantiran.

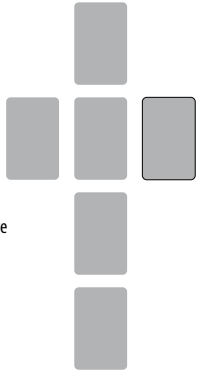
143. Kovanicu u čašu!

Broj igrača: tri i više
Materijal: 1 karta, 1 čaša, 1 kovanica

Uzmite čašu, na nju stavite kartu, a na kartu stavite kovanicu. Zamolite jednog gledatelja da dođe k vama i postavite mu sljedeći zadatak: treba staviti kovanicu u čašu, ali ne smije podići niti okrenuti kartu. Možete mirno promatrati, jer mu neće uspjeti. Sada nastupate vi: Stavite kartu i kovanicu u početni položaj. protresite kartu u stranu s kažiprstom. Zbog inercije mase kovanica neće odletiti već će pasti u čašu. Prije izvođenja uvježbajte ovaj trik!

144. Tajanstveni križ

Broj igrača: tri i više
Materijal: 6 karata



Prvo položite 6 karata tako kako to slika prikazuje:

Postavite gledateljima sljedeći zadatak: Pomicanjem jedne jedine karte trebaju dobiti dva reda po 4 karte. Mirno posmatrajte kako se gledatelji trude, jer im neće uspjeti. Nakon nekog vremena dolazite vi na red: uzmite kartu koja stoji najniže i postavite ju točno na kartu na sredini križa. Ako gledate okomito i paralelno dobijete dva reda po četiri karte.

145. Zavezan špil karata

Broj igrača: tri i više
Materijal: komad crvenog konca, karte za skat

Ovaj trik najbolje izvodite u sumrak, jer onda ima najbolji učinak. Prvo zavežite špil karata crvenim koncem po širini i napravite čvor na donjoj strani. Na sredini prve karte po dužini povucite crvenu crtu, najbolje crvenim flomasterom koji se može obrisati. Pokažite zavezani špil iz daljine svojim gledateljima. Svi će misliti da su karte povezane i po dužini i širini. Sada objasnite gledateljima da vi bez problema možete iz zavezanig špila izvući jednu ili više karata, a da ne odvežete končić. Nitko vam neće vjerovati. S tajanstvenim izrazom lica izvucite više karata iz zavezanog špila.

146. U kojoj ruci?

Broj igrača: tri i više
Materijal: 1 karta

Kod ovog trika se možete kladiti s gledateljima. Tvrdite da bez gledanja možete pogoditi u kojoj je ruci neki gledatelj držao kartu. Okrenite se i recite jednom gledatelju da uzme jednu kartu u desnu ili lijevu ruku. Zatim tu kartu treba 20 sekunde držati u zraku u ispruženoj ruci i pri tome izvoditi kružne pokrete. Zatim zamolite tog gledatelja da stavi tu kartu na stol i pokrije ju s obje ruke. Sada se okrenite i promotrite obje ruke. Bez oklijevanja možete reći u kojoj ruci je držao kartu: to je bljeđa ruka. Razlog: Držanjem karte u zraku krv je se spustila iz ruke i ruka je bljeđa.

147. Ples na žici

Broj igrača: tri i više
Materijal: 1 karta

Prvo pitajte gledatelje vjeruju li da se karta može postaviti okomito na svojoj dužoj strani. Odgovor će naravno biti ne. Uvjerite ih da vi to možete izvesti. Uzmite jednu kartu i sasvim malo ju savinite na njezinoj dužoj strani, ali ne smijete ju preklopiti. Postavite sada kartu okomito.

148. Trik s košem za smeće

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat i koš za smeće

Za ovaj trik vam je potrebna velika posuda, najbolje koš za smeće. Prvo stavite koš za smeće na pod. Zatim uzmite karte i držite ih iznad koša. Sada postavite gledateljima sljedeći zadatak: „Tko može iz stajaćeg položaja kartu za kartom bacati s udaljenosti od jednog metra tako da točno padne u koš? Gledatelji to neće smatrati posebnom umjetnošću. Pozovite jednog gledatelja i neka izvede taj trik. Gledatelj će karte najvjerojatnije držati okomito i pustiti ih da tako padaju. Rezultat će ga iznenaditi: karte padaju

pokraj koša. Uzmite karte i držite ih paraleno, kao krila aviona, i pustite da padaju. Karte će padati okomitu ravno u koš.

149. Čarobni prst

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte za skat

Recite gledateljima da ste u stanju imenovati svaku kartu izvučenu iz špila, a da ju ne pogledate. Vaš čarobni prst će prepoznati svaku kartu. Otvorite karte okrenute u lepezu. Zamolite jednog gledatelja da izvuće jednu kartu i pokaže ju ostalim sudionicima. Vi se za to vrijeme okrenite. Neka vam vrati tu kartu. Ispružite desnu ruku i uzmite kartu okomito poleđinom između palca i kažiprsta. S kažiprstom lijeve ruke prijeđite po prednjoj strani karte kao da možete osjetiti boju. Pri tome desnom rukom malo savinite kartu tako da se nagne prema nazad. Ako u tom tenutku bacite oko na lijevi donji kut, možete vidjeti o kojoj se karti radi. S tajanstvenim gestama recite koja je to karta.

150. Trik s nožem

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte i jedan nož

Uvjerite gledatelje da ćete znati koja će se karta nalaziti na mjestu na kojem će neki gledatelj nožem podijeliti špil. Neka jedan gledatelj promiješa karte. Zatim ga zamolite da na bilo kojem mjestu nožem podijeli špil i da ostavi nož na tom mjestu. Zatim recite gledatelju: „Uzmi dio karata koji je iznad noža, zapamti kartu koja je bila direktno na nožu i vrati na nož!" Zatim pomaknite nož do jednog ruba karata i lagano podignite dio karata iznad noža. Na nožu ćete vidjeti odraz karata i sada bez problema možete reći koja je to karta.

151. Trik s čarobnom tkaninom

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, neprozirna tkanina, 10 cm selotejpa

Prije nego počnete izvoditi trik napravite od selotejpa prsten tako da ljepljiva strana gleda prema van i zalijepite ga na sredinu tkanine. Stavite tkaninu sa strane. Nitko nezna za selotejp. Raširite karte u lepezu i zamolite jednog gledatelja da izabere jednu kartu i da ju zapamti. Zatim neka tu kartu poleđinom prema gore ponovno vrati na špil. Sada uzmite čarobnu tkaninu i prekrijete njome karte tako da se selotejp nalazi s nutarnje strane. Selotejp mora dotaknuti gornju kartu. Ako sada tajanstvenim pokretima prijeđete preko tkanine karta će se zalijepiti za tkaninu. Podignite tkaninu (karta je zalijepljena za tkaninu) i staite tkaninu sa strane. Recite gledatelju da provjeri je li gornja karta još uvijek njegova karta. Kao i ostali gledatelji i on će se začuditi da gornja karta više nije ona koju je izabrao.

152. Trik koji ostaje zagonetka

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte

Ovaj trik ostaje gledateljim zagonetka. Ovaj trik izvodite samo jedanput. Prvo morate posložiti karte: as - kralj - dama - dečko - 10 - 9 - 8 - 7 u boji žira, zatim iste u zelenoj, crvenoj i bundevinoj boji. Tako složene karte raširite u lepezu okrenute poleđinom i zamolite jednog gledatelja da izabere jednu kartu. Već kod izvačenja zbog reda karata znate koju kartu je izvukao. Zatim ga zamolite da ju zapamti vrati nazad. Budući da već znate koja je to karta možete miješati i presjecati koliko želite. Gledatelji nrzbaju kako ste to izveli.

153. Je li to ta karta?

Broj igrača: 1 mađioničar i jedan asistent
Materijal: karte

Kako bi uspješno izveli ovaj trik morate ga još nekome pokazati. Time je gledateljima nemoguće otkriti kako vam je trik uspio. Prvo se pravite da možete čitati misli. Predajte karte svom asistent (koji se ne smije otkriti) i zamolite jednog gledatelja da izvuče jednu kartu, da ju zapamti i ponovno vrati na bilo koje mjesto. Vi za to vrijeme napustite sobu. Kada se vratite u sobu neka vaš asistent pokazuje kartu za kartom i pita: „Je li to ta karta?" Vi odgovarajte: "Ne!" Kada naiđe na pravu kartu asistent mijenja pitanje: „Ili je to možda ova?" Sada znate da je to ta karte i na čuđenje ostalih gledatelja odgovorite: „Da!" Možete se dogovoriti i za neki drugi znak.

154. Crno ili crveno?

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Prije početka trika izvadite iz špila 7 crvenih karata (bundeva ili crvena) i 7 crnih karata (zelena ili žir), ali pazite da to gledatelji ne primijete. Zatim pomaknite malo hrpicu crvenih karata prema unutra, a hrpicu crnih karata malo prema van. To ne smije biti uočljivo! Pokažite sada 14 karata svojim gledateljima, stavite ih na stol poleđinom prema gore i pomiješajte ih. Jedan gledatelj sada treba po redu pokazivati na bilo koju kartu. Svejedno na koju kartu pokaže vi mu možete reći koja je to karta. Za potvrdu neka okrene dotičnu kartu. Ovaj trik ne biste trebali prečesto izvoditi kako ga ne bi prozreli!

155. Mađioničar kartama

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte za skat

Uzmite špil karata i neprimjetno pogledajte donju kartu. Zatim zamolite jednog gledatelja da izabere jednu kartu i da ju zapamti. U međuvremenu stavite špil na stol poleđinom prema gore. Zamolite gledatelja da svoju kartu položi na vrh i da presječe špil na bilo kojem mjestu. Ostatak sami stavite na podignuti dio. Karta koju ste na početku vidjeli direktno dolazi na traženu kartu. Listajte sada karte po redu. Na čuđenje svih sa sigurnošću možete reći koja je to karta. To je ona karta koja dolazi nakon vaše karte.

156. Kartaško čudo

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte za skat

karte za skat

Ovaj trik je također jednostavan. Najvažnije kod ovog trika je odabir karata: prvo iz špila morate izvaditi sve karte sa slikom (dečke, dame, kraljeve). Te karte s lijeve i desne strane imaju tanku liniju koja nije kod svih karata jednako udaljena od ruba. To ovisi o tisku. Morate od tih karata izabrati 5 karata koje imaju nejednake rubove. Te karte stavite otvorene jednu pored druge na stol pri čemu uži rub uvijek mora stajati na lijevoj strani. Sada zamolite jednog gledatelja da jednu od tih 5 karata zavrti za 180°, ali tako da karta ostane otvorena. Vi nemojte gledati dok to radi. Kada se okrenete biti će vam dovoljan kratak pogled da ustanovite koju kartu je okrenuo. To je ona karta čiji uži rub sada stoji na desnoj strani. Taj trik možete izvesti i sa 6 ili 7 karata, a gledatelji neće shvatiti kako vam je to uspjelo.

157. Magične karte

Broj igrača: 1 mađioničar, 1 asistent
Materijal: crveni as, žir as, tkanina za oči

Prije izvođenja ovog trika morate pridobiti jednog od igrača, ali ostali sudionici to ne smiju primijetiti. Zatim sjednite među ostale sudionike, a u

vašoj blizini mora biti stol ili stolica. Zatim stavite obadvije karte (crveni as i žir as) otvorene jednu pored druge i neka vam povežu oči. Sa pokrivenim očima zamolite nekog od gledatelja da uvijek okrene jednu od karata. Svaki put ćete reći koju kartu je okrenuo iako su vam oči povezane. Kako pogađate kartu? Vaš tajni pomagač sjedi pored vas i uvijek vam potajno dotakne stopalo ili neki drugi dio tijela kada netko od gledatelja okrene crvenog asa. Ako ništa ne osjetite onda je okrenut žir as.

158. Telepatija

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte za skat, olovka i papir

Prije početka izvođenja trik tajanstveno objavite kako možete utjecati na nekog gledatelja telepatijom tako da učini ono što vi želite. Kako bi vam vjerovali prvo zapišite što će gledatelj napraviti. Uzmite papir i zapišite: „Izaberi hrpicu sa 8 karata!" Zatim stavite taj papir sa strane. Na kraju ćete ga pročitati za provjeru. Zatim stavite dvije hrpice karata jednu pored druge na stol . Sada šutke sjednite u kut sobe i zamolite jednog gledatelja da odabere jednu od hrpica. Kada je to napravio prvo pokažite gledateljima karte odabrane hrpice i neka onda netko pročita sa papira. Veliki pljesak, telepatija je uspjela. Kako je to moguće? Trik leži u sastavljanju te dvije hrpice karata. Hrpica A se sastoji od 8 bilo kojih karata. Hrpica B se sastoji od 4 osmice. Gledatelj može uzeti bilo koju hrpicu, jer predviđanje će uvijek biti isto!

159. Dvije muhe jednim udarcem

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Razdijelite karte na dvije hrpice i zamolite jednog gledatelja da izabere po jednu kartu sa svake hrpice i da ih zapamti. Zatim mu pružite hrpice karata jednu za drugom tako da karte može vratiti na svaku hrpicu na bilo koje mjesto. Dobro promiješajte obadvije hrpice i raširite ih u lepezu i sa sigurnošću možete reći koje su to karte. Kako je to moguće? Prije igre ste karte posložili na sljedeći način: na prvoj hrpici se nalaze samo karte od deset do kralja (dakle sve desetke, dečki, dame i kraljevi), a na drugoj hrpici se nalaze sve sedmice, osmice, devetke i asovi. Kada gledatelj vraća karte uvijek mu pružite suprotnu hrpicu. Na taj način se karta nalazi na krivoj hrpici i vi i nakon dugog miješanja možete brzo zaključiti koja je to karta.

160. Dvije posljednje karte

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Prvo zamolite jednog gledatelja da iz dobro promiješanog špila od 32 karte odabere dvije karte po želji i da ih zapamti. Za to vrijeme složite ostale karte na 6 hrpica, u svakoj po 5 karata. Zamolite sada gledatelja da te dvije karte vrati na bilo koju od hrpica. Zatim spojite 6 hrpica naizgled bilo kojim redom, ali zapravo učinite ovako: uzmite bilo koju hrpicu i stavite ju na bilo koju drugu hrpicu i zatim te dvije stavite na hrpicu sa kartom koju je odabrao gledatelj. Zatim uzmite tu hrpu i stavite ju na bilo koju četvrtu hrpicu, zatim to sve na petu hrpicu i na kraju uzmite drugu hrpicu na kojoj je gledateljeva karta. Sada cijeli špil podijelite na dvije hrpe tako da po redu uvijek stavljate jednu kartu na desnu stranu, a jednu na lijevu stranu. Zatim jednu od tih hrpica stavite sa strane. Koju? Ako ste pri dijeljenju prvu kartu stavili na lijevu stranu tada desnu hrpu stavite sa strane, ako ste prvu kartu stavili na desnu stranu tada stavite lijevu hrpu sa strane. Preostalu hrpu od 16 karata podijelite točno na isti način u dvije hrpice po 8 karata. Preostalu hrpu od 8 karata u 4 hrpice po 4 karte i preostalu hrpicu od 4 karte na dvije hrpice. Na kraju će vam na stolu ostati samo 2 karte. Neka gledatelj okrene te karte. To su naravno one dvije tražene karte!

161. Dvije karte u isto vrijeme

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Kod ovog kartaškog trika dvije karte izabrane od dva gledatelja pojavljuju se u isto vrijeme iako su karte dobro promiješane. Kako ćete to izvesti? Prvo zamolite dva gledatelja da dođu k vama. Svaki od ta dva gledatelja si treba zamisliti jedan broj. Da si ne zamisle isti broj dajte obojici točno pola špila, dakle 16 karata. Obojica trebaju tu hrpicu nejednako podijeliti, svaki dobije jednu hrpicu i sada treba izbrojati karte. Broj karata jedne hrpice treba biti taj zamišljeni broj. Vi naravno ne smijete gledati, a zamišljeni broj ne smiju reći na glas. Sada uzmite drugu hrpu karata (16 karata) i izlistajte prvom gledatelju sve karte. Napravite to na sljedeći način: držite špil u ruci poleđinom prema gore i po redu polagano brojite karte. Svaku kartu pokažite gledatelju i zamolite da broji s vama. Te karte ponovno poleđinom prema gore stavaljajte na jednu hrpu na stol. Pri brojanju gledatelj mora zapamtiti kartu koja odgovara njegovom zamišljenom broju, ali ne smije to otkriti. Kada ste izlistali svih 16 karata ponovno uzmite hrpu. Sad neprimjetno morate gornju kartu staviti na dno. Za to vam je potrebno malo spretnosti, a i morate gledateljima odvratiti pažnju. Sada izlistavajte karte drugom gledatelju i recite mu neka i on zapamti kartu koja odgovara njegovom broju (nitko ne sluti da su oba gledatelja zapamtila istu kartu). Dajte karte nekom gledatelju da ih dobro promiješa. Zatim tu hrpicu podijelite po 8 karata i stavite te dvije hrpice poleđinom prema gore na stol. Sada okrečite po dvije karte i zamolite gledatelje da kažu stop kada naiđete na njihovu kartu. Budući da su obojica zapamtila istu karta, reći će stop u isto vrijeme. Svi gledatelji će misliti da su te karte otkrivene u isto vrijeme. No nemojte pitati koju kartu su si zapamtili, nego brzo pomiješajete obje hrpe!

162. Stopostotno sigurno predviđanje

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte, papir, olovka

Objasnite gledateljima da će karta koju ćete zapisati stoposto biti izvučena. Kao prvo dajte jednom gledatelju karte da ih promiješa. Kada ih ponovno uzmete stavite ih na stol, a pri tome zapamtite donju kartu. Kao slučajno ponovno promiješajte karte i izvucite pri tome zadnju kartu (koju ste zapamtili) tako da se na kraju nalazi skroz na vrhu. Za to vam je potrebno malo vježbe! Sada zapišite na papir tu kartu i zamolite jednog gledatelja da stavi papir u svoj džep kako bi kasnije mogao provjeriti. (Kada zapisujete morate ostaviti dojam kao da zapisujete bilo koju kartu!) Sada zapravo započinje pravi trik: Zamolite 3 gledatelja da kažu po jedan broj od 1 do 10. Zatim zamolite svakog od ta 3 gledatelja da izlista po redu onoliko karata na stol koliki je broj koji su rekli. Ako su gledatelji naveli brojeve 3, 5 i 6 nastat će jedna hrpica od 3, druga od 5 i treća hrpica od 6 karata. Te karte položite pored prvobitne hrpe. Zatim vi sami vratite te 3 hrpice ponovno na prvobitnu hrpu pri čemu obavezno morate onu hrpicu koja je prva nastala odložiti prvu. Neka gledatelji sada zbroje svoje brojeve ($3 + 5 + 6 = 14$). Sada uzmite sa hrpe onoliko karata koliki je zbroj tih brojeva. U ovom slučaju je to broj 14. Okrenite posljednju kartu. To je karta koja je zapisana na papiru.

163. Karta s brojem 21

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Dajte jednom gledatelju sve karte da ih dobro promiješa. Zatim treba zapamtiti jedan broj od 1 do 11 i izvući isto toliko karata, ali vi to ne smijete vidjeti. Uzmite ostatak karata i izlistajte gledatelju 11 karata. Dok karte stavljate otvorene jednu na drugu (tako da zadrže prvobitan redoslijed) na stol zamolite gledatelja da zapamti kartu koja odgovara njegovom broju. Zatim okrenite hrpicu otvorenih karata i stavite na njih ostatak karata. Ako sada s te hrpe po redu uzmete 21 kartu onda će 21. karta biti ta karta koju je gledatelj zapamtio.

164. Odgonetnuta karta

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Za ovaj trik morate prvo pripremiti gornju polovicu karata: to znači da prvih 16 karata morate posložiti točno određenim redoslijedom koji lako možete zapamtiti, a gledateljima nije uočljivo. Karte možete posložiti npr. ovako: žir as - žir kralj - zelena dama - zeleni dečko - crvena desetka - crvena devetka - bundeva osmica - bundeva sedmica - bundeva as - bundeva kralja - crvena dama - zelena desetka - zelena devetka - zelena osmica - žir sedmica. (Po redu d asa do sedmice u uvijek dvije boje; početi s žirom, drugi put s bundevom) Započnite trik s pripremljenim kartama tako da gledateljima okrenute, otvorene karte malo raširite u lepezu kako bi se uvjerili da ste ih dobro promiješali. Kada ih raširite u lepezu gledatelji će više vidjeti ne poredane karte. Zatim raširite poredane karte okrenuto u lepezu i zamolite jednog gledastelja da izvuče jednu kartu. Dok gledatelj pamti tu kartu razmislite koja je to karta. Budući da znate redoslijed karata ne bi vam to trebao biti problem. Zatim ga zamolite da vrati kartu na bilo koje mjesto i neka promiješa sve karte. Nakon miješanja podižite kartu po kartu. Budući da odavno znate koja je to karta sa sigurnošću možete izabrati pravu.

165. Moja karta - tvoja karta

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Promiješajte karte i dok ga stavljate na stol pogledate donju kartu. To vam treba biti karta vodilja. Zatim raširite karte u lepezu i neka jedan gledatelj izvuče jednu kartu. On tu karte ne smije pogledati, nego na poleđini zapisati svoje inicijale (ali da se kasnije mogu izbrisati!). Zatim se ta karta stavlja na špil, a gledatelj smije jedanput presijeći karte. Okrenite špil i raširite karte otvoreno jednim potezom na stolu (na kojem treba biti stolnjak). Karta koju je gledatelj označio nalazi se zbog presjecanja pored vaše karte vodilje. Vi znate koju je kartu označio. Glumite kao da ćete odabrati bilo koju karta i onda kao slučajno uzmite baš tu kartu. Na toj karti samo sada s prednje strane zabilježite svoje inicijale. Zatim skupite karte i zamolite gledatelja da pronađe svoju kartu. Ispostavit će se da je to ista karta koju ste i vi označili.

166. Posebna karta

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Izaberite bilo koju kartu iz špila i neka to bude vaša posebna karta. Označite ju tako da škarama odrežete otprilike 1 mm ruba i zatim oblikujete obadva kuta. Tu posebnu kartu koja je malo manja od ostalih stavite na dno špila. Jedan od gledatelja sada smie izvući kartu po želji. Kada je zapamtio kartu vraća ju na vrh i smije jednom presjeći. Ta karta dakle leži ispod posebne karte. Uzmite sada špil u lijevu ruku tako da ga držite između palca i drugih prstiju. S kažiprstom i palcem vaše desne ruke uhvatite karte za uži dio karata, savinite ih malo prema sebi i zatim ih pustite da odskaču. Kada dođete do vaše karte dogodit će se uočljivi prekid. Tu stanite i stavite sad dvije hrpice jednu ppokraj druge poleđinom prema gore na stol. Uzmite sada posebnu kartu s odgovarajuće hrpice i zatim zamolite gledatelja da podigne sljedeću kartu koja je tražena karta.

Uputa: odrežite zaista tanku trakicu s karte kako bi se špil mogao dalje koristiti.

167. Izgubljena karta

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Za ovaj trik vam je potrebna jedna posebna karta koja je malo kraća od ostalih karata. To možete izvesti pomoću škara (pogledajte trik 166!)

Zapamtite tu kartu i stavite ju u sredinu špila. Jedan gledatelj sada smije izvući jednu kartu (naravno ne posebnu kartu) i zapamtiti ju. Uzmite sada karte i izvedite trik kao u igri 166. Stanite kod posebne karte i tu presjecite. Tamo gledatelj treba staviti svoju kartu, a vi ostatak stavite gore. Sada znate da tražena karta leži na posebnoj karti. Ako okrenete karte i prolazite po redu po otvorenim kartama tražena karta dolazi poslije posebne karte. Kako ćete gledatelju pokazati ovisi o vama. Možete karte listati jednu za drugom ili jednostavno izvući tu kartu.

168. Odgonetnuti kartu

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Raširite na stolu karte u lepezu s poleđinom prema gore. Neka jedan gledatelj izvuće neku kartu i pokaže ju svima. Svi gledatelji trebaju zapamtiti tu kartu. Taj trenutak iskoristite da neprimjetno provjerite koja karta se nalazi iza izvučene karte, npr. žir kralj. Sada zamolite gledatelja da vrati kartu u rupu. Drugi gledatelj zatim dobije zadatak da okreće karte po redu. Tražena karta bi u našem slučaju bila iza žir kralja.

169. Željena karta

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Prvo promiješajte karte, a zatim stavite karte na stol i pokažite donju kartu gledateljima.Uzmite karte u svoju lijevu ruku i pomaknite donjukartu desnom rukom malo unazad. Taj pokret gledatelji ne smiju primjetiti pa malim prstom zaštitite pogled na karte. Pomicanjem zadnje karte možete izvući predzadnju kartu i sve ostale tako da gledatelji misle da ćete uzeti zadnju kartu. upravo to napravite: Izvlačite kartu po kartu i stavljajte ih otvorene na stol. Zamolite gledatelje da vam kažu kada se treba pojaviti njihova karta. Kada kažu „Sada!" izvucite donjukartu i pokažite ju.

170. Jednim pogledom

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Ovim brzim trikom možete jednim pogledom izvući iz špila traženu kartu. To ovako ide: dajte jednom gledatelju karte da ih dobro promiješa i zatim neka izvuće jednu kartu. Uzmite tu kartu, držite ju u zraku tako da ju svi gledatelji mogu vidjeti. Vi ne smijete pogledati kartu, ali zato je malo izmjenite. Držite ju desnim palcem i kažiprstom za donji desni kut. Sa srednjim prstom neprimjetno malo savinite kut prema nazad, ali pazite da ne preklopite kut. Nakon toga vratite kartu bilo gdje u špil i dajte nekom gledatelju da opet promiješa karte. Uzmite karte i stavite ih na stol. Jednim pogledom pronađite željenu kartu, jer zbog savinutog kuta napravila je mali utor u špilu. S noktom malog prsta podignite špil na tom mjestu i pokažite kartu.

171. Pojačana umjetna karta

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Ovaj trik se u jednoj večeri smije izvoditi samo jedanput inače će gledatelji brzo shvatiti o čemu se radi. Ako vam uspije to je najbolji trik. Na žalost ovaj trik ne uspijeva uvijek, potpuno ovisi o vašoj vještini da neprimjetno utječete na gledatelje. Izvodite ga najbolje s gledateljem koji neće iza svake radnje sumnjati u trik! Napravite ovako: prije trika ste pogledali jednu kartu i zapamtili ju. Ovu kartu stavite na 5. ili 6. mjesto u špil koji niste potpuno raširili tako da malo vire van. Gledatelja bi te karte koje vire mogle anvesti da baš njih izvuče. Šanse za to su dobre ako te karte ne vire previše, da nije jako uočljivo, ali opet dovoljno da ih se može primiti i izvući. To najbolje uspijeva ako zapričate gledatelja. Ako je izvukao te karte imate slobodne

ruke na koji način ćete pokazati te dvije karte. Ako nije izvukao te karte trik ćete morati završiti na lukaviji način, npr. ako vam slučajno ispadnu. Trik će biti posebno učinkovit ako zapamtite karte koje se nalaze lijevo i desno od te karte. U tom slučaju možete zabezeknuti gledatelja koji nije izvukao tu kartu već onu pokraj.

172. Dvije poznate karte

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Ovaj trik je teško prozreti tako da će vas gledatelji smatrati pravim mađioničarem. Vi istovremeno pogađate dvije karte, a oni si ne mogu objasniti kako to izvodite. Kako to izvodite? Prije trika morate dvije zadnje karte neprimjetno pogledati izapamtiti i pri tome zadnju kartu okrenuti tako da bude okrenuta slikom na sliku s predzadnjom kartom. Nakon te kratke pripreme dobro promiješajte karte, ali zadnje dvije karte moraju ostati na dnu. To će vam uspjeti ako ne miješate cijeli špil, već ostavite mali dio koji ćete opet staviti ispod. Morate paziti da nitko ne vidi donjukartu, jer će primjetiti da je okrenuta. Nakon miješanja dajte karte jednom gledatelju i zamolite ga da stavi karte iza leđa. Iza leđa treba presjeći špil na bilo kojem mjestu i obadvije hrpice spojiti slikama. Zatim neka stavi cijeli špil na stol. Vi možete reći koje su to dvije karte koje su okrenute sa slikama jedna prema drugoj, jer to su one koje ste zapamtili. Za kontrolu gledatelji smiju gledati.

173. Šesta karta

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Morate donekle biti ustanju procijeniti količinu karata. Prije svega mora vam uspjeti presjecanjem dobiti istu količinu. Prije toga bi to morali malo uvježbati kako bi vam uspjelo. Zamolite jednog gledatelja da promiješa karte, na bilo kojem mjestu presjeće, zapamti donju kartu podignute hrpice i ponovno vrati na ostatak karata.Tražena karta se nalazi točno na onom mjestu gdje je presječeno. Vaš zadatak je sada procijeniti gdje su karte presječene (pretžno se presiječe u sredini). Uzmite karte i presjecite malo iznad tog mjesta, ali nnikako ispod. Na podignuti dio stavite ostatak. Sada se tražena karta nalazi ispod prve karte cijelog špila.Uzmite karte iza vaših leđa, izbrojite 5 karata s donje strane i stavite na to gornju kartu. Pokažite gledatelju tih 6 karata i pitajte ga nalazili se među tim kartama njegova karta. Ako ne ponovite taj postupak ako je potrebno i nekoliko puta. Čim gledatelj prepozna svoju kartu među tim kartama znat ćete da je to gornja karta.

174. Slova karte

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

U ovom triku jedan od gledatelja zapamti jednu kartu i zatim uzme sa špila onoliko karata koliko zapamćena karta ima slova. Kako je to moguće? Prije trika morate pripremiti karte: prvo stavite bilo koje 4 karte otvorene jednu na drugu, na njih zatim dolazi pik as (5 slova), zatim herc as (6 slova) , pa pik dama (7 slova), karo dama (8 slova), herc dečko (9 slova), desetka pik (10 slova) i na kraju karo devetka (11 slova). Ako tu otvorenu hrpicu ponovno vratite sa slikom prema dolje na ostatak karata, od 5. do 11. karte odgovara situacija s brojem slova. Sad je važna vaša vještina. Prvo morate pokazati što gledatelj mora napraviti: zamolite ga da zapamti jednu kartu, odredi broj slova te karte i zatim uzme isti broj karata brojeći po redu. Kako bi to dočarali izbrojite prve četiri karte ostavite ih na stolu. Zatim raširite karte u lepezui zamolite gledatelja da zapamti jednu. Skupite ponovno karte, sasvim slučajno ponovno stavite prve 4 karte na vrh i stavite špil na vrh. Gledatelj sada mora reći na glas broj slova njegove karte. Zatim sa špila mora uzeti taj broj karata. Posljednju kartu smije okrenuti: to je njegova karta.

175. Nerazdvojne dame

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Prvo očito pronađite 3 dame iz špila i stavite ih otvooreno na stol. Četvrtu damu, najbolje prije trika, stavite neuočljivo na 2. mjesto s gornje strane u ostatak karata koji držite u ruci. Sada stavite 3 dame na špil. Sada ispričajte šaljivu priču u kojoj ćete reći da nikako ne bi htjeli razdvojiti dame. pokušajte sad razdvojiti dame. Pažljivo izdvojite prvih 6 karata. Prvu stavite s lijeve strane, drugu s desne, pa treću s lijeve itd. Na taj način ste dobili 3 hrpice po 3 karte. Šestu i zadnju kartu nikako ne smijete staviti na desnu hrpicu nego ju morate gurnuti ispod te dvije karte. U tome i je trik. Desnu hrpicu neopaženo stavite na ostatak karata i pokažite 3 karte s lijeve strane: iako se ne bi smjelo dogoditi 3 dame su opet zajedno. Stavite opet te karte gore i ponovite postupak. Ponovno ćete dobiti isti rezultat.

176. Trik s 4 asa

Broj igrača: 1 mađioničar, najmanje 2 gledatelja
Materijal: karte

Trik s 4 asa je jako omiljen iako je vrlo jednostavan. Kako to izvodite? Prije trika neprimjetno morate staviti dva asa na vrh, a druga dva na dno. ZAtim promiješajte karte,ali pri tome pazite da asovi ostanu na svojim mjestima. Zamolite 2 gledatelja da dođu do vas. Jednom dajte karte i zamolite ga da s vrha po redu uzima karte i stavlja ih na stol dok drugi gledatelj ne kaže: „Stop!“ Na taj način dobiti ćete dvije hrpice koje najčešće nisu iste veličine. Prvi gledatelj uzima svoju hrpicu, a drugi ostatak. Svaki gledatelj od svoje hrpice napravi dvije tako da naizmjenično stavlja karte na lijevo pa na desno. Kada završe stavite hrpice jednu pokraj druge ništa ne mijenjajući. Zamolite gledatelje da okrenu 4 gornje karte. Na veliko iznanađenje to su 4 asa.

177. Na 17. mjestu

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte, papir, olovka

Zamolite jednog gledatelja da promiješa karte. Zatim može uzeti karata koliko god želi, ali manje od polovine. Sada zapišite broj 17 na papir i stavite ga sa strane.Za to vrijeme gledatelj je trebao izbrojiti svoje karte, ali ne smije reći broj. Dok broji treba se okrenuti. Uzmite ostatak karata i izbrojite po redu 16 karata. Uz to uzmite svaku kartu s hrpe, pokažite ju gledatelju i ponovno ih slažite poleđinom prema gore jednu na drugu. Pri tom brojanju gledatelj ima zadatak zapamtiti kartu koja odgovara njegovom broju. Kada ste izbrojali 16 karata stavite te karte na ostatak karata, a te na karte gledatelja. Špil je sada komletan. Sada pitajte gledatelja zna li možda gdje se otprilike nalazi njegova zapamćena karta. Reći će neki broj. Pokažite mu sada papir sa brojem 17 i zamolite ga da izbroji 17 karata. Okrenut će kartu i to će biti ta karta.

178. Odgonetnuti asa

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: 4 asa

Izvadite iz špila 4 asa. Objasnite gledateljima da možete pogoditi koji as je izabran ma koliko god da se karte miješale. Kako bi trik uspio morate znati da asovi (osim bundeva asa) nisu simetrični, jer slike zelene, žira i crvene u srdini mogu stajati pravilno ili naopako. Složite asove tako da svi stoje pravilno i zamolite jednog gledatelja da izvuće jednog asa i da ga zapamti. Za to vrijeme skupite ostale karte, okrenite ih uzdužno za 180° i zamolite gledatelja da stavi svog asa na vrh. Nakon toga može miješati karte koliko god želi. Uzmite zatim karte pogledajte slike i pokžite traženu kartu. To je ona čija slika u sredini stoji naopako, a ako niti jedna slika ne stoji naopako onda je to žir as.

179. Tko se zadnji smije...

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Ovaj trik je više psihološki trik kao naljutiti gledatelje. Neprimjetno zapamtite donju kartu i dajte jednom gledatelju da izvuče jednu karte. Kada je zapamtio kartu neka ju vrati i neka presjeće špil. Podizanjem karata njegova karta se nađe točno nakon vaše karte. Sada dolazi pravi trik. Uzimajte sad po redu karte sa špila i stavljajte ih otvorene na stol. Nemojte stati kada naiđete na njegovu kartu nego stavite još nekoliko karata. Zatim se zanislite i recite: „Sljedeća karta koju okrenem je ta karta!" Gledatelji će se smijuljiti, jer znaju da je njihova karta već vani. Ali vi nećete uzeti još jednu kartu, nego ćete okrenuti tu kartu (morate zapamtiti mjesto na kojem se nalazi). Tko se zadnji smije, najslađe se smije!

180. Dečko i kralj

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Trik leži u tome da gledatelji ne mogu razlikovati crvenu i bundevu ako brzo prelete pogledom po kartama. Prvo izvadite bundeva kralja i bundeva dečka, zatim pokažite te karte gledateljima i zamolite jednog gledatelja da stavi te karte bilo gdje u špil. Kao dokaz da niste označili karte stavite špil na stol. Neprimjetno malo naslinite palac i kažiprst desne ruke i uzmite karte u tu ruku. Bacite sada karte na stol, no prva i zadnja karta su ostale zalijepljene za vaše prste. Ponosno možete pokazati te karte, jer gledatelji sigurno neće primjetiti da to nisu one karte. Vjerovati će da ste magičnim moćima upecali te karte iz špila.

181. Jednostavna krunica

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Prvo 32 karte morate posložiti samo vama poznatim redom. Možete pri tome zapamtiti ovu formulu: „10 kraljeva, devet dama, osam dečkiju, sedam aseva". Redoslijed boja je prepušten vama, npr. žir - crvena - zelena - bundeva.Možete početi kada znate kojim redom dolaze karte. Zamolite jednog gledatelja da izvuće jednu kartu i da j zapamti. Zatim tu kartu može staviti na bilo koje mjesto i može presjeći. Jednim presjecanjem redoslijed ostaje isti samo ima drugačiji početak i kraj. Uzmite sada špil karata sa slikom prema sebi u ruku i nakon što ste karte raširili u lepezu sa sigurnošću izvucite kartu, jer to je ona karta koja narušava redoslijed.

182. Zaista smijšan trik!

Broj igrača: 1 mađioničar
Materijal: karte

Na kraju ovog trika svi koji su mu povjerovali moraju se smijati. Izvedite trik s nekim tko ne pazi baš previše. Uzmite otprilike 10 karata, raširite ih u lepezu, držite ih okrenute poleđinom gledatelju i zamolite ga da izvuče jednu kartu i da ju zapamti. Vic: gledatelj izvlači iz okrenutih karata, a vi vidite karte. Vi odmah znate koju je kartu izvukao! Ako to napravite kao da je to sasvim normalno, mnogi neće ništa primjetiti. Kartu možete pokazati kako god želite: možete miješati i presjecati koliko god želite, jer to nije važno kad već znate kartu. Slobodno ponovite trik. Gledatelji trebaju shvatiti banalnost trika!

183. Kvartet

Broj igrača: tri - četiri
Materijal: karte

U ovoj igri cilj je sakupiti što više kvarteta. Karte se ravnomjerno podijele. Igrač lijevo od igrača koji je dijelio traži od nekog igrača kartu koja mu treba kako bi upotpunio svoj kvartet (npr. 4 asa, 4 desetke, 4 dečka...) Dobije li kartu može ponovno od nekog drugog igrača tražiti još jednu. Ako taj igrač nema tu kartu onda je on na redu s pitanjem. Kada netko složi kvartet može ga odmah položiti otvorenog na stol. Pobjednik je onaj tko ispred sebe ima najviše kvarteta.

Nadalje slijede igre zapisivanjem, komunikativne igre i ostle aktivne igre!

184. Duga besmislena rečena

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

Svaki igrač dobije papir na kojemu mora napisati po mogućnosti dugu rečenicu, ali ju ne smije dovršiti. Zatim svaki igrač presavine papir tako da se ne vidi tekst. Samo zadnju riječ ponovno zapišite tako da vaš desni susjed zna s kojom riječju treba započeti. Na zapovijed svi moraju papire dati desnom susjedu. Kada su svi dopisali drugi dio koji je opet nedovršen moraju opet presavinuti papir, zapisati zadnju riječ i ponovno poslati papir u desno. Igra se dok svi nisu sudjelovali u svakoj rečenici. Na kraju se papiri otvaraju i čitaju. To je zabavno!

185. Država, grad, selo

- jako poznata igra

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

Priprema i tijek igre:
prvo svaki igrač na svom papiru (najbolje poprečno) treba napraviti 9 stupaca. Svaki stupac je za jednu kategoriju i treba upisati odgovarajući naslov. Ovih devet naslova treba svaki igrač upisati u svoje stupce: država, grad, selo, rijeka, brdo, biljka, životinja, predmet, ime. Jedan od igrača tiho izgovara abecedu. Nakon nekog vremena neki igrač treba reći:"Stop!" Slovo koje je igrač u tom trenutku izgovorio treba reći naglas. Sada svaki igrač mora upisati po jednu riječ koja počinje tim slovom u svaki stupac.

Primjer: ako kaže slovo D, možete naći sljedeće pojmove: Danska, Daruvar, Dubranec, Dunav, Dinara, dub, deva, dugme, Danko. Kada neki igrač popuni sve stupce zaustavlja igru i nakon toga nitko više ne smije dopisivati. Sada se uspoređuju rezultati. Svaki igrač čita svoje riječi. Za sve pojmove koje su zapisali dva ili više igrača dobiva se 5 bodova. Za pojam koji je samo jedan igrač napisao dobiva 10 bodova. Ako je neki igrač upisao pojam u određeni stupac, a ostali igrači u taj stupac nisu upisali ništa dobiva 20 bodova

Kraj igre:
pobjednik je onaj tko nakon završetka svih rundi (broj rundi se dogovori prije) ima najviše bodova.

186. Punjena teleća prsa

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

Priprema i tijek igre: jedan igrač kaže bilo koju imenicu i zapiše ju okomito odozgo prema dolje, a zatim još jednom obrnuto.

T	L
A	E
D	D
E	A
L	T

Kada su svi zapisali riječ na taj način moraju sada ispuniti teleća prsa. Sada morate pronaći imenicu koja počinje s lijevim slovom, a završava s desnim

i tako red po red. Dužina riječi nije važna, glavno da počinje i završava s određenim slovima. Ako netko ne može naći odgovarajuću riječ neka ostavi taj red prazan. Igrač koji prvi završi kaže:"Stop!" Sada svi igrači moraju završiti, a započete riječi smiju se dovršiti.

Bodovanje: riječi se uspoređuju tako da svaki igrač čita po redu svoje riječi. Za sve pojmove koje su zapisali dva ili više igrača dobiva se 5 bodova. Za pojam koji je samo jedan igrač napisao dobiva 10 bodova. Ako je neki igrač napisao neki pojam, a ostali igrači nisu napisali ništa dobiva 20 bodova.

Kraj igre:
pobjednik je onaj tko nakon završetka svih rundi (broj rundi se dogovori prije) ima najviše bodova.

187. Pronaći riječi

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

Priprema i tijek igre:
jedan igrač treba reći što dužu riječ (iznad 5 slova), npr. cvijet. U roku od 3 (ili 4, 5 min) svi igrači moraju smisliti nove riječi od slova te riječi - što više to bolje. Smiju se koristiti sve vrste riječi, ali ne i geografski nazivi, kratice, imena ili tuđice. Nove riječi smiju biti kraće od glavne, ali jedno slovo se ne smije češće pojaviti nego u glavnoj riječi. Koje nove riječi možete složite od našeg primjera? Car, cura, volja, vi, inje, iako, jako, jelo, evo, eno, tata, ti... Tu se radi o brzini, jer što više riječi neki igrač napiše tim bolje.

Bodovanje: igrači po redu čitaju nove riječi. Ostali provjeravaju ako neku riječ imaju na svom popisu. Ako imaju dobivaju 5 bodova. Te riječi trebate prekrižiti. Ako je neki igrač napisao riječ koju nitko nije napisao dobiva 10 bodiva. Kada je prvi igrač završio, drugi igrač čita riječi koje još nije prekrižio. Nastavljate dok svi igrači ne dobiju za svaku riječ po bod.

Kraj igre:
pobjednik je onaj tko na karaju zbrajanjem dobije najviše bodova.

188. Dugi govor

- kratki smisao - igra poslovicama

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

Svaki igrač mora smisliti jednu poslovicu, ali ne smije ju reći na glas. Zatim svaki igrač pokušava što kompliciranije reći svoju poslovicu: nekada kratka izreka sada se pedstavlja na što duži način.

Primjer: „Kada netko napravi udubljenje u zemlji, ali ne točno određene veličine, kako bi taj iskop poslužio kao zamka za drugo biće iz porodice ljudi. Ali to udubljenje nije ispunilo svoj prvotni zadatak, nego je na kraju oštećen začetnik te ideje pa se je on sam upoznao s tim udubljenjem u zemlji"

Prvotno je to glasilo: „Tko pod drugim jamu kopa, sam u nju pada".

Kada su svi igrači opisali svoje poslovice, čitaju se po redu novi opisi. Onaj tko prvi pogodi poslovicu dobiva bod. Pobjednik je onaj tko na kraju ima najviše bodova.

189. Priča iz novina

- zanimljiv način izmišljanja priča

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača i jedna stranica iz novina

Priprema i tijek igre:
Prvo morate odabrati jednog igrača koji će iz novinskih tekstova za svako slovo smisliti neku riječ. Ostali igrači si bilježe odabrane riječi (rijetka slova možete izostaviti). Bitno je da ne koristite samo imenice, nego i druge vrste riječi. Kada je izabrano 20 - 25 riječi počinje igra: svaki igrač ima zadatak napraviti od odabranih riječi smislenu priču. Ne smije koristiti niti jednu riječ koja nije na popisu! Ako neku riječ ne možete smjestiti jednostavno ju izostavite. Naravno da ta priča neće biti na književnom hrvatskom. Nakon dogovorenog vremena svatko čita svoju priču.

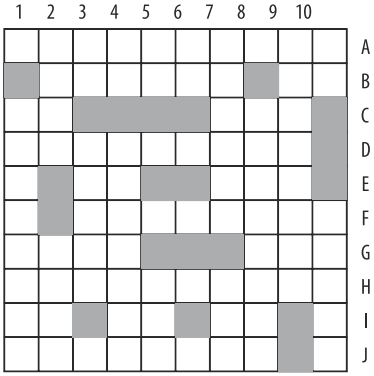
Bodovanje:
1. igrač koji ima najbolju priču dobiva onoliko bodova koliko ima igrača, druga najbolj priča bod manje
2. svaki igrač bilježi broj upotrebljenih riječi

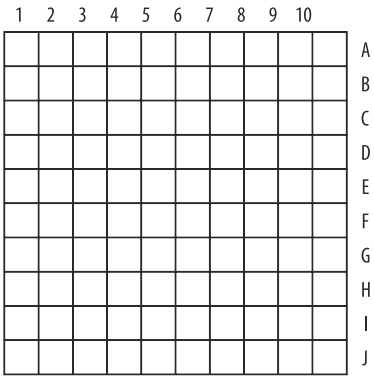
Kraj igre:
nakon dogovorenog broja rundi bodovi se zbrajaju i pobjednik je onaj tko ima najviše bodova. On je „Pisac tjedna".

190. POTAPANJE BRODOVA

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir na kvadratiće i 2 olovke

Svaki igrač na svom papiru crta dva polja koja moraju biti visoka 10 kvadratića i široka 10 kvadratića. Ta dva „bojna polja" mogu biti jedan pokraj drugog ili jedan ispod drugog. Te kvadrate označite s okomite strane brojevima od 1 do 10, a paralelno s brojevima od A do J (pogledaj sliku). Prvi kvadrat je vlastito „bojno polje" i na njemu svaki igrač treba nacrtati svoju flotu. Ta flota se sastoji od jednog „bojnog broda" (dug 4 kvadratića), dva „krstaša" (dugi po 3 kvadratića), tri torpeda (dugi po 2 kvadratića) i dvije podmornice (po 1 kvadratić). Ukupno na polju trebate imati 10 brodova. Pojedini brodovi se ne smiju doticati, mora biti barem 1 kvadratić razmaka. Brod smije biti uz rub. Gdje je pojedini igrač nacrtao svoje brodove zna samo on. Protivnik to ne smije vidjeti. Slika pokazuje pripremu igre za pojedinog igrača iako je raspored brodova po želji:





Počinje igra. Prvi igrač protivniku kaže neki kvadratić tako da mu da dvije koordinate, npr. 1 - C ili 5 - F. Protivnik tada provjerava u svom kvadratu gdje prvi igrač pogodio. Ako mu je pogodio brod mora reći:"Pogođen!" Ako je pogodio prazni kvadratić onda kaže:"Pogodak u vodu!" Kada neki igrač pogodi sve kvadratiće protivnikovog broda onda on mora reći:"Potopljen!" Igrači si u drugom, praznom kvadratu to bilježe. Ako je pogodio u vodu onda igrač u taj kvadratić crta križić i drugi igrač je na redu. Ako je pogodio onda crta kvadratić i može još jednom pogađati.

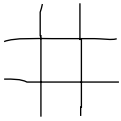
Kraj igre:
pobjednik je onaj tko je potopio sve protivnikove brodove.

191. Kružić - križić

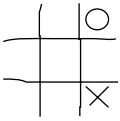
Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

Prvobitno je ova igra bila igra na ploči, nešto jednostavnija od mlina. S papirom i olovkom se može vrlo jednostavno igrati.

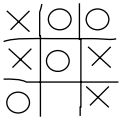
Pomoću 4 crte na papir nacrtajte plan za igru kao na slici. Igrači sada izaberu simbol - kružić ili križić. Kada su odlučili tko počinje, jedan od igrača ucrtava svoj simbol na željeno polje. zatim protivnik ucrtava svoj simbol na prazno polje. Tako se igrači izmjenjuju, a imaju samo jedan cilj: pojedini igrač pokušava ucrtati svoja tri simbola jedan za drugim u okomitom, paralelnom ili dijagonalnom pravcu. Onaj igrač koji to uspije je pobjednik i smije započeti iduću rundu



Spielplan



2 Zeichen sind gesetzt.



„Kreis" hat gewonnen.

192. Kružić - križić brojevima

Eine lustige Variation des Klassikers.

Broj igrača: dva
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

papir i olovka za svakog igrača

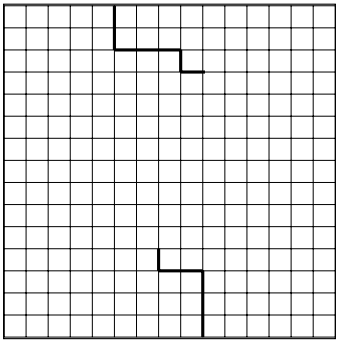
Igra se igra kao i prethodna igra (br. 191) samo s jednom razlikom: igrač A smije upisivati samo parne brojeve 1, 3, 5, 7 i 9, a igrač B samo 2, 4, 6 i 8. Svakom igraču je cilj okomito, paralelno ili dijagonalno dobiti 15 kao zbroj 3 broja. Protivnikovi brojevi se naravno smiju koristiti. Može se desiti da će nekoliko polja biti ispunjena s jednim brojem. Preporučljivo je koristiti različite boje.

193. Putovanje olovkom

- tko će prvi doći do suprotne strane?

Broj igrača: dva
Materijal: papir na kvadratiće i olovka za svakog igrača

Prvo nacrtajte na papiru kvadrat veličine 15 x 15 kvadratića. Dvije linije koje su jedna nasuprot druge su startne linije za oba igrača. Cilj svakog igrača je olovkom nacrtati liniju do suprotne strane, ali istovremeno protivnika spriječiti u tome. Igrači se izmjenjuju i smiju po potezu nacrtati samo jednu liniju dužine jednog kvadratića. Crtati se smije naprijed i u stranu. Linije igrača se ne smiju križati. Ako neki igrač više ne može vući liniju izgubio je. Pobjednik je onaj tko prvi stigne do protivnikove strane (njegove glavne linije). Preporučljivo je da koristite različite boje.



194. Križaljka

- riješi vlastitu križaljku!

Broj igrača: dva
Materijal: papir na kvadratiće i olovka za svakog igrača, gumica

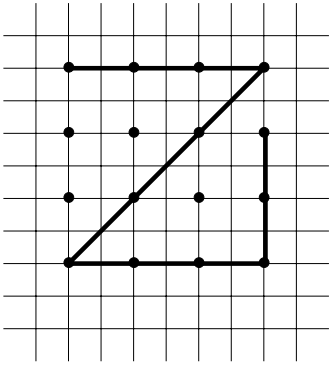
Prvo napravite pravokutno ili kvadratno polje duljine otprilike 15 do 20 kvadratića i podijelite ga kao križaljku. Svaki igrač po redu u okomiti ili paraleni stupac treba upisati po jednu imenicu. Kada više neide dalje možete staviti znak za stop. Ako za pojedini red pronađete bolje rješenje možete izbrisati postojeću riječ i upisati novu. Na kraju ste dobili križaljku u ispunjenom obliku. Sada stavite u prvo polje svake riječi okomito i paralelno odgovarajući broj i probajte opisati riječi.

Primjer: ako je npr. unesena riječ„sunce" možete ju ovako opisati: „centar našeg planetarnog sistema" itd. Na kraju možete izbrisati prijašnje riječi. Križaljka je gotova. Zanimljivo je ako svaki pojedini igrač to napravi tako da je na kraju svaki igrač napravio križaljku. Ako križaljku proslijedite svom suigraču, onda obojica možete rješavati novu križaljku.

195. Povlačenje linija

Broj igrača: dva
Materijal: papir na kvadratiće i olovka za svakog igrača

Prvo na papiru napravite pravilnu shemu točkicama koje trebaju imati razmak od 2 / 3 kvadratića. Sveukupno možete nacrtati 5 x 5 ili 4 x 4 točkice. Sada odlučite tko će započeti. Prvi igrač unutar sheme smije spojiti točkica koliko god želi. Drugi igrač mora nastaviti tamo gdje je prethodni igrač stao i pri tome smije mijenjati smjer kretanja linije. Igra se naizmjenično dok jedan od igrača više ne može povlačiti liniju. Pobjednik je onaj tko povuče zadnju liniju. Taj igrač smije početi novu igru.



196. Pogađanje riječi

Broj igrača: dva
Materijal: papir na kvadratiće i olovka za svakog igrača

Cilj ove igre je pogoditi protivnikovu riječ prije nego ju on sam pogodi. Prvo se dogovorite oko dužine riječi, npr. 6 slova. Svaki igrač mora smisliti jednu riječ koja ima 6 slova. Na papir ne zapisujete riječ nego za svako slovo riječi po jednu točkicu. U ovom slučaju na svakom papiru bi se nalazilo 6 točkica jedna pored druge. Sada odlučite tko će započeti. Prvi igrač kaže bilo koje slovo abecede. Drugi igrač provjerava nalazi li se to slovo u njegovoj riječi. Ako da mora ga zapisati na odgovarajuće mjesto (čak i više puta ako je potrebno). Igrač koji je pogodio može pogađati još jednom. Ako ovaj put nije pogodio drugi igrač je na redu. Riječi će na taj način biti sve jasnije. Pobjednik je onaj tko prvi pogodi protivnikovu riječ. Iduća riječ već čeka...

197. Nemoguća bića

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

Kod ove igre nije sve u pobijedi već u zabavi. Svaki igrač dobije papir koji mora presavinuti po dužini tako da dobije 4 ista dijela. U najgornji dio svaki igrač treba nacrtati glavu nekog živog bića. Nije važno hoće li to biti čovjek ili životinja. Početak vrata nacrtajte preko linije. Zatim svaki igrač presavine taj dio tako da sljedeći igrač ne vidi što je prethodni igrač nacrtao i proslijedi papir lijevom igraču. Sljedeći igrač nastavlja s crtanjem. Počevši od vrata mora nacrtati gornji dio tijela. Pustite mašti na volju! Ponovno presavinite papir i dajte ga lijevom igraču. Nastavlja se s donjim dijelom tijela i na kraju dolaze noge. Kada su svi gotovi papiri se otvaraju i pokazuju umjetnička djela.

198. Tko? Što? Kako? Gdje?

Broj igrača: tri i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača

Svaki igrač treba presavinuti svoj papir po dužini tako da nastanu 4 dijela. Zatim rastvorite papir i uzmite ga poprečno. Na vrh prvog stupca napišite TKO?, na vrh drugog ŠTO ON/ONA RADI?, u treći stupac NA KOJI NAČIN? i u četvrti stupac GDJE?. Time je objašnjeno što se upisuje u pojedini stupac. Započnite s igrom. Prvo svaki igrač u prvi stupac upisuje neku osobu, najbolje neku poznatu. Taj stupac presavinite i proslijedite papir lijevom susjedu. ZAtim svaki igrač u drugi stupac upisuje neku radnju. Sada presavinite i taj stupac i ponovno papir proslijedite susjedu. Sada upisujete kako neka osoba nešto radi. Ponovno presavinite papir. Na kraju svaki igrač upisuje mjesto odvijanja radnje. Sada svi igrači otvaraju svoje papire i čitaju se besmislene rečenice. Smijeh vam je zagarantiran

199. Crtati s povezom na očima

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača, tkanina

Po redu se svakom igraču povezuju oči. Zatim se po rundi određuje što „slijepi" igrač treba nacrtati: neku stvar, životinju, biljku... U ovoj igri zabavno je i crtanje, ali i gledanje.

200. Pogodi tko si?

Broj igrača: tri i više
Materijal: papir, vrpca preko čela, debeli flomaster

Priprema igre:
prvo odredite jednog igrača koji će napustiti sobu. Ostali igrači trebaju smisliti neku poznatu osobu (lik iz bajke, poznati glumac, političar ...), npr. Snjeguljica. Taj pojam sada napišite na komad papira. Zatim pozovite igrača da se vrati u prostoriju. Pomoću vrpce pričvrstite mu papir na čelo. On ne može pročitati što piše na papiru, ali ostali igrači mogu.

Cilj igre: igrač sa papirom na čelu pomoću spretnih pitanja mora pogoditi tko ili što je
Tijek igre: odabrani igrač može postavljati pitanje za pitanjem. Pitanja mora formulirati tako da se na njih može odgovoriti s da ili ne. Npr. može pitati: „Jessam li živo biće?", „Imam li dvije noge?", „Jesam li životinja?". Na svako pitanje ostali igrači odgovaraju sa da ili ne. KAda igrač smatra da zna tko je može direktno pitati, u ovom slučaju: „Jesam li ja snjeguljica?".
Važno: onaj tko postavi direktno pitanje, a nije bio na pravom putu, tj. pogriješio je, izgubio je igru. U toj rundi više ne smije postavljati pitanja. Drugi igrač je na redu.
Kraj igre:
Igr aje završena kada odabrani igrač pogodi tko je on ili kada pogriješi direktnim pitanjem. Nova igra može početi, drugi igrač izlazi iz sobe. Pobjednik je onaj tko pogodi, a za to postavi najmanje pitanja. Broj pitanja se bilježi.

201. Stani!

Broj igrača: četiri i više
Materijal: papirići, olovka, ručni sat

Priprema igre:
prvo napravite dvije ekipe. Treba biti najmanje 4 igrača tako da se svaka ekipa sastoji najmanje od 2 osobe. Svaka ekipa dobije nekoliko papirića. Na svaki se papirić zapisuje po jedan pojam koji treba pogoditi. Taj pojam se podvlači. Trebate također zapisati još 5 zabranjene riječi koje bi dobro mogli iskoristiti kod opisivanja pojma, ali ne smijete.

Primjer: Pojam koji trebate pogoditi: neboder
5 zabranjenih riječi: zgrada, New York, nebo, King Kong, Manhattan
Na svaki se papirić zapisuje jedan pojam i 5 zabranjenih riječi. Svaka ekipa mora imati zalihu takvih papirića.
Cilj igre:
igrač iz jedne ekipe pokušava opisati neki pojam (od protivničke ekipe) tako da ga njegova vlastita ekipa unutar pola minute može pogoditi. Pri tome ne smije koristiti pojam niti 5 zabranjenih riječi.

Tijek igre: Kada ste zapisali pojmove započnite s igrom. Igrač iz prve ekipe izlazi pred svoju ekipu, a protivnička ekipa mu daje jedan papirić. Jedan igrač gleda na sat i daje znak za početak. Sada taj igrač pokušava opisati podvučeni pojam tako da ga njegova ekipa može pogoditi. Dok on opisuje, njegova ekipa mora govoriti moguća rješenja u nadi da će pogoditi. Protivnička ekipa ne sudjeluje. Jedan njihov igrač stoji iza igrača koji opisuje i pazi da ne upotrijebi krivu riječ. Ako se to desi može zaustaviti tog igrača i igra je završena. Ta ekipa ne dobiva bod. Druga ekipa je na redu.

Kraj igre:
igra se naizmjenično sve dok svaka ekipa ne bude isti broj puta na redu. Ona ekipa koja ima najviše bodova je pobjednik.

202. Dinamična igra s kartama i kockicom

Broj igrača: tri i više
Materijal: papir, olovka i karte za skat, kockica, jedna figurica za svakog igrača

priprema igre:
prvo se igrači zajedno dogovore oko zadataka koji se mogu riješiti odmah i bez problema. Primjeri: 5 sklekova, 10 puta skočiti na jednoj nozi, zatvorenim očima nacrtati sebe, izmisliti kratku pjesmicu, stati na stolicu i kukurikati, biti ozbiljan 30 sekundi dok se svi ostali smiju i govore viceve, itd. Na svaki papirić trebate napisati po jedan zadatak. Zatim preklopite sve papiriće i stavite ih na sredinu. Zatim promiješajte karte i složite ih otvorene u krug oko papirića. Svaka karta odgovara jednom polju za igranje; dakle dobili ste kružnu stazu od karata sa 32 polja. Zatim svaki igrač stavlja svoju figuricu na neku kartu i baca kockicu jednom. Onaj tko dobije najveći broj može započeti igru.

Tijek igre: Svaki igrač baca jednom. Zatim u smjeru kazaljki na satu pomiče svoju figuricu za onoliko polja koliki broj je dobio bacanjem. Ako neki igrač dođe na kartu sa slikom (as, kralj, dama i dečko) mora uzeti jedan papirić i učiniti ono što piše na njemu. Ako stane na kartu bez slike ništa se ne događa.

Kraj igre:
igra je završena kada potrošite sve papiriće. Što je više zadataka, to igra traje dulje. U ovoj igri nema pobjednika.

203. Vidim ono šta ti ne vidiš

Broj igrača: dva i više
Materijal: nema

Ova se igra može igrati za svaku priliku: na dječjem rođendanu, s obitelji, u autu kada zapnete u gužvi. Jedan igrač si izabere neki predmet unutar prostorije ili izvan auta, ali ostali igrači ne smiju primjetiti šta je izabrao. Kada je izabrao predmet počinje ga opisivati, npr.: „Ja vidi ono štas ti ne vidiš, a to je plavo...". Drugi igrači mogu pogađati predmete na koje bi se opis mogao odnositi. Ako ne pogode, igrač nastavlja s opisivanjem. Zatim svatko od igrača može pogađati. To se nastavlja dok neki igrač ne pogodi taj predmet. Pred kraj možete davati detaljnije opise, npr.: „U tome se pretežno drži cvijeće"... U ovom slučaju bi to bila vaza. Onaj tko pogodi taj predmet smije započeti novu rundu.

204. Zabavno pogađanje zanimanja

Broj igrača: dva i više
Materijal: nema

Prvi igrač zamisli jedno zanimanje koje drugi igrači moraju pogoditi. Po redu mu svaki igrač postavlja po jedno pitanje. Pitanje mora biti tako formulirano da se na njega može odgovoriti s da ili ne. Tijekom igre ne smijete direktno pitati, npr.: „Jesi li ti pekar?". Ako to neki igrač napravi, a ne pogodi zanimanje ispada iz te runde. Bez obzira odgovori li na pitanje s da ili ne, smijete postaviti samo po jedno pitanje. Pitanja se postavljaju dok netko od igrača ne pogodi zanimanje. Tada je taj igrač na redu.

205. Igra s automobilskim tablicama

- igra za auto!

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka

Ova igra je idealna za dužu vožnju po autoputu. Koriste se slova, a ne brojke tablice auto koji pretićete, koji prolaze pored vas, ispred vas ili vas pretiču. Osim toga svaki igrač treba biti kreativan u govoru. Od slova na tablici (4 slova) trebati što brže smisliti smiješnu rečenicu, izreku i sl. Izreka dakle ima 4 riječi i svaka od njih počinje s određenim slovom. Tko prvi smisli neku zanimljivu izreku dobiva jedan bod. Napravite tablicu s imenima u koju ćete bilježiti bodove.

206. Slaganje riječi (kaladont)

Broj igrača: dva i više
Materijal: nema

Prednost ove brze i zabavne igre je da može sudjelovati više igrača. Prvi igrač kaže neku riječ, ali ne smije završavati na nt. Zatim drugi igrač mora smisliti riječ koja počinje sa dva zadnja slova posljednje riječi, zatim je sljedeći igrač na redu i tako dalje. Ako netko ne može smisliti odgovarajuću riječ dobiva jedan minus bod. Pobjednik je onaj tko nakon 10 / 20 rundi ima najmanje minus bodova. Što brže igrate, to je zabavnije!

207. Igra traženja slova

Broj igrača: dva i više
Materijal: papir i olovka, sat

Prvo napravite tablicu s imenima igrača. U tu tablicu ćete kasnije upisivati bodove. Svaki igrač dobije po jedno slovo iz abecede (odabir je slučajan). Djeci mogu roditelji izabrati neko slovo. Svaki igrač dobije drugo slovo. Zatim svaki igrač mora imenovati 3 predmeta koji se nalaze unutar prostorije ili izvan ako ste u autu. Predmeti koje imenujete ostalim igračima moraju biti vidljivi. Ako su predmeti prelagani možete povisiti broj na 5 ili 7. Možete igrati na vrijeme tako da svatko npr. ima 1/ 2 min za imenovanje predmeta. Ako želite možete davati plus i minus bodove.

208. Luda igra s leksikonom

Broj igrača: četiri i više
Materijal: papir i olovka za svakog igrača, leksikon

Priprema igre:
najvažniji u ovoj igri je leksikon kao bi mogli pronaći pojmove i odgovarajuće definicije tih pojmova. Leksikon se stavi u sredinu. Zatim odredite jednog igrača koji će u toj rundi biti voditelj. U svakoj rundi tu ulogu preuzima drugi igrač. Svaki igrač dobiva jedan papirić. Pri tome trebate pazitti da su papirići iste veličine i da izgledaju isto.

Cilj igre:
neki pojam trebate objasniti definicijom kao u leksikonu. Pri tome ne trebate znati pravu definiciju. Bitno je da vi ostale igrače uvjerite da je vaša definicija točna iako zvuči besmisleno.

Tijek igre: voditelj izabere jedan nepoznati pojam iz leksikona pri čemu ostali igrači ne gledaju. Zapiše taj pojam na papirić i stavi ga na sredinu stola. Definiciju tog pojma ne kaže. Ostali igrači imaju zadatak složiti uvjerljivu definiciju za taj pojam i zapisati je na papir. Definicija ne treba biti ona prava. Bit je u tome da složite smislenu definiciju koja odgovara uz taj pojam pa čak i ako je totalna glupost! Dok ostali igrači pišu svoje definicije, voditelj zapiše ispod pojma pravu definiciju. Svi igrači predaju svoje definicije. Voditelj pomiješa sve definicije i po redu ih čita zajedno sa svojom definicijom iz leksikona. Ne smije davati do znanja čiju definiciju čita. Igrači odlučuju koja je prava definicija.

Bodovanje: voditelj pročita pravu definiciju. Svaki igrač koji je napisao smisao te definicije dobiva bod. Dva dodatna boda dobiva igrač čiju besmislenu definiciju neki igrači smatraju pravom.

209. Sve što je mokro

Igra za one koji brzo misle!

Broj igrača: tri i više
Materijal: sat koji pokazuje sekunde, 15 figurica za damu

Ova igra se treba igrati brzo! Svaki igrač treba dobiti isti broj figurica za damu. Zatim se zajedno dogovorite oko jedne teme, npr. „Sve što je mokro!". Najstariji igrač kaže jedan pojam za dogovorenu temu. U smjeru kazaljki na satu ostali igrači po redu moraju reći odgovarajući pojam. Tko za to treba više od 5 sekundi (netko mjeri vrijeme) ili ako netko ponovi riječ mora dati jednu figuricu. Kada je svaki igrač bio 3 puta na redu runda je završena. Određuje se nova tema, nova kategorija i igra se nastavlja. Onaj tko ostane bez figurica ispada iz igre. Pobjednik je onaj tko ostane zadnji.

Primjer:
Sve što je mokro: voda, tuš, ocean, kiša, bara, odvod...
Sve što leti: avion, zmaj, ptica, insekt, muha....
Sve što je crveno: rajčica, jagoda, usne, crjepovi, srce...

210. Ispremještane riječi

Broj igrača: tri i više
Materijal: nema

Ova igra je zabavna ako se igra brzo. Po redu svaki igrač kaže jednu imenicu, ali je zamijenio početno slovo ili slog. Ostali igrači moraju brzo pogoditi tu riječ i izgovoriti je pravilno. Najbrži igrač smišlja novu riječ. Nema pobjednika niti gubitnika samo zabava, jer neke od tih riječi zvuče jako smiješno.

211. Nasmijati

Smijeh je zdrav!

Broj igrača: tri i više
Materijal: papir i olovka

Ovu igru možete svagdje igrati samo mora biti više osoba. Igra je idealna za duga putovanja kada padne raspoloženje. Lijek za to je smijeh! Jedan igrač ima zadatak nasmijati unutar određenog vremena (npr. 60 sekundi) ostale igrače (ako ste u autu nemojte nasmijavati vozača). Ostali se igrači moraju truditi ne smijati se. Morate imati ozbiljan izraz lica dok god to ide. Kako bi nasmijao druge igrač smije pričati viceve, raditi grimase, izvoditi čudne pokrete. Sve je dopušteno. Ako je nakon 60 sekundi ostvario cilj i nasmijao jednu ili više osoba dobiva jedan bod. Ako nije uspio dobiva jedan minus bod. Drugi igrač je na redu. Nakon 10 / 20 rundi možete izabrati ukupnog pobjednika. Bodovi se unose u tablicu.

212. Zabavno pogađanje životinja

Igra za prijatelje životinja

Broj igrača: tri i više
Materijal: papir i olovka

Svaki igrač po redu treba zamisliti jednu životinju koju ostali igrači moraju pogoditi. Morate zamisliti neku životinju koja je svima poznata, a ne neku jako rijetku za koju nitko nije čuo. Kada je prvi igrač smislio neku životinju ostali igrači mu mogu postavljati jednostavna pitanja na koja se može odgovoriti s da ili ne. Ako ostali igrači ne pogode životinju pomoću 20 pitanja (jedan igrač bilježi broj pitanja) igrač koji je smislio životinju je pobjednik. Ne smijete odmah direktno pitati. Drugi igrač je na redu.

213. Super šlager

Broj igrača: tri i više
Materijal: papir i olovka

Svatko zna dječje pjesme i šlagere, kako nove tako i stare. Svaki igrač si zamisli jednu pjesmu. Zatim uz melodiju te pjesme mora smisliti nove riječi. Naravno tekst bi trebao biti šaljiv. Kada svi završe jedan od igrača počinje pjevati svoju novu pjesmu (riječi možete zapisati na komad papira). Na kraju odlučujete čija pjesma je najbolja, ali ne smijete glasovati za svoju. Nova runda počinje.

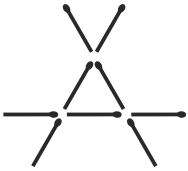
MNOŠTVO IGARA SA ŠIBICAMA

Broj igrača: jedan ili više
Materijal: šibice

Ove igre igrati samo uz nadzor odraslih!

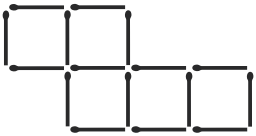
214.

Ova slika se sastoji od 9 šibica . Napravite od toga 5 trokuta (ne moraju biti identični i jedan dio može biti dio drugog trokuta) tako da premjestite 4 šibice.



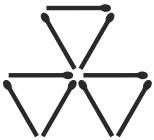
215.

Trebate 16 šibica za 5 istih kvadrata. Od toga napravite četiri ista kvadrata premještanjem samo 2 šibice.



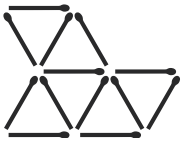
216.

Ova figura je napravljena od šibica. Premjestite samo 3 šibice tako da oblikujete simetričan lik koji se sastoji od 3 romba.



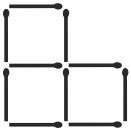
217.

Izbacite 3 šibice tako da ostanu 3 trokuta!



218.

Ovih deset šibica čine 3 kvadrata. Uzmite jednu šibicu, a zamijenite mjesto trima šibicama kako bi dobili jedan kvadrat i dva paralelograma!

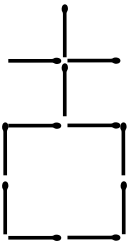


219.

Kako vidite dovoljno je 10 šibica kako bi napravili ovu slatku kućiću. Gledamo je sa zapadne strane. Premjestite 2 šibice tako da je gledamo sa isočne strane.

220.

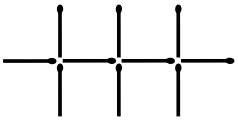
Diese Figur besteht aus 12 Hölzern. Legen Sie fünf so um, dass eine Figur aus drei gleichen Quadraten entsteht!



HR

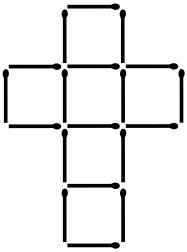
221.

Ovdje se nalazi 10 šibica, ali nigdje nema kvadrata. Premjestite 4 šibice kako bi dobili 2 kvadrata.



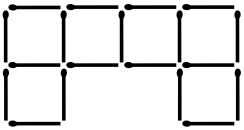
222.

Ovaj križ čini 19 šibica. Premjestite 7 šibica i dobit ćete figuru koja se sastoji od 4 kvadrata!



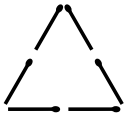
223.

Premjestite 4 šibice ove figure tako da dobijete novu figuru koja se sastoji od 5 kvadrata!



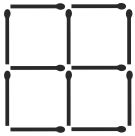
224.

Od ovog pravilnog trokuta trebate napraviti 4 manja, ali isto tako pravilna trokuta! Smijete premjestiti samo 3 šibice.



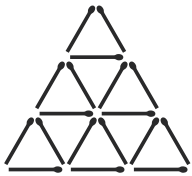
225.

Broj kvadrata se smije povečati samo sa 4 dodatne šibice! Nije lako, ili?



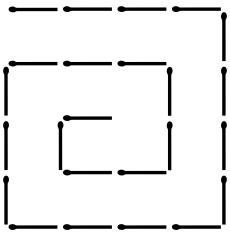
226.

Ovih devet pravilnih trokuta čine 6 istih rombova, ako premjestite 6 šibica. Savjet: rombovi su pravilni paralelogrami!



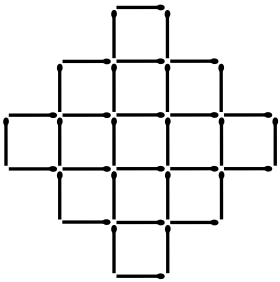
227.

Od ove spirale premještanjem samo 4 šibice trebate dobiiti jedan veliki i dva mala kvadrata!



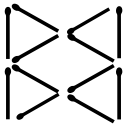
228.

Ovoj slici smijete oduzeti 4 šibice i od 13 kvadrata ostat će još samo 8 ista kvadrata!



229.

Ako premjestite 4 šibice, od ove figure ćete napraviti 6 pravilnih trokuta!

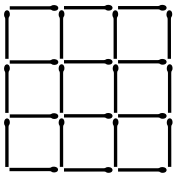


230.

Od ova tri trokuta možete napraviti 3 ista paralelograma (romba), ako premjestite 5 šibice.

231.

Smijete uzeti 8 šibica, a ostat će vam 3 kvadrata! Savjet: 2 kvadrata suu mala, a jedan je velik. Postoji više mogućnosti.

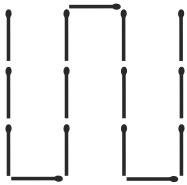


232.

S devet šibica napravite 5 kvadrata!

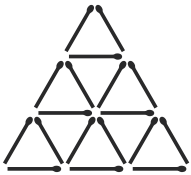
233.

Premještanjem samo 4 šibice napravit ćete od ove figure 2 kvadrata. Kako?



234.

Hier entstehen fünf Dreiecke gleicher Größe, wenn man genau fünf Hölzchen entfernt.



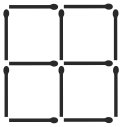
HR

235.

Dodajte jednu šibicu i premjestite 2 šibice i dobit ćete dva ista romba.

236.

Premjestite 4 šibice tako da dobijete 4 kvadrata različite veličine koji se ne dodiruju!

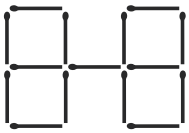


237.

Ako premjestite 6 šibica dobit ćete umjesto 5 kvadrata 4 kvadrata. Tri mala i jedan veliki.

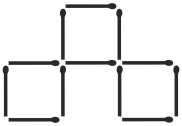
238.

Premještanjem 2 šibice trebate dobiti 5 kvadrata!



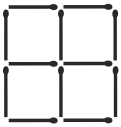
239.

Kako bi od ove figure napravili 2 kvadrata, premjestite 5 šibica!



240.

Premjestite 4 šibice tako da dobijete 3 kvadrata!

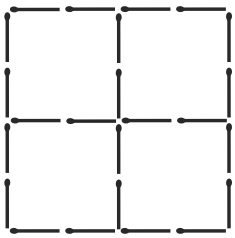


241.

Kako od ovih 16 šibica možete dobiti 5 kvadrata!

242.

Napravite 4 ista šesterokuta tako da premjestite 8 šibica, a jednu izvadite!

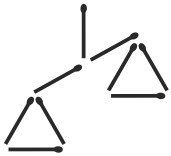


243.

Premjestili ste 4 šibice i već je nastao pravilni križ!

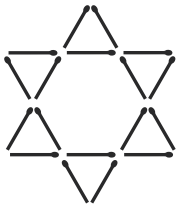
244.

Kako bi ovu vagu doveli u ravnotežu, morate premjestiti sam 6 šibica.



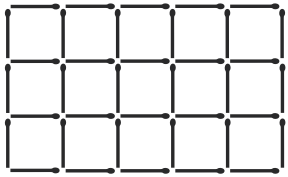
245.

Premjestite 6 šibica i dobiti ćete 6 istih i simetričnih četverokuta.



246.

Izvadite 14 šibica tako da dobijete 6 istih kvadrata!



247.

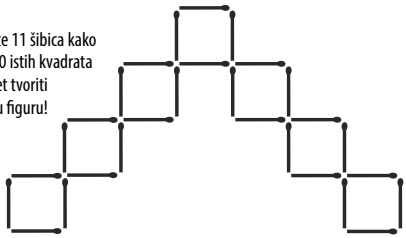
Kako ćete izvaditi šibicu iz sredine, a da ju ne dirate?

248.

Od 12 šibica složite dvanaesterokut koji se sastoji samo od pravih kutova!

249.

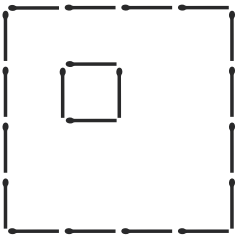
Premjestite 11 šibica kako bi dobili 10 istih kvadrata koji će opet tvoriti simetričnu figuru!



HR

250.

Ova slika predstavlja zemljište s kućom. Podijelite zemljište na 5 istih dijelova pomoću 10 šibica!

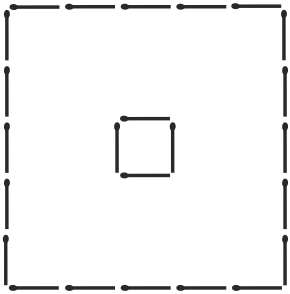


251.

Jedna šibica manje i dobiti ćete 6 istih, ograđenih zemljišta!

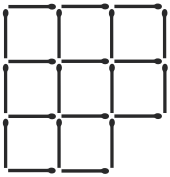
252.

Ovo zemljište s jezercem u sredini trebate pomoću 20 šibica podijeliti na 8 istih dijelova.



253.

Premjestitte 2 šibice kako bi dobili 7 istih kvadrata!



254.

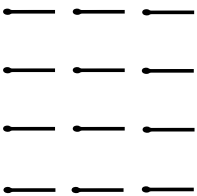
Kako možete od 13 šibica napraviti jaje? Šibice smijete slagati samo okomito i paraleno.

255.

Kako ćete s 10 šibica složiti poznatog švicarskog strijelaca?

256.

Premjestite 3 šibice tako da u okomitim i paralelnim redovima imate po 4 šibice!



257.

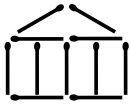
Pomoću 6 šibica složite kvadrat. Kako to ide?

258.

Kako ćete s 9 šibica uspjeti složiti 3 ista kvadrata i 2 jednakostranična trokuta?

259.

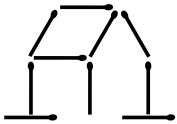
1. Zadatak: premještanjem 2 šibice od ove figure trebate napraviti 11 kvadrata!



2. Zadatak: premjestite 4 šibice i dobit ćete 15 kvadrata!

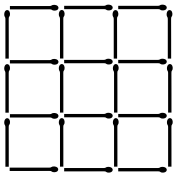
260.

Ako premjestite 4 šibice ovu kuću ćete pretvoriti u 2 čaše za pjenušac!



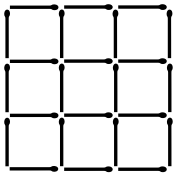
261.

Na ovoj slici imate14 kvadrata! Izvadite 6 šibica i dobiti ćete samo 3 kvadrata!



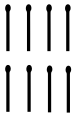
262.

Opet 14 šibica! Izvadite 4 šibice kako bi ostalo još samo 5 kvadrata!



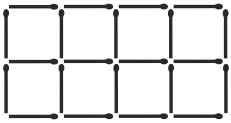
263.

Od 8 šibica složite figuru koja se sastoji od 2 kvadrata različitih veličina i 4 identična trokuta!



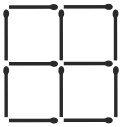
264.

Izvadite 4 šibice kako bi dobili 5 ista kvadrata!



265.

1. Zadatak za ovaj kvadrat: izvadite 2 šibice kako bi dobili 2 kvadrata!



HR

266.

2. Zadatak za kvadrat gore:
premjestite 3 šibice kako bi dobili 3 kvadrata!

267.

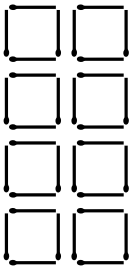
3. Zadatak za kvadrat gore: napravite 3 velika i 4 mala kvadrata premještanjem 2 šibice!

268.

4. Zadatak za kvadrat gore: opet trebate napraviti 3 kvadrata, ali ovaj put premjestite 4 šibice!

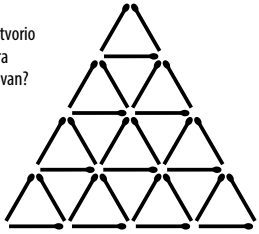
269.

Seljak je pomoću 32 ograde ogradio livadu za 8 krava. Sljedećeg dana se snašao s 16. Koji oblik je sada dobio?



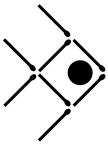
270.

Seljak je u svaki od ovih trokuta zatvorio po jednu kravu. Koliko ograda mora maknuti kako bi sve krave istjerao van?



271.

Presložite 3 šibice oko kovanice
kako bi riba plivala u drugom smjeru!



272.

Premjestite 2 šibice kako bi kovanica
ležala pokraj lopate!

273.

Uzmite po dvije šibice i okrenite ih. Kada ste 3 puta okrenuli po 2 šibice svi vrhovi moraju biti okrenuti prema igraču. Ne smijete dva puta okrenuti iste šibice!

274.

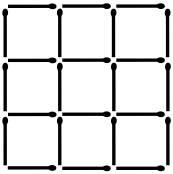
Kako bi dobili 3 kvadrata
izvadite dvije šibice!

275.

Izvadite 8 šibica tako da u svakom okomitom i paralelnom redu ostanu po 4 ili 6 šibica..

276.

1. Zadatak za ovu figuru:
premještanjem 12 šibica trebate dobiti 2 ista kvadrata!



277.

2. Zadatak za ovu figuru: ako izvadite 4 šibice ostati će 4 pravokutnika i dva kvadrata!

278.

3. Zadatak za ovu figuru: izvadite 8 šibica i od toga napravite 4 kvadrata!

279.

4. Zadatak za ovu figuru: izvadite 8 šibica i od toga napravite 2 kvadrata!

280.

5. Zadatak za ovu figuru: izvadite 6 šibica tako da dobijete kvadrate različitih veličina!

281.

6. Zadatak za ovu figuru: ostati će vam dva kvadrata iste veličine i dva ista šesterokuta ako izvadite 8 šibica!

282.

7. Zadatak za ovu figuru: ako izvadite 6 šibica trebaju vam ostati 2 kvadrata i dva ista šesterokuta!

283.

Trebate premjestiti 4 šibice
kako bi od ovog drveta dobili kuvertu!

284.

Čini se nemogućim napraviti 4 trokuta s 6 šibica. Ali nije nemoguće! Kako možemo riješiti taj problem ako šibice ne smijemo ni slomiti ni staviti jednu preko druge?

285.

Onaj tko se upusti u ovu igru mora imati mirne ruke. Samo u tom slučaju može uspjeti sagraditi most pomožu 18 šibica. Zadatak je pronaći redoslijed! Koristite duge šibice u boji!

286. Pogađanje

Broj igrača: dva i više
Materijal: po tri šibice

Svaki igrač mora pogađati koliko se ukupno šibica nalazi u igri. Svaki igrač dobije 3 šibice. Na znak svi igrači moraju staviti jednu ruku na stol u kojoj se ne nalazi niti jedna ili jedna, dvije ili tri šibice. U drugoj ruci koja se nalazi ispod stola držite ostatak šibica. Prvi igrač počinje pogađati broj šibica koje su u igri, ali brojevi se ne smiju ponavljati. Igra se po redu u smjeru kazaljki na satu. Nakon što su svi pogađali svi igrači moraju otvoriti šaku kako bi izbrojali šibice. Onaj tko je pogodio broj može odložiti jednu šibicu. Pobjednik je onaj tko prvi odloži sve šibice.

287. Pospremanje

Broj igrača: dva i više
Materijal: 2 kockice, 10 šibica

Stavite 10 šibica na sredinu stola. Istovremeno se baca s obadvije kockice po redu. Onaj tko dobije najmanji zbroj brojeva s obadvije kockice mora uzeti jednu šibicu. Nakon 10 rundi podijeljene su sve šibice. Sada onaj tko dobije najveći zbroj može staviti jednu šibicu na sredinu stola. Onaj tko više nema niti jednu šibicu ili u prvoj rundi nije dobio niti jednu ne može više izgubiti. Igra se sve dok jedan igrač ne posjeduje sve šibice. On je izgubio.

288. Razigravač

Broj igrača: tri i više
Materijal: po 3 šibice

Svaki igrač dobije 3 šibice. Prvi igrač (razigravač br. 1) ulaže određeni iznos koji je sam odredio. Ostali igrači moraju dati isti ulog ako žele igrati. Zatim razigravač procjenjuje koliko ima šibica u igri. Ako je pogodio dobiva cjelokupan ulog, a ako ne ulog ostaje.

289. Par ili nepar

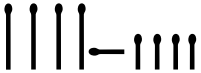
Broj igrača: tri
Materijal: šibice

Ovu igru najbolje igrajte u dvoje. U ruku uzmite određeni broj šibica. Suigrač treba pitati: „par ili nepar?" Ako je pogodio pobijedio je, a ako ne pobjeđuje onaj igrač koji je sakrio šibice.

290. Rokada (preseljenje)

Broj igrača: 1
Materijal: 10 šibica

Na slici se vidi 9 kaveza. U kavezima od 1do 4 se nalaze vukovi, a u kavezima od 6 do 9 se nalaze ovce. Kavez br. 5 je prazan. Zadatak: vukove trebate prebaciti u kaveze od 6 do 9, a ovce u kaveze gdje su bili vukovi. Smije se preskakati najviše jedan kavez. U niti jednom kavezu se istovremeno ne smije nalaziti i vuk i ovca. Niti jednu životinju ne smijete vraćati. Počnite s ovcama. To vam mora uspjeti u 24 poteza.



291. Lik žene

Materijal: 11 šibica

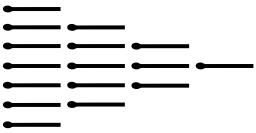
Na figuri kao na slici trebate premjestiti 5 šibica tako da dobijete lik žene.

292. „Prošle godine u Marienbadu"

Broj igrača: dva
Materijal: 16 šibica

Cilj igre:
onaj tko mora uzeti zadnju šibicu je izgubio

Priprema i tijek igre:
prvo šibice posložite kao na slici.

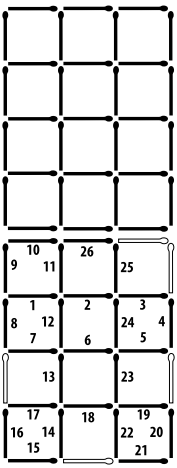


Svaki igrač naizmjenično mora uzimati do 3 šibice iz bilo kojeg reda dok ne ostane samo jedna. Pobjednik je onaj tko predzadnji uzme jednu, dvije ili tri šibice tako da posljednjem igraču ostane samo jedan. Ne igra se samo jedna runda već više njih. Svaka dobivena runda se boduje jednim bodom. Ova igra potječe iz francuskog filma „Prošle godine u Marienbadu".Puno zabave!

293. Kopanje

Broj igrača: dva
Materijal: 31 šibica

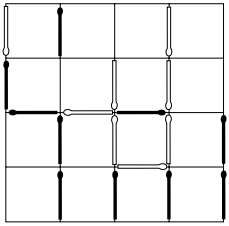
Cilj igre:
tko uzme zadnju šibicu je ovisi o dogovoru ili pobjednik ili gubitnik. Igra se s 31 šibicom. Od toga složite pravokutnik koji se sastoji od 12 kvadrata. Svaki igrač uzima onoliko šibica koliko hoće. Poanta je u tome da šibice leže jedna pokraj druge i da ih uzimate po redu. Moguće je u jednom potezu uzeti 26 šibica (slijedite brojeve), ali to još uvijek ne znači da ste pobijedili.



294. Presijecanje

Broj igrača: dva
Materijal: dva puta po 20 šibica, karton

Na karton nacrtajte kvadrat sa 16 polja. Stranice pojedinog polja mora biti duga kao šibica. Na vertikalnu stranu napišite bijelo, a na horizontalnu crno (bijeli i crni igrač). Svaki igrač ima šibice druge boje. Šibice se naizmjenično stavljaju na linije.



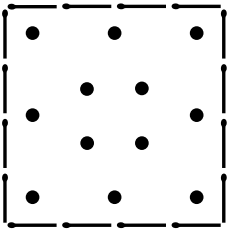
Cilj igre:
svaki igrač pokušava stvoriti liniju svojim šibicama do druge strane (u jednoj boji). Istovremeno morate spriječiti da protivnik učini to isto.

295. Mudrijaš

Skupina studenata je ugodno jela u jednom restoranu dok mudrijaš nije došao na ideju da se poigraju s gazdom oko računa. Gazda sjedi na čelu stola, preko puta njega sjedi 4 studenta i još sa svake strane po 7 studenata. Broji se u smjeru kazaljki na satu.Svaki sedmi ispada i ne mora platiti račun. Počinje se od mudrijaša, a naravno gazda je blesav i na kraju mora počastiti studente. Možete li zaključiti na kojem mjestu sjedi mudrijaš?

296. Podjela zemlje

Četiri brata su naslijedila komad zemlje (prikazano pomoću 16 šibica) na kojoj se nalazi 12 voćki (upotrijebite kovanice i dugme). Kako da braća podijele zemlju da dobiju isti komad i isti broj voćaka? Hoćete li uspjeti na taj način podijeliti zemlju pomoću 12 šibica?



297. Sat koji je stao

Gospodin Schmid uvijek dolazi na vrijeme. Osobito pazi na to da njegov stojeći sat ide točno. Zato je bio zabrinut kada je njegov sat jednog utorka stao. Nije mogao namjestiti sat, jer je to jedini sat koji ima. Uvečer ide prijatelju na redovitu tjednu partiju šaha. Koračao je jednoličnim koracima kao i uvijek. Njegov prijatelj u hodniku ima točan sat. Nakon nekoliko partija šaha gospodin Schmidt se ponovno uputio kući istim jednolikim koracima kako je i došao. Kada je došao kući namjestio je svoj sat. Kako mu je to uspjelo?

298. Koliko su djeca stara?

Pamćenje gospođe Merkhirn nije baš pouzdano. Doduše nikada ne zaboravi rođendane svoje nećakinje i dva nećaka, ali zato zaboravi koliko su stari. Ali jedno uvijek zna: sigurna je da je Alice najmlađa, ako to nije Bill i da je Alice najstarija ako Carl nije najmlađi. Ona smatra da pomoću tih podataka uvijek može odgonetnuti koje dijete je najmlađe, a koje najstarije. Možete li i vi to?

299. Igra pogađanja homonima

Homonimi su riječi koje imaju duplo značenje.

Primjer: luk, duga, sam, list

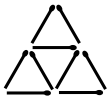
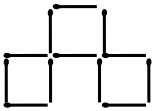
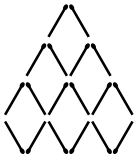
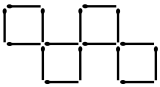
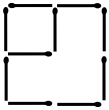
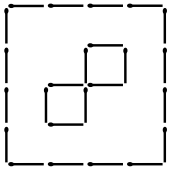
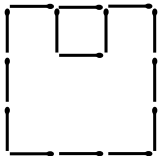
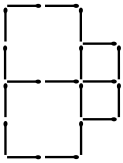
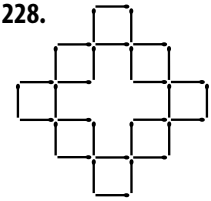
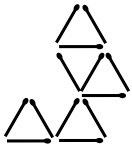
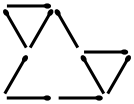
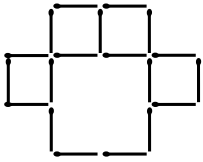
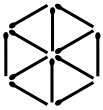
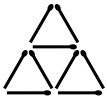
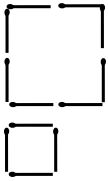
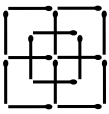
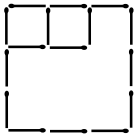
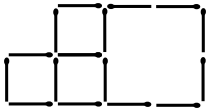
U ovoj igri igrači si traže partnera s kojim mogu pronaći jedan homonim i objasniti koja riječ ima koje značenje. Zatim trebaju spretno opisati svoje pojmove tako da ostali ne pogode odmah o čemu se radi. Tko prvi pogodi homonim može si izabrati novog partnera s kojim će odabrati novi homonim.

300. Ista slova

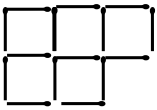
Ova igra je prikladna za bilo koje druženje,a djeca posebno rado igraju ovu igru. Prvo se morate dogovoriti oko jednog slova s kojim će počinjati sve riječi. Prvi igrač treba reći riječ koja počinje tim dogovorenim slovom. Svaki od igrača po redu treba reći po jednu riječ koja počinje tim slovom tako da nastane duga rečenica. Nastaju rečenice koje baš nemaju smisla, ali su zabavne.

HR

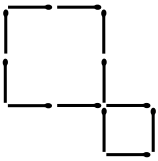
Rješenja za igre sa šibicama:

214. 	**220.** 	**226.** 	**232.**
215. 	**221.** 	**227.** 	**233.** 
216.	**222.** 	**228.** 	**234.** 
217. 	**223.** 	**229.** 	**235.**
218.	**224.** 	**230.**	**236.** 
219.	**225.** 	**231.** 	**237.** 

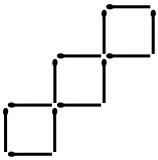
238.



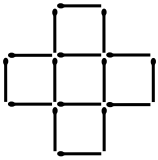
239.



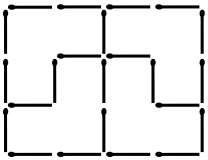
240.



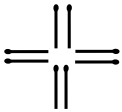
241.



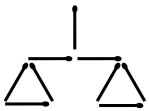
242.



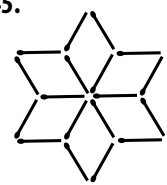
243.



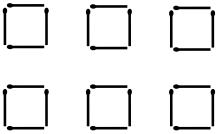
244.



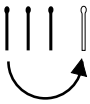
245.



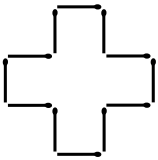
246.



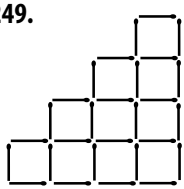
247.



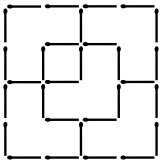
248.



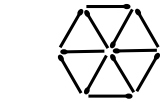
249.



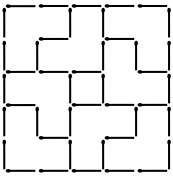
250.



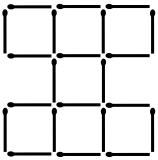
251.



252.



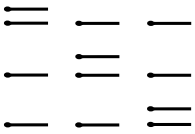
253.



254.

255.

256.

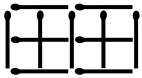


257.

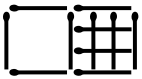
258.

259.

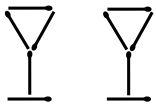
1.



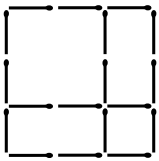
2.



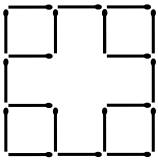
260.



261.

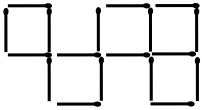


262.

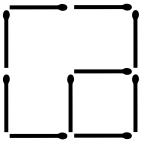


263.

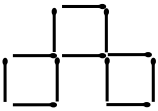
264.



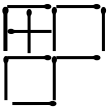
265.



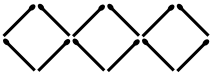
266.



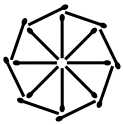
267.



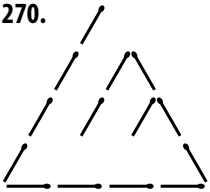
268.



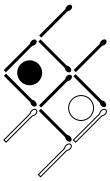
269.



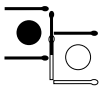
270.



271.



272.

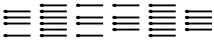


273.

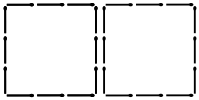
1 und 2
1 und 3
1 und 2

274.

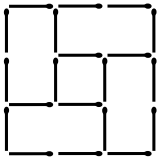
275.



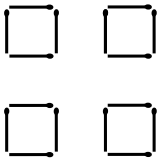
276.



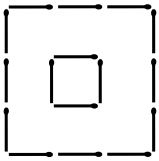
277.



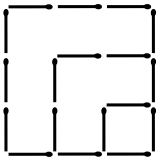
278.



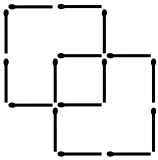
279.



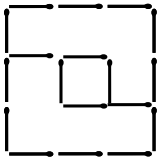
280.



281.



282.



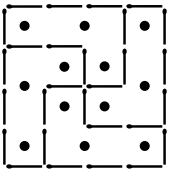
283.

284.

285.

291.

296.



Izvori za igre sa šibicama i mozgalice: Mozgalice s dominama, kockicama i šibicama Jacka Botermansa, Pietera van Delfta, Roba van den Dobbelsteena

Mozgalice svijeta Pietera van Delfta i Jacka Botermansa

Velika knjiga igara Ravensburger Erwina Glonneggera i Waltera Diema

JOŠ 50 IGARA:

- odlični kartaški trikovi (301 - 324)
- komunikativne igre za veće grupe (325 - 333)
- Mikado (334)
- jezične igre (335 - 338)
- aktivne igre (339 i 340)
- igre za po putu ili doma (341 i 342)
- kim igre (343 - 350)

301. Čarobna čaša

Broj igrača: tri i više
Materijal: 2 stare karte, 1 čaša, selotejp

Ovaj trik ima najbolji učinak ako ga izvodite u sumrak. Prvo morate uzeti jednu staru kartu (nemojte uništiti kartu iz špila koji je priložen!) i prerezati ju u sredini po dužini. Jednu polovinu karte zalijepite na poleđinu druge karte tako da ju odmah možete staviti ravno ili preklopiti u pravi kut. Slika dočarava pripremu karata:

Kada ste pripremili kartu na taj način uzmite jednu čašu i stanite pred svoje gledatelje. Prerađena karta leži ravno tako da gledatelji misle da je to obična karta. Sada tvrdite da ste u stanju položiti čašu na kartu, ali tako da se sve ne sruši. Nitko vam neće vjerovati. Postavite kartu okomito sa slikom prema gledateljima i potajno preklopite polovinu karte na poleđini u pravi kut. Uzmite čašu i položite ju na tronožac i pustite. Vidite čaša stoji na karti. Pljesak vam je zagarantiran.

302. Gdje je crvena karta?

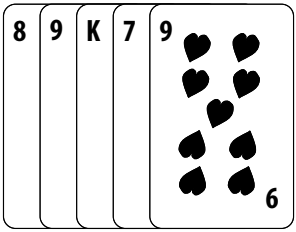
Broj igrača: tri i više
Materijal: 4 crne karte, 2 crvene karte, komad selotejpa koji je ljepljiv s obje strane

Prvo uzmite iz špila 4 crne karte (zelena ili žir) i 2 crvene karte koje su si slične, npr. crveni kralj i bundeva kralj. Zatim na donji rub crvenog kralja zalijepite mali komad selotejpa koji je ljepljiv sa obadvije strane. Na to nalijepite jednu crnu kartu tako da ona potpuno prekriva crvenog kralja i stisnite. Crvena i crna karta su sad zalijepljene na donjem rubu. Dok drugu crvenu kartu stavljate u džep stavite sve crne karte jednu na drugu, a crveno crnu, prerađenu kartu stavite u sredinu. Započnite trik. Stanite pred svoje gledatelje i listajte pred njima karte desnom rukom. Budući da prepravljenu kartu držite lijevom rukom selotejpom prema dolje vidi se i crveni kralj. Sada obznanite da pomoću trika možete premjestiti crvenu kartu u svoj džep. Pušite na kartu i istovremeno okrenite špil za 180° kako bi selotejp bio gore. Ako sada ponovno listate karte pred svojim gledateljima crvena karta se više ne vidi. Pitajte: „Gdje je crvena karta?“, a nakon nekog vremena posegnite u džep i izvadite crvenu kartu.

303. Trik s spajalicom

Broj igrača: tri i više
Materijal: 4 crvene karte i žir kralj, ljepilo koje se nakon upotrebe može skinuti, spajalica

Izvadite iz špila bilo koje 4 crvene karte i žir kralja. Zalijepite tih 5 karata zajedno kako je prikazano na slici. Koristite ljepilo koje se kasnije može skinuti kako ne bi uništili karte. Važno je da se žir kralj nalazi u sredini. Recite gledateljima sljedeće: „Dame i gospodo, pogledajte žir kralj je u sredini ovih 5 karata. Sada ću okrenuti karte, a vi ćete mi reći koja je karta žir kralj“. Gledatelji će naravno reći da je to opet srednja karta. Složite se s tim i kako bi bolje dočarali stavite spajalicu na srednju kartu držeći karte još uvijek okrenutima. Pri tome pazite, naravno neprimjetno, da spajalice ide ne samo preko srednje karte već preko sve tri zalijepljene karte. Sada kada okrenete tih 5 karata gledatelji će se začuditi: spajalica se ne nalazi na kralju već na sasvim desnoj karti. Preporučljivo je da prije isprobate ovaj trik!



304. Živuća karta

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, omot, škare

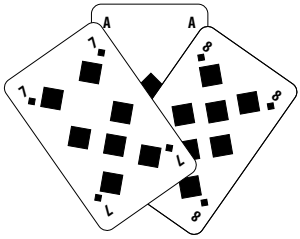
Za ovu igru je najteža priprema, jer treba vam omot za cijeli špil koji nije priložen uz karte (karte su u celofanu). Možda imate od nekih drugih karata omot, a ako ne morat ćete ga napraviti od kartona. Na poleđini omota izrežite otvor koji je širok 1cm, a visok 4cm. Stavite špil u omot i pokažite otvoren omot gledateljima držeći ga u desnoj ruci. Kažiprst ste stavili na otvor. Sada tajanstveno šapnite: „Pomoću mojih magičnih moći jedna karta će oživjet!“. Zatim kažiprstom gurnite zadnju kartu malo prema gore. Gledatelji će se začuditi. Izvedite ovaj trik samo jednom.

305. Mističan bundeva as

Broj igrača: tri i više
Materijal: crveni as, bundeva as, bundeva osmica, bundeva sedmica

Najbolje je da ovaj trik izvodite u sumrak, jer se bazira na optičkoj varci. Stavite bundevu sedmicu lijevo, bundevu osmicu desno, a crvenog asa stavite iza te dvije karte tako da crvena u sredini izgleda kao bundeva. Slika pokazuje kako morate držati karte u ruci:

Pokažite brzo gledateljima karte u toj poziciji. Zatim položite karte na stol poleđinom prema gore. Pri tome recite: „Upravo sam vam pokazao bundevu sedmicu, bundevu osmicu i bundevu asa. As je u sredini. No ja ću bundeva asa pretvoriti u crvenog asa i zato izvlačim bundeva asa iz džepa". Neka jedan gledatelj izvuče srednju kartu za koju će se ispostaviti da je crveni as, a vi opušteno izvucite iz džepa bundeva asa. Trik izvedite još samo jednom!



306. Ravnoteža

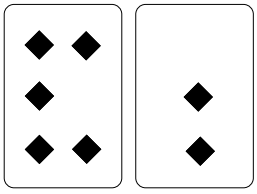
Broj igrača: tri i više
Materijal: jedna bilo koja karta, 1 teška kovanica

Položite kartu na kažiprst tako da bude u ravnoteži. Zatim stavite na kartu kovanicu, točno na ono mjesto gdje ju balansirate. To bi trebala biti otprilike sredina karte. Zatim pitajte gledatelje: „Vjerujete li da ću uspjeti zbaciti kartu, ali da ne srušim kovanicu?" Naravno to nitko ne može vjerovati. Ako s srednjim prstom ili kažiprstom druge ruke jako udarite po rubu karte, karta će odletjeti. Kovanica ce ostati na vrhu prsta.
savjet: lupite energično i brzo po prednjem desnom kutu karte. Pazite da karta može odletjeti okomito. Prvo isprobajte!

307. Četverostruka karta

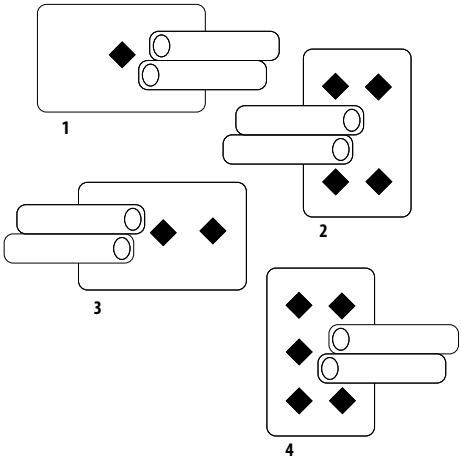
Broj igrača: tri i više
Materijal: jedna bilo koja karta, 1 teška kovanica

Prvo morate izrezati komad kartona u obliku karte. Na prednjoj i zadnjoj strani nacrtajte što bolje možete sljedeće simbole bundeve:



S tom posebnom kartom možete izvesti trik. Svoje gledatelje možete uvjeriti da vaša karta ima 4 strane ako s kažiprstom i prstenjakom ruke u kojoj držite kartu pokrivate ili ne pokrivate bundevu. Recite sljedeće: „Imam jednu čudesnu kartu koja ima 4 strane. Ovdje imam asa (1). (Pokažite kartu tako da se vidi samo jedna bundeva; drugu prekrijte.) A na drugoj strani je četvorka (2). (Pokažite poleđinu tako da se vide 4 bundeve; pokrijte jednu bundevu.) Na trećoj strani je trojka (3). (Okrenite kartu tako da se vide dvije bundeve; ne trebate ništa prekrivati.) Na četvrtoj strani je šestica (4). (Pokažite poleđinu tako da se vide 5 bundeva; ništa ne pokrivate.) Na četiri slike je prikazano kako trebate držati karte. Vaši prsti su simbolički prikazani:

Ovaj trik trebate uvježbati i izvodite ga samo jednom!



308. Magnetične karte

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, malo meda

Recite svojim gledateljima da možete pomoću magnetičnih sila izvući 4 karte iz špila i to da tu magnetičnu silu imate u vrhovima prstiju. Uzmite bio koje 4 karte i pokažite ih gledateljima. Pozovite jednog gledatelja da vam dođe provjeriti vrhove prstiju koji u tom trenutku još nisu pripremljeni. Mrmljajte neke magične riječi i dok tako gledateljima odvlačite pozornost natopite vrhove prstiju provjerene ruke u malo meda koji držite u drugoj ruci. Zatim brzo stavite prste na karte, malo pričekajte i zatim ih oprezno podignite. Sada su zalijepljene za vaše prste.Pljesak vam je osiguran. Nakon trika gledatelji ne smiju provjeravati karte. Operite ruke i karte toplom vodom.

309. Predviđanje

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, kuverta, papir, olovka

Neka jedan gledatelj promiješa karte. Dok on miješa objasnite gledateljima vrijednosti karata.

as = 11	desetka = 10
kralj = 4	devetka = 9
dama = 3	osmica = 8
dečko = 2	sedmica = 7

Kada vam vrati karte zapamtite si donju kartu, ali nemojte da to gledatelji primijete. Zapišite tu kartu na papir koji je u kuverti. Jedan gledatelj čuva kuvertu. Dva gledatelja sada trebaju izvući iz špila po jednu kartu. Te karte okrenite (trebaju zapamtiti vrijednosti) i vratiti ih ponovno na špil jednu na drugu. Na te dvije karte dodajte iz špila toliko karata da zajedno s otkrivenim kartama dobijete zbroj 15.

Primjer: prva izvučena karte je bila bundeva as. Dodajte još 7 karata (8+7=15). Druga izvučena karta je bila crveni kralj. Sada dodajte još 11 karata (4+11=15). Ostatak karata odložite sa strane. Vrijednosti karata koje su slučajno izvučene se zbrajaju (u našem slučaju 8+4=12). Uzmite obadva špila i dobro ih promiješajte. Preostatak karata koji ste prije odložili stavite na promiješani špil. Sada još jednom pitajte koliki je zbroj slučajno izvučenih karata (u našem slučaju 12). Zatim izbrojite toliko karata (dakle u našem

slučaju 12) s gornjeg dijela špila. Zadnju kartu okrenite. To je u svakom slučaju donja karta koju ste zapamtili. Zatim neka gledatelj otvori kuvertu. Pljesak… Važno: ako u špilu imate džokera izvadite ga iz špila.

310. Prepoznati karte s povezom na očima

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, pribadača, povez za oči

Za ovaj trik morate sve 32 karte pripremiti s pribadačom na poleđini. Napravite ovim redom: žir = označite lijevi rub gore, zelena = označite lijevi rub iznad sredine, crvena = označite lijevi rub ispod sredine, bundeva = označite lijevi donji rub. Budući da su sve oznake sa lijeve strane ne može doći do zamijene strana, jer ako neku kartu okrenete za 180° oznaka će biti s desne strane. Karte se markiraju na sljedeći način: as = 1 ubod, kralj = 2 uboda, dama = 3 uboda, dečko = 4 uboda, desetka = 5 uboda, devetka = 6 uboda, osmica 7 uboda, sedmica = 8 uboda. Mora postojati razmak između uboda tako da možete napipati pojedine. Zamolite jednog gledatelja da vam poveže oči i da izabere jednu kartu iz špila. Neka tu kartu stavi okrenutu na stol. Tvrdite da možete pogoditi koja je to karta opipavanjem. Nitko vam neće vjerovati. Zatim opipajte poleđinu karte i okrenite kartu ako je to potrebno za 180° tako da se oznaka nalazi na lijevoj strani. Koncentrirajte se i opipom odgonetnite kod i recite gledateljima koja je to karta. Ne smijete pokazati špil da ne bi otkrili ubode! Ako je potrebno pokažite neki drugi špil!

311. Četiri asa

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte

Prvo na kratko raširite karte u lepezu slikom prema gledateljima. Pri tome pazite da ne vide zadnje 4 karte, a to su 4 asa. Zatim promiješajte dva puta. Pri prvom miješanju pojedinačno izvucite prve 4 karte, a pri drugom miješanju zadnje 4 karte. Usprkos miješanju 4 asa se nalaze na vrhu špila. Zamolite jednog gledatelja da izvuče bilo koji broj karata i slaže ih jednu na drugu na stol. Naglasite da može stati kada želi, ai mora izvući najmanje 4 karte. Uzmite mu ostatak karata i stavite sa strane. Izvučene karte gledatelj uzima u ruku (karte su naravno okrenute poleđinom). Sada ih mora podijeliti na dvije hrpe tako da uvijek stavlja jednu lijevo, a jednu desno. Gornje karte tih novih hrpica uzmite i stavite ih ispred na stol, ali ih nemojte okretati. Izdvojene karte skupite zajedno. Stavite gornju kartu jedne hrpice na drugu, a tu hrpicu zatim na vrh i time su 2 gornje karte špila druga dva asa. Opet promiješajte dva puta pri čemu uvijek možete uzimati samo po dvije karte. Cilj je da na kraju opet na vrhu budu 2 asa. Dajte špil nekom drugom gledatelju. Neka i on izvuče koliko god želi karata. Izvučene karte treba opet složiti na dvije hrpice, a vi opet uzmite gornju kartu s obadvije hrpice. Spojite karte u špil. Na stolu sada imate 4 karte okrenute poleđinom prema gore. Okrenite te karte – to su 4 asa. Nemoguće je postalo moguće. Trik za stručnjake!

312. Upecajte kartu

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, stolna svjetiljka

Raširite karte pred jednim gledateljem u lepezu (karte su okrenute poleđinom prema njemu) i zamolite ga da izvuče jednu kartu i da ju zapamti. Zatim neka ponovno vrati kartu na špil. Uzmite sada cijeli špil i stavite ga okomito na stol, pri tome neprimjetno noktom palca napravite mali urez na zadnjoj karti (tražena karta). Taj urez se naravno ne vidi, ali ako stavite karte pod određenim kutom pod stolnu svjetiljku onda se vidi. Sada dajte karte nekom gledatelju da ih promiješa. Zatim uzmite karte i pod svjetiljkom listajte kartu po kartu. Sigurno ćete prepoznati raženu kartu po urezu. Nitko si neće moći objasniti kako vam je to uspjelo.

313. Tučnjava noževima

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, nož iz pribora za jelo, tanka papirna traka (otprilike široka 5 cm)

Raširite karte u lepezu poleđinom prema gledateljima i zamolite jednog gledatelja da izvuče jednu kartu. On treba zapamtiti tu kartu i staviti ju na dno špila. Tražena karta se dakle nalazi na dnu. Zatim lagano savinite cijeli špil, podijelite ga na pola i stavite gornji podignuti dio okrenut na donji. Sada dva ta dva dijela špila stoje tako da su na spoju okrenuti slikom na sliku. Ako ste špil pravilno savinuli u sredini se vidi mali procijep. Sada omotajte papirnu traku oko špila poput vrpce. Uzmite nož i recite da ćete rezom uhvatiti traženu kartu. Ako zarežete točno u sredinu s velikom vjerojatnošću ćete pogoditi u procjep. Time razdvojite karte na mjestu gdje ste ih prije spojili. Položite obadvije polovice otvoreno na stol jednu pored druge. Na jednoj polovici je tražena karta.

314. Udarac rubom dlana

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte

Raširite karte u lepezu na stol okrenute poleđinom prema dolje. Zamolite jednog gledatelja da izvuče jednu kartu i da ju zapamti. Neka ju zatim vrati okrenutu na špil. Uzmite sada tu kartu (nemojte ju okrenuti) u vašu desnu ruku tako da dlan pokriva poleđinu karte. Zatim prođite kartom nekoliko puta po kosi. Tako ćete sliku karte namastiti kosom. Zatim vratite kartu u sredinu špila. On se nalazi na stolu. Ako sada rubom dlana (koji je otprilike pod kutom od 45°) jako lupite po špilu gornja polovica će malo skliznuti u stranu točno na onom mjestu gdje je zamašćena karta. Sad samo trebate na tom mjestu podići karte. Donja karta je tražena karta.

Uputa: trik izvodite samo jednom, a najbolje uspijeva ako kosu niste prali duže vrijeme.

315. Pravedno podijeljeno

Broj igrača: četiri i više
Materijal: karte

Stavite 4 asa na 10., 11., 21. i 22. mjesto špila počevši od gornje strane špila. Zamolite dva gledatelja da zapamte po jedan broj između 10 i 19, a druga dva gledatelja neka zapamte po jedan broj između 20 i 29. Za sigurnost zapišite sva četiri broja. Zatim lažno presijecite špil nekoliko puta. Prvi gledatelj kaže svoj broj (npr. 12). Izbrojite pojedinačno toliko karata (u ovom slučaju 12) i stavite ih na hrpicu pored ostatka špila. Zatim izračunajte zbroj znamenaka tog broja (1+2=3). Sada sa hrpice pored špila uzmite toliko karata (u primjeru 3). Zadnju kartu okrenutu stavite na stol. Prije nego se obratite drugom gledatelju morate i ostatak karata s hrpe s koje ste upravo uzeli jednu kartu presložiti. Na izvučenu kartu slažite ostatak karata do zadnje karte i tu hrpicu zatim stavite na špil. Time je uspostavljen prijašnji redoslijed i možete nastaviti. S ostala 3 gledatelja postupajte na isti način:

- neka kažu broj
- odbrojiti toliko karata sa špila i staviti sa desne strane špila
- zbrojiti brojeve tog broja i izbrojati toliko karata sa desne hrpe
- zadnju kartu okrenutu staviti sa strane i staviti hrpicu nazad na špil.

Na stolu sada imate 4 karte. Okrenite ih i to su 4 asa.

316. Opipavanje karata

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, maleno ogledalo, ljepilo

Neka jedan gledatelj promiješa karte. Zatim uzmite špil u ruku sa poleđinom prema sebi, a slikom prema gledateljima. Sada obznanite: „Reci ću vam po redu svaku kartu, a da ih ne gledam!“ Nitko vam neće vjerovati. Gledajte

gledatelje, a rukom opipavajte sliku karte i recite koja je to karta. Nakon pljeska opipajte drugu kartu i tako po redu koliko želite. Recite vrijednost i boju karte i odložite ih sa strane kada publika potvrdi točnost. Kako funkcionira ovaj trik? Na korijen malog prsta nalijepite maleno ogledalo u kojem ćete vidjeti kartu koju opipavate.

317. Označena karta

Broj igrača: četiri i više
Materijal: karte

Odrežite rub jedne karte malo drugačije, ai da se ta primijeti samo ako znate za promjenu. Pokažite ju gledateljima i reci te im da ćete tu kartu pronaći u špilu iako će karte biti dobro promiješane. Stavite tu kartu u špil i zamolite jednog gledatelja da dobro promiješa karte. Zatim uzmite špil poleđinom prema sebi i vucite po redu karte. Pri tome uvijek opipavajte rub. Kada naiđete na tu kartu pokažite ju svojim gledateljima.

318. Tajna pošte

Broj igrača: četiri i više
Materijal: karte, 4 iste kuverte, papir i olovka

Neka jedan gledatelj dobro promiješa karte. Kada vam vrate špil neprimjetno zapamtite zadnju kartu (npr. Crvena dama). Tri gledatelja sada trebaju izvući po jednu kartu iz špila i trebaju zapamtiti boju i vrijednost. Zatim neka ih pojedinačno stave u kuverte i neka zalijepe kuverte. Raširite karte poleđinom prema gore na stolu, malo ih ispremiješajte, ali zapamtite gdje je donja karta koju ste zapamtili. Tajanstvenim glasom obznanite da ćete izvući jednu kartu i to crvenu damu. . . .Zatim izvodite kružne pokrete iznad karata i izvucite zapamćenu kartu. Ta karta se također nalazi u kuverti, ali nemojte provjeravati. Jedan gledatelj bilježi vrijednost karte. Sada sakupite sve kuverte, ali neprimjetno pazite da je vaša na dnu. Sada započnite sa otvaranjem kuverti. Otvorite prvu kuvertu za koju gledatelji misle da je vaša i recite:"Izvukao sam crvenu damu, zar ne?" Izvucite kartu iz kuverte i recite:"Da, to je točno!" Zapravo sada znate kartu gledatelja. Prije otvaranja druge kuverte recite na glas kartu koju ste zapravo izvukli. Gledatelji će to potvrditi, a vi za kontrolu izvucite kartu iz druge kuverte i kimnite za potvrdu. Sada znate i kartu iz druge kuverte. Isto napravite s druge dvije kuverte. U zadnjoj kuverti je vaša karta. Tu kartu neprimjetno trebate staviti na prvo mjesto. Sada pokažite gledateljima karte.

319. Rupa u novinama

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, novine i škare

Izrežite u novinama malu rupu kroz koju se može vidjeti, ali se ne primijeti s vanjske strane. Istovremeno stavite još jedne novine (najbolje isti broj) koje nemaju rupu. Zamolite jednog gledatelja da dođe k vama i neka stavi novine pred lice. Stavite mu kartu ispred novina i zamolite ga da kaže koja je to karta. Naravno neće znati, jer nema rupe u njegovim novinama. Sada se zamijenite. Stavite novine sa strane, zamolite gledatelja da vam stavi jednu kartu ispred lica i recite da ćete ju pogoditi iako imate novine ispred lica. Zatim uzmite pripremljene novine (razlika se neće primijetiti jer je isto izdanje), stavite ispred lica i pogledajte kartu kroz rupu. Na čuđenje gledatelja pogodit ćete ne samo tu kartu već i sve ostale karte.

320. Trik s zbrojem brojeva

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte

Ovaj trik možete izvesti samo jednom, jer prije trika morate pripremiti karte na sljedeći način: kao prvu kartu stavite npr. žir asa (vrijednost 4), a kao drugu žir sedmicu. Zajedno imate vrijednost 11. Sljedeća karta je npr. zelena osmica i zatim zelena dama (vrijednost 3). Zbroj zadnjeg para karata je također 11. Na ovaj način možete složiti čitav niz parova čiji redoslijed boja znate i čiji zbroj je 11. Ako sada promiješate dva puta, a pri tome sve karte podižite pojedinačno, špil će biti dobro promiješan, ali redoslijed će ostati isti. Zamolite jednog gledatelja da uzme prvu kartu i položi ju otvorenu na stol. Recite da znate koja karta slijedi. Znate tajnu s bojama i zbrojem. Neće vam vjerovati, ali uvijek ćete reći točnu kartu.

321. Trik sa šeširom

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, šešir ili cilindar, tkanina

Uzmite šešir ili cilindar i ispod oboda ili ruba šešira stavite određenu kartu, npr. crveni as. Ta karta se ne vidi. Gledateljima pokažite prazni šešir i demonstrativno ubacite u njega cijeli špil. Zatim prebacite tkaninu preko šešira i dobro sve protresite. Recite da možete bez gledanje pronaći npr. crvenog asa. Tajanstveno gurnite ruku ispod tkanine i ispod oboda izvucite asa i pokažite ga publici.

322. Podignite molim vas!

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte

Zapamtite donju kartu. Zamolite jednog gledatelja da izvuče jednu kartu i da ju zapamti. Kada je to napravio neka vrati tu kartu na vrh i neka presječe nekoliko puta. Presijecanjem će kartu pomiješati u sredinu špila. Ali vi ćete ipak pronaći tu kartu. Okrenite špil i vucite kartu za kartu otvoreno. Kada dođete do karte koju ste zapamtili onda znate da je sljedeća karta ona koju je gledatelj odabrao. Nakon malo razmišljanja shvatiti ćete zašto je to tako. . .

323. Kako je to moguće?

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte

Prvo podijelite špil na otprilike dvije iste hrpice. U prvoj polovici su npr. neparne karte, a u drugu polovicu samo parne karte. Karte trebaju izgledati kao da su slučajno podijeljene. Razliku između te dvije hrpe znate samo vi. Pružite gledateljima jednu polovicu i zamolite ih da izvuku jednu kartu. Zamolite gledatelja da zapamti tu kartu, a dok to radite neprimjetno zamijenite polovice. Zamolite ga da vrati kartu negdje u sredinu i zatim neka dobro promiješa tu hrpicu. Zatim neka vam vrati špil. Vucite karte jednu po jednu, a kartu ćete prepoznati po tome što odudara od logičkog redoslijeda.

324. Računarski trik

Broj igrača: tri i više
Materijal: karte, papir, olovke

Prije izvođenja trika stavite u džep jakne zelenu desetku, devetku i damu. Desetka je na dnu, zatim dolazi 8 i zatim devetka. Uzmite špil s ostalih 28 karata i dobro promiješajte karte. Tako promiješani špil također stavite u džep pri čemu 4 karte koje su već u džepu trebaju doći na špil. Recite gledateljima da ćete staviti špil u džep kako ne bi pomislili da nešto radite s kartama. Zamolite jednog gledatelja da kaže neki troznamenkasti broj. Jedini uvjet: prva brojka mora biti najmanje dva puta veća od zadnje da bi se moglo dalje računati. Ispod toga broja zapišite sada broj tako da zamijenite mjesta prve i zadnje brojke tog broja. Zatim taj broj oduzmite od prvog broja. Ispod rezultata ponovno zapišite broj tako da zamijenite mjesta prvoj i zadnjoj brojki prijašnjeg broja. Zadnja dva broja se zatim moraju zbrojiti. Primjer:

Bilo koji broj:	643
Minus obrnuti broj:	346
Rezultat:	297
Plus opet obrnuti broj:	792
Konačni rezultat:	**1089**

Ako ste to dobro napravili trebate u svakom slučaju dobiti broj 1089! Neka vam gledatelji sada kažu rezultat. Slobodno ga ponovite jasno i glasno. Zatim iz džepa izvucite špil i stavite ga na stol. Recite gledateljima da ćete sada po redu izvući karte koje će iznositi konačni rezultat. Okrenite prvo damu. Nasmiješite s ei recite: „Hm,hm ovo je zabavno, damu nisam htio, hoću brojeve, brojeve!“ Uzimajte karte dalje! Sljedeće tri karte će dati željeni rezultat, a desetka dolazi na mjesto tisućice i stotice.

Komunikativne društvene igre za više osoba:

325. Ja se zovem, živim, rado jedem…

Broj igrača: tri i više
Materijal: tkanina, komad krede ili ugljena

Ova igra je odlično prilagođena za djecu. Napravite čvor na tkanini. Igrači sjede u krugu. Zatim odredite jednog igrača koji će reći jedno slovo abecede, npr. P. Nakon što je rekao slovo neka baci tkaninu nekom drugom igraču. Igrač koji je dobio tkaninu sukladno s naslovom igre treba reći sljedeću rečenicu: „Zovem se Petar, živim u Puli, volim jesti papriku“. Trebate dakle brzo reći ime, grad i jelo. Ako je ispunio zadatak baca tkaninu drugom igraču. Važno je da se dogovorite oko vremenskog roka, npr. 10 sekundi (netko može brojati do 10). Onome igraču koji to ne uspije trebate nacrtati crticu na čelu ugljenom ili kredom. Pobjednik je onaj tko nakon 10 rundi ima najmanje crtica.

326. Trgovac iz Zagreba

Broj igrača: tri i više
Materijal: kreda ili komad ugljena

Svi igrači sjede u krug. Zatim odaberite jednog igrača. Taj igrač može stati pred bilo kojeg igrača i pita: „Ja sam trgovac iz Zagreba i tražim lijepe stvari. Što mi nudiš?“ Igrač sada mora unutar 20 sekundi nabrojati 5 stvari koje se mogu kupiti ili prodati, a počinju s slovom Z kao Zagreb. Ako mu je to uspjelo, igrač koji stoji u sredini se okreče prema drugom igraču i pita ga isto. Ne smijete nabrajati stvari koje je netko već rekao. Time je sve teže. Igrač koji pogriješi dobiva crticu na čelo i mora stati u sredinu. Sada on postavlja pitanja, ali s početnim slovom nekog drugog grada. Prije igre dogovorite broj gradova. Pobjednik je onaj tko nakon završetka svih rundi ima najviše crtica na čelu.

327. Sviranje violine – magareće uši

Broj igrača: tri i više
Materijal: nije potrebno!

Svi igrači sjednu u krug. Odaberite jednog igrača koji će prvi ići u sredinu. On treba stati ispred nekog igrača, staviti ruke iznad glave i pomicati ih kao da ima magareće uši. Igrač koji sjedi ispred njega treba glumiti da svira violinu. Nakon nekog vremena igrač koji stoji u krugu može promijeniti pokrete i glumiti sada da svira violinu. U istom trenutku igrač koji svira violinu mora početi glumiti da ima magareće uši. Igrač u krugu treba nakon nekog vremena opet glumiti da ima magareće uši i tako dalje. To izmjenjivanje se nastavlja (najviše 10 izmjene) dok odabrani igrač ne napravi pogrešku. Što je pogreška? Kada napravi isti pokret kao igrač u sredini umjesto da glumi ono drugo. Onaj tko pogriješi mora stati u sredinu i izabrati nekog igrača. Puno zabave!

328. Vatra, zrak, voda, zemlja

Broj igrača: tri i više
Materijal: tkanina s čvorom ili mala lopta

Svi igrači sjede u krug. Jedan od igrača dobiva tkaninu s čvorom (ili loptu) i mora stati u sredinu. On je voditelj igre. Njegov stolac stavite sa strane. Sada počinje igra. Voditelj igre treba baciti tkaninu bilo kojem igraču i reći „Zrak“ (ili voda, zemlja, vatra). Onaj tko je uhvatio tkaninu mora odmah reći neku životinju koja živi u zraku, npr. orao. Vraća tkaninu voditelju igre, a on ponovno nekom drugom igrač. Što ako voditelj igre kaže „vatra“?
U tom slučaju igrač koji uhvati tkaninu ne treba reći životinju (jer koja životinja živi u vatri) nego svi igrači moraju brzo zamijeniti mjesta. Voditelj igre također pokušava dobiti mjesto. U svakom slučaju ostaje jedan igrač koji je onda voditelj igre. Što ako netko kaže životinju koja uopće ne živi u tom elementu? Tada taj igrač mora preuzeti ulogu voditelja igre. Igru je izgubio onaj tko je najviše puta bio voditelj igre. Broj rundi trebate dogovoriti prije igre. Tkaninu pojedini igrač može odmah baciti nekom drugom igraču, a ne mora ju vraćati voditelju.

329. Kockica - točkice

Broj igrača: četiri i više
Materijal: komad pluta

Svi igrači sjede u krug. Komad pluta s jedne strane držite kratko iznad plamena svijeće kako bi malo zagorio. S time možete crtati prekrasne crtice (točkice) na čelo. U ovoj igri to ima važnu ulogu. Svaki igrač dobije jedan broj koji odgovaraju broju igrača: 1, 2, 3, 4 . . . .Voditelj igre je broj 1. On smije započeti i on uvijek može ponovno započeti kada neki igrač pogriješi. Izgovara sljedeću izreku: „Ja sam kockica - točkica br. 1 i još nemam niti jednu točkicu.“ Zatim se obrati bilo kojem igraču (npr. igraču s brojem 5) i kaže: „Kockice – točkice br. 5 koliko točkica imaš?“ Sada je igrač s brojem 5 na redu. On nastavlja: „Ja sam kockica – točkica broj 5 i nemam još niti jednu točkicu.“ Zatim se i on obrača nekom igraču i kaže: „Kockice – točkice broj 2 koliko točkica imaš?“ Onaj tko pri izgovaranju tih rečenica pogriješi dobiva po točkicu na čelo. Ako je na primjer igrač broj 3 već dobiju jednu točkicu onda on kaže: „Ja sam kockica –točkica broj 3 i imam već jednu točkicu, kockice – točkice broj . . . .“ Situacija se stalno mijenja zbog pogrešaka i zbog toga što neki zaborave koliko točkica imaju na čelu. Za sve to dobivate po točkicu na čelo. Igrate dok prvi igrač ne dobije 4 (5, 6, 7..) točkica na čelo i onda slijedi umivanje.

330. Iskra

Broj igrača: pet i više
Materijal: nije potreban

Svi igrači sjede u krug. Tri igrača koji sjede jedan pokraj drugog čine jednu ekipu. Srednji igrač je glavni u toj ekipi. On započinje slati poruku tako što je obadva ispružena dlana položio na svoje sljepoočnice i prstima izvodi pokrete kao da leti. Druga dva igrača izvode to isto samo s jednom rukom i to onom prema glavnom igraču. Zatim se poruka prenosi na drugog glavnog igrača. Prozovite bilo kojeg igrača imenom (npr. poruka za Marka) ili ga prozovite pomoću neke njegove karakteristike (npr. poruka za igrača u crvenoj majici). Prozvani igrač i njegovi susjedni igrač moraju izvoditi iste pokrete i zatim brzo poslati poruku drugoj ekipi. Tko napravi grešku (podigne krivu ruku ili prekasno reagira) ispada iz igre i stane iza stolice. Igra se dok ne ostane 3 igrača. Ta 3 igrača su pobjednici.

331. Brzojav

Broj igrača: četiri i više
Materijal: nema

Priprema:
poslužite stolice u krug, ali stavite stolicu manje od broja igrača. Zatim odredite tko će prvi ići u sredinu. Ostali igrači trebaju sjesti na stolice i uhvatiti za ruke. Na taj način nastaje zatvoreni krug. Stiskom ruke možete susjednom igraču slati signal, on svom susjedu, tj. možete slati brzojav.

Tijek igre:
odaberite jednog igrača (koji sjedi) koji će poslati poruku. Pri tome kaže: „Šajem brzojav. . .“ Zatim kaže ime bilo kojeg igrača kojem želi poslati brzojav. Sada treba lijevom ili desnom rukom stisnuti ruku svog susjeda. Kada to napravi treba na glas reći: „Poslano!“ Zatim se stisak prenosi s igrača na igrača dok ne dođe do igrača kojem je poslan. Kada tom igraču njegov susjed

stisne ruku treba reći: „Stigao!“ Zatim on može nekome poslati brzojav. Stiskanje ruke se ne bi trebalo vidjeti!
Bit igre je da igrač u sredini ne vidi stisak ruke. Morate susjedu poslati signal na neuočljiv način.
Što ako igrač u sredini vidi stisak ruke?
Igrač u sredini tada mora zaustaviti igru i igrač koji je u tom trenutku stisnuo mora u sredinu. A igrač iz sredine sjeda na njegovo mjesto. U ovoj igri je bitna iskrenost. Igrač koji je sjeo sada šalje signal.

Bitna pravila slanja brzojava:
1. Nikad ne šaljite signal ako vam susjed nije stisnuo ruku.
2. Onaj tko šalje brzojav smije ga sati samo na jednu stranu.
3. Igrač u sredini mora vidjeti sve ruke.
4. Ruke morate držati mirno, jer nervozni trzaji bi se mogli shvatiti kao signali.

Kraj igre:
igra se dok god imate volje za to.

332. Pjesnička akademija

Broj igrača: pet i više, za veće grupe
Materijal: nije potreban

Igrači sjede u krug. Odredite voditelja igre. On treba pokazati na bilo kojeg igrača i reći mu prvu polovinu još nepoznate pjesmice. Igrač na kojeg je pokazao mora nastaviti, ali s rimom. Neke riječi se moraju ponavljati. Osim toga uvijek se zadnja riječ u drugom redu mora rimovati s prvom riječi zadnjeg reda. Ako je odgovorio odgovarajućom rimom, može prozvati nekog drugog igrača i započeti s prvim redom nove pjesme. Onaj tko u dogovoreno vrijeme ne smisli rimu ispada iz igre. Pobjednik je onaj tko ostane zadnji.

333. Brojevi u ritmu

Broj igrača: pet i više
Materijal: nije potreban

Svi igrači sjede u krug. Zadatak grupe je da izvodi 4 uzastopnih pokreta i to istim ritmom. Prije igre uvježbajte te pokrete: lupajte s obje ruke po bedrima, plješčite, prekrižite kažiprst i srednji prst, prekrižite palac i srednji prst. Zatim brojite po redu. Broj koji svaki igrač dobije na početku igre nije vezan za osobu nego za stolicu. To je bitno za daljnji tijek igre. Voditelj igre je igrač br. 1Počinje igra. Svi igrači lupaju po bedrima, plješću, prekriže lijevo, prekriže desno. Kad voditelj prekriži u desno kaže svoj broj (1). Kad prekriži u desno mora reći neki drugi broj, npr. 12. Igrač sa brojem 12 mora dobro paziti. Ritam pokreta se ne prekida već se nastavlja. Kada dođe do križanja mora reći svoj broj i neki drugi. Zatim mora reagirati neki drugi igrač, ali ne odmah nego kada dođe do križanja. Najteže kod ove igre je ritam pokreta kojim se kod križanja moraju reći dva broja. Pri tome možete lako pogrješiti! Tko reagira krivo ili pogriješi ritam dolazi na mjesto voditelja igre, a ostali se povlače do njegovog mjesta i dobivaju broj nove stolice. Novi br. 1 opet smije početi.

334. Mikado

Broj igrača: dva i više
Materijal: mikado štapići

Priprema i poseban cilj:
inače se mikado igra sastoji od 31 štapića. Cilj igre je mirnom rukom uzeti što više i što vrijednije štapiće. Bodove koje pojedini igrač dobije na temelju svojih štapića možete zbrajati i na kraju objaviti ukupnog pobjednika. A možete igrati samo jednu rundu i dobiti pobjednika te runde.

Vrijednosti pojedinih mikado štapića:

1 mikado (s plavim prugama)	20 bodova = 20 bodova
5 mandarin (sa žuto-crnim prugama)	po 10 bodova = 50 bodova
5 bonca (narančaste pruge)	po 5 bodova = 25 bodova
10 samuraj (zelene pruge)	po 3 boda = 30 bodova
10 kull (crvene pruge)	po 2 boda = 20 bodova
	145 bodova

Tijek igre:
uzmite 31 štapić u ruku tako da vam je šaka na stolu, a štapići vire iz nje. Zatim iznenada otvorite šaku i pustite štapiće da padnu na stol. Igrač koji je bacio štapiće počinje sa uzimanjem štapića. Pokušava prstima uzeti štapić, ali tako da se niti jedan drugi štapić ne pomakne. Ako se štapići pomaknu drugi igrač je na redu. To je ponekad teško, a ponekad lako. Smijete stisnuti vrh štapića tako da se podigne. Kada neki igrač uzme MANDARIN može si s njim pomoći, što uvelike olakšava igru.

Onaj tko je ulovio MIKADO je pravi srečković, jer:
1. Ima štapić s najviše bodova
2. U nezgodnoj situaciji s MIKADO štapićem može hrpu s štapićima i do tri puta prebacati kako bi dobio bolju poziciju.
3. Taj igrač se smije podići sa svog mjesta kada je na potezu što drugi ne smiju.

Kraj igre:
igra je završena kada potrošite sve štapiće. Pobjednik je onaj tko osvoji najviše bodova. On smije bacati štapiče za drugu igru.

335. Igra, rečenica i pobjeda!

Broj igrača: tri i više
Materijal: nema

Jedan igrač započinje igru tako da s bilo kojom riječi započne rečenicu. Drugi igrač mora pronaći neku riječ kojom se smisleno može nadovezati na postojeću. Treći igrač ponovi prve dvije riječi i doda novu. Riječ po riječ i nastala je duga rečenica. Dok neki igrač može dodavati riječi na rečenicu ostaje u igri.Ako neki igrač ne može dodati riječ ispada iz igre. Kada nitko više ne može dodati neku riječ ili je rečenica završena počinje nova igra.

336. Tko ima najviše slova?

Broj igrača: tri i više
Materijal: nema

Ova igra ima više rundi. Za svaku rundu se odabire po jedno slovo abecede. Svaki igrač sad ima zadatak što brže smisliti neku riječ u kojoj se to slovo pojavljuje što više puta. Nakon kratkog razmišljanja svi trebaju reći svoju riječ. Pobjednik je naravno onaj tko je smislio riječ u kojoj se to slovo pojavljuje najviše.

337. Moje oznake su cvijeće

Broj igrača: tri i više
Materijal: nema

Ova igra je idealna za vožnju autom kada je putnicima dosadno. Pomoću slova s tablice trebate smisliti riječ iz kategorije koju ste prije dogovorili. Kurt npr. kaže „Moje oznake su cvijeće!“ Zatim se dogovorite oko neke oznake i svako slovo oznake dopunite s imenom nekog cvijeta. Onaj tko prvi navede odgovarajuća imena može odabrati novu kategoriju, npr. države, gradovi, životinje, pjevači, pića..

338. Zabavna priča bez kraja

Broj igrača: tri i više
Materijal: nema

U ovoj igri nema ni pobjednika ni gubitnika, samo zabava. Trebate samo ispričati zanimljivu priču! Prvi igrač kaže prvu rečenicu. Drugi igrač doda drugu rečenicu. Nastavite tako i nakon nekog vremena nastati će nevjerojatna priča s puno likova, pustolovina i junaka. Ako ste u mogućnosti možete snimati.

339. Poludjeli svijet

Broj igrača: veća grupa
Materijal: stolice

Svi igrači sjede u krug. Jedan igrač je voditelj igre. Zatim nekoliko igrača napusti prostoriju dok voditelj igre ostalim igračima objasni pravila: svi se moraju glupo ponašati. To ide ovako: igrači koji su napustili prostoriju postavljaju po jedno pitanje igračima koji su ostali. Prvi igrač može totalno besmisleno odgovoriti. Ali od drugog igrača pa nadalje je drugačije.

340. Imitiranje životinja

Broj igrača: tri i više
Materijal: nema

Svaki igrač ima zadatak da oponaša neku životinju. Smijete opisivati glavu, ruke, noge i glas te životinje. Zabranjeno je korištenje riječi! Onaj tko pogodi životinju dobiva bod kao i onaj tko ju je oponašao. Pobjednik je onaj tko nakon 10 ili 20 rundi ima najviše bodova.

341. Kladim se da…

Broj igrača: tri i više
Materijal: bomboni i sl.

Ova igra je idealna za vožnju autom! Jednostavna je, ali napeta. Prije početka svaki igrač mora imati određeni broj bombona koji će mu poslužiti kao ulog. Svaki se igrač po redu kladi s drugim igračima oko nečega što ima veze s vožnjom autom. Na primjer:"Kladim se da ćemo iduće minute proći ispod mosta." Jedanput moraju dati određeni ulog, a drugi put ga moraju dati. Ulog određuje uvijek onaj koji se u tom trenutku kladi. Ako on uloži jedan bombon i ostali igrači moraju uložiti jedan. Ako izgubi okladu svakom igraču mora dati po jedan bombon, a ako pobijedi dobiva od svakog igrača po jedan.

242. Šutnja je zlato

Broj igrača: tri i više
Materijal: nema

U ovoj igri ne trebate raditi ništa i u tome i je problem! Na znak niti jedan igrač ne smije od sebe ispustiti nikakav zvuk niti napraviti nešto što bi prouzročilo nekakav zvuk. Izgubio je onaj tko prvi naruši tišinu. Čini se lako, ali nije. Nakon nekog vremen asvi se igrači počnu smijati. Smijete svoje igrače nasmijavati grimasama, ali ne smijete ispustiti nikakav zvuk.

343. Što je nestalo?

Broj igrača: tri i više
Materijal: deset dijelova materijala za igranje, tkanina

Jedan igrač je voditelj igre, a ostali pogađaju. Prvo voditelj igre izabere iz materijala za igranje 10 različitih dijelova, npr. figurice različite boje, pojedine karte, kockice, mikado štapiće itd. Te predmete posložite na nekoj površini i prekrijte tkaninom, ali ostali igrači ne smiju gledati dok ih slažete. Zamolite sve igrače da priđu. Podignite tkaninu na 1 – 2 minute. Igrači sada imaju vremena zapamtiti predmete. Zatim ponovno moraju okrenuti glavu ili izaći i z prostorije. Uzmite neke od predmeta i zatim ponovno pozovite igrače. Pobjednik je onaj tko prvi kaže koji predmeti nedostaju.

344. Izjava svjedoka

Broj igrača: tri i više
Materijal: novine ili knjiga s ilustracijama

Jedan igrač je voditelj igre, a ostali pogađaju. Voditelj igre treba izabrati iz novina ili knjige neku sliku ili fotografiju. Zatim ju pokaže ostali igračima na otprilike 2 minute. Zatim okreće sliku i stavlja sa strane. Voditelj igre izabire jednog igrača koji mora opisati tu sliku. Što više detalja, to bolje. A mogu svi igrači zapisivati opise. Zatim voditelj igre naglas čita opise.

345. Opipavanje

Broj igrača: tri i više
Materijal: različiti dijelovi materijala za igranje, vrećica, papir i olovka

Jedan igrač je voditelj igre, a ostali pogađaju. Voditelj igre treba odabrati 10 predmeta (materijal za igru ili predmeti iz kućanstva) i staviti ih u jednu vrećicu. Svaki igrač treba gurnuti ruku u vrećicu i opipati predmete. Zatim zapiše što je opipado i vreće ide drugom igraču. Kada su svi igrači opipali predmete, igra je završena. Voditelj igre zatim čita rješenja i pobjednik je onaj, tko je pogodio najviše predmeta.

346. Miris

Broj igrača: tri i više
Materijal: različiti predmeti koji mirišu, povez za oči

Jedan igrač je voditelj igre, a ostali pogađaju. Prvom igraču povežite oči. Zatim mu voditelj igre ispod nosa drži svakakve predmete, npr. sapun, jabuku, parfem, cvijet, češnjak… Jedan igrač njuši sve dok ne pogriješi, tj. ne kaže krivi predmet. Zatim je sljedeći igrač na redu, ali on ne smije prije toga vidjeti prdmete. Onaj tko pogodi najviše predmet je pobjednik.

347. Namještaj koji se kreće

Broj igrača: tri i više
Materijal: igra se treba igrati u prostoriji u kojoj se nalazi namještaj

Jedan igrač je voditelj igre, a ostali pogađaju. Prvo svi igrači moraju zapamtiti položaj namještaja u prostoriji. Broje se i stvari koje stoje npr. na stoli, vise na zidu… Za to imaju 3 minute. Svi igrači sada moraju napustiti prostoriju, a voditelj igre treba premjestiti neki predmet ili komad namještaja ako može. Premještaj mora biti uočljiv. Igrači se vraćaju u prostoriju. Pobjednik je onaj tko prvi uoči promjenu.

348. Slušaj dobro!

Broj igrača: tri i više
Materijal: cd – player i sl.

Jedan igrač je voditelj igre, a ostali pogađaju. Voditelj igre za ovu igru mora napraviti pripemu. Treba nabaviti npr. cd player koji ima mikrofon ili sl. S tim uređajem prije igre mora snimiti 10 različitih zvukova. Svaki zvuk ne smije trajati duže od 10 – 15 sekundi. Kada se okupe svi igrači, voditelj pušta prvi zvuk.Onaj tko prvi pogodi koji je to zvuk dobiva bod.

349. Oči slavnih

Broj igrača: tri i više
Materijal: novine, časopisi, katalozi, škare

Jedan igrač je voditelj igre, a ostali pogađaju. Voditelj igre prije igre iz novina ili časopisa treba izrezati oči slavnih osoba. Zatim ih zalijepi na komad papira i na poleđini napiše ime te osobe. Onaj tko prvi pogodi čije su to oči dobiva bod.

350. Prepoznati ruke

Broj igrača: tri i više
Materijal: povez za oči

Jednom igraču stavite povez na oči. Zatim svaki igrač po redu stane pred „slijepog" igrača i dopusti mu da mu opipa ruke. Kada „sijepi" igrač opipa nečije ruke mora reći čije su. Ako i pogriješi točno rješenje mu recite tek na kraju. Pobjednik je onaj tko najviše odgonetne.

A sada se zabavite igrajući ove igre!

1. ČLOVEK NE JEZI SE

Ena najbolj priljubljenih družabnih iger.

Število igralcev: 2-4
Potrebujete: podlaga „Človek, ne jezi se“, za vsakega igralca 4 igralne figurice, kocka

Cilj igre:
Zmaga kdor prvi zbere vse štiri figurice na ciljna polja.

Potek igre:
Vsak igralec postavi svojo figurico na začetno polje s svojo barvo. Prične igralec, ki vrže največje število pik. Trikrat vrže kocko in če vrže 6 pik sme postaviti figurico na štartno polje ter še enkrat meče. Če pristanete na polju, kjer je že druga figurica, mora slednja iti nazaj na začetno polje, kjer spet čaka na met šestice. Lastne in tuje figurice pa lahko preskočimo, vendar se pri tem štejejo tudi preskočena polja. Polja z zvezdicami so počivališča – tu smejo stati figurice in jih ne morete zbiti, ampak le preskočiti.

Konec igre:
Kdor prvi zbere 4 figure v ciljnem polju zmaga. Ostali igralci lahko igrajo naprej dokler vsi igralci ne dosežejo cilja.

---

2. ČLOVEK NE JEZI SE 2X2

skupaj sva močnejša!

Število igralcev: 4
Potrebujete: „Človek, ne jezi se“, za vsakega igralca 4 igralne figurice, kocka

Cilj igre:
V tej različici igrata skupaj igralca, ki si sedita nasproti. Zmaga par, ki prvi zbere vseh 8 figuric.

Potek igre:
Postavitev in pravila so enaka kot pri izvirni različici Človek, ne jezi se, s sledečimi izjemami: Partnerja si ne moreta zbiti figuric. Če nasprotnik spregleda možnost izločitve figurice, mora sam izločiti eno figurico. Na poljih z zvezdico smeta počivati dva partnerja hkrati – vendar vsak le z eno figurico.

Konec igre:
Zmagovalec igre je par, ki prvi uspe zbrati 8 figur.

---

3. MLINI

Ena najstarejših namiznih iger.

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna plošča „Mlini“ in 9 črnih ter 9 belih ploščic

Cilj igre: S premetenim dodajanjem in odvzemanjem ploščic, naprotniku „odgnati“ toliko ploščic, da ne more več sestaviti mlina. Druga možnost je da nasprotnika tako omejite da ne more več premikati ploščic.

Potek igre: Vsak igralec dobi 9 ploščic ene barve, ki na začetku niso na igralni deski. Na igralni deski so trije kvadrati postavljeni eden v drugega in se dotikajo po sredini stranic ter tako ustvarjajo 16 (različno dolgih) linij(= oglišče in pripadajoči daljici), vsaka s tremi „točkami“, ki tvojijo mlin, kadar so na njih ploščice enake barve. Vsega skupaj je 24 oglišč oz. sečišč. Na začetku vsak igralec izmenjaje položi ploščico na izbrano točko – vedno začne beli. Vsak igralec poskuša sestaviti mlin, kar poskuša nasprotnik preprečiti. Če igralcu vseeno uspe narediti mlin, sme nasprotniku odvzeti ploščico, vendar ne iz že sestavljenega mlina. Odvzeta ploščica se izloči iz igre. Ko so vse ploščice položene, pričnete vleči – s ploščico izmenično od ene točke do druge. Tudi pri vlečenju igralca poskušata ustvariti mline, da bi odvzela nasprotniku ploščice. Že obstoječe mline razpremo tako, da pomaknemo končno ploščico na bližnjo prosto točko ter v naslednji potezi (ali kasneje) povlečemo ploščico nazaj ter tako spet dobimo mlin. Pri tem pazite, da nasprotnik ne zasede odprte točke. Še posebno učinkovit je „Dvojni mlin“; pri tej igri imata dva mlina (vsak mlin je sestavljen iz 5 ploščic), ki sta postavljena eden poleg drugega ali eden na drugega, skupne ploščice, tako da se pri premiku te ploščice en mlin odpre drug pa zapre.

Preskakovanje: ko ima enkrat igralec le še 3 ploščice, sme preskakovati, t.j. ko je na vrsti, premakniti svojo ploščico na poljubno prosto točko.

Konec igre: Ko igralec, ki ima samo še 3 ploščice, izgubi še eno ploščico, je izgubil igro.

Taktika: Pri tej igri je pomembno upoštevati in vključiti nasprotnikove ploščice: igralec poskuša preprečiti, da bi nasprotnik sestavljen mlin lahko odprl ali da bi sploh lahko odnesel njegove ploščice. Kajti, če igralec ne more več premakniti ploščic, je tudi izgubil igro. Ta način se lahko uporabi že na začetku – nasprotnika „zaprete“ s taktičnim polaganjem ploščic.

---

4. DAMA

Igra grajske gospodične srednjega veka.

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Cilj igre: Strateška igra za 2 osebi, pri kateri poskuša igralec nasprotniku odvzeti vse ploščice ali pa ga „zapreti“ ter tako onemogočiti nadaljne poteze.

Potek igre: Vsak igralec postavi 12 ploščic svoje barve na 12 temnih polj v najbolj zunanje tri vrste na svoji strani igralne deske. Beli začne vleči. Vsak igralec izmenoma premakne po eno (lastno) ploščico za eno polje naprej v poševni liniji – vedno na črno polje. Polja, na katerih so že druge ploščice ne smete zasesti. Če pri premikanju naletimo na nasprotnikovo ploščico, za katero je prazno (črno) polje, sme igralec to ploščico preskočiti in jo odvzeti z igralne deske. To sme nadaljevati, če so ploščice še naprej razporejene tako (v eni potezi je mogoče odvzeti več ploščic). Pomembno: lastne ploščice igralec ne sme preskočiti. Igralec, ki s ploščico pride do vrste nad nasprotnikom, dobi damo. To se označi tako, da odvzeto ploščico lastne barve postavimo na ploščico, s katero smo prišli do nasprotnikove vrste – dama je „dvojna ploščica“.

Dama: dama sme v ravni liniji skočiti na poljubno prazno (črno) polje – naprej ali nazaj. Tako kot navadna ploščica lahko dama preskoči nasprotnikove, če so za njimi prazna polja, vendar sme dama to narediti iz daljše razdalje – lahko je tudi več praznih polj vmes.. Damo torej zaustavita le nasprotnikovi ploščici, ki ležita ena poleg druge ali pa rob igralne deske. Igralec pa lahko damo premaga, tako kot vsako drugo ploščico.

Če igralec pri preskakovanju spregleda nasprotnikovo ploščico, ki bi jo lahko vzel, sme nasprotnik njemu odvzeti ploščico.

Konec igre: Igre je konec, ko eden od igralcev ostane brez vseh ploščic. Zmaga tisti, ki jih vse odvzame ali pa če nasprotnika „zapre“, tako da slednji ne more več premakniti ploščic. Možen je tudi remis (neodločeno), kadar imata oba igralca vsak po 1 damo in je ne želita postaviti na mesto, kjer bi jo lahko nasprotnik odvzel.

---

5. OBRNJENA DAMA

Dama narobe.

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Cilj igre: Pri tej različici dame, pri kateri veljajo splošna pravila dame, poskuša vsak igralec svoje ploščice razporejati tako, da mora nasprotnik zbiti čim več ploščic. Zmaga tisti, ki prvi ostane brez vseh ploščic.

---

6. PIRAMIDNA DAMA

Kdo bo prvi ponovno zgradil svoje piramide?

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 10 temnih in 10 svetlih ploščic

Potek igre: igralec s temnimi ploščicami jih postavi na sledeča polja: A1-C1-E1-G1-B2-D2-F2-C3-E3-D4.

Igralec s svetlimi ploščicami jih postavi na sledeča polja: B8-D8-F8-H8-C7-E7-G7-D6-F6-E5.

Igra se samo na črnih poljih. Namen je v potezah „razstaviti" svojo piramido in jo ponovno sestaviti na nasprotni strani. Igralec zbija oz. preskakuje nasprotnikove in lastne ploščice (v skoku ali seriji skokov).Preskočene ploščice ne odvzamemo, ampak ostanejo na igralni deski.

Konec igre: Zmaga, kdor prvi ponovno sestavi piramido.

7. ROPARSKA DAMA

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Cilj igre: V najmanj potezah priti do nasprotnikovih začetnih polj ali pa ga obkrožiti, tako da nima več možnosti premakaniti ploščic.

Potek igre: Igralne ploščice postavite na črna polja. Igralca jih izmenično prestavljata v poševni liniji. Če pri premikanju naletimo na nasprotnikovo ploščico, za katero je prazno (črno) polje, sme igralec to ploščico preskočiti, a jo ne odvzame z igralne deske. Dovoljeno je tudi preskakovanje v cik-cak smeri.

8. BITKA S KOTLI

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Potek igre: IPostavitev ploščic je enaka kot pri osnovni dami. Pri tej igri ni preskakovanja čez nasprotnikove ploščice. Igralec mora posamezne (ali več skupaj) nasprotnikove ploščice obkrožiti tako, da se ne morejo več prestaviti in da nimajo več povezave z ostalimi svojimi ploščicami. Ploščice „ujete v kotlu" odstranite z igralne deske.

Konec igre: Zmaga, kdor nasprotniku odvzame vse ploščice.

9. RIMSKA DAMA

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Potek igre: pravila so enaka kot pri osnovni dami, razen sledeči izjemi:
-dame lahko premagajo le nasprotnikove dame (ne vsaka ploščica) – seveda naprej in nazaj.
-treba je premagati nasprotnika. Če obstaja več možnosti, kako premagati njegove ploščice, velja da mora igralec izbrati ploščico in smer s katero lahko premaga največ nasprotnikovih ploščic.

10. ANGLEŠKA DAMA

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Potek igre: Pri tej različici je zanimivo to, da se sme dama premikati ne le naprej in nazaj po poševni liniji, ampak tudi vodoravno in navpično. Sicer veljajo enaka pravila kot pri osnovni dami.

11. FRANCOSKA DAMA

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 12 temnih in 12 svetlih ploščic.

Potek igre: veljajo enaka pravila kot pri osnovni dami, vendar pri tej različici igralec premaga nasprotnikovo ploščico le tako, da jo preskoči nazaj! Ploščice, ki so predrle do nasprotnikove začetne linije, se spremenijo v dame, ki se lahko premikajo naprej ali nazaj in pri tem zbijajo.

12. HASAMI YOGI

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralna deska Dama, 8 temnih in 8 svetlih ploščic.

Cilj igre: Zmaga, kdor prvi spravi 4 ploščice v eno vrsto izven začetne linije.

Potek igre: Vsak igralec dobi 8 ploščic enake barve ter jih položi v prvo vrsto na igralni deski – ta vrsta je začetna linija. Igralca izmenoma premikata ploščice naprej, nazaj, levo, desno, a ne diagonalno. Lahko se premakneta tudi za več polj v eno smer, če so prazna. Če polje zaseda nasprotnikova ploščica in je za njim prazno polje, ga lahko igralec v naslednji potezi preskoči – vendar to ne pomeni, da je premagan. Vsak igralec poskuša s svojimi ploščicami tvoriti vrsto (vodoravno, navpično ali diagonalno), hkrati pa preprečiti nasprotniku, da bi sam postavil vrsto. Pri tem ne sme biti nobena od ploščic v začetni liniji. Če igralcu uspe obkrožiti nasprotnikovo ploščico (diagonalna polja ne štejejo), jo sme odstraniti.

Konec igre: Zmaga, kdor prvi postavi v vrsto 4 ploščice ali nasprotniku odvzame najmanj 5 ploščic.

13. VOLK IN OVČKE

Število igralcev: 2
Potrebujete:

igralna deska Dama, 1 temna in 4 svetle ploščice.

Priprava in potek igre: Eden od obeh igralcev dobi temno igralno ploščico. Ta igralec je volk. Drugi igralec dobi 4 svetle ploščice. Cilj ovčarja je, da obkroži volka in mu onemeogoči premikanje. Po drugi strani pa volk poskuša prelomiti verigo 4 ovc. 4 ovce postavite na 4 temna polja prve igralne vrste. Na začetku igre volk stoji na nasprotni strani, na temnem polju v kotu v prvi vrsti. Igra se samo po temnih poljih. Volk lahko začne s potezo. Izmenično ima vsak igralec samo eno potezo, pri čemer pri igralcu z ovcami ni pomembno, s katero ploščico naredi svojo potezo. Volk gre lahko naprej ali nazaj, medtem ko gredo ovce lahko samo naprej. Skakanje ni dovoljeno. Volk zmaga, če lahko prelomi vrsto ovc. Ovce zmagajo, če volka obkrožijo tako, da se ne more več premikati.

14. ŽABE IN KRASTAČE

Kdo skače spretnje-žabe ali krastače?

Število igralcev: 2
Potrebujete: Podloga za Damo, ter trije svetli in trije temni kamenčki

Priprava in potek igre: Postavitev kamenčkov: tri svetle kamenčke postavite na polja D8-D7-D6 tri temne kamenčke pa postavite na polja D3-D2-D1. Igralca izmenično premikata kamenčke za eno polje naprej. Bela barva prične. Dokler je možno se lahko premikata samo naprej - nasproti svojemu igralcu. Nasprotnikove kamenčke lahko tudi preskočite, ampak samo v primeru, da je nasprotnikov kamenček nepospredno pred tvojim in je polje za njim prazno. Če napredovanje naprej ni več možno se morate vrniti nazaj. Zmaga igralec, ki je prvi dosege 3 zunanja polja svojega nasprotnika.

15. DAMA (DAMA HELMA)

Število igralcev: 2
Potrebujete: Podloga za Damo, ter trije svetli in trije temni kamenčki

Namen igre: vsako poiskuša zasesti 9 nasprotnikovih polj.

Priprava na igro in potek: postavite podlogo za damo, tako da ima sak igračec pred sabo eno temno polje. Z 9. kamenčki zapolnite temna polja: 1kamenček v kot, 3 oz. 5 kamenčkov pa v naslednjih 2 vrsticah. Izmenično premikajte kamenčke naravnost ali na stran- vendar ne nazaj. Zasedete lahko svetla kot tudi temna polja. Nasprotnikove kamenčke lahko preskočite, če je polje za njim prazno. Svojih kamenčkov ni možno preskakovati.

Konec igre: zmaga tisti, ki prvi zasede vseh 9 nasprotnikovih polj.

16. ENOSTAVNA ŠARADA-IGRA ZA VSAKO ZABAVO!

Število igralcev: 2 ali več
Potrebujete: papir in svinčnik

Šarado lahko igrate vdvoje, vendar je igra bolj zabavna če jo igra več igralcev. Najbolje je da tvorite dve enako veliki skupini. Vsaka skupina si izmisli določeno število pojmov (pes, sneg, goba, kovček,..) in jih napiše na posamezne majhne lističe. Vsak igralec mora pantomimično predstaviti en pojem, ki je zapisan na lističu, pri čemer ne sme uporabljati rekvizitov ali besed. Nasprotna ekipa vleče listič in ugotavlja pojem nasprotne ekipe. Število ugotovljenih pojmov si skupina zapiše. Zmaga skupina, ki je v določenem času ugotovila največ pojmov. Primerno za 8-16 oseb.

17. DVOJNA ŠARADA

Število igralcev: 2 ali več
Potrebujete: Papir in svinčnik

Šarado igrajte po pravilih enostane šarade. Razlika je le v zloženih besedah. S prsti se nakaže zaporedna številka besede, ki jo ekipa trenutno ugotavlja.

18. ŠARADA PREGOVOROV

Število igralcev: 2 ali več
Potrebujete: Papir in svinčnik

Šarado igrajte po pravilih enostane šarade, pri čemer si izmislite različne pregovore, kot so: »Rana ura, zlata ura«, »Jabolko ne pade daleč od drevesa«,...

19. KONJSKA DIRKA

Število igralcev: 2-4
Potrebujete: Podloga za konjsko dirko, figura za vsakega igralca, kocka

Igro lahko igrajo 4 igralci. Vsak igralec dobi figuro in jo postavi na startno mesto. Vsak igralec dobi svojo številko, ki je enaka polju na katerem stoji (1-4). Metanje kocke poteka v tem zaporedju. Konjički se premaknejo za toliko polj kot je vrženmo število na kocki. V primeru, da igrata samo dve osebi je priporočljivo, da ima vsak igralec po dva konjička.

Pomen posameznih polj:

Startno polje: konji lahko pričnejo z igro, če vam je uspelo vreči startno številko. (pravilo se lahko po skupnem dogovoru tudi opusti).

Polje 6: konj se prestraši ovire in se mora vrniti na start.
Polje 19: jockey premaga oviro in se lahko premakne vse do polja 27.
Polje 31: konj je padel, vsi ga prehitijo. Igralec mora izpustiti 1x metanje kocke.
Polje 42: konj ne preskoči stene. Vrnitev na polje 32.
Polje 52: pomik na polje 57.
Polje 58: vrnitev na polje 53.

20. PTIČJA SVADBA

Število igralcev: 2-4
Potrebujete: Podloga za igro Ptičja svadba, kocka in figura zavsakega igralca

Priprava na igro in potek: Vsak igralec dobi svojo figuro, kdor vrže navišje število lahko prične z igro.

21. RAZLIČICA PUFF

Znana igra iz srednjega veka

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, za vsakega igralca po 15 črnih in 15 belih ploščic

Cilj igre: Cilj igre je, da z vsemi ploščicami prvi pridete preko 24 konic oz. na drug konec igralne plošče.

Priprava na igro in potek igre: Igralno ploščo razprostrite, vsak od igralcev pa dobi 15 ploščic, ki naj na začetku stojijo izven igralne plošče. Oba igralca mečeta kocko in igralec, ki vrže višje število pik, začne z igro. Ker si igralca sedita nasproti, bo prvi svoje figurice premikal od 1 do 24 in drugi od 24 do 1. Vedno se meče obe kocki naenkrat. Ploščice postavite na podlagi števila, ki ga vržete s kocko, npr. če vržete 2 in 5, boste prvo ploščico položili na polje 2 in drugo na polje 5. Če vržete paš (števili na obeh kockah sta enaki), ne upoštevate samo zgornjih pik na kocki, temveč tudi spodnje. V tem primeri lahko v igro vključite 4 ploščice. Npr. če vržete paš iz šestic, postavite dve ploščici na polje 6 in dve ploščici na polje 1. Poleg tega lahko potem, ko ste vrgli paš, mečete še enkrat.

Na konico polja lahko postavite poljubno število ploščic iste barve. Dva ali več ploščic na konici se imenuje band. Če je na eni izmed konic že nasprotnikov band, konice ne smete zasesti. Lahko pa jih preštejete in preskočite. Če ima igralec več bandov enega za drugim, ti gradijo most. Tak most je za nasprotnika lahko skrajno moteč, saj ga z nizkim številom pik na kocki ne more preskočiti. Ko igralec vse svoje ploščice postavi na igralno ploščo, se lahko premika naprej proti cilju, prvi proti polju 24 in drugi proti polju 1. Pri tem jima je dovoljeno, da sešteva pike na kockah in se premikata le z eno ploščico ali pa pike na kockah upoštevata posamezno in se premikata z dvema ploščicama.

Pomembno! Če se premikata z dvema ploščicama naenkrat, morate najprej upoštevati nižje število pik. Če se npr. pri številu pik 2 in 5 ne morete premakniti, ker je ustrezno polje zasedeno z nasprotnikovimi ploščicami, propade tudi 5! Če se lahko premaknete za 2 polji, za 5 pa ne, propade le 5.

Podobno je, če vržete paš. Če se ne morete premakniti za zgornje število pik na kocki, propade tudi spodnje število pik. Če se lahko premaknete za zgornje število pik, spodnjega števila pik pa ne morete izkoristiti, propade le spodnje število pik. Če naletite na konico, na kateri stoji nasprotnikova ploščica, jo lahko izbijete in nadomestite s svojo.

V eni potezi lahko izbijete tudi po več nasprotnikovih ploščic. Če vržete npr. 2 in 6, na vsakem polju, kamor se morate premakniti, pa stoji nasprotnikova ploščica, lahko izbijete obe ploščici. Igralec, ki mu ploščice izbijejo iz igre, se ne sme premakniti naprej, dokler izbitih ploščic spet ne vrne v igro.

Konec igre: Ko se po nekem času vse ploščice znajdejo v zadnji četrtini igralne plošče (19-24 oz. 6-1), se začne izigravanje. 15 ploščic iz igre spravite na enak način, kot ste jih spravili v igro. Igralec, ki prvi izigra vse ploščice, je zmagovalec.

22. RAZLIČICA TAIGA-PUFF

Ruska različica igre Backgammon - Puff.

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, za vsakega igralca po 15 črnih in 15 belih ploščic

Priprava na igro in potek igre: Pri tej različici veljajo enaka pravila kot pri navadni igri Puff z naslednjimi spremembami. Če je igralec na igralno ploščo postavil dve ploščici, se lahko odloči, ali ju bo premaknil takoj ali bo v igro vložil še več ploščic. Če igralcu izbijejo ploščico, jo mora najprej spet postaviti so postavljanje ploščic na igralno ploščo, premikanje, izbijanje itd., so enaka kot pri različici Puff.

23. DOLGI PUFF

Oba igralca se premikata v isto smer.

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Različica igre Puff je takoimenovan dolgi Puff. Pri tej različici oba igralca

začneta pri polju 1 in se premikata v smeri polja 24. Vsa ostala pravila, kot so postavljanje ploščic na igralno ploščo, premikanje, izbijanje, paš pravila in izigravanje, so enaka kot pri različici Puff.

24. RAZLIČICA TOCCADILLE

Še ena različica igre Backgammon - Puff.

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Priprava na igro in potek igre: Igra se podobno kot pri različici Puff. Vse ploščice se najprej nahajajo izven igralne plošče. Če vržete paš, pri tej različici upoštevate le zgornje število pik na kockah. Če ste vrgli paš, lahko mečete še enkrat. Na svoji polovici igralne plošče ne smete graditi bandov. Izvzeti sta stranski polji 12 in 13, na katerih lahko stoji poljubno število ploščic, nikoli pa ena sama. Stranski polji lahko torej najprej zasedete le z bandom.

Igralec načeloma ne sme zasesti nasprotnikovega stranskega polja. Če vrže število pik, ki zahtevajo premik na to polje, lahko od števila pik na vsaki kocki odšteje po eno piko in zasede stransko polje na svoji polovici igralne plošče (to pa le takrat, ko z nobeno drugo ploščico ne more priti do svojega stranskega polja). Ploščic, ki vam jih izbije nasprotni igralec, se ne odstrani iz igralne plošče, temveč se jih označi z dodatno ploščico. Če torej naletite na eno nasprotnikovo ploščico, ta ostane na svojem mestu, širši del polja 1 pa se označi z novo ploščico. Ob vsaki novo izbiti ploščici se ploščico, ki služi kot oznaka, premakne za eno polje naprej.

Kot pri različici Puff, lahko izbijete več nasprotnikovih ploščic. V takem primeru si lahko s ploščico označite tudi število točk. Igralec, ki z označeno ploščico prvi doseže polje 12, je zmagovalec. Če nasprotnik še ni prečkal polja 6, se zmaga šteje dvojno. Če nasprotnik še ni prečkal polja 3, se zmaga šteje trojno. Če nasprotnik na igralni plošči še nima označene ploščice, se zmaga šteje štirojno.

25. RAZLIČICA CIK-CAK

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Pri tej različici se meče obe kocki izmenično. Naloga vsakega igralca je, da svojih 15 ploščic kar najhitreje postavi na prvih 6 polj.

Primer: Če igralec najprej vrže 3 in 5, postavi svoji ploščici na 3. in 5. polje. Njegov nasprotnik nato vrže 3 in 6. Zdaj lahko vzame ploščico prvega igralca, ki stoji na 3. polju, mu jo vrne in svojo prvo ploščico položi na 3. polje, svojo drugo ploščico pa na 6. polje. Dokler v posameznem polju stoji samo ena ploščica, ta ni varna. Nasprotnik poskuša take ploščice izločiti iz igre in jih nadomestiti s svojo ploščico; najboljše pa z najmanj 2 ploščicama, saj polja z najmanj 2 ploščicama iste barve nasprotnik ne sme več napasti. Če igralec vrže paš (isto število pik na obeh kockah), lahko v isto polje hkrati postavi 2 ploščici. Na eno polje lahko postavite poljubno število ploščic iste barve. Ko so vse ploščice razvrščene po prvih šestih poljih, se lahko začnete premikati naprej. Npr. če vržete 3 in 5, prvo ploščico premaknete za 3 polja naprej in drugo za pet polj naprej. Lahko pa premaknete tudi eno ploščico, in sicer za 8 polj naprej.

Ko na ta način vse ploščice spravite na zadnjih šest polj, začnete z izločanjem svojih ploščic. Če npr. na 5. polju od zadnje strani stoji še nekaj ploščic, vi pa vržete 3 in 6, se lahko s prvo ploščico iz omenjenega 5. polja premaknete za 3 polja nazaj, drugo ploščico pa izločite iz igre. Seštevanje pik na kockah med igranjem na zadnjih šestih poljih ni dovoljeno. Izločeno ploščico mora igralec vedno znova vlagati v igro, izločanje lastnih ploščic pa poteka neprekinjeno tako dolgo, dokler nekaj izločenih ploščic ne postavite spet na enega izmed zadnjih polj.

Igralec, ki najhitreje izloči vse svoje ploščice, je zmagovalec. S premišljenim zaviranjem in premikanjem lastnih ploščic lahko nasprotnika močno ovirate.

26. RAZLIČICA REVERTIER

Malce težja različica igre, vendar tudi bolj napeta.

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Tudi različico Revertier se v osnovi igra kot različica Puff. Pri vlaganju ploščic v igro se vse ploščice najprej postavi na prvo polje. Ker pa na svoji strani igralne plošče ne smete graditi bandov (kot pri različici Toccadille), razen na stranskih poljih 12 in 13, je vlaganje izbitih ploščic nazaj v igro še posebno težko. Za vlaganje ploščic v igro morate vsakič najti prosto mesto. Drugače so vsa pravila enaka kot pri različici Puff.

27. RAZLIČICA BACKGAMMON

Anglosaška oblika različice Puff.

Število igralcev: 2
Potrebujete: igralno ploščo backgammon, 2 igralni kocki, 15 črnih in 15 belih ploščic

Pri nas igra Puff ni preveč znana. Največkrat poznamo igro backgammon, ki pa se od različice Puff v glavnem razlikuje v načinu vlaganja ploščic v igro. Pri igri backgammon ploščic v igro ne vlagamo z metanjem kock, temveč jih pred začetkom igre po igralni plošči razporedimo na naslednji način:

*** igralec A**	postavi	- 2 ploščici na polje 1, - 5 ploščic na polje 12, - 3 ploščice na polje 17 in - 5 ploščic na polje 19.
*** igralec B**	postavi	- 2 ploščici na polje 24, - 5 ploščic na polje 13, - 3 ploščice na polje 8 in - 5 ploščic na polje 6.

Nadaljnji potek igre je enak kot pri različici Puff.

28. DESET TISOČ

Kdo bo prvi dosegel čarobno število?

Število igralcev: 2 ali več
Potrebujete: 5 kock, pisalo in papir za beleženje točk

Cilj igre:
Cilj igre je, da si z metanjem kocke čimprej pridobite 10 000 točk.
Priprava na igro in potek igre
Igralci po vrsti mečejo 5 kock. Zmagovalec igre je tisti, ki prvi doseže 10 000 točk. Pri tem veljajo naslednje vrednosti:

»1«	100 točk
»5«	50 točk
3 × »1«	1000 točk
3 × »2«	200 točk
3 × »3«	300 točk
3 × »4«	400 točk
3 × »5«	500 točk
3 × »6«	600 točk
Veliki met*	2000 točk

*Pet metov poda število pik v zaporedju, npr. 1-2-3-4-5 ali 2-3-4-5-6.

Vsak igralec ima v krogu na voljo 3 mete. Pri tem se mora po vsakem metu odločiti, katero kocko bo uporabil za nadaljnji met in katere ne. Mirujoče kocke se po 2. ali 3. metu ne sme več uporabiti. Po 3. metu se seštejejo točke (npr. 3×4 = 400 točk; 1×1 = 100 točk, posamezne pike se ne štejejo, skupni seštevek pik v krogu znaša 500).

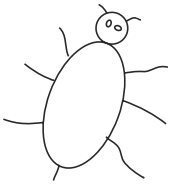
Igralec, ki prvi doseže ali preseže število točk 10 000, je zmagovalec. S tem je igra končana

29. UŠKE

Metanje kock in risanje!

Število igralcev: 2 in več

Potrebujete: 1 kocka, svinčnik in papir za vsakega igralca



Cilj igre:
Kdo najprej nariše uš je zamgovalec igre.

Potek igre:
Na sredino mize postavite sliko uške, ki jo lahko narišete z natanko 13 potezami. Vsak igralec izbere eno številko med 1 in 6 in jo zapiše na svoj listek. Nato se po vrsti meče kocka, pri čemer ima vsak igralec en met. Če igralec vrže število, ki si ga je izbral, lahko na svoj listek z eno črtico nariše enega od 13 delov uške, najprej trup, nato glavo, oči, tipalke, noge in na koncu rep. Kdor prvi dokonča svojo uško, je zmagovalec.

30. YATZY/KNOBELIX

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 5 kock, čaša za kocke, lističi s tabelami, pisalo

Cilj igre:
Cilj igre je, da s petimi kockami dosežete kombinacije, ki so navedene v tabeli priloženega bloka.

Priprava na igro in potek igre
Pred začetkom igre dobi vsak igralec listič s tabelo iz bloka (Yatzy/Knobelix). Če lističev zmanjka, lahko naročite nov blok.
Vsak igralec dobi torej tabelo (Yatzy/Knobelix), na katero napiše svoje ime. Igra traja 13 krogov, saj je glede na 13. tabelo mogoče prikockati različne kombinacije. Po vsakem metu se igralec odloča, katere mete in koliko metov bo pustil mirujočih. Če je že prvi met zelo dober, igralcu seveda ni treba ponovno metati. Miroj.očih metov se ne sme ponovno vključiti v igro. Kombinacijo pik, ki nastane po največ treh metih v posameznem krogu, mora igralec vnesti v ustrezno polje na lističu. V p**rvih šestih poljih** se štejejo samo navedene pike. Če torej igralec dobi npr. 3× »6«, 1× »1« in 1× »4«, šteje samo šestice in v polje »Šestice« vpiše 18 točk. Kombinacijo lahko vnese tudi v polje »Trojni pašˮ« v **spodnjih poljih**. V tem primeru se k 18 točkam prištejejo še ostale pike (1+4), kar v polju »Trojni pašˮ« nanese 23 točk.

Predvsem na začetku obstaja več možnosti za vnos kombinacije v tabelo. Če je polje v tabeli že zasedeno, vnosa ni več možno popravljati in enako velja, če igralec pozneje med igro dobi boljši met.

Če določene kombinacije meta ni mogoče vnesti v nobeno izmed prvih 12. polj, ima igralec enkratno možnost, da v 13. polje »Priložnostˮ« vnese vsoto petih pik. Ta možnost je na voljo samo enkrat. Če je tudi to polje že zasedeno, lahko igralec samo še zapolne preostalo prazno polje in vanj vnese 0 točk.

Razlaga posameznih polj:
Polja od 1 do 6
Tu se vnašajo samo navedene pike. Preostalih pik ne upoštevate.
Primer
Kombinacija 2-2-2-1-4
Štetje 3×2 (»1« in »4« se ne štejeta)
Vnos 6 točk v polje »Dvojke«

Polje »Trojni pašˮ«
Tukaj mora igralec trikrat vreči enako število pik. Tudi pike preostalih dveh metov se prištejejo.
Primer
Kombinacija 5-5-5-2-6
Štetje 3×5 = 15/15 + 2 + 6 = 23
Vnos 23 točk v polje »Trojni pašˮ«

Polje »Četvorni pašˮ«
Tukaj mora igralec štirikrat doseči enako število pik. Število pik petega meta se prišteje.
Primer
Kombinacija 4-4-4-4-6
Štetje 4×4 = 16/16 + 6 = 22
Vnos 22 točk v polje »Četvorni pašˮ«

Polje »Polna hišaˮ«
Za vnos v to polje igralec potrebuje poljuben trojni paš in poljuben dvojni paš. Fiksna vrednost: 25 točk.
Primer
Kombinacija 1-1-1-4-4
Vnos 25 točk v polje »Polna hišaˮ«

Polje »Kratek metˮ«
Štirje meti si morajo slediti v številskem zaporedju. Peti met je brezpredmeten. Fiksna vrednost: 30 točk. Obstajajo samo 3 možnosti za ta met:
Kombinacije 1-2-3-4/2-3-4-5/3-4-5-6
Vnos 30 točk v polje »Kratek metˮ«

Polje »Dolgi metˮ«
Vseh pet metov si mora slediti v številskem zaporedju. Fiksna vrednost: 40 točk. Obstajata samo 2 možnosti:
Kombinacije 1-2-3-4-5/2-3-4-5-6
Vnos 40 točk v polje »Dolgi metˮ«

Polje »Yatzy/Knobelixˮ«
To polje je najteže zapolniti, saj je za to treba petkrat vreči enako število pik. Če vam to uspe, ste pravi srečnež. Za petkraten met enakega števila pik (katerega koli), si lahko igralec v polje vpiše 50 točk.

Polje »Priložnostˮ«
To je izjemno polje, ki naj se ga igralci čim dlje izogibajo. Kot že navedeno, se v to polje vpisuje vsota vseh metov.

Še opozorilo:
Če igralec v prvih šestih poljih doseže skupno 63 točk ali več, se mu pripiše bonus v višini 35 točk. S seštevanjem točk zgornjih in spodnjih polj dobite končno vsoto. Igralec, ki je dosegel najvišje število točk, je zmagovalec igre.

Konec igre:
Po vnaprej dogovorjenem številu iger (vsaka s 13 krogi) se določi skupni zmagovalec.

31. CHICAGO

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, prej domenjeno število postavkov za pivo

Chicago je ena najbolj priljubljenih iger s kocko. Igra lahko poljubno število oseb. Meče se po vrsti. Vsak igralec ima odprte največ 3 mete. Če prvi igralec v krogu že pri prvem ali drugem metu dobi relativno visoko število pik, lahko sledeči igralci tega kroga prav tako mečejo samo enkrat ali dvakrat. Igralec z najnižjo vsoto pik v posameznem krogu dobi podstavek. Zato je pri naslednjem krogu prvi na vrsti. Tako se igra nadaljuje, dokler niso vsi podstavki razdeljeni. Od te točke naprej daje najvišji met v krogu podstavek najnižjemu metu. Kdor ima na koncu vse podtavke, igro izgubi. Vrednost vrženih pik je sledeča: 1=100, 6=60, vse ostale se štejejo normalno. Najvišji možni met je 300 (3 x 1). Preseže se ga lahko samo z metom Chicago – s 4, 5 in 6. Tega meta se ne da premagati.

32. CHICAGO ŠT. 2

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, vnaprej določeno število podstavkov za pivo

Chicago št. 2 je ena najbolj priljubljenih iger s kocko. Igra lahko poljubno število oseb. Meče se po vrsti. Vsak igralec ima na voljo največ 3 mete. Če prvi igralec v krogu že pri prvem ali drugem metu dobi relativno visoko

vsoto, smejo sledeči igralci tega kroga prav tako metati samo enkrat ali dvakrat. Igralec z najnižjo vsoto pik v posameznem krogu dobi podstavek. Zato je pri naslednjem krogu prvi na vrsti. Tako se igra nadaljuje, dokler niso vsi podstavki razdeljeni. Od te točke naprej daje najvišji met v krogu podstavek najnižjemu metu. Kdor ima na koncu vse podstavke, igro izgubi.

Vrednost vrženih pik je sledeča: 1 = 100, 6 = 60, vse ostale pike se štejejo normalno. Najvišji možni met je 300 (3 x 1). Preseže se ga lahko samo z metom Chicago – če igralec dobi 4, 5 in 6. Tega meta se ne da premagati.

33. IGRA LAŽI

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, čaša za kocke, podstavki za pivo

Igra laži se igra na podoben način kot Chicago št. 2. Razlika je v tem, da pri tej igri ni meta Chichago in da igralec ne pokaže dobljenih pik. Tako ima možnost, da se soigralcu zlaže o vsoti svojih pik. Igralec mora s svojim metom vsakič preseči število pik predhodnika. Če mu to ne uspe, se lahko o vsoti zlaže. Nato naslednjemu igralcu poda kocke na podstavku za pivo, prekrite s čašo. Slednji se lahko odloči, da predhodniku verjame (brez, da dvigne čašo in pogleda kocke) in poskusi z metom dobiti višjo vsoto ali pa »preveri« predhodnikovo vsoto. Če se ta ujema s povedanim in se predhodnik ni zlagal, dobi igralec podstavek za pivo in nato meče kocke. Če pa se je predhodnik zlagal, dobi on podstavek za pivo in ponovno meče. Tudi tukaj igro izgubi tisti, ki ima na koncu vse podstavke.

34. ENAINDVAJSET

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke

Ta igra s kockami je ena varianta igre »Quinze«. Zmaga tisti, ki doseže točno 21 pik ali najvišjo vrednost. Prvi krog se igra s tremi kockami, drugi z dvema in tretji z eno. Kdor preseže število 21, je izločen.

35. IGRA S PETICO

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke

Vsak igralec ima do 10 metov. Gre za to, da čim hitreje s tremi kockami dosežete število 5. Zmaga tisti, ki mu to uspe z najmanj potezami.

36. IGRA NA VSE ALI NIČ

Računanje in kockanje

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 5 kock, pisalo in blok, enako število igralnih enot za vsakega igralca (npr. kovanci, vžigalice, ipd.)

Cilj igre
Vsak igralec poskuša z osnovnimi računskimi operacijami povezati pet zaporednih metov na način, da doseže kar najvišji rezultat.

Priprava na igro in potek igre
Pri kockanju za najvišje število se določi igralec, ki prvi prevzame banko. Vsak igralec vloži 20 štewnih enot v banko. Igralec, ki ima banko, začne po vrsti metati kocke za vsakega igralca, tako da meče vsako kocko posebej. Igralec, za katerega je vržen met, mora ob tem poskusiti z uporabo osnovnih računskih operacij dobiti kar najvišje število pik. Samo enkrat sme sešteti, odšteti, množiti in deliti, pri čemer zaporedje operacij ni pomembno.

Primer igre: Igralec, ki ima banko v prvem metu vrže 4 in v drugem 2. Po drugem metu se igralec odloči, katero računsko operacijo bo uporabil za ti dve števili – števili pomnoži in tako dobi 8 (4 × 2).
V tretjem metu igralec, ki meče, dobi 6, kar igralec po kratkem premisleku prišteje k zmnožku: 8 + 6 = 14.
(Za četrti met ima igralec na voljo le še operacijo odštevanja in deljenja!).

Četrti met prinese številko 4, ki jo igralec odšteje: 14 – 4 = 10. Ta rezultat je treba za konec deliti s številom pik petega meta, ki znaša 2, kar prinese končni rezultat 5.

Igralec, ki ima banko si na seznam igralcev zabeleži rezultat 5 in prične se enak postopek z naslednjim igralcem.

Igralcu, ki ima po koncu kroga najvišji končni rezultat, pripada skupna blagajna in je zmagovalec kroga. Nov krog se začne z določitvijo novega lastnika banke.

37. MAX IN MORITZ

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, čaša za kocke, 28 vžigalic, kovancev, ipd.

Igrata lahko dve osebi ali več. Za igro potrebujete 3 kocke, čašo za kocke in 28 igralnih enot (npr. vžigalic, kovancev ipd.). Igra je sestavljena iz dveh delov. V prvem delu mora igralec prikockati čim višje kombinacije pik, zato da mu ni treba vzeti štewnih enot. V drugem delu pa mora igralec prikockati še višje kombinacije pik, da se čim hitreje znebi pridobljenih enot.

Potek igre: Pred začetkom se 28 igralnih enot položi na sredino mize. Nato igralci po vrsti mečejo kocke, pri čemer ima vsak na voljo največ 3 mete v posameznem krogu. Če igralec že v prvem ali drugem metu dobi ugodno kombinacijo pik, mu tretjega meta ni treba izvesti.

V treh metih lahko pride do naslednjih kombinacij: (najvišji meti so vedno navedeni na začetku):

Kombinacija	Oznaka	Vrednost
6-6-6	Max in Moritz	12
5-5-5	Vdova Bolte	11
4-4-4	Mojster Bock	10
3-3-3	Učitelj Lampel	9
2-2-2	Stric Fritz	8
1-1-1	Zidar Mecke	7
od 6-6-5 do 6-1-1	Hišna številka nad 600	6
od 5-5-4 do 5-1-1	Hišna številka nad 500	5
od 4-4-3 do 4-1-1	Hišna številka nad 400	4
od 3-3-2 do 3-1-1	Hišna številka nad 300	3
od 2-2-1 do 2-1-1	Hišna številka nad 200	2

1. del igre: Kot je prikazano v tabeli, ima vsaka kombinacija pik določeno vrednost v enotah. Najvišji met, trikratna šestica, se imenuje »Max in Moritz« in je vredna 12 igralnih enot. Najnižja kombinacija je hišna številka 2-1-1, ki je vredna samo 2 igralni enoti. Igralec, ki ima v krogu najnižjo kombinacijo pik, mora iz sredine vzeti število igralnih enot, ki je skladu z vrženo kombinacijo pik. Prvi del igre poteka dokler na sredini mize ni več igralnih enot.
2. del igre: Bistveno je, da se pridobljenih igralnih enot kar najhitreje znebite, kar pomeni, da jih položite nazaj na sredino mize. Tukaj sme igralec z najvišjo kombinacijo pik vrniti na sredino mize toliko enot, kot mu dovoljuje vržena kombinacija. Igralec, ki prvi ostane brez igralnih enot, je zmagovalec.

Opozorilo: Če dva ali več igralcev dobijo enako število pik, morajo metati še enkrat, da so števila različna.

38. LAS VEGAS

Čisto prava igra na srečo

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke in enako število igralnih enot za vsakega igralca (npr. vžigalice, kovanci, ipd.)

Las Vegas je prava igra na srečo. Zanjo potrebujete srečno roko. Igralci se najprej dogovorijo o vložku v blagajno (npr. 5 ali 10 igralnih enot), ki ga pred začetkom vsake igre vsak igralec položi na sredino mize. Nato igralci po vrsti mečejo kocko. Vsak igralec ima na voljo 2 meta, in sicer na naslednji način:

Prvi met igralec izvede z dvema kockama. Število pik obeh metov se sešteje. Drugi met igralec izvede s tretjo kocko. Vsota prvih dveh metov se zdaj pomnoži s številom pik tretjega meta. Vsak igralec si zapomni svoj končni rezultat (lahko si ga tudi zabeleži). Igralec, ki v določenem krogu doseže najvišji rezultat, sme izprazniti blagajno. Nato se vloži nov vložek in začne nova igra ...

Primer igre:

	1. MET	2. MET	KONČNI REZULTAT
Igralec A	3 + 4 = 7	2	7×2 = 14
Igralec B	6 + 2 = 8	4	8×4 = 32
Igralec C	5 + 3 = 8	1	8×1 = 8

V tem primeru bi se blagajne polastil igralec B. Kdor ima po dogovorjenem številu krogov največ igralnih enot, je zmagovalec.

Malo statistike:
Najvišji možni rezultat je: 6 + 6 = 12 × 6 = 72
Najnižji možni rezultat je: 1 + 1 = 2 × 1 = 2

39. POČASNI JANKO

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka

Vsak igralec imenuje številko med 1 in 6 nato poizkuša to številko čimprej vreči. Kdor za to potrebuje največ metov je » počasni Janko« in izgubi. Pred začetkom lahko določite koliko krogov boste odigrali. Kdor je bil v končnem seštevku največkrat počasni Janko, je izgubil celotno igro.

40. NEUMNA ENKA

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka, papir in svinčnik

Igralci mečejo po vrsti, vsakič petkrat. Vsoto vrženih kock se zapisuje. Kdor vrže enko, mora z metanjem takoj prenehati. Velja samo vsota, ki jo ja nabral do takrat. Igralec z najvišjo vsoto je zmagovalec. Pred začetkom lahko določite koliko krogov boste odigrali, nato na koncu določite skupnega zmagovalca.

41. NAGAJIVA TROJKA

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka, papir in svinčnik

Vsak igralec lahko kocko meče kolikorkrat hoče. Vržene pike se seštevajo. Kdor pri tem vrže trojko, izgubi vse točke v tem krogu. Zato pravočasno odnehajte! Zmaga tisti, ki ima po domenjenem številu krogov največ točk.

42. GOL VRABEC

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka

Vsak igralec meče za svojega desnega soseda, kateremu kocko vrže » pod nos«. Vržena vsota pripada sosedu – z eno izjemo: Kdor vrže enico (golega vrabca), mora od svoje vsote odšteti eno točko. Zmaga tisti, ki ima po 6 krogih največ točk.

43. ADUT

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka

Igralec meče in tako preda aduta. Tega števila če se le da ne vrzite. Vsak igralec ima 10 metov. Zmaga tisti, kdor ne vrže aduta. Izgubi tisti, ki afua vrže po najmanj potezah.

44. NEBESA IN PEKEL

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, papir in svinčnik

Najprej določite število krogov in nato po vrsti mecite kocke. Pri vsakem metu se pike na zgornji strani kocke (nebesa) štejejo kot desetke in pike na spodnji strani (pekel) kot enke. Če je nekdo npr. vrgel 6 in 2, se to šteje tako:
1. kocka 6 zgoraj = 60, 1 spodaj = 1; skupaj 61.
2. kocka 2 zgoraj = 20, 5 spodaj = skupaj 25.

Vsota obeh kock (nebesa in pekel) je **86**. Kdor po določenem številu krogov doseže najvišji rezultat, je zmagovalec.

45. UPAJMO NA 5!

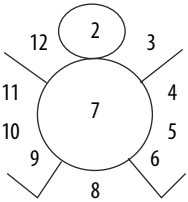
Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki

Najprej določite število krogov in nato po vrsti mecite kocke. Štejejo se samo petice (ročice) kot 5 pik. Paš iz petic velja kot 5 x 5 = 25 pik. Kdor ima na koncu največ pik, je zmagovalec

46. »SCHLUCK HANSEL«

(BAVARSKA IGRA S KOCKAMI)

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, vsak 4 številne enote (kovanci, vžigalice)



To je igra s kockami iz zgornje Bavarske, ki je še danes zelo razširjena. Meče s e z dvema kockama. Najprej možiclja (glejte sliko v originalnih navodilih) s kredo narišite na mizo. Vsak igralec sme pri vsaki igri uporabiti 4 številne enote. Zdaj se meče po vrsti, vržene pike obeh kock se seštevajo in se postavljajo na primerno število na možiclju. Če je vržena številka že zasedena, lahko igralec vsoto izterja in kocko preda sosedu. Iz tega pravila je izvzeta številka 7. Tu se vse nameščene številke ustavijo. Če je igralec porabil 4 številne enote, je izločen. Kdor na koncu ostane, je zmagovalec in tudi pobere celotnega možiclja.

47. SULTAN

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka, 21 vžigalic

Igra Sultan je podobna igra kot Piramida in se jo igra z eno kocko. Kdor vrže 6, je Sultan in svojim soigralcem predpiše število metov. Pri napačnem metu igralec v sultanovo blagajno vplača prej določeno globo. Pri pravilnem metu dobi globo iz blagajne. Kdor vrže 6, jo postavi na mesto za stotice.

48. NAJVIŠJA HIŠNA ŠTEVILKA

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka, papir in svinčnik

Cilj igre je doseči najvišjo hišno številko. Vsak ima 3 mete. Po vsakem metu mora takoj odločiti, če naj vržena številka pik pride na enice, desetice ali tisočice trimestne številke. Kdor na začetku vrže enico, jo postavi na enice. Kdor pa v nasprotju vrže 6, jo postavi na stotico.

49. NAJNIŽJA HIŠNA ŠTEVILKA

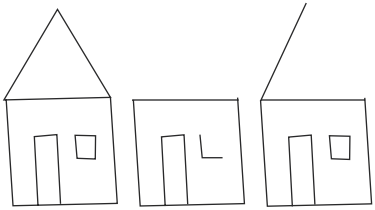
Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka, papir in svinčnik

Enaka igra, samo z obrnjenim predznakom. Zmaga tisti, ki s 3 meti lahko sestavi najnižjo hišno številko.

50. METANJE HIŠK

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka, papir in svinčnik ter številne enote (kovanci, vžigalice itd.)

Vsak igralec izbere srečno številko od 1 do 6 in jo zapiše. Nato se po vrsti meče kocko. Vsak, ki vrže svojo srečno številko, sme narisati del svoje hiške. Zmaga tisti, ki kot prvi nariše vseh 13 delov hiške. Tisti, ki izgubijo, zmagovalcu plačajo za vsako potezo, ki na njihovih hiškah še manjkajo.



Ena hiška ima vse skupaj 13 linij. Straha ima 2, zidovi 4, vrata 3 in okna 4 linije.

51. ŽREBANJE PALIČIC

Levo, desno, naravnost – paličice morajo domov v hiško!

Število igralcev: 3 in več
Potrebujete: 3 kocke, 28 vžigalic/palčk

Cilj igre: Vsak igralec se poskuša svojih pridobljenih paličic spet znabiti kolikor hitro je le mogoče.

Priprava in potek igre: Najprej paličice enakomerno porazdelimo vsem igralcem. Če jih kaj ostane, jih položite na stran. Nato se po vrsti meče tri kocke naenkrat. Vsak igralec ima samo en met. Odločilno je število pik na posameznih kockah. Pri vsaki vrženi 1 gre 1 paličica desnemu sosedu, pri vsaki 2 levemu. Pri vsaki 6 gre paličica v hiško, to pomeni na sredino mize. Vse druge vrednosti (3-4-5) nimajo nobenega pomena. Če igralec svojih dolgov ne more več poravnati, se najprej izplača 6, nato 2 in na koncu 1. Kdor nima nobene paličice več, mora čakati toliko časa, dokler mu sosednji igralci ponovno ne dajo paličic. Izgubi tisti, ki ima zadnjo paličico, medtem ko so vse ostale že v hiški.

52. MAX

Kdor tvega, zmaga!

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke in enako število igralnih enot za vsakega igralca (npr. vžigalice, kovanci, ipd.)

Igrajo lahko dve osebe ali več. Za igro potrebujete 3 kocke, čašo za kocke in igralne enote (npr. vžigalice, kovance, ipd.).
Cilj igre je s tremi meti kocke doseči kar najvišjo možno kombinacijo pik. Možne so naslednje kombinacije:

Kombinacija	Oznaka	Vrednost
1-1-1	Max	1. razred
1-1-6 do 1-1-2	Max s šestico, Max s petico, itd.	2. – 6. razred
6-6-6 do 2-2-2	»Hude šestice« do »Hude dvojke«	7. - 11. razred
6-5-4 do 3-2-1	Zaporedja	12. – 15. razred
6-6-5 do 6-6-1	Seksterni paš	16. – 20. razred
5-5-6 do 5-5-1	Kvinterni paš	21. – 25. razred
4-4-6 do 4-4-1	Četvorni paš	26. – 30. razred
3-3-6 do 3-3-1	Trojni paš	31. – 35. razred
2-2-6 do 2-2-1	Dvojni paš	36. - 40. razred

Potek igre:
Prvi igralec določi, s koliko kockami je treba doseči cilj. Če npr. v dveh metih doseže kombinacijo »Max s petico« ali »Max«, je to kombinacijo mogoče doseči samo z metom kombinacije »Max s šestico« ali »Max«, seveda ne več kot z dvema metoma.

Druge možnosti: Igralec npr. z enim metom doseže oznako »Max s petico«. Več kot treh metov igralec ne sme izvesti. Ko so vsi igralci v krogu poskusili preseči določeno kombinacijo ali doseči enako kombinacijo z manj meti, je na vrsti naslednji igralec za določitev kombinacije.
Pomembno: Pri igri smejo igralci dobre mete pustiti v mirovanju, kar pomeni, da lahko po prvem ali drugem metu igrajo samo z dvema ali eno kocko. Točkovanje: Po vsakem krogu prejme igralec, ki je dosegel najvišjo kombinacijo, od drugih igralcev vnaprej dogovorjeno število igralnih enot. Igra se igra določeno število krogov in na koncu se določi skupni zmagovalec.

53. PREKLEMANA 66

Treba je imeti srečo!

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke

Cilj igre:
Doseči je treba točno številko 66.

Potek igre:
Vsakokrat se po vrsti meče s tremi kockami istočasno. Pri tem ima vsak igralec en met. Vržene pike vseh igralcev se sproti seštevajo. Če je pri tem številka 60 prekoračena, sme igralec, ki ja na vrsti, metati samo z eno kocko. Gre za to, da lahko točno zadane številko 66. Če igralec to številko prekorači, se meti naslednjih igralcev odštejajo, dokler spet ne pridejo pod 66. Šele nato se meti ponovno seštevajo. To gre tako dolgo, dokler eden izmed igralcev natančno ne pride do številke 66. To je zmagovalec. Pred začetkom igre se lahko zmenite za določeno število krogov. Kdor je na koncu največkrat zmagal, je skupni zmagovalec.

54. NAJNIŽJI

Zabavna igra s kockami.

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, papir in svinčnik

Cilj igre:
Kdor pogosto vrže 2 ali 5, ima veliko možnosti za zmago.

Priprava in potek igre:
Meče se po vrsti. Vsak igralec ima en met s tremi kockami. Pike treh kock enega meta se seštevajo in pošejo na seznam pri posameznem igralcu. Kdor vrže 2 ali 5, ju sme odšteti od skupne vsote pik. Vsota ne more iti v minus, najnižja vrednost je 0.

Konec igre:
Kdor ima po domenjenem številu krogov najnižjo vsoto, je »najnižji« in zmagovalec.

55. KRALJ NERON

Število igralcev: 2
Potrebujete: 3 kocke

Igra s kockami za 2 igralca. Meče se s 3 kockami in sicer izmenično, dokler eden od igrlacev ne dobi 6. Ta kocko pusti ob strani in še z drugima dvema poizkusi dobiti čim večje število. Če npr. pri prvem metu dobi 6 in pri drugem 5 in dva, lahko igralec 5 pusti in izboljšuje samo 2. Zadnji met pa lahko opravi z obema kockama. Zmaga tisti, ki po domenjenem številu takih kock s 6 pikami doseže največ točk.

56. SKOK V VODO

Število igralcev: 3 in več
Potrebujete: 1 kocka

Na začetku igre igralec imenuje številko pod 30. V smeri urinega kazalca vsak vrže enkrat, pri čemer se rezultat vedno doda vsoti vseh do sedaj vrženih metov. Če eden od igralcev doseže imenovano število ali ga prekorači, le-ta skoči »v vodo« in mora odnehati. Pred tem pa mora imenovati še naslednjo število za naslednji »skok v vodo«. To število je lahko največ za 30 večje od prej imenovanega. Zatem igralci mečejo naprej in seštevajo. Kdor doseže ali preseže drugo število, mora odnehati. Prav tako imenuje tretje število za »skok v vodo«. Zmaga tisti, ki na koncu ostane.

57. RAMBA ZAMBA

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, beležka, pisalo

Cilj igre:
Število pik treh zaporednih metov je treba vnesti v tabelo za trimestna števila na način, da sestavite kar najvišje število.

Priprava na igro in potek igre
Pred začetkom igre naredite tabelo s seznamom igralcev na naslednji način:

Luka			Maja			Jaka			Peter		
S	D	E	S	D	E	S	D	E	S	D	E

Prvi igralec na seznamu začne z metanjem kock, tako da na mizo vrže eno kocko za drugo. Po vsakem metu se odloči, v kater stolpec bo vpisal dobljeno število pik; v stolpec S (»stotice«), v stolpec D (»desetice«) ali v stolpec E (»enice«). Tako po tretjem metu nastane trimestno število, ki mora biti čim večje. Najvišje možno število je 666, najnižje pa 111. Če igralec v prvem metu dobi šestico, jo seveda vnese v polje S. Če pa na začetku dobi nizko število pik, pa je bolje, da ga vnese v polje D ali E in upa na višj število pik v naslednjem metu. Igralci po vrsti mečejo kocko. Po vnaprej dogovorjenem številu krogov igralci seštejejo svoja števila. Igralec z najvišjim skupnim rezultatom je zmagovalec Rambe Zambe.

58. KILLROY

Za bistre glave!

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, čaša za kocke, 50 igralnih enot (npr. kovanci, vžigalice, itd.)

Igrata lahko dva igralca ali več. Za igro potrebujete 3 kocke, čašo za kocke in 50 igralnih enot. Cilj igre je, števila pik treh metov z osnovnimi računskimi operacijami povežete tako, da dobite število 15 oziroma se mu čim bolj približate.

Potek igre:
Najprej se z metanjem kocke za najvišje število pik določi vodja igre. Vse igralne enote naj bodo na sredini mize. Vodja igre dobro pretrese čašo s kockami in vrže začetni met. Naloga igralcev je, da z osnovnimi računskimi operacijami seštevanja, odštevanja, množenja in deljenja čim hitreje in kar najbolje povežejo števila pik na kockah. Pri tem je bistveno, da je rezultat računice število 15 ali njemu čim bližje število.

Primer: Igralec vrže 3-2-5.
Igralec A izračuna: $3+5=8 \quad 8\times 2=16$
In takoj vzklikne: »16«!
Igralec B izračuna: $3\times 2=6 \quad 6+5=11$
In takoj vzklikne: »11«!

V tem primeru bi zmagal igralec A, saj se je številu 15 bolj približal kot igralec B. Za to prejme 8 igralnih enot.
Igralne enote, ki jih prejmejo igralci se izračunajo na naslednji način:

Rezultat računskih operacij	**Prejemek**
15	10 igralnih enot
14 ali 16	8 igralnih enot
13 ali 17	6 igralnih enot
12 ali 18	4 igralnih enot
11 ali 19	2 igralnih enot
pod 10 ali nad 20	0 igralnih enot

Če se je igralec zmotil pri računanju ali je število pik uporabil dvakrat, se mora za kazen odpovedati svojemu prejemku igralnih enot (če jih ima) in jih položiti nazaj na sredino mize. Ko so razdeljene vse igralne enote, je igra končana. Igralec, ki ima ob koncu igre največ igralnih enot, je zmagovalec. Nato se prične nova igra ...

59. VSE DEVETKE

Gor in dol – kdo bo prvi?

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, 9 vžigalic

Cilj igre:
Vsak igralec se poizkuša v svoji prvi igralni fazi pridobljenih vžigalic v drugi fazi tako hitro kot je mogoče spet znebiti.

Priprava in potek igre:
Za začetek postavite 9 vžigalic na sredino mize. Vsak igralec ima na krog en met z obema kockama. Če s tem metom dobi več kot 9 pik, mora vzeti toliko vžigalic, za kolikor pik presega število 9. Pri 10 vzame 1 vžigalico, pri 11 2 in pri 12 3 vžigalice. Pri metu z 9 pikami igralec ne vzame ničesar in prepusti met naslednjemu igralcu. To traja tako dolho, dokler niso razdeljene vse vžigalice. Zdaj pa pride na vrsto druga igralna faza: Vsi igralci, ki niso dobili nobene vžigalice, odstopijo. Metanje kocker gre naprej kot v prvi fazi, vendar z eno razliko: število točk nad 9, se zdaj šteje v obratni smeri, to pomeni da vžigalice spet postavljate nazaj.

Konec igre:
Zmaga tisti, ki se prvi znebi vžigalic. Igra je s tem končana.

60. ZMAGA POD DESETKO

Kdo bo dobil največ žetonov?

Število igralcev: 3 in več
Potrebujete: 3 kocke, 50 številnih enot (žetono, vžigalice, kovanci itd.)

Najprej vse številne enote enakomerno porazdelite med vse igralce. Potem določite igralca, ki bo imel banko. Ta med igro meče za vse in ima poleg tega nalogo razdeliti dobiček in pobirati izgubljene enote. On lahko določi tudi najvišji vložek, ki velja za celotno igro. Pred vsako igro igralci - razen tistega, ki ima banko – vložijo svoje vložke, to pomeni, da vsak iz svoje zaloge pred seboj položi toliko enot, kolikor misli, da jih lahko riskira. Nato »bankir«

prvič meče s tremi kockami. Če je ta met nižji od 10, dobijo vsi igralci vsoto, ki so jo določili. Bankir mora izplačati vsote. Nad 10 pikami pomeni dobiček za bankirja in le-ta pobere vse vložke. Bankir po 5 igrah preda banko naslednjemu igralcu. Ko je bil vsak igralec enkrat bankir, je igra končana. Kdor ima takrat največ enot, je zmagovalec.

61. DOBRA DESETKA

Pravilno namestite izide na kocki!

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, papir in svinčnik

Cilj igre:
Dobite čim višje število pik na kockah in te spretno množite. Komur to uspe, je zmagi zelo blizu!

Priprava in potek igre:
Na začetku vsak igralec pod svojim imenom po vrsti napiše številke od 1 do 10, nato se začnejo metati kocke. Vsak igralec ima na krog 1 met, s katerim lahko doseže vsoto pik med 3 in 18 (dodajanje pik!). Doseženo število mora vsak igralec napisati na eno od 10 mest. Med to vstavi znak za množenje, kar pomeni, da mora biti iz obeh številk nastati produkt.

Primer za ponazoritev:

Igralec A	Igralec 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
Vsota: 697	**Vsota: 651**

V tem primeru zmaga igralec A. Po 10 krogih ima vsak igralec pri vsakem od 10 števil napisano številko in dosežene produkte. Ti produkti se seštejejo v končno vsoto. Zmaga igralec z najvišjo vsoto. Umetnost te igre je v tem, da igralec na začetku vržene rezultate napiše k pravim številkam, ki mu na koncu dajo dober rezultat.

62. LAŽNIVI MAKSI

Šaljiva bavarska igra s kockami

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocke, čaša za kocke, igralne enote (npr. kovanci, vžigalice, itd.) in podstavek za pivo

Igrata lahko dve osebi ali več. Za igro potrebujete 2 kocki, čašo za kocko igralne enote in podstavek za pivo. Cilj igre je, da vržete visoko kombinacijo pik ali pa se prepričljivo pretvarjate, da ste jo vrgli.

Potek igre: Posamezne igralne enote se podajajo na sredino mize. Igralci po vrsti mečejo kocko in vsak igralec ima na voljo en met. Metanje kocke poteka na sledeč način:
Igralec dobro pretrese kocki na podstavku za pivo, prekriti s čašo. Nato narahlo privzdigne čašo in pogleda izid svojega meta tako, da ga ostali igralci ne vidijo. Nato čašo s kockami poda soigralcu na levi in glasno pove izid svojega meta. Pri tem lahko pove resnico, lahko pa se zlaže.

Možne kombinacije metov:
Najvišji met je »Maksi«: 1-2
Nato v padajočem zaporedju sledijo kombinacije: 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2, 1-1
Nato sledijo hišne številke, od najvišje: 6-5
do najnižje: 3-2.
(Pri hišnih številkah igralec vedno postavi višje število pik pred nižjega)

Soigralec na levi strani ima po prejetju kock dve možnosti:
a) Lahko verjame predhodniku in brez da bi dvignil čašo pretrese kocke. Ko pogleda izid svojega meta, mora nasledniku podati višjo kombinacijo kot jo je imel njegov predhodnik.
b) Ne verjame predhodniku. V tem primeru dvigne čašo pred vsemi igralci in preveri, ali rezultat drži. Če rezultat drži, ali je celo višji od povedanega, mora »Nejeverni Tomaž« iz sredine vzeti eno igralno enoto. Če pa rezultat ni resničen, mora igralno enoto iz sredine vzeti »Lažnivi Maksi«.
Igralec, ki prvi zbere 5 igralnih enot, je igro izgubil in se mora soočiti z vnaprej dogovorjeno kaznijo (npr. stoja na glavi, kompliment soigralcu, ipd.). Kdor razkrinka »Lažnivega Maksija« (1-2), lahko s prstom pokaže nanj in ga izloči iz tekočega kroga igre.

63. LAS VEGAS ŠT. 1

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocke, papir, pisalo, igralne enote

Prikazano shemo s števili od 2 do 12 prepišite na list papirja. Številke predstavljajo igralno shemo igre. Vask igralec dobi približno 30 igralnih enot. Pred začetkom igre se določi lastnika blagajne. Ta meče kocko, ostali igralci pa pred tem na števila na shemi položijo poljubno število igralnih enot.

	7	
2		**3**
4		**5**
6		**8**
9		**10**
11		**12**

Vsak igralec si mora zapomniti svoj vložek. Nato lastnik blagajne vrže obe kocke hkrati in s tem določi vsoto. Če je vsota ena izmed številk v levem stolpcu, lastnik blagajne pobere vse igralne enote na levi, vključno s sedmico. Hkrati mora podvojiti zneske vložkov v desnem stolpcu. Obraten postopek sledi, če je vsota pik na kockah številka desnega stolpca; lastnik blagajne pobere vse igralne enote na desni, vključno s sedmico, in podvoji zneske vložkov v levem stolpcu. Če je vsota pik na kockah »7«, se znesek na tem polju potroji, vse ostale igralne enote pa lahko lastnik banke pobere. Po vsakem metu lahko dobitniki svoje vložke vzamejo, pustijo na igralni shemi ali prestavijo na druga polja. Tudi drugi igralci lahko ponovno vložijo v nov krog. Po dogovorjenem številu krogov se izbere nov lastnik blagajne.

64. SODO ALI LIHO?

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki

Če zmaga »sodo« ali »liho«, določi prvi metalec vsakega kroga. Eden za drugim potem igralci mečejo z obema kockama. Pri »sodem« morata obe kocki kazati sodo število, npr. 2, 4 ali 6. »Liho« sta dve lihi števili, npr. 1, 3 ali 5. Če ta pogoj izpolni več igralcev, zmaga najvišja vsota. Zmagovalec za naslednji krog določi, če bodo zmagale sode ali lihe številke in meče kot prvi.

65. ČIŠČENJE

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, svinčnik ali kreda

Z dvema kockama se meče po vrstnem redu. Vsak igralec ima en met. Kdor ima pri preletu najnižjo vsoto pik, s kredo ali svinčnikom na mizo oz. kos papirja nariše piko. Potemtakem je po 10 krogih na mizi 10 pik. Zdaj pa je čas za čiščenje. Vsakokrat sme igralec z najvišjo vsoto pik eno piko prečrtati oz. izbrisati. Kdor izbriše zadno piko, je zmagovalec. Kdor pri prvem polčasu ni narisal nobene pike, pri čiščenju ne sodeluje in tako ne more zmagati.

66. PLUS-MINUS

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, 15 do 20 igralnih enot na igralca (kovanci, vžigalice itd.)

Vsak igralec dobi 15 igralnih enot (po dogovoru lahko tudi več). Z žrebom določite prvega igralca. Prvi igralec meče z eno kocko in jo pusti. Njegov sosed na levi nato meče z drugo kocko. Potem se izračuna razlika in igralec z večjim metom dobi od drugega za vsako točko, ki jo ima več, eno igralno enoto. Nato meče naslednji igralec in spet obračuna razliko s svojim sosedm na levi. Tako gre v krogu naprej. Takoj ko eden od igralcev nima več nobene igralne enote, mora odbehati. Kdor na koncu ostane, je zmagovalec. Igrate lahko tako dolgo, dokler ne dosežete prej domenjenega števila krogov. Igralec z najišjim številom igralnih enot je v tem primeru zmagovalec.

67. ŠESTINŠESTDESET

Ne zamešajte z igro s kartami!

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, 5 vžigalic na igralca

Cilj igre:
Ne bodi, tisti, ki prvi prekorači število 66.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec ima en met, pri katerem meče s 3 kockami istočasno. Pike na kocki se seštevajo in dodajajo rezulatau prejšnjega igralca. Tako je skupni rezultat vedno višji in se počasi približuje magični številki 66. Igralec, ki to število doseže prvi ali jo prekorači, izgubi in mora eno od svojih 5 paličic vplačati v lonec. Kdor izgubi, začne naslednjo igro. Le kdo bo tokrat nesrečnež... ?

Konec igre:
Igra traja tako dolgo, dokler eden od igralcev nima več nobene paličice. Kdor jih ima največ, je zmagovalec.

68. DELJENJE

Kdo bo prvi dosegek 10 točk?

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, 50 igralnih enot (npr. kovanci, paličice, žetoni itd.)

Cilj igre:
Z veliko sreče pri metanju kocke prvi dosezite 10 igralnih enot.

Priprava na igro in potek:
Na začetku položite igralne enota na sredino mize. Prvi igralec začne z metanjem. Pri tem ima vsak 2 meta, prvega z dvema in drugega z eno kocko. Če se sešteto število pik prvega meta deli brez ostanka, dobi igralec eno igralno enoto. Kdor kot prvi doseže 10 igralnih enot, je zmagovalec.

69. PAŠ

Priljubljena igra s kocko.

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, 50 igralnih enot (npr. kovanci, paličice, žetoni itd.)

Priprava in potek igre:
Pred igro se na sredino mize razdeli 50 igralnih enot (pri manj kot 4 igralcih primerno manj). Potem se določi število igranih krog. Igra poteka po vrsti, z 2 kockama. Pri tem ima vsak igralec 3 mete. Če igralec vrže paš, za vrženo število pik takoj dobi primerno vsoto igralnih enot s sredine mize. Vsi drugi meti nimajo nobenega pomena. Če igralec s 3 kockami ne doseže paša, je na vrsti naslednji igralec. Zmagovalec igre je tisti, ki je po domenjenem številu krogov dobil največ igralnih enot.

70. SKRITE HIŠNE ŠTEVILKE

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 1 kocka

To igro se igra kot igro »Najvišja hišna številka«. Edina razlika: pri tretjem metu se zapiše skrita, torej spodnja številka (številka, obrnjena k površini mize).

71. NEVIDNO POKRIVALO

Število igralcev: 3 in več
Potrebujete: kocka, čaša za kocke

Igra s kocko in čašo za kocko. Igralec pretrese čašo s kocko in jo povezne na mizo, pri čemer čaše ne dviga. Soigralec na levi mora povedati »pod« ali »nad«, kar pomeni, da mora uganiti, ali je število pik na kocki večje ali manjše od »4«. Nato se čaša dvigne. Če je ugib pravilen, si »ugibalec« pripiše 1 točko, v nasprotnem primeru pa si 1 točko odbije. Če je število pik na kocki »4«, se met ponovi. Nato kocko meče tisti, ki je prej ugibal in tako naprej. Zmagovalec je, kdor prvi doseže 10 točk.

72. MNOŽENJE

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki

Po vrsti se mečeta dve kocki na enkrat. Obe vrženi števili pomnožite. Zmaga tisti, ki doseže najvišji produkt. Zmagovalec lahko začne naslednji krog.

73. DVOJČKA

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, igralne enote (npr. kovanci)

Z dvema kockama se meče po vrsti. Pomembne so samo dvojke. Kdor po desetih krogih dobi največ dvojk, je zmagovalec in od drugih igralcev dobi toliko igralnih enot, kolikor dvojk je vrgel.

74. CRAPS

Odločilna je pravilna napoved.

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 22 kocki in za vsakega igralca enako število igralnih enot (npr. kovanci)

Cilj igre:
Kdor vrže napovedano število, lahko zmaga. Ampak tako enostavno pa spet ni...

Priprava in potek igre:
Z metanjem za najvišjo številko se določi igralca, ki bo prvi prevzel banko. Proti nasprotniku igra prej domenjeno število iger. Bankir imenuje število med 2 in 12. Na to število stavi število enot, ki jih položi v »lonček«. Vsi soigralci morajo zraven položiti enako število enot. Če bankir pri prvem poskusu vrže napovedano število, zmaga. Če s prvim metom števila ne doseže, mora metati naprej – in sicer tako dolgo, dokler ne doseže napovedanega števila ali kot prvi doseže vrženo število. Pri tem pa so možnosti za zamgo ravno obrnjene: Če namreč vrže napovedano številko, izgubi skupni vložek drugih igralcev, ki si »lonček« razdelijo med sabo. Če se prva vržena številka ponovi še enkrat, sme pobrati skupni vložek. Igra traja toliko časa, dokler niso bili vsi igralci bankirji. Kdor ima na koncu najvišje število igralnih enot, je zmagovalec.

75. ENAJSTICA VISOKO...

Enostavno in mikavno!

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 2 kocki, za vsakega igralca enako število igralnih enot (npr. kovanci)

Priprava in potek igre:
Najprej se igralci zmenijo za skupen vložek, ki ga bo vsak igralec položil na sredino mize (v »lonček«). Nato po vrsti mečejo. Vsak igralec meče enkrat. Kombinacije in s tem vrednosti številk, ki se lahko izkažejo iz dveh kock, imajo pri tem različen pomen:

1. Enajst pik (6-5). Kdor doseže to vsoto, dme izprazniti celoten lonček. Vsak igralec mora nato vstaviti osnovni vložek.
2. Dvanajst pik (6-6). Ta met za tega igralca pomeni, da mora v podvojoto vsoto, ki je v lončku.
3. Pike pod 11. Tukaj je potrebo zgraditi razliko med 11 in vrženim številom pik. Rezultat se pomnoži s 5, s čimer se izkaže vsota, ki jo mora dotični igralec položiti v lonček.

Primer: Če – v najslabšem primeru – igralec vrže dve enici, je razlika 11 – 2 = 9. Pomnoženo s 5 to pomeni 9 x 5 = 45. To pomeni, da mora igralec v lonček položiti 45 igralnih enot. Zmaga tisti, ki ima po domenjenem številu krogov največ igralnih enot.

76. SKOK V NEZNANO

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke, čaša za kocke

Igra se začne z dvema kockama v čaši. Igralec pretrese čašo, jo povezne na mizo in je ne dviga. Pri tretjem metu se kocka položi na poveznjeno čašo in frcne. Število pik tretjega meta se pomnoži s številom pik na kockah pod čašo. Igralec, ki doseže najvišji rezultat, je zmagovalec.

77. SLEPA PIKA

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke

Meče se s 3 kockami. Vsak igralec ima 1 do 3 mete. Pri vsakem metu mora uporabiti vse 3 kocke. Drugi met prvega razveljavi. Kdo si upa metati še tretjič in tako izničiti drugi met? Pri tej igri sta pomembni samo obe strani kocke s pikami 3 in 5, pri čemer je srednja pika vedno »slepa« in tako ne šteje. Tako 3 postane 2 in 5 postane 4. Igralec z najvišjim rezultatom na krog, zmaga.

78. UGANI VREDNOST KOCK

Število igralcev: 2 in več
Potrebujete: 3 kocke

3 kocke postavite eno na drugo! Zmaga tisti, kdor prvi napove vsoto vseh skritih, vodoravno ležečih pik. Vzemimo, da je vidni seštevek pik zgornje kocke 6. Pravilen izid skrite vsote bi bil 25. Izračuna se tako, da vedno enaki številki 21 odvzamete številko 6.

Poskusna igra:

Spodnja vrednost zgornje kocke 6 je	1
Zgornja vrednost druge kocke npr.	5
Spodnja vrednost druge kocke npr.	2
Zgornja vrednost tretje kocke npt.	4
Spodnja vrednost tretje kocke npr.	3
Vsota	**15**

79. IGRA LANDKNEHTOV

Srednjeveška igra s kockami

Število igralcev: dva do pet
Potrebujete: igralno kocko za vsakega igralca, 50 številnih enot (npr. kovanci, vžigalice, žetoni . . .)

Cilj igre:
V prvem delu so za zmago potrebne čim nižje vrednosti, v drugem delu pa čim višje.

Priprava in potek igre:
Igra je sestavljena iz dveh delov:
• **prvi del:** Žetone položimo na sredo mize. Igralci po vrsti mečejo kocko, vsak ima en met. Kdor je vrgel najnižje število pik, mora s kupa na sredini vzeti en žeton. Če vržeta dva ali več igralcev isto število pik, morajo ti igralci ponavljati met, dokler nekdo ne vrže najnižje vrednosti. Prvi del igre traja 10 krogov. Kdor v 10 krogih ni dobil niti enega žetona, je izločen iz igre.

• **drugi del:** Igralci spet po vrsti mečejo kocko. Igralec, ki vrže največje število pik, lahko na kup vrne en žeton (če več igralcev vrže isto število, morajo ponavljati mete). Kdor vrne vse žetone, je izločen iz igre. Poraženec je, kdor sam ostane v igri.

Varianta: Igra z dvema kockama namesto ene.

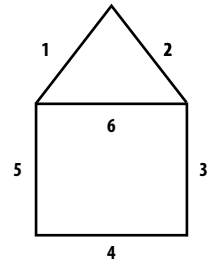
80. HIŠA SREČE

Kdo bo prvi podrl hišo?

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko, pisalo in papir za vsakega igralca

Vsak igralec na papir nariše hiško (glej originalna navodila). Igralci po vrsti mečejo kocko, vsak enkrat. Nato vsak zbriše ustrezno številko ob hišici. Če ponovno vrže število, ki ga je na svoji hišici že zbrisal, ga mora zbrisati na hiši soseda na njegovi levi. Če tudi sosed nima več te številke, jo mora igralec ponovno napisati na svojo hišico.

Zmagovalec je tisti, ki prvi zbriše številke ob hišici.



81. LIZA

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko, številne enote (npr. kovance, vžigalice . . .), pisalo, list papirja

Igralci po vrsti mečejo kocko. Treba je vreči vsa števila od 1 do 6 po vrsti. Kdor vrže 1, to zabeleži, nato 2 in tako dalje. Ko igralec vrže vseh 6 vrednosti, mora metati dalje, da številke spet zbriše – tokrat v obratnem vrstnem redu (najprej mora vreči 6, nato 5 itd.). Zmaga igralec, ki prvi napiše in zbriše vse številke. Poraženci zmagovalcu izročijo po en žeton za vsako številko, ki je niso zbrisali.

82. TIHA LIZA

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko, številne enote (npr. kovance, vžigalice . . .), pisalo, list papirja

Igra se igra enako kot Liza, edina razlika je, da igralci med igro ne smejo govoriti. Kdor spregovori, mora začeti igro od začetka.

83. MAGIČNA ŠTEVILKA

Pravilna napoved prinese zmago!

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko, 10 številnih enot (npr. kovanci, vžigalice ...) za vsakega igralca

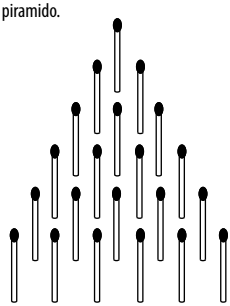
Vsak igralec se mora čim hitreje znebiti žetonov. Vsak igralec ima pred sabo svojih 10 žetonov. Igralci po vrsti mečejo kocko, vsak ima en met. Preden vrže kocko, igralec napove številko (torej ugiba, katera številka bo padla). Če pade številka, ki jo je napovedal, lahko odloži en žeton na sredino mize, sicer vse obdrži. Nato je na vrsti naslednji igralec.

84. PIRAMIDA

Kdo bo najhitreje zgradil piramido?

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko, 21 vžigalic za vsakega igralca

Najprej vsak igralec položi vžigalice v obliki piramide – ena na vrhu, v 2. vrsti 2, nato 3 itd., dokler ne porabi vseh vžigalic (6 vrst). Nato igralci po vrsti mečejo kocko, vsak enkrat. Po metu igralec odstrani vrsto, ustrezno številki na kocki (npr. za vrednost ena odstrani prvo vrsto). Če igralec vrže številko, katere vrstico je že odstranil, je na vrsti naslednji igralec. Zmagovalec je, kdor prvi podre svojo piramido.



85. GOR IN DOL

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: iigralno kocko

Vsak igralec navpično napiše številke od 1 do 6, nato se meče kocka. Igralec prečrta številko, ki jo je vrgel. Če je številka že prečrtana, jo napiše znova. Zmaga igralec, ki prvi prečrta vse številke.

86. KRIŽEM KRAŽEM

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko

Vsak igralec vrže kocko sedemkrat zapored. Sešteje 1. in 2. met, odšteje 3., spet prišteje 4., odšteje 5., prišteje 6. in odšteje 7. Če med računanjem dobi negativno vrednost, je izločen iz igre. Zmaga igralec z največjim rezultatom.

87. PLUS IN MINUS

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko

Vsak igralec meče devetkrat zapored ter sešteva in odšteva vrednosti na kocki: 1. met + 2. met – 3. met + 4. met + 5. met – 6. met + 7. met + 8. met - 9. met. Igralec z negativnim končnim rezultatom je izločen iz igre. Zmagovalec je igralec z najvišjim rezultatom.

88. ENAKA PRAVICA

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko, 5 številnih enot na igralca

Vsak igralec dobi 5 številnih enot. Nato igralci zaporedoma mečejo kocko, vsak trikrat, nato pa vsak sešteje vrednosti metov. Kdor ima najvišjo vsoto, prispeva eno ploščico v blagajno. Če imata dva igralca najvišjo vsoto, plačata oba. Kdor prvi odda vse ploščice, dobi celotno vsebino blagajne.

89. PETNAJSTICA

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko, zadostno število številnih enot

Igra se v krogu. Vsak igralec meče, dokler ne doseže 15 točk ali se jim približa. Če mejo prekorači, izpade. Zmaga igralec, ki prvi doseže 15 točk. Če je rezultat izenačen, zmaga igralec, ki je za dosego točk porabil manj metov. Če noben ne doseže 15 točk zmaga tisti, ki se je številu najbolj približal.

90. VEČ ALI MANJ OD 9

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko, zadostno število številnih enot

Vsak igralec je enkrat na vrsti za vodjo igre in stavi, če bo v 3 zaporednih metih dosegel višjo ali nižjo vsoto od 9. Ostali igralci stavijo proti njemu. Kdor dobi stavo, dobi ploščice, ki so jih stavili igralci. Če je igralec vrgel vsoto 9, se vložek podvoji.

91. AVGUST IN AVGUSTA

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: 2 igralni kocki, pisalo, papir

Igralci zaporedoma mečejo kocki. Kdor prvi vrže Avgusta (2 enaki vrednosti) in Avgusto (vsoto 7), je zmagovalec.

92. MAKAO

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko

Vsak igralec trikrat vrže kocko. Cilj igre je vreči vsoto 12 pik. Kdor vrže več, je izločen iz igre, kdor pa manj, pa dobi še en met.

93. ENAINDVAJSET KRAT ENA

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: igralno kocko

Igralci po vrsti mečejo kocko, vsak enkrat. Če kdo vrže 6, meče še enkrat. Pomembno je samo, kolikokrat pade enica. Igralec, ki kot 21. vrže enico, je zmagovalec.

94. KOCKANJE S KARTAMI

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: 2 igralni kocki, karte za skat

Karte dobro premešajte in kupček položite na mizo z licem navzdol. Karto z vrha kupa odkrito položite poleg kupa – karta pokaže, katero vrednost morate vreči.

Vrednosti kart: As – 11, deset – 10, devet – 9, osem – 8, sedem – 7, kralj – 4, dama – 3, fant – 2 točki.
Prvi igralec začne z metanjem kock, upošteva se vsota vrednosti na kockah, ki mora biti enaka vrednosti karte. Če ne vrže ustrezne vsote, je na vrsti naslednji igralec. Kdor vrže dve šestici, lahko še enkrat meče. Zmagovalec je tisti, ki je največkrat vrgel vrednost karte.

95. BARVA ALI VREDNOST

Prava igra na srečo!

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: karte za skat in enako število številnih enot za vsakega igralca

Cilj igre:
Pravilno uganiti vrednost ali barvo karte in nabrati čim več žetonov.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število žetonov. Karte dobro premešamo in razdelimo. Vsak igralec dobi 16 kart, ki jih zakrite položi predse v dveh vrstah po 8. Igralec A začne, pokaže na eno od B-jevih kart in reče: »rdeča« ali »črna«. Če je uganil prav, dobi od B-ja žeton. Karto položi na stran. Sedaj ugiba igralec B. Če igralec ne ugane barve, se karta položi nazaj v vrsto. Namesto barve lahko igralca ugibata vrednosti. Možnosti za pravi rezultat so veliko manjše, saj je vrednosti 8: as, kralj, dama, fant, deset, devet, osem, sedem. V primeru, da igralec ugane prav vrednost, dobi od soigralca 4 žetone.

Konec igre:
Igra poteka, dokler eden od igralcev ne ugane vseh soigralčevih kart. Kdor ima na koncu več žetonov, je zmagovalec.

96. MJAV MJAV

Zabavna igra za vso družino

Število igralcev: od dva do pet
Potrebujete: karte za skat, 60 številnih enot

Priprava in potek igre:
Najprej razdelimo žetone, vsem igralcem enako število. Karte premešamo, privzdignemo in po vrsti razdelimo (eno po eno), vsak igralec dobi 5 kart. Ostale karte položimo narobe obrnjene na sredino mize (talon), zraven pa eno z licem navzgor.

Vrednosti kart:
As – 11, deset – 10, devet – 9, osem – 8, sedem – 7, kralj – 4, dama – 3, fant – 0 (joker).

Začne igralec, ki je levo od delilca. Na kup poleg talona odloži ustrezno karto, ki mora biti ali enake barve ali enake vrednosti kot odprta karta (npr. pik na pik, 10 na 10 ...). Odloži lahko samo eno karto.

Če igralec nima ustrezne karte, lahko odloži fanta poljubne barve in kliče novo barvo. Če igralec nima ustrezne karte ali fanta, mora vzeti karto iz talona. Če tudi te ne more odložiti, je na vrsti naslednji igralec.

Konec igre:
Kdor prvi odloži vse karte, je zmagovalec. Ko zakliče mjav mjav, je igre konec. Zmagovalec dobi od ostalih igralcev žetone v vrednosti njihovih kart, ki jih imajo v roki. Igralci se vnaprej odločijo, koliko krogov bodo igrali.

97. ZADNJI ŠTIH

Število igralcev: trije ali štirje
Potrebujete: karte za skat in 5 številnih enot za vsakega igralca

Priprava in potek igre:
Če igrate v tri, je potrebno iz kupa izločiti sedmice in osmice, da ostane 24 kart. V štiri se igra z vsemi kartami. Vsak igralec dobi 5 žetonov. Nato delilec premeša karte in razdeli vsakemu igralcu dvakrat po 4 karte. Igralec levo od delilca začne z igro – vrže poljubno karto. Ostali igralci vržejo karto ustrezne barve (na karo pride karo ...), če je nimajo, pa katero koli drugo – vendar v tem primeru ne poberejo. Vrednost kart od najvišje do najmanjše: as, kralj, dama, fant, deset, devet, osem, sedem. Pobere igralec, ki je vrgel najvišjo karto ustrezne barve, nato začne on. Kdor pobere zadnji kup, izgubi igro! Poraženec mora oddati en žeton. Če je en igralec pobral vseh 8 rund, dobi dva žetona s kupa.

Konec igre:
Ko eden od igralcev ostane brez žetonov, je igre konec. Igralec z največ žetoni je zmagovalec.

98. SRČEV AS – SRČEVA DESETKA

Število igralcev: štirje
Potrebujete: karte za skat

Priprava in potek igre:
Igralec, ki dobi srčevega asa igra skupaj z igralcem, ki dobi srčevo desetko. Če obe karti dobi isti igralec, igra sam proti ostalim trem. Igralci ne smejo izdati, kdo je dobil ti dve karti. Srce je vedno adut, vrednosti od najvišje do najnižje: as, deset, kralj, dama, fant, devet, osem, sedem. Pri igi je treba upoštevati barve.

Konec igre:
Solo igralec ali par (as- desetka) igro zmaga, ko nabere 61 točk.

Točkovanje: as – 11, deset – 10, kralj – 4, dama – 3, fant – 2, devet, osem in sedem – 0 točk.

99. SEDEMNAJST IN ŠTIRI

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: karte za skat

Vrednosti kart: as – 11, deset – 10, devet – 9, osem – 8, sedem – 7, kralj – 4, dama – 3, fant – 2.

Zmaga tisti, ki ima v rokah skupno vrednost kart 21 (ali pa pride tej vrednosti najbližje) ali 2 asa. Kdor ima vrednost, višjo od 21, je izločen iz igre.

Igralec z banko, ki tudi razdeli karte, igra proti vsakemu igralcu posebej v smeri urnega kazalca. Vsak igralec stavi poljubno vsoto. Delilec najprej da eno karo igralcu A, nato sebi. Naslednje karte daje igralcu A, dokler jih le-ta zahteva. Ko ima igralec A zadostno število točk – 21, ali pa je tej vsoti zelo blizu, reče: dovolj! Nato delilec tudi sebi daje karte, dokler ne pride do čim boljše vsote. Ker je delilec tudi banka, lahko k svoji vrednosti prišteje eno točko – če jih zbere 20, lahko oznani zmago: 21 zmaga! Če pa je igralec A zbral 21 točk, mora bankir njemu in ostalim izplačati stave. Če igralec A ni dosegel vrednosti 21, banka dobi vse, kar so stavili on in soigralci. Tudi, če imata bankir in igralec A oba 21 točk, zmaga banka. Če ima igralec A 2 asa, bankir pa vrednost 20+1, zmaga igralec A.

100. ČRNA SVINJA

Število igralcev: tri do šest
Potrebujete: karte za skat, enako število številnih enot za vsakega igralca

Cilj igre:
čim prej odvreči vse karte na kup, da jih dobijo drugi igralci.

Priprava in potek igre:
Najprej enakomerno razdelite žetone, nato pa karte – po vrsti, eno po eno. Vsak igralec naj preveri, če je dobil črnega pujsa (pikov as). Igralec s to karto začne igro, tako da pujsa položi na mizo, na vrh pa še eno poljubno karto (obe z licem navzgor). Sledi igralec na njegovi levi – če ima ustrezno karto (ista številka kot zadnja karta na kupu), jo položi na kup, nato pa še eno poljubno karto. Če igralec nima ustrezne karte, pobere cel kup, pusti lahko samo črnega pujsa. Zdaj lahko odvrže poljubno karto. Igra naj poteka čim hitreje.

Konec igre:
Kdor se prvi znebi kart, je zmagovalec. Vsak igralec mu izroči toliko žetonov, kolikor kart ima v roki. Kdor žetonov več nima, je izločen iz igre.

101. DVANAJST ZMAGA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, številne enote

Cilj igre:
S kartami doseči vsoto 12, a je ne prekoračiti.

Priprava in potek igre:
Pred začetkom igre dobi vsak igralec enako število žetonov. Z žrebom se določi prvi upravljalec banke. Ta vsakemu, tudi sebi da najprej eno karto.

Nato igralci po vrsti zahtevajo karte, da se čim bolj približajo vrednosti 12, ne smejo pa je prekoračiti.
Vrednosti kart: as – 11, deset – 10, devet – 9, osem – 8, sedem – 7, kralj – 3, dama – 2, fant – 1 točko.
Torej: kdor dobi asa, ne bo zahteval nove karte, saj zlahka prekorači 12, kdor pa dobi kralja, lahko novo karto mirno zahteva.
Ko igralec misli, da ima dovolj kart, je na vrsti naslednji igralec, da zahteva karte. Upravitelj banke je na vrsti zadnji. Kdor je prekoračil vsoto 12, mora odkriti svoje karte in banki plačati en žeton. Ko so vsi dobili karte, jih odprte položijo na mizo. Igralec, ki ima nižjo ali enako vsoto kot bankir, mu mora plačati en žeton. Igralec z višjo vrednostjo od bankirjeve, dobi en žeton. Ko je izplačevanje zaključeno, postane upravitelj banke drugi igralec.

Konec igre:
Zmaga tisti, ki ima po dogovorjenem številu krogov največ žetonov. Edino pomembno je, da so vsi igralci bili bankirji (npr. vsi po dvakrat).

102. OFICIRSKI SKAT

Skat za dva

Število igralcev: dva
Potrebujete: karte za skat, za oba igralca enako število števnih enot

Cilj igre:
S pobiranjem vzetkov doseči vsaj 61 točk.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število žetonov. Delilec da drugemu igralcu 8 kart, ki jih ta zakrite položi predse v 2 vrstah. Tudi delilec vzame 8 kart in stori enako, nato še enkrat vsak dobi 8 kart in jih položi na druge, ki jih ima pred sabo. Igralec, ki ni delil, določi aduta – barvo. Poleg te barve so aduti še fantje po naslednjem vrstnem redu: križev, pikov, srčev in karov, šele nato sledijo adutov as, kralj itd. Najnižji je sedmica, ki pa vseeno pobere ostale karte, ki niso adut.
Vrednosti kart: as – 11, deset – 10, kralj – 4, dama – 3, fant – 2, devet, osem in sedem – 0 točk.
Vedno je potrebno dati barvo na barvo. Ko igralec igra zgornjo karto kupčka, mora odkriti tudi spodnjo. Kdor je pobral, je spet na vrsti. Ko igralca porabita vse karte, seštejeta vrednosti vzetkov. Kdor doseže 61 ali več točk, dobi od nasprotnika 5 žetonov. Če ima poraženec 30 ali manj točk, mora zmagovalcu plačati 10 žetonov, če pa nima nobenega vzetka, plača 15 žetonov. Če imata oba igralca 60 točk zmaga tisti, ki je zadnji pobral vzetek.

Konec igre:
Igra se dogovorjeno število krogov. Kdor ima na koncu več žetonov, je zmagovalec.

103. ENCARTÉ

Klasična igra na srečo s kartami

Število igralcev: dva aktivna in poljubno število pasivnih
Potrebujete: karte za skat, papir, pisalo, števne enote

Cilj igre:
S petimi kartami dobiti vsaj tri vzetke.
Vrednosti kart: kralj (najvišja), dama, fant, as, deset, devet, osem, sedem.
Vrednosti barv: križ, pik, srce, karo.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število žetonov, določi se tudi največji in najmanjši vložek za vsakega igralca. Vložek se izplača igralcu, ki prvi zbere 5 točk. Upošteva/točkuje se samo število vzetkov. Delilec se določi z žrebom. Premeša karte, nato jih nasprotnik privzdigne. Najprej vsak aktivni igralec dobi tri karte, nato dve. Na koncu delilec položi eno karto odprto na mizo. Ta karta določi aduta. Če je ta karta slučajno kralj (najvišja karta), delilec dobi eno točko. Ostale karte se kot talon postavijo na mizo z licem navzdol. Igralec, ki ni delil, začne z igro. Odloči se, ali bo igral ali ne, lahko pa tudi zamenja karte za karte iz talona (kolikor kart želi). Delilec lahko njegovo željo tudi zavrne (npr. če ima sam dobre karte). Če zavrne, sam pa nato izgubi igro, dobi kazensko točko. Če se strinja z menjavo, igralec slabe karte položi zakrite na mizo (jih ekartira) in dobi enako število novih. Delilec lahko menja enako število kart kot igralec. Če igralec ne menja kart in izgubi igro, dobi kazensko točko.
Igralec lahko karte menja večkrat, če se delilec strinja, dokler ni konec talona.
Če je prva karta, ki jo igralec vrže, adutov kralj, dobi eno točko.
Treba je upoštevati barvo, če karte dopuščajo, je treba pobrati vzetek. Igralca morata glasno izgovoriti, katere karte bosta vrgla, da to slišijo tudi pasivni igralci. Ti lahko stavijo na enega od igralcev.
Zmagovalec je, kdor najmanj trikrat pobere.

Računanje: na list zapisujte dosežene točke:

- igralec, ki ni delil, dobi točko, če je pobral trikrat, brez da bi prej menjal karte,
- če pobere manj kot trikrat, dobi delilec 2 točki,
- če je delilec zavrnil menjavo in dobil vsaj tri vzetke, dobi eno točko,
- v nadaljevanju igre vsak igralec dobi točko, če trikrat pobere,
- če igralec pobere vseh 5 vzetkov, dobi 2 točki (=vole),
- igralec, ki ni delil, dobi točko, če je kot prvo karto igral adutovega kralja,
- če delilec igra adutovega kralja, dobi eno točko.

Jeux de regle: Kombinacije kart z visokimi možnostmi za zmago:
1. 3 aduti,
2. 2 aduta in: dve karti enake barve, dve karti enake barve s kraljem ali damo, dve karti enake barve s kraljem druge barve, dve karti enake barve in fant ali as,
3. 1 adut in: tri karte enake barve (z damo) in kraljem druge barve, štiri karte enake barve s kraljem, dve karti enake barve in dva kralja drugih barv,
4. Karte brez adutov: dva kralja in dve karti enake barve ter ena dama, štiri karte z osebami (z dvema damama).

Renonsa: Izraz za kršenje pravil igre. Kaznuje se tako, da igralec odprto položi svoje karte na mizo in tako igra dalje. Če kljub temu zmaga, dobi samo eno točko (namesto dveh). Če dobi tri vzetke, dobi nasprotnik eno točko.

Nasveti:

- Menjajte samo, če imate res slabe karte in jih z menjavo lahko samo izboljšate.
- Če menjujete, obdržite adute in kralje, ostale oddajte.
- Adute izigrajte takoj.
- Kljub dodatni točki ni vedno priporočljivo oznaniti adutovega kralja preden ga vržete.
- Če imate tri adute, začnite z najnižjim, da zavedete nasprotnika.

104. KUPČKANJE

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: karte za skat, števne enote

Cilj igre:
Vsak igralec poskuša s stavami dobiti čim več žetonov.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število žetonov, nato se z žrebom določi prvi skrbnik banke. Skrbnik banke premeša karte, igralec na njegovi desni jih pa tolikokrat privzdigne, da nastane za vsakega igralca en kupček. Vsak igralec izbere svoj kupček in ga potegne k sebi (spodnje karte ne sme pogledati), zadnjega vzame skrbnik banke. Vsak igralec nastavi vložek ob svoj kupček. Bankir lahko določi najvišjo možno stavo, njemu pa ni treba staviti. Ko so stave zaključene, bankir obrne svoj kupček, za njim pa igralec na njegovi levi. Če ima igralec nižjo karto od banke, dobi banka igralčev vložek. Če ima višjo, mu banka izplača vrednost, enako vložku. Če sta vrednosti enake, ni zmagovalca. Nato obrne kupček naslednji igralec in primerja spodnjo karto z banko itd. Upravljalec banke praviloma ostane isti 5 krogov, lahko pa en krog pred koncem oznani, koliko časa bo še bankir.

105. ENAINPETDESET

Število igralcev: dva do štiri
Potrebujete: karte za skat, številne enote

Cilj igre:
Vrednost kart na kupu ne sme presegati 51 točk. Kdor ob odlaganju kart prekorači to vrednost, je poraženec.
Vrednost kart: as = 11, kralj = 4, dama = 3, fant = 2, deset = -1, devet = 0, osem = 8, sedem = 1 točka.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število žetonov in 5 kart. Ostale karte v kupu zakrite položite na mizo. Začne igralec levo od delilca. Vzame karto s kupa in jo položi (ali katero od svojih petih) poleg kupa. Ob tem glasno izgovori vrednost karte. Tudi naslednji igralec vzame eno karto in eno odloži na odprt kup, prišteje vrednost karte prejšnji in glasno izgovori vsoto. Igra se tako nadaljuje, dokler se vsota ne približa vrednosti 51. Če talona ni več, igralci igrajo z ostalimi kartami, ki jih imajo v rokah. Vsak, ki je na vrsti, mora odložiti karto.

Konec igre:
Kdor doseže ali prekorači vsoto 51, je poraženec. Vsakemu igralcu mora plačati na začetku določeno število žetonov. Igra se toliko iger, da se določi zmagovalec.

Nasvet: Najprej odložite karte visokih vrednosti, najnižje pa na koncu.

106. GOLJUFANJE

Igra, pri kateri morate lagati.

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: karte za skat, številne enote

Cilj igre:
Čim prej odložiti vse karte in pri tem goljufati, brez da vas ujamejo.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število žetonov in enako število kart (karte, ki ostanejo, položite zakrite na stran). Začne igralec levo od delilca. Na mizo položi karto (licem navzdol, da nihče ne vidi barve) in izgovori eno od barv (križ, karo, pik, srce). Na vrsti je naslednji igralec, ki ima dve možnosti:
1. Če verjame predhodniku, sam odloži katerokoli karto in izgovori barvo predhodnika.
2. Če mu ne verjame, ustavi igro (reče: »Goljufaš«) in obrne predhodnikovo karto. Če je predhodnik lagal, mora predhodnik pobrati vse karte s kupa in začeti znova, če pa ni lagal, dobi kup igralec, ki je ustavil igro ter začne znova.
Kdor se prvi znebi vseh kart, je zmagovalec. Od ostalih dobi toliko žetonov, koliko kart imajo v rokah.

Konec igre:
Igra se dogovorjeno število krogov. Kdor ima na koncu največ žetonov, je zmagovalec. Če komu zmanjka žetonov, je izločen iz igre.

107. ZASPANEC.

Število igralcev: tri ali več
Potrebujete: karte za skat, številne enote

Cilj igre:
Vsak igralec poskuša čim hitreje zbrati 4 karte enake vrednosti (npr. 4 kralje).

Priprava in potek igre:
Iz kupa poiščite toliko kvartetov, kolikor je igralcev, ostale karte dajte na stran in kvartete dobro premešajte. Vsak igralec dobi štiri karte, na sredino mize pa položite žetone – enega manj, kolikor je igralcev. Vsak igralec se mora odločiti, katero karto bo prvo odvrgel. Ko eden od igralcev da ukaz npr. »Vsi hop«,da vsak igralec karto zakrito svojemu desnemu sosedu, nato na ukaz (npr. »Vsi gor«) vsi naenkrat pogledajo dobljene karte. Postopek se ponavlja, dokler eden od igralcev ne dobi kvarteta, ukazi naj si sledijo čim hitreje. Igralec, ki prvi dobi kvartet, mora hitro vzeti z mize žeton. Sedaj tudi drugi igralci lahko vzamejo žeton, vendar čim hitreje – kdor je zadnji, ostane brez. Kdor je dvakrat zadnji, mora vrniti en žeton. Igra se, dokler so na mizi skupni žetoni.

108. VSEH OSEM

Število igralcev: trije ali štirje
Potrebujete: Karte za skat, številne enote

Cilj igre:
Vsak igralec poskuša čim hitreje dobiti vseh 8 kart ene barve.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število žetonov in 8 kart (če so igralci trije, je treba iz kupčka izločiti vseh osem pikovih kart). Ko so karte razdeljene, se vsak igralec odloči, katero barvo bo zbiral – tiste karte obdrži v roki, ostale zakrite položi predse. Igralec levo od delilca začne z igro. Sosedu poda eno karto s svojega kupa, nato je na vrsti naslednji igralec. Tako se igra, dokler nekdo ne zbere vseh 8 kart. Takoj zakliče: »Vseh osem!« in položi karte odprte na mizo. Od vsakega igralca dobi toliko žetonov, kolikor kart, katere barve ne zbirajo, imajo v roki.

Konec igre:
Igra se vnaprej določeno število krogov. Kdor zbere največ žetonov, je zmagovalec, kdor ostane brez njih, pa je izločen iz igre.

109. PAZI!

Število igralcev: dva, štirje ali šest
Potrebujete: Karte za skat, številne enote

Cilj igre:
S hitrim igranjem pridobiti čim več kart.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število žetonov, nato razdelimo karte. Igralci položijo karte zakrite predse in hkrati dvignejo vrhnjo karto, ko delilec zakliče: »Pozor!«. Vsak hitro pogleda karte soigralcev, če ima kateri od soigralcev karto enake vrednosti kot sam, mu hitro vzame karto. Te karte vsak daje na svoj kupček. Karte spet zakrijete, vodja igre spet zakliče »Pozor!« itd. Zmaga tisti, ki pobere največ kart. Od soigralcev dobi žetone v vrednosti kart, ki so jim ostale.
Vrednosti kart: as – 11, deset – 10, devet – 9, osem – 8, sedem – 7, kralj – 4, dama – 3, fant – 2.

Konec igre:
Igra se vnaprej določeno število krogov, kdor ima na koncu največ žetonov, je zmagovalec.

110. BERAČ

Vse je odvisno od sreče!

Igralci: 2
Potrebujete: karte za skat

Cilj igre:
Namen igre je, da s svojimi kartami vzamete karte soigralcu in si pridobite vedno več kart.

Priprava na igro in potek igre:
Dobro premešajte 32 kart in jih posamično razdelite. Vsak igralec dobi 16 kart, ki morajo ostati skrite. Vsak igralec svoj kup kart položi predse, s hrbtno stranjo navzgor. Nato vsak obrne zgornjo karto iz kupa in jo položi na sredino mize. Višja karta zmaga.

Zaporedje kart po vrednosti:
As (najvišja karta) – Kralj – Dama – Fant – Desetica – Devetica – Osmica – Sedmica.
Barve kart niso pomembne. Obe odkriti karti pripadata igralcu, ki ima karto z višjo vrednostjo. Karte se skrite polagajo pod kup. Nato igralec odkrije naslednjo karto in zopet se določi komu pripada. Če imata igralca karti z enako vrednostjo (npr. dve Dami), morata odkriti vsak po še eno karto. Tisti, ki ima v drugem poskusu višjo karto, se lahko polasti vseh štirih kart. Ko je krog s 16 kartami končan, igralca nadaljujeta igro s pridobljenimi kartami. Igralec, ki se mu je uspelo polastiti vseh 32 kart, je zmagovalec. Njegov nasprotnik je »berač« in poraženec.

111. TEK ČEZ OVIRE

Število igralcev: vsaj trije
Potrebujete: karte za skat, številne enote

Cilj igre:
Znebiti se vseh kart.

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi enako število kart, če nekaj kart ostane, jih delilec položi na mizo z licem navzgor, sešteje vrednosti in glasno pove vsoto.
Vrednosti kart: as = 1, kralj =4, dama =3 ali -3, fant = 2, deset = 10, devet = 9, osem = 8, sedem = 7.
Dame igrajo vlogo jokerja – igralec lahko z njimi zviša ali zniža vsoto (kar je zanj bolje).
Igralec levo od delilca začne z igro – eno karto položi na mizo in glasno izgovori njeno vrednost. Če je na mizi že kakšna karta, enostavno seštej vrednosti.
Obstaja sedem ovir, ki jih morajo igralci premagati: 55, 66, 77, 88, 99, 100 in 111. Kdor dobi točno eno od teh vsot, dobi od vsakega sotekmovalca žeton. Če pa igralec kot prvi prekorači te vrednosti, mora vsakemu soigralcu dati en žeton. Kdor prvi prekorači mejo 120 točk, dobi od vsakega igralca 2 žetona.

Primer: Celotna vsota je 98. Kdor je na vrsti, mora dati asa, da pride do števila 99, če da fanta, pride do števila 100. Ker je prekoračil 99, mora dati po en žeton, ker pa je prišel na 100, pa mora po enega dobiti – torej se število žetonov izenači. Če pa prekorači tudi število 100, mora vsakemu igralcu dati 2 žetona (za 2 prekoračeni številki). V tem primeru bi ga lahko rešila dama, s katero bi zbil seštevek na 95.

Konec igre:
Kdor prvi prekorači mejo 120 točk, je zmagovalec.

112. SKAT

Število igralcev: trije
Potrebujete: karte za skat (32 kart)

Vrednosti kart: as – 11, deset – 10, kralj – 4, dama – 3, fant – 2, devet, osem, sedem – 0 točk.
Fantje so vedno adut, razen pri igri nič. Skat se igra v troje – igralec ima dva nasprotnika. Če so igralci štirje, eden meša in deli karte, trije pa igrajo.

Cilj igre:
Igralec, ki igra sam, mora zbrati 61 točk, razen pri igri nič.

Igra:
Deljenje kart: Kdor potegne karto najvišje vrednosti, je delilec. Premeša karte, igralec na njegovi desni jih privzdigne in položi spodnji del kupa na zgornjega. Nato delilec v nasprotni smeri od urinega kazalca razdeli karte – najprej vsakemu 3, nato položi 2 karti z licem navzdol na mizo (to je skat), nato še vsakemu igralcu po 4 in na koncu po 3 karte. Vsak igralec mora imeti 10 kart. V naslednji igri karte deli igralec, levo od delilca itd.

Licitacija: Sedaj se določi igra in kdo bo igral sam. Igralci se med igro ne smejo pogovarjati ali si kazati kart. Pri licitaciji je potrebno upoštevati vrednost kart, ki je odvisna od:

- Osnovnih vrednosti barv: križ – 12, pik – 11, srce – 10, karo – 9 točk.
  Osnovnih vrednosti iger: grand – 24, grand ouvert – 36, igre nič: nič – 23, nič iz roke – 35, nič ouvert – 46, nič ouvert iz roke – 59 točk.
- Štirih fantov, ki so tudi aduti.
- Stopnje zmage.

Primer: Če ima igralec vse 4 fante, igra »s štirimi«, če nima nobenega igra »brez štirih«. Če ima križevega in pikovega, igra »z dvema«, če ima srčevega in karovega pa »brez dveh«.
Vrednosti iger: s štirimi ali brez štirih – 5, s tremi ali brez treh – 4, z dvema ali brez dveh – 3, z enim ali brez enega – 2 točki. To vrednost pomnožite z vrednostjo aduta. Če je adut križ: z dvema = 3 × 12 = 36 točk. Če je adut pik, z dvema = 3 × 11 =33 točk, če je adut srce, dobimo 30 točk, če karo, pa 27 točk.
Licitacijo vedno začnemo z najnižjo vrednostjo: z ali brez enega, karo (2 × 9) – tako nasprotniki ne vejo, kako močne karte imate v resnici.

Nasvet: Če imate boljše karte, lahko licitirate višje.
Tudi, če imate dobre karte, začnite pri 18 in opazujte reakcije nasprotnikov, potem nadaljujte z dviganjem.
Igralec desno od delilca tekmuje za igro z igralcem levo od delilca, nato tekmuje delilec z zmagovalcem. Zmaga igralec z višjo ponudbo. Če imata dva enako ponudbo, ima prednost, kdor jo je dal prvi. Zmagovalec pove, ali bo igral igro iz roke ali bo pogledal skat (v tem primeru se za izgubljeno igro odšteje dvojna vrednost igre).

Igra iz roke: Igralec ne vzame skata, igra samo s kartami, ki jih ima v roki, vrednost skata prišteje na koncu.

Igra ima sedem stopenj zmage:
1. Igra iz roke,
2. Enostavna zmaga ali poraz,
3. Zmaga ali poraz s krojačem,
4. Zmaga ali poraz z napovedanim krojačem,
5. Zmaga ali poraz s črno,
6. Zmaga ali poraz z napovedano črno,
7. Odprta zmaga ali poraz.

Krojača ali črno je mogoče napovedati samo pri igri iz roke, in sicer pred začetkom igre. Krojač – 30 ali manj doseženih točk, črno – brez vzetka. Če igralec ne dobi vzetka, tudi skat ne šteje. Pri izračunu na koncu igre velja dejanska vrednost igre, ne pa napovedana.

Igra s skatom
Igralec vzame talon in odloži dve poljubni karti.

Tri stopnje zmage:
1. Enostavna zmaga ali poraz,
2. Zmaga ali poraz s krojačem,
3. Zmaga ali poraz s črno.

Enostavna zmaga – če igralec doseže 61 točk ali več.

Poleg teh dveh obstajajo še trije načini igre:
Barve:
Normalna igra. Fantje so najvišji aduti, aduta v barvi določi igralec. Če igralec nabere 61 točk, zmaga.
Grand:
Aduti so samo fantje. Točkovanje: grand ouvert – 36, grand – 24, križ – 12, pik – 11, srce – 10, karo – 9 točk.
Igra nič:
Upošteva se samo število vzetkov. Igralec, ki igra sam, ne sme nikoli pobrati. Vrednosti kart od najvišje do najnižje: as, kralj, dama, fant, deset, devet, osem, sedem.

Točkovanje:	s skatom	iz roke
Enostavna igra	1	2
Krojač	2	3
Napovedan krojač	-	4
Črna	3	5
Napovedana črna	-	6
Odprta	-	7

Igra nič = 23, nič ouvert =46, nič iz roke = 35, nič ouvert iz roke = 59

Treba je dajati barvo na barvo, kdor nima ustrezne karte, lahko da katerokoli ali aduta.

Igralec, ki igra sam, sešteje vrednosti vzetkov – zbrati mora 61 točk. Če ima več kot 90 točk, so nasprotniki krojači. Tudi če je napovedal krojača, mora zbrati 90 točk, če napove črno pa ne sme pobrati niti enkrat. Pri odprtih igrah mora igralec, ki igra sam, svoje karte odprte položiti na mizo, preden igralec levo od delilca položi prvo karto. Pri igri grand ouvert in vseh igrah iz roke mora igralec pobrati vseh 10 vzetkov. Ko igralci določijo igro, igralec levo od delilca vrže karto, ostali dajo barvo na barvo. Pobere igralec z najvišjo vrednostjo karte oz. aduta. Vzetek zakrit položi predse in igra dalje.

Nasveti:
- Štejte svoje in nasprotnikove vzetke.
- Nasprotnike oslabite tako, da jim čim prej poberete adute.
- Desetice in ostale karte nizke vrednosti je najbolje zamenjati za skat, saj ne prinesejo dosti vzetkov.
- Če igrate grand je bolje adute čim dlje obdržati.

Osnovna pravila:
1. Ko se karte delijo, jih nihče ne sme videti.
2. Ni dovoljeno gledati v karte drugih igralcev in sporazumevanje o kartah.
3. Med igro ni dovoljeno gledati in šteti dobljenih vzetkov.
4. Karte je treba prešteti takoj, ko jih dobite.
5. Karte, ki ste jo že odvrgli, ne smete več vzeti nazaj.
6. Če igralec, ki ne igra, pogleda skat, s soigralcem izgubita igro.
7. Dogovorov, ki jih igralci sklenejo ob licitaciji, ni mogoče preklicati.

Zmagovalec: Igralec, ki igra sam zmaga, če doseže 61 točk. Izjema je igra nič.

Izračun točk: Eden od igralcev naj zapisuje točke. Za vsako igro se zapiše doseženo število točk (tudi če ne ustreza licitirani igri). Število točk se sproti prišteva ali odšteva od prejšnje vrednosti. Če igralec izgubi v prvem krogu, se mu zapišejo negativne točke. Za igralca, ki igra sam, so pomembne vrednosti iger (napovedanih in nenapovedanih). Za izgubljene igre s skatom se odšteje dvojna vrednost igre. Na koncu igre se za vsakega igralca izračuna končni rezultat. Končni rezultati se pomnožijo s številom igralcev (3), ti zneski se zapišejo. Sedaj se negativni končni rezultat odšteje od pozitivnega. Dobljen rezultat se odšteje od končnih rezultatov – ta rezultat pove, koliko morajo igralci plačati ali dobiti.

113. NEMŠKI OVČAR

Število igralcev: štirje
Potrebujete: karte za skat

Vrednosti kart: as – 11, kralj – 4, dama – 3, fant – 2, deset – 10, devet, osem, sedem – 0 točk.
Deset ima sicer številčno vrednost 10, vendar je nižja karta od kralja in dame. Aduti so fantje v vrstnem redu križ, pik, srce, karo. Barva aduta se določi za vsako igro znova.

Cilj igre:
Kdor kliče aduta, mora s soigralcem zbrati vsaj 61 točk.

Priprava in potek igre:
Najprej z žrebom določite skupini soigralcev. Vsak igralec s kupa potegne karto. Igralca z najvišjima kartama igrata proti igralcema z najnižjima kartama. Vsak igralec dobi 2 × 4 karte. Vsak igralec preveri, če lahko s svojimi kartami dobi vsaj 5 vzetkov (vsaj en fant in štiri karte enake barve, ki so lahko adut). Zdaj igralci napovejo adute (brez barve), začne delilec. Vsak, ki ima vsaj 5 potencialnih adutov, reče :«Napovem 5 adutov.« Kdor ima najvišje število, napove barvo aduta in začne igro. Če dva igralca napovesta enako število adutov, je odločilna skupna vsota napovedanih potencialnih adutov.

Če nobeden od igralcev nima 5 potencialnih adutov, določi barvo aduta igralec s križevim fantom. V tem primeru se igra točkuje drugače kot sicer (prisiljena igra). Začne igralec s križevim fantom, Treba je dajati barvo na barvo in pobrati vzetek, če je možno.

Izračun točk: Vzetke označujte na list papirja. Če igralca, ki sta napovedala aduta, dobita vsaj 61 točk, lahko narišeta črtico, če zbereta manj točk, nasprotnika narišeta dve črtici. Če je igra prisiljena, dobita samo eno črtico. Če igralca zmagata s krojačem, dobita 2 črtici, če izgubita, dobita nasprotnika 4 črtice. Če zmagata s črno, dobita 9 črtic, če izgubita, pa nasprotnika dobita 1 črtico.

Konec igre:
Kdor ima največ črtic, zmaga in dobi celoten vložek.

114. WENDSKI OVČAR

Število igralcev: štirje
Potrebujete: karte za skat

Vrednosti kart: as – 11, kralj – 4, dama – 3, fant – 2, deset – 10, devet, osem, sedem – 0 točk.
Aduti: dame v vrstnem redu križ – pik – srce – karo; fantje v istem vrstnem redu; karove karte v vrstnem redu as – deset – kralj – devet – osem – sedem.

Cilj igre:
Igralca partnerja morata zbrati vsaj 61 točk za zmago. V igri je 14 kart adutov, najvišja aduta (križeva in pikova dama) se imenujeta „starki". Igralca s tema damama sta partnerja. Najprej se določi delilca, nato vsak igralec dobi 2 × 4 karte. Treba je metati barvo na barvo, če igralec nima ustrezne barve, pa aduta. Delilec začne igro – vrže karto, ostali storijo isto; kdor ima najvišjo vrednost, dobi vzetek in igra dalje. Igralca z najvišjima adutoma se med sabo ne smeta sporazumevati, vendar morata metati karte tako, da se čimprej prepoznata. Če obe dami dobi en igralec, lahko izbere soigralca na dva načina: glede na karte kliče npr. »Vzamem pikovega asa.« in igralec s pikovim asom je njegov partner. Igralec s klicano karto mora to karto čim prej vreči. Lahko pa tudi igra s prvim igralcem, ki pobere vzetek. Če noče soigralca, pa lahko igra sam proti ostalim trem.

Nasveti: Zapomnite si karte, ki so že padle in sklepajte o nasprotnikovih kartah. Natančno štejte lastne in nasprotnikove vzetke.

Obstajajo tri vrste solo iger:
Tihi solo
Optimistični solo
Prisiljen solo
Solo igralec mora zbrati vsaj 61 točk, če jih imajo nasprotniki 60, je izgubil igro. Igre ne napove. Če zmaga, dobi od vsakega igralca 10 centov, če izgubi pa mora vsakemu igralcu plačati 20 centov.

Tihi solo Igralec dokler je možno skriva dejstvo, da igra solo igro – obe dami obdrži čim dlje.

Optimistični solo Igralec nima križeve in pikove dame, pa vendar misli, da lahko zmaga. Paziti mora, da nasprotnikom pobere adute.

Prisiljen solo Igra se enako kot optimistični solo, le da ga mora igralec, tudi če ima slabe karte, nujno igrati. Igralci se vnaprej dogovorijo, koliko prisiljenih solo iger mora vsak odigrati.

Nasveti: S partnerjem poskušajte dobiti čim več vredne vzetke. Če imate samo asa določene barve, počakajte da se nasprotniki znebijo adutov. Spremljajte, koliko asov in adutov je še v igri.

Izračun: Pred igro vsak igralec v blagajno vplača dogovorjeno vsoto. Vsak dobiček se takoj izplača. Igra se, dokler ni blagajna prazna.

Konec igre:
Kdor zbere vsaj 61 točk, je zmagovalec. Če poraženci zberejo manj kot 30 točk, dobi zmagovalec iz blagajne dvojno vsoto. Pri solo igrah se izplačila ne vršijo iz blagajne, ampak od igralcev. Za solo krojača dobi zmagovalec dvojno vsoto, za solo črno pa trojno vsoto. – Solo igralec dobi za zmago solo krojača od vsakega igralca 30 centov, za poraz pa mora vsakemu igralcu izplačati 30 centov.

115. WENDSKI OVČAR ZA DVA

Število igralcev: dva
Potrebujete: karte za skat

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi 2 × 4 karte in jih zaprte položi predse v dveh vrstah. Drugih 2 × 4 kart položi nanje z licem navzgor. Igra se po pravilih wendskega ovčarja. Aduti so dame in fantje v vrstnem redu križ, pik, srce, karo.

Izračun: Vsak igralec plača enako vsoto v skupno blagajno. Dobiček se izplača takoj. Ko se blagajna izprazni, s igra začne od začetka. Solo igre se plačujejo iz žepov igralcev. Za krojača se plača dvojno, za črno pa trojno.

116. PATIENCE NR. 8

Število igralcev: eden
Potrebujete: karte za skat

Naredite 8 kupčkov po 4 karte, vrhnje karte odkrijte. Če sta med odkritimi kartami dve enakovredni (npr. dve dami), ju odvzemite in odkrijte karte pod njima. Igra je uspela, če lahko odstranite vse karte.

117. SKAT »KAMERUN«

Število igralcev: tri ali več
Potrebujete: karte za skat

Najprej se določi skrbnika banke. Vsak igralec dobi 3 karte in jih odprte položi predse. Bankir začne odkrivati talon. Če ima kateri od igralcev enako karto kot jo je odkril bankir, plača bankirju dogovorjen znesek. Ko mora plačati drugič, plača dvojno; ko tretjič trojno. Nato plačuje bankir – prvič dvojno, nato trojno, nato četverno. Nato so spet na vrsti igralci.

Krog je končan, ko v talonu zmanjka kart, nato banko prevzame naslednji igralec.

118. TRIJE

Število igralcev: dva do pet
Potrebujete: karte za skat

Vsak igralec dobi 3 karte in vplača znesek, deljiv s tri. Vrhnja karta talona določi barvo aduta. Glede na karte v roki lahko igralec odstopi od igre ali igra in zamenja karte s talonom. Po menjavi se igra, pravo na barvo, sicer pa adut. Za vsak vzetek igralec dobi tretjino blagajne, če igralec nima nobenega vzetka, pa vplača 3 enote.

119. TRIJE Z DVIGANJEM

Število igralcev: dva do pet
Potrebujete: karte za skat

Če želite pri igri Trije povečati vložke, se lahko dogovorite naslednje: če se kateri od igralcev med deljenjem kart odloči, da ne bo zamenjal kart, morajo vsi igralci podvojiti vložek. Če se za to odloči več igralcev, se vložki povišajo še bolj.

Veliko trikov s kartami!

Postanite čarodej.

Potrebujete karte za skat in spretne prste.

120. KATERA KARTA?

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: karte za skat

Priprava in izvedba:
Premešajte karte in položite kup z licem navzdol na mizo. Brez da bi drugi opazili, si oglejte spodnjo karto. Zdaj prosite enega gledalca, da izvleče karto, si jo zapomni in jo položi na mizo. Nanjo hitro položite kup, gledalca pa prosite, da privzdigne, nato privzdignite še enkrat. Sedaj vzemite kup, odkrivajte karte eno za drugo – karta, ki je za karto, ki ste si jo zapomnili, je gledalčeva. Ta trik uspe vedno, razen če se karti ob privzdigovanju ločita, kar pa se redko zgodi. Za boljši učinek lahko ob odkrivanju kart malo omahujete.

121. OBRNJEN NA GLAVO

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: karte za skat

Trik je mogoč samo pri kartah s črto.

Položite fante, dame in kralje enega ob drugega tako, da so ozki robovi (rob med črto in robom karte)obrnjeni na levo. Nato prosite gledalca, da eno ali več kart obrne za 180 stopinj in počakajte v drugem prostoru. Ko se vrnete, opazujte karte z razmišljujočim izrazom na obrazu in poiščite obrnjene karte.

122. VONJ, KI VAS SPREMLJA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Za trik potrebujete pomočnika. Prosite enega od gledalcev, da pregleda karte, izbere eno naključno in jo vrne nazaj v kup in premeša karte, medtem pa počakajte v drugem prostoru. Ko se vrnete, preglejte karte, vsako tudi povohajte in položite pravo na mizo. Pri tem naj Vam pomočnik pomaga z znaki (npr. trkanje, dotikanje las ...).

123. POD PRTOM

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Tudi za ta trik potrebujete pomočnika. Premešajte karte, jih razprostrite po mizi z licem navzdol in čeznje položite prt. Prosite nekoga, da izvleče karto, si jo zapomni in vrne nazaj. Tu se vmeša pomočnik – karto položi pod prt z licem navzgor. Vi se medtem seveda obrnete stran. Sedaj poberite karte izpod prta, pri tem pa poglejte izbrano karto in jo hitro obrnite nazaj. Pred gledalci preglejte karte in pokažite pravilno karto.

124. SREČANJE TREH KRALJEV

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Iz zavitka kart poiščite kralje. Enega neopazno položite na vrh kupa, ostale tri pa dajte enemu gledalcu. Karte privzdignite tako, da nastanejo 3 kupi. Zapomnite si, na katerem kupu je kralj. Sedaj prosite gledalca, da enega kralja položi na prvi kup (kjer je že en kralj). Drugega kralja naj potisne pod drugi kup, tretjega pa kamorkoli v tretji kup.

Sedaj zložite kupe: drugega na prvega, tretjega na drugega. Recite, da

boste združili vse tri kralje in pri tem šepetajte čarobne besede. Karte hitro razširite v pahljačo – trije kralji so skupaj. Pri tem pa upajte, da nihče ne bo opazil, da eden od kraljev ni bil v rokah gledalca.

125. ČAROVNIJA S KARTAMI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Eden od gledalcev naj premeša karte in jih večkrat privzdigne. Vzemite kupček, si zapomnite spodnjo karto ter si kupček za hrbtom podajte iz roke v roko – pri tem vzemite spodnjo karto in jo položite na vrh z licem navzgor. Seveda morate biti hitri, nihče ne sme nič opaziti. Sedaj si držite kupček pred čelom, razmišljajte in povejte karto, ki je obrnjena h gledalcem.

Ko spuščate kupček, si oglejte naslednjo karto, jo spet prestavite za hrbtom itd. Paziti morate, da gledalci ne vidijo spodnje karte. Če bo kateri od gledalcev trdil, da goljufate, mu rečete, da lahko trik izvedete tudi drugače.

Nekdo naj premeša in privzdigne karte, nato pa kupček primete z levo roko tako, da je lice obrnjeno k gledalcem. V drugi roki imejte majhno ogledalce in si na hitro oglejte karto.

126. ČARANJE S KARTAMI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Iz snopiča kart neopazno vzemite 4 karte in jih skrijte v žep, nato naj nekdo kupček premeša in karte razgrne po mizi z licem navzdol. Enega od gledalcev prosite, da položi 5 kart v vrsto, brez da jih obrne. Nato naj si ogleda eno od teh kart in jo položi nazaj, medtem se obrnite stran. Sedaj poberite karte od leve proti desni (ne spreminjajte vrstnega reda, sicer trik ne bo uspel). Teh 5 kart dajte v žep in izvlecite skrite 4. Prosite gledalca, da te karte položi z licem navzdol v vrsto, mesto, kjer je bila njegova karta, pa pusti prazno. Če pusti prazno četrto mesto od leve proti desni, poiščite s kupa v žepu 4. karto in jo položite na prazno mesto. Ko jo bo gledalec obrnil, bo videl, da je to njegova karta.

127. UGIBANJE PAROV

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Vzemite 20 poljubnih kart, jih premešajte in v parih položite na mizo z licem navzgor. Vsak gledalec si naj zapomni en par. Poberite karte z mize in pazite, da se pari ne ločijo. Za uspeh trika so pomembne čarobne besede:

M U T U S
D E D I T
N O M E N
C O C I S

Prvi dve karti postavite na mesto M-a, naslednji na mestu U-ja itd. Sedaj vprašajte gledalce, v kateri vrsti oz. Vrstah so njihovi pari. Če je gledalčev par v 2. in 3. vrsti, sta to karti na črki E.

128. KO DVA POČNETA ISTO

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Iz snopiča kart neopazno vzemite po eno karto vsake barve. Ostalih 28 kart dobro premešajte in jih položite na mizo: en križ, en pik, eno srce in en karo. Nato nanje položite še 4, tokrat začnite pri karu. Tako nadaljujte do konca, vedno začnete z zadnjo karto prejšnje vrste. Sedaj imate pred sabo 4 kupčke. Drugega z leve položite na prvega, tretjega na drugega in četrtega na tretjega. Nato obrnite kup, eden od gledalcev ga naj večkrat privzdigne.

129. V TUJEM OKOLJU

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Trik zahteva malo več spretnosti. Preden začnete z njim, razdelite snopič na dva dela – v prvega vse osmice, desetice, fante in kralje, v drugega pa sedmice, devetice, dame in ase. Pred gledalci vzemite karte v roko tako, da izgleda, kot da imate en snopič. Najlažje bo, če med oba snopiča rahlo potisnete mezinec. Nato hitro položite oba kupa na mizo, tako da izgleda, kot da ste privzdignili. Sedaj prosite enega od gledalcev, da izvleče karto in si jo zapomni. Medtem navidezno združite kupa in privzdignite (spet s prstom med kupčkoma). Kupčka spet položite na mizo in ju pri tem zamenjajte – levi kup naj bo na desni, desni pa na levi strani. Zdaj gledalec vrne karto v kup. Kupa združite in preglejte – gledalčeva karta se nahaja v tujem okolju (npr. dama v kupu osmic, desetic, fantov in kraljev).

130. HUDOBNI FANTJE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Iz snopiča kart poiščite 4 fante in jih na hitro pokažite gledalcem, pred tem pa za predzadnjega fanta skrijte 3 poljubne kart. Nato karte z licem navzdol položite na preostale karte. Sedaj povejte zgodbo o štirih fantih, ki ponoči vlomijo v hišo. Prvi fant straži – odkrijete prvo karto. Drugi fant se odpravi v klet ukrasti nakit – vrhnjo karto prestavite v spodnji del kupa (pri tem je ne odkrijete). Tretji fant v pritličju išče krznene plašče – naslednjo karto vtaknete v srednji del kupa. Četrti fant poskuša v prvem nadstropju odpreti sef – naslednjo karto vtaknete v zgornji del kupa. Naenkrat fant, ki straži, opozori ostale, ki nato zbežijo na cesto – sedaj odkrijete naslednje 3 karte in jih položite poleg prvega fanta: vsi štirje fantje so spet skupaj.

131. ČAROBNI ASI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Pred trikom pripravite karte: izločite 4 ase, jih položite na snop kart, nanje pa še 9 drugih kart. Prosite enega gledalca, da privzdigne karte tako, da nastanejo 4 kupi po 8 kart. Zapomnite si, v katerem kupu so asi. Sedaj naj gledalec izbere en kup. Vrhnjo karto izbranega kupa naj položi pod drug kup ali jo potisne v sredino kupa. Nato naj spet izbere en kup in prestavi eno karto v drug kup itd., dokler niso vsi asi na vrhu 4 kupov.

Da trik uspe, morate paziti na to, kam igralec polaga karte – če izbere kup z asi, naj vrhnjo karto potisne v enega od drugih 3 kupov. Če izbere kateri drug kup, naj vrhnjo karto kupa potisne pod kup z asi oz. pod ali na sredino katerega drugega kupa. Če še enkrat izbere kup z asi, naj vrhnjo karto položi na vrh enega od drugih treh kupov. Tako nadaljujte, dokler vsi asi niso razdeljeni. Potrebno je nekaj koncentracije, da si zapomnite, kje so asi. Dobro je, če trik nekajkrat vadite.

132. KATERA KARTA MANJKA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Z nekaj spretnosti lahko hitro ugotovite, katera karta manjka v snopiču kart. Več gledalcev naj karte dobro premeša in privzdigne. Nato prosite enega gledalca, da vzame eno karto in jo zakrito položi na stran. Preglejte kup in izračunajte vrednost kart, pri tem upoštevajte samo enice.

Vrednosti kart: as – 1, kralj – 4, dama – 3, fant – 2, deset – 0, devet – 9, osem – 8, sedem – 7 točk.

Primer: če imate karte devet, sedem, kralj, fant, as, deset, sedem, dama ... računajte: $9 + 7 = 6$ (namesto 16) $+ 4 = 0 + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0 + 3 = 3$ itd. Na koncu vsoti prištejte 4 in novo vsoto odštejte od 10.

Npr. – če je končna vsota 5, računajte 5 + 4 = 9, 10 – 9 = 1 – iskana karta je torej as. Ko drugič pregledate karte, bodite pozorni na barvo, torej kateri as manjka. Seštevati morate hitro, zato je dobro, če trik vadite.

133. SKRIVNOSTNA SEDMICA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, igralno kocko

S tem trikom pokažete svoje vedeževalske sposobnosti.
Prosite enega gledalca, da s kupa vzame eno karto, si jo zapomni in pokaže drugim gledalcem. Medtem naredite 3 kupčke s hrbtom navzgor. Kupček na desni naj bo iz 6 kart. Ta kupček vzemite v desno roko. Gledalec naj karto vrne na enega od ostalih dveh kupčkov. Kupček šestih kart položite na isti kupček, nato pa položite vse skupaj na tretji kup. Sedaj igralec meče kocko – vrednost meta prištejete k vrednosti nasprotne strani kocke, vsota je vedno 7. Nato s kupa vzamete 7 kart – 7. Karta je gledalčeva.

134. PREPOZNAM KARTO!

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Pri tem triku boste gledalcem dokazali, da prepoznate poljubno karto v dobro premešanem snopiču kart.

Zmešajte karte in držite kup z licem navzdol v levi roki. Nato prelistajte karte s prsti leve roke. Medtem, ko to počnete, vas naj eden od gledalcev ustavi in tako določi karto. Gledalec jo naj vzame in pokaže ostalim. Medtem vi spustite desno roko in neopazno rahlo prepognite karte. Gledalec naj svojo karto položi na kup, ki ga imate v levi roki, nanj položite prepognjen kupček. Če sedaj položite kup kart na mizo, bo vidna ozka špranja – točno na tem mestu privzdignite karte. Tako bo gledalčeva karta na vrhu kupa.

Sedaj gledalec pove, katero karto je imel ter odkrije prvo karto kupa. Aplavz je zagotovljen, gledalec pa se bo spraševal, kako je to mogoče.

135. TRIK Z LEPILOM

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, lepilo fixogum

Preden izvedete trik, morate pripraviti eno karto – z lepilom (fixogum ali rubber-cement) zalepite dve karti eno na drugo (hrbet ene karte na lice druge). To karto nato položite na vrh kupa kart. Razprostrite si karte v roki in prosite enega gledalca, da izvleče poljubno karto. Vsi gledalci si naj karto zapomnijo. Položite jo na vrh kupa (torej na dvojno karto). Nato privzdignite kupček in ga preglejte, da začutite dvojno karto, gledalčeva karta je na njej.

Nasvet: če karte prelistate na robu s palcem, lahko hitro najdete dvojno karto.

136. SALTO

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Najprej razprostrite karte v pahljačo, eden gledalec naj izvleče karto. Iz preostalih kart naredite dva kupa. Gledalec naj karto položi na enega od kupov. Ta kup položite na drugega. Sedaj navidezno privzdignite – privzdignjen kupček položite nazaj, kjer je bil. Tega nihče ne bo opazil, če boste medtem nekaj rekli. Iskana karta je tako še vedno na vrhu. Z dlanjo pokrijte karte, vrhnjo karto potisnite 2 cm čez rob kupa. Sedaj dvignite kup približno pol metra nad mizo in ga spustite – kup bo padel na mizo, vrhnja karta pa se bo obrnila z licem navzgor - naredila bo salto.

137. PRETVORBA KARTE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Ta trik je zelo preprost, pa vendar ima dober učinek: nekdo privzdigne karto in jo spet položi na kup. Ko preverite, ali je karta še tam, je tam druga karta.

Trik izvedete tako:
Karte razprostrite v pahljačo, gledalec naj vzame eno karto in jo pokaže ostalim. Vsi si naj karto zapomnijo, medtem pa vi razdelite kup na dva dela, ki ju položite z licem na lice. Gledalec naj položi karto na kup. Medtem, ko govorite čarobne besede, kup neopazno obrnite in položite na mizo – na vrhu je sedaj druga karta.

138. PODEŽELSKA LJUBEZEN

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

S pomočjo kart lahko poveste zabavno zgodbico o varnostniku, ki je zalotil tri roparje pri kraji in jih prijel, pa so mu vsi pobegnili.
Najprej iz snopa kart poiščite 4 fante(roparji) in kralja (varnostnik), ostale 3 kralje umaknite. Enega fanta položite na kup z licem navzdol. Pripravite 3 fante in kralja in prikažite beg roparjev, tako da najprej enega položite na dno kupa, drugega na vrh (zdaj sta na vrhu 2), tretjega pa na sredino kupa. Kralja zakritega položite na vrh. Medtem pripovedujte zgodbico. Privzdignite kup in položite spodnji del na zgornjega. Sedaj so trije fantje pri kralju – razgrnite karte v pahljačo in pokažite, da je varnostnik ujel tatove.

139. PARNO ALI NEPARNO?

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: Karte za skat, lepilo, ki ga lahko postrgate s kart

S tem trikom lahko prepričate gledalce, da znate vplivati na misli drugih. Gledalec naj reče »parno« ali »neparno«, vi boste pa v vsakem primeru v roki držali ustrezno število kart.

To naredite tako: pred trikom vzemite 15 kart, dve zalepite skupaj, da bosta izgledali kot ena karta. Kupček položite na mizo. Če gledalec reče »parno«, karte enostavno preštejete, če pa reče »neparno«, pa med štetjem neopazno odlepite karti.

140. KARTA NA PRAVEM MESTU

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

S tem trikom lahko karto pričarate tam, kjer jo gledalci želijo.

To naredite tako:
Preden začnete, si oglejte spodnjo karto kupa kart. Nato jo pokažite gledalcem in jih prosite, da si jo zapomnijo. Navidezno premešajte karte in jih navidezno privzdignite (spodnja karta ostane, kjer je). Sedaj vtaknite karte v žep in prosite gledalca, da pove število med 5 in 12. Če reče npr. 8, odštejete s kupa 7 kart, kot osmo pa vzamete spodnjo karto – ta je iskana karta.

141. SLEPI VIDI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, trak

Gledalci zmešajo karte. Vi karte vzamete, pregledate in pravilno poimenujete kljub temu, da imate zavezane oči .

To naredite tako:
Nekdo naj vam zaveže oči – pri tem pazite, da na spodnji strani (med konico nosu in licem) ostane majhna odprtina, skozi katero lahko vidite, brez da bi gledalci to opazili.

Karte vzemite v levo roko in jih obrnite proti gledalcem – pri tem jih držite tako, da tudi vi vidite zgornjo karto kupa. Nato vzemite zgornjo karto, jo podržite naravnost pred očmi in jo po kratkem omahovanju pravilno uganite.

142. SKRIVNOSTNI VETER

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karto za skat, kovanec

Pri tem triku presenetite gledalce tako, da odkrijete kovanec, ki je pokrit s karto, brez da bi se dotaknili le-te.

To storite tako:
Položite kovanec na mizo in ga pokrijte s karto. Vprašajte gledalce, če lahko umaknejo karto, brez da bi se je dotaknili – ne bodo znali. Nato s skrivnostnim obrazom z razdalje 25 cm poševno pihnite v rob karte, ki se bo nato premaknila s kovanca in aplavz je zagotovljen.

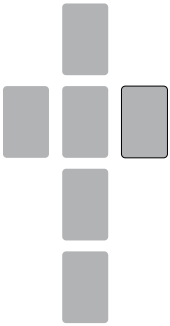
143. KOVANEC V KOZAREC!

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karto za skat, kovanec, kozarec

Na kozarec položite karto, na karto pa kovanec, ki naj bo na sredini kozarca. Prosite gledalca, da spravi kovanec v kozarec, brez da bi karto dvignil ali obrnil. Tega ne bo mogel narediti.
Nato poskusite vi – najprej popravite karto in kovanec v prvoten položaj, nato pa s kazalcem karto hitro potisnite na stran in kovanec bo padel v kozarec. Trik pred predstavo večkrat vadite.

144. SKRIVNOSTNI KRIŽ

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: 6 kart za skat



Položite karte tako, kot kaže slika (glej originalna navodila). Nato dajte gledalcem nalogo: eno karto naj premaknejo tako, da nastaneta 2 vrsti po 4 karte. Pustite, da poskušajo nekaj časa, nato pa prestavite spodnjo karto na karto v sredini križa. Tako dobite vodoravno in navpično dve vrsti po 4 karte.

145. ZAVEZANE KARTE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, kos rdeče vrvice

Ta trik je najbolje izvesti zvečer, v slabi svetlobi.
Najprej zvežite karte z rdečo nitko (po širini) in naredite vozel na hrbtni strani. Po sredini karte (po dolžini) z rdečo barvico narišite črto. Z razdalje pokažite zvezan snopič gledalcem. Mislili bodo, da so karte zvezane po širini in dolžini. Sedaj jim s skrivnostnim obrazom pokažite, da lahko iz zvezanega snopiča potegnete karto, brez da bi odstranili vrvico.

146. V KATERI ROKI?

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karto za skat

Z gledalci lahko stavite, da brez da bi gledali, ugotovite, v kateri roki gledalec skriva karto.

To naredite tako:
Obrnite se in prosite gledalca, da vzame karto v levo ali desno roko in jo približno 20 sekund drži v zrak ter kroži z roko. Nato naj karto položi na mizo in zakrije z obema rokama. Sedaj se obrnite in opazujte roki gledalca. Roka, v kateri je držal karto, je bolj bleda – ker jo je držal v zrak, je v njej manj krvi.

147. SPRETNA KARTA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Najprej vprašajte gledalce, če verjamejo, da lahko karto po dolžini postavite navpično na mizo. Seveda bodo rekli ne. Vi nato karto rahlo upognite in jo postavite na mizo.

148. TRIK S KOŠEM

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat in koš za smeti oz. večjo posodo

Koš postavite na tla. Snopič kart držite nad košem. Sedaj vprašajte gledalce, če lahko z enega metra višine karte spustijo tako, da ena po ena pade v koš. Seveda se jim bo to zdelo enostavno, zato pokličite enega k sebi, da poskusi in mu dajte karto. Držal jo bo navpično nad košem in izpustil, karta pa bo padla mimo koša. Sedaj vi vzemite eno karto, a jo držite vodoravno in izpustite. Karta bo padla naravnost v koš.

149. ČAROBNI PRST

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Gledalcem recite, da znate poimenovati katero koli karto, brez da bi jo pogledali – karto bo prepoznal vaš čarobni prst.

Vzemite karte in jih zakrite razprostrite v pahljačo. Gledalec naj izvleče eno karto in jo pokaže drugim, vi glejte stran. Nato naj vam da karto, ki si jo je zapomnil. Pri tem iztegnite desno roko in vzemite karto med palec in kazalec, z levim kazalcem pa otipajte karto, kot da tipate barvo. Medtem karto rahlo stisnite, da se upogne – sedaj lahko v levem kotu vidite, katero karto imate v roki.

150. TRIK Z NOŽEM

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte, kuhinjski nož

Gledalcem recite, da lahko ugotovite, katera karta se nahaja na mestu, kjer je gledalec z nožem »prerezal« kup.

Eden od gledalcev naj premeša karte, jih položi na mizo z licem navzdol in na poljubnem mestu razdeli kup ter pusti nož v njem. Nato mu recite, naj dvigne zgornji del kupa, si zapomni spodnjo karto ter karte položi nazaj na kup. Vi nato potisnite nož na drug del kupa in kup pri tem rahlo dvignite – v nožu boste videli odsev igralčeve karte.

151. TRIK S PRTIČKOM

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte, prtiček (ne sme biti prosojen), 10 cm lepilnega traku

Preden izvedete trik, naredite iz lepilnega traku obroček z lepljivo stranjo navzven in ga nalepite na sredino prtička. Prtiček dajte na stran, nihče ne sme vedeti, da je na njem lepilni trak. Gledalca prosite, da vzame eno karto, si jo zapomni in vrne na kup. Nato vzemite prtiček, ga položite na kup, da se vrhnja karta prilepi nanj. Izgovorite čarobne besede in dvignete prtiček – gledalca prosite, da preveri, če je na vrhu še vedno njegova karta. Vsi bodo začudeni, ker bo na vrhu kupa druga karta.

152. TEŽKO PREDVIDLJIV TRIK

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Trik izvedite samo enkrat.
Preden začnete, zložite karte v vrstnem redu: as, kralj, dama, fant, deset,

devet, osem, sedem – najprej križ, nato pik, srce in karo. Karte tako urejene držite v obliki pahljače, gledalci naj vidijo zadnjo stran kart. Gledalec naj izvleče eno karto (že tukaj veste, katero karto je izvlekel), si jo zapomni in vrne nazaj. Sedaj lahko večkrat premešate karte, privzdignete itd., saj veste, katera karta je prava.

153. JE TA KARTA PRAVA?

Število igralcev: čarovnik, pomočnik
Potrebujete: karte za skat

Pri triku potrebujete pomočnika (drugi ne smejo vedeti, da imate pomočnika). Najprej se pretvarjajte, da znate brati misli. Snopič kart dajte pomočniku in zapustite prostor, eden od gledalcev naj izvleče karto, si jo zapomni in vrne na poljubno mesto v kupu. Sedaj se vrnite, pomočnik naj vam kaže karte in pri vsaki vpraša: »Je ta karta prava?«. Ko pride do izbrane karte, vpraša: »Ali je ta?«. Tako boste vedeli, katero karto je izbral gledalec. Lahko pa se dogovorite tudi za drugačen znak – npr. dotik nosu, las ...

154. ČRNO ALI RDEČE?

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Na začetku vzemite iz kupa kart 7 rdečih in 7 črnih kart, brez da bi gledalci to opazili. Nato kupček rdečih kart usločite malce navznoter, črne pa malce navzven – tudi tega ne sme nihče opaziti. Sedaj pokažite karte gledalcem, jih položite na mizo in premešajte. Eden od gledalcev naj po vrsti pokaže na poljubno karto, vi pa poveste, ali je karta rdeča ali črna. Za potrditev vedno obrnite karto. Tega trika ne ponavljajte preveč pogosto, da vas ne razkrinkajo!

155. ČAROVNIJA S KARTAMI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte

Ta trik je idealen za sprostitev med dvema napornima trikoma.
Vzemite snopič kart in si neopazno zapomnite spodnjo karto. Eden od gledalcev naj izvleče karto in si jo zapomni. Pri tem položite kupček na mizo, gledalec naj karto položi na vrh in privzdigne kup na poljubnem mestu. Spodnji del kupa položite na zgornji – pri tem spodnja karta leži na gledalčevi. Sedaj postopoma odkrivajte karte – gledalčeva karta sledi vaši.

156. ČUDEŽ S KARTAMI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte

Iz snopiča kart poiščite karte z liki (fant, dama, kralj) – te imajo ob robovih črto, ki pa ni vedno enako oddaljena od roba. Poiščite 5 kart, ki imajo neenake robove in jih odprte položite na mizo, ožji rob naj bo na levi strani. Prosite enega gledalca, da izbere karto in jo obrne za 180 stopinj, pri tem se obrnite stran. Ko spet pogledate karte, takoj vidite, katero je obrnil – pri tej karti je ožji rob na desni strani. Trik lahko izvedete tudi z več kartami.

157. ČAROBNE KARTE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: srčev as, križev as, trak oz. ruto

Preden izvedete trik, potrebujete pomočnika.
Sedite med gledalce, v bližini naj bo stol ali miza. Obe karti položite odprti na mizo, nekdo naj vam zaveže oči. Prosite gledalce, da obračajo karti, vi pa povejte, katero karto so obrnili. Pomočnik naj sedi ob vas in vam vedno, ko gledalec obrne srčevega asa, da znak (npr. dotakne se vaše noge).

158. TELEPATIJA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, pisalo, papir

Pred začetkom prepričajte gledalce, da boste s pomočjo telepatije prepričali nekoga, da bo storil, kar želite. Pred tem na list napišete: Vzemi kup osmih., list položite na stran – na koncu ga glasno preberite.
Na mizo položite dva kupčka kart – pred trikom jih pripravite: en kup z osmimi kartami in en kup s samimi osmicami. Prosite enega gledalca, da izbere en kup. Gledalcem pokažite karte izbranega kupa in preberite besedilo na listu – telepatija je delovala.

159. DVE NA EN MAH

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Pred trikom pripravite karte: v prvem desetke, fantje, dame in kralji, v drugem pa ostale karte. Gledalca prosite, da iz vsakega kupa potegne karto, si jo zapomni in vrne v kup – ko karte vrača, zamenjajte kupčka. Tako boste gledalčevo karto zlahka prepoznali.

160. ZADNJI KARTI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Gledalec naj iz kupa kart izvleče dve karti in si ju zapomni. Medtem razdelite karte na šest kupov po 5 kart, gledalec naj karti vrne na dva poljubna kupa.

Nato združite dva poljubna kupa in ju položite na en kup z gledalčevo karto, vse skupaj položite na četrti in peti kup (brez gledalčeve karte), na koncu pa vse skupaj na drugi kup z gledalčevo karto. Nato polagajte karte, da nastaneta dva kupa – eno na levo, drugo na desno stran, nato odstranite enega od teh dveh kupov. Če ste prvo karto položili na levo stran, odstranite desni kup, če pa na desno, odstranite levi kup. Preostale karte razdelite na isti način, spet odstranite en kup, in tako naprej, dokler ne ostaneta dve karti, ki jih nato pokažete gledalcem.

161. DVE KARTI HKRATI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Pri tem triku se dve karti, ki sta jih izbrala dva gledalca, istočasno pojavita, čeprav ste karte temeljito premešali.

To naredite tako:
Vzemite 16 kart in jih dajte gledalcema, ki jih razdelita med sabo tako, da vsak dobi drugačno število kart (to je potem gledalčeva številka). Vi se pri tem obrnite stran. Nato vzemite ostalih 16 kart in jih eno po eno pokažite enemu od teh dveh gledalcev ter jih polagajte na kup. Pri tem naj gledalec šteje karte in si zapomni karto, ustrezno svoji številki. Ko mu pokažete vseh 16 kart, vzemite kup v roko, pri tem neopazno premaknite vrhnjo karto na dno kupa. Pri tem z nečim zamotite gledalce. Nato na enak način pokažite karte drugemu gledalcu, ki si tudi naj zapomni karto, ustrezno svoji številki (tako si oba zapomnita isto karto). Nato naj eden od gledalcev premeša karte, vi pa jih razdelite na dva kupa po 8. Sedaj odkrivajte karte z obeh kupov hkrati, gledalca pa naj, ko se pojavita njuni karti, zakličeta Stop!. Seveda bosta oba zaklicala Stop! hkrati in gledalci bodo mislili, da ste odkrili njuni karti. Nikakor pa jih ne smete vprašati, kateri sta njuni karti, ampak čim hitreje pospravite karte.

162. STOODSTOTNA NAPOVED

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, pisalo, papir

Gledalcem recite, da boste na list papirja napisali karto, ki jo bo nato izvlekel gledalec. Najprej naj gledalec premeša karte. Ko vam jih vrne, si neopazno zapomnite spodnjo karto kupa. Še enkrat premešajte karte in pri tem pazite, da spodnja karta pride na vrh kupa. To zahteva nekaj vaje. To karto zapišite na list, ki ga naj eden od gledalcev spravi v žep. Sedaj prosite tri gledalce, da vsak pove eno število med 1 in 10. Sedaj naj igralci s kupa po vrsti vzamejo ustrezno število kart in jih zložijo v kupčke (npr. za števila 3, 5 in 6 nastanejo kupi s 3, 5 in 6 kartami). Vi nato te tri kupčke zopet položite na ostale karte, pri tem pa morate kupček prvega gledalca prvega položiti nazaj. Nato jih prosite, da seštejejo svoje številke, vi pa s kupa vzemite toliko kart, kot znaša njihova vsota (v našem primeru 14) – zadnja karta je karta, ki ste jo zapisali.

163. KARTA S ŠTEVILOM 21

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Eden od gledalcev naj premeša karte, izbere število med 1 in 11, s kupa vzame ustrezno število kart in jih vtakne v žep (vi se medtem obrnite stran). Nato vzemite kup in gledalcu pokažite prvih 11 kart, on pa si naj zapomni karto, ustrezno njegovemu številu. Nato na nastali kup enajstih kart položite preostale karte. Karte po vrsti odkrivajte – 21. karta je gledalčeva karta.

Karte lahko položite tudi zakrite, pri tem pa si zapomnite, kam ste položili 21. karto.

164. UGIBANJE KARTE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Prvih 16 kart zložite v vrstnem redu, ki si ga boste zlahka zapomnili, za gledalce pa ne bo opazen – npr. križev as, križev kralj, pikova dama, pikov fant, srčeva desetka, srčeva devetka, karova osmica, karova sedmica, karov as, karov kralj, srčeva dama, srčev fant, pikova desetka, pikova devetka, križeva osmica, križeva sedmica.

Karte razprostrite v pahljačo in pokažite gledalcem, da so dobro premešane (pri tem so praviloma bolj vidne spodnje, neurejene karte). Nato karte spet zložite in zaprte razprostrite v pahljačo, gledalec pa naj iz nje potegne eno karto in si jo zapomni (pri tem razprostrite karte tako, da bo potegnil karto iz zgornjega dela kupa). Medtem glede na vrstni red razmislite, katero karto je potegnil. Nato prosite gledalca, da karto vtakne nazaj v kup in premeša karte. Nato karte premešajte še enkrat in jih odkrijte eno za drugo in poiščite njegovo karto.

165. MOJA KARTA – TVOJA KARTA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Premešajte karte in si zapomnite spodnjop karto. Igralca prosite, da izvleče karto in na hrbtno stran s svinčnikom zapiše svoje začetnice. Karto položite na kup, igralec naj privzdigne. Kup obrnite in z eno potezo razprostrite po mizi (na mizi naj bo prt). Gledalčeva karta je pred vašo karto, torej jo takoj prepoznate.

Vseeno se pretvarjajte, da naključno izberete karto, na njeno lice pa zapišite svoje začetnice. Karte spet zložite in gledalca prosite, da poišče svojo karto – izkazalo se bo, da sta oba izbrala isto karto.

166. POSEBNA KARTA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Vzemite eno karto iz snopiča in jo priredite – z ožjega roba karte odrežite 1 mm roba in popravite kote. Karto položite na dno kupa. Gledalec iz kupa izvleče karto, si jo zapomni in položi na vrh kupa, nato pa privzdigne. Tako je njegova karta pod vašo prirejeno karto. Vzemite kup v levo roko, držite ga na širših straneh. S palcem in kazalcem desne roke primite karte na ožji strani, jih rahlo upognite in na hitro preletite – kjer je prirejena karta, boste čutili premor. Na tem mestu naredite dva kupa (vaša karta naj bo na vrhu enega od njih. Sedaj vzemite svojo karto, gledalca pa prosite, da odkrije naslednjo – to je njegova karta.

167. IZGUBLJENA KARTA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Uporabite prirejeno karto iz trika št. 166. To karto si zapomnite in jo vrnite v kupček kart. Gledalec naj izvleče eno karto in si jo zapomni (to ne sme biti vaša karta). Vi medtem na hitro preletite karte in jih privzdignite, kjer začutite vašo karto. Gledalec naj svojo karto položi na prirejeno karto, nato kupa spet združite. Sedaj obrnite kup in karte polagajte na mizo – gledalčeva karta bo na vrsti za prirejeno karto.

168. UGANI KARTO

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Karte zakrite razprostrite v pahljačo, gledalec naj izbere poljubno karto in jo pokaže drugim. Medtem neopazno poglejte, katera karta se nahaja nad gledalčevo karto. Sedaj prosite gledalca, da karto vrne na njeno mesto. Nato naj drug gledalec po vrsti odkriva karte – gledalčeva karta je na vrsti takoj za vašo.

169. IZBRANA KARTA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Najprej premešajte karte, jih razprostrite po mizi in gledalcem pokažite spodnjo karto kupa. Nato karte vzemite v levo roko, spodnjo karto z desno roko potisnite malce nazaj (tega gledalci ne smejo videti). Sedaj lahko izvlečete predzadnjo karto in ostale tako, da gledalci mislijo, da ste izvlekli zadnjo. To naredite na koncu – gledalce prosite, da povejo, kdaj hočejo videti izbrano karto. Ko zakličejo Zdaj!, potegnete zadnjo karto.

170. NA PRVI POGLED

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Gledalec naj premeša karte in eno izvleče. Karto vzemite in pokažite gledalcem (vi je seveda ne smete videti). Karto držite s palcem in kazalcem na spodnjem desnem kotu, pri tem pa s sredincem vogal neopazno rahlo upognite nazaj. Karto vrnite na poljubno mesto v kupu, gledalec naj spet premeša karte. Vzemite kup in ga razprostrite po mizi – kjer je označena karta, se naredi majhna reža. Tako na prvi pogled vidite, kje je izbrana karta.

171. PRISILJENA KARTA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Uspeh trika je odvisen od vaše sposobnosti vplivanja na gledalce.

Pred trikom si zapomnite eno karto ter jo vtaknite v kup na 5. ali 6. mestu, kup razprostrite v pahljačo tako, da karta rahlo štrli iz kupa. Tako gledalca napeljete, da izvleče točno to karto, ob tem ga lahko zapletete v pogovor. Če gledalec izvleče izbrano karto, jo lahko »uganete« na poljuben način.

Če se gledalec ne odloči za izbrano karto, lahko predstavo prekinete (npr. zaradi nerodnosti vam karte padejo iz rok). Lahko pa si tudi zapomnite karti levo in desno od izbrane karte in tako presenetite tudi skeptičnega gledalca.

172. DVE ZNANI KARTI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

V tem triku uganete dve karti hkrati, brez da bi si gledalci to lahko razložili.

Pred trikom si zapomnite zadnji dve karti in jih obrnite tako, da se z licem dotikata druga druge. Nato premešajte karte in pazite, da se karti ne ločita ter po mešanju spet ležita na dnu kupa (najbolje bo, da premešate samo zgornji del kupa, nekaj spodnjih kart pa pustite, kjer so). Pazite, da gledalci ne vidijo zadnje karte. Nato dajte kupček enemu gledalcu, ki ga naj za hrbtom privzdigne in kupčka spet združi z licem na lice, nato pa spet položi na mizo. Sedaj lahko gledalcem, brez da bi pogledali, poveste, kateri dve karti se z licem dotikata druga druge.

173. ŠESTA KARTA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Pri triku je pomembna vaša sposobnost ocenjevanja števila kart, zato trik večkrat vadite. Gledalec naj premeša karte, privzdigne in si zapomni spodnjo karto privzdignjenega kupčka in karte položi nazaj na spodnji kupček. Sedaj morate oceniti, kje je gledalec privzdignil karte. Nato privzdignite karte malo nad mestom, kjer jih je privzdignil gledalec (nikoli pod!) in položite spodnji kupček na zgornjega. Gledalčeva karta je sedaj tik pod vrhom. Za hrbtom vzemite 5 spodnjih kart in nanje položite vrhnjo karto. Teh 6 kart pokažite gledalcu, ki naj pove, če je njegova karta med njimi. Če ni, ponovite postopek, dokler ne najde svoje karte – takrat boste vedeli, da je njegova vrhnja karta.

174. ČRKOVANA KARTA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Pri tem triku si gledalec zapomni eno karto in s kupa vzame toliko kart, kolikor črk ima ime njegove karte. Kako je to mogoče?

Pred izvedbo trika pripravite karte:
šest poljubnih kart odprte položite eno na drugo. Na te položite pikov as (7 črk), križev as (8 črk), karov fant (9 črk), pikov kralj (10 črk), srčeva sedem (11 črk). Ko te karte položite na ostale (z licem navzdol), se pri kartah od 7. do 11. njihov položaj ujema s številom črk.

Sedaj glasno preštejte prvih šest kart in jih položite na mizo. Nato razprostrite naslednjih 5 kart, gledalec naj eno izbere, si jo zapomni in položi nazaj. Nato mimogrede položite na vrh kupa karte, ki ste jih prej odšteli. Sedaj prosite gledalca, da pove, koliko črk ima njegova karta, potem pa naj ob glasnem štetju odkriva kup, zadnjo karto lahko obrne – to je njegova karta.

175. NELOČLJIVE DAME

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Najprej iz kupa poiščite tri dame in jih odprte položite na mizo. Četrto damo(najbolje že pred trikom) vtaknite v kup tako, da bo druga karta od vrha. Kupček zakrit držite v roki, nanj položite še tri dame. Povejte zgodbico o treh damah, ki se niso hotele nikoli ločiti, vi jih boste pa poskusili ločiti pred gledalci. Vzemite vrhnjih šest kart in jih razdelite v dva kupčka – eno karto levo, drugo desno itd. Pri tem zadnjo karto položite pod desni kupček, nato pa desni kupček položite nazaj na preostale karte. Levi kupček pokažite gledalcem – tu so tri neločljive dame. Trik lahko ponovite – dame spet položite na vrh kupa in začnete znova.

176. TRIK S ŠTIRIMI ASI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Ta trik je pri gledalcih zelo priljubljen, hkrati pa zelo enostaven. Pred začetkom dva asa položite na vrh kupa, dva pa na dno. Ko mešate karte, morajo asi ostati na svojem mestu. Potrebujete dva gledalca. Sedaj dajte kupček enemu gledalcu in ga prosite, da karte eno za drugo polaga na mizo (pri tem naredi nov kupček), dokler drug gledalec ne zakliče Stop!. Tako nastaneta dva kupčka kart, za vsakega gledalca eden – vsak vzame svoj kupček in karte spet razdeli – eno levo, drugo desno itd. Ko končata, ju prosite, da dvigneta prvo karto vsakega kupčka – to bodo štirje asi.

177. NA 17. MESTU

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Prosite gledalca, da premeša karte, nato pa vzame poljubno število kart (vendar ne več kot polovico), medtem se naj obrne stran od vas, vi pa na list papirja zapišite številko 17 in papir položite na stran.

Nato vzemite preostale karte in jih naštejte 16, vsako pokažite gledalcu. Gledalec si pri tem mora zapomniti karto, ki ustreza njegovemu številu kart. Nato teh 16 kart spet položite na kup, na vrh pa še gledalčeve karte. Sedaj vprašajte gledalca, na katerem mestu misli, da je njegova karta. Ko pove število, mu vi pokažete list s številko 17 in ga prosite, da s kupa vzame 16 kart, 17. pa obrne – to je njegova karta.

178. UGANITE ASA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: štiri ase

Gledalcem recite, da boste vedno uganili izbranega asa. Asi (razen karovega) niso simetrični – znaki na sredini karte so lahko postavljeni na glavo. Ase zložite tako, da bodo vsi znaki v pravilnem položaju in prosite gledalca, da izvleče eno karto in si jo zapomni. Medtem obrnite ostale karte za 180°. Ko vrne karto med ostale, lahko večkrat premešate, a njegovega asa boste vedno našli – znak na sredini karte je obrnjen na glavo, če nobena karta ni narobe obrnjena, je njegov as karov.

179. KDOR SE ZADNJI SMEJE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Zapomnite si spodnjo karto kupčka in prosite enega gledalca, da si izbere karto, si jo zapomni in položi nazaj na kup, nato pa enkrat privzdigne. Sedaj je njegova karta neposredno za vašo. Sedaj jemljite karte s kupčka in jih odprte polagajte na mizo. Ko vidite gledalčevo karto, ne storite ničesar – karte še naprej polagajte na mizo. Ko na kupčku ostane nekaj kart recite: Naslednja karta, ki jo obrnem, je gledalčeva!. Gledalci se bodo muzali, saj je gledalčeva karta že na mizi – vi pa sedaj obrnite gledalčevo karto.

180. FANT IN KRALJ

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Trik temelji na dejstvu, da gledalci, ki le bežno vidijo karte, ne ločijo med srcem in karom. Na vrh kupa položite karovega kralja, na dno pa srčevega fanta. Nato iz kupa poiščite srčevega kralja in karovega fanta, jih pokažite občinstvu in prosite enega gledalca, da jih vtakne nazaj v kup. Kup položite na mizo, neopazno navlažite palec in kazalec desne roke ter vzemite kup. Nato kup spustite tako, da bosta vrhnja in spodnja karta ostali zalepljeni na vaše prste.

181. PREPROST ROŽNI VENEC

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Karte najprej zložite v vrstnem redu, ki ga poznate samo vi: npr. po stavku »Deset kraljev, devet dam, osem fantov, sedem asov.« , barve uredite poljubno, npr. križ, srce, pik, karo. Sedaj naj gledalec izvleče karto, si jo zapomni, vtakne nazaj v kup in privzdigne. Vrstni red kart ostane pri tem enak, spremeni se samo začetek in konec. Brez težav boste našli gledalčevo karto, saj moti pravilen vrstni red.

182. Ein echt witziger Trick!

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Trik bo najbolje uspel z nekom, ki »ni čisto pri stvari«. Deset kart razprostrite v pahljačo (s hrbtom proti gledalcu in z licem proti vam), gledalec naj izbere eno karto. Ker ste karto videli, lahko karte premešate, večkrat privzdignete ... in še vedno boste z lahkoto pokazali njegovo karto. Pri tem se seveda pretvarjajte, kot da gre za normalen trik.

183. Quartett

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Zbrati je treba čim več kvartetov. Enakomerno razdelite karte. Igralec levo od delilca prosi drugega igralca za karto, ki mu manjka za kvartet (npr. štirje asi, kralji ...). Če igralec ima karto, mu jo da, prvi igralec lahko prosi za drugo karto. Če pa karte nima, je on na vrsti za pridobivanje kart.

Ko igralec dobi cel kvartet, ga odprtega položi na mizo. Zmaga igralec, ki je zbral največ kvartetov.

Sledijo igre s pisanjem, komunikacijske in druge igre.

184. DOLG NESMISELN STAVEK

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala

Pri tej igri igralci napišejo konec stavka, brez da bi poznali začetek. Vsak igralec dobi list papirja in na vrh napiše začetek stavka, nato pa prepogne zgornji del lista tako, da naslednji igralec ne more prebrati njegovega stavka. V naslednjo vrstico napiše zadnjo besedo stavka. Na ukaz igralci zamenjajo liste, vsak napiše drugi del stavka, prepogne list in napiše zadnjo besedo v novo vrstico. To se nadaljuje, dokler vsi igralci niso pisali na vse liste. Nato igralci preberejo nastale stavke.

185. MESTO, DRŽAVA, REKA

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala

Priprava in potek igre:
Vsak igralec na svoj list nariše 9 stolpcev (za kategorije mesto, država, reka, gora, rastlina, žival, poklic, jed in ime). Eden igralec na tiho recitira abecedo, drugi zakliče Stop! – tako se določi začetna črka besed. Sedaj vsak zapiše eno besedo za vsako kategorijo.

Primer: za črko M – Maribor, Madagaskar, Misisipi, Matterhorn, magnolija, mačka, mizar, musaka, Maja.
Kdor prvi izpolni vse kategorije, zakliče Stop!, vsi nehajo pisati. Sedaj igralci preberejo svoje besede – vsaka beseda, ki jo imata dva ali več igralcev, prinese 5 točk, beseda, ki jo ima samo eden igralec, pa 10 točk. Če je eno rubriko izpolnil samo en igralec, dobi za tisto besedo 20 točk.

Konec igre:
Zmaga igralec z največ točkami.

186. POLNJENJE VRZELI

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala

Priprava in potek igre:
Eden igralec izgovori poljubno besedo, ki jo nato vsi zapišejo tako:

K	A
A	T
R	R
T	A
A	K

Sedaj mora vsak igralec zapolniti vmesni prostor med črkami: za zgornji primer besede KNJIGA, AKT, ROPAR, TRTA, ATEK. Možna so tudi osebna imena.

Kdor prvi napiše vse besede, zakliče Stop!, vsi nehajo pisati (če je igralec že napisal del besede, jo lahko dokonča).
Točkovanje: Enako kot pri igri št. 185.
Konec igre:
Zmaga igralec z največ točkami.

187. ISKANJE BESED

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala

Priprava in potek igre:
Vsak igralec dobi pisalo in papir, nato eden od igralcev izgovori besedo z vsaj 9 črkami npr. PRABABICA. Nato morajo igralci v 3 (lahko 4, 5) minutah najti čim več besed, ki so sestavljene iz teh črk. Dovoljene so vse besede razen geografskih, osebnih imen, kratic in krajšav ter tujk. Vsaka črka izvirne besede se lahko uporabi samo enkrat (npr. P-ja igralec ne sme uporabiti dvakrat,

B pa lahko). Besede iz primera: BAR, PAR, CAPA, CAR, RABA ...

Točkovanje: Igralci po vrsti preberejo svoje besede. Če imajo isto besedo dva ali več igralcev, dobijo zanjo 5 točk, če je besedo našel samo eden igralec, dobi zanjo 10 točk.

Konec igre:
Zmaga igralec z največ točkami.

188. Lange Rede – kurzer Sinn!

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala

S pregovorom izrazimo veliko vsebine z malo besedami, pri tej igri pa bo ravno obratno. Vsak igralec si zamisli en pregovor (ne sme ga povedati na glas), nato ga pa poskuša izraziti s čim več besedami.

Primeri: Izdelava luknje poljubne velikosti in globine v zemljo z namenom, da bi se v njej znašel drug primerek vrste homo sapiens sapiens – v veliko primerih je rezultat ravno nasproten, saj v njej pristane sam izvajalec dela.

Pregovor: Kdor drugemu jamo koplje, sam vanjo pade.
ali
Inteligenca agronoma je obratno sorazmerna prostornini njegovih pridelkov.
Pregovor: Neumen kmet ima debel krompir.
Ko vsi igralci zapišejo svoje razlage pregovorov, jih po vrsti glasno preberejo. Kdor prvi ugane pregovor, dobi točko. Kdor ima po dogovorjenem številu krogov največ točk, je zmagovalec.

189. ZGODBA ZA ČASOPIS

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala, stran iz časopisa

Priprava in potek igre:
Najprej določite igralca, ki bo iz besedil časopisne strani za vsako črko abecede poiskal eno besedo (pri tem lahko izpusti redke črke). Poišče naj besede vseh besednih vrst (samostalnike, pridevnike, prislove, glagole, zaimke ...). Ostali besede zapišejo in iz njih sestavijo čim bolj razumljivo zgodbo, pri tem pa ne smejo dodajati novih besed, lahko pa katero izpustijo. Po dogovorjenem času (npr. 5 minut) vsak prebere svojo zgodbo.

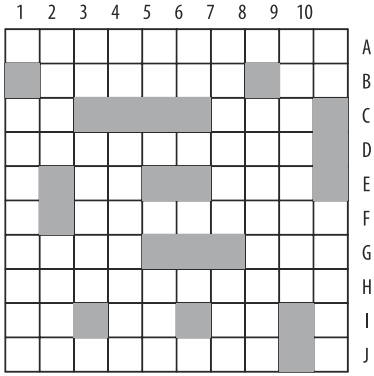
Dva načina točkovanja:
1. Avtor najboljše zgodbe dobi toliko točk, kolikor je igralcev, naslednji točko manj itd.
2. Vsak igralec dobi toliko točk, kolikor besed je uporabil.
Za način točkovanja se odločite pred igro!

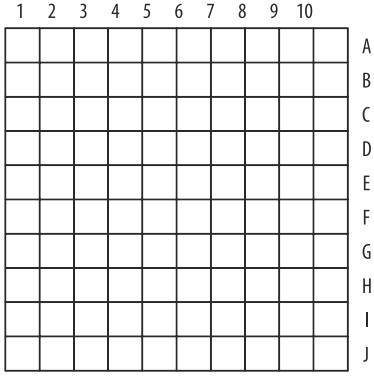
Konec igre:
Kdor ima po dogovorjenem številu krogov največ točk, je »pisec tedna«.

190. POTAPLJANJE LADJIC

Število igralcev: dva
Potrebujete: karirast papir in pisala

Priprava in potek igre:
Vsak igralec nariše dve mreži z 10 krat 10 kvadratki, vrstice označi s črkami od A do J, stolpce pa s številkami od 1 do 10 (glej sliko v originalnih navodilih). V prvo mrežo vsak igralec nariše svojo floto: bojna ladja (4 polja), dve križarki (3 polja), trije torpedni čolni (2 polji), štiri podmornice (1 polje). Med ladjami mora biti vsaj eno polje razmaka, ladja se lahko dotika roba mreže. Igralca ne smeta videti flote drugega. Sedaj igralca ugibata floto drugega – prvi igralec pove koordinate (npr. A5), če ima drugi igralec na tem mestu ladjo, lahko prvi ugiba dalje. Če pri tem ugotovi položaj cele ladje, mu mora drugi igralec to povedati (reče: Potopljena!). Prazno mrežo igralca uporabljata, da na njem označujeta nasprotnikove ladje – zadetke pobarvata, prazna polja pa prekrižata. Konec igre: Kdor prvi potopi nasprotnikovo floto, je zmagovalec in boljši admiral.

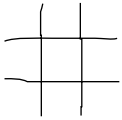




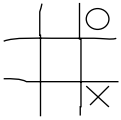
191. KRIŽCI IN KROŽCI

Število igralcev: dva
Potrebujete: papir in pisala

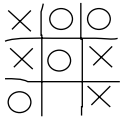
To je bila včasih namizna igra, podobna mlinu, sedaj se ponavadi igra na papirju. Na papir narišete mrežo (glej sliko), vsak igralec izbere simbol – križec ali krožec. Nato igralca izmenično rišeta simbol v mrežo, dokler eden ne doseže 3 simbolov v vrsti, stolpcu ali diagonali.



Načrt igre



2 znaka sta vrisana



„krog" je zmagal

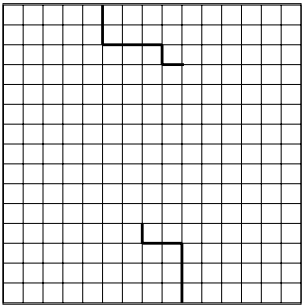
192. LIHA IN SODA ŠTEVILA

Igro igrate enako kot Križce in krožce, le da en igralec uporablja liha (1, 3, 5, 7, 9), drugi pa soda (2, 4, 6, 8) števila, cilj igre pa je sestaviti vrstico, stolpec ali diagonalo, v kateri bo vsota vseh številk 15 (vključno z nasprotnikovimi). Priporočljivo je, da igralca uporabljata pisala drugačnih barv.

193. POTOVANJE S SVINČNIKOM

Število igralcev: dva
Potrebujete: karirast papir in pisala

Najprej narišite mrežo z 15 krat 15 kvadrati. Dve nasprotni stranici sta izhodišče, iz katerega morata igralca doseči nasprotno stranico, pri tem pa to preprečiti drug drugemu. Izmenično rišeta črto, vedno po dolžini enega kvadratka, samo naprej, levo ali desno. Črti se ne smeta križati. Če igralec ne more nadaljevati črte, je izgubil igro. Na sliki je primer začetka igre. Priporočljivo je, da igralca uporabljata pisala drugačnih barv.



194. KRIŽANKA

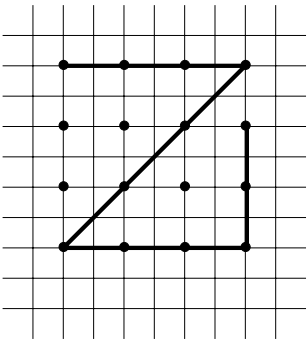
Število igralcev: dva
Potrebujete: karirast papir, pisala, radirko

Najprej vsak igralec nariše kvadratno ali pravokotno mrežo s 15 do 20 stolpci oz. vrsticami. Sedaj igralca izmenično vnašata besede vodoravno in navpično, da nastane izpolnjena križanka. Kjer ni možno vstaviti besede, lahko to označita, če kateri najde boljšo besedo od zapisane, lahko staro zbriše in napiše novo. Ko je ta del končan, v vsak kvadratek, kjer se besede začnejo, zapišeta številke. Sedaj poskušata besede razložiti. Npr. za besedo SONCE: središče našega osončja. Ko razložita vse besede, lahko rešitve zbrišeta in si izmenjata križanke. Igro lahko igra tudi več igralcev.

195. RISANJE ČRT

Število igralcev: dva
Potrebujete: karirast papir in pisala

Najprej narišite enakomeren vzorec točk v razdalji 2 ali 3 kvadratkov, število točk 5 x 5 ali 4 x 4. Nato se določi igralca, ki bo začel z igro. Ta lahko z ravno črto poveže poljubno število točk. Drug igralec nadaljuje, kjer je prvi končal, lahko tudi spremeni smer črte. Igralca tako nadaljujeta, dokler ni več možnosti za nadaljevanje črte. Z novo igro začne igralec, ki je zadnji narisal črto.



196. UGIBANJE BESED

Število igralcev: dva
Potrebujete: papir in pisala

Cilj igre je prvi sestaviti nasprotnikovo besedo.

Igralca najprej določita dolžino besed, npr. 6 črk. Vsak si zamisli eno besedo, na list pa namesto črk zapiše črtice (torej 6 črtic). Sedaj določita igralca, ki bo začel igro. Ta pove eno črko, če se črka nahaja v nasprotnikovi besedi, jo mora nasprotnik zapisati na ustrezno mesto oz. mesta, v tem primeru ugiba še enkrat, če pa črke ni, je na vrsti nasprotnik. Zmaga tisti, ki prvi ugane nasprotnikovo besedo.

197. NEVERJETNA BITJA

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala

Pri tej igri je zabava pomembna bolj od zmage. Vsak igralec dobi list papirja in ga po dolžini prepogne tako, da nastanejo 4 enaki deli. V zgornji del nariše glavo živali ali človeka, vrat nariše čez pregib in prepogne zgornji del nazaj, da se glava ne vidi, ter poda papir sosednjemu igralcu. Ta nato nariše zgornji del trupa poljubnega bitja, prepogne list in ga poda naprej, naslednji igralec nariše spodnji del trupa, zadnji pa noge.

Ko vsi dokončajo risbe, je čas za ogled čudežnih bitij, pri čemer je dobra volja zagotovljena.

198. STRIC FRANC DEBEL SEDI NA KAVČU

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala

Vsak igralec dobi list papirja in ga po dolžini prepogne tako, da nastanejo 4 enaki deli. V prvi del napiše KDO?, v drugega KAJ POČNE?, v tretjega KAKO?, v četrtega pa KJE? Sedaj vsak zgornji del napiše ime osebe (najbolje take, ki jo vsi poznajo), prepogne zgornji del in poda list naprej. Sedaj vsi napišejo dejanje, prepognejo list in ga podajo naprej. Ko so kategorije izpolnjene, vsak igralec prebere svoj nesmiseln stavek.

199. RISANJE NA SLEPO

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala, trak za zvezanje oči

Igralcu se zavežejo oči, nato pa ostali določijo, kaj bo narisal, nato je na vrsti za risanje naslednji itd.

200. UGIBANJE SAMEGA SEBE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: papir, debelo pisalo, trak

Priprava igre:
Najprej se določi igralca, ki bo zapustil sobo. Ostali se dogovorijo, katero osebo mu bodo določili – lahko je pevec, igralec, oseba iz pravljice, romana, tudi žival ... Osebo zapišejo na list, pokličejo igralca in mu listek pritrdijo na čelo s pomočjo traku. Sedaj igralec poskuša s postavljanjem vprašanj izvedeti, kdo je.

Potek igre:
Igralec postavlja vprašanja, na katera ostali lahko odgovorijo samo z DA ali NE. Npr. Sem žival? Imam dve nogi? Če misli, da je ugotovil, kdo je, vpraša npr. Sem Sneguljčica? Če pri tem ne ugane pravilno, se zanj igra konča in na vrsti je drug igralec.

Konec igre:
Ko igralec ugotovi, kdo je ali se zmoti, je na vrsti drug igralec. Eden od igralcev naj zapisuje število vprašanj, ki jih je posamezen igralec porabi, preden je ugotovil, kdo je. Igralec z najmanj vprašanji zmaga.

201. STOP!

Število igralcev: štirje ali več
Potrebujete: majhne lističe, pisalo, štoparico

Priprava igre:
Igralci tvorijo dve ekipi, vsaka ekipa dobi nekaj lističev, na vsakem je napisan pojem, ki ga je treba uganiti. Pojem je treba podčrtati, spodaj pa napisati 5 besed, ki se jih ne sme uporabiti pri razlagi pojma, ker bi povedale preveč.

Primer: STOLPNICA, NEBOTIČNIK, NEW YORK, NEBO, KING KONG, MANHATTAN

Cilj igre:
Igralec poskuša lastni ekipi čim bolje opisati izraz, ki se nahaja na listku, ekipa pa ga poskuša v eni minuti ugotoviti.

Potek igre:
Igralec dobi od nasprotne ekipe listek z izrazom, ki ga mora razložiti lastni ekipi, pri tem en igralec nasprotne ekipe meri čas. En član nasprotne ekipe se postavi za igralca, ki opisuje pojem, ter pazi, da ne uporabi prepovedanih besed, iskane besede ali delov iskane besede. Če igralec vseeno uporabi katero od teh besed, »paznik« zakliče Stop! In ekipa ne dobi točke. Če ekipa ugane pojem, dobi točko. Za ugibanje je 30 sekund časa.

Konec igre:
Ekipi izmenično ugibata besede, vsaka mora priti na vrsto enako krat. Ekipa z več točkami zmaga.

202. AKCIJSKA IGRA S KOCKO IN KARTAMI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: majhne lističe, pisala, karte za skat, igralno kocko, figurico za vsakega igralca

Priprava igre:
Igralci si zamislijo naloge, ki jih je mogoče hitro izvesti. Primeri: 5 sklec, skakati na eni nogi, narisati hišo z zavezanimi očmi ... Na vsak listič zapišejo eno nalogo, lističe prepognejo, premešajo in položijo na sredino mize.

Nato nekdo premeša karte in jih odprte položi na mizo okoli kupa lističev z nalogami. Vsaka karta predstavlja eno igralno polje. Vsak igralec postavi figurico na poljubno karto in meče kocko, igralec z najvišjo vrednostjo začne z igro.

Potek igre:
Vsak igralec enkrat meče in prestavi figurico za ustrezno število polj. Če pride na karto s figuro (as, kralj, dama, fant), izvleče iz kupa listek in izvede nalogo, ki jo je dobil.

Konec igre:
Igra se konča, ko igralci porabijo vse listke z nalogami. Zmagovalca ni.

203. VIDIM NEKAJ, ČESAR TI NE VIDIŠ

Število igralcev: dva ali več

Igro lahko igrate kjer koli – tudi v avtomobilu. Igralec si izbere predmet v njegovi okolici in ga začne opisovati. Npr. »Vidim nekaj, česar ti ne vidiš in je modro.«. Drugi igralec sedaj enkrat ugiba, za kateri predmet gre. Če ne ugane, prvi igralec nadaljuje z opisom ene lastnosti, drug igralec spet enkrat ugiba itd. Kdor ugotovi, za kateri predmet gre, začne z novim krogom. Igralci se lahko vnaprej dogovorijo, koliko krogov bodo odigrali – kdor ugane največ predmetov, je zmagovalec.

204. UGANI POKLIC

Število igralcev: dva ali več

Eden od igralcev si zamisli en poklic, ki ga bodo drugi poskušali uganiti. Igralci po vrsti postavljajo vprašanja (vsak eno), na katera je možno odgovoriti z DA ali NE. Če igralec naravnost vpraša po poklicu, pri tem pa poklica ne ugane, je izločen iz igre.

Primer:
Imaš redek poklic? – Ne.
Je ta poklic povsod? – Da.
Je ta poklic v našem kraju? – Da.
Lahko pri tebi kaj kupimo? – Da.
Si pek? – Da.

205. IGRA Z REGISTRSKIMI ŠTEVILKAMI

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir in pisala

Igra je idealna za dolgo vožnjo z avtomobilom.

Za igro uporabite črke z registrskih tablic avtomobilov, ki vozijo mimo – uporabite jih za začetne črke besed v stavku. Primer: MB – ZO-321 – Moja babica zaliva orhideje. Stavki naj bodo čim bolj zabavni, tvorite jih čim hitreje. Kdor prvi tvori stavek, dobi točko. Po dogovorjenem številu iger je zmagovalec igralec z največ točkami.

206. KAČA IZ BESED

Število igralcev: dva ali več

Prednost igre je, da jo lahko igra poljubno število igralcev, obstajajo pa tri verzije. Igra se začne z zloženko ali besedno zvezo iz vsaj dveh besed. Naslednji igralec mora najti besedo ali besedno zvezo, ki se začne z zadnjo besedo prejšnje besede ali besedne zveze. Kdor ne zna tvoriti nove besede, dobi minus točko in začne se nov krog.

Pravila igre lahko tudi spremenite: Lahko vzamete zadnjo črko ali zadnji zlog besede.

Primeri:
1. avtocesta – cestni delavec – delavski razred – razredni pouk ...
2. avto – torek – ekologija – jasa – samec ...
3. sneg – gripa – alga – avto – okno ...

207. ISKANJE ČRK

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: papir, pisalo, uro

Narišite tabelo z imeni igralcev, v katero boste zapisovali točke.

Vsak igralec dobi drugo črko iz abecede. Nato poimenuje tri predmete, ki jih lahko vidi in se začnejo z njegovo črko. Če je predmetov veliko, lahko povečate število (npr. na pet ali sedem). Lahko igrate tudi na čas – npr. eno ali dve minuti, poleg tega lahko točkujete tudi z negativnimi točkami.

Primeri:
Maja (P) – prt, polica, packa
Tine (M) – miza, marjetica, maska

208. ZABAVEN LEKSIKON

Število igralcev: štirje ali več
Potrebujete: papir, pisala, slovar oz. leksikon

Priprava igre:
Leksikon ali slovar, lahko oboje, položite na sredino mize, nato določite vodjo igre, ki se naj po vsaki igri zamenja. Vsak igralec (tudi vodja igre) dobi list papirja (vsi naj izgledajo enako) in pisalo.

Cilj igre:
Razložiti neznano besedo, kot bi lahko bila razložena v leksikonu oz. slovarju. Tudi če je razlaga popolnoma nesmiselna, mora biti napisana tako, da ji drugi igralci verjamejo.

Potek igre:
Vodja igre poišče iz leksikona eno besedo, jo pove igralcem in zapiše na svoj list, ki je na sredini mize. Sedaj morajo igralci na svoje liste zapisati možne

razlage, za to imajo 1 do 2 minuti časa. Medtem vodja igre na svoj list napiše pravilno definicijo. Nato igralci oddajo svoje razlage, vodja igre liste premeša ter jih prebere – tudi svojo, pri čemer ne sme povedati, da je njegova. Sedaj igralci ugibajo, katera razlaga je prava.

Točkovanje: Kdor je uganil pravilno razlago, dobi eno točko. Igralec, ki je napisal razlago, ki so jo drugi imeli za pravilno, dobi dve točki.

Konec igre:
Ko vpišete vse točke, se začne nov krog in določi novega vodjo igre.
Primer besede: rokomavh
1. Igralec rokometa.
2. Žival iz tropske Afrike.
3. Tradicionalno pecivo Dravskega polja.
Ali poznate pravilno razlago besede?

209. VSE, KAR JE MOKRO

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: štoparico, 15 figuric za Damo

Igro je potrebno igrati zelo hitro!
Najprej razdelite figurice tako, da jih dobi vsak igralec enako število, nato izberite temo, npr. vse, kar je mokro. Sedaj najstarejši igralec navede pojem, povezan s kategorijo, npr. voda. Nato je na vrsti naslednji igralec, vsak ima 5 sekund časa, da se spomni ene besede. Kdor se ne spomni ničesar ali pa pove besedo, ki se je že pojavila, mora oddati eno figurico. Ko je vsak igralec bil trikrat na vrsti, se določi novo temo. Kdor ostane brez figuric, je izločen iz igre.

Primeri:
vse, kar je mokro – voda, tuš, goba za umivanje, odtok, dež ...
vse, kar leti – letalo, helikopter, zmaj, ptica ...
vse, kar je rdeče – jagoda, češnja, jabolko, opeka ...

210. BENJAVA MESED – MENJAVA BESED

Število igralcev: trije ali več

Igro je potrebno igrati zelo hitro!
Prvi igralec pove besedno zvezo, pri kateri zamenja prvi črki ali prvi zlog besed, drugi pa morajo ugotoviti, za kateri besedi gre in zvezo pravilno izgovoriti. Kdor uspe prvi, je na vrsti za naslednjo zvezo. Igra nima zmagovalcev in poraženca, gre samo za zabavo ob sestavljanju in ugibanju besed.

Primeri: medek draz, Manko in Jetka, lelena zuč, čravi paj; mešast plidvedek, zila bema ...

211. PRIPRAVITE DRUGE DO SMEHA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: papir in pisalo

Igra je idealna za dolgo potovanje, saj poskrbi za dobro voljo.
Najprej se določi igralca, ki v določenem času (npr. v eni minuti) poskuša ostale igralce v smeh. Ti morajo ostati resni čim dlje – kdor se zadnji smeje, se najslajše smeje. Dovoljeno je vse – igralec se lahko pači, pripoveduje šale ... Če je uspel v smeh spraviti vsaj enega gledalca, dobi eno točko, če mu ni uspelo, dobi eno minus točko. V obeh primerih nadaljuje naslednji igralec.

Po določenem številu krogov se določi končnega zmagovalca.

212. ZABAVNO UGIBANJE ŽIVALI

Igra za ljubitelje živali ...

Igralci: 3 ali več
Material: Papir in pisalo

Po vrsti si vsak igralec izmisli eno žival, ki jo morajo drugi uganiti. Igralec naj izbere žival, ki jo vsi poznajo, in ne npr. južnozahodnomongolskega velikega škorpijona ali andaluzijskega vrečastega prašiča. Ko si prvi igralec izmisli eno žival, mu morajo drugi postavljati enostavna vpašanja, ki jih lahko odgovori le z »DA« ali »NE«. Če živali še po 20 vprašanjih (eden od igralcev naj na listu naredi črtni seznam) niste ugotovili, je zmagal »Poznavalec živali«. Če kateri izmed igralcev žival ugotovi, potem je zmagala ekipa, ki je ugotavljala. Vendar pa ne smete postaviti neposrednega vprašanja, npr. »Ali je ta žival slon?«, temveč jo morate enkrat poimenovati. Pri naslednji rundi si igralec, ki je na vrsti, izmisli žival, drugi pa morajo ponovno ugotavljati ...

Primer:
Janez: Ali je žival ptič? NE
Vili: Ali je ta živalec sesalec? JA
Liza: Ali živi v Evropi? JA
Janez: Ali je lahko to domača žival? JA
Vili: Ali ima kremplje? JA
Liza: To je mačka! JA

213. SUPERHITI

Igralci: 3 ali več
Material: Papir in pisalo

Seveda vsak pozna kakšno otroško pesmico ali star oz. nov hit. Pri tej igri se vsak izmed igralcev spomni na eno pesem, nato pa mora na melodijo te pesmi napisati novo besedilo. Seveda mora biti besedilo čimbolj zabavno. Ko so vsi sodelujoči končali (besedilo si lahko tudi zapišete), mora vsak igralec zapeti svojo »novo« pesem. Nato glasujte, katera pesem je bila najboljša. Pri tem ne smete glasovati za svojo pesem. In že lahko začnete novo rundo ...

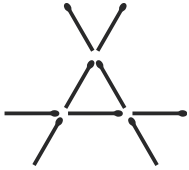
PREOBLIKOVANJE VŽIGALIC

Rešitev je na koncu navodil.

Igralci: 1 ali več
Material: Vžigalice

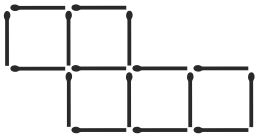
214.

Ta figura je sestavljena iz 9 vžigalic.
S premikom 4 vžigalic iz tega naredite vzorec iz 5ih trikotnikov (ni potrebno, da so skladni, eden je lahko del drugega).



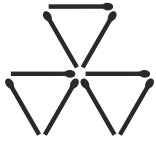
215.

Za teh 5 enakih kvadratov potrebujete 16 vžigalic.
S premikov le dveh vžigalic iz tega naredite vrsto 4 identičnih kvadratov.



216.

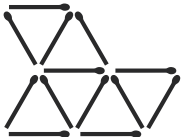
Ta uravnotežena figura je sestavljena iz 9 vžigalic. Premaknite 3 in jo tako preoblikujte v simetrično figuro iz treh rombov ali kar.



SI

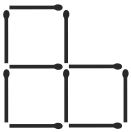
217.

Odstranite 3 vžigalice, tako da ostanejo 3je trikotniki.



218.

Teh 10 vžigalic tvori 3 kvadrate. Odstranite 1 vžigalico in zamenjajte položaj drugih 3 vžigalic, da boste dobili en kvadrat in dva paralelograma.

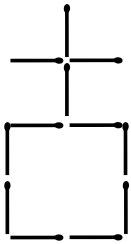


219.

Kot je razvidno, za hiško potrebujte le 10 vžigalic. Na sliki jo vidimo z zahodne strani. Prestavite dve vžigalici tako, da jo boste videli z vzhodne strani.

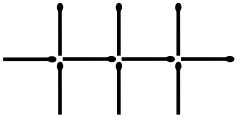
220.

Ta figura je sestavljena iz 12 vžigalic. 5 jih prestavite tako, da nastane figura iz treh enakih kvadratov.



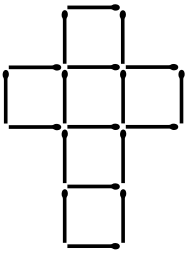
221.

Tu je 10 vžigalic, ampak daleč naokrog ni nobenega kvadrata. Prestavite 4 vžigalice in tako oblikujte 2 kvadrata.



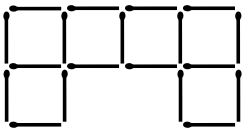
222.

19 vžigalic sestavlja ta križ. Prestavite 7 vžigalic in dobili boste figuro iz 4 kvadratov.



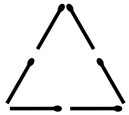
223.

Prestavite 4 vžigalice te figure tako, da nastane nova, ki jo sestavlja le 5 kvadratov.



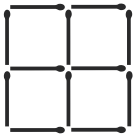
224.

Iz tega enakostraničnega trikotnika morajo nastati 4 manjši, prav tako enostranični trikotniki. Pri tem lahko dodate še 3 vžigalice.



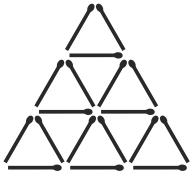
225.

Tu morate podvojiti število kvadratov, vendar le s 4 dodatnimi vžigalicami. To sploh ni tako enostavno – ali pač?



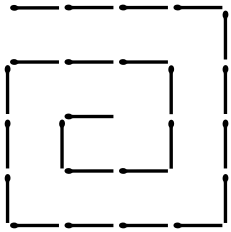
226.

Iz teh devetih enakostraničnih trikotnikov nastane 6 enakih rombov, če prestavite 6 vžigalic. Namig: Rombi so enakostranični paralelogrami!



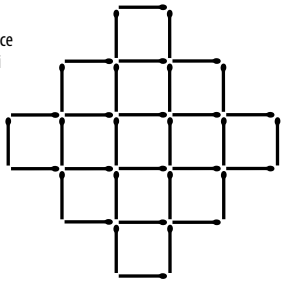
227.

Iz te spirale morajo s premikom 4 vžigalic nastati en velik in dva majhna kvadrata.



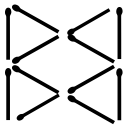
228.

Iz te figure odstranite 4 vžigalice – iz 13 kvadratov mora nastati 8 enakih kvadratov.



229.

S premikom 4 vžigalic nastane iz te figure 6 enakostraničnih trikotnikov.



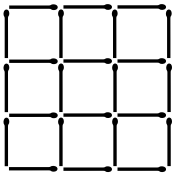
SI

230.

Iz teh treh trikotnikov nastanejo trije enaki paralelogrami (rombi), če prestavite 5 vžigalic.

231.

Odstranite lahko 8 vžigalic – ostanejo trije kvadrati. Namig: Dva kvadrata sta majhna, eden je velik. Možnih je več rešitev.

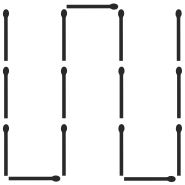


232.

Iz devetih vžigalic naredite 5 kvadratov.

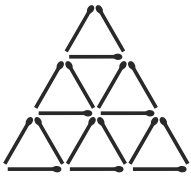
233.

S premikom 4ih vžigalic iz te figure nastaneta dva kvadrata.



234.

Iz te figure nastane 5 enako velikih trikotnikov, če prestavite točno 5 vžigalic.

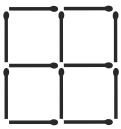


235.

Iz tega šestkotnika nastaneta dva enaka romba, če prestavite 2 vžigalici, eno pa dodate.

236.

Premaknite 4 vžigalice tako, da dobite 2 različno velika kvadrata, ki se ne dotikata.

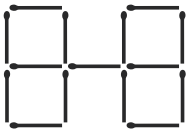


237.

Če pri tej figuri prestavite 6 vžigalic, ostanejo le štirje kvadrati, trije majhni in en velik..

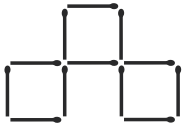
238.

Iz te figure nastane 5 kvadratov, če prestavite 2 vžigalici.



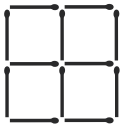
239.

Prestavite 5 vžigalic tako, da iz te figure nastaneta 2 kvadrata.



240.

Prestavite 4 vžigalice. Tako nastanejo 3 kvadrati.

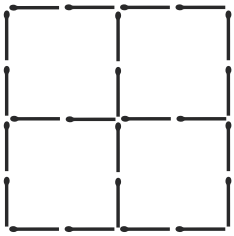


241.

Kako lahko iz teh 16 vžigalic nastane 5 kvadratov?

242.

Prestavite 8 vžigalic in eno odvzemite. Tako nastanejo 4 enaki šestkotniki.

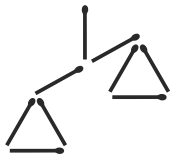


243.

Prestavite 4 vžigalice. Nastane pravilen križ.

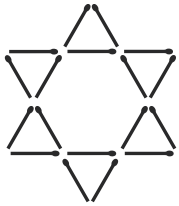
244.

Če želite to tehtnico spraviti v ravnotežni položaj, morate prestaviti le 6 vžigalic.



245.

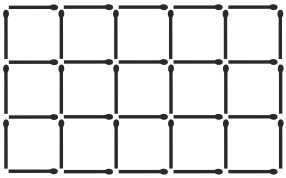
Prestavite 6 vžigalic in nastalo bo 6 enakih in simetričnih štirikotnikov.



SI

246.

Odstranite 14 vžigalic tako, da nastane 6 enakih kvadratov.



247.

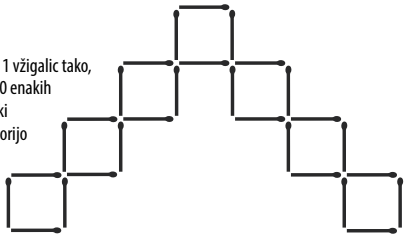
Kako sredinsko vžigalico dobite iz sredine, brez da bi se je pri tem dotaknili?

248.

Iz 12 vžigalic naredite dvanajsterokotnik, ki ima le prave kote.

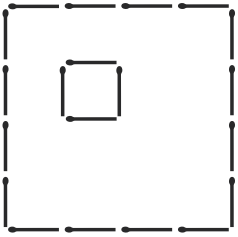
249.

Prestavite 11 vžigalic tako, da dobite 10 enakih kvadratov, ki ponovno tvorijo simetrično figuro.



250.

Ta figura predstavlja zemljišče s hišo. Razdelite zemljišče s pomočjo 10ih vžigalic na 5 enakih parcel.

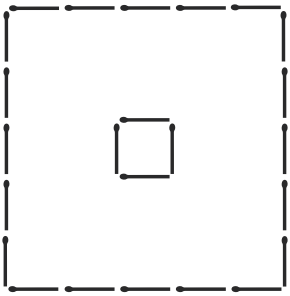


251.

Odstranite eno vžigalico. S preostalimi mora spet nastati 6 enakih, ograjenih površin.

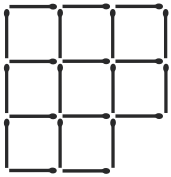
252.

To zemljišče z ribnikom na sredini razdelite na 8 enakih delov.



253.

Prestavite 2 vžigalici tako, da nastane 7 enakih kvadratov.



254.

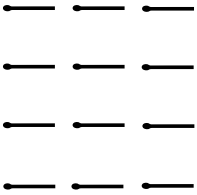
Kako lahko iz 13 vžigalic nastane »ein Ei« (jajce)? Vžigalice lahko polagate le vodoravno in navpično.

255.

Kako lahko iz 10 vžigalic dobite poznanega švicarskega lokostrelca?

256.

Pri tej figuri prestavite 3 vžigalice, tako da vodoravno in navpično nastanejo vrste s po 4 vžigalicami.



257.

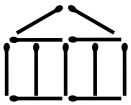
Iz 6 vžigalic naredite kvadrat. Kako je to mogoče? Namig: Rešitev je skrita za vogalom.

258.

Iz 9ih vžigalic naredite 3 enake kvadrate in 2 enakostranična trikotnika.

259.

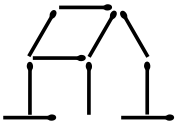
1. naloga: Iz te figure mora s premikom 2 vžigalic nastati 11 kvadratov.



2. naloga: Iz te nastale figure s premikom 4ih vžigalic naredite 15 kvadratov.

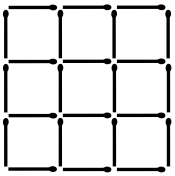
260.

Iz te hiše morata s premikom 4ih vžigalic nastati 2 kozarca za peneče vino.



261.

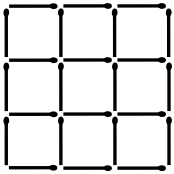
Tu je 14 kvadratov! Odstranite 6 vžigalic in tako morate dobiti le 3 kvadrate.



SI

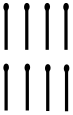
262.

Še enkrat 14 kvadratov! Iz te figure odstranite 4 vžigalice, tako da ostane le 5 kvadratov.



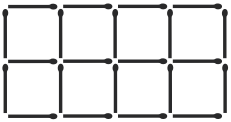
263.

Iz 8 vžigalic naredite figuro, ki je sestavljena iz 2 različno velikih kvadratov in 4 skladnih trikotnikov.



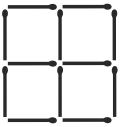
264.

Odstranite 4 vžigalice, tako da nastane 5 enakih kvadratov.



265.

1. naloga:
Odstranite 2 vžigalici, tako da nastaneta 2 kvadrata.



266.

2. naloga: Prestavite 3 vžigalice, tako da nastanejo 3 kvadrati.

267.

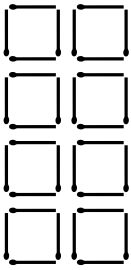
3. naloga: Prestavite 2 vžigalici tako, da nastanejo 3je veliki in 4je majhni kvadrati.

268.

4. naloga: Prestavite 4 vžigalice tako, da nastanejo 3 enaki kvadrati.

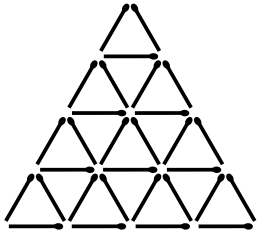
269.

Kmet je iz 32 zaprek za 8 krav zamejil pašnik. Naslednji dan je postavil 16 ograd. Kako jih je sedaj postavil?



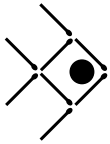
270.

V vsak trikotnik je kmet zaprl eno kravo. Koliko ograd mora k met odstraniti, da lahko zvečer vse krave spravi domov?



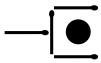
271.

Tri vžigalice položite okoli kovanca tako, da riba plava v drugo smer.



272.

Dve vžigalici prestavite tako, da kovanec leži poleg lopate.



273.

Vzemite 2 vžigalici in ju zavrtite. Če 3x zavrtite 2 vžigalici, morajo biti vse s konico obrnjene proti igralcu. Vendar pa ne smete dvakrat zapored zavrteti dveh istih vžigalic.

274.

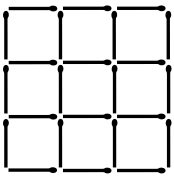
Odstranite dve vžigalici, tako da dobite 3 kvadrate.

275.

Odstranite 8 vžigalic, tako da v vsaki navpični in vodoravni vrsti ostanejo 4 ali 6 vžigalic.

276.

1. naloga: Premaknite 12 vžigalic. Nastati morata 2 enaka kvadrata.



277.

2. naloga: Odstranite 4 vžigalice, tako ostanejo 4 pravokotniki in 2 kvadrata.

278.

3. naloga: Odstranite 8 vžigalic in tako naredite 4 kvadrate.

279.

4. naloga: Odstranite 8 vžigalic in naredite 2 kvadrata.

280.

5. naloga: Odstranite 6 vžigalic, tako ostanejo trije različno veliki kvadrati.

281.

6. naloga: Odstranite 8 vžigalic. Ostaneta 2 enako velika in en mali kvadrat.

282.

7. naloga: Odstranite 6 vžigalic. Nastaneta 2 kvadrata in 2 enaka šestkotnika.

283.

Prestavite 4 vžigalice. Tako iz lesa drevesa nastane pisemska ovojnica.

284.

Zdi se nemogoče, da bi lahko iz 6ih vžigalic naredili 4 trikotnike. Vendar ni! Kako lahko ta problem rešimo, kljub temu da vžigalic ne smemo prelomiti in jih položiti eno preko druge?

285.

Kdor si upa lotiti te igre, mora v prvi vrsti imeti zelo mirno roko. Le tako mu lahko uspe, da iz 18 vžigalic zgrati ta most. Naloga je, da najdete sistematični vrstni red. Namig: Uporabljajte dolge, obarvane vžigalice.

286. UGIBANJE

Igralci: 2 ali več
Material: Vsak 3 vžigalice

Pri tej igri morajo igralci poskušati uganiti število vžigalic, ki so v igri. Vsak igralec dobi 3 vžigalice. Ob znaku, za katerega se prej dogovorite, morajo vsi igralci svojo roko, v kateri se nahaja nič, ena, dve ali tri vžigalice, položiti na mizo. V drugi roki, ki se ponavadi nahaja pod mizo, naj vsak igralec drži vžigalice, ki niso v igri. Prvi igralec začne ugibati število vžigalic, ki so v igri. Nadaljujte v smeri urinega kazalca. Vsak igralec mora povedati število, ki ga še nihče ni rekel. Ko so vsi igralci povedali svoje število, morajo odpreti roko. Igralec, ki je uganil število vžigalic, ki so v igri, lahko odloži eno vžigalico in začne z novo rundo. Zmaga tisti, ki se prvi znebi vseh vžigalic.

287. POSPRAVLJANJE

Igralci: 2 ali več
Material: 2 kocki, 10 vžigalic

Vžigalice položite na sredino mize. Sedaj obe kocki hkrati vrzite po vrstnem redu. Kdor je vrgel najnižjo vsoto, mora iz sredine vzeti eno vžigalico. Po 10 rundah so vse vžigalice razdeljene. Sedaj lahko tisti, ki doseže najvišji rezultat runde, v sredino položi eno vžigalico. Kdor nima nobene vžigalice več ali v prvih desetih rundah ni dobil niti ene vžigalice, ne more več izgubiti. Igrajte tako dolgo, dokler ima vžigalice le še en igralec. Ta je poraženec.

288. ORGANIZATOR IGRE

Igralci: 3 ali več
Material: Vsak 3 vžigalice

Vsak igralec dobi tri vžigalice. Tisti, ki začne z igro (organizator 1), stavi vrednost, ki jo določi sam. Vsi drugi morajo prav tako staviti to vrednost, če želijo sodelovati. Nato organizator 1 oceni število vžigalic, ki so v igri. Če je ugotovil pravilno število, dobi dobitek – celoten vložek -, če se zmoti, dobitek ostane. Primer: Pri petih igralcih je ogranizator 1 napovedal število 12. V igri pa je bilo le 9 vžigalic. Tako igra preide na nov poziv k vložku in na naslednjega igralca (organizator 2). Vsi igralci morajo vložiti najmanj isto število vžigalic kot on, nato organizator 2 ugiba: 10 vžigalic. Če je uganil, dobi celoten vložek. Če je bilo v igri 12 vžigalic (organizator 1), dobi organizator 1 vložek, na vrsti je ogranizator 3. Pri večih pravilnih vrednostih si organizatorji razdelijo vložek. Če vložek ostane, mora ogranizator 3 povedati novo število, torej ne sme izbrati enakega števila kot organizator 1 (12 vžigalic).

289. SODO ALI LIHO

Igralci: 2
Material: vžigalice

Najbolje je to igro igrati v dvoje. V zaprto dlan vzemite določeno število vžigalic. Sedaj vprašajte soigralca: »Sodo ali liho?« Če pravilno ugane, zmaga vprašani, če ne, potem zmaga tisti, ki je skril vžigalice.

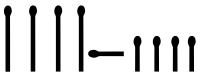
290. ROKADA (SELITEV)

Pri teh igrah morate spremeniti določeno zaporedje vžigalic tako, da jih prestavite.

Igralci: 1
Material: 10 vžigalic

Slika prikazuje 9 kletk. V kletkah 1-4 so volkovi, v kletkah 6-9 so ovce. Kletka 5 je prazna.

Naloga: Volkove morate prestaviti v kletke 6-9, ovce v kletke 1-4. Preskočite lahko le eno kletko. V isti kletki ne smeta biti hkrati ovca in volk. Nobene živali ne smete prestaviti nazaj. Začnite z ovco, celotna selitev mora biti končana v 24 potezah.



291. ŽENSKO BITJE

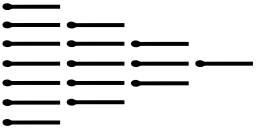
Material: 11 vžigalic

Prestavite 11 vžigalic te figure, tako da dobite žensko bitje.

292. MARIENBAD

Igralci: 2
Material: 16 vžigalic

Cilj igre:
Kdor mora vzeti zadnjo vžigalico, je poraženec.

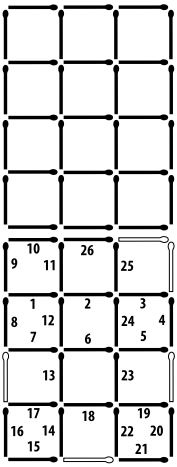


Potek igre: Najprej postavite vžigalice kot je upodobljeno na sliki v originalnih navodilih. Sedaj sme vsak od obeh igralcev izmenoma iz poljubne vrste vzeti do 3 vžigalice, dokler na koncu ne ostane samo ena. Igralec, ki kot predzadnji vzame 1, 2 ali 3 vžigalice, tako da za nasprotnika ostane le še ena vžigalica, je zmagovalec. Seveda se ne igra le ena runda, temveč več. Vsaka runda se točkuje z eno točko ali žetonom. Sliši se enostavno, vendar pa morate to igro, ki drugače izvira iz francoskega filma Lani v Marienbadu, enkrat zaigrati, da odkrijete, kako je zanimiva. Veliko zabave!

293. KOPANJE

Igralci: 2
Material: 31 vžigalic

Cilj igre:
Kdor vzame zadnjo vžigalico, je (glede na dogovor) zmagovalec ali poraženec. Igrajte z 31 vžigalicami, iz katerih oblikujte pravokotnik, ki je sestavljen iz 12 kvadratov. Vsak igralec odvzame toliko vžigalic, kolikor želi. Pomembno je le, da vžigalice ležijo ena ob drugi in da jih odstranjujete po vrsti. Mogoče je, da v eni potezi odvzamete 26 vžigalic (sledite številkam na sliki v originalnih navodilih), ampak zaradi tega igralec še ni zmagal.

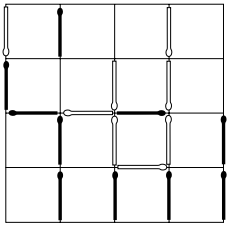


294. PREČKANJE

Igralci: 2
Material: 2x 20 vžigalic, karton

Na karton narišite kvadrat s 16 polji. Stranica polja naj bo tako dolga kot vžigalica. Na navpično stran napišite belo, na vodoravno črno (bel in črn igralec). Igralca imata vžigalice, ki so različne barve, ki jih izmenično polagata na črte kvadrata.

Cilj igre:
Pri tej igri vsak igralec poskuša položiti povezano verigo vžigalic svoje barve do druge strani. Istočasno pa mora igralec preprečiti, da bi njegov nasprotnik izpopolnil svojo verigo.

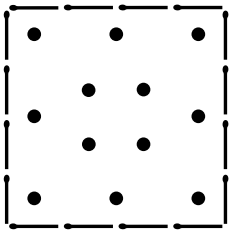


295. PAMETNI LEO

Družba 18 študentov je dobro obedovala. Pametni Leo se spomni, da bi z gostilničarjem igral za račun. Gostilničar se vsede na čelo mize, nasproti njega sedijo 4 študenti in na vsaki strani po 7 študentov. Sedaj morajo šteti v smeri urinega kazalca. Vsak 7 izpade in mu ni treba plačati računa. Začne Leo in seveda je gostilničar tisti, ki na koncu ostane in mora plačati račun. Ugotovite, na katerem mestu je sedel Leo, da se je njegov račun izšel.

296. DELJENJE ZEMLJE

Štirje bratje podedujejo zemljo (na sliki je predstavljena s 16 vžigalicami), na kateri raste 12 s adnih dreves (za to lahko uporabite gumbe ali kovance). Kako naj si bratje razdelijo zemljo, tako da bi vsak dobil enako površino zemlje in enako število dreves? Ali vam bo uspelo z 12 vžigalicami razdeliti zemljišče?



297. ZAUSTAVLJENA URA

Gospod Novak je zelo točen človek. Posebej pa pazi na to, da je njegova stoječa ura vedno točna. Zaradi tega je bil zelo zaskrbljen, ko je ura nekega torka obstala. Ne more je ponovno nastaviti, saj je to edina ura, ki jo ima. Zvečer gre k prijatelju na vsakotedensko partijo šaha. Hodi z enakomernimi koraki kot vedno. Na prijateljevem hodniku stoji zanesljiva stenska ura. Po nekaj partijah gre gospod Novak enako normalno in enakomerno kot je prišel proti domu. Doma svojo uro točno nastavi. Kako mu je to uspelo?

298. KOLIKO SO STARI OTROCI?

Spomin gospe Zapomnisi ni zelo zanesljivo. Čeprav nikoli ne pozabi na rojstne dneve svoje nečakinje in dveh nečakov, pozabi koliko so stari. Nekaj pa vedno ve: Sigurna je, da mora biti Anika najmlajša, če to ni Bojan. In da mora biti Anika najstarejša, če Karlo ni najmlajši. Meni, da lahko s pomočjo teh podatkov vedno ve, kateri otrok je najstarejši in kateri najmlajši. Ali lahko tudi vi to ugotovite?

299. ČAJNI KOTLIČEK

Poznana in preizkušena družabna igra, npr. za otroške rojstnodnevne zabave. »Čajni kotliček« je geslo za pojme, ki imajo dvojni pomen.

Primeri: list, jezik, nebo, prst, maček, ...

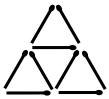
Igralec si izbere partnerja, s katerim si izmislita eno tako geslo in se domenita, kdo bo opisoval kateri pojem. Nato morata svoje pojme spretno razložiti, tako da preostali igralci ne uganejo takoj, katera beseda je mišljena. Kdor prvi ve to besedo, si lahko izbere partnerja, s katerim si bo izmislil novo enakozvočnico/homonim.

300. ENAKE ČRKE

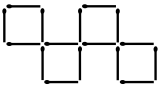
Ta igra je primerna za vsako druženje, otroci jo še posebej radi igrajo. Najprej se dogovorite za eno črko, s katero se morajo začeti vse besede. Prvi igralec pove besedo, ki se začne z dogovorjeno črko. Sledi dolg stavek, ki je sestavljen iz besed, ki se vse začnejo na to črko. Igrajte po vrsti, vsak igralec pove eno besedo. Pri tem nastanejo stavki, ki niso ravno smiselni, so pa zato toliko bolj smešni.

REŠITVE MISELNIH NALOG TER IGER Z VŽIGALICAMI IN KOCKAMI

214.

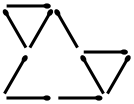


215.

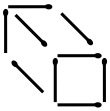


216.

217.

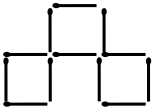


218.

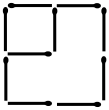


219.

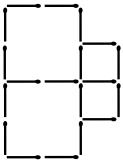
220.



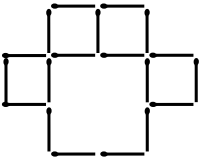
221.



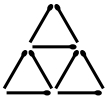
222.



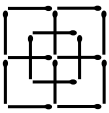
223.



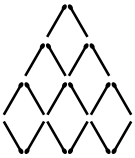
224.



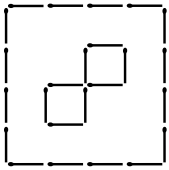
225.



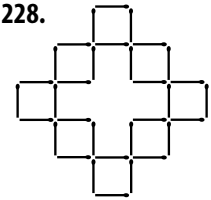
226.



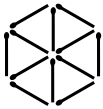
227.



228.

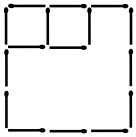


229.



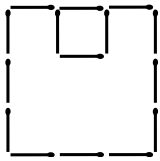
230.

231.

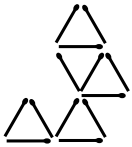


232.

233.

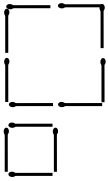


234.

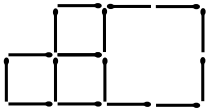


235.

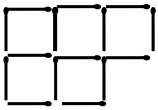
236.



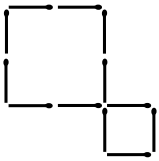
237.



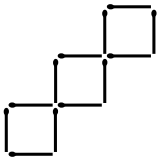
238.



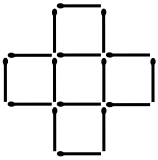
239.



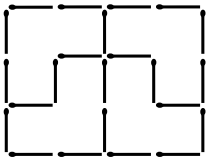
240.



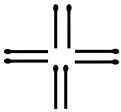
241.



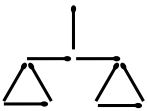
242.



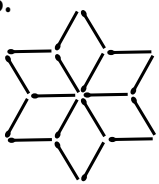
243.



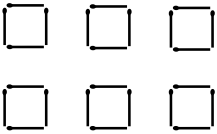
244.



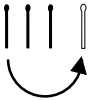
245.



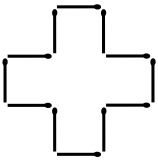
246.



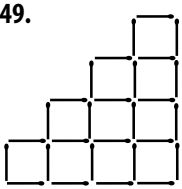
247.



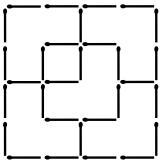
248.



249.

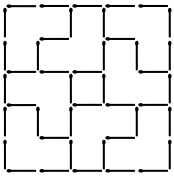


250.

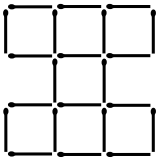


551.

552.



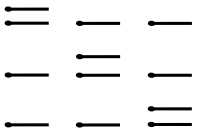
253.



254.

255.

256.

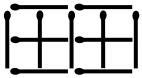


257.

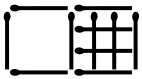
558.

259.

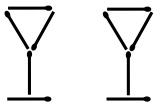
1.



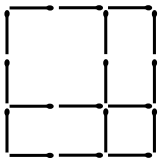
2.



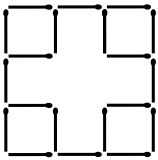
260.



261.

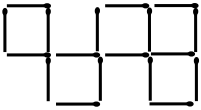


262.

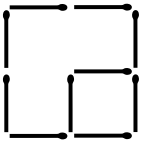


263.

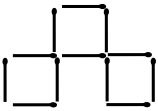
264.



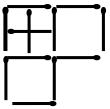
265.



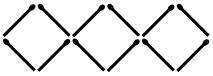
266.



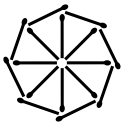
267.



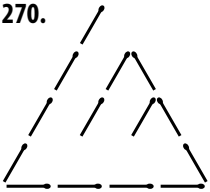
268.



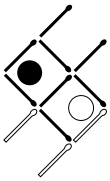
269.



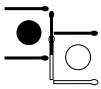
270.



271.



272.

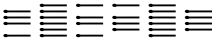


273.

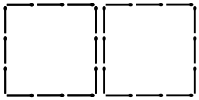
1 und 2
1 und 3
1 und 2

274.

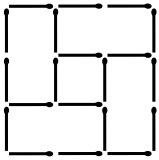
275.



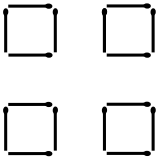
276.



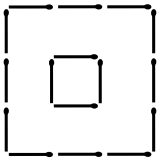
277.



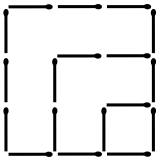
278.



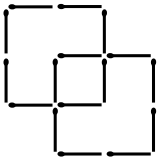
279.



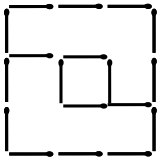
280.



281.



282.



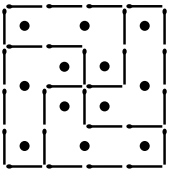
283.

284.

285.

291.

296.



Izvor iger z vžigalicami in miselnih iger:

Miselne igre z dominami, kockami in vžigalicami Jack Botermans, Pieter van Delft, Rob val den Dobbelsteen, miselne igre sveta Pieter van Delft in Jack Botermans. Velika knjiga Ravensburger Erwin Glonnegger in Walter Diem.

OD TU NAPREJ 50 NADALJNJIH IGER:

- **super triki s kartami (301 – 324)**
- **komunikativne igre za večje skupine (325 – 333)**
- **mikado (334)**
- **govorne igre (335 – 338)**
- **aktivne igre (339 in 340)**
- **igre za na pot (in za doma) (341 in 342)**
- **igre kim (343 – 350)**

301. ČAROBEN KOZAREC

Igralci: 3 in več
Material: 2 stari karti za skat, 1 kozarec, lepilni trak

Ta trik deluje najbolje, če ga izvajate pri mračni svetlobi. Za začetek po dolžini prerežite eno staro karto za skat (ne uničite priložene igre s kartami!) na sredini. Polovico prilepite z lepilnim trakom na hrbtno stran druge karte in sicer tako, da jo lahko položite, hkrati pa jo lahko na desnem vogalu sklopite stran. Primerjajte slikovni prikaz v originalnih navodilih str. 65. Ko je karta pripravljena, stopite s to posebno karto in kozarcem pred občinstvo.

Prilepljena karta, ki jo lahko razklopite, naj bo ploščato pritisnjena, tako da bo občinstvo mislilo, da je čisto navadna karta. Sedaj trdite, da lahko kozarec položite na karto, brez da bi se vse skupaj podrlo. Tega vam ne bo nihče verjel. Skrivnostno postavite karto (s poslikano stranjo proti občinstvu) navpično na mizo in pri tem neopazno razklopite polovično karto na hrbtni strani. Delajte se, kot da morate karto začarati in pri tem kozarec postavite nanjo. Potem vse spustite. In poglej, kozarec stoji na karti. Aplavz je zagotovljen!

302. KJE SE SKRIVA RDEČA KARTA

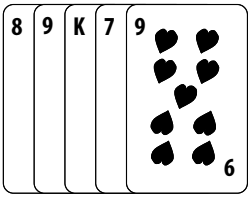
Igralci: 3 in več
Material: 4 črne karte, 2 rdeči karti,
košček obojestranskega lepilnega traka

Za pripravo na ta trik najprej poiščite iz paketa kart 4 črne karte (pik ali križ) ter 2 rdeči karti, ki sta zelo podobni, npr. srčev kralj in karin kralj. Nato na spodnji rob srčevega kralja nalepite košček lepilnega traka. Nanj pritrdite eno črno karto, tako da ta popolnoma prekrije rdečega kralja in pritisnite. Rdeča in črna karta sta sedaj na spodnjem robu zlepljeni. Medtem ko drugo rdečo karto vtaknete v žep, vse črne karte položite eno na drugo – in to tako, da predelana rdeče-črna karta leži na sredini. Sedaj lahko pričnete izvajati trik. Pred gledalci prelistajte karte z desno roko. Ker v paketu držite predelano karto z zalepljenim robom navzdol v levi roki, se pri tem vidi tudi rdeč kralj. Sedaj razložite, da boste s skrivnostnim trikom pričarali rdečo karto v svoj žep. Sedaj pihnite v karte in hkrati kupček obrnite za 180 stopinj, tako da je zlepljen rob odzgoraj. Ko sedaj karte razčlenete pred gledalci, rdeča karta ne bo več vidna. »Kje se skriva rdeča karta?« vprašajte in po kratkem času sezite v žep, iz katerega pričarate drugo rdečo karto. Aplavz je zagotovljen!

303. TRIK S SPONKO

Igralci: 3 ali več
Material: 4 rdeče karte in križev kralj, odstranljivo lepilo, 1 sponka

Iz paketa kart vzemite 4 poljubne rdeče karte in križevega kralja. Teh pet kart zlepite skupaj tako, kot prikazuje slika v originalnih navodilih str. 65. Pri tem uporabite lepilo, ki ga lahko nato ponovno brez težav odstranite, tako da kart ne boste poškodovali. Pomembno je, da se križev kralj nahaja na sredini. Sedaj gledalcem recite sledeče: »Poglejte, gospe in gospodje, križev kralj je na sredini vseh petih kart. Sedaj bom karte obrnil, vi pa mi povejte, katera karta je, gledano s hrbtne strani, križev kralj.« Gledalci seveda mislijo, da je to sredinska karta. Temu pritrdite in za ponazoritev na karto, ki jo gledalci še vedno vidijo s hrbtne strani, nataknite sponko. Pri tem pazite, da sponko zataknete preko vseh treh kart (ki so seveda zlepljene). Ko karte ponovno obrnete, bodo vsi gledalci začudeni: Sponka namreč ne bo zataknjena za križevega kralja, temveč na zunanji desni karti. Priporočamo, da trik pred predstavo preizkusite.



304. ŽIVA KARTA

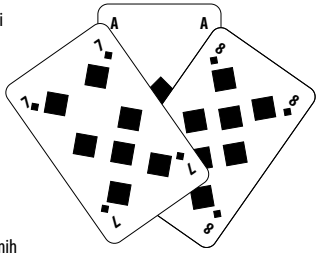
Igralci: 3 ali več
Material: karte za skat, škatla za karte, škarje

Najtežje pri tem triku je priprava nanj, saj zanj potrebujete škatlo za karte, ki ni priložena tej zbirki, ker so te karte za skat ovite v celofan. Mogoče imate originalno embalažo enega zavitka kart, drugače morate iz kartona narediti škatlo, v katero lahko vtaknete celoten kup kart. V to škatlo (futeral) na hrbtni strani izrežite luknjo, široko približno 1 cm in visoko približno 4 cm. Sedaj karte vtaknite v škatlo in sprednjo stran škatle, ki naj bo odzgoraj odprta, pokažite občinstvu. Pri tem kazalec držite v odprtini na hrbtni strani škatle. Sedaj skrivnostno zašepetajte: »S pomočjo moje čarobne moči, naj ena karta v tej škatli oživi...« Nato s kazalcem zadnjo karto potisnite navzgor. Gledalci bodo začudeni, saj se bo karta počasi dvigala iz škatle. Trik izvedite le enkrat!

305. SKRIVNOSTEN KARIN AS

Igralci: 3 ali več
Material: srčev as, karin as, karina osmica, karina sedmica

Ta trik deluje najbolje, če ga izvedete pri mračni svetlobi, saj temelji na optični prevari. Vzemite karino sedmico na levi, karino osmico na desni in vstavite srčev as tako za obe karti, da srce na sredini izgleda kot kara. Slika v originalnih navodilih str. 66 prikazuje, kako morate karte držati. Sedaj karte pokažite občinstvu - točno v odslikanem položaju. Nato karte položite na mizo s hrbtno stranjo navzgor. Pri tem recite: »Pravkar sem vam pokazal karo-sedem, karo-osem in karo-as. As leži na sredini. Toda karo as bom spremenil v srčev as, pri tem pa bom iz žepa potegnil karo as.« Eden od gledalcev naj odkrije srednjo karto, ki je seveda srčev as. Lagodno potegite iz žepa karin as, ki ste ga tja vtaknili pred pričetkom trika. Trik izvedite le enkrat!



306. RAVNOTEŽNI TRIK

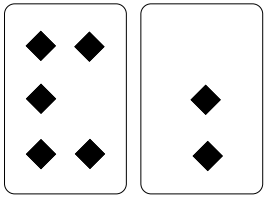
Igralci: 3 ali več
Material: poljubna karta, težji kovanec

Najprej karto položite na iztegnjen kazalec atako, da je uravnotežena. Nato položite kovanec točno na mesto na karti, kjer je uravnotežena. To naj bi bila približno sredina karte. Ko ste to naredili, recite: » Ali mislite, da lahko karto frcnem stran, brez da pri tem kovanec pade z mojega prsta?« Seveda tega ne bo verjel nihče, vsi bodo mislili, da je to nemogoče. Vendar če s sredincem ali kazalcem druge roke frcnete rob karte, ta odleti stran. Zaradi zakona vztrajnosti ostane le kovanec na konici prsta. Namig: Idealno je, če frcnete sprednji desni kot karte – in to energično in naglo. Pomembno je tudi, da lahko karta odleti vodoravno. Pred izvajanjem trika večkrat poskusite!

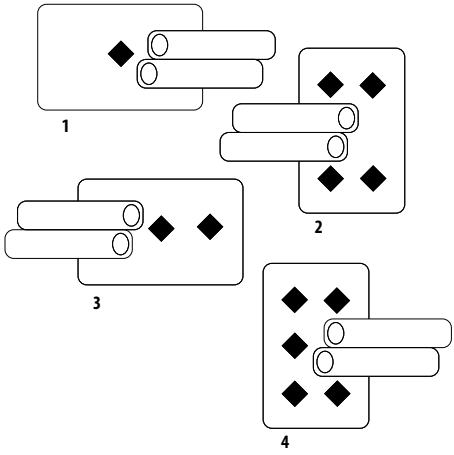
307. ŠTIRIKRATNA KARTA

Igralci: 3 ali več
Material: poljubna karta, težji kovanec

Najprej morate iz belega kartona izrezati obliko karte. Na sprednjo in hrbtno stran narišite– čim bolj podobne- karo simbole:



S to karto lahko sedaj gledalcem predstavite osupljiv trik. S kazalcem in prstancem roke, v kateri držite karto, prekrijte eno karo ali pa tudi ne. Tako lahko gledalcem dopoveste, da ima vaša karta štiri strani. Recite: »Imam prečudovito karto, ki ima štiri strani. Tu imam as (1) – karto pokažite tako, da se vidi le ena kara, eno karo prekrijte. In na drugi strani imam štirico (2) – hrbtno stran pokažite tako, da so vidne le 4 kare, eno prekrijte. Na tretji strani je trojka (3) – obrnite karto in jo pokažite tako, da sta vidni le dve kari, tu ne prekrijete ničesar. In na četri strani je šestica (4) – hrbtno stran pokažite tako, da se vidi 5 kar, tudi tukaj ne prekrijete nobene kare. Štiri slikice v originalnih navodilih str. 67 prikazujejo, kako morate držati karto. Ta trik prej vadite in ga ne ponavljajte, ker bi tako lahko gledalci ugotovili skrivnost tega trika.



308. MAGNETNA KARTA

Igralci: 3 ali več
Material: karte za skat, nekaj medu

Pred občinstvom zatrdite, da imate čarobno moč, da lahko 4 karte s kupčka kart dvignete z magnetno močjo. Posebno pri tem je, da se magnetna moč nahaja v konicah vaših prstov. Vzemite 4 poljubne karte, ki jih naj gledalci natančno pregledajo in jih nato položijo nekoliko na mizo. Nato naj eden od gledalcev pregleda tudi konice vaših prstov, ki ta čas še niso predelane. Medtem ko mrmljate čarobni urok in zamotite gledalce, namažite konice prstov z medom, ki ga držite v dlani druge roke. Sedaj prste hitro položite na karte, nekoliko počakajte in nato pazljivo dvignite karte, ki so sedaj prilepljene na vaše prste. Aplavz je zagotovljen! Vendar pa kart gledalci po končanem triku ne smejo več pregledati. Karte in prste pazljivo umijte s toplo vodo.

309. PREROKBA

Igralci: 3 ali več
Material: karte za skat, kuverta, listek, pisalo

Enemu izmed gledalcev izročite karte, ki jih naj zmeša. Medtem ko jih gledalec meša, občinstvu razložite vrednost posameznih kart:

as = 11, kralj = 4, dama = 3, fant = 2, desetka = 10, devetica = 9, osemka = 8, sedmica = 7.

Ko vam gledalec vrne premešane karte, si zapomnite spodnjo karto, brez da bi to opazili gledalci. Ime te karte napišite na listek, ki ga hranite v kuverto. Eden izmed gledalcev naj kuverto shrani. 2 gledalca naj iz sredine kupčka potegneta vsak eno karto in ju pokažeta ostalim (zapomnite si vrednosti kart) ter ju nato položita s hrbtno stranjo navzgor na mizo. Na ti dve karti nato po vrsti polagajte toliko kart, da skupaj z vrednostjo obeh položenih kart dobite vrednost 15.

Primer: Prva karta je bila karina osmica. Nanjo položite še 7 kart (8+7=15). Druga karta je srčev kralj. Nanjo položite še 11 kart (4+11=15). Preostale karte položite stran. Seštejte vrednosti obeh potegnjenih kart (v našem primeru 8+4=12). Oba kupčka kart naj eden izmed gledalcev dobro premeša. Kupček kart, ki ste ga prej odložili, položite na premešane karte. Sedaj še enkrat vprašajte o vsoti obeh potegnjenih kart (v našem primeru 12). Nato toliko kart (v našem primeru 12) odštejte z vrha kupčka. Zadnjo karto nato odkrijte. V vsakem primeru je spodnja karta, ki ste si jo zapomnili. Nato odprite kuveto. Pomembno: Jokerje pred trikom odstranite iz seta kart.

310. SLEPO PREPOZNAVANJE KART

Igralci: 3 ali več
Material: karte za skat, bucika, trak za oči

Ta trik je izredno osupljiv, saj ga praviloma gledalci ne spregledajo. Pred izvedbo morate vse karte za skat na hrbtni strani z buciko pazljivo predelati. Barve kart označite tako: križ = oznaka na levem zgornjem robu, pik = oznaka na levem robu nad sredino, srce = oznaka levega roba pod sredino, kara = oznaka levega spodnjega roba. Ker so vse karte označene na levem robu, ne more priti do zamenjave strani, saj če bi bila karta obrnjena za 180°, bi bila oznaka desno. Sama oznaka je sestavljena iz vbodov, ki naj bodo toliko narazen, da jih lahko otipate posamezno.

As = 1 vbod, kralj = 2 vboda, dama = 3 vbodi, fant = 4 vbodi, 10 = 5 vbodov, 9 = 6 vbodov, 8 = 7 vbodov, 7 = 8 vbodov.

Sedaj povabite enega izmed gledalcev, naj vam zaveže oči in ga prosite, da iz kupčka kart potegne poljubno karto. To naj položi narobe obrnjeno na mizo. Sedaj trdite, da lahko ugotovite, katera karta je to le z otipavanjem. Seveda vam nihče ne bo verjel. Sedaj potipajte hrbtno stran karte in karto po potrebi zavrtite za 180°, tako da bo oznaka na levi strani. S koncentracijo in izostrenim čutom lahko sedaj razberete svojo oznako in gledalcem sporočite, katera karta leži na mizi. Kupčka kart ne kažite, tako da gledalci ne bodo videli vbodov! Če je potrebno, naj igralci pregledajo drug, neoznačen kup kart.

311. ŠTIRI ASE

Igralci: 3 ali več
Material: karte za skat

Poslikano stran kart pokažite gledalcem. Pri tem pazite le na to, da zadnje štiri karte (to so štirje asi) niso vidne. Sedaj karte dvakrat premešajte. Prvič sprednje štiri karte potegnite skupaj, drugič zadnje štiri. Tako kljub mešanju ležijo štiri ase ponovno zgoraj na kupčku. Sedaj naj eden izmed gledalcev poljubno število kart prešteje eno na drugo na mizo. Pri tem poudarite, da lahko konča kadarkoli. Vendar pa mora preložiti najmanj 4 karte. Preostale karte naj izroči vam. Položite jih stran. Odložene karte naj gledalec vzame v roke (karte so seveda zakrite). Te akrte naj razdeli v dva paketa, pri tem naj jih zlaga eno levo, eno desno, eno levo, ... Vzamite zgornjo karto vsakega kupčka in jo položite naprej na mizo, brez da bi pri tem karte pokazali. Položene karte pospravite skupaj. Pri tem položite zgornjo karto enega kupčka na drug kupček in tega nato čisto na vrh, tako sta zgornji karti preostali dve asi. Karte ponovno dvakrat premešajte, pri tem potegnite le po dve karti. Vaš cilj je, da sta po mešanju zgornji karti obe asi. Karte podajte drugemu gledalcu. Tudi on naj odšteje poljubno število kart. Odštete karte naj šponovno razdeli na dva kupčka, od katerih naprej položite zgornji karti. Karte potisnite skupaj, na mizi ostanejo štiri karte. Obrnite jih – to so štiri ase! Nemogoče je postalo resničnost. To je trik za profesionalce!

312. RIBARJENJE KARTE

Igralci: 3 ali več
Material: karte za skat, namizna svetilka

Pred enega izmed gledalcev postavite kupček kart, ki naj bodo obrnjene narobe. Nato ga prosite, da potegne poljubno karto in si jo zapomni. Nato naj karto narobe obrnjeno položi na kup. Sedaj vzamite celoten kup kart, ga potisnite navpično na mizo, pri tem pa neopazno na zgornjo (iskano) karto z nohtom palca naredite zarezo. Te zareze se običajno ne vidi, če pa karto držite tik pod lučjo in pod določenim kotom, je ta zareza dobro vidna. Sedaj kup kart dajte enemu od gledalcev, ki naj ga premeša. Nato vzemite kup in pod lučko vlecite karto za karto. Pri tem boste sigurno opazili karto z zarezo, ki jo predstavite s skrivnostnimi besedami. Nihče si ne bo mogel razložiti tega trika.

313. ZBADANJE Z NOŽEM

Igralci: 3 ali več
Material: karte za skat, navaden jedilni nož, tanek trak papirja širok prb. 5cm)

Karte razprostite narobe obrnjene na mizo. Eden izmed gledalcev naj potegne poljubno karto, ki si jo naj zapomni in jo položi nazaj pod kupček kart. Karta, ki jo iščete, je torej čisto odspodaj. Sedaj kup nekoliko ukrivite in ga razdelite točno na sredini. Položite vzdignjen, zgornji del kupa obrnjenega na spodnji del. Obe polovici sta sedaj obrnjeni tako, da se stikajo strani s sličicami. Če set kup prej pravilno ukrivili, je na sredini majhna reža. Sedaj papirnat trak bočno ovijte okoli kupa. Sedaj vzemite nož in zatrdite, da boste iskano karto našli z enim vbodom. Če sedaj vbodete točno na sredino, obstaja velika verjetnost, da boste zadeli režo. Pri tem z nožem razdelite karte tam, kjer ste jih prej združili. Obe polovici položite eno poleg druge, tako da se vidijo sličice. Na enem kupu leži iskana karta. Aplavz, aplavz.

314. KARATE UDAREC

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Karte v roki razprete v pahljačo, s hrbtom naj bodo obrnjene proti gledalcem. Eden od gledalcev naj izvleče karto, si jo zapomni in položi obrnjeno navzdol na vrh kupa. Sedaj vzemite to karto (brez, da jo pogledate) v roko tako, da vaša roka hrbtno stran karte dobro zakrije. Podrgnite karto ob svoje lase. Tako boste prednjo stran karte malce namastili z maščobo na laseh. Nato dajte karto na poljubno mesto v sredino kupa in kup postavite na mizo. Kup močno udarite z robom dlani (kot pri karate udarcu) pod kotom 45°. Zgornji del kupa bo malce zdrsnil s spodnjega ravno na mestu, kamor ste dali namaščeno karto. Zdaj morate na tem mestu samo še privzdigniti kup. Spodnja karta privzdignjenega dela je gledalčeva karta.

Pa še nasvet:
Trik izvedite le enkrat, deluje pa najbolje, če si nekaj dni pred tem ne umijete las.

315. PRAVIČNO RAZDELJENO

Število igralcev: štirje ali več
Potrebujete: karte za skat

Štiri ase namestite v kup tako, da bodo od zgoraj navzdol 10., 11., 21. in 22. karta v kupu. Dva gledalca prosite, naj si vsak od njiju zapomni eno številko med 10 in 19, nato pa še druga dva gledalca, naj si zapomnita vsak po eno številko med 20 in 29. Za vsak slučaj si naj vsi štirje svojo številko zapišejo.

Nato večkrat navidezno privzdignite kup, tako da bo izgledalo, kot da so karte premešane. Prvi gledalec vam pove svojo številko (npr. 12). Z vrha navzdol obrnjenih kart eno po eno odštejte ustrezno število kart (v tem primeru 12) in jih zlagajte na poseben kup. Nato seštejte števki števila, ki vam ga je dal gledalec (v tem primeru 1+2=3). Od novonastalega kupčka jemljite eno po eno karto in jih zlagajte na stran. Ko pridete do karte, ki je po vrsti enaka vsoti (v našem primeru tretja karta), jo z licem navzdol položite na posebno mesto na mizi. Preostale karte še naprej jemljite s kupčka in jih zlagajte na nov kupček. Nato ta kupček postavite na osnovni kup. Tako bodo karte zopet v enem kupu in bodo v enakem vrstnem redu kot pred začetkom prelaganja kart. Tudi pri preostalih treh gledalcih s številkami storite enako:

- gledalec naj vam pove svojo številko
- s kupa posamično preložite na nov kup število kart, ki ustreza gledalčevi številki.
- seštejte števki gledalčeve številke
- na nov, tretji kupček preložite z drugega kupčka eno po eno karto, dokler ne pridete do številke, ki je enaka vsoti števk gledalčeve številke. To karto dajte na stran.
- štejte karte še naprej, dokler vam drugega kupčka ne zmanjka, nato pa dajte novonastali kup na kup št. 1.

Tako boste ob koncu imeli na mizi štiri karte. Obrnite jih. Na veliko začudenje gledalcev bodo vse štiri karte asi.

316. POTIPAJ KARTO

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, zelo majhno ogledalo, lepilo

Eden od gledalcev naj premeša karte. Ko vam jih vrne, jih obrnite z licem proti gledalcem, sami pa jih ne poglejte. Gledalcem naznanite, da boste lahko uganili vse karte po vrsti, ne da bi jih pogledali. Seveda vam nihče od navzočih ne bo verjel. Zamotite gledalce s svojim pogledom, medtem pa tipajte in drsite z rokami po sprednjem delu prve karte obrnjene proti gledalcem. Nato jim poveste karto. Po aplavzu potipajte naslednjo karto in jo uganite, in nato še poljubno število kart. Za vsako karto povejte vrednost in barvo in jo nato položite nekam na stran.

In kako deluje ta zvijača? Na spodnji del mezinca prilepite zelo majhno ogledalce, v katerem se bo potem dalo videti karto, ki jo »otipujete«.

317. ZAZNAMOVANA KARTA

Število igralcev: štirje ali več
Potrebujete: karte za skat

V vogal ene karte zarežite znak tako, da bo viden samo nekomu, ki ve zanj. Dajte to karto gledalcem v pogled in jim naznanite, da boste to karto v hipu potegnili iz kupa, čeprav ga bodo gledalci močno premešali. Zaznamovano karto vtaknite z licem navzdol nazaj v kup in prosite enega od gledalcev, da kup krepko premeša. Ko bo končal, vzemite navzdol obrnjen kup v roke in z njega jemljite po eno karto. Pri tem s prstom neopazno podrsajte ob robu vsake karte. Ko najdete zaznamovano karto, jo pokažite začudenem občinstvu.

Nasvet: pred izvedbo zvijače vadite tipanje za zaznamovano karto.

318. SKRIVNOST PISEMSKIH OVOJNIC

Število igralcev: štirje ali več
Potrebujete: karte za skat, štiri enake pisemske ovojnice, list papirja in svinčnik, nožek za ovojnice

Najprej naj eden od gledalcev karte dobro premeša. Ko dobite snopič nazaj, si neopazno oglejte spodnjo karto in si jo zapomnite (na primer srčeva dama). Zdaj pa naj trije gledalci iz kupa izvlečejo vsak po eno karto in si zapomnijo njeno številko in barvo, nato pa jo naj dajo v pisemsko ovojnico in jo zalepijo. Snopič kart postavite na mizo z licem navzdol. Razgrnite karte po mizi in jih malce pomešajte, pri tem pa si zapomnite, kje je karta, ki je bila v snopiču čisto spodaj. Gledalcem povejte, da boste tudi vi iz kupa vzeli eno karto (v tem primeru srčevo damo). Nato z rokami malo krožite nad razgrnjenimi kartami in izvlecite karto, ki ste si jo zapomnili. Tudi to dajte v pisemsko ovojnico. Eden od gledalcev si naj zapiše, katero karto ste izvlekli iz kupa. Sedaj zberite skupaj vse pisemske ovojnice in pri tem pazite, da bo tista z vašo karto čisto spodaj. Nato se začne odkrivanje skrivnosti pisemskih ovojnic. Odprite prvo ovojnico. Gledalci bodo mislili, da je v ovojnici vaša karta. Rekli jim boste: »Jaz sem izvlekel srčevo damo, kajne?« Povlecite karto iz ovojnice in recite: »Da, to drži!« Gledalci bodo mislili, da držite svojo karto, v resnici pa je ena od kart, ki so jo izvlekli iz kupa gledalci. Tako sedaj poznate eno izmed treh kart. Preden odprete naslednjo ovojnico, recite: »V tej ovojnici je pa . . .« in povejte karto, ki ste jo prej potegnili iz prve ovojnice. Gledalci vam bodo potrdili, da imate prav, vi pa si boste zdaj videli že drugo karto od treh. Tudi s tretjo in četrto ovojnico boste storili enako, kot z drugo. Tako boste vedno vedeli že eno karto več, saj boste gledalcem navajali karto, ki ste jo izvlekli iz ovojnice že prej. V četrti ovojnici bo vaša karta, ki jo morate neopazno spraviti na prvo mesto kupčka štirih kart. Šele nato lahko vse štiri karte pokažete začudenim gledalcem.

319. LUKNJA V ČASOPISU

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, časopis, škarje

V časopis izrežite majhno luknjo, skozi katero se sicer da videti, a se je ne da lahko opaziti. Istočasno si pripravite še en časopis, ki naj bo enak prvemu.

Povabite enega od gledalcev na oder in ga prosite, naj si časopis drži pred obrazom. Sedaj podržite eno karto pred časopisom in ga vprašajte, katero karto misli, da držite pred njim. Seveda tega ne bo vedel, saj zaradi časopisa pred obrazom karte ne vidi. Zdaj pa je čas, da se z gledalcem zamenjata. Časopis dajte na stran in razložite gledalcu navodila. Povejte mu, da vam bo moral pred obrazom podržati katero koli karto, ki jo boste vi uganili. Ko gledalcu vse obrazložite, vzemite v roke pripravljen časopis z luknjo in ga podržite pred obrazom (razlike ne bo nihče opazil, ker je številka časopisa ista). Skozi luknjo boste lahko videli karto. Na začudenje gledalcev ne boste uganili samo ene, temveč vse karte, ki vam jih bodo podržali pred obrazom.

320. TRIK Z VSOTAMI

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Ta trik lahko izvedete samo enkrat, saj morate kup kart pravilno pripraviti:

Kot prvo karto kupa postavite na primer križevega kralja (ki ima vrednost 4), kot naslednjo karto pa križevo sedmico. Skupaj imata karti vrednost 11. Naslednja karta naj bo na primer pikova osmica, nato pa pikova dama (vrednost 3). Vsota vrednosti teh dveh kart je zopet 11. Tako si lahko pripravite celo vrsto parov, katerih zaporedje barv poznate in katerih vsota vrednosti znaša 11. Ko premešate vse karte dvakrat, se zdi celoten kup kart dobro premešan, vendar pa so karte še vedno v prvotnem vrstnem redu. Nato kup podajte enemu izmed gledalcev in ga prosite, naj dvigne prvo karto in jo postavi na mizo z licem navzgor. Sedaj povejte publiki, da veste, katera karta bo naslednja. Znana vam je barva naslednje karte, kakor tudi vsota njene vrednosti in vrednosti karte, ki jo je gledalec položil na mizo. Ljudje bodo težko verjeli, da lahko napoveste naslednjo karto, toda uganili jo boste pravilno. Občinstvo bo bolj in bolj navdušeno, ko boste pravilno uganili tudi 4., 6., in 8. karto. Ker se bo zdelo, da so karte v slučajnem zaporedju, gledalci ne bodo tako hitro ugotovili logike zvijače. Da bodo še bolj zmedeni, lahko uporabite pri parih kart različne vsote, npr. vsota prvega para naj znaša 10, drugega 11, tretjega 12 in tako naprej, lahko pa tudi naredite zaporedje barv bolj zapleteno. Naj bo vaša domišljija pri tem brez meja.

321. ZVIJAČA Z CILINDROM

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, cilinder ali drug klobuk, ruto

Za rob cilindra ali klobuka zataknite eno posebno karto, na primer srčevega asa. Te karte gledalci seveda ne smejo videti. Prazen cilinder pokažite publiki in demonstrativno vrzite vanj celoten kup kart. Nato pokrijte celoten cilinder z ruto in ga močno pretresite, da se karte dobro premešajo. Zdaj povejte gledalcem, da za vas ni problem pričarati iz cilindra na primer srčevega asa, brez da bi pogledali vanj. Skrivnostno sezite z roko pod ruto v cilinder in izza roba povlecite srčevega asa in ga pokažite gledalcem. Aplavz vam je zagotovljen.

Nasvet:
Trik je dober za prehod med večjimi triki.

322. PRIVZDIGNITE, PROSIM!

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Zapomnite si spodnjo karto kupa, obrnjenega z licem navzdol. Zaprosite enega od gledalcev, naj iz njega povleče eno karto in si jo zapomni.

Ko gledalec to stori, naj položi karto na kup in naj kup večkrat privzdigne. To večkrat zahtevajte od njega z besedami »Privzdignite, prosim!« S tem ko gledalec večkrat privzdigne karte, se gledalčeva karta lepo zmeša v kup. Pa vendar jo boste lahko našli.
Sedaj obrnite kup in z njega pobirajte karte eno po eno. Ko boste prišli do karte, ki ste si jo morali vi zapomniti (spodnja karta kupa, preden je bil premešan), boste vedeli, da je naslednja karta gledalčeva.
Če boste malce pomislili, boste sami ugotovili, zakaj je temu tako.

323. KAKO JE TO MOGOČE?

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat

Za ta trik morate snop kart razdeliti v dva približno enaka kupa. V enem kupu naj bodo na primer samo karte s sodimi števili, v drugem pa samo z lihimi, vendar pa mora izgledati, kot da so karte razdeljene v dva kupa čisto slučajno. Razliko med kupčkoma poznate le vi. Ponudite enega od kupčkov gledalcem in jih prosite naj eden od njih povleče eno karto. Medtem, ko prosite gledalce, naj si izvlečeno karto dobro zapomnijo, zamenjajte kupčka ne da bi gledalci to opazili.
Zdaj pa prosite gledalce, da porinejo svojo karto nekam v sredo kupčka in naj ga dobro premešajo. Potem naj vam snopič kart vrnejo. Z vrha kupa dvigujte karte eno po eno. Iskano karto prepoznate, ker po logiki ne spada v ta sveženj, temveč v ta drugega. Uspeh trika je odvisen od tega, kako dobro izberete in nato prikrijete logiko, po kateri so karte razdeljene v dva kupčka.

324.TRIK Z RAČUNANJEM

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: karte za skat, list papirja, svinčnike

Pred izvedbo trika skrijte v žep suknjiča pikovo desetko, pikovo osmico, pikovo devetko in pikovo damo. Pri tem naj bo desetka spodnja karta, na njej naj bo osmica, potem devetka in dama na vrhu. Vzemite snop preostalih kart in ga dobro premešajte. Tudi premešan snopič kart pospravite v žep, pri čemer štiri karte, ki so že bile v žepu, postavite na vrh kupa. Nato rečete publiki: »Najprej bomo delali samo s številkami. Karte nam bodo pri tem le v napoto. Poleg tega sem opazil, da ste zelo kritična publika in najbrž bi si mislili, da bom takrat, ko boste vi napeto računali, s kartami kaj skrivoma počel. Zato jih bom dal kar žep.« Zdaj pa prosite enega od gledalcev, naj si na papir zapiše trimestno število. Edino pravilo pri tem je, da mora biti prva cifra števila za dve večja od zadnje, saj bi bilo drugače nemogoče računati naprej. Pod to poljubno število potem gledalec zapiše še zrcalno sliko števila (torej zamenja prvo in zadnjo cifro). Nato gledalec od števila, ki si ga je izmislil, odšteje zrcalno število. Pod dobljeni rezultat se zopet zapiše zrcalno število rezultata. Razlika in zrcalna slika razlike se seštejeta.

Primer:	Poljubno število:	643
	Minus zrcalno število:	346
	Razlika:	297
	Plus zrcalno število razlike:	792
	Končni rezultat:	**1089**

Če bo naloga opravljena pravilno, bo končni rezultat v vsakem primeru 1089. Naj vam izbrani gledalec pove svoj končni rezultat. Mirno in glasno ga ponovite. Potem pa vzemite snop kart iz žepa in ga postavite na mizo. Povejte publiki, da boste končni rezultat, ki ga je izračunal gledalec, potegnili z vrha kupa kart. Najprej dvignete s kupa pikovo damo. »No,no,« se zasmejte, »dame pa res nisem hotel, hotel sem karte s številkami! No pa vseeno nadaljujmo.« Nato dvignite naslednje tri karte in jih postavite na mizo eno poleg druge v vrstnem redu, v katerem ste jih dvignili. Tako boste dobili enako število, kot ga je izračunal gledalec, pri čemer šteje desetka za tisočice in stotice števila.Trik izvedite le enkrat, saj bodo gledalci drugače opazili, da pri računanju vedno pridejo do enakega rezultata.

Komunikativne družabne igre za več oseb

325. IME MI JE, ŽIVIM V, RAD JEM ...

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: ruta, kos krede ali oglja

Ta igra je zelo primerna za otroke. Najprej zavežite v ruto vozel. Igralci sedijo v krogu, izberejo nekoga, ki bo igro začel. Ta igralec mora reči eno črko, npr. črka L. Ko igralec pove svojo črko, vrže zavozlano krpo kateremu koli drugemu igralcu. Igralec, ki ga vozel zadene, mora, kot pove ime igre, povedati stavek „Ime mi je Luka, živim v Ljubljani, jem rad limone.“ Treba je torej hitro najti besede za ime, mesto in hrano, ki se začnejo s črko, ki jo reče prvi igralec. Če je drugi igralec svojo nalogo opravil dobro, si izmisli svojo črko in vrže zavozlano krpo kateremu koli drugemu igralcu. Igralci določijo čas, v katerem si mora igralec izmisliti besede (na primer 10 sekund - eden od igralcev šteje do deset). Kdor svoje naloge ne opravi v tem času, dobi na čelo s kredo (ali ogljem) črtico. Kdor ima po desetih krogih na čelu najmanj črtic, zmaga.

326. TRGOVEC IZ LJUBLJANE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: kos krede ali oglja

Vsi igralci sedijo v krogu. Določijo igralca, ki mora stopiti v sredo kroga. Ta igralec stopi do katerega koli drugega in mu pove: »Sem trgovec iz Ljubljane, iščem lepe stvari, mi lahko prodaš jih ti?« Vprašani igralec mora sedaj v dvajsetih sekundah (čas se lahko meri z uro ali s štetjem) poimenovati pet stvari, ki jih je mogoče kupiti ali prodati in se začnejo s črko L (kot Ljubljana). Na primer: lopata, lubenica, lipov čaj, lonec, leksikon. Če igralcu uspe našteti pet stvari v pravem času, se igralec, ki stoji v sredini, izbere nekoga drugega in ga vpraša isto vprašanje. Tudi ta mora našteti pet stvari, ki se jih da kupiti ali prodati in se začnejo s prvo črko kraja, ki ga je navedel igralec v sredini. Toda pri tem ne sme ponoviti nobene od stvari, ki jih je naštel že prvi igralec. Tako postaja naštevanje vedno težje. Igra se igra, dokler nekomu ne uspe v dvajsetih sekundah našteti petih stvari ali pa navede stvar, ki jo je povedal že kdo pred njim. Ta igralec mora nato stopiti na sredino, na čelo pa dobi tudi črto (s kredo ali ogljem). Sedaj ta igralec postavlja vprašanje drugim, a pri tem naj zamenja mesto (npr. prodajalec iz Maribora, itd.) Tako je določena nova začetna črka za besede in začne se nov krog. Kdor ima na koncu igre (število krogov se določi na začetku) na čelu največ črtic, izgubi igro. (prvi igralec na sredini ne dobi črtice).

Nasvet:
Čas in število stvari, ki jih je potrebno spremeniti, se lahko seveda spremenijo.

327. IGRANJE VIOLINE IN OSLOVSKA UŠESA

Število igralcev: trije ali več

Vsi igralci sedijo v krogu. Izberejo enega igralca, ki se postavi v sredino kroga. Izbere si poljubnega igralca, se postavi pred njega, svoje roke postavi k ušesom in jih premika sem in tja tako, da oponaša oslovska ušesa. Sedeči igralec, pred komer poteka ta pantomima, mora sedaj oponašati igranje violine. Čez nekaj časa lahko igralec v sredini menja pantomimo in začne igrati violino. V tem trenutku mora tudi sedeči igralec menjati pantomimo in začeti oponašati oslovska ušesa. Čez nekaj časa lahko igralec v sredini zopet menja in v istem trenutku mora tudi sedeči igralec menjati pantomimo. To se ponavlja tako dolgo (največ deset menjav), dokler se sedeči igralec ne zmoti. Kako se lahko zmoti? Zmoti se, ko pozabi menjati pantomimo in dela isto stvar kot stoječi igralec. Ponavadi se to zgodi po več menjavah. Ko stori sedeči igralec napako, zamenja stoječega igralca na sredini kroga in si izbere svojo žrtev. Če pa se sedeči igralec ne zmoti in prestane uspešno vseh deset zamenjav pantomime, si more igralec v sredini kroga izbrati novo žrtev.

328. OGENJ, ZRAK, VODA, ZEMLJA

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: zavozlano ruto ali majhno žogico

Vsi igralci sedijo v krogu in izberejo enega za vodjo igre. Ta dobi zavozlano ruto (ali žogico) in se postavi na sredino kroga. Njegov stol naj se umakne na stran. Zdaj se igra začne. Vodja igre poljubnemu igralcu zavozlano ruto in zakliče »zrak« (ali pa „ogenj“, „voda“ ali „zemlja“). Igralec, ki je moral ujeti ruto, mora tako poimenovati eno živel, ki živi v zraku (npr. orel). Nato vrže ruto nazaj vodji igre, ki jo vrže novem igralcu in zakliče enega od štirih elementov. Spet mora igralec, ki dobi ruto, povedati eno žival, ki živi v tistem elementu. Kaj če vodja igre zakliče »ogenj«? V tem primeru vodja igre sicer vrže enemu od sedečih igralcev ruto, toda ta ne pove nobene živali (le katera živi v ognju?), temveč morajo vsi igralci hitro zamenjati sedeže. Pri tem poskusi tudi vodja igre dobiti svoj sedež. V vsakem primeru na koncu ostane eden igralec, ki ni dobil svojega stola in ta postane novi vodja igre. Začne se lahko nov krog. Kaj pa, če eden od igralce reče žival, ki ne živi v elementu, ki ga je zaklical vodja?

V tem primeru mora ta igralec na sredino in postane vodja igre. Kdor je bil na koncu vnaprej določenega števila krogov največkrat vodja, izgubi igro.

Različice: Igralci se lahko dogovorijo, da igralec, ki je ujel vozel, le-tega takoj vrže naslednjemu sedečemu in ne nazaj vodji igre. Ta, ki ujame vozel, zakliče element in ga vrže naprej. Tako postane igra veliko hitrejša.

329. PIKA POKA

Število igralcev: štirje ali več
Potrebujete: ožgan kos plute

Vsi igralci sedijo v krogu. Nekdo podrži kos plute nad plamenom, da ta malce poogleni. Z poogljenelo pluto je mogoče na obraz risati lepe črtice ali pikice. In to je pri igri »pika-poka« zelo pomembno. Vsak igralec dobi svojo številko, ki naj bo primerna številu igralcev (če je igralcev pet, dobijo igralci številke 1, 2, 3, 4 in 5). Igralec s številko 1 postane vodja igre. Vodja igre začne z igro, prav tako začne tudi vsak nov krog, ko kateri od igralcev naredi napako. Ob začetku kroga pove vodja igre sledeči stavek: »Jaz sem Pika-poka številka 1 in še pike nimam.« Nato se obrne k poljubnem igralcu (npr. k igralcu št. 5) in nadaljuje: »Pika-poka številka 5, koliko pik imaš pa ti?« Tak pride na vrsto igralec št. 5. Reči mora: »Jaz sem Pika-poka številka 5 in še pike nimam.« Ta se obrne spet k nekomu drugemu (npr. št 2): »Pika-poka številka 2, koliko pik imaš pa ti?« Kdor se pri izgovorjavi teh trdno določenih stavkov zmoti, dobi ali na nos ali na čelo piko s pluto. Ko nekdo pokliče nekega igralca, ki že ima piko na čelu (npr. št. 3), mora ta stavek seveda povedati tako »Jaz sem Pika-pola številka 3 in že imam eno piko. Pika-poka številka….itd.« Tako se s tem, da nekdo naredi napako pri izgovorjavi stavka ali pa da pozabi, koliko pik ima na obrazu, situacija neprestano spreminja. Vsak odstop od pravil prinese piko na obraz. Igra poteka tako dolgo, dokler nima nekdo štiri pike (ali pet, šest, sedem...). Nato pa sledi umivanje obraza. Igra je zelo zabavna in prinese več veselja, če je udeleženih čim več igralcev.

330. ODDAJNIK

Število igralcev: pet ali več (igra je za večje skupine)

Vsi igralci sedijo v krogu. Trije igralci, ki sedijo skupaj, tvorijo enoto, in sicer eden je glavni oddajnik, dva pa sta pomožna. Igralec, ki sedi v sredini te trojice, je glavni oddajnik. Ta začne oddajati tako, da položi obe roki z dlanmi navzdol na stegna in začne z njimi migati (kot da bi tipkal na tipkovnici). Pomožna oddajnika prav tako začneta oddajati, vendar vsak samo z eno roko, in sicer samo s tisto, ki je bližje glavnemu oddajniku. Po kratkem oddajanju sporočilo dobi naslednji glavni oddajnik. To stori prvi glavni oddajnik tako, da pokliče nekoga drugega v krogu (lahko tudi enemu od pomožnih oddajnikov) po imenu (npr. »kličem Marka«) ali pa po nekem drugem znaku (npr. „kličem osebo z rdečimi lasmi“). Poklicani postane novi glavni oddajnik, njegova soseda na levi in desni pa pomožna oddajnika. Vsi morajo začeti s premikanjem prstov oddajati signal, ki ga kmalu oddajo novemu igralcu. Kdor se pri tem zmoti in npr. dvigne na stegno napačno roko ali pa odreagira prepozno, je izločen in se mora postaviti za svoj stol. Pri tako nastali luknji v krogu tvorijo najbližje sedeči spet oddajno enoto. Igra poteka tako dolgo, dokler ne ostanejo v krogu samo trije igralci. Ti trije so zmagovalci igre.

331. TELEGRAFIRANJE

Število igralcev: štirje ali več (igra je idealna za večje skupine)

Priprava igre:
Igralci postavijo stole v krog, pri čemer uporabijo en stol manj kot pa je igralcev. Določi se en igralec, ki se postavi v sredino kroga. Vsi ostali se posedejo na stole in se primejo za roke. Tako nastane zaprt krog. Nekdo v krogu lahko stisne roko sosednjega igralca, ta pa stisne nato roko svojega soseda, itd. Tako lahko poteka po krogu signal – igralci lahko torej telegrafirajo.

Potek igre:
Najprej igralci določijo enega izmed sedečih igralcev, ki mora poslati neko sporočilo. Izbrani igralec reče: »Pošiljam telegram…« in pove ime poljubne-

ga igralca v krogu, na katerega naslovi telegram. Nato stisne roko ali levega ali pa desnega soseda. Ko to naredi, reče naglas: »Odposlano!« Sosed, ki je prejel signal, ga odda naprej naslednjemu in ta spet naslednjemu itd., dokler signal ne doseže ciljnega igralca, ki reče naglas »Prejeto!« Zdaj lahko ta igralec komurkoli v krogu pošlje svoj telegram.
Stiskanje rok mora biti neopazno!
Čar telegrafiranja je v tem, da igralec v sredini kroga ne sme opaziti signala, ki prehaja z igralca na igralca. Tako morajo igralci signal pošiljati naprej dobesedno z občutkom, da so stiski čim manj opazni.
Kaj se zgodi, če igralec v sredini kroga opazi stisk?
Igralec na sredi takoj zakriči »Stop!« in igralec, ki je stisnil sosedovo roko (in ne igralec, čigar roka je bila stisnjena) mora na sredino kroga. Prvi igralec s sredine sede na njegov stol. Seveda je tukaj poštenost zelo pomembna. Igralec, ki je dobil sedež novega igralca v sredini, sem poslati nov telegraf.

Pomembna pravila za telegrafiranje:
1. igralec nikoli ne sme dati naprej signala, če nihče ni stisnil njegove roke.
2. Kdor pošilja telegram, ga lahko pošlje vedno samo v eno smer, nikoli v obe.
3. Vse roke morajo biti vidne igralcu v sredini.
4. Roke naj bodo mirne, saj lahko živčno trzanje nekdo razume kot signal.

Konec igre:
Igralci igrajo igro, dokler se jim ljubi.

332. AKADEMIJA PESNIKOV

Število igralcev: pet ali več (igra je za večje skupine)

Igralci sedijo v krogu. Določi se vodja igre, ki si izbere poljubnega igralca v krogu, pokaže nanj, in mu zrecitira polovico še nepoznane »pesmi,« npr. »Brez srn ni gozda . . .«, nakar mu mora izbrani igralec odgovoriti z ustrezno rimo, npr. »brez sonca ni grozda.« Pomembno pri tem je, da vsak verz teh pesmi vsebuje besedi »brez« in »ni«. Poleg tega se mora zadnja beseda drugega verza rimati z zadnjo besedo prvega. Če izbrani igralec pravilno dopolni rimo vodje igre, si lahko sam izmisli prvi verz naslednje pesmi in izbere naslednjega igralca, ki jo mora dopolniti. Kdor pa v določenem času (čas določijo igralci sami) ne najde rime, izpade. Igralec, ki na koncu ostane, je zmagovalec.

333. ŠTEVILKE V RITMU

Število igralcev: pet ali več (igra je za večje skupine)

»Številke v ritmu« je igra, v kateri je pomemben odziv, in je zelo zabavna za večje skupine.

Vsi igralci sedijo v krogu. Naloga celotne skupine je, da v skupnem ritmu opravijo štiri gibe. Preden se igra začne, naj celotna skupina te štiri gibe malo vadi. Najprej se vsi z rokami udarijo ob stegna, nato plosknejo z rokama, tlesknejo s prsti desne roke in nazadnje tlesknejo z prsti leve. Nato se vsi v krogu preštejejo. Številka, ki jo vsak dobi, ni vezana na njega, temveč na stol. To je zelo pomembno za nadaljnji potek igre. Oseba, ki sedi na stolu številka ena, je vodja igre. Igra se lahko začne. Vsi se z rokami udarijo po stegnih, plosknejo, tlesknejo z desno in tlesknejo z levo. V trenutku, ko vodja tleskne z desnimi prsti, reče svojo številko, torej številko »ena«. Ko tleskne z levimi prsti, pa pove neko drugo številko, npr. »dvanajst«. Igralec s številko dvanajst mora sedaj zelo paziti. Ritem štirih gibov se ne prekine, temveč se nadaljuje brez motenj. Ko pride spet na vrsto tleskanje s prsti, mora najprej izgovoriti svojo številko (12), nato pa še neko novo. Zdaj mora spet odreagirati novi igralec, toda seveda ne takoj, temveč šele takrat, ko je na vrsti tleskanje. Najtežje pri tej igri so ritmični gibi, pri katerih je treba točno ob tleskih reči primerne številke. Pri tem se človek prav lahko zmoti. Kdor odreagira napačno ali pa v narobe ritmu, se mora usesti na mesto vodje igre, vsi ostali med stolom vodje in njegovim prejšnjim stolom pa se premaknejo za en stol, da zapolnijo spet krog, pri tem pa dobijo številke svojih novih stolov. Nova številka 1 začne nov krog igre. Po želji se lahko igralcem, ki se zmotijo, postavi kakšne dodatne kazni. Trajanje igre se določi pred začetkom igre.

334. MIKADO

Število igralcev: dva ali več
Potrebujete: paličice za mikado

Priprava in cilj igre:
Ponavadi snopič paličic za mikado vsebuje 31 paličic. Cilj igre je, z mirno roko dobiti čim več paličic in tudi čim več vredne paličice. Točke, ki jih v posameznih igrah pridobijo igralci, se lahko seštevajo in končna vsota po več igrah odloča o zmagovalcu. Lahko pa se igra le po eno igro in ima vsaka igra svojega zmagovalca.

Vrednost posameznih paličic:
MIKADO (ponavadi modra) = 20 točk
MANDARIN (rumeno-modra ali pa zaporedje rdeča-modra-rdeča-modra-rdeča) = 10 točk
BONZE (oranžna ali v zaporedju modra-rdeča-modra) = 5 točk
SAMURAI (zelena ali zaporedje modra-rumena-rdeča) = 3 točke
KULI (rdeča ali modra-rdeča = 2 točki
Seštevek vrednosti vseh 31 paličic znaša 145 točk.

Potek igre:
Vseh 31 paličic eden od igralcev prime v roko. Prime jih za spodnji konec in z roko se dotika mize. Palice štrlijo iz njegove roke navpično v zrak. Igralec roko hitro razpre, tako da paličice pomešano padejo po mizi. Igralec, ki je raztresel paličice, lahko začne s pobiranjem. Poskusiti mora s prsti eno paličico za drugo vzeti s kupa, ne da bi pri tem premaknil katero od drugih paličic. To je včasih enostavno, včasih pa tudi zelo težko. Pri tem je dovoljeno pritisniti na konico paličice, da se pri tem dvigne. Takoj ko eden od igralcev dobi paličico MANDARIN, si lahko z njo pomaga pri jemanju paličic s kupa, kar nalogo precej olajša.

Kdor pa dobi paličico MIKADO, ima še posebno srečo:
1. Dobil je paličico z najvišjo vrednostjo
2. Pri neprijetnem položaju si lahko s paličico MIKADO kup do trikrat razmeče in si s tem pridobi boljšo razporeditev paličic.
3. Edini od igralcev se lahko dvigne s svojega stola, kar drugi ne smejo. Eden igralec lahko tako dolgo pobira paličice z mize, dokler se ne zamaje katere druga paličica. Takrat je na vrsti naslednji igralec.

Konec igre:
Igre je konec, ko na mizi ni več paličic. Kdor doseže največje število točk, je zmagovalec. V naslednji igri sme on metati paličice. Igralci se lahko pred igro domenijo, da se sme met ponoviti, če so paličice slabo razporejene.

Nasvet: Za igro obstajajo tudi druga pravila, ki jih lahko kadarkoli uporabite.

335. BESEDA, STAVEK, ZMAGA!

Število igralcev: trije ali več

Pri tej besedni igri eden od igralcev s poljubno besedo začne poved. Naslednji igralec mora ponoviti besedo in dodati naslednjo besedo, ki se bo smiselno navezovala na prejšnjo. Tretji igralec mora ponoviti prvi dve in dodati tretjo besedo, ki nadaljuje poved. Tako besedo za besedo nastaja dolga poved, ki seveda lahko vsebuje tudi odvisne stavke. Dokler lahko igralec še doda eno besedo, ostaja v igri. Kdor pa ne ve več, s katero besedo bi nadaljeval stavek, je izločen. Ko nihče več ne zna nadaljevati povedi, se začne naslednja igra.

Primer:
Dva
Dva prijatelja
Dva prijatelja gresta
Dva prijatelja gresta v
Dva prijatelja gresta v Ljubljano
Dva prijatelja gresta v Ljubljano, da . . .

336. BESEDNA IGRA S ČRKAMI

Število igralcev: trije ali več

Igra poteka v več krogih. Za vsak krog igralci izberejo eno črko iz abecede. Naloga vsakega igralca je, da najde karseda hitro besedo, v kateri se izbrana črka čim večkrat ponovi. Po kratkem premisleku vsak pove svojo besedo. Zmagovalec je seveda tisti, ki je našel besedo z največkrat ponovljeno črko. Seveda lahko namesto črke igralci določijo tudi zlog, npr. vo, lj, ...

Primeri:

I: kikiriki	= 4 x I
A: rabarbara	= 4 x A
GR: grgranje	= 2 x GR
VO: vojvoda	= 2 x VO

337. NA MOJI TABLICI SO ROŽE

Število igralcev: trije ali več

Ta igra je idealna za dolgo potovanje, med katerim se potniki že malce dolgočasijo. Pri igri gre za to, da igralci iz črk z registrskih tablic tvorijo besede iz vnaprej določenih besednih družin. Nekdo recimo reče: »Na moji registrski tablici so rože!« Igralci nato določijo neko tablico in začnejo iz črk sestavljati imena rož. Kdor je prvi našel imena rož za vse črke s tablice, sme določiti novo kategorijo, na primer imena, države, mesta, živali, pevci, avtomobilske znamke, pijače, itd. Nato igralci določijo novo registrsko tablico.

Primer za rože:
LJ C4 05M –Lilija, Jetrnik, Ciklame, Materina dušica
MB D5 99Z – medenika, bodeča neža, detelja, zvonček

338. ZABAVNA NESKONČNA ZGODBA

Število igralcev: trije ali več

Pri tej igri ni zmagovalcev in poražencev, temveč samo veliko zabave. Vse kar se v igri počne, je izmišljanje smešnih zgodbic. Eden od igralcev začne in pove prvi stavek zgodbe. Drugi igralec prvemu stavku doda drugega. Tako vsak igralec doda svoj stavek in kmalu nastane neverjetna zgodbica z mnogo osebami, junaki, dogodivščinami. Če je v bližini kakšen snemalnik zvoka, lahko igralci spontano zgodbo tudi posnamejo, da se zabava še ne konča, ko se konča zgodba. Igra nudi kreativno zabavo.

Primer: »Nekega nedeljskega popoldneva se je odločil čarodej Gregor, da bo šel na sprehod. Oblekel si je roza spodnjice in si okoli vrata obesil desko s straniščne školjke, da ga nihče ne bi prepoznal…«

339. NORI SVET

Število igralcev: večja skupina
Potrebujete: stoli

Igralci sedijo v krogu, določijo vodjo igre. Nekaj igralcev gre iz sobe, da lahko vodja preostalim igralcem pojasni pravila igre. Vsi morajo namreč igrati „norce“. In to gre tako: Vsak igralec v sobi bo dobil eno vprašanje od igralcev, ki so sobo zapustili. Prvi igralec lahko na prvo vprašanje odgovori z nesmiselnim odgovorom. Toda od drugega igralca in drugega vprašanja naprej se to spremeni. Drugi igralec mora na drugo vprašanje odgovoriti s pravilnim odgovorom na prvo vprašanje. Tretji igralec odgovori na drugo vprašanje, tretji na četrto, itd. Vsak igralec torej odgovori na prej zastavljeno vprašanje, in sicer tako neopazno kot le mogoče, a smiselno. Pred vrati čakajoči igralci sedaj vstopajo v sobo eden po eden. Enemu od igralcev morajo zastaviti poljubno vprašanje, in pri tem ugotoviti, za katero »boleznijo« boleha skupina.

Primer:
1. vprašanje: Kje si se rodil?
Odgovor prvega igralca: Lačen sem. (nesmisel)
2. vprašanje: Katera je naša najvišja gora?
Odgovor drugega igralca: V Celju.
3. vprašanje: Katera je tvoja najljubša jed?
Odgovor tretjega igralca: Triglav, kajne?
Pri takšnem odgovoru se da kaj hitro ugotoviti bolezen. Komur uspe ugotoviti, se lahko tudi sam gre norca in odgovarja na vprašanja zunaj stoječih igralcev.

340. OPONAŠAJ ŽIVAL

Število igralcev: trije ali več

Tema te zanimive igre z ugibanjem so živali. Vsak igralec mora oponašati poljubno, dokaj poznano žival. Pri tem lahko uporabi glavo, roke in glas, ne sme pa govoriti. Kdor ugane žival, dobi točko, prav tako pa jo dobi tudi imitator živali. Prvi krog igre naj bo dokaj enostaven, oponašajo naj se živali, ki jo jih ni težko prepoznati (slon, osel). Toda igra bo iz kroga v krog težja in tako bolj zabavna ter bolj napeta, ko bodo igralci začeli oponašati ježe, kamele, hobotnice, itd. Kdor ima po desetih ali dvajsetih krogih največ točk, zmaga. Ta igra je primerna le za večje skupine.

341. STAVIŠ, DA….?

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: bonbone ali kaj podobnega

Igra za potovanje, ki sopotnikom popestri dolgo vožnjo. Igra je enostavna in napeta. Pred začetkom igre potrebuje vsak igralec večje število bonbonov, ki bodo služili kot vložek pri stavi. Po vrsti izzove vsak igralec vse ostale na stavo, ki je povezana z avtomobilsko vožnjo. Taka stava se lahko glasi na primer tako: »Stavite, da se bomo v naslednji minuti peljali preko mostu?« Ali pa »Stavite, da nas bo v naslednji minuti prehitel mercedes?« Enkrat na krog smejo igralci zavrniti določen vložek, naslednjega pa morajo sprejeti. Stavni vložek določi vedno igralec, ki je izzval stavo. Če stavi en bonbon, mora tudi vložek vseh ostalih znašati en bonbon. Če igralec izgubi svojo stavo, mora vsakemu v skupini plačati po en bonbon. Vložek je seveda lahko tudi večji. Zmagovalec stave je na koncu tisti, ki ima največ bonbonov. Prelahke stave so prepovedane!

342. MOLK JE ZLATO

Število igralcev: trije ali več

Pri tej igri ni nikomur treba početi nič, a ravno v tem je problem. Potem ko se igra začne, ne sme nihče od sebe dati niti najmanjšega glasu. Kdor prvi zmoti tišino, izgubi. Na prvi pogled to ni zahtevno, toda biti popolnoma neslišen je precej težko, saj začne igralce kmalu siliti na smeh. Seveda se je dovoljeno pačiti in tako druge igralce prisiliti, da prekinejo molk, a igralec mora pri tem paziti, da sam ne naredi kakšnega zvoka. Zvok je zvok šele takrat, ko ga vsi jasno slišijo. »Na mesta, pripravljeni, tišina!« Število krogov je poljubno.

343. KAJ JE IZGINILO?

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: pripomočki za družabne igre

Ta igra je ena od t. i. iger kim (igre, kjer so pomembni spomin ali čuti). Eden igralec je vodja igre, vsi ostali ugibajo. Vodja igre najprej poišče iz kompleta družabnih iger deset različnih objektov, npr. igralne figurice različnih barv, karte, kocke, paličice za mikado, itd. Vodja nato položi na majhno površino vse stvari tako, da so dobro vidne in jih pokrije z ruto. Ostali igralci ga pri tem ne smejo opazovati. Nato vodja povabi igralce k mizi in razkrije reči za minuto ali dve. V tem času si morajo igralci reči čim bolj zapomniti. Nato morajo spet pogledati stran ali se oddaljiti od mize. Vodja sedaj z mize odstrani enega od predmetov in igralce znova povabi k mizi in znova privzdigne ruto. Kdor prvi ugotovi, katerega predmeta ni več na mizi, zmaga prvo igro. In že se začne druga…

Težavnost je mogoče povečati tako, da se postavi na mizo več predmetov in da je čas, ko so odkriti, krajši.

344. IZJAVA PRIČE

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: časopis

Ta igra je ena od t. i. iger kim (igre, kjer so pomembni spomin ali čuti). Eden igralec je vodja igre, vsi ostali ugibajo. Vodja igre v časopisu izbere sliko ali fotografijo in jo za približno dve minuti pokaže ostalim igralcem (pričam). Nato sliko obrne navzdol in jo da na stran. Nato izbere enega igralca, ki mora sliko čim bolj natančno opisati. Več kot lahko našteje podrobnosti, tem bolje. Po drugi različici igre lahko vsi igralci sliko pisno opišejo. Kdor v določenem času napiše najboljši opis (vodja opise na glas prebere), je zmagovalec. Zanimivo je tudi, če vodja sliko pokaže le za trenutek. Igralci tako dodobra testirajo svoje sposobnosti opažanja in pomnjenja.

345. POTIPAJ!

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: predmete iz zbirke družabnih iger, vrečko, list papirja, svinčnike

Ta igra je ena od t. i. iger kim (igre, kjer so pomembni spomin ali čuti). Eden igralec je vodja igre, vsi ostali ugibajo. Vodja igre iz zbirke iger poišče deset predmetov ali pa izbere deset predmetov iz sobe in jih položi v vrečko. Vsak igralec mora seči v vrečko in s prsti potipati predmete v njej. Nato napiše na svoj list papirja vse, kar je potipal. Vrečka gre k naslednjemu igralcu. Ko vsi igralci raziščejo z rokami vsebino vrečke, je igre konec. Vodja vzame predmete iz vrečke in jih pokaže igralcem. Kdor jih je uganil največ, je zmagovalec. Obstaja tudi zanimiva različica, v kateri vodja vsakemu igralcu stisne v roke določeno število enakih predmetov, igralec pa potem ugiba, koliko jih ima v roki.

346. VONJ

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: različne predmete z vonjem, ruto za oči

Ta igra je ena od t. i. iger kim (igre, kjer so pomembni spomin ali čuti). Eden igralec je vodja igre, vsi ostali ugibajo. Enemu igralcu se zavežejo oči. Vodja igre mu podrži pod nosom različne predmete (npr. milo, jabolko, roža, parfum, kruh, začimbo, čebulo, staro knjigo, itd.). Igralec mora prepoznati predmete po vonju. Ta igralec je tako dolgo na vrsti, dokler se pri ugibanju ne zmoti. Potem je na vrsti naslednji igralec, ki seveda prej ni smel videti predmetov. Kdor zaporedoma prepozna največ predmetov, je zmagovalec.

Nasvet: Nikar ne uporabljajte predmetov z preveč ostrim ali celo nevarnim vonjem.

347. POHIŠTVO SE PREMIKA!

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: sobo s pohištvom

Ta igra je ena od t. i. iger kim (igre, kjer so pomembni spomin ali čuti). Eden igralec je vodja igre, vsi ostali ugibajo. Najprej si vsi igralci zapomnijo postavitev pohištva v sobi. Štejejo tudi predmeti na mizi ali na steni (slike, plakati...). Za ogled sobe naj igralci ne porabijo več kot tri minute. Nato vsi igralci zapustijo sobo, vodja pa sedaj premakne en kos pohištva ali pa en predmet. Spremembe naj ne bodo minimalne, temveč naj bodo dobro opazne. Vodja povabi nazaj v sobo ostale igralce. Kdor prvi opazi spremembo v sobi, postane novi vodja igre. Igra postane težja, če igralci skrajšajo čas, v katerem si poskusijo zapomniti položaje predmetov, ali pa če se dogovorijo, da je dovoljeno prestaviti več kot en predmet.

348. DOBRO POSLUŠAJ!

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: diktafon ali snemalec zvoka

Ta igra je ena od t. i. iger kim (igre, kjer so pomembni spomin ali čuti). Eden igralec je vodja igre, vsi ostali ugibajo. Vodja se mora za to igro malce pripraviti. Predvsem potrebuje radio, ki ima vgrajen mikrofon za snemanje ali pa diktafon. S to napravo posname pred začetkom igre deset različnih zvokov. Vsak posnetek naj ne bo daljši od 10-15 sekund. Ko so zbrani vsi igralci, jim vodja predvaja prvi zvok. Kdor ugotovi, kaj je zvok, dobi točko. Kdor ima na koncu največ točk, je zmagovalec.

Nasvet: Kdor hoče to igro narediti težjo, lahko igralcem predvaja zvoke s tako imenovanih »CD-jev z zvoki«. Predvaja jim lahko tudi petje različnih ptic, ki se ga tudi da dobiti na CD-jih.

349. OČI!

Število igralcev: trije ali več
Potrebujete: škarje, časopise, kataloge, časnike, revije ...

Ta igra je ena od t. i. iger kim (igre, kjer so pomembni spomin ali čuti). Eden igralec je vodja igre, vsi ostali ugibajo. Vodja igre izreže iz časopisov in revij oči znanih oseb in jih prilepi na listke papirja, na hrbtno stran pa napiše imena oseb. Igralcem pokaže prve oči. Ko eden od igralcev ugane lastnika oči, dobi ta eno točko. Nato vodja pokaže naslednje oči. Kdor ima na koncu največ točk, je zmagovalec.

350. PREPOZNAJ ROKE!

Število igralcev: trije ali več (tem več, tem bolje)
Potrebujete: ruto za zvezanje oči

Ta igra je ena od t. i. iger kim (igre, kjer so pomembni spomin ali čuti). Enemu igralcu nekdo zaveže oči. Nato se ostali igralci postavijo v vrsto pred »slepega.« Ta vsakemu v vrsti potipa roke in ga poskuša prepoznati. Četudi se pri tem zmoti, mu ostali igralci povejo pravilno ime šele ob koncu igre. Kdor ugani največ imen, je zmagovalec. Igralci se lahko odločijo tudi za tipanje nosu, nog, ušes ali las.

Želimo veliko veselja pri igranju!

1. Csak ne izgulj

Az egyik legnépszerűbb családi játék.

Játékosok: kettőtől négyig
Anyag: „Ne izgulj" játéktábla, 4 azonos színű Játékbábu minden játékosnak,1 dobókocka

A játék célja:
Minden játékos megpróbálja elsőként eljuttatni 4 bábuját a 4 célmezőre, szerencsésen dobva és ügyesen mozgatva a kockákat.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Minden játékos 4 játékfiguráját az azonos színű sarokmezőkre helyezi. Ezután minden játékos sorban dob. A legmagasabb számmal rendelkező játékos kezdhet. Amíg nincs játékfigurája, addig háromszor dobhat a kockával, hogy „6-ost" kapjon.

Ahányszor egy játékos „6-ost" dob, annyi alkalommal hozhat játékba egy bábut, majd dobhat újra a kockával. A „6-os" utáni második dobásnál a kezdőmezőt („S") el kell hagyni, azaz a figurát a nyíl irányába kell mozgatni annyi mezővel, ahányas számot dobott.

Ha olyan mezőt ér el, amelyet már elfoglalt az ellenfél bábuja, akkor azt ki lehet ejteni. A figura visszakerül a sarokmezőjére, és addig nem mozgatható újra, amíg a kiejtett „6-ost" nem dob. Saját és más játékosok bábui is átugorhatóak, és az átugrott mezők is számítanak. A csillagokkal jelölt négy mező a pihenőpadok. Ezeken a mezőkön nem lehet az ellenfél bábuit leütni, azonban bármikor át lehet ugrani rajtuk. Egy pihenőpadon legfeljebb egy bábu állhat.

A játék vége:
A játék nyertese az a játékos, akinek először sikerül a 4 bábuját a célterületre juttatnia. A többi játékos addig játszhat, amíg ők is el nem érik a célt.

---

2. ne izgulj - 2 x 2

Párban erősebbek vagytok!

Játékosok: Négy
Anyag: „Ne izgulj" játéktábla, 4 azonos színű játékbábu minden játékosnak, 1 dobókocka

A játék célja:
A „Ne izgulj" ezen változatában a két, egymással átlósan szemben ülő játékos együtt játszik, és megpróbálja legyőzni a másik két játékost.

A játék előkészítése és a játékmenet:

A bábukat ugyanúgy állítjuk fel, mint a „Csak ne izgulj (1)" játékban, és a játék alapszabályai is érvényesek - a következő változtatásokkal:

1. Két átlósan ellentétes színű játékos mindig együtt játszik partnerként. A partnerek nem dobhatják ki egymást.

2. Ha az ellenfél figyelmen kívül hagyja az eldobás lehetőségét, akkor a saját bábuját ki kell vennie a játékból.

3. Két partner együtt ülhet a pihenőpadokon (csillag mezőek) - de egyszerre csak egy figurával. Ezeket a mezőeket a másik fél továbbra is átugorhatja.

A játék vége:
A játék győztese az a partnerpár, amelynek 8 figurája először éri el a célköröket.

---

3. malom

Az egyik legrégebbi társasjáték

Játékosok: kettő
Anyag: „Malom" játéktábla és 9 fekete és 9 fehér játékkorong.

A játék célja:
A saját bábuk ügyes elhelyezésével és mozgatásával „malmot" képezni, és ezzel annyi korongot elvenni az ellenféltől, hogy az már nem tud saját „malmot" képezni. A játék megnyerésének másik módja az, ha ily módon foglyul ejted az ellenfeledet, hogy nem tud tovább mozogni a korongokkal.

A játék előkészítése és a játék menete:
Minden játékos 9 darab, egyszínű korongot kap. Ezek a játék kezdetén a játéktáblán kívül helyezkednek el. A játékmezőn 3 mező található, amelyek egymáson belül helyezkednek el, és amelyek középpontjai kapcsolódnak egymáshoz. Így összesen 16 (különböző hosszúságú) vonal jön létre, mindegyikben három „ponttal", amelyek „malmot" alkotnak, ha azonos színű lapkákkal fedik őket. Összesen 24 sarok vagy kereszteződés van. Mindkét játékos úgy kezd, hogy felváltva helyeznek el egy korongot a játéktér bármelyik szabad pontjára, mindig a „fehér" kezd. (A színeket a játék előtt húzzátok ki, minden játék után cseréljétek). Minden játékos megpróbál egy malmot alkotni úgy, hogy 3 korongot helyez egymás után. Az ellenfél ezt úgy próbálja megakadályozni, hogy korongokat helyez el közéjük. Ha egy játékos mégis malmot hoz létre, akkor elveheti ellenfele egyik korongját a tábláról, de nem a zárt malomból! A tábláról levett korong kiesik. Miután az összes korongot elhelyezték, a játékosok - egy-egy koronggal felváltva - pontról pontra lépnek. Mozgás közben is malmokat létrehozni, hogy az ellenfélnek korongját kidobják. A meglévő malmokat úgy lehet megnyitni, hogy a következő szabad pontra mozgatunk egy bábut, és úgy lehet lezárni, hogy a bábut a következő lépéssel (vagy később) visszahelyezzük a kiindulási pontra. A malom bezárásakor az ellenfél bábuja mindig eltávolítható. Ha malmot nyitsz, ügyelj arra, hogy az ellenfél ne tudja elfoglalni az elhagyott pontot!

A **dupla malom** különösen hatékony! Két egymás mellett vagy egymáson fekvő malomnak van egy közös korongja, így minden egyes alkalommal, amikor ezt a korongot elmozdítják, az egyik malom bezárul, a másik pedig egyidejűleg kinyílik. A duplamalom tehát 5 korongból áll.

Ugrás
Amint egy játékosnak már csak 3 bábuja maradt, ugorhat, azaz bármelyik szabad pontra felteheti magát, amikor ő van soron, anélkül, hogy lépésről lépésre kellene haladnia. Ez természetesen megkönnyíti az ellenfél malmának blokkolását és a saját malmok építését is.

A játék vége:
Ha egy játékos, akinek csak 3 darabja van, elveszít egy másik darabot, akkor veszít. Az ellenfél nyert, és ezután kiveheti az összes korongját. A játék egyik **taktikája** az ellenfél korongjainak bekerítése: Megpróbálod elérni, hogy az ellenfél ne tudjon többé kinyitni egy általa elhelyezett malmot, vagy megakadályozod, hogy egyáltalán mozgatni tudjon egy korongot. Mert ha már nem tud mozgatni egy korongott, akkor szintén elveszíti a játékot. Ez a fajta vereség akkor is előfordulhat, ha a 9 korongott az elején helyezzük el - ha ügyes elhelyezéssel bezártuk ellenfelünket.

---

4. hölgy

A középkorban a leányok játéka

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A játék célja:
Stratégiai párbaj, amelyben a cél az, hogy az ellenfél összes korongját elvegye, vagy bezárja és harcképtelenné tegye őket.

A játék előkészítése és a játék menete:
ZElőször a játékosok sorshúzással döntik el, hogy ki kapja a fehér és ki a fekete korongokat. Ezután minden játékos elveszi a saját színének 12 darabját, és a 12 fekete mezőre helyezi őket a játéktábla saját oldalán lévő legkülső három sorban. A „fehér" kezdheti a játékot.

Húzás
Minden játékos felváltva lép. Egy normál lépés során egy saját korongot egy mezővel előre mozgathatsz egy átlós irányban - mindig a fekete mezőkön. Nem lehet elfoglalni olyan mezőt, amelyen a saját vagy az ellenfél korongja áll. Normál koronggal nem léphetsz visszafelé.

A korongok ütése
Ha mozgás közben az ellenfél korongjával találkozol, és mögötte egy üres (természetesen fekete) mező van, átugorhatod azt, és elveheted. Ezt az ugrálást és ütést mindaddig folytathatod, amíg az ellenfél bábui úgy követtik egymást, hogy közöttük üres hely marad. Ez lehetővé teszi, hogy az ellenfél több bábuját is le tudd ütni egy lépéssel.

Fontos: Nem szabad átugrani a saját köveket!

Szerezz egy dámát
Aki egy dámával eléri az ellenfél szemközti sorát, az kap egy királynőt. Ezt úgy jelezzük, hogy a saját színű, már elvett korongot az adott korongra helyezzük. A királynő tehát egy „dupla korong".

Mit tehet egy dáma?
1. Annyit mozoghat egyenes vonalban a szabad fekete mezőkön, amennyit csak akar - előre vagy hátrafelé.

2. Egy vagy több korongot is üthet - a szokásos módon. Ahhoz azonban, hogy egy korongot le tudjon ütni, a dáma nagyobb távolságból is „közelíthet". Ez azt jelenti, hogy több üres mező is lehet közte. A lépést tehát csak két, közvetlenül egymás mögött lévő, szemben álló korong vagy a játéktér széle állíthatja meg.

3 A dáma azonban ugyanúgy leütheto, mint egy normál sakk.

További szabályok
Ha egy játékos, aki egy bábut előre mozgatott, figyelmen kívül hagyja, hogy átugorhatja az ellenfél egyik bábuját, az ellenfél minden további nélkül elveheti tőle a bábut.

A játék vége:
A játéknak akkor van vége, ha az egyik játékos az összes korongot elvette ellenfelétől. Ekkor az adott játékos nyert. Azonban úgy is lehet nyerni, ha az ellenfél bábuit úgy zárolod, hogy az nem tud tovább lépni. Döntetlent is elérhetsz, ha például mindkét játékosnak csak egy dámája maradt, és egyik játékos sem akarja úgy elhelyezni a bábuját, hogy azt az ellenfél le tudja ütni.

5. rablás hölgy

A hölgy rossz.

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A dámajáték ezen változatában, amelyre egyébként a normál dámajáték szabályai érvényesek, minden játékos úgy próbálja kijátszani a dámáit, hogy az ellenfélnek minél több dámát kelljen minél többször leütnie. Az a játékos nyer, akinek elsőként fogynak el a bábui.

6. piramis királynő

Ki tudja a leggyorsabban újjáépíteni a piramisát?

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 10 világos és 10 sötét színű korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Mindkét játékos kap 10 azonos színű korongot, és a következőképpen helyezi el őket a táblán:

Fekete: A1 - C1 - E1 - G1 - B2 - D2 - F2 - C3 - E3 és D4-re teszi

Fehér: B8 - D8 - F8 - H8 - C7 - E7 - G7 - D6 - F6 és E5-re teszi.

A játékot kizárólag a fekete mezőkön játsszák. A cél a saját piramis lépésről lépésre történő lebontása és újjáépítése a túloldalon. Előrehaladhatsz egyes mezőkön, vagy átugorhatod a saját és az ellenfél korongjat, akár egy ugrással, akár több ugrással. Az átugrott korongokat nem ütöd le, azok a táblán maradnak.

A játék vége:
Az nyer, aki elsőként építi újra a piramisát.

7. női rabló

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A játék megkezdése előtt a korongokat a sötét mezőkre helyezik, mint a dámajátékban. Ezután felváltva, átlós irányban mozogtok egy-egy mező körül. Ha mozgás közben eltalálod az ellenfél korongját, és a mögötte lévő mező szabad, akkor átugorva legyőzheted azt. Az ellenfél több korongját is le lehet győzni, feltéve, hogy közöttük mindig van egy szabad mező. Az is lehetséges, hogy cikcakkban ugorj át. Az átugrott bábukat azonban nem távolítjuk el, hanem a táblán maradnak. A cél az, hogy a saját bábukat minél gyorsabban az ellenfél kezdőmezőire juttassuk, vagy bekerítsük őket, hogy mozgásképtelenné váljon.

8. kazán csata

Izgalmas csata a sakktáblán.

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

Játék előkészítés:
A korongok a tábla mindkét oldalán 3 sorban helyezkednek el, mint a normál dámajátékban, csak a sötét mezőkön; az átugrással nem lehet ütni. Egyszerre csak egy mezőt mozoghatsz.

Hogyan kell játszani:
Az ellenfél egy vagy több bábuját be kell zárni, hogy azok ne tudjanak tovább mozogni. Akkor lehet őket eltávolítani a játéktábláról, ha nincs több kapcsolat a saját bábukkal, azaz ha csak az ellenfél bábui vannak körülöttük, és csak a tábla széléről van hátrálás. Ha azonban egy kő még legalább egy helyen hozzá van kötve egy saját kövéhez, akkor még nem tekinthető „késznek".

A játék vége:
Az a játékos nyer, aki az összes korongot el tudta venni ellenfelétől, ügyesen lezárva azokat

9. római hölgy

A dámajáték olasz változata.

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A német dámához hasonlóan ezt a 16. század végén népszerűvé vált játéktípust is 12 dámával játsszák. A következőkben a további szabályok érvényesek:
1. a vezéreket csak az ellenfél vezérével lehet leütni, az egyszerű bábukkal nem - előre és hátrafelé természetesen!
2. A rögzítés kötelező! Ha többféleképpen lehet ütni, a következő szabály érvényes: Mindig azt a figurát és azt az utat kell választani, amelyik lehetővé teszi, hogy a legtöbb ellenfeled figuráját üsd.

10. angol hölgy

A népszerű játék angol nyelvű változata.

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Ennak a dámajátéknak érdekessége, hogy a dáma nemcsak az átlós vonalakon tud előre és hátra ütni, hanem a vízszintes és függőleges vonalakon is. Egyébként a normál dámajáték szabályok érvényesek.

11. Francia dáma

Furcsa dámajáték!

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 12 világos és 12 sötét színű korong.

Itt is 12 korongot helyezel el, mint a német dámajátékban. A korongokat csak előre lehet mozgatni. Azonban csak visszafelé lehet ütni! Az ellenség alapvonaláig előretolt figurák dámává alakulnak át, amelyek előre és hátrafelé is mozoghatnak, és leüthetnek. Egyébként a normál dámaszabályok érvényesek.

12. Hasami jógi

Egy bájos régi japán társasjáték.

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla és 8 világos és 8 sötét bábu.

A játék célja:
Az a játékos nyer, aki először tesz le 4 kockát az alapvonalon kívülre a saját sorában.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Minden játékos kap 8 azonos színű zsetont, és azokat a játéktábla első sorának 8 mezőjére helyezi. Ez az első sor az alapsor. A játékosok felváltva mozgatnak egy-egy bábut minden irányba - előre, balra, jobbra és hátra is, de soha nem átlósan, mint a dámában. Egy irányban több mezőn is áthaladhatsz, feltéve, hogy azok szabadok. Egy elfoglalt mező előtt azonban meg kell állnod. Ha ezt a mezőt ellenfeled elfoglalta, és a mögötte lévő mező szabad, a következő körödben kihagyhatod - ebben az esetben nem ütöd el! Most minden játékos megpróbál egy négyes sort alkotni a bábukkal, és ugyanakkor megakadályozni, hogy az ellenfél négyes sort alkosson. Egy négyes sor kialakítható vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. A négy bábu egyike sem lehet azonban az alapvonalon! Ha sikerül az ellenfél bábuját négy saját bábuval körbevenni (átlósan a szomszédos mezők nem számítanak), ez a körülvett bábu eltávolítható a tábláról.

A játék vége:
Az a játékos, akinek sikerül négy szomszédos bábukból álló sort alkotnia, vagy aki legalább 5 bábut elvesz az ellenfelétől, megnyeri a játékot.

13. Farkas és juh

Ki az okosabb - a farkas vagy a bárány?

Játékosok: kettő
Anyag: Dáma**" játéktábla, 4 világos és 1 sötét színű zseton.**

A játék előkészítése és a játékmenet:
A két játékos egyike megkapja a sötét jelzőt. Ő a farkas. A másik játékos megkapja a 4 világos színű lapkát. Ő a bárány. A bárány célja, hogy bekerítse a farkast, és mozgásképtelenné tegye A farkas viszont megpróbálja áttörni a 4 birkából álló láncot. A 4 birka az első sor 4 sötét mezőjére kerül. A játék kezdetén a farkas az ellenkező oldalon, az első sor sötét saroknégyzetén áll. A játék csak a sötét négyzetek folyik. A farkas kezdheti a lépést. Felváltva minden játékosnak egyszerre csak egy lépése van, a bárányt tartó játékos szabadon választhat, hogy melyik bábut használja. A farkas előre és hátrafelé is mozoghat, míg a bárány csak előrefelé. Ugrani nem szabad. A farkas nyer, ha át tud törni a birkák során. A juhok akkor nyernek, ha úgy bekerítik a farkast, hogy az nem tud tovább mozogni.

14. békák és varangyok

Ki ugrál ügyesebben - a békák vagy a varangyok?

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla, 3 világos és 3 sötét színű bábu.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A lapok így vannak elrendezve:
A 3 világos színű követ a D8 - D7 - D6, a 3 sötét színű követ a D3 - D2 - D1 négyzetekre helyezzük.
Most a bábukat felváltva mozgatjuk, egyszerre egy-egy négyzetet. Fehér kezd. Amíg lehet, csak előre, azaz az ellenfél irányába léphet. A szemben álló bábukat is át lehet ugrani, de csak akkor, ha közvetlenül előttük vagy, és a mögöttük lévő hely szabad. Ha már nem lehet előre lépni, akkor hátrafelé kell lépni vagy ugrani. Az a játékos nyer, aki elsőként foglalja el az ellenfél 3 kezdőmezőjét.

15. sarok hölgy

Más néven „Dame-Halma".

Játékosok: kettő
Anyag: „Dáma" játéktábla, 9 világos és 9 sötét színű bábu.

A játék célja:
Minden játékos megpróbálja elsőként elfoglalni az ellenfél 9 sötét sarokmezőjét a bábuival.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A dáma tábla úgy van kirakva, hogy mindkét játékosnak van egy-egy sarka, amely előtt egy sötét négyzet van. A 9 bábut a sötét négyzetekre helyezik. 1 kő a sarokban és 3 vagy 5 kő az előtte lévő két sorban. Felváltva mozgatjátok egy-egy kővel egy-egy mezőt. Előre és oldalra mozoghatsz - de hátrafelé nem. A világos és sötét négyzetek is tetszés szerint elfoglalhatók. Szemben álló bábukat át lehet ugrani, ha a mögöttük lévő négyzet szabad. A lapokat nem lehet kihagyni.

A játék vége:
Az a játékos nyer, aki elsőként foglalja el az ellenfél 9 mezőjét.

16. egyszerű színjáték

Egy játék, amely egy kis extra lendületet ad bármelyik partinak.

Játékosok: kettő és több
Anyag: papír és ceruza

Bár a Charade-ot párban is lehet játszani, sokkal szórakoztatóbb, ha elég játékos van ahhoz, hogy két egyenlő méretű csoportot alkossanak. Mindkét csoport kitalál véletlenszerű számú kifejezést (kutya, hó, gomba, bőrönd stb...). A legjobb, ha ezeket külön kis papírlapokra írják. Ezután minden játékos sorban pantomimizálja a szavakat. Nem szabad a levegőbe beszélni vagy írni, és nem szabad tárgyakat használni, vagy rájuk mutogatni. Az A csoportból egy pantomim húz egy kifejezést a B csoportból. Ezt kell eljátszania a saját csapatának, akiknek egy meghatározott időn belül ki kell találniuk. Egy perc az ideális. A kifejezések kitalálásához szükséges másodperceket felírják és összeadják. Az ellenfél csapata, amely ismeri az adott kifejezést, természetesen nem árul el semmit. Az idő letelte után (függetlenül attól, hogy kitalálták-e a kifejezést vagy sem) a B csoportból egy személy játssza el a kedvenc kifejezését.

A többi tippelő kitalál egy kifejezést, amelyet az A csoport kitalált és leírt. Megengedett az arckifejezések és gesztusok eltúlzása, valamint a nagy fantázia, hogy a többi kitaláló minél gyorsabban kitalálja a kifejezést. A kitalálóknak minden lehetőséget meg kell ragadniuk, azonnal és hangosan a körbe. Az a csapat nyer, amelyik a végén jobban játszott és jobban tippelt! Most pedig jó szórakozást ezzel a szórakoztató játékkal, amely ideális nagyobb, 8-16 fős csoportok számára.

17. kettős színjáték

Ennek a klasszikus játéknak a legnépszerűbb típusa.

Játékosok: kettő és több
Anyag: papír és ceruza

Ezt a színjátékot ugyanazon szabályok szerint játsszák, mint az „Egyszerű színjátékot". Csak a kitalálandó kifejezések bonyolultabbak. Csak összetett szavak használhatók! Előre el kell dönteni, hogy meghatározott számú szórészletet kell-e használni, vagy ezek száma tetszőlegesen változhat.

Néhány példa:
Két beszédrészlet:
Számítógépes grafika, örömszerzés, Kestrel, akciószomj, gyilkos, stb.
A beszéd három része:
Gyermekjegy, fali polc, virágcserepek, mesekönyv lapja, kengyelpánt stb.
A beszéd négy része:
Papírvágó kés, hőszigetelő üveglapok, kéményseprő hengeres sapka, 6 Juharlevélhegy stb. A „pantomim" az ujjaival jelezheti, hogy a szó melyik részét adja elő, ha a kifejezést egyes részekre bontva adja elő. Olyan apró segédeszközök, mint a fejbiccentés, amikor a szó egy részét kitalálták, vagy más megfelelő gesztusok megengedettek. Ez egy kis erőfeszítést igényel - de annál szórakoztatóbb!

18. közmondás sarlatánság

Most kezd igazán trükkössé válni a dolog!

Játékosok: kettő és több
Anyag: papír és ceruza

Még jobb pantomimot követelnek meg a többi játékostól, amikor egész mondatokat kell eljátszani. Ezek lehetnek:
Példabeszédek (ki korán kel, aranyat lel. Aki másnak vermet ás, maga esik bele)
Dal kezdetek (Minden kiskacsám, Az országnak új emberekre van szüksége...), jól ismert könyvcímek (Kincses sziget, Galaxis útikalauz stopposoknak...),
Színházi darabok (Rómeó és Júlia, A bűvös vadász...)
vagy
Mozifilmek (Elfújta a szél, Babe a kismalac...).
A színjáték egyébként megtartja az alapforma szabályait. Jó szórakozást a kitaláláshoz, a játékhoz és a találgatáshoz!

19. lóverseny

A klasszikus!

Játékosok: kettő és több
Anyag: „Lóverseny" játéktábla, játékosonként egy bábu, 1 dobókocka.

Legfeljebb négy személy vehet részt ebben a népszerű társasjátékban. Minden játékos kap egy játékfigurát, és azt a kezdőmezőre helyezi. Minden versenyző úgy kapja meg a kezdőszámát, hogy az egyes sávokat 1-től 4-ig belülről kifelé haladva megszámozza. A zöldnek 1, a sárgának 2, a pirosnak 3, a kéknek 4. A kockával a kezdőszámok sorrendjében dobunk, és a lovak annyi mezőt lépnek előre, ahány szemet dobtak.
Ha egy ló egy akadályokkal teli térre fut, az érintett játékosnak követnie kell a játék utasításait. Ha 4-nél kevesebben játszanak, akkor ajánlott, hogy az egyik játékos 2 vagy akár 3 lovat is futtasson maga helyett; ezután minden lovával egyszer dob a kockával.

A mezők jelentése:
Indulási mező: A lovak csak akkor indulhatnak, ha a saját kezdőszámukat dobják. (Ez a szabály közös megegyezéssel elhagyható).
6. mezőny: A ló az első akadálytól visszariad és kitör! Vissza a startmezőre!
19. mezőny: A zsoké jól átjut az akadályon, és továbbjuthat a 27. mezőnybe.

31. mező: A ló elesett! Minden más ló átmegy! Ha a ló már az utolsó helyen van, a játékos egyszer abbahagyja a kockadobást.

42. mező: A ló túl rövidet ugrik, és nem jut át a falon. Vissza a 32-es mezőre.
52-es mező: Ez egy nagyszerű ugrás volt! Tovább az 57-es mezőnybe!
58. mező: A ló visszariad az utolsó akadálytól, új megközelítés az 53. mezőtől!

Ez a játék kibővíthető egy totalizátorral, azaz egy fogadási rendszerrel, így minden jelenlévő részt vehet benne. Felállítanak egy bukmékert, aki az egyes fogadók egyéni összegeit beírja egy táblázatba. A tételeket arra a lóra teszik fel, amelyiknek a legnagyobb esélyt látják a győzelemre. A lóverseny ezután a fogadásoktól függetlenül zajlik. A teljes összeget a következők szerint számítják ki
A nyereményt a játék után osztják szét a legsikeresebb fogadó vagy fogadók között a feltett összeg arányában.

20. Vogelhochzeit

Egy kedvenc játék.

Játékosok: kettőtől négyig
Anyag: Madárlakodalom" játéktábla, játékosonként 1 dobókocka, egy bábu.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Ez a játék a jól ismert népdal alapján készült. A játékban legfeljebb négy személy vehet részt. Minden játékos kap egy játékfigurát. Aki a legmagasabb számot dobja, az kezdhet. A játék az 1. mezőnél kezdődik: „Egy madárka lakodalmat akart tartani a zöld erdőben...".

A mezők jelentése:
5. sz. A menyasszony iránti szerelemtől fellángolva a madár most az anyakönyvi hivatalba megy. Fizessen egy bélyeget a pénztárban az anyakönyvi díjért a kocsmában! (Cent vagy gyufa is használható számolási egységként).
10. sz. A kicsik látják, mi történik ott, és gyorsan elénekelnek egy búcsúdalt. Te is énekelned kell egy dalt, különben a kő nem tud tovább ugrani.
„A feketerigó volt a menyasszony, rajta egy füzérkoszorúval...
A pacsirta, a pacsirta, vezeti a menyasszonyt a cseresznyéhez..."
17. sz. Az esküvői menet lassan közeledik, a koszorúslányok jobbra és balra vezetnek. Itt kell várnod, drága gyermekem, amíg mindenki elmegy.
„A fürj, a fürj, az volt a méltóságos káplán..."
22. sz. A pap méltóságteljes léptekkel adja ki a menyasszony és a vőlegény esküvői fogadalmát. Háromszor körbejárni az asztalt nehéz léptekkel: bumm - bumm - bumm.
24. sz. A harangozó húzza a harangkötelet, nem sokáig tart az ideje.
Itt a játékost hihetetlenül az orránál fogva húzza mindenki!
„A harkály, ő főzi a lakodalmat, és megeszi a legjobb falatokat..."
27. sz. A madár finom levest főz, és sok férget tesz bele. Koncentrálnod kell a földön, és úgy mozogj, mint egy féreg!
„A libák és az antennák, ezek voltak a zenészek..."
31. szám Fuvolával, hegedűvel és harmonikával játsszák vidám tralalájukat. Ha most nem tudsz fütyülni egy dallamot, elő kell venned a zsebedből egy bélyeget.
„A páva büszke farkával vezeti a menyasszonyt az első táncra..."
36. sz. Itt a képen látható, milyen kecsesen járnak a pávák. A 39-esig mehetsz előre, de tovább nem, az túl nehéz munka lenne.
„A lapos szárnyú, sok laza tréfát űz belőle..."
No. 40. Leginkább önmagán nevet, a szerencsétlen, kéjes arcába néz. El kell mondania egy viccet, a többiek csak nevetnek egyfolytában.
„A karvaly, virágcserepet ad a menyasszonynak..."
44. sz. A virágok csodás vörösben izzanak, a menyasszony félholtan örül. S mert a virágok olyan szépek, el kell menni a 29.
„Az Uhuhu, lehúzza a redőnyöket..."
48. sz. A menyasszony és a vőlegény most egyedül vannak a csendes kis szobájukban. A pár nem akarja, hogy zavarják őket, ezért a 41-es szobába költöznek.
„A kakas jó éjt kukorékolt, és a lámpát lekapcsolták..."

No. 50 A játéknak vége, most már elmehetsz: A sötétben nem látsz semmit. Aki itt az első az 50-en, azé az egész kassza.

21. puff

Egy jól ismert játék a középkorból.

Játékosok: kettő
Anyag: Backgammon tábla, 2 kocka,15 fekete és 15 fehér kocka játékosonként, Dáma

A játék célja:
A cél az, hogy mind a 15 bábut átjuttasd a játéktábla 24 pontján, hogy elsőként játszhasd ki őket a túloldalon.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A játéktáblát kirakjuk, és mindkét játékos kap 15 zsetont, amelyek a játék kezdetén a játéktáblán kívül vannak. Most felváltva dobunk a kockákkal. Az a játékos kezdhet, akinek a legmagasabb száma van. Mivel a játékosok egymással szemben ülnek, az egyik játékos 1-től 24-ig, a másik 24-től 1-ig játssza ki a figuráit. Mindig mindkét kockával egyszerre dobunk. A figurák a dobott számok szerint kerülnek a helyükre. kerül elhelyezésre: Ha például egy „2" és egy „5" esik, akkor egy követ a 2. tüskére és egy követ a 2. tüskére helyezünk. Az 5. pont be van állítva. Dupla esetén (mindkét kocka ugyanazt a számot mutatja) nem csak a felső kocka számít, hanem az alsó kocka is. Ebben az esetben 4 kocka kerülhet játékba. Például 6-os duplázás esetén 2 dáma a 6. pontra és 2 dáma az 1. pontra kerül. A duplázás után másodszor is dobhatunk kockát. Egy pontra tetszőleges számú azonos színű dáma kerülhet. Két vagy több kő egy ponton egy sávot alkot. Egy sáv által elfoglalt tincset az ellenfél nem foglalhat el. Azonban meg lehet számolni és át lehet ugrani. Ha egy játékosnak több sávja van egymás után, azok hidat alkotnak. Egy ilyen híd a méretétől függően rendkívül nehéz lehet az ellenfél számára, mivel alacsony pontszámmal nem biztos, hogy át tudja ugrani. Ha az összes kockáját elhelyezte, akkor a cél irányába léphet előre, azaz az egyiket a 24-es mező irányába, a másikat az 1-es mező irányába. Az már az ő döntése, hogy a két kocka szemét összeadja-e és csak egy kockával lép előre, vagy minden kocka után egy kockával lép.
Fontos! Ha 2 figurával mozogsz, mindig az alacsonyabb számot kell először mozgatni. Például nem húzhatsz egy „2-essel" és egy „5-össel",mivel a megfelelő mezőt az ellenfél foglalja el, az„5" is elveszett! Ha viszont a „2"-t ki tudod húzni, de az„5-öst nem, akkor csak az„5"-ös veszítesz. Ugyanez vonatkozik a párosításra is. A kettős alsó oldala nem húzható, ha a felső oldalt nem használták ki teljesen. Ha azonban a felső oldal teljes mértékben kihasználható, az alsó oldalt nem kell teljes mértékben kihasználni. Ha helyezés vagy lépés közben olyan pontra ütközik, amelyen már áll az ellenfél egyetlen sakkja, akkor azt leütheti, és a saját sakkjaival helyettesítheti. Egy lépéssel több ellenfeled sakkját is leütheted. Ha például egy „2-est" és egy „6-ost" dobunk, és a 2. és a 6. sarkon is (a játékos saját sakkjából számolva) egyetlen ellenfél sakkja áll, mindkét sakkot eltávolíthatjuk a mezőről.
Ha egy játékosnak saját leütött sakkjai vannak a játékmezőn kívül, nem léphet tovább egy másik sakkal, amíg a leütött sakkokat vissza nem hozta a játékba.

A játék vége:
Amint az összes bábu megérkezett a tábla utolsó negyedébe (19-24 vagy 6-1), megkezdődik a kijátszás. A 15 bábut pontosan az elhelyezéssel ellentétes módon„játsszák ki". Az a játékos, aki először játssza ki az összes bábut, megnyeri a játékot.

22. Taiga-Puff

A Puff orosz változata.

Játékosok: kettő
Anyag: Backgammon tábla, 2 dobókocka, 15 sötét és 15 fehér kocka.

A normál puff egy változata az úgynevezett hosszú puff. Itt mindkét játékos az 1. póluson kezd, és a 24. pólusig játszik. A játék minden más szabálya, mint például a licitálás, a húzás, az ütés, a dupla szabály és a kijátszás, megegyezik a fent leírt játékkal.

23. Long Puff

Mindkettő ugyanabba az irányba menetel!

Játékosok: kettő
Anyag: Backgammon tábla, 2 dobókocka, 15 sötét és 15 fehér kocka.

A normál puff egy változata az úgynevezett hosszú puff. Itt mindkét játékos az 1. póluson kezd, és a 24. pólusig játszik. A játék minden más szabálya, mint például a licitálás, a húzás, az ütés, a dupla szabály és a kijátszás, megegyezik a fent leírt játékkal.

24. Toccadille

A puffogtatós játék egy másik változata.

Játékosok: kettő
Anyag: Backgammon tábla, 2 dobókocka, 15 sötét és 15 fehér kocka.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A játékot a Puffhoz hasonlóan játsszák. Kezdetben minden bábut a játéktáblán kívül helyezünk el. A duplákat csak egyszer rakjuk le (azaz csak a felső látható szemeket). Minden egyes duplázás után újra dobni kell a kockával. A saját fogadási oldalon nem lehet sávokat kialakítani. Ez alól csak a 12. és 13. pont, az úgynevezett huck-pontok jelentenek kivételt. Ezekre a buckapontokra tetszőleges számú kocka helyezhető, de soha egyetlen egy sem. Egy púpot tehát kezdetben csak egy sáv foglalhat el. Egy játékos nem léphet be az ellenfél oldalán lévő huckába (az idegen huckába). Ha azonban olyan számot dob, amely miatt az ellenfél huckáját kell elfoglalnia, akkor minden kockából levonhat egy szemet, és átmehet a saját huckájára. (De csak akkor, ha a saját huckáját egyetlen más kővel sem tudja elérni). A Toccadille játékban a leütött sakkokat nem távolítják el a tábláról, hanem jelzőkkel jelölik meg őket. Ha tehát az ellenfél egyetlen sakkját üti le, az a helyén marad, és egyetlen sakkot helyezünk el jelölőként az 1. szög lábánál. Minden egyes további leütött bábu esetén a jelölő egy ponttal arrébb kerül. Az is lehetséges (mint a Puff esetében), hogy egyszerre több ellenfeled sakkját is leütöd. Ekkor a megfelelő pontokat is meg lehet jelölni a jelölővel. Aki a jelölőjével előbb eléri a 12. pontot, az a győztes. Ha az ellenfél még nem lépte át a 6. pontot, a győzelem duplán számít. Ha viszont az ellenfél még nem lépte át a 3. pontot, akkor a pontszám megháromszorozódik, ha pedig nincs jelzője a táblán, akkor megnégyszereződik.

25. cikk-cakk

Játékosok: kettő
Anyag: Backgammon tábla, 2 kocka,15 sötét és 15 fehér dáma

Ebben a játékban a két kockát felváltva dobják. Minden játékos feladata, hogy 15 bábuját a lehető leggyorsabban az első 6 pontozott mezőre helyezze.

Példa: Az első dobásnál a „3" és az„5", a játékos egy-egy kockát helyez a 3. és az 5. mezőre. Az ellenfél most a „3"-at és a „6"-ot dobja. A játékos most visszaadhatja az ellenfél kockáját a 3. mezőből a tulajdonosának, és az 1. kockáját a 3. mezőre, a 2. kockáját pedig a 6. mezőre helyezheti. Az ellenfél most az 1. kockáját a 3. mezőre, a 2. kockáját pedig a 6. mezőre rakhatja. Amíg egyetlen sakk egy mezőn van, addig az nem védett. Az ellenfél megpróbálja kidobni az ilyen sakkokat, és egyel fedezni ezeket a mezőket, de ha lehetséges két sakkal, mivel egy olyan mezőt, ahol legalább 2 azonos színű sakk van, az ellenfél már nem támadhat. Ha mindkét kocka ugyanazt a számot mutatja (dupla), akkor ugyanazt a négyzetet 2 azonos színű dámával lehet elfoglalni. Egy mezőre tetszőleges számú azonos színű kő helyezhető. Ha mind a 15 kocka felkerült az első kockára 6 mezőt, akkor a dobott szemek számával kerülnek előre, pl. ha egy „3"-at és egy „5"-öt dobtak, akkor az egyik kő 3 mezőt, a másik pedig 5 mezőt lép előre. Azonban csak egy kő léphet előre 8 mezőt. Ha mind a 15 bábu ilyen módon elérte az utolsó 6 mezőt, elkezdhetitek a saját bábuitok kigurítását. Ha például még mindig az ötödik utolsó mezőn vannak a bábuk, és egy„3-as" és egy„6-os" dobást

kapnak, akkor az a játékos, akinek az első bábuja az ötödik utolsó mezőn van, 3 mezőt léphet előre, miközben a második bábut kiveszi a játékból. Az utolsó 6 mezőn dobott számokat nem szabad összeadni. Az eldobott kockának, a tulajdonosnak mindig vissza kell játszania a saját köveit a játékba, és a saját köveinek kigurítása megszakad, amíg a kidobott köveket vissza nem helyezi az utolsó mezők egyikére, és az a játékos nyer, aki először gurítja ki az összes követ. Az ellenfelet nagymértékben meg lehet akadályozni az ésszerű blokkolással és a saját kövek óvatos mozgatásával.

26. revertier

Kicsit nehezebb, de izgalmasabb is, mint a Puff!

Játékosok: kettő
Anyag: Backgammon tábla, 2 kocka,15 sötét és 15 fehér dáma

A Revertier-t is úgy játsszák, mint a Puffot a fő lépésekben, de az összes sakkot először az első prongon építik fel. Mivel azonban (a Toccadille-hoz hasonlóan) a saját oldalon nem lehet sávot felépíteni, kivéve a huckokat, a lekapott dámák elhelyezése különösen nehéz. Az elhelyezéshez mindig szabad négyzeteket kell találni. Egyébként a Puff szabályai érvényesek.

27. backgammon

A puff angolszász formája.

Játékosok: kettő
Anyag: Backgammon tábla, 2 kocka,15 sötét és 15 fehér dáma

A „Puff" játék itt nem annyira ismert. Mi általában backgammonnak hívjuk. A fő különbség a backgammon és a puff között a dámák elhelyezésében van. A backgammonban a bábukat nem kockadobással helyezik el, hanem a játék megkezdése előtt a táblán a következő séma szerint:

A játékos 2 dámát tesz az 1. pegre.
5 tégla a 12-es tüskén
3 kő a 17-es tüskén
5 tégla a jag 19-en.
A B játékos 2 sakkot tesz a 24. pontra
5 tégla a jag 13-on
3 tégla a 8-as tüskén
5 Kövek a zúzalékon 6.
A játék többi része megegyezik a puffal (21. sz.).

28. tízezer

Ki lesz az első, aki eléri a bűvös számot?

Játékosok: kettő és több
Anyag: 5 kocka, papír és ceruza a pontszámok feljegyzéséhez.

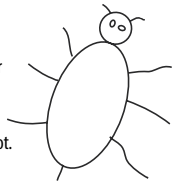
A játék célja:
A cél az, hogy minél gyorsabban dobj 10 000 pontot - természetesen különböző kockaértékekkel.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A kockákat sorban 5 kockával dobják. A játék győztese az a játékos, aki elsőként éri el a 10 000 pontot. A következő kockaértékek érvényesek:
Az „1" = 100 pont
Az „5" = 50 pont
3 x „1" = 1000 pont
3 x „2" = 200 pont
3 x „3" = 300 pont
3 x „4" = 400 pont
3 x „5" = 500 pont
3 x „6" = 600 pont
Nagy út* = 2000 pont*) Mind az 5 kocka számokat mutat egy sorrendben, pl. 1-2-3-4-5 vagy 2-3-4-5-6 Minden játékos legfeljebb háromszor dobhat körönként. Minden dobás után a játékosnak el kell döntenie, hogy melyik kockát hagyja el, és melyiket dobja tovább. Az állva hagyott kockákat nem lehet felvenni a 2. vagy 3. dobásnál. A 3. dobás után a pontokat meg kell számolni (pl. 3 x 4 = 400; 1 x 1 = 100, az egyes kockák nem számítanak; ez összesen 500 pontot eredményez ebben a fordulóban).

A játék vége:
Az első játékos, aki eléri vagy meghaladja a 10 000-et, a győztes. A játéknak vége.

29. tetves játék

Kockázz és húzzon!



Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 szemkocka, ceruza és papír minden játékosnak.

A játék célja:
Aki először húzza ki a tetűt, az nyeri a játékot.

Játék előkészítés és a játék menetét:
Az asztal közepén minden játékos számára egy sablon található, amelyen a következő tetű ábrája látható, amelyet pontosan 13 vonalból lehet megrajzolni. Minden játékos választ egy számot 1 és 6 között, és felírja a jegyzettömbjére. Ezután sorban dobunk a kockákkal, minden játékosnak egy dobása van. Ha egy játékos az általa választott számot dobja, akkor a tetű 13 részének egyikét rajzolhatja a papírlapjára egy vonallal, először a törzset, majd a fejet, a szemeket, az antennákat, a lábakat és végül a farkat. Aki először fejezi be a tetűjét, az nyeri a játékot.

30. Knubbel/Yatzy/Knobelix

...a „trükkös" kockajáték.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 5 dobókocka, csomag lap, ceruza, kockacsésze

A játék célja:
A cél az 5 kocka kombinációinak megtalálása, amelyek a mellékelt gombblokk (Yatzy/Knobelix) táblázatában szerepelnek.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A játék előtt minden játékos kap egy lapot a gombblokkok táblázatával (Yatzy/Knoblix). Ha elfogynak a lapok, új blokkot kaphatsz. Minden játékos kap egy Knubbel táblázatot, és hozzáadja a nevét. 13 fordulót kell játszani, mivel a táblázat szerint 13 különböző kombinációt kell dobni. Minden játékos körönként háromszor dobhat egymás után a kockával. Minden dobás után el kell dönteniük, hogy melyik és hány kockát hagyják állva. Ha az első dobás tökéletes, természetesen nem kell újra dobni. Az állva hagyott kockákat nem lehet újra felvenni. Az egyes fordulók eredménye a legfeljebb háromszoros kockadobás után a következőképpen alakul:
A játékosnak be kell írnia a kockakombináció számát a számoló lap 13 mezőjének megfelelő egyikébe. A felső felében (6 mező) csak a felsorolt kockaszámok számítanak. Ha például egy játékosnak 3 x a „6-os", 1 x az „1-es" és 1 x a „4-es" kockája van, akkor csak a hatosokat számolja. Ezért 18 pontot ír be a „6-osok" mezőbe. Ezt a kombinációt azonban beírhatja a „hármas" mező alsó felébe is. Ekkor a megmaradt két számot (1 + 4) hozzáadná a 18 ponthoz, így 23 pontot kapna a „hármas" mezőben, egy kombináció beírásához a táblázatba. Ha azonban a táblázat valamelyik mezője foglalt, az adott bejegyzést már nem lehet korrigálni, még akkor sem, ha később jobb dobás lenne rá. Ha egy dobott kombináció nem írható be az első 12 mező egyikébe sem, a játékosnak egyszeri lehetősége van arra, hogy egyszerűen beírja az 5 kocka összegét a 13. „Esély" mezőbe. Ez a lehetőség azonban csak egyszer áll rendelkezésre. Ha ez a mező is foglalt, az egyetlen fennmaradó lehetőség a szabad mező törlése, azaz 0 pont beírása.

Az alábbiakban az egyes mezők magyarázata következik:

1-6. mező: Itt csak a megnevezett szemek számítanak. A többi kockát nem vesszük figyelembe.

Példa: Kombináció: 2-2-2-2-1-4
Megszámolva: 3 x 2 = 6
(Az „1“ és a „4“ nem számít.)
Nevezés: 6 pont a „2s“ mezőben.

Triple box“ mező
Ehhez 3 azonos kocka kell a kombinációban. A másik két kocka is számít.

Példa: Kombináció: 5-5-5-2-6
Megszámolva: 3 x 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23
Nevezés: 23 pont a „Dreierpasch“ mezőben.

„Négyes“ mező:
Ehhez 4 azonos kockát kell elérnie. Az 5. kocka hozzáadódik.

Példa: Kombináció: 4-4-4-4-4-6
Megszámolva: 4 x 4 = 16/16 + 6 = 22
Nevezés: 22 pont a „Viererpasch“ mezőben.

Full House“ mező:
Szükséged van három tetszőleges párosra és két tetszőleges párosra. Fix érték: 25 pont.

Példa: Kombináció: 1-1-1-1-4-4
Nevezés: 25 pont a „Full House“ mezőben.

Kis út“ mező:
Itt 4 kockát kell elérni számsorrendben. Az 5. kocka nem számít. fix érték: 30 pont. Csak 3 lehetőség van:
Kombinációk: 1-2-3-4 / 2-3-4-5 / 3-4-5-6 Nevezés: 30 pont a „Kl. Straße“ mezőben.

Nagy út“ mező:
Itt mind az 5 kockát számsorrendben kell elérni. Fix érték: 40 pont. Csak 2 lehetőség van:
Kombinációk: 1-2-3-4-5 és 2-3-4-5-6
Nevezés: 40 pont a „Gr. utca“ mezőben.

„Knubbel vagy Yatzy/Knobelix“ mező:
Ezt a mezőt a legnehezebb betölteni, mert ki tud 5 egyforma kockát kezelni? Annál nagyobb tehát az öröm, ha egy ilyen mesterdobás sikerül. Az 5 x azonos számú kockával (mindegy, hogy melyikkel) végzett dobásért 50 pontot írhatsz be a „Knubbel“ mezőbe.

Lehetőség“ mező:
Ezt az alternatív mezőt a lehető leghosszabb ideig érdemes megőrizni. Mint említettük, csak össze kell adni az összes kockát, és beírni az eredményt.

Még egy tipp:
Ha egy játékos az első hat mezőn összesen 63 vagy annál több pontot ér el, 35 pont bónusz (prémium) jár. A végső végeredményt a felső és az alsó félidő pontjainak összeadásával számítják ki. Ki szerezte a legtöbb pontot? Ő a játék győztese.

A játék vége:
Az előre egyeztetett számú mérkőzés (egyenként 13 forduló) után meghatározzák az összesített győztest.

31 Chicago No. 1

Egy jól ismert és népszerű kockajáték.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 5 szem kocka, jegyzettömb, ceruza

A játék célja:
Chicagóban az a játékos nyer, aki először szerez 1000 pontot.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Először is összeállítanak egy listát az összes játékosról, amelyen feljegyzik a megszerzett pontokat. Az „1“ 100 pontot ér Chicagóban, a „6“ 60 pontot. Az összes többi szemet a szokásos módon számolják. Minden játékosnak körönként legfeljebb 3 dobása van. Mind az 5 kockát háromszor egymás után felhasználhatják, de „elhagyhatják“ a kedvező kockákat is, és csak a megmaradt kockákkal folytathatják. Az állva hagyott kockákat azonban nem lehet újra felvenni. Ha egy fordulóban az első játékos úgy gondolja, hogy 2 kocka után vagy akár az első dobás után már elég pontja van, akkor abbahagyhatja. A következő játékosoknak ekkor szintén csak két vagy egy dobásuk van - akárcsak az első játékosnak. Új kört a következő játékos kezd az óramutató járásával megegyező irányban, így minden játékos sorban egyszer adhatja meg a dobások számát egy körben. Minden játékosnak jóváírják az előző fordulóban szerzett vagy a pontszámához hozzáadott pontjait. Az 1000 pontot elsőként elérő játékos a győztes.

A következő kiegészítő szabály érvényes:
Ha egy játékos az első dobásnál 2 hatost dob, akkor a „6“-ot „1“-re alakíthatja át.

32. Chicago 2. sz.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, egy előre megbeszélt számú söralátét, vagy hasonló. A Chicago No. 2 az egyik legnépszerűbb kockajáték.

Bármennyi ember játszhat.
A kockákat sorban dobják. Minden játékos legfeljebb háromszor dobhat kockát. Ha azonban egy fordulóban az első játékos az 1. vagy a 2. dobásával viszonylag magas kockaösszeget ér el, a következő játékosok a fordulóban csak egyszer vagy kétszer dobhatnak.
Az a játékos, akinek a legalacsonyabb kockaösszeget kapja egy fordulóban, söralátétet kap. Cserébe ő dobhat először a következő fordulóban. A játék így folytatódik, amíg az összes söralátétet fel nem osztják. Innentől kezdve a „legmagasabb dobás“ a
Adj át egy söralátétet a „legalacsonyabb dobásnak“. Akinél a végén az összes söralátét van, az elvesztette a játékot. A dobott szemek értéke a következő: Az „1“ = 100, a „6“ = 60, minden más szem a normál értékének megfelelően számít. A legmagasabb lehetséges dobás tehát 300 (3 x az „1“). Ezt a dobást csak a „chicagói dobás“ - 4, 5 és 6 - múlhatja felül. Ezt a dobást nem lehet felülmúlni.

33. „Hazugságok“

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, kockacsésze, söralátét

A „Lies“ a „Chicago No. 2“-hez hasonlóan szólal meg.
Az egyetlen különbség, hogy nincs „chicagói dobás“, és a játékos nem mutatja a kockát, hogy mennyit dobott. A „második játékosnak“ „hazudhat“. A dobott számot mindig a következő játékosnak kell megütnie 11. Ha nem tudja, akkor egy magasabb számot „hazudik“. A kirakós pohárral letakart kockát átadja a második játékosnak egy söralátétre. A következő játékos most „hisz“ és megpróbál egy magasabb számot dobni (anélkül, hogy előtte megnézte volna a kockát), vagy „látni“ akarja. Ha a kockán lévő szám helyes, és a játékos nem „hazudott“, a következő játékos (aki „látni“ akart) kap egy söralátétet, és új dobást kezd. Ha azonban a játékos „hazudott“, akkor megkapja a söralátétet, és újra kezdi. Ismét az a résztvevő veszít, akinél a végén az összes filc van.

34. huszonegy

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka

Ez a kockajáték a „Quinze“ egy változata. Az a játékos nyer, aki pontosan 21 kockát vagy az ez alatti legmagasabb értéket kapja. Az első körben 3 kockával, a második körben 2 kockával, a harmadik körben pedig 1 kockával dobunk.
Aki 21 szemet forgat, az kiesik.

35. játék az ötből

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 szem kocka

Minden játékos legfeljebb 10 dobással rendelkezik. A cél az, hogy a 3 kockával minél hamarabb pontosan 5 szemet érjen el. Az a játékos nyer, aki ezt a legkevesebb dobással éri el.

36. szerencsejáték

Kockázzon és számoljon.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 5 kocka, ceruza és jegyzettömb, minden játékosnak ugyanannyi számolóegység (pl. cent, gyufa, zseton stb.).

A játék célja:
Minden játékos megpróbál öt egymás után dobott számot kombinálni a négy alapvető számtani művelet segítségével, hogy a lehető legmagasabb eredményt érje el.

A játék előkészítése és a játék menete:
A kockával a legmagasabb számot dobva határozzák meg, hogy ki lesz az első játékos, aki átveszi a „bankot". Minden játékos 20 számolóegységnyi tétet ad a „bankárnak". Ezután ő elkezdi dobni a kockákat minden játékosnak sorban, egymás után dobva az egyik kockát a másik után.
az asztalra gurul. Annak a játékosnak, akinek a „bankár" dobja a kockát, meg kell próbálnia a lehető legmagasabb pontszámot elérni mind a négy alapvető számtani művelet segítségével. Egyszerre azonban csak egyszer adhatnak össze, kivonhatnak, szorozhatnak és oszthatnak, függetlenül a sorrendtől.

Íme egy példa egy játékra:
A „bankár" az első kockával „4-et" dob, a másodikkal pedig „2-est". A második dobás után a játékos eldönti, hogy a két szám között melyik számítási módszert alkalmazza - megszorozza a két számot, így kapja a 8-at (4 x 2). A harmadik dobásnál a „bankár" „6"-ot ér el, amit a játékos rövid mérlegelés után hozzáad:
8 + 6 = 14 (A negyedik dobásnál a játékosnak már csak a „kivonás" és az „osztás" számtani műveletei vannak meg). A negyedik dobás eredménye egy „4", amit a játékos kivon: 14 - 4 = 10. Végül ezt az eredményt el kell osztani az ötödik dobás értékével, egy „2-vel", ami az „5" eredményt adja.
A „bankár" feljegyzi az „5" számot az elején az adott játékos számára létrehozott játékoslistára, és a következő játékossal kezdi ugyanazt a játékot. Aki a forduló végén a legmagasabb végeredményt érte el, az viheti el a teljes tétet. Ő a forduló győztese. Egy új forduló új „bankárral" kezdődik.

37 Max és Moritz

Kockázz fel és kockázz le.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, kockacsésze, 28 gyufa, zseton stb.

Ketten vagy többen is játszhatnak. Szükséged van 3 kockára, a kockakupára és 28 számolóegységre (pl. centekre, gyufára vagy zsetonokra). A játék két részből áll. A „kockadobás" során magas kombinációkat kell dobni, hogy ne kelljen számoló egységeket venni. A
A „kockára vágást" szintén a magasabb kombinációk eléréséhez kell használni, hogy gyorsan megszabaduljunk a számoló egységektől.
És ez a játék így zajlik: Mielőtt a játék elkezdődik, a
Az asztal közepén 28 számlálót helyeznek el. A kockákat ezután a kockakupával felváltva dobják, és minden játékosnak körönként legfeljebb 3 dobása lehet. Az első vagy a második dobás után a játékos „elhagyhatja" a kedvező kockákat, de ezek utána nem vehetők fel. Ha az első vagy második dobás után jó kombinációt ér el, nem kell az összes dobást befejeznie. A három kockából a következő kombinációk adódhatnak: (A legmagasabb kockát mindig az elejére lehet tenni!)

Kombináció Megnevezés Érték

6-6-6 Max és Moritz 12
5-5-5 özvegy Bolte 11
4-4-4 Böck mester 10
3-3-3-3 Tanár Lämpel 9
2-2-2-2 Fritz bácsi 8
1-1-1 Mecke gazda 7
6-6-5-től 6-1-1-1-ig Házszám 600 felett 6
5-5-4-től 5-1-1-ig Házszám 500 felett 5 5
4-4-3-tól 4-1-1-ig Házszám 400 felett 4
3-3-2-től 3-1-1-1-ig Házszám 300 felett 3
A 2-2-1-től a 2-1-1-1 házszámig több mint 200 2

A játék két része:
1. a „hányás"
Amint a táblázat mutatja, minden egyes kombinációnak van jelentése, és bizonyos számolási egységeket ér. A legmagasabb dobás, a háromszoros „6", a „Max és Moritz" nevet viseli, és 12 számolási egységet ér. A legalacsonyabb kombináció a házszám 2-1-1, amely csak 2 számolási egységet ér.
Annak a játékosnak, akinek egy fordulóban a legalacsonyabb 12 kombináció van, ki kell választania a középpontból, hogy hány
A játékosnak el kell vennie azt a középső lapkát, amelyik megfelel az általa dobott kombinációnak. Az első részt addig játsszák, amíg a középen nincs több figura.

2. a „kockázás"
Most az a fontos, hogy a lehető leggyorsabban megszabaduljunk a számlálóegységektől, azaz visszavigyük őket a központba. Ezúttal az a játékos, akinek a legmagasabb kombinációja van egy fordulóban, annyi egységet vihet vissza a központba, amennyi a kombinációjának megfelel.
A játék nyertese az a játékos, akinek elsőként fogynak el a számolóegységek.

Megjegyzés: Ha két vagy több játékos ugyanazt a kombinációt dobta, újra kell dobniuk a kockát, hogy az egyediséget elérjék.

38. Las Vegas

Egy igazi szerencsejáték.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 kocka és játékosonként ugyanannyi számolóegység (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.).

Las Vegas egy tiszta szerencsejáték. Amire szükséged van, az a kocka szerencséje... A játékosok először megállapodnak a tétben (pl. 5 vagy 10 számolóegység), amelyet minden játék előtt ki kell fizetni.
minden játékosnak az asztal közepére kell helyeznie. A kockákat ezután sorban dobják. Minden játékosnak két dobása van, amelyek a következőképpen alakulnak:
Az első dobás két kockával történik. A két kocka értékét összeadjuk.
A második dobás a harmadik kockával történik. Az első két kocka összegét most megszorozzuk a harmadik kocka értékével. Minden játékos megjegyzi a végeredményt (ezt le is lehet írni a memória segédeszközeként). Aki egy fordulóban a legmagasabb eredményt éri el, kiürítheti a „kasszát". Az új tétet elhelyezzük, és új játék kezdődik...

Íme egy rövid példa ennek illusztrálására:
1. alom 2. alom Végeredmény
A játékos: 3 + 4 = 7 2 7 x 2 = 14
B játékos: 6 + 2 = 8 4 8 x 4 = 32
C játékos: 5 + 3 = 8 1 8 x 1 = 8
Ebben az esetben a B játékos nyerte volna a potot. Aki a legtöbb számolóegységgel rendelkezik a megbeszélt számú forduló után, az nyeri a játékot.

Egy kis statisztika:
A legmagasabb eredmény 6 + 6 = 12 x 6 = 72,
a legalacsonyabb eredmény 1 + 1 = 2 x 1 = 2.

39. Lassú Heiner

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka

Minden játékos megnevez egy számot 1 és 6 között, majd megpróbálja ezt a számot a lehető leggyorsabban dobni. Az a játékos, akinek ehhez a legtöbb kockára van szüksége, a „Lassú Heiner", és veszít. A játék megkezdése előtt eldöntheted, hány kört szeretnél játszani. Az a játékos, aki a végén a legtöbbször volt „Slow Heiner", az az összesített vesztes.

40. a hülye

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 szemkocka, papír és ceruza

Minden játékos sorban dobja a kockákat, mindketten ötször. A dobott szemek számát feljegyzik. Aki azonban „1-est" dob, annak azonnal abba kell hagynia a dobást. Csak az addig a pontig összeadott összeg számít. Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legmagasabb az összértéke. Azt is lehet, hogy több fordulót rendeznek, majd meghatározzák az összesített győztest.

41. A rossz három

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza

Minden játékos annyiszor dobhat kockát, ahányszor csak akar. A dobott szemek összeadódnak. Aki azonban „3-ast" dob, az elveszíti az ebben a körben szerzett összes pontot. Szóval fejezzétek be korán! Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte a meghatározott számú forduló után.

42. meztelen veréb

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Minden játékos a jobb oldali szomszédjának dobja a kockát, akinek a jobb oldali szomszédja dobja a kockát. A szomszédé a dobott szám - egy kivétellel: aki 1-est dob (a meztelen veréb), annak egy pontot le kell vonnia az összpontszámából. Az a játékos nyer, akinek 6 forduló után a legtöbb pontja van.

43. Trump

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Az egyik játékos kockával dob, hogy meghatározza az „aduászt". Ezt a számot lehetőleg nem szabad dobni. Ezután minden játékosnak 10 dobása van. Az a játékos nyer, aki nem dob „aduászt". Az a játékos, aki a legkevesebb dobás után dobja az „adut", veszít.

44. Menny és pokol

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, papír és ceruza.

Először is meghatározzuk a fordulók számát, majd mindkét kockát sorra dobjuk. Minden dobásnál a felső szemeket („mennyország") tízeseknek, az alsó szemeket („pokol") egyeseknek kell értékelni, pl. ha valaki „6-ost" és „2-est" dobott, akkor a kockák így kerülnek értékelésre.

számoltam:
1. „6" kocka felül = 60, „1" alul = 1; együtt 61.
2. „2" kocka felül = 20, „5" alul = 5; együtt 25.
A két kocka („menny és pokol") összege 86.
Aki a megadott számú forduló után a legmagasabb összpontszámot éri el, az a győztes.

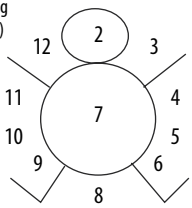
45. Remélhetőleg 5!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka

Először a fordulók számát határozzuk meg. Ezután sorban 13 kockával dobunk. Csak az ötösök (a „kis kéz") számítanak 5 pontnak. A dupla ötös 5 x 5 = 25 pontnak számít. Akinek a végén a legtöbb pontja van, az nyer.

46. „Schluck Hansel"

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, 4 számolóegység egyenként (centek, gyufa stb.)



A „Schluck Hansel" egy felső-bajorországi kockajáték, amely még ma is nagyon népszerű. A kockát két kockával dobják. Először a „Hansel"-t (lásd az ábrát) krétával rajzolják fel az asztallapra. Minden játékos 4 számolóegységet használhat játékonként. Most sorban dobják a kockákat, a két kockán dobott szemeket összeadják, és egy számolóegységet a „Jancsi" megfelelő számára helyeznek. Ha a dobott szám már foglalt, a játékos összegyűjtheti az összeget, és átadhatja a kockát a mellette ülőnek. A „7" szám kivétel ez alól a szabály alól. Ebben az esetben az összes számegység a helyén marad. Ha egy játékos 4 számjegyet használt fel, kiesik. Az utolsó megmaradt játékos a győztes, aki a teljes „Schluck-Hansel"-et begyűjti.

47. „Szultán"

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, 21 gyufa

A „Sultan" hasonló a „Piramis"-hoz, és szintén kockával játsszák. Aki „6-ost" dob, az a „szultán", és ő diktálja a dobandó számokat a játékostársainak. Ha a dobás rossz, az érintett játékos előre meghatározott „büntetést" fizet a szultán kasszájába. Ha a dobás helyes, bónuszpénzt kap a szultán kasszájából. Aki „6-ost" dob, az a szultán helyébe lép, és megkapja a szultán „szultáni kincstárát" is.

48. legmagasabb házszám

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza

A cél a legmagasabb házszám elérése. Mindenkinek 3 dobása van. Minden dobás után a játékosnak azonnal el kell döntenie, hogy a dobott szám a háromjegyű szám egyes, tízes vagy százas helyére kerüljön. Aki az elején egy „1-est" dob, az az 1-es számot helyezi el a helyükre. Másrészt, aki először dob egy „6-ost", az biztosan a százas helyre teszi. A játék előtt megegyeztek egy bizonyos számú fordulóban, és összeadják a házszámokat. A legmagasabb összeggel rendelkező játékos az összesített győztes.

49. legalacsonyabb házszám

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza

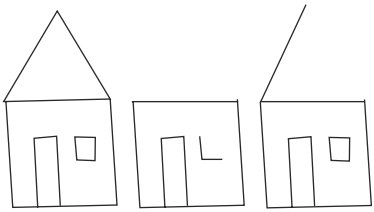
Ugyanaz a játék, de a jelek felcserélődnek. Az a játékos nyer, aki 3 dobással a legalacsonyabb házszámot tudja összerakni.

50. kockaházak

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, papír és ceruza és

Számolási egységek (cent, gyufa stb.)

Minden játékos választ egy szerencseszámot 1 és 6 között, és felírja azt. Ezután sorban dobnak a kockákkal. Aki a szerencseszámát dobja, az kihúzhatja a háza egy részét. Az a játékos nyer, aki elsőként húzza ki házának mind a 13 részét. A vesztesek minden egyes, a házukból még hiányzó sorért egy számolóegységet fizetnek a győztesnek. Egy ház összesen 13 sorból áll. A tetőnek 2 vonala van, az alapszerkezetnek 4, az ajtónak 3, az ablaknak pedig 4 vonala.



51. Kockázza ki a fákat

Balra, jobbra, egyenesen előre - a fának haza kell mennie!

Játékosok: Három és több
Anyag: 3 dobókocka, 28 gyufa

A játék célja:
Minden játékos megpróbál minél gyorsabban megszabadulni a kockáktól.

A játék előkészítése és a játék menete:
Először is, a botokat egyenletesen osztják szét minden játékos között. Ha marad belőlük, azokat félretesszük. Most sorban dobják a kockákat - mind a 3 kockával egyszerre. Minden játékos csak egyszer dobhat. Az egyes kockákon lévő számok a döntőek. Minden dobott „1"-ért a jobb oldali szomszédhoz kerül egy gombostű, minden „2"-ért a bal oldali szomszédhoz kerül egy gombostű. Minden „6"-os kocka után egy csap a „házhoz", azaz az asztal közepére kerül. Minden más értéknek (3-4-5) nincs jelentősége. Ha egy játékos már nem tudja teljes egészében kifizetni a tartozását, először egy „6-os", majd egy „2-es", végül egy „1-es" kerül kifizetésre. Ha nincs több fája, szünetet kell tartania, amíg a szomszédai ismét fát adnak. Az a játékos veszít, akinél az utolsó pálca van, míg a többiek már a „házhoz" mentek.

52. Max

Aki mer, az nyer!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 kocka és ugyanannyi számolóegység (pl. cent, gyufa, zseton stb.) játékosonként. Ketten vagy többen is átszhatnak. Szükséged van 3 kockára, a kockacsészére és számolóegységekre (pl. centekre, gyufákra vagy zsetonokra).

A játék célja, hogy három kockával a legmagasabb kombinációt érje el.

A következő kockakombinációk lehetségesek:
Kombinációk Megnevezés Érték
1-1-1 Általános Max 1. rang
1-1-6 1-1-2 Max hat, Max öt stb. Rangsor 2-6.
6-6-6-tól 2-2-2-2-ig „Kemény hatosok" 7. - 11.
a „Kemény kettes" rangra
6-5-4-3-2-1 utak, 12-15. emelet
azaz teljes következmények Rangsor
6-6-5-6-6-1 hatzsebes 16-20.
Rangsor
5-5-6-5-5-1 ötzsebes 21-25.
Rangsor
4-4-6-4-4-1 négyzsebes 26-30.
Rangsor
3-3-6-3-3-1 hármas zseb 31. - 35.
Rangsor
2-2-6-2-2-2-1 kétzsebes 36-40.
Rangsor

A játékot így játsszák: Az első játékos vezet, és meghatározza, hány dobás szükséges a cél eléréséhez. Ha például két dobással elér egy „Max ötössel", akkor ezt a kombinációt csak egy „Max hatossal" vagy egy „General Max" tudja legyőzni, természetesen szintén csak két dobással.

Egy másik lehetőség: A „Max ötössel" is elérhető, de csak egy dobással.

Háromnál több dobás nem nyújtható be. Ha egy fordulóban minden játékos megpróbálta legyőzni a bemutatott kombinációt, vagy kevesebb kockával elérni ugyanazt a kombinációt, a következő játékos következik. Fontos: Ebben a játékban a „jó" kockákat „állva" lehet hagyni, azaz az első vagy második dobás után csak két vagy egy kockával kell dobni, hogy jó kombinációt érjünk el.

Pontozás: Minden forduló után a legmagasabb kombinációt elért játékos megkapja a többi játékostól az előre egyeztetett mennyiségű számolóegységet. Az összesített győztes megállapításához bizonyos számú fordulót kell lejátszani.

53. darn 66

Szerencsésnek kell lenned!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka

A játék célja:
A 66-os számot pontosan el kell érni.

A játék menete:
A kockákat sorban dobjuk, egyszerre 3 kockával. Minden játékosnak egy dobása van. Az összes résztvevő által dobott számokat folyamatosan összeadjuk. Ha a szám meghaladja a 60-at, akkor az a játékos, aki sorra kerül, csak egy kockával folytathatja. A cél a 66-os szám pontos eltalálása. Ha egy játékos dobása meghaladja ezt a végső számot, a következő játékos dobásait levonják az összegből.
Addig vonják le, amíg újra 66 alá nem kerül. Csak ezután adják össze újra a dobásokat. Ez addig folytatódik, amíg egy játékos a dobásával pontosan el nem éri a végső számot. Ekkor megnyeri a játékot. A kezdés előtt több fordulót is rendezhetünk. Az a játékos, aki a végén a legtöbbször nyert, az az összesített győztes.

54. gernklein

Szórakoztató kockajáték.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, papír és ceruza.

A játék célja:
Ha nagyon gyakran dobsz „2-est" vagy „5-öst", akkor jó esélyed van a nyerésre.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A kockákat sorban dobják. Minden játékos egyszer dobhat a 3 kockával. A dobott 3 kocka pontjait összeadjuk, és beírjuk az adott játékos játékos listájába. Ha „2-est" vagy „5-öst" dobsz, azt levonhatod az összegből. A mínusz értékek nem érvényesek, a legalacsonyabb érték a 0.

A játék vége:
Akinek a legalacsonyabb a végeredménye az előre meghatározott számú forduló végén, az a „Gerneklein", és megnyerte a játékot.

55. Néró császár

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka

Egy puzzle játék két játékosnak. Három kockát dobunk felváltva, amíg a két játékos egyike nem ér el „6-os" eredményt. Ez a játékos otthagyja a hat kockát, és a megmaradt két kocka további két dobásával megpróbálja a lehető legmagasabb további eredményt elérni. Ha például az első dobás „6", a második dobás pedig „5" és „2", a játékos elhagyhatja az „5-öst", és csak a „2"-t javíthatja. Az utolsó dobást azonban mindkét kockával is elvégezheti. Az a játékos nyer, akinek a megállapodott számú hatos dobás után a legtöbb kockája van.

56. ugorjon a vízbe

Játékosok: Három és több
Anyag: 1 dobókocka

A játék kezdetén az egyik játékos megnevez egy 30 alatti számot, majd az óramutató járásával megegyező sorrendben minden játékos sorban egyszer dob a kockával, és az eredményt mindig hozzáadják az előző dobások összegéhez. Ha egy játékos eléri vagy meghaladja a megnevezett számot, „vízbe ugrik", és kiesik. Előtte azonban meg kell neveznie a következő számot a következő „vízbe ugráshoz". Ez azonban nem lehet 30-nál több, mint az első megnevezett szám.

Ezután a kockát újra dobjuk, és a számokat összeadjuk. Aki eléri vagy meghaladja a második számot, annak szintén ki kell esnie. Ezután megnevezi azt a számot, amelyik a harmadik szám a „vízbe ugráshoz". A győztes az utolsó megmaradt személy.

57. Ramba Zamba

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, jegyzettömb, ceruza

A játék célja:
A cél a három egymást követő, háromjegyű értéktáblára dobott három számot úgy beírni, hogy a lehető legmagasabb számot kapjuk.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A mérkőzés kezdete előtt a résztvevők listáját az alábbiak szerint állítják össze:

Reinhard			Erwin			Birgit			Ingrid		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

A listán elsőként szereplő személy kezdi a kockadobást úgy, hogy egymás után dobja a kockákat az asztalra. Minden egyes kockadobás után el kell döntenie, hogy melyik oszlopba írja fel a számot: A „H" oszlopba (százasok), a „Z" oszlopba (tízesek) vagy az „E" oszlopba (egyesek). Így a harmadik és egyben utolsó dobás után egy háromjegyű szám jön létre, amelynek a lehető legmagasabbnak kell lennie. A legmagasabb elérhető szám a 666, a legalacsonyabb a 111. Ha a játékos az első kockával hatost dob, akkor ezt a számot természetesen a százasok közé írja be. Ha az elején alacsony számot dob, akkor valószínűleg a tízes vagy egyes számok közé fogja beírni - abban a reményben, hogy a következő dobásnál jobban fog sikerülni. A kockákat sorban dobjuk. Az előre megbeszélt számú forduló után minden játékos összeszámolja a számait. A legmagasabb összeggel rendelkező játékos a „Ramba-Zamba" győztese.

58. killroy

Gyors számológépekhez!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, kockacsésze, 50 számolóegység (pl. fillérek, gyufa, chipsek stb.)

Ketten vagy többen is játszhatnak. Szükséged van 3 kockára, a kockacsészére és 50 számolóegységre. A játék célja, hogy a 3 kockára dobott szemeket a négy alapvető számtani művelet segítségével ügyesen összekapcsoljuk úgy, hogy elérjük a 15-ös számot, vagy minél közelebb kerüljünk hozzá. Így játszódik a játék: A legmagasabb számot mutató kockával dobva meghatározzuk a játékost, aki a játékmester szerepét veszi át. Az összes számláló az asztal közepén van. A játékmester jól megrázza a pohárban lévő 3 kockát, és dob az első játékhoz. A játékosok feladata most az, hogy a 3 kockát a lehető leggyorsabban összekapcsolják összeadás, kivonás, szorzás vagy osztás segítségével. A cél az, hogy pontosan eltalálják a 15-ös számot, vagy nagyon közel kerüljenek hozzá.

Példa:

A játékmester 3 - 2 - 5-t dob.
Az A játékos így számol: 3 + 5 = 8 8 x 2 = 16
Azonnal azt kiáltja, hogy „16"!
A B játékos így számol: 3 x 2 = 6 6 + 5 = 11
Azonnal azt kiáltja, hogy „11"!
Az A játékos nyert volna, mert közelebb került a 15-ös számhoz, mint a B játékos. 8 számolási egységet kap.

Az esélyek kiszámítása a következőképpen történik:
A matematika eredménye. Profit link

15 10 Számolási egységek
14 vagy 16 8 számolóegység
13 vagy 17 6 számolóegység
12 vagy 18 4 számolóegység
11 vagy 19 2 számolóegység
10 vagy 20 0 számolási egység alatt vagy felett

Ha egy játékos rosszul számolt vagy kétszer használt egy szemértéket, akkor büntetésként vissza kell adnia az asztal közepére azt, amit a számoló egységeiből nyert volna (ha van neki). Ha az összes számolóegységet kiosztották, a játéknak vége. Aki a végén a legtöbb számolóegységgel rendelkezik, az nyeri a játékot. Új játék kezdődik...

59. mind a kilenc

Fel és le - ki lesz az első, akinek sikerül?

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, kocka csésze, 9 gyufa

A játék célja:
A második fázisban mindenki igyekszik minél gyorsabban megszabadulni a játék első fázisában megszerzett botoktól.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Az elején a 9 pálcát az asztal közepére helyezzük. Minden játékos körönként egyszer dobhat mindkét kockával. Ha ezzel a dobással 9-nél több pontot kap, akkor annyi pálcikát kell elvennie, amennyi a „9" felett van. A „10" esetén 1 pálcát, a „11" esetén 2, a „12" esetén 3 pálcát vesz magához. Ha a dobás 9-es vagy annál alacsonyabb, a játékosnak nem kell semmit sem vennie, és a következő játékos van soron. Ez addig folytatódik, amíg az összes pálcát ki nem osztják. Most jön a játék második fázisa: minden játékos, aki nem kapott pálcikát, kiesik. A kockadobás ugyanúgy folytatódik, mint az első fázisban - egy különbséggel: a most a „9" fölött lévő pontokat fordítva pontozzuk, azaz a pálcikákat vissza lehet tenni.

A játék vége:
Az a játékos nyer, aki elsőként szabadul meg a botjaitól. A játéknak ezután vége.

60. tíz győzelem alatt

Ki nyeri a legtöbb zsetont?

Játékosok: Három és több
Anyag: 3 kocka, 50 számolóegység (zsetonok, gyufa, fillérek stb.)

Először is, az összes számolóegységet egyenletesen osztják szét a játékosok között. Ezután sorsolással kisorsolnak egy bankárt. Ez a személy dobja a kockát mindenki helyett a játék során, és feladata a nyeremények elosztása és az elveszett számlálóegységek begyűjtése is. Ő határozhatja meg az egész játékra érvényes maximális tétet is. Minden játék előtt minden játékos - a bankár kivételével - megteszi tétjét, azaz mindenki tesz egy tétet a saját tétjéből.

A bankár annyi számolóegységet tart maga előtt, amennyit meg tud kockáztatni. Ezután a bankár először dob a három kockával. Ha ez kevesebb, mint 10, akkor minden játékos megnyeri a tétje szerinti összeget. A bankárnak ki kell fizetnie. Ha 10 vagy több, akkor a bankár nyer, és minden tétet behajt. A bankár 5 játék után átadja a bankot a következő játékosnak. Ha minden játékos egyszer volt bankár, a játéknak vége. A legtöbb zsetonnal rendelkező játékos nyeri a játékot.

61. A jó tíz

Helyezze el a kocka eredményeit helyesen!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, kockacsésze, papír és ceruza.

A játék célja:
Érje el a lehető legmagasabb kockaeredményeket, és ügyesen szorozza meg őket. Akinek ez sikerül, az nagyon közel van a győzelemhez!

A játék előkészítése és a játékmenet:
Az elején minden játékos a saját neve alá írja az 1-től 10-ig terjedő számokat. Ezután a három kockát felváltva dobják. Minden játékosnak körönként egy dobása van, amellyel 3 és 18 közötti összértéket érhet el (a kockaértékeket összeadva!). Minden játékosnak az általa elért számot a 10 szám valamelyike mögé kell helyeznie.

Íme egy példa ennek illusztrálására:

A játékos:	**B játékos:**
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
Összesen: 697	**Összesen: 651**

Ebben a példában az A játékos nyer.

A 10 forduló végén minden játékosnak megvan a megfelelő kockaösszeg és a 10 szám mögött álló kiszámított termék. Ezeket a termékeket össze kell adni, amely meghatározza a játékos végső összpontszámát. Az a játékos nyer, akinek a legmagasabb az összpontszáma. A játék művészete az, hogy megtaláljuk a
A cél az, hogy a gurított eredményeket a megfelelő számok mögé helyezzük a lehető legmagasabb termék elérése érdekében. A magas kockaeredményeket tehát inkább a magas számok után helyezik el, mert például tízszer 17 sokkal magasabb eredményt ad, mint háromszor 17.

62. hazug boszorkány

Szórakoztató, bajor kockajáték

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, kockacsésze, számolóegységek (pl. centek, gyufa, chips, stb.), söralátét

Ketten vagy többen is játszhatnak. Szükséged lesz 2 kockára, a kockacsészére és a számolóegységekre, valamint egy söralátétre.
A játék célja, hogy vagy valóban magas kockakombinációkat dobjunk, vagy meggyőzően úgy tegyünk, mintha magas kombinációkat dobtunk volna.
A játék menete a következő: Az összes zsetont az asztal közepére helyezzük. A kockákat sorban dobjuk. Minden játékosnak egy dobása van. A kockákat a következőképpen dobják:
A játékos a két kockát tartalmazó poharat a söralátétre helyezi, és erőteljesen megrázza. Ezután kissé megdönti a csészét, és figyelmesen megnézi a dobását.
hogy senki más ne ismerje fel a kocka eredményét. Most átadja a söralátétet és a kockakupát a bal oldali szomszédjának, és hangosan bemondja a kockakombinációt. Mondhat igazat, de olyan eredményt is bemondhat, ami nincs a pohár alatt. A következő kombinációkat lehet dobni:

A legmagasabb dobás a „**Mäxchen**“: 1 - 2
Ezután következnek a Pasche-ok csökkenő sorrendben:
6 - 6, 5 - 5, 4 - 4, 3 - 3, 2 - 2, 1 - 1
Most jönnek a házszámok, a legmagasabbtól kezdve: 6 - 5
a legalacsonyabb házszámig: 3 - 2
(A házszámoknál mindig a magasabb számot kell az alacsonyabb elé tenni).

A bal oldali szomszéd - miután megkapta a kockát - **két lehetőség:**

a) Elhiszi a bejelentést, és most erőteljesen rázni kezdi a poharat anélkül, hogy felemelné. Ezután ő is belenéz a csészébe képpel lefelé, de a kapottnál magasabb kombinációt kell továbbadnia bal oldali szomszédjának.
b) Nem hisz a bejelentésnek. Ebben az esetben minden játékos előtt felemelheti a kupát, és összehasonlíthatja a kockakombinációt a kapott bemondással. Ha a dobás megfelel a bejelentésnek, vagy még magasabb, a „hitetlen“ köteles a csésze közepéről egy kockát elvenni. Ha azonban kevesebbet dobtak, mint amennyit mondtak, a „hazugnak“ egy számolóegységet kell elvennie. Akinek először van előtte 5 számolóegység, az a vesztes, és el kell fogadnia egy előre megbeszélt „büntetést“ (pl. fejállást kell végrehajtania, vagy minden játékosnak egy szép bókot kell adnia stb.). Akinek sikerül a „Lügenmäxchen“ (1 - 2), az nyilvánosan megmutathatja, és kiesik az adott fordulóból.

63. Las Vegas No. 1

Játékosok: Három és több
Anyag: 2 dobókocka, papír, ceruza, számolóegységek.

A 2-től 12-ig terjedő számokkal illusztrált ábrát nagy formátumban átvisszük egy papírlapra. A számok alkotják a játék fogadási sémáját. Minden játékos most körülbelül 30 számolóegységet kap. A játék kezdete előtt kiválasztanak egy bankárt. Csak ez a játékos dobja a kockát, a

	7	
2		**3**
4		**5**
6		**8**
9		**10**
11		**12**

A többi játékos a dobás előtt tetszőleges számú számolóegységet helyez a séma egy vagy több számára. Mindenkinek meg kell jegyeznie a tétjét. A bankár ezután egyszerre dobja mindkét kockát, és meghatározza a végösszeget. Ha ez egy szám a a bal oldali oszlopban, összegyűjti az összes

bal oldali tétet, beleértve a „7"-est is. A jobb oldali oszlopban lévő tételeket azonban meg kell dupláznia a saját pénzéből. Pontosan fordítva az az eljárás, amikor a jobb oldali oszlopban lévő számot dobjuk. Minden jobb oldali tét, beleértve a „7"-est is, beváltásra kerül, minden bal oldali tét megduplázásra kerül. Ha a dobás egy „7-es", a bankár megháromszorozza az ezen a mezőn lévő tételeket, az összes többi tétet pedig begyűjti. Minden dobás után a nyertesek elvihetik a tétjeiket, elhagyhatják azokat, vagy más mezőkre helyezhetik el. Mindenki más is újra játszhat a második fordulóban. A megbeszélt számú forduló után a bank a következő játékosra száll.

64. páros vagy páratlan

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka

Azt, hogy a „páros" vagy a „páratlan" nyer, az dönti el, aki először dob a kockával a játék minden egyes fordulója előtt. Ezután egymás után mindkét kockát egyszerre dobja meg. „Páros" esetén mindkét kockának páros számokat kell mutatnia, pl. 2, 4 vagy 6. „Páratlan" esetén két páratlan szám nyer, pl. 1, 3 vagy 5. Ha több játékos is teljesíti ezt a feltételt, a legmagasabb összegű nyer. A győztes dönti el a következő fordulóban, hogy páros vagy páratlan számok nyernek-e, és ő dob először a kockával.

65. tisztítás

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, ceruza vagy kréta.

Két kockát dobunk felváltva. Minden játékosnak egy dobása van. Az a játékos, akinek a legalacsonyabb a kör végeredménye, krétával vagy ceruzával egy pontot rajzol az asztalra vagy egy papírlapra. Ez azt jelenti, hogy 10 forduló után 10 pont van az asztalon. És most jön a „takarítás" ideje. A legmagasabb kockaösszeggel rendelkező játékos most letörölhet vagy áthúzhat egy pontot. Az a játékos nyeri a játékot, aki az utolsó pontot is eltörli. Aki az első félidőben nem tudott kiszínezni egy pontot, kiesik a „tisztogatás" során, és nem nyerhet.

66. plusz-mínusz

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, 15-20 számolóegység játékosonként (centek, gyufa stb.)

Minden játékos 15 (vagy megállapodás szerint több) számolóegységet kap. A játék kezdőjét sorsolással sorsolják ki. Az első játékos dob egy kockát, és azt az asztalon hagyja. Bal oldali szomszédja ezután dobja a második kockát. Ezután a különbséget kiszámítják, és a magasabb dobással rendelkező játékos minden egyes pontért, amennyivel több van nála, egy számolóegységet kap a másik játékostól. A következő játékos ezután dob a kockával, és bal oldali szomszédjával ismét kiszámítja a különbséget. Ez így folytatódik sorban. Amint az egyik játékosnak nincs számolóegysége, akkor kiesik. A játék végén utolsónak maradt játékos nyeri a játékot. Addig is játszhattok, amíg az előre megbeszélt számú fordulót be nem fejezitek. Ekkor a legtöbb számolóegységgel rendelkező játékos a győztes.

67. hatvanhat

Nem összetévesztendő a kártyajátékkal!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, 5 mérkőzés játékosonként

A játék célja:
Nem te lehetsz az első, aki a 66-os számot adja meg vagy meghaladja.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Minden játékosnak egy dobása van, amelyben egyszerre dobja a 3 kockát. A dobás szemeit összeadjuk, és hozzáadjuk az előző játékos eredményéhez. Így az összpontszám egyre magasabb és magasabb lesz, és lassan megközelíti a bűvös 66-os számot. Az a játékos, aki ezt a számot először eléri vagy meghaladja, veszít, és az 5 botja közül egyet be kell fizetnie egy „kasszába". A vesztes kezdi a következő játékot. Ki lesz ezúttal a szerencsétlen...?

A játék vége:
Addig játszol, amíg valakinek nincs több botja. Akinek ekkor még mindig a legtöbb botja van, az a győztes.

68. megosztás

Ki lesz az első, aki 10 pontot szerez?

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 kocka, 50 számolóegység (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.).

A játék célja:
Legyen az első, aki 10 számolóegységet nyer a kockadobással.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A játék kezdetén a számoló egységek az asztal közepére kerülnek. Most az első játékos elkezd dobni a kockával. Mindenki két dobást végez, az elsőt 2 kockával, a másodikat egy kockával. Ha az első dobásból származó összes kocka maradék nélkül osztható, az adott játékos kap egy számolóegységet. Az a játékos, aki először éri el a 10 számolóegységet, az a játék győztese.

69. dupla

Egy népszerű kockajáték.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 kocka, kockacsésze, 50 számolóegység (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.).

A játék előkészítése és a játékmenet:
A játék előtt 50 (vagy kevesebb, ha négynél kevesebb játékos van) figurát helyeznek el az asztal közepére. Ezután megállapodnak egy bizonyos számú játékkörben. Most két kockát dobnak felváltva. Minden játékosnak 3 dobása van. Ha egy játékos duplával dob, azonnal megkapja a dobott pontok számának megfelelő számú számolóegységet az asztal közepén lévő „kasszából". Minden más dobásnak nincs jelentősége. Ha egy játékosnak három dobás alatt nem sikerül duplát dobnia, a következő játékos kerül sorra. A játék győztese az a játékos, aki a megbeszélt számú forduló után a legtöbb számolóegységet nyerte.

70. rejtett házszámok

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, kocka csésze

Ezt a játékot úgy játsszák, mint a „Legmagasabb házszámot".

Az egyetlen különbség az, hogy a harmadik dobásnál a rejtett számot (az asztal felé néző számot) jegyzik fel.

71. láthatatlanná tévő köpeny

Játékosok: Három és több
Anyag: 1 dobókocka, kockacsésze

A játékot egy kockacsészével és egy kockával játsszák. Az egyik játékos megrázza a csészét a kockával, és az asztalra helyezi anélkül, hogy felemelné. Bal oldali szomszédjának most azt kell mondania, hogy „alá" vagy „fölé", azaz meg kell tippelnie, hogy a dobott szám „4" alatt vagy fölött van-e. A csészét ezután fel kell venni. Ha a tipp helyes, a tippelő egy pontot kap, ha nem, akkor egy pontot levonunk. Ha „4"-est dobtak, a dobást és a tippelést meg kell ismételni. A tippelő ezután dobja a kockát, és sorban egymás után folytatja. Az nyer, akinek először van 10 pontja.

72. festés

Játékosok: Három és több
Anyag: 2 dobókocka

Mindkét kockát egyszerre dobják felváltva. A két dobott számot összeszorozzuk. Az a játékos nyer, aki egy fordulóban a legmagasabb szorzatot éri el. Ők kezdhetik a következő kört.

73. ikrek

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 kocka, számolóegységek (pl. cent)

A két kockát felváltva dobjuk. Csak a „kettesek" kerülnek pontozásra. Akinek 10 forduló után a legtöbb „kettes" van, az a győztes, és annyi számolóegységet kap a többi játékostól, ahány „kettest" dobott.

74. craps

A helyes előrejelzés döntő fontosságú.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka és minden játékosnak ugyanaz. Számolási egységek száma (pl. cent vagy hasonló)

A játék célja:
Ha a megjósolt számokat dobja, nyerhet. De a kockajáték nem ilyen egyszerű...

A játék előkészítése és a játék menete:
A kockával a legmagasabb számot dobva egy játékos kerül kiválasztásra, aki elsőként veszi át a bankot. Ő egy előre egyeztetett számú játékot játszik a többi játékos ellen. A „bankár" megnevez egy 2 és 12 közötti számot, és erre a számra tesz fel egy bizonyos számú számolóegységet, amelyet a „potba" tesz. Minden ellenfélnek ugyanannyi számolóegységet kell most hozzátennie. Ha a „bankár" az első próbálkozásnál a megjósolt számot dobja, megnyeri a teljes tétet. Ha azonban nem találja el a megjósolt számot az első dobásnál, akkor addig kell tovább dobnia a kockákat, amíg vagy a megjósolt számot, vagy az elsőként dobott számot nem találja el. A nyerési esélyei azonban éppen fordítva alakulnak: ha a megjósolt számot dobja, elveszíti a teljes tétet a többi játékosnak, akik elosztják egymás között a „kasszát". Ha viszont ismét eltalálja azt a számot, amelyet először dobott, akkor a teljes tétet begyűjtheti. A játék addig folytatódik, amíg minden játékos ugyanannyiszor nem lesz „bankár". A legtöbb számolóegységgel rendelkező játékos nyeri a játékot.

75. tizenegy magas...

Egyszerű és vonzó!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, minden játékosnak ugyanannyi számolási egység (pl. cent vagy hasonló).

A játék előkészítése és a játékmenet:
Először a játékosok megállapodnak egy alaptétben, amelyet minden játékos a „potba" (az asztal közepére) tesz. Ezután sorra dobják a kockákat. Minden játékosnak egy dobása van. A kombinációknak és így a két kocka által eredményezhető számértékeknek különböző jelentése van:
1. tizenegy szem (6-5). Aki eléri ezt az összeget, kiürítheti az egész „fazekat". Ezután minden játékosnak meg kell tennie az alaptétet.
2. tizenkét szem (6-6). Ez a dobás azt jelenti, hogy az adott játékosnak meg kell dupláznia a potban lévő összeget.
3. tizenegynél kevesebb szem. Itt a 11 és a dobott kockák száma közötti különbséget kell kiszámítani. Az eredményt meg kell szorozni 5-tel, így kapjuk meg az összeget.

Példa: Ha - a legrosszabb esetben - két „egyes" kerül dobásra, a különbség 11 - 2 = 9. 5-tel szorozva az eredmény 9 x 5 = 45, ami azt jelenti, hogy a játékosnak 45 számolási egységet kell hozzáadnia a téthez.

Aki a megbeszélt számú kör után a legtöbb számolóegységgel rendelkezik, az a győztes.

76. Julchen leugrik a toronyból

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, kocka csésze

A játék két kockával kezdődik egy kockacsészében. A játékos felborítja a csészét anélkül, hogy felvenné, és megnézi a dobott pontok számát. A harmadik kockát most a felfordított csészére helyezi, és lefelé dobja. A feldobott kockán lévő pontok számát megszorozzuk az előzőleg leborított kockán lévő pontok számával. A legmagasabb pontszámot elérő játékos a győztes.

77. vakszem

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka, kockacsésze

A kockákat 3 kockával dobják. Minden játékosnak 1-3 dobása van. Minden dobáshoz mind a 3 kockát fel kell használni. A második dobás törli az elsőt. Ki meri megtenni a harmadik dobást, amely érvényteleníti a másodikat? Ebben a játékban csak a kockák két oldalán lévő „3" és „5" szemek számítanak, a középső szem „vak", ezért nem számít. Ezáltal a „3"-ból „2", az „5"-ből pedig „4" lesz. Az a játékos nyer, aki körönként a legmagasabb eredményt éri el.

78. Kockaértékek kitalálása

Játékosok: kettő és több
Anyag: 3 dobókocka

Tegyél három kockát egymásra! Az a játékos nyer, aki a leggyorsabban mondja ki a vízszintesen fekvő szemek összegét. Tegyük fel, hogy a legfelső kocka felismerhető pontszáma „6". A megtippelni kívánt összeg helyes eredménye 15 lenne, amit úgy kapunk, hogy a 6-os számot kivonjuk a 21-es számból, ami mindig ugyanaz marad.

Itt egy meghallgatás:

A felső kocka „6" alsó értéke	„1".
A második kocka felső értéke,	pl. „5".
A második kocka alsó értéke,	pl. „2".
A harmadik kocka felső értéke,	pl. „4".
A harmadik kocka alsó értéke,	pl. „3".
Összesen	**15**

79. Lansquenet játék

Kockajáték a késő középkorból.

Játékosok: kettő és több
Anyag: Egy dobókocka minden játékosnak, 50 számolóegység (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.).

A játék célja:
Az első részben a lehető legalacsonyabb számot kell dobni a nyeréshez, a második részben pedig a lehető legmagasabbat.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A játék két részből áll:
Első rész:
Minden számolóegységet a táblázat közepére helyezünk. A kockákat sorban dobják. Minden játékos körönként egyszer dobhat. Az a játékos, aki egy fordulóban a legalacsonyabb számot dobja, el kell vennie egy számolóegységet az asztal közepéről.

vedd el. Ha két vagy több játékos eléri ugyanazt a számot, tovább kell dobniuk a kockát, amíg meg nem állapítják, hogy melyik játékosnak kell elvinnie a számolóegységet.

Ezt az első részt pontosan 10 fordulóig játsszák. Aki a 10 forduló alatt nem szerzett pontot, az ebben a szakaszban kiesik.

Második rész:
A kockákat sorban újra dobják. Ezúttal azonban a legmagasabb számmal rendelkező játékos egy számolóegységet visszatehet a középre. (Ismét dobunk a kockával, ha az eredmény megegyezik!) Az a játékos, aki az összes számolóegységet vissza tudta tenni, kiesik. Aki a végén állva marad, az vesztett.

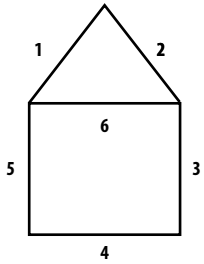
Változat: Nem egy kockával dobsz, hanem kettővel!

80. A boldogság háza

Ki lesz az első, aki lebontja a házát?

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, ceruza és papír minden játékosnak.

Minden játékos a következő „szerencse házát" húzza a lapjára: A kockákat most sorban dobjuk. Minden játékos egyszer dob, majd a megfelelő számot áthúzza a szerencseházán. Ha a saját lapján már áthúzta a számot, akkor a bal oldali szomszédja házán kell áthúznia. Ha az adott számot már áthúzta a szomszédja házán, a játékos köteles a dobott számot a már áthúzott szám mellé visszaírva a saját házába visszarakni. A játék győztese az a játékos, aki elsőként bontja le a „szerencseházát".



81. Liesl

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, számolási egységek (pl. cent, gyufa, zseton stb.), ceruza, papír.

A kockákat sorban dobják. Fontos, hogy az összes számot 1-től 6-ig a lehető leggyorsabban dobjuk, és olyan mennyiségben, amennyit az adott játékosnak hozzá kell adni a „potban" lévő téthez.
Példa: Ha - a legrosszabb esetben - két „egyes" kerül dobásra, a különbség 11 - 2 = 9. 5-tel szorozva az eredmény 9 x 5 = 45, ami azt jelenti, hogy a játékosnak 45 számolási egységet kell hozzáadnia a téthez. Aki a megbeszélt számú forduló után a legtöbb számolóegységgel rendelkezik, az a győztes.

82. Silent Liesl

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, számolóegységek (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.), ceruza, papír

Ezt a játékot a „Liesl"-hez hasonlóan kell játszani. Egy különbséggel: az egész játék során nem szabad beszélni. Ha mégis kimondasz egy szót, elölről kell kezdened az egészet.

83. mágikus szám

A helyes jóslat győzelmet hoz!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, kockacsésze, 10 számolóegység játékosonként (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.)

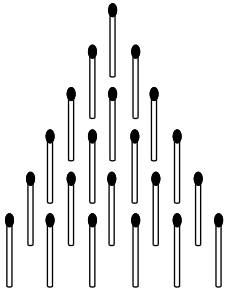
Ketten vagy többen is játszhatnak. Minden játékosnak 1 kockára, a kockacsészére és 10 számolóegységre van szüksége. Minden játékos megpróbál minél gyorsabban megszabadulni a számolóegységeitől. Az első játékos, aki mindentől megszabadul, nyer. Minden játékos úgy kezd, hogy a 10 számolóegységet maga előtt tartja. A dobókockákat felváltva dobják, minden játékosnak egy dobása van. Mielőtt azonban a játékos dobna a kockával, jóslatot kell tennie. Azt mondják: „Egyet, kettőt, hármat, négyet, ötöt vagy hatot dobok!". Ha valóban a megjósolt számot dobják, akkor egy számlálót helyezhetnek az asztal közepére. Ha a jóslata nem egyezik a dobásával, nem kap semmit. Mindkét esetben a következő játékos van soron.

84. piramis

Ki építi a leggyorsabban a piramisát?

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, játékosonként 1 dobókocka. 21 mérkőzés

2 vagy több ember játszhat. Minden játékosnak 1 kockára és 21 gyufára van szüksége. Először mindenki maga elé rakja a 21 pálcikáját piramis alakban: 1 gyufaszál a csúcsra, 2 gyufaszál a második sorba, 3 gyufaszál a harmadik sorba és így tovább. Összesen 6 sor van, az utolsó sorban 6 pálcika van. Most sorban dobjuk a kockákat. Minden játékosnak egy dobása van, és a kockán lévő számnak megfelelő sort tiszthathatja meg: a „6" a 6-os sorban lévő hat pálcikát jelenti, az „1" a piramis tetejét, és így tovább. Ha olyan számot dobnak, amelynek sorát már kitakarították, a következő játékos van soron. Az a játékos, aki először üríti ki a piramisát, megnyeri a játékot.



85. fel és le

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Minden játékos egymás alá írja a számokat 1-től 6-ig egy papírlapra. A kockákat felváltva dobják. A dobott számot áthúzzák. Ha ezt a számot már áthúzták, újra fel kell írni. Az nyer, aki először húzza át az összes számot.

86. keresztbe-kasul

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Minden játékos egymás után hétszer dobhat a kockával. Az 1-es és 2-es dobást összeadjuk, a 3-as dobást kivonjuk, a 4-es dobást ismét hozzáadjuk, az 5-ös dobást ismét kivonjuk, a 6-os dobást ismét hozzáadjuk és a 7-es dobást ismét kivonjuk. Ha a részösszegekben negatív értéket ér el, azonnal kiesik. Az a játékos nyer, aki a legjobb végeredményt érte el.

87. fel és le

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Ebben a játékban minden játékosnak 9 dobása van egymás után. Minden harmadik dobásnál levonásra kerül.

Szemét és számítási rendszer:
alom 1 + alom 2 - alom 3 + alom 4 + alom 5 - alom 6 + alom 7 + alom 8 - alom 9
Aki negatív pontszámmal rendelkezik, az kiesik. Az a játékos nyer, aki a legmagasabb pontszámot éri el egy fordulóban.

88. Kiegyensúlyozó igazságosság

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, játékosonként 5 számolóegység (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.)

Minden játékos 5 számolóegységet kap. Ezután sorban minden játékos háromszor egymás után dobhat a kockával. A dobások eredményeit összeadjuk. A legmagasabb összeggel rendelkező játékosnak egy számolóegységet kell befizetnie a kasszába. Ha két játékosnak van a legmagasabb összege, mindkettőnek fizetnie kell. Az a játékos, aki a meghatározott számú forduló után először veszíti el az összes számolóegységét, megnyeri a teljes kasszát. Kiegyenlítő igazságszolgáltatás!

89. quinze (tizenöt)

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka, játékosonként 5 számolóegység (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.)

A játékot felváltva játsszák. Mindenki addig dobja a kockákat, amíg el nem éri a 15 kockát, vagy egy éppen az alatti számot. Ha 15 fölé jutnak, kiesnek. Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a „15-öt". Ha több játékosnak ugyanaz az eredménye, a győztest az határozza meg, hogy kinek volt a legkevesebb dobásra szüksége. Ha egyik játékos sem éri el a „15"-öt, akkor az a játékos nyer, aki a legközelebb jut hozzá.

90. kilenc év alatti vagy kilenc év feletti

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 kocka, megfelelő számú számolóegység (pl. cent vagy zseton).

Minden játékos sorra veszi a játékvezetői szerepet, és fogadásokat köt a többi játékos ellen, hogy 9 pont fölé vagy alá dobnak-e három egymást követő dobással. A többi játékos ez ellen fogad. Aki megnyeri a fogadást, az kapja a pénzt. Ha a dobás 9 pont, a tét megduplázódik.

91. Augusztus és Auguste

Játékosok: kettő és több
Anyag: 2 dobókocka, ceruza, papír

A kockákat sorban dobjuk a következő céllal: Ki dob elsőként egy Augusztot (= kettős, két egyenlő szemérték) és egy Augusztot (= 7-es összeg), vagy fordítva. Akinek a két eredmény közül valamelyik megvan, az feljegyzi azt. Akinek mind az Auguszt, mind az Auguszt megvan, az nyer.

92. Makaó

Tizenkét győzelem!

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

Ketten vagy többen is játszhatnak. Szükséged van 1 kockára. Minden játékosnak háromszor kell dobnia a kockával. A játék célja, hogy 12 szemet dobjatok. Ha több mint 12 szemet dobsz, akkor vesztettél. Ha kevesebb szemet kapsz, megpróbálhatod egy negyedik dobással javítani a pontszámodat.

93. huszonegyszer egy

Egy nagyon egyszerű kockajáték.

Játékosok: kettő és több
Anyag: 1 dobókocka

A kockákat sorban dobják. Minden játékosnak egy dobása van. Hatos esetén a kockát újra kell dobni. A dobott kockák száma nem számít. Csak az számít, hogy hányszor dobtak „1-est". A játék győztese az a játékos, aki a 21. 1-est dobja.

94. kártyakocka

Ki kaparintja meg a legtöbb kártyát?

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skat kéz, 2 kocka

A játék előkészítése és a játékmenet:
A 32 kártyát jól megkeverjük, és képpel felfelé egy kupacba rakjuk az asztal közepére. A legfelső lapot felfordítjuk, és a kupac mellé tesszük. Ez mutatja, hogy melyik értéket kell dobni.

Az egyes kártyák a következő pontértékekkel rendelkeznek:

Ász = 11	Tíz = 10
Király = 4	Kilenc = 9
Királynő = 3	Nyolc = 8
Bubi = 2	Hetes = 7

Most az első játékos elkezd dobni a kockával. Mindkét kockával dobnia kell, és csak a két kocka értékének összege számít. Ennek az összegnek pontosan meg kell egyeznie a felfordított kártya értékével. Ha a játékos olyan összeget dob, amely nem egyezik a felfordított kártya értékével, a következő játékos van soron. Ha hatost dobsz, nem nyerhetsz kártyát, de másodszor is megpróbálhatod. A játék győztese az a játékos, aki a végén a legtöbb kártyát dobta fel.

95. szín vagy érték

Egy igazi szerencsejáték!

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skatlap és ugyanannyi számolóegység mindkét játékos számára (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.).

A játék célja:
A lefordított kártyák értékét vagy színét kell helyesen kitalálnod, hogy minél több számolóegységet szerezz.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Először is, a számolóegységeket egyenletesen osztják szét mindkét játékos között. Ezután a 32 kártyát jól megkeverjük, és egyenként kiosztjuk. Mindkét játékos 16 kártyát kap, amelyeket képpel lefelé két nyolcas sorban raknak le maguk elé. Az A játékos kezd, megérinti B egyik képpel lefelé fordított lapját, és azt mondja: „Piros" vagy „Fekete". Mivel a pakliban ugyanannyi piros és fekete kártya van, a helyes tippelés esélye ötven-ötven. (Kőr és káró = piros, pikk és treff = fekete). Ha A helyesen tippel, B ad neki egy számolási egységet. A kártyát félreteszi. B játékos most rámutathat A egyik kártyájára, és megpróbálhatja kitalálni a színét. Ha ő is helyesen tippeli meg a színt, A ad neki egy számolási egységet, és a kártyát kiveszik a játékból. Ha viszont nem találja ki a színt, a kérdéses kártyát képpel lefelé az adott játékoshoz kell tenni. Ha jó a memóriája, legközelebb biztosan helyesen tippeli meg a színt. Megpróbálhatod azonban azt is, hogy nem a színt, hanem a kártya értékét találod ki. Az esélyek itt sokkal kisebbek, mivel egy kártyapakliban nyolc különböző kártyaérték van: Király, ász, dáma, bubi, tízes, kilences, nyolcas, hetes. Minden érték négyszer fordul elő. Az a játékos, aki például „király"-t tippel, és valóban királyt vesz fel, kitalálta az értéket, és 4 számolási egységet kap az ellenféltől. Egyébként a játék ugyanúgy

zajlik, mint a színtippelős játék: A helyesen kitalált lapokat kivesszük, a nem kitalált lapokat képpel lefelé visszatesszük a régi (!) helyükre.

A játék vége:
Addig játszanak, amíg az ellenfél ki nem találja az egyik játékos összes lapját. Aki ekkor a legtöbb számolóegységgel rendelkezik, az nyeri a játékot.

96. Mau-Mau

Szórakoztató kártyajáték az egész családnak.

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skat lap, 60 számolóegység (pl. centek, gyufa, chips stb.)

A játék előkészítése és a játékmenet:
Először is, a számolóegységeket egyenletesen osztják szét minden játékos között. A kártyákat megkeverik, felveszik és sorban, egyenként kiosztják. Minden játékos öt kártyát kap. A fennmaradó kártyákat képpel lefelé az asztal közepére rakják talonként.

A kártya értékei:

Ász = 11	Tíz = 10
Király = 4	Kilenc = 9
Királynő = 3	Nyolc = 8
Bubi = 0 (Joker)	Hetes = 7

Most az osztótól balra ülő játékos kezd. A kezéből egy megfelelő kártyát a dobóhalom felfordított lapjára helyez. A kártyának azonos színűnek (pl. treff a treffre, kőr a kőrre) vagy azonos értékűnek (pl. dáma a dámára, tíz a tízesre) kell lennie. Csak egy kártyát lehet eldobni. Ha egy játékosnak nincs megfelelő kártyája, eldobhat egy tetszőleges színű bubit, és választhat egy másik trombitafigurát. A következő játékosnak a megfelelő színű kártyával kell követnie. Ha a játékosnak nincs sem megfelelő színű, sem azonos értékű kártyája, és nincs bubi a kezében, fel kell vennie egy kártyát a talonból. Ha ezt a kártyát sem tudja kijátszani, akkor meg kell tartania, és a következő játékos következik.

A játék vége:
Az a játékos nyer, aki először dobja el az összes kártyáját. Ő kiáltja: „Mau-Mau“, és a játéknak vége. A győztes jutalmat kap a többi játékostól a le nem dobott kártyáinak értékével megegyező számolási egységek formájában. Előre megbeszélt számú kört játszotok.

97. utolsó öltés

Egy játék, ahol előre kell gondolkodnod.

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skat kéz és öt kártya minden játékosnak. Számolási egységek (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.)

A játék előkészítése és a játékmenet:
Ha három játékossal játszik, a heteseket és a nyolcasokat ki kell venni a játékból; ekkor már csak 24 kártya marad a játékban. Négy játékosnak mind a 32 lapra szüksége van. Először is minden játékos megkapja az öt számolóegységét. Egy jó keverés után az osztó minden játékosnak 4 lapot oszt, majd újabb 4-et, így a végén minden játékosnak 8 lap van a kezében. A kártyákat természetesen képpel lefelé osztják, hogy senki ne lássa a többi játékos lapjait. Az osztó bal oldali szomszédja most kijátszhatja az első kártyát az első ütéshez. Sorban minden játékos szintén hozzáad egy lapot. A következők érvényesek: A színt ki kell játszani! Ha például az egyik játékos egy treff kártyát játszik ki, a többieknek „treffet“ kell hozzáadniuk. Ugyanez vonatkozik a pikk, a kőr és a káró lapokra is. Csak az, akinek nincs a kijátszott szín a kezében, „eldobhat“ bármilyen más kártyát, de nem tehet vele cselt! Miután minden játékos az asztal közepére helyezte az első ütéshez tartozó kártyáját, megállapítják, hogy ki „vitte el az ütést“, és ő gyűjtheti össze a kártyákat. A kártyák sorrendje a következő: Ász (legmagasabb lap), király, dáma, bubi, tízes, kilences, nyolcas, hetes (legalacsonyabb lap). Az a játékos, aki a trükköt végrehajtotta, kijátssza a következő lapot, a többiek újra játszanak - és így tovább, amíg mind a nyolc lapot ki nem játszották. És most jön a legfontosabb dolog:
Aki az utolsó trükköt viszi el, az elvesztette a játékot!
Egy számolóegységet kell befizetnie a „kasszába“. Az egyetlen kivétel: Egy játékos „átvonul“, azaz mind a 8 cselt megszerzi. Ebben az esetben 2 számolóegységet kap a „potból“.

A játék vége:
Ha valakinek elfogynak a zsetonjai, a játéknak vége. Akinek ekkor a legtöbb zsetonja van, az a győztes.

98. kőr ász - kőr tízes

Játékosok: Négy
Anyag: Skat lap

A játék előkészítése és a játékmenet:
Az a játékos, aki a kőr ász és az a játékos, aki a kőr tízest kapja, együtt játszik a másik két játékos ellen. Ha egy kőr ász és egy kőr tízes van ugyanabban a kézben, akkor ez a kéz szólót játszik a másik három játékos ellen. Nem szabad felfedni, hogy melyik fő adu melyik kézben van. A kőr szín mindig aduász, és a következő sorrendben nyer: ász, tízes, király, dáma, bubi, kilences, nyolcas, hetes. Nem kötelező aduászokat játszani, de a színt ki kell játszani.

A játék vége:

A játékot az egyedül játszó játékos vagy a kőr ász és a kőr tízes parti nyeri, ha legalább 61 szemet elér.

Ami számít:

Ász = 11	Tíz =10
Király = 4	Kilenc = 0
Királynő = 3	Nyolc = 0
Bubi = 2	Hetes = 0 pont.

99. Tizenhét és négy

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skat lap

A 17 + 4 játékot tetszőleges számú játékos játszhatja.

A kártya értékei:

Ász = 11	Tíz = 10
Király = 4	Kilenc = 9
Királynő = 3	Nyolc = 8
Bubi = 2	Hetes = 7

Az a játékos nyer, akinek a kezében 21 számított érték vagy két ász van, vagy aki a legközelebb kerül a 21 összértékhez. Aki 21-nél több értéket vásárolt be, az kiesik a játékból 23 A bankár, aki szintén játszik, osztja a kártyákat, és az óramutató járásával megegyező irányban sorban kijátssza az egyes játékosokat. Minden játékos tetszőleges összegű tétet tesz. A bankár az első kártyát képpel lefelé az A játékosnak, a másodikat magának, majd további kártyákat oszt A játékosnak, amíg ő kártyát kér. Amikor A egy 21-hez közelítő vagy pontosan 21-es optimális kártyaértéket kapott, a bankár osztását a következő szóval állítja le: „Felszolgálva!“. A bankár ezután az elején már kioszto tt kártyán kívül további lapokat oszt, amíg úgy véli, hogy a 21-hez közelítő optimális értéket kapott. Bankárként ezt az értéket egy ponttal növelheti. Ha már 20 érték van a kezében, bejelentheti: „21 nyer!“. Ha A játékos 21 értéket ért el, akkor nyert, és a banknak ki kell fizetnie a saját és a többi játékos tétjét. Ha kevesebb érték van a kezében, akkor vesztett, és a bank beszedi a saját és a többi játékos tétjét. Ha mind a bank, mind a játékos kezében 21 érték van, a bank mindig nyer. Ha A játékosnak két ásza van, amelyek szintén 21-nek számítanak, és a banknak csak 20 értéke van, amelyek, mint említettük, szintén 21-nek számítanak, akkor A játékos nyer a két ászával.

100. fekete koca

Kinek kell elvinnie a „disznóólat"?

Játékosok: háromtól hatig
Anyag: Skat-kártya és ugyanaz a kártya minden játékosnak. Számolási egységek száma (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.)

A játék célja:
A cél az, hogy a kártyáidat a lehető leggyorsabban a „vetéshalomra" helyezd, hogy a többi játékostól countereket gyűjts.

A játék előkészítése és a játék menete:
Először is, a rendelkezésre álló számlálóegységek egyenletesen vannak elosztva. Ezután mind a 32 Skat-kártyát jól megkeverjük, és egyenként, képpel lefelé kiosztjuk. Most mindenki ellenőrzi a lapjait, hogy nem kapott-e „Fekete Koca" (= Pikk Ász) lapot. Az ezzel a kártyával rendelkező játékos úgy kezdi a játékot, hogy a Fekete Koca kártyát az asztalra teszi, és bármelyik másik kártyát rá - mindkettőt képpel felfelé. Most a bal oldali szomszéd van soron. Neki kell megnéznie, hogy ugyanaz a kártya van-e nála, mint a fekete kocán. Ha például van egy „10-es", akkor neki is ki kell játszania egy „10-es" lapot, és ő is lerakhat rá egy tetszőleges kártyát. Természetesen nem mindenki talál megfelelő kártyát, amit kijátszhat. Ha tehát te kerülsz sorra, és nem tudsz eldobni, akkor az egész „koca halmot" el kell venned, és csak a fekete kocát hagyhatod meg. Ezután rögtön egy másik, tetszés szerinti kártyát raknak a tetejére. A játék sorban folytatódik - minél gyorsabban! A játék vége:

A játék nyertese az a játékos, aki elsőként szabadul meg az összes kártyájától. Annyi számolóegységet kap minden játékostól, ahány kártyája még van a kezében. Akinek nincs több számoló egysége, az kiesik.

101. Tizenkét győzelem

Ki áll a legközelebb a tizenkettőhöz?

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat lap, számolóegységek (pl. centek, gyufa, chips stb.)

A játék célja:
A játék célja, hogy annyi kártyával, amennyit csak szeretnél, elérd, de ne lépd túl a 12 szemet. Előkészületek és a játék menete: A játék kezdete előtt minden játékos ugyanannyi számolóegységet kap. Az első bankárt sorsolással választjuk ki. A bankár ezután megkeveri a kártyákat, és minden játékosnak oszt egy lapot, beleértve saját magát is. Sorban minden játékos további kártyákat kérhet, hogy minél közelebb kerüljön a „12" célszámhoz, de ne haladja meg azt.

Az egyes kártyák a következő pontértékekkel rendelkeznek:

Ász = 11	Tíz = 10
Király = 3	Kilenc = 9
Királynő = 2	Nyolc = 8
Bubi = 1	Hetes = 7

Tehát ha valaki először kapott egy ászt, semmilyen körülmények között nem kér második lapot, mert különben valószínűleg 12 szemnél többet kapna. Ha azonban valaki először királyt kapott, kérhet második lapot, mivel csak egy tízes vagy egy ász adhatna neki 12 szemet. A lapokat mindig egyesével kéri a játékos, amíg úgy gondolja, hogy elég. Ezután a következő játékos kerül sorra, végül pedig maga a bankár. Aki több kártya kérésével 12 szemnél többet kap, annak fel kell fordítania a lapjait, és egy számolóegységet kell fizetnie a bankárnak. Amikor mindenki megkapta a lapokat, a kártyákat képpel felfelé az asztalra rakják. Ha egy játékosnak kevesebb vagy ugyanannyi szem van a kezében, mint a bankárnak, akkor egy számolóegységet kell fizetnie a bankárnak. Ha egy játékosnak több szem van a kezében, mint a bankárnak, akkor egy számolóegységet kap a bankártól. Ha a kifizetés befejeződött, a következő játékos lesz az új bankár. Ily módon a bank a játék folyamán egyik játékostól a másikhoz kerül.

A játék vége:
Az a játékos nyer, akinek a meghatározott számú forduló után a legtöbb számolóegység van a birtokában. Fontos, hogy minden játékos ugyanannyiszor volt bankár.

102. Skat tiszt

Skat két személyre - kissé leegyszerűsítve.

Játékosok: kettő
Anyag: Skat kéz és ugyanannyi számolási egység (pl. cent) mindkét játékos számára, gyufa, chips stb.)

A játék célja:
A rájátszásig legalább 61 pontot kell elérni.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Először is, a számlálót mindkét játékos egyenlően kapja meg. A kártyákat jól megkeverjük, az osztó 8 lapot oszt a játékosnak, aki kijátssza őket, és képpel lefelé két sorban maga elé rakja. Ezután az osztó elveszi a talonból a következő 8 lapot, és azokat is képpel lefelé lerakja maga elé. Ezt még egyszer megismétlik. Az osztó most kiválaszthatja, hogy melyik szín legyen az aduász. A választott adu szín mellett mindig a bubik a legmagasabb adu a következő sorrendben:

A legmagasabb adu a treff bubi, ezt követi a pikk bubi, a kőr bubi és a káró bubi. Ezután jön az adu ász, az adu király és így tovább, egészen a legalacsonyabb aduig, az adu hetesig, amely azonban minden nem adu lapot megnyer.

Ha pontok alapján akarja megszámolni az egyik trükk értékét, ismernie kell az egyes lapok pontértékét:

Ász = 11	Tíz = 10
Király = 4	Kilenc = 0
Királynő = 3	Nyolc = 0
Bubi = 2	Hetes = 0

Bár a bubik a legmagasabb adu, csak 2 pontot érnek. Játék közben az aduászokat mindig ki kell játszani, csak az dobhat el, akinek nincs aduja. Ha egy játékos a legfelső, felfordított kártyát játszotta ki, akkor fel kell fordítania az alatta lévő kártyát. Aki a cselt vitte, az jön ki újra. A cél az, hogy minél több cselt nyerjünk magas pontszámmal. Amikor az összes kártyát kijátszották, mindenki megszámolja a trükkjei pontértékét. Az a játékos nyer, akinek 61 vagy több pontja van, és 5 számolóegységet kap az ellenféltől. Ha a vesztesnek 30 vagy kevesebb pontja van, ő a „vesztes", és 10 számolóegységet kell fizetnie. Az a játékos, aki nem nyer egyetlen cselt sem, „fekete", és 15 számolóegységet fizet a győztesnek. 60 ponttal az a játékos nyer, aki az utolsó cselt vitte el.

A játék vége:
Ön előre egyeztetett számú játékot játszik. Aki a végén a legtöbb számolóegységgel rendelkezik, az lesz az összesített győztes.

103. Ecarté

Klasszikus kártyás szerencsejáték.

Játékosok: Két aktív játékos és tetszőleges számú passzív játékos.
Anyag: Skatlap, jegyzettömb, toll és számolási egységek (pl. cent, gyufa, zseton stb.).

A játék célja:
Játékonként legalább 3 trükk 5 kártyával a kezedben.

A kártya értékei:
Király (legmagasabb lap) - Dáma - Bubi - Ász - Tíz - Kilenc - Nyolc - Hét.
A színek rangsora:
Treff - pikk - kőr - káró.
A játék előkészítése és a játék menete:
A játék kezdete előtt a rendelkezésre álló számlálóegységeket egyenletesen

osztják szét a játékosok között, továbbá meghatározzák az egyes játékosok - aktív és passzív - maximális és minimális tétjét. Annak a játékosnak fizetik ki, aki először eléri az 5 pontot. Az Ecartében a kártyák névértéke nem számít, csak a csapások száma számít. A játékban legalább két játékosnak kell részt vennie. Az osztót sorsolással választják ki. Az ellenfele „Forehand". Az osztó jól megkeveri a lapokat, az előkéz vág, majd az első játékos 3 lapot oszt minden játékosnak, majd 2 lapot minden játékosnak, azaz összesen 5 lapot. A 11. lapot képpel felfelé az asztalra rakják. Ez határozza meg a játék adu színét, és a játékban nem használják fel. Ha ez történetesen egy király, azaz az adu legmagasabb lapja, az osztó pluszpontot kap. A fennmaradó lapokat képpel lefelé az asztalra rakják talonként. Miután megvan az aduász, a játékosok ellenőrzik a lapjaikat. Előre kezdi a játékot. Ha úgy véli, hogy legalább 3 cselt nyerhet a kezével, azt mondja: „Játszom". Ha nincs kedvező lapja, azt mondja: „passzolok" vagy „javaslom", azaz az előkéz kéri, hogy a kezében lévő tetszőleges számú lapot, esetleg az egész kezét cserélje el ugyanannyi talon lapra. Az osztó teljesítheti a kérést, de el is utasíthatja azt. Az osztó akkor utasítja vissza, ha neki is nagyon jó lapjai vannak. Ha visszautasítja, de nem nyeri meg a játékot, büntetőpontot kap. Ha az osztó beleegyezik a cserébe, Forehand képpel lefelé eldobja a rossz lapjait, azaz „ecartes" (franciául écarter = eldobni), és cserébe ugyanannyi talon lapot kap. Az osztó annyi lapot cserélhet, ahány lapot forehand javasol. De ha elveszíti a játékot, kap egy büntetőpontot Forehand addig cserélhet, amíg az osztó már nem egyezik bele, vagy a talon el nem fogy. A cserére csak akkor kerülhet sor, ha a régi kártyákat eldobták. Az aduászkártyák és a már eldobott kártyák érintetlenül maradnak. Minden játék után új keverés történik, az előjátékos vezet, és a partnere oszt. A csere után az előjátékos játssza ki az első lapot. Ha ez az adu-király, az előkéz pluszpontot kap. Van egy trükk- és színkényszer, azaz minden kijátszott lapnak ugyanolyan színűnek kell lennie. Ha a kezedben lévő lapok lehetővé teszik, akkor egy ütést kell tenned. A kijátszott lapokat hangosan bemondják, hogy a passzív játékosok könnyebben részt vehessenek a játékban. Ők fogadhatnak az egyik játékosra, de bár a játék kimenetelét nem befolyásolhatják, a győzelemben vagy a vereségben részt vesznek.

Győztes: Az nyer, aki legalább 3 cselt csinál.

Számlázás: A felvetett pontokat egy papírlapra jegyzik fel:
- Az előkéz az első ütés után 1 pluszpontot kap, ha három ütést cserék nélkül csinált.
- Ha a Forehand kevesebb, mint 3 cselt ad, az osztó 2 pontot kap.
- Ha az osztó nem hajlandó cserélni, és legalább 3 ütést kapott, akkor 1 pontot szerezhet.
- A játék további részében minden játékosnak 1 pontot írnak jóvá, ha 3 cselt ütött.
- Ha a partnernek sikerül mind az 5 ütést megszereznie egy játékban = „Vole", akkor 2 pontot kap.
- Ha Forehand játssza ki elsőként az adu-királyt, akkor 1 pontot kap.
- Ha az osztó játszotta ki az adu-királyt, akkor 1 pont jár neki.

Jeux de règle:
Így nevezik azokat a kártyakombinációkat, amelyek jelentősen növelik a nyerési esélyeket. Ezek a következők
1. 3 ütőkártya
2. 2 ütőkártya a következőkkel együtt
a) két azonos színű kártya
b) két azonos színű kártya királlyal vagy királynővel
c) két azonos színű lap és egy másik színű király.
d) két azonos színű kártya bubival és ászsal
3. 1 aduász kártyával
a) három azonos színű kártya (egy dámával) és egy más színű király.
b) négy azonos színű kártya, köztük egy király.
c) két azonos színű lap és két különböző színű király
4. kártyák adu nélkül színnel
a) két király és két azonos színű kártya egy királynővel együtt
b) négy udvari lap, köztük két dáma

Renonce:
Ez a játékszabályok megsértésének szakkifejezése. A renonce büntetése az, hogy az érintett játékosnak képpel felfelé kell kiterítenie a lapjait az asztalra, és a játékot képpel felfelé fordított lapokkal kell folytatnia. Ha a játékban mégis mind az 5 cselt megszerzi, akkor 2 helyett csak 1 pontot kap. Ha 3 cselt csinál, az ellenfele kapja meg a pluszpontot.

Tippek:
- Csak akkor cserélj, ha nagyon rossz lapjaid vannak, és csak cserével tudsz javítani.
- Ha cserélni kell, csak az aduászokat és a királyokat tartsa meg, az összes többi lapot dobja el.
- Azonnal játssza ki az adujait.
- A plusz pont ellenére nem mindig tanácsos az első játék előtt kijelenteni az adu-királyt, mivel így az ellenfél betekintést nyerhet a lapjainkba.
- Ha három adu van, akkor a legalacsonyabb lapot játssza ki először, hogy félrevezesse ellenfelét.

104. halmozás

Tiszta szerencsejáték.

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skat kéz, számoló egységek (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.)

A játék célja:
Minden játékos igyekszik minél több számolóegységet nyerni ügyes fogadással.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Először is, a számolóegységeket egyenlően osztják el a játékosok között. Ezután sorshúzással kiválasztják az első bankárt. A bankár megkeveri a kártyákat, és a tőle jobbra ülő játékossal annyi lapot vesz fel, hogy minden játékosnak legyen egy halom lapja az asztalon. Most mindenki választ egyet, és azt húzza maga felé anélkül, hogy megnézné az alsó lapot. A bankár elveszi a maradék csomagot. Minden játékos a saját kártyakupacára vagy mellé teszi a tétet, ami lehet bármilyen összeg, de a bankár korlátozhatja. A bankárnak nem kell tétet tennie. Miután minden tétet megtettek, a bankár felfordítja a kártyapaklit, majd a tőle balra ülő játékos következik. Ha a játékos alsó lapja alacsonyabb, mint a bankáré, a bankár nyeri a játékos tétjét. Ha magasabb, a bankár a tétnek megfelelő nyereményt fizet. Ha a kártyák értéke egyenlő, egyik játékos sem nyer. A következő játékos ezután felfordítja a lapjait, és összehasonlítja az alsó lapot a bankár felfordított lapjával. A tételet ugyanígy rendezik a többi játékossal. A bankár általában 5 játékig tartja meg a bankot, de hosszabb ideig is megtarthatja, ha ezt az egy játékkört előre meghirdeti.

105. ötvenegy

Szórakoztató láncos matematika kártyákkal.

Játékosok: kettőtől négyig
Anyag: Skatlap, számolási egységek (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.)

A játék célja:
A dobott halomban lévő kártyák összértéke nem haladhatja meg az 51 szemet. Aki ezt az összértéket meghaladja a dobáskor, az veszít.

Ebben a játékban a kártyák a következő pontértékekkel rendelkeznek:

Ász = 11	Tízes = -1
Király = 4	Kilenc = 0
Királynő = 3	Nyolc = 8
Bubi = 2	Hetes = 1

A játék előkészítése és a játékmenet:

Először is, a számolóegységeket egyenletesen osztják szét minden játékos között. Ezután minden játékos kap 5 kártyát. A fennmaradó kártyákat képpel felfelé az asztal közepére rakják. Az osztótól balra ülő játékos kezd.

Felvesz egy kártyát, és azt vagy bármely más kártyát a kezéből képpel felfelé az asztal közepén lévő kártyakupac mellé rakja.
Hangosan bemondja a kártya értékét. A következő játékos elvesz egy másik kártyát a képpel lefelé lerakott kupacból, eldobja azt vagy a kezében lévő kártyák egyikét, majd ennek a kártyának az értékét hozzáadja a korábban eldobott kártyák értékéhez, és hangosan bemondja a végeredményt. Ez így folytatódik sorban, amíg a kupac összértéke meg nem közelíti az 51-et. Ha a talon (a rejtett kártyakupac) elfogyott, a játék a kézben lévő kártyákkal folytatódik. Minden játékosnak, aki sorra kerül, le kell dobnia.

A játék vége:
Aki eléri vagy meghaladja az 51-es számot, az vesztett. Minden más játékosnak ki kell fizetnie az elején meghatározott számú számolóegységet. Előre meghatározott számú fordulót játszanak le a végső győztes meghatározásához.

Tipp: Az okos játékosok először a magas értékeket dobják el, és a tízeseket (1 mínusz pont) és kilenceseket (0 pont) tartják meg utoljára.

106. csalás

Az egyetlen játék, ahol nem kell őszintének lenned.

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skat kéz, számoló egységek (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.)

A játék célja:
A cél az összes kártya minél gyorsabb eldobása, és a csalás megengedett. Csak arra kell ügyelned, hogy ne kapjanak el!

A játék előkészítése és a játék menete:
Először is, a rendelkezésre álló számolóegységeket szétosztjuk a játékosok között úgy, hogy mindenkinek ugyanannyi legyen. Most mind a 32 kártyát megkeverjük, és egyenként, képpel lefelé fordítva kiosztjuk a játékosoknak. Ha marad néhány olyan kártya, amely nem elég mindenkinek, a maradékot képpel lefelé félreteszik. Ezeket a lapokat senki sem nézheti meg. Miután mindenki felvette a kártyáit, és szín szerint rendezte őket, kezdődik a csalás:

Az osztótól balra lévő játékos kezdi a dobást. A kezében lévő kártyát az asztalra teszi - képpel felfelé, hogy senki ne lássa a színét. Ezzel egyidejűleg megnevezi a négy szín egyikét (káró, kőr, pikk vagy treff). Most a következő játékos következik. Két lehetősége van a játékra:
1. „elhiszi" az előtte állónak, hogy az eldobott lapja valóban az a szín, amit hangosan bemondott. Ebben az esetben maga is lerak egy kártyát, és megismétli az előtte lévő kártya színét. Nem számít, hogy a képpel lefelé lerakott kártya valóban megfelel-e a bemondott színnek. Az bármilyen kártya lehet! Most a következő játékoson a sor, aki vagy hisz az előtte lévő játékosnak, és „megtartja" a színt, és - anélkül, hogy megnézné - lerak egy másik, „állítólag" ugyanolyan színű kártyát, vagy a másik lehetőséget választja.
2. nem „hiszi" el az előtte álló játékosnak, hogy az eldobott kártya az általa megnevezett színű. A játékot azzal állítja le, hogy elkiáltja magát: „Csaltál!". Ezután felfordítja az előtte lévő játékos által eldobott kártyát. Ha a szín nem egyezik a bemondott színnel, akkor az előtte lévő játékosnak el kell vennie az összes eldobott kártyát, mert csalt. Ezután azonnal új csalási kört kezd a következőkkel megnevezi a négy szín valamelyikét, és eldob egy kártyát. Ha azonban a szín megegyezik a bemondott színnel, a „hitetlenkedő" játékosnak el kell vennie az összes eldobott kártyát, és a következő csalási kört kell kezdenie.
A játék nyertese az a játékos, aki először dobja el a kártyáit. Annyi számolóegységet kap a többiektől, ahány lapjuk még van a kezükben.

A játék vége:
Ön előre egyeztetett számú játékot játszik. Aki a végén a legtöbb számolóegységgel rendelkezik, az lesz az összesített győztes. Ha egy játékos kifogy a számolóegységekből, kiesik.

107. álomszuszék

Itt gyorsan kell reagálnod.

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz, számoló egységek (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.)

A játék célja:
Minden játékos megpróbál minél gyorsabban megszerezni egy négy egyforma kártyából álló kvartettet (pl. 4 király).

A játék előkészítése és a játékmenet:
Először annyi kvartettet választunk ki a 32 Skat-kártyából, ahány játékos van. Ha például három játékos van, akkor csak 3 kvartettre van szükség - 4 királyra, 4 dámára és 4 bubira. Négy játékosnak 4 kvartettre van szüksége, és így tovább. A nem szükséges kártyákat félretesszük, és a kvartetteket alaposan megkeverjük. Most minden játékos kap 4 lapot, amelyeket sorban, képpel lefelé osztanak ki. A számolóegységeket most az asztal közepére rakjuk, eggyel kevesebbet, mint ahány játékos játszik. Minden játékos először meghatározza, hogy játszott-e már ki két vagy akár három kártyát a azonos értékű. Ezután el kell döntenie, hogy melyik kártyát dobja el először. Mivel minden játékosnak egyszerre kell eldobnia egy kártyát, az egyik játékos adja ki a parancsot. Azt kiáltja: „Mindenki ugorjon!". Mindenkinek azonnal át kell tennie a kártyáját képpel lefelé a jobb oldali szomszédjához. Fontos, hogy mindenki csak a „dobókártyáját" tolja jobbra. Most következik a parancs: „Mindenki fel!". Most mindenki felveszi azt a kártyát, amelyet odatoltak neki. Ha szerencséjük van, a felvett kártya megegyezik az összegyűjtött kvartettel. Ha ez nem így van, akkor a következő parancsra, aminek gyorsan kell következnie, újra letehetitek. Ez a kártyacsere addig ismétlődik, amíg egy játékosnak teljes kvartett van a kezében. Ekkor elvesz egy számolóegységet az asztal közepéről. Azonnal az összes többi játékos is elvehet egy-egy számolóegységet - de minél gyorsabban, hiszen az utolsó játékosnak már nem marad semmi. Aki még nem vett el számolótáblát, annak fel kell vennie az alvósapkáját. Új játék kezdődik. Aki egymás után kétszer kapja meg az éjjeli sapkát, annak vissza kell tennie egy számlálót a kasszába. A játék addig folytatódik, amíg nincs több számolóegység a potban.

108. mind a nyolc

Minden a megfelelő színről szól!

Játékosok: Három vagy négy
Anyag: Skatlap és ugyanannyi számolóegység minden játékos számára (pl. centek, gyufák, zsetonok stb.).

A játék célja:
Minden játékos megpróbálja minél gyorsabban megszerezni mind a 8 egyszínű kártyát.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Először is, a rendelkezésre álló számolóegységeket szétosztjuk minden játékos között úgy, hogy mindenki ugyanannyi számolóegységgel rendelkezzen. Ezután a 32 kártyát egyenként, képpel lefelé fordítva osztják ki a 4 játékosnak, így a végén mindenkinek 8 kártya lesz a kezében. Ha csak három játékos van, a 8 pikk színű kártyát a keverés és osztás előtt el kell távolítani. Amikor mindenki megkapta a 8 kártyáját, felveszik azokat, és megállapítják, hogy melyik színből kapták a legtöbb kártyát. Az ilyen színű kártyákat szétválogatja, hogy a játék folyamán megtarthassa és még többet gyűjthessen belőlük. A többi kártyát képpel lefelé az asztalra teszi maga elé „szemétkupacnak". Egyik játékos sem tudhatja, hogy mely kártyák vannak a többi játékos „szemétkupacában". Az osztótól balra ülő játékos kezdheti a játékot. Bármelyik kártyát odalöki a szomszédjának. Az a kártya, amelyet egy játékos képpel lefelé a „szemétdombjáról" eltol, tetszőleges kártya lehet. A játék addig folytatódik sorban, amíg az egyik játékos össze nem gyűjti mind a 8 egyszínű kártyát. Azonnal kiáltja: „Mind a nyolc!", és bizonyítékként képpel felfelé az asztalra teszi a kártyáit. Ő nyert, és annyi számolóegységet kap a többi játékostól, ahány játékosnak van olyan egyedi kártyája, amely nem egyezik a gyűjtési színével.

A játék vége:
Ön előre egyeztetett számú játékot játszik. A legtöbb számolóegységgel rendelkező játékos az összesített győztes. Ha egy játékos kifogy a számolóegységekből el kell hagynia a vállalatot.

109. Spitz vigyázz!

Ki reagál a leggyorsabban?

Játékosok: kettő, négy vagy hat
Anyag: Skat kéz, számoló egységek (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.)

A játék célja:
Nyerd meg a legtöbb kártyát a gyors reagálással!

A játék előkészítése és a játék menete:
Először is, a számolóegységeket egyenlően osztják el a játékosok között. A kártyákat megkeverik és egyenként kiosztják. Mindegyik játékos képpel lefelé lerakja a kártyáit.

előttük az asztalon. Mindenki egyszerre fordítja fel a legfelső lapot, amikor az osztó kiáltja: „Spitz passz!". Ezzel egyidejűleg mindenkinek számon kell tartania a fordulóban feltárt lapokat. Ha egy másik játékos ugyanolyan rangú lapot fordított fel, akkor annak a játékosnak, aki ezt először fedezi fel, rá kell tennie a kezét, és el kell vennie ezt a lapot. A nyertes kártyákat a játékkártyáktól elkülönítve tartjuk. A felfedett kártyákat ismét felfordítjuk, a játékmester ismét kiáltja: „Spitz passz!", a következő kártya kerül fel, és így tovább, amíg a végén már nincs több azonos rangú kártya. Ezzel az első játék véget ér.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát kapta. Ez a játékos megkapja a többi játékostól a megmaradt képpel lefelé fordított lapjaik értékével megegyező számolóegységeket.

A kártya értékei:

Ász = 11	Tíz = 10
Király = 4	Kilenc = 9
Királynő = 3	Nyolc = 8
Bubi = 2	Hetes = 7

A játék vége:
Az előre egyeztetett számú forduló után - a teljes fordulószám alapján - meghatározzák az összesített győztest vagy a „top dogot".

110. koldus

Minden a szerencsén múlik!

Játékosok: kettő
Anyag: Skat kártyák

A játék célja:
A cél az, hogy a saját kártyáiddal elkapd az ellenfél kártyáit, hogy fokozatosan az összes kártya birtokába kerülj.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A 32 lapot jól megkeverjük és egyenként kiosztjuk. Mindkét játékos 16 lapot kap, amelyeknek képpel lefelé kell maradniuk. Mindenki a kártyáit egy szépen egymásra rakott csomagba rakja maga elé az asztalra, még mindig képpel felfelé. Most mindkét játékos felfordítja a paklija legfelső lapját, és az asztal közepére teszi. A magasabb lapé a trükk.

A kártyák rangsorolása:
Ász (legmagasabb lap) - Király - Dáma - Bubi - Tíz - Kilenc - Nyolc - Hét.

A színeket nem veszik figyelembe. Most mindkét kártya ahhoz a személyhez tartozik, aki a magasabb lapot játszotta ki. A kártyákat képpel lefelé újra a kupac alá rakjuk. Ezután mindenki felfordítja a következő kártyát a saját kupacában, és megállapítják, hogy ez a kártya kihez tartozik. Ha két azonos értékű kártya (pl. két dáma) kerül elő, mindenki felfordít egy másik kártyát. Akinél a magasabb lap van, azé most mind a 4 kártya. Miután az első 16 lapot végigjátszották, mindenki folytatja a saját ütéseiben lévő lapokkal.

A játék vége:
Aki mind a 32 kártyát birtokolja, az nyeri a játékot. Ellenfele a „koldus" és vesztett.

111. akadálypálya

Ki ér elsőként a célba?

Játékosok: Legalább három
Anyag: Skat kéz, számoló egységek (pl. centek, gyufa, zsetonok stb.)

A játék célja:
A cél a kártyák tetszőleges sorrendben történő elhelyezése, de bizonyos akadályok leküzdése és a célba érés elsőként.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A kártyákat megkeverik és egyenletesen kiosztják mindenkinek. A megmaradt lapokat képpel felfelé az asztal közepére helyezik, az osztónak össze kell adnia az értéküket, és hangosan ki kell mondania.

A kártyák a következő pontértékekkel rendelkeznek:

Ász = 1	Tíz = 10
Király = 4	Kilenc = 9
Dáma = +3	vagy -3 Nyolc = 8
Bubi = 2	Hetes = 7

A hölgyek a „joker" szerepét játsszák az akadálypályán. Velük három ponttal növelhető az asztalon lévő felfordított kártyák összértéke.

Növelhető vagy csökkenthető - attól függően, hogy a játékos számára ez mennyire előnyösebb. A többi kártya csak a teljes összeget növelheti. Az osztótól balra ülő játékos kezd, aki képpel felfelé lerak egy lapot, és bemondja annak értékét. Ha már vannak kártyák az asztalon, egyszerűen hozzáadja a kártyája pontértékét. Felváltva minden játékos hozzáad egy kártyát, és összeadja a pontokat.

De van hét akadály, amelyet a lehető legkevesebb hibával, vagy akár nyereséggel kell leküzdeni:
55, 66, 77, 88, 99, 100 és 111.

Aki egy kártyával pontosan eltalálja e pontszámok valamelyikét, jutalmul minden más játékostól kap egy számolóegységet. Ha azonban egy játékos az első, aki túllépi ezen akadályok egyikét, akkor minden más játékosnak 2 számolóegységet kell adnia. Az a játékos, aki elsőként lépi túl a 120 pontot, minden játékostól 2 számolóegységet kap. A játék különösen trükkös a 99-es és a 100-as zsetonokkal.

Példa: Az összpontszám 98-ra emelkedett. A játékosnak, aki most sorra kerül, egy ászt kell raknia, hogy elérje a 99 pontot. Ha csak egy bubi van nála, akkor eléri a 100-at. Egy számolóegységet kell fizetnie a 99-es határ túllépéséért, és egyet kap, ha pontosan eléri a 100-at. Ez kiegyenlítődik, nem történik semmi. Ha azonban magasabb lapot kell feltennie, akkor mindkét akadály átlépéséért két számolóegységet fizet a többi játékosnak. Ebben az esetben csak egy dáma mentheti meg, ami 3 pont levonásával 95-re csökkentheti az összpontszámot.

A játék vége:
Az akadályverseny győztese az a játékos, aki elsőként éri el vagy haladja meg a 120-as végső célt.

112. skat

Játékosok: Három
Anyag: 32 skat kártya

Kártyaértékek:
A kártyák értékei minden színben a következők:

Ász = 11	Bubi = 2
Tíz = 10	Kilenc = 0
Király = 4	Nyolcas = 0
Dáma = 3	Hetes = 0

A négy bubi mindig aduász, kivéve a nullás játékokban. A skátot hármasával játsszák. Egy játékosnak két ellenfele van. Ha 4 játékos van, az osztónak ki kell ülnie. Az osztó azonban osztozik a győzelemben vagy veszteségben.

A játék célja:
A feladónak 61 szemet kell adnia a cselei során, akkor ő a győztes. Kivétel: Nulla játékok.

A játék:
1. az adakozás:
Az a játékos, aki a legmagasabb lapot húzza, az osztó, az úgynevezett „hátsó kéz". Megkeveri a lapokat, hagyja, hogy jobb oldali szomszédja, az úgynevezett „középső kéz" felvegye a kártyákat, és a halom alsó részét a felvett részre helyezi. Ezután az osztó az óramutató járásával ellentétes irányban minden játékosnak 3 lapot oszt. A következő 2 lapot képpel lefelé az asztalra teszi. Ez a „Skat". Ezután minden játékos 4 lapot kap, végül pedig 3 lapot. Minden játékosnak összesen 10 lapja van. A következő játékban a Hinterhand bal oldali szomszédja, az úgynevezett „Forehand" lesz az osztó. A játékosok szín és érték szerint rakják össze a kártyáikat, és meghatározzák a kezük értékét.

2. az ösztönzés:
A licitálás során eldől, hogy melyik játékot játsszák, és hogy kinek a kezében van a legmagasabb játékértékkel rendelkező lap. Ez a játékos az egyedüli játékos, és pártot alkot a másik két résztvevővel szemben. Ellenfelei nem kommunikálhatnak egymással, és nem mutathatják meg egymásnak a lapjaikat. A licitálásnál figyelembe kell venni a kártyák játékértékét, amely három ponton múlik:

A. Az alapértékből:

Kereszt = 12	Szív = 10
Pikk = 11	Káró = 9
Grand (nagyvad)	= 24
Grand ouvert	= 36

A nullás játékok fix játékértékkel rendelkeznek:

Nulla	= 23
Nulla kézilabda	= 35
Zero ouvert	= 46
Nulla ouvert kéz	= 59

B. A négy csatlakozó jelenléte vagy hiánya:
Az aduásszá nyilvánított szín kártyáiból erősítést kaphat.

A 4 bubi a 7 színkártyával együtt összesen 11 aduász.

C. A nyereségszintekből:

Példa:
Ha egy játékosnak mind a 4 bubi, azaz a legmagasabb adu a kezében van, akkor azt mondjuk, hogy „négyesével" játszik; ha egy sincs, akkor „négyes nélkül" játszik. Ha a két legmagasabb bubi (= treff és pikk bubi) van nála, akkor „kettővel" játszik, de ha a kőr és a káró bubi van nála, akkor „kettő nélkül" játszik.

A játékérték kiszámítása szempontjából a „játékkal" vagy „anélkül" megjelölés egyforma fontosságú.

Példa:
Négy emberrel 5, négy nélkül 5.
Hárommal 4, három nélkül 4.
Kettővel, játszott 3, kettő nélkül, játszott 3.
Az egyikkel 2-t játszott, az egyikkel 2-t játszott, az egyikkel 2-t játszott.

A felső aduászok száma licitáláskor egy ponttal nő, függetlenül attól, hogy a kézben vannak-e vagy sem. Ezt a számot megszorozzuk az aduászként emelt lap alapértékével.

Kereszttel:
„Kettővel játszott 3" = 3 x 12 = játékérték 36

Pikk az adu szín:
„Kettővel játszott 3" = 3 x 11 = játékérték 33
Kőrrel = 30, káróval = 27

A kötekedés mindig a legalacsonyabb játékértékkel kezdődik:
Egy vagy anélkül, 2 x káró (9) = 18.
Ez azt jelenti, hogy az ellenfél nincs pontosan tájékoztatva a kéz tényleges erejéről.

Tipp:
- Ha jobb kártyáid vannak, magasabb ajánlatot tehetsz.
- Azonban még kedvező lapok esetén is érdemes 18-assal kezdeni - hogy ne izgassa túl magát -, hogy megfigyelhesse, mit kockáztat ellenfele.

Csak ezután folytassa lassan a licitálást. Az előkéz addig cikázik a középkézzel, amíg az utóbbi „passzol". Ezután a hátsó kéz licitál, aki a licitálásból kimaradt. Mindegyik játékos túllicitálható egy magasabb licitálással. Két egyenlő játszma esetén az első licitálónak van előnyös joga. Az a játékos lesz a bejelentő, aki a legmagasabb számmal jelent játékot. Ő jelenti be, hogy kézjátékot vagy kukucskálós játékot akar-e játszani.

Kézi játékok:
A bejelentő nem veszi fel a skátot, csak „a kezéből" játszik, de a skát értékét a végén hozzáadja a játékához.

A következő 7 díjszint létezik:

1. játék kiesett a kezünkből
2. játék egyszerűen megnyert (vagy elveszített)
3. megnyert (vagy elveszített) mérkőzés Schneiderrel
4. mérkőzés Schneiderrel bejelentve, megnyerte (vagy elvesztette)
5. megnyert (vagy elvesztett) játszma feketével
6. játék a fekete bejelentett, nyert (vagy vesztett)
7. nyíltan megnyert (vagy elveszített) mérkőzés

Schneider és Schwarz bejelentése csak kézijátékban lehetséges. A bejelentést a játék kezdete előtt kell megtenni. A „Schneider" az a játékos, akinek csak 30 vagy annál kevesebb pontja van a cselei között. Aki 30 pontnál többel rendelkezik, az „kiszáll". Egy fél „fekete", ha egyetlen cselt sem visz el. Ha a bevalló nem tesz ütést, a skat nem számít. A számítás mindig a tényleges

Az elért győztes szint, nem a meghirdetett szint. A „Schneider" és „Schwarz" bejelentését csak akkor vesszük figyelembe, ha az a játék kezdete előtt történt.

Kukucs:
A bejelentő felveszi a skátot, és eldob két tetszőleges lapot a kezéből.

3 díjszint van:
1. játék egyszerűen megnyert (vagy elveszített)
2. megnyert (vagy elveszített) mérkőzés Schneiderrel
3. megnyert (vagy elvesztett) játszma feketével

A játékot egyszerűen akkor nyerjük meg, ha az egyetlen játékos 61 vagy annál több pontot szerzett.

A kéz és a kukucskálós játékon kívül három másik játékmód is létezik:
Színes játék - Nagy játék - Nulla játék.

A színek játéka:
Ez a normális játék. A 4 bubi a legmagasabb adu, plusz az adu szín, amelyet a kijelentő határoz meg. Az adu színének minden lapja adu. Ha a feladónak 61 szeme van, ő a győztes.

Grandspiel:
Csak a 4 bubi számít aduásznak. Az összes többi kártya a szokásos rangsorolással rendelkezik.

A grand ouvert alapértéke	= 36
Egy ezres alapértéke	= 24
A kereszt alapértéke	= 12
A pikk alapértéke	= 11
A szív alapértéke	= 10
A gyémántok alapértéke	= 9

Zéró távolság:
Az alapértékek nem számítanak, csak a trükkök számítanak. A bejelentő nem nyerhet cselt, ha nyerni akar.

Kártyák rangsora: Ász, király, dáma, bubi, tíz, kilenc, nyolc, hét. A pontozási rendszer:

Peekaboo kéz játék
Játék egyszerű 1 2
Szabó 2 3
Schneider Ang. - 4
Fekete 3 5
Black ang. - 6
nyitott - 7

Értékpontok:

Zero = 23 Zero ouvert = 46
Zéró kéz = 35 Zéró ouvert kéz = 59
(ouvert = franciául „nyitott")

Van egy színkorlátozás. Ha nem tudsz vezetni, akkor bármelyik lapot vagy adut játszhatod. Ha adu van, akkor adut kell játszani. Ellenkező esetben nincs adu-kényszer. A bejelentő a végén összeadja a nyert csukák értékét. Legalább 61 pontnak kell lennie. Ha több mint 90 pontja van, az ellenfél „Schneider". Ha a bejelentő „Schneider"-t jelentett be, akkor is el kell érnie a 90 pontot, ha nyerni akar. Ugyanez vonatkozik a „Fekete" játékosra is. A meghirdetett értéknek a következő értékben kell lennie

mindenképpen elérhetők. A nyílt játékokban (Grand ouvert, Null ouvert és a nyílt színű kézjátékok) a bejelentőnek le kell tennie a 10 lapját, mielőtt az előjátékos kijátszotta volna az első lapot. A grand ouvert és az összes kézjátékban a bejelentőnek mind a 10 ütést meg kell vennie. Ha eldőlt, hogy melyik játékot játsszák, az előkéz bármelyik lapot kijátszhatja. A többiek kiszolgálnak. A szín kötelező. Az a játékos viszi az ütést,

aki a legmagasabb színű vagy aduértékű kártyát játszotta ki. Az ütést képpel lefelé az előtte lévő asztalra teszi, és a következő ütéshez vezet. 10 játék után a feladónak meg kell állapítania, hogy elérte-e a meghirdetett pontszámot.

Tippek:
- Számold meg a saját és az ellenfelek trükkjeit.
- A bejelentő úgy gyengíti ellenfeleit, hogy minél gyakrabban játszik aduászokat, és ellenfeleitől aduászokat követel.
- Egy szín tízes és alacsonyabb lapjai, amelyekből csak néhány van, olyan lapok, amelyekkel alig lehet cselt csinálni. Ezeket a skat-ra kell cserélni.
- A nagy játékokban célszerű sokáig tartani az aduászokat.

Alapvető szabályok:
1. A kártyákat úgy kell átadni, hogy azokat senki ne láthassa.
2. A többi játékos kártyáit nem lehet ellenőrizni; a parti játékosai nem kommunikálhatnak egymással szavakkal vagy arckifejezéssel a játék során.
3. A megtett trükkök nem tekinthetők meg és nem számolhatók újra a játék során.
4. A jegyeket azonnal újra kell számolni. Későbbi reklamációkat nem veszünk figyelembe.
5 A kijátszott lap nem vehető vissza.
6. Ha a skatot egy játékos felfedezi, a játék az adott játékos számára elveszett.
7 A kötekedés és passzolás során tett nyilatkozatokat nem lehet visszavonni.

Győztes:
A magányos játékos nyer, ha legalább 61 pontot elér. Kivétel: Nulla játékok.

Számlázás:
Az egyik játékos feladata a győztes és vesztes pontok felírása. Minden játékba beírják a végső értéket, még akkor is, ha az nem egyezik a kiszámított értékkel. A pontok hozzáadása vagy levonása folyamatosan történik. Ha egy játékot megnyertek

a pontszámot hozzáadjuk az előző számhoz; ha a játék elveszett, a pontszámot kivonjuk az előző számból, vagy mínusz értékként hozzáadjuk az induláskor. A bejelentő számára nem az általa nyert csukák száma a fontos, hanem a kiszámított játszmaérték a bejelentett és a be nem jelentett játszmákkal és a növekményekkel (kézjátékok, Schneider, Schwarz stb.). Az elvesztett kézjátékokat egyszeres mínusz értékkel, az elvesztett kukucskálós játékokat dupla mínusz értékkel számolják.

A játék végén minden játékos számára kiszámítjuk a 30-as végső számokat. Minden végső számot megszorozunk a játékosok számával (3). Ezt a számot felírjuk. A játékkészletet alatta írjuk fel. A negatív alapszámokat levonjuk a játékosok pozitív alapvégszámaiból.

Végső számok kivonva. Az eredmény a játékkészlet. Ez levonásra kerül a korábban meghatározott végső számból. Az eredmény jelzi azt a számot, amely szerint a játékosoknak el kell venniük vagy fizetniük kell.

---

113. német Schafkopf

Játékosok: Négy
Anyag: 32 kártya

Kártyaértékek:

Ász = 11	Tíz = 10
Király = 4	Kilenc = 0
Királynő = 3	Nyolc = 0
Bubi = 2	Hetes = 0

A tízes értéke 10, de a király és a dáma alatt van az ütési rangsorban. A 4 bubi a treff - pikk - kőr - káró színsorrendben állandó adu. Az adu színét játékról játékra újradefiniálják.

A játék célja:
Aki aduászkodik, annak a partnerével együtt legalább 61 pontot kell elérnie.

A játék előkészítése és a játékmenet:
A játék minden fordulójában két felet sorsolnak ki. Minden résztvevő húz egy kártyát a képpel lefelé kiterített kártyapaklból. A legmagasabb a legalacsonyabb lapok birtokosai ellen játszanak. Minden játékos 2 x 4 = 8 lapot kap. Ezután minden játékos ellenőrzi, hogy a kezében lévő lapok alapján tud-e legalább öt adut mondani. Ez akkor lehetséges, ha legalább egy bubival és egy bubival együtt bármelyik szín, amelyet adu színnek lehet nevezni, öt adu van, pl. pikk bubi, kőr bubi, káró király, káró dáma, káró nyolcas. A játékosok az előkével kezdve sorban jelentik az adu számokat. Minden játékos, akinek legalább öt adu van, azt mondja: „5 adut jelentek be". A színt nem mondják be. Aki a legtöbb adut jelenti be, az határozza meg az adu színét és kezdi a játékot. Ha két játékos ugyanannyi adut jelent be, akkor a magasabb számú adu határozza meg a színt.

Ha a négy játékos egyike sem ér el öt aduászkártyát, a legmagasabb aduászkártya, a treff bubi birtokosa határozza meg az aduász színét. Ez a játék úgynevezett „kényszerjáték", és másképp számolják ki. Az aduászkártya birtokosa vezet először. Szín- és ütéskorlátozás van. A színt meg kell játszani vagy adogatni kell. Ha egyiket sem tudja megtenni, akkor tetszés szerint eldobhatja.

Számlázás:
A nyertes és vesztes trükköket egy papírlapon vonalakkal rajzolják ki. Az ütőoldalnak legalább 61 pontot kell elérnie a győzelemhez. Ebben az

esetben egy vonalat húzhatnak a bárányuk fejére. Ha veszít, a másik fél két vonalat húzhat a bárányfejére. Ha elveszítik a kényszerjátékot, az ellenfél csak egy vonalat húzhat. Ha az aduászt hirdető fél nyer„Schneiderrel" (az ellenfél 30 szem alatt), két ütést kap; ha„Schneiderrel" veszít, az ellenfél 4 ütést adhat. Ha az ütőoldal„feketével" nyer (ellenfél nélkül

trükk), kilenc ütésből álló birkafejet húzhat; ha„feketét" veszít, a másik fél kap egy birkafejet.
A végén a felek összeadják a fejeket és a megkezdett birkafejeket. Minden félnek annyi bárányfejjel kell hozzájárulnia, amennyivel csak lehet.

A játék vége:
Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb birkafeje van. Ő kapja meg a játék kezdete előtt minden egyes juhfejért megállapított teljes tétet, centben vagy a tokenek kifizetésre kerülnek.

114. Wendish Schafkopf

Játékosok: Négy
Anyag: 32 kártya

Kártyaértékek:

Ász = 11	Tíz = 10
Király = 4	Kilenc = 0
Királynő = 3	Nyolc = 0
Bubi = 2	Hetes = 0

Trumps:
1. a 4 dáma a következő sorrendben: treff - pikk - kőr - káró.
2. a 4 csatlakozót ugyanabban a sorrendben.
3. az összes káró a következő sorrendben: Ász - Tíz - Király - Kilenc - Nyolc - Hetes.

A játék célja:
Két játékosnak, akik csak a játék során tudnak a társulásukról, együttesen legalább 61 szemet kell elérniük a cseleikben. A 18 színkártya fölött 14 adu áll. A két legmagasabb adut, a treff dámát és a pikk dámát, a két„öregnek" nevezik. A két„vénember" tulajdonosai partnerként játszanak a másik két játékos ellen.

A játék előkészítése és a játékmenet:
Az osztót sorsolással határozzák meg. Aki a legmagasabb lapot húzza, az keveri és oszt. Minden játékos 2 x 4 = 8 kártyát kap.

Forehand nyitja a játékot. Van szín- és adogatáskötelezettség - a kijátszott lapot ugyanolyan színnel kell adogatni. A kijátszott adu kártyát bármelyik aduval meg kell játszani. Az előkéz letesz egy lapot az asztalra. A többi játékos az óramutató járásával megegyező sorrendben egy-egy lapot tesz hozzá. Az a játékos, aki a legmagasabb lapot adta ki, nyeri a cselt. Az érintett játékos feljegyezheti az elvett pontok számát. Az elvett lapokat képpel lefelé maga elé rakja, és a következő ütéshez kijátszik egy lapot.

Már az első trükköktől kezdve a két félnek ki kell játszania, mert a Schafkopf egyik alapszabálya, hogy játék közben azonnal„vallani" kell. Ez történik például akkor, amikor az„öreg" tulajdonosa magas adut játszik ki, és a második„öreg hölgy" tulajdonosa megcsípi. Az arckifejezéssel vagy szavakkal történő kommunikáció a partnerség tisztázására nem megengedett. Ha a két„öregúr" a lapok leosztása után ugyanabban a kézben van, a tulajdonosnak két lehetősége van:
1. Megkeresi a második„öregember" tulajdonosát, magát a társát. Ez a következőképpen történik: Megvizsgálja a lapjait, és kijelenti például:„A pikk ász velem megy" vagy„A treff ász az enyém". Ez azt jelenti, hogy a hívott kártya birtokosának a partnerének kell lennie. A partnernek a lehető leggyorsabban ki kell játszania a kívánt lapot, és a partnerség megpecsételődik. Azonban azt is mondhatja:„Az első idegen ütés megy.

with". Ebben az esetben az a játékos lesz a partnere, aki az első cselt csinálja.

2. A két„öregúr" tulajdonosa szólót játszik a többi játékos ellen, és lemond a társulásról.

Tipp:

- Ha lehetséges, jegyezd meg a saját és az ellenfél által eldobott lapokat, mivel ezekből következtetéseket tudsz levonni az ellenfél kezében lévő lapokra.
- Számolja meg pontosan a saját és mások öltéseit.

Három különböző szólójáték létezik:

1. a csendes szóló
2. az öröm szóló
3. a must solo

Egy szólójátékosnak legalább 61 pontot kell szereznie. Ha a három ellenfélnek összesen 60 pontja van, a szólójátékos veszít. A szólójátékot nem hirdetik meg. A szóló győztes minden ellenféltől 10 centet kap. A szóló vesztesnek minden résztvevőnek a dupláját kell fizetnie.

1. a csendes szóló:
A két„öregember" tulajdonosa partner nélkül játszik, de ellenfeleit a lehető legtovább homályban hagyja arról, hogy szólót játszik. A bizonytalanság nyugtalanságot okoz az ellenfelek között. Ezért a lehető legtovább visszatartja az„öregeket". A káró szín a csendes szólóban is aduász.

2. az öröm szóló:
A magányos játékosnak nem feltétlenül kell birtokolnia a két„öregembert". Meg kell azonban győződnie arról, hogy meg tudja nyerni a játékot a három ellenféllel szemben. Mindenekelőtt arra fog törekedni, hogy elvegye az aduászokat az ellenfelétől.

3. a must solo:
Ugyanúgy játsszák, mint az örömszólót. A különbség az, hogy ezt a szólót akkor is ki kell játszani, ha a résztvevőnek nincs jó lapja. A játékosok a játék elején megállapodnak abban, hogy mindenkinek egy bizonyos számú szólót kell kijátszania egy bizonyos időre. Ha egy játékosnak nagyon rossz lapjai vannak, akkor egy kicsit késleltetheti a szólójátékot, de nem túl sokáig. Ha nagyon rossz lapjai vannak, akkor is előfordulhat, hogy a játékostársai rákényszerítik, hogy szólót játsszon, azaz„kiállítják".

Tippek:

- Mindig tartsd szem előtt, hogy neked és a partnerednek a lehető legzsírosabb öltést kell készítenetek.
- Ha a kezedben csak egy ász van, mint az egyetlen ilyen színű kártya, a legjobb, ha a kijátszással megvárod, amíg biztos vagy benne, hogy ellenfelednek nincs több aduászlapja.
- Tartsa pontos áttekintést arról, hogy hány adu már kijátszott és melyik ász van még játékban.

Számlázás:
A játék előtt minden résztvevő befizet egy meghatározott összeget (10 cent) vagy zsetonokat a kasszába. Az esetleges nyereményeket azonnal kifizetik. A játék addig folytatódik, amíg a kassza ki nem ürül.

A játék vége:
Aki legalább 61 pontot szerzett a trükkjeiben, az a győztes. A dupla játszma szett akkor kerül kifizetésre, ha a vesztesek„Schneiderek", azaz 30 pontnál kevesebbet értek el. A szólójátékok nyereményét nem a közös kasszából fizetik ki, hanem az egyes játékosok zsebéből. A szóló vágók esetében a kétszeres, a szóló feketék esetében a háromszoros összeget kell fizetni. A szóló győztes játékosonként 30 centet kap„Schneiderben", és 30 centet kell fizetnie minden ellenfelének, ha„Schneiderben" veszít. A szólójáték tehát jómegfontolandó.

115. Wendish sheepshead két személyre

Játékosok: kettő
Anyag: 32 skat kártya

A játék előkészítése és a játékmenet:
Minden játékos 2 x 4 = 8 kártyát kap. A kártyákat a játékos előtt az asztalra

rakják, két, egyenként négy lapból álló sorban, láthatatlanul. Másodszor is 2 x 4 = 8 kártyát osztanak ki. Ezeket képpel felfelé, egyenként a lefordított lapok tetejére helyezik. A játék kezdetén minden játékos előtt két sorban nyolc felfordított kártya van, amelyek a lefordított kártyák tetején fekszenek. A játékot tehát képpel felfelé fordított kártyákkal játsszák. A képpel lefelé fordított lapok akkor kerülnek játékba, amikor a megfelelő képpel felfelé fordított lapot kijátsszák. Ez az egyetlen meglepetéselem a játékban. A játékot a wendesi bárányfej szabályai szerint játsszák, a 4 dáma és a 4 bubi ebben a sorrendben aduász:

Treff - pikk - kőr - káró, valamint az összes káró. A színt mindig ki kell játszani. Ha ez nem lehetséges, akkor aduászokat lehet játszani, vagy egy másik színt lehet eldobni.

Számlázás:
A közös kasszából játszol. Ebbe mindenki befizeti a játék megkezdése előtt a megbeszélt tétet zsetonokban vagy centekben. A pénzt azonnal kifizetik. Ha a kassza kiürül, új játék kezdődik. Az egyéni játékokat a játékos saját kasszájából fizetik ki. A „Schneider" az összeg kétszeresét, a „Schwarz" az összeg háromszorosát fizeti.

116. Türelem 8. sz.

Játékos: Egy
Anyag: 32 skat kártya

32 kártyára van szükséged. Nyolc 4 lapból álló csomagot alakítunk ki. Minden pakli legfelső lapját felfordítjuk. Ha a 8 lap között van két azonos értékű kártya (pl. dáma), akkor ezeket eldobjuk, és az alatta lévő lapokat felfordítjuk. A pasziánsz akkor sikeres, ha minden lapot el lehet dobni.

117. skat „Camerun"

Játékos: Három és több
Anyag: Skat lap

Először sorsolással határozzák meg, hogy melyik játékos a bankár. Minden játékos kap 3 kártyát, és azokat képpel felfelé maga elé rakja. Most a bankár elkezdi egymás után felfordítani a talonban lévő kártyákat. Ha egy játékosnak ugyanolyan értékű kártyája van, mint a felfordított lap, akkor 32-t fizet És ne végezzük túl gyakran a trükköt!

118. háromlevelű

Játékos: kettőtől ötig
Anyag: Skat lap

Minden játékos három kártyát kap, és ki kell fizetnie a tétet, amelynek 3-mal oszthatónak kell lennie. A talon legfelső lapját felfordítják, és ez határozza meg az adu színét. A játékos a lapjai alapján dobhat, vagy folytathatja a játékot, és cserélhet lapokat a talonból. A csere után a kártyákat kijátsszák, és a színt kell kijátszani. Ha nem játszhat, adogatnia kell, ellenkező esetben dobja el. Minden egyes csattanóért a játékos megkapja a kassza egyharmadát; ha a játékos nem tett cselt, 3 egységet fizet.

119. háromszárnyú csúszóval

Játékos: kettőtől ötig
Anyag: Skat lap

A „háromkezes" játékban a következő megállapodással növelhető a tét: Ha az egyik játékos a lapok kiosztása előtt úgy dönt, hogy később nem cserél lapot, akkor minden játékosnak a tét dupláját kell fizetnie. Ha több játékos egyszerre úgy dönt, hogy lemond a kártyák cseréjéről,a tétet többszörösére kell növelni.

Rengeteg nagyszerű kártyatrükk!

Játssz a kártyamágussal!

Általában csak a deszkakézre és egy kis kézügyességre van szükséged.

120. Mi a kártyának a neve?

Egy nagyszerű kártyaművészeti alkotás.

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Előkészítés és bemutatás:
Megkever egy Skat lapot, és képpel lefelé az asztalra helyezi. Feltűnés nélkül megnézed az alsó lapot. Most megkérsz egy nézőt, hogy vegyen ki egy tetszőleges lapot a paklából, jegyezze meg, és tegye vissza képpel lefelé. Gyorsan ráteszed a kártyakupac tetejére, és a néző egyszer ránéz. Egyszer te is felveszed. Most vedd fel képpel lefelé a kupacot, fordítsd meg kártyánként, és koppints arra a kártyára, amelyik a megjegyzett kártya után jelenik meg. Ez a kis trükk szinte mindig működik, kivéve, ha a két kártya külön van, amikor kiveszi őket. De ez ritkán fordul elő. A hatás fokozása érdekében ne legyél túl biztos, tétovázz időnként a lapok felfordításakor. csak emlékezz, melyik pakliban van a király. Most kérd meg a nézőt, hogy tegyen egy királyt az első paklira (amelyiken a király van). A második királyt a középső pakli alá mozgathatja. A harmadik királyt tetszés szerint a harmadik pakliba helyezheti. Most a három csomagot a következőképpen illesszük össze: a másodikat az első csomagra, a harmadikat a második csomagra. Most állítsd, hogy a három királyt újra összehozod, és mormolj titokzatos varázsigéket. Gyorsan legyezzük szét ismét a kártyákat: et voilà, a három király együtt van. Remélhetőleg senki sem veszi észre, hogy az egyik király nem a néző kezében volt.

121. fejjel lefelé fordítva

Játékosok: kettő és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Nézd meg a skat kezedben lévő udvari lapokat. Egy finom fekete vonal fut körbe-körbe, amelynek jobb és bal, illetve felső és alsó távolsága a kártya szélétől a következő nagyon különbözőek. A következő kártyatrükk ezen a távolságon alapul:
A bubikat, dámákat és királyokat úgy rakja egymás mellé, hogy a keskeny szélük mindig balra nézzen. Ezután kérje meg a nézőit, hogy tegyenek egy vagy több kártyát
180 fokot, amíg a szomszéd szobában várakozik. Visszatérsz, feszült arckifejezéssel megvizsgálod a kártyákat, és gyorsan megtalálod a csavart kártyákat.

122. Az illat, amely őket kíséri

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Ez a trükk csak képzett asszisztenssel működik. Megkéred a nézőidet, hogy alaposan vizsgálják meg a skatulyakezetet, válasszanak ki egy tetszőleges lapot, és tegyék vissza a csomagba, amíg te a szomszéd szobában várakozol. Engedélyezve van, hogy meg kell keverni. Ha visszatért, nézze át a kártyákat, szagoljon meg minden egyes kártyát alaposan, és végül tegye a megfelelő kártyát az asztalra. Ez csak akkor működhet, ha a segítője félreérthetetlen jelzést ad. Mivel ismeri a kártyát, adhat neked egy jelet, amikor az megjelenik (pl. megköszörüli a torkát, megkocogtatja, megérinti a fülcimpáját), így te magabiztosan megállapíthatod a helyes kártyát.

123. egy takaró alatt

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Ehhez a kártyatrükkhöz is szükséged van egy beavatottra. Megkevered a Skat kezed, és szétnyomod a kártyákat az asztalon. Az arcok lefelé néznek. Ezután takard le a kártyákat egy ruhával, és kérj meg egy nézőt, hogy vegyen ki egy kártyát, jegyezze meg, majd tegye vissza. Az asszisztensed előjön és átveszi a feladatot, csak ő fordítva, azaz képpel felfelé teszi vissza a kártyát. Ön természetesen diszkréten elfordul. Most gyűjtsd össze a kártyákat a takaró alatt, ismerd fel a kihúzott kártyát, és villámgyorsan fordítsd meg.
újra. Most mindenki szeme láttára lapozza át a paklit elölről hátrafelé - ez fokozza a feszültséget -, és végül mutassa meg a helyes lapot.

124. Az Epifánia találkozó

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Válassz négy királyt egy kártyapakliból. Az egyik királyt észrevétlenül a kupac legfelső lapjaként rakod le. A másik három királyt add oda egy nézőnek. Vedd fel a kártyakupacot úgy, hogy három pakli egymás mellett feküdjön az asztalon. Ön

Ha másodszor is fizetnie kell, akkor kétszer annyit fizet, harmadszor pedig háromszor annyit. Ha háromszoros árat fizetett, a játék megfordul: Most a bankárnak minden alkalommal vissza kell fizetnie a tétet, első alkalommal a dupláját, másodszor a háromszorosát, majd a négyszeresét. Innentől kezdve ismét a játékosokon a sor, hogy fizessenek. A körnek akkor van vége, amikor az összes kártyát felfordították, és a következő játékos átveszi a bankot.

125. kártyamágia

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Keverje jól meg a Skat kezét, és vegye fel, ahányszor csak akarja. Ezután vegye a kupacot, jegyezze meg az alsó lapot, vezesse a kupacot a háta mögé, és manipulálja az alsó kártyát felfelé, hogy az képpel felfelé legyen, a többi kártya pedig képpel lefelé. Természetesen ezt gyorsan és észrevétlenül kell megtenni. Most tartsa a paklit a homloka elé, gondolkodjon erősen, és nevezze meg a nézőnek azt a kártyát, amelyik képpel felfelé van. Miközben leveszed, jegyezd meg a következő lapot, ezt a lapot vidd a hátad mögé a kupac elé, és így tovább. Ügyelj arra, hogy a nézők csak a legfelső lapot lássák, mivel a többi, még nem a kupacban lévő lap nem látható.
A kifordított kártyák elárulhatják Önt. Ha egy néző kételkedik a bűvészi képességeidben, és esetleg azt állítja, hogy a hátad mögött egy kicsit csalsz, mondd el neki, hogy a kártyamágiát teljesen nyíltan is végezheted. Ismét keverje meg és vegye ki jól a kártyákat, és tartsa a paklit a bal kezével úgy, hogy nézzen szembe a nézőkkel. Egy kis tükröt szorít a kezébe, hogy felfedje az előtte lévő kártyát. Természetesen a tükör a
A tükör nem lehet felismerhető a bámészkodók számára. És ne bámulja szemrebbenés nélkül a tükröt, elég egy gyors pillantás.

126. boszorkányok kártyákkal

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Egy kártyapakliból észrevétlenül kiveszel 4 kártyát, és titokban a kabátzsebedbe teszed. A maradék kártyákat jól keverd meg, és képpel lefelé terítsd ki az asztalra. Most kérj meg egy nézőt, hogy a kiterített kártyákból 5 darabot tegyen sorba anélkül, hogy megfordítaná őket. Azonban nézzen meg egyet ebből az 5 lapból, és tegye vissza az asztalra. Hogy ne ismerjék fel, hogy az 5 kártya közül melyikre néz.
Ha észreveszi, hogy van egy kártyája, forduljon meg. Ezután vegye össze a kártyákat, először a bal oldali kártyát, majd a következő kártyát, és így tovább. Ha összekevered a kártyákat, a trükk nem fog működni. Az 5 kártyát képpel felfelé a zsebedbe teszed, és kiveszed a 4 rejtett kártyát. Kérd meg a nézőt, hogy ezt a 4 kártyát képpel lefelé egy sorba tegye úgy, hogy legyen hely annak a kártyának, amit nézett.
Ha a néző például üresen hagyja a balról negyedik lap helyét, keresse meg a megfelelő kártyát a zsebében, vegye ki, és tegye az üres helyre. Amikor a néző most megfordítja ezt a kártyát, rá fog jönni, hogy ez valójában az a kártya, amelyet éppen nézett.

127. Páros találgatás

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Fogsz 20 tetszőleges kártyát, megkevered őket, és párban, képpel felfelé az asztalra teszed. Most minden néző megjegyezhet egy-egy kártyapárt. Újra összeszeded a kártyákat, de ügyelj arra, hogy a párokat ne tépd szét. Ahhoz, hogy a trükk sikerüljön, a következő varázsigét kell a fejedben tartanod:

M	U	T	U	S
D	E	D	I	T
N	O	M	E	N
C	O	C	I	S

Már észrevetted, hogy a varázsigében minden betű kétszer szerepel. Ebben rejlik ennek a kártyatrükknek a titka.

Tehát az első két kártyát az M helyére, a következő két kártyát az U helyére, és így tovább, amíg mind a 20 kártyát párban ki nem rakod. Most kérdezze meg a nézőit sorban, hogy melyik sorban vagy sorokban van a két megjegyzett kártya, és meg tudja nevezni ezeket a kártyákat. Ha például a néző azt mondja, hogy a két kártyája a második és a harmadik sorban van, nevezze meg azokat a kártyákat, amelyek E helyén vannak.

128. Amikor ketten ugyanazt teszik

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Egy skat kezéből észrevétlenül kiveszel 4 lapot: egy treff, egy pikk, egy kőr és egy káró kártyát. A kártya értéke nem fontos ebben a trükkben, de a szín igen. A huszonnyolc kártyát jól megkevered, és a következő lapokba teszed őket.

A kártyákat képpel felfelé, felváltva osztják ki: egy treff, egy pikk, egy kőr és egy káró lap. Erre a 4 lapra további 4 lapot rakunk, ezúttal a káróval kezdve. Ezt addig folytatjuk, amíg mind a 28 lapot ki nem játszottuk - mindig az utoljára kijátszott lap színével kezdünk.

Kezdjük az első kártyával. Miután az összes kártyát kiraktad, 4 kártyakupacot kapsz magad elé. Most a második kupacot balról az elsőre, a harmadikat a másodikra, a negyediket a negyedikre rakjátok.Ezután fordítsa meg a kupacot, és az egyik néző olyan gyakran vegye fel, ahányszor csak akarja. Tegye vissza a kupacot négyes sorba - et voilà, Most minden sorban egy színű kártyák vannak. Most kérj meg egy nézőt, hogy pontosan úgy rakja ki a kártyákat, ahogyan te tetted. Titokban adja hozzá a 4 korábban

A néző visszateszi az eltávolított kártyákat. A néző ugyanúgy kiteríti a kártyákat, ahogyan Ön tette, és az egyes halmokat ugyanúgy rakja vissza egymás mellé, mint korábban. Ön nagylelkűen tartózkodik attól, hogy a kártyákat elvágja (ha a kártyákat ezúttal elvágja, a trükk nem fog működni!), és hagyja, hogy a néző újra kiterítse őket. Ismét ugyanolyan színű kártyák lesznek minden sorban. Mielőtt azonban a 9-es kártya leesne, kiáltsd fel: „Rossz!“. Ez a kártya nem lesz színes. A következő kártyák ismét jók. De a 17. és a 25. lap előtt is kiabálni fog: „Tévedés!“, jelezve, hogy egy rossz lapot kapott. Mert 28 kártyával könnyen láthatja, hogy miért van ez így, ha a 32 kártyát képpel felfelé, négyes sorokban rakja ki. Az első sor alsó lapja ugyanolyan színű, mint a második sor felső lapja. A 9. kártya tehát megszakítja a szabályos színváltást.

129. Ismeretlen környezetben

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Kártyatrükk, amely némi ügyességet igényel. Mielőtt végrehajtod ezt a trükköt, oszd két kupacra a skatulyakezedet. Az összes nyolcast, tízest, bubit és királyt tegyük az első kupacba, az összes hetes, kilences, dáma és ász pedig a másodikba. A nézők előtt tartsa mindkét kupacot a kezében úgy, hogy úgy tűnjön, mintha egyetlen kupac lenne. A legjobb módja ennek, ha a kisujját enyhén a két halom közé nyomja. Ezután gyorsan tegye a két halmot az asztalra, mintha fel akarná venni. Most kérj meg egy nézőt, hogy húzzon egy kártyát a két kupac egyikéből, és nézze meg figyelmesen. Miközben ez történik, tegye össze a két kupacot, és vegye fel újra. De ismét gondosan elkülöníted a kupacokat, hogy a feltételezett húzás után a kupacok csak fordítva feküdjenek az asztalon, a bal kupac a jobb oldalon, a jobb kupac pedig a bal oldalon. Most a néző visszateszi a kihúzott kártyát. Ön összefogja a kupacokat, átnézi őket, és azonnal meg tudja mondani, hogy a nézője melyik kártyát húzta. Ez a kártya egy furcsa környezetben van: talán egy hölgy egy pakliban, nyolcasok, tízesek, bubik és királyok, vagy egy tízes egy hetesekből, kilencesekből, dámákból és ászokból álló csomagban.

130. a rossz fiúk

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Az egyik legnépszerűbb, de egyben legismertebb kártyatrükk.

Válasszon ki 4 bubit a kártyapakliból, és mutassa meg a nézőknek. Mielőtt azonban ezt megtenné, titokban három tetszőleges lapot tesz az utolsó előtti bubi mögé. A kártyákat gyorsan kell megmutatni. Ezután tegye a 4 (a valóságban 7) kártyát az asztalra.
képpel lefelé a kupacra. Most meséld el a 4 fiú ijesztő és szép történetét, akik éjszaka betörnek egy áruházba. Az első bubi az őrszem. Vedd fel a legfelső kártyát, és tedd képpel felfelé az asztalra. Elmondod a történetet
Folytatás: A második Jack a pincébe megy ékszereket lopni. Ön most a legfelső kártyát (ez egy becsempészett kártya) a kupac aljára teszi anélkül, hogy megmutatná a nézőknek. A harmadik bubi a középső emeletre megy, hogy szőrméket lopjon. A következő kártyát a kupac közepére teszed. A negyedik bubi bemegy a felső emeletre, hogy feltörje a széfet. A következő kártyát a következő lapot a
a verem felső része. Hirtelen a kaparó megszólal a riasztó. A 3 baka kirohan az utcára. A felső három lapot képpel felfelé a kaparó mellé rakod: mind a 4 bubi újra együtt van. Biztos lehetsz benne, hogy tapsot kapsz...

131. A mágikus ászok

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Készítsd elő a kezed a trükk előtt: Válassza ki a 4 ászt, helyezze őket a kártyapaklira, és osszon ki 9 másik lapot az ászok tetejére. Kérje meg az egyik nézőt, hogy vegye fel a kártyapaklit úgy, hogy 4, egyenként 8 lapos csomagot kapjon. Jegyezd meg pontosan, hogy melyik csomag tartalmazza az ászokat. Most kérje meg a nézőt, hogy koppintson az egyik csomagra. Ennek a csomagnak a legfelső lapját tegye egy másik csomag alá, vagy tolja be az egyik csomag lapjai közé. Ezután a nézőnek újra és újra rá kell koppintania, amíg mind a 4 csomagon ott van az összes ász. Mormoljon egy varázsigét, és fordítsa fel a 4 csomag legfelső lapjait: et voilà, ott vannak az ászok. Ahhoz, hogy a trükk működjön, a következőket kell betartani: Ha a néző rákoppint az ászokat tartalmazó csomagra, akkor a legfelső lapot (ez még nem ász) a másik 3 csomag egyikébe teheti. Ha egy másik csomagra koppint, akkor a legfelső lapot az ász csomag alá kell tolnia, a többit lefelé vagy középre. Ha másodszor is rákoppint az ász csomagra, akkor a legfelső lapot (ezúttal az ász) a másik 3 csomag egyikére kell tennie. Ez így megy oda-vissza, amíg a 4 ász szépen el nem oszlik. Azonban egy kicsit koncentrálnia kell, hogy tudja, hol vannak az ászok. A legjobb, ha ezt gyakoroljuk Kártyatrükk néhányszor előzetesen.

132. Melyik kártya hiányzik?

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Vannak emberek, akik kétszer is át tudnak nézni egy skatlapot, és azonnal meg tudják mondani, melyik kártya hiányzik. Ön, kedves bűvész, ugyanezt meg tudja tenni, egy kis matematikával. Hogy senki ne gyanakodjon, több nézővel keveresse meg jól a kártyákat, és vegye fel őket. Ezután kérj meg egy nézőt, hogy húzzon egy lapot a pakliból, és képpel lefelé tegye félre. Amikor először átnézi a kártyákat, számolja ki a hiányzó kártya értékét. Ehhez adjuk össze egymás után a kártyák értékét. Azonban csak az egyes számjegyet számoljuk, a tízes számjegyet nem vesszük figyelembe. A kártyák értéke a következő:

Ász = 1 (11 helyett)	Tízes = 0 (10 helyett)
Király = 4	Kilenc = 9
Királynő = 3	Nyolc = 8
Bubi = 2	Hetes = 7

Például, ha a kilences, hetes, király, bubi, ász, tízes, hetes, dáma, stb. lapok esnek, számoljon: 9 + 7 = 6.
(16 helyett) + 4 = 0 (10 helyett) + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0 (10 helyett) + 3 = 3 stb. Adjunk hozzá 4-et a végösszeghez, és az eredményt vonjuk le a 10-ből.
Ha a végösszeg például 5, akkor számolj:
5 + 4 = 9; 10 - 9 = 1; a keresett lap tehát egy ász.
Ha a végösszeg 8, akkor számoljuk ki: 8 + 4 = 2 (12 helyett); 10 - 2 = 8; a keresett kártya egy nyolcas. A második alkalommal már csak arra kell figyelned, hogy milyen színű kártyát keresel, például melyik ász vagy nyolcas hiányzik. A kártyák összeadását gyorsan kell elvégezni, ezért érdemes egy kicsit gyakorolni.

133. A titokzatos hét

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya), 1 kocka

Ezzel a kártyatrükkel tisztánlátónak mutathatod magad.
Megkérsz egy nézőt, hogy válasszon ki egy kártyát a kártyapakliból, jegyezze meg, és mutassa meg a többi nézőnek. Miközben ez történik, formáljon 3 csomagot, és tegye őket egymás mellé az asztalra, a hátoldalukkal felfelé. A jobb szélső jobb oldali csomagnak 6 kártyából kell állnia. Ezt követően ezt a 6 kártyából álló csomagot vegye a jobb kezébe. Most kérd meg a többi játékost, hogy az általuk húzott kártyát tegyék a másik két csomag egyikére. Te a 6 lapos csomagodat a megfelelő csomag tetejére teszed. Végül ezt a két csomagot a harmadik csomag tetejére rakjátok. Az egyik játékos most dobhat a kockával. A dobott számot hozzáadjuk a kocka túloldalán lévő számhoz, ami mindig „7"-et eredményez.
Most 7 lapot számolsz a pakliból - és a 7. lap az, amit keresel...

134. Felismerem a kártyát!

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Ezzel a kártyatrükkel bebizonyíthatod a közönségnek, hogy egy jól megkevert kártyapakliból bármelyik lapot felismered. Először is keverd meg a kártyapaklit, és tartsd a bal kezedben a hátoldalával felfelé. Ezután fordítsd meg a kártyákat
Lapozd át a kártyákat a jobb kezed ujjaival. Miközben ezt teszi, kérjen meg egy nézőt, hogy nyúljon bele a lapba az ujjával, hogy meghatározzon egy kártyát. Ezzel a lapozgatás megáll, és a néző kihúzhatja azt a kártyát, amelyen az ujja pihen. Minden jelenlévő megjegyzi ezt a kártyát.

Miközben a többiek az általad húzott kártyát nézik, a jobb kezedben hagyd, hogy a felkapott kártyapaklival lefelé lógjon, és a pakliban lévő kártyákat kissé hajlítsd meg középen. Nem túlságosan, hogy ne legyen észrevehető! Most helyezd a kihúzott kártyát a bal kezedben lévő paklira, a kissé meghajlított pakli közepére.Ha most a teljes kártyakupacot az asztalra helyezi, egy kis rés keletkezik. Pontosan itt kell leemelni. Ezzel az alsó pakli a tetejére kerül, és a keresett kártya most már a tetején van. Most megkérsz egy nézőt, hogy mondja meg, melyik kártyát jegyezte meg. Ezután felvehetik a legfelső lapot. Biztos lehetsz benne, hogy nagy ámulatot és tapsot fogsz kapni. Az emberek értetlenül fognak állni, hogyan sikerült ez a trükk. készítettek. De persze nem fogod elárulni...

135. A trükk a ragasztóval

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat lap (32 kártya), Fixogum ragasztó

Mielőtt ezt a trükköt végrehajtanád, előbb elő kell készítened az egyik kártyát. Szerezz be egy tubus Fixogumot, vagyis gumicementet egy írószerboltból. Ez egy olyan ragasztó, amelyet használat után le lehet dörzsölni a kártyáról. Ezzel a ragasztóval ragassz két kártyát pontosan egymásra - az egyik kártya hátoldalát a másik kártya képi oldalára. Ezután máris van egy „dupla kártya". Ezzel a különleges kártyával csináld a trükköt. Helyezd a dupla kártyát a kártyacsomag tetejére. Ezután legyezd ki a kártyákat, és az egyik nézőtől húzzon egy kártyát. Minden jelenlévő megjegyzi a kártyát. Ezután a pakli tetejére, azaz a dupla kártyára helyezik.Ezután egyszer felveszed, és addig lapozgatod a csomagot, amíg meg nem érzed a különleges kártyát. Most már tudod, hogy az általad húzott kártya a dupla lapon van. Ezt a kártyát egy titokzatos arccal fogod bemutatni...

Tipp: Ha a kártyák sarkát a hüvelykujjával lehúzza, könnyen megtalálhatja a különleges kártyát.

136. a kártyadobás

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Ez a kártyatrükk minden nézőt lenyűgöz. Először is, az egyik néző húzzon egy kártyát a legyező alakú kártyakézből. A megmaradt kártyákból képezzen 2 csomagot. A kihúzott kártyát ezután tegye vissza az egyik paklira. Ezt a csomagot helyezzük a másik csomag tetejére. Most egy „hamis" húzást hajt végre, azaz kiveszi a kártyát, de a kivett paklit visszateszi a régi helyére. Senki sem fogja észrevenni, ha ebben a pillanatban mondasz valamit. A kártya, amit keresel, még mindig a legfelső helyen van. A kezedet letakarva told ezt a kártyát kb. 2 cm-rel a szélére. Titokzatos szavakkal emeld fel a paklit körülbelül fél méterrel az asztal fölé, és hagyd, hogy zártan leessen. A légellenállás miatt csak a kiemelkedő kártya emelkedik ki a paklából, megfordul, és képpel felfelé az asztalra esik. Ez az a kártya, amelyet keresel, és amelyen egy „kártya- szaltót" csinált...

137. A térkép átalakítása

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Ez a trükk nagyon egyszerű, mégis fantasztikus hatása van: egy kártyát felveszünk, és visszatesszük a kupacra. Amikor ezután megnézzük, hogy még mindig az eredeti kártya-e, meglepődve vesszük észre, hogy az átalakult.

És így kell eljárni:
Fogják a Skat-kezet, széthúzzák, és megkérnek egy nézőt, hogy húzzon egy kártyát. Elmagyarázza, hogy ezt a kártyát mindenkinek jól meg kell jegyeznie, mert mindjárt felfordítják. Amíg a nézők megnézik a kártyát, önnek észrevétlenül elő kell készítenie a többi kártyapaklit: A csomagot két részre osztja, és egymás mellé helyezi őket - képoldal a képoldalon. Most az előkészített csomagot a néző elé tartod, és megkéred, hogy tegye rá a kártyát. Miközben titokzatos varázsszavakat mormolsz, fordítsd a kártyát a néző felé. Észrevétlenül megfordítod a kupacot, és az asztalra teszed. Ha most felveszed a legfelső lapot, az már nem az a kártya, aminek hitted...

138. A bolti tolvajok

Játékosok: Három és több
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

A játékkártyák segítségével elmesélhetsz egy vicces kis történetet.
Dióhéjban arról szól, hogy egy áruházi nyomozó tetten ér három bolti tolvajt és letartóztatták. Egy észrevétlen pillanatban azonban a három tolvajnak sikerül megszöknie, és a nyomozónak újra el kell kapnia őket. És ez az, amit tenned kell:
Először is, találd meg a 4 bubit (a bolti tolvajokat) és egy királyt (a nyomozót) a csomagból. Az egyik bubit tegyétek képpel felfelé a megmaradt kártyapaklira. Vegye ki a játékból a 3 fel nem használt királyt. Tegyétek félre a 3 bubit és a királyt. Most mutassátok be a 3 bolti tolvaj menekülését úgy, hogy először az egyik bubit a pakli alá rakjátok, a másodikat a tetejére (most már két bubi van a tetején!), a harmadikat pedig a pakli közepére. Végül a királyt nyomozóként tegyétek képpel lefelé a játék tetejére.
A három bolti tolvaj menekülésének története. Most emeld fel a kupac felső felét balra, és tedd az asztalra. Ha ezután a jobb oldali kupacot a bal oldali kupac tetejére rakod, az alsó bubi a királyra kerül. A király és a 3 bubi most ismét együtt van. Most már csak ki kell legyezned a kártyapaklit, és mindenki, aki nézi, meg fog lepődni, hogy a „nyomozó" és a 3 „bolti tolvaj" ismét együtt van.

139. Páratlan vagy páros?

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: Kártyapakli, egy kis Fixogum ragasztó

Ezzel a trükkel azt állíthatja, hogy képes befolyásolni egy nézőt úgy, hogy azt mondja, amit Ön szeretne. Vagyis akár „páros", akár „páratlan" számot mond, Ön mindenképp a kívánt mennyiségű kártyát fogja mutatni. Így csinálja:
1. A trükk előtt számoljon le 15 kártyát. Ezek közül kettőt ragasszon össze egy pár csepp Fixogummal (olyan ragasztó, ami nem köt meg teljesen, de összetartja a lapokat). Az egyik kártya képét ragassza a másik kártya hátoldalára, így egy dupla lapot kap.
2. Helyezze ezt a dupla lapot a 15-ös pakli tetejére.
3. Kérje meg az egyik nézőt, hogy mondja ki: „páros" vagy „páratlan".
- Ha páros számot kér, egyszerűen számolja ki a kártyákat az asztalra – a dupla kártyát ilyenkor egy kártyának számítja.
- Ha páratlan számot kér, válassza szét a dupla kártyát, miközben számolja a lapokat. Ezt Fixogummal könnyedén megteheti, hiszen ez a ragasztó eltávolítható.

Ezzel a módszerrel a néző választásától függetlenül mindig a megfelelő számú kártyát tudja megmutatni.

140. A kártya a megfelelő helyen

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: Kártyapakli (32 lap)

Ez a trükk lehetővé teszi, hogy a nézők által kiválasztott kártyát pontosan azon a helyen mutassa meg, ahol a nézők azt kérik.

Hogyan végezze a trükköt:
1. Olyan zakót vagy felsőt viseljen, amelynek van zsebe, és a kártyapakli belefér.
2. Jegyezze meg a pakli legalsó kártyáját.
3. Mutassa meg ezt a legalsó lapot a nézőknek, és kérje meg őket, hogy jegyezzék meg.
4. „Hamis" keverést végezzen, vagyis csak úgy tegyen, mintha megkeverte volna a paklit, valójában hagyja az eredeti sorrendben.

5. Ezután tegye a paklit a zsebébe.
6. Kérjen a nézőktől egy számot 5 és 12 között. Azt fogja állítani, hogy ponto san ennyi lapot fog kihúzni, és ez a lap lesz az eredetileg kiválasztott kártya.

- Például, ha a szám a 8, húzzon ki egymás után 7 lapot a pakli tetejéről. A 8. lap pedig az alsó kártya lesz, amelyet előre ismer. A nézők csodálkozni fognak, hogy pontosan azt a kártyát mutatta meg, amelyet kiválasztottak.

141. Vak látás

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: Kártyapakli, kendő a szem bekötéséhez

A nézők összekeverik a kártyákat, Ön pedig egyesével nézi meg őket. Mindezt bekötött szemmel végzi, és mégis képes megnevezni a kártyákat. A trükk lényege az, hogy észrevétlenül egy „kukucskálót" hagyjon magának a kendőnél.

Végrehajtás:
1. Kérje meg valakit, hogy kössön be egy kendővel a szemét. Fontos, hogy az orránál hagyjon egy kis „kukucskáló" rést. Így, ha észrevétlenül kicsit felemeli a fejét, látni tud az orránál.
2. Fogja meg a kártyapaklit a bal kezében úgy, hogy a kártyák képe a nézők felé nézzen. Enyhén hajlítsa meg a paklit, hogy a legfelső lapot a kukucskálón keresztül lássa.
3. Ezután vegye a kártyát a jobb kezébe, tartsa ki a nézők felé, mintha vizsgálgatná, és kis szünet után nevezze meg a kártyát.

Így úgy tűnik majd, hogy bekötött szemmel is „látja" a kártyákat.

142. A titokzatos szél

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: 1 kártyalap, 1 pénzérme

Ebben a trükkben elkápráztathatja a közönségét azzal, hogy olyasmit csinál, amit ők nem tudnak: felfedi a pénzérmét, amit egy kártya takar, anélkül, hogy a kártyához érne.

Így csinálja:
1. Helyezze a pénzérmét egy sima felületre, és fedje le a kártyával.
2. Kérdezze meg a közönséget, hogy tudják-e felfedni a pénzérmét anélkül, hogy hozzáérnének a kártyához. A nézők valószínűleg nem fognak rájönni a megoldásra.
3. Ekkor Ön titokzatos arccal lépjen elő. Körülbelül 25 centiméter távolságból, kissé ferdén fújjon a kártya szélére. A levegő nyomása lesodorja a kártyát a pénzérméről, amely így szabaddá válik.
A közönség ámulata és tapsa garantált!

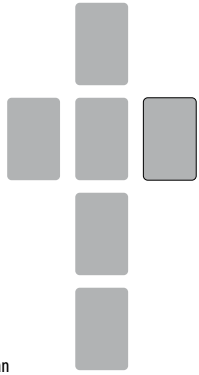
143. A pénzérme a pohárba!

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: 1 kártyalap, 1 pohár, 1 pénzérme

Fog egy poharat, ráhelyezi a kártyalapot, és a kártyára teszi a pénzérmét úgy, hogy az a pohár közepére essen. A feladat: bejuttatni a pénzérmét a pohárba anélkül, hogy megdöntené vagy megemelné a kártyát.

Így csinálja:
1. Helyezze a kártyát a pohár tetejére, majd tegyen rá egy pénzérmét, a pohár közepe fölé.
2. Kérjen meg egy nézőt, hogy próbálja bejuttatni a pénzérmét a pohárba a kártya megdöntése vagy felemelése nélkül. A néző nem fog sikerrel járni.
3. Ezután visszaállítja a kártyát és a pénzérmét az eredeti pozícióba, és gyors mozdulattal oldalra pöccinti a kártyát a mutatóujjával. A pénzérme a tehetetlensége miatt a pohárba esik, és nem sodródik el.
Ezt a trükköt érdemes kicsit gyakorolni előtte!

144. A titokzatos kereszt



Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: 6 kártyalap

A trükk elején helyezze a 6 kártyát úgy, hogy keresztformát alkossanak:
1. Helyezze le a kártyákat egy kereszt alakban úgy, hogy egy vízszintes és egy függőleges sor keresztezi egymást.

2. A nézők feladata, hogy egyetlen kártya áthelyezésével két sorban, egyenként négy kártyát hozzanak létre. Figyelje nyugodtan, ahogy próbálkoznak, hiszen nem fogják tudni megoldani.

3. Végül Ön lép közbe: emelje fel az alsó kártyát, és helyezze a kereszt középpontjában lévő lapra. Így vízszintes és függőleges irányban is két sor lesz, mindkettőben négy-négy kártyával.

A közönség csodálkozva fogja figyelni a trükk megoldását!

145. A megkötött kártyapakli

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: Egy darab piros cérna, kártyapakli

Ez a trükk szürkületben a leghatásosabb.

Előkészítés és kivitelezés:
1. Kösse a piros cérnát a kártyapakli rövidebb oldalára, és csomózza meg a pakli hátulján.
2. Húzzon egy piros vonalat a pakli első lapjának hosszanti oldalán (lehetőleg lemosható piros filccel).
3. Mutassa meg a közönségnek a „megkötött kártyapaklit" egy kis távolságból. Így mindenki azt fogja hinni, hogy a cérna a kártyák rövid és hosszú oldalán is körbe van kötve.
4. Jelentse ki, hogy képes egy vagy több lapot kivenni a megkötött pakliból anélkül, hogy a cérnát elmozdítaná.
Végül, titokzatos arckifejezéssel húzzon ki néhány lapot a „megkötött" pakliból, miközben a cérna a helyén marad.

146. Melyik kézben?

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: 1 kártyalap

Ebben a trükkben fogadhat a közönséggel, hogy anélkül is megmondja, melyik kézben van a kártya, hogy látná.

Így csinálja:
1. Forduljon háttal, és kérje meg az egyik nézőt, hogy vegyen egy kártyát a jobb vagy a bal kezébe.
2. Ezután a néző nyújtsa ki a karját, és kb. 20 másodpercig körkörös mozdulatokat végezzen vele.
3. Kérje meg, hogy tegye le a kártyát az asztalra, és fedje le mindkét kezével.
4. Forduljon vissza, és nézze meg mindkét kezét. Az a kéz lesz halványabb, amelyben a kártyát tartotta, mert a kar mozgatása miatt abból a kézből ideiglenesen kifolyt a vér.
Ezzel a módszerrel könnyedén megállapíthatja, melyik kézben volt a kártya.

147. A kártya „kötéltánca"

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: 1 kártyalap

Kérdezze meg a nézőktől, hogy szerintük lehetséges-e, hogy a kártyát a

hosszanti élén állítva az asztalra helyezze. Valószínűleg mind azt válaszolják, hogy nem.

Így csinálja:
1. Vegyen egy kártyalapot, és enyhén hajlítsa meg hosszában, de ügyeljen arra, hogy ne törjön meg.
2. Óvatosan helyezze a kártyát az asztalra a hosszanti élére, és láss csodát: a kártya megáll a hosszanti élén.
Ezzel a kis trükkel sikeresen lenyűgözheti a közönséget!

148. A papírkosár-trükk

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: Kártyalapok, papírkosár

Ehhez a trükkhöz szükség van egy nagyobb edényre, például egy papírkosárra és néhány kártyára.

Így csinálja:
1. Helyezze a papírkosarat a padlóra.
2. Tartsa a kártyapaklit a kosár fölé, és kérdezze meg a közönséget, ki tudna állva, egy méter távolságból egyesével kártyákat pontosan a kosárba ejteni.
3. Hívjon ki egy önkéntest, és adjon neki egy kártyát. Valószínűleg függőlegesen tartva fogja a kosár felé ejteni, de a kártya nagy valószínűséggel a kosár mellé esik.
4. Ezután mutassa meg Ön: tartsa a kártyát vízszintesen, mintha repülő szárnya lenne, és ejtse el. A kártya így egyenesen lefelé száll és a kosárba esik.
Ez az egyszerű, de hatásos trükk meglepi a közönséget, és nagy tapsot fog kiváltani!

149. A varázsujj

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: egy pakli francia kártya

A trükk során azt állítja a közönség előtt, hogy képes bármely kihúzott kártyát megnevezni anélkül, hogy ránézne. A varázsujja ugyanis felismeri az összes lapot. Vegye a kártyapaklit, és terítse ki úgy, hogy a lapok hátoldala legyen felül. Ezután kérje meg az egyik nézőt, hogy húzzon egy kártyát, és mutassa meg mindenkinek. Ön eközben nézzen félre. Ezután kérje el a néző által megjegyzett kártyát. Nyújtsa ki jobb karját előre, és a kártyát állítva, a hátoldalával maga felé fordítva fogja meg hüvelyk- és mutatóujjával. A bal kezének mutatóujjával simítson végig a kártya előlapján, mintha érezné a minta színét. Eközben jobb kezével kissé nyomja össze a kártyát, hogy hátrafelé meghajoljon. Ebben a pillanatban, ha az alsó bal sarokra pillant, felismerheti, melyik kártyáról van szó – a kártya meghajlása ezt lehetővé teszi. Titokzatos mozdulatokkal most bejelentheti, melyik lapot húzták ki.

150. A trükk a késsel

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: francia kártya, 1 asztali kés

A trükk során azt állítja, hogy tudni fogja, melyik kártya lesz ott, ahol egy tetszőleges néző egy késsel kettéválasztja a paklit.

A trükk menete a következő:
Adja oda a kártyapaklit az egyik nézőnek, hogy keverje meg. Ezután kérje meg, hogy a késsel válassza ketté valahol a lefelé fordított kártyapaklit, és hagyja a kést a kiválasztott helyen. Mondja a nézőnek: „Vedd le a késtől felfelé eső kártyákat, jegyezd meg azt a kártyát, amely közvetlenül a késen volt, majd tedd vissza a paklit a késre!"

Ezután Ön a kést a kártyák egyik végéig tolja, és közben rövid időre megemeli a kés feletti kártyarészt. A keresett kártya ekkor visszatükröződik a kés fényes pengéjén. Így probléma nélkül meg tudja nevezni a kiválasztott kártyát.

151. A trükk a varázsruhával

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: francia kártya, egy átlátszatlan kendő, 10 cm ragasztószalag

A trükk bemutatása előtt készítsen egy gyűrűt a ragasztószalagból úgy, hogy a ragadós felület kifelé nézzen, és ragassza ezt a gyűrűt a kendő közepére. (Egy kétoldalas ragasztószalag még egyszerűbbé teszi ezt!) Ezután tegye félre a kendőt, hogy senki ne vegye észre a ragasztót.
Most terítse ki a kártyapaklit, és kérjen meg egy nézőt, hogy húzzon egy kártyát, és jegyezze meg. A néző ezt követően helyezze vissza a kártyát lefelé fordítva a paklira. Most vegye elő a varázsruhát, és terítse a paklira úgy, hogy a ragasztós rész lefelé nézzen, és hozzáérjen a legfelső kártyához. Ha most titokzatos mozdulatokkal végigsimít a kendő fölött, a kiválasztott kártya hozzátapad a kendőhöz. Mondjon el egy megfelelő varázsigét, majd emelje fel a kendőt (a kártya a kendő belső oldalán lóg), és tegye félre. Ezután kérje meg a nézőt, hogy nézze meg, vajon a legfelső kártya még mindig az ő kártyája-e. Ő és a többi néző is meglepődve fogják tapasztalni, hogy a legfelső kártya hirtelen egy másik lap lett.

152. Az átláthatatlan trükk

Játékosok száma: Három vagy több
Eszközök: francia kártya

Ez a trükk a nézők számára teljesen átláthatatlan, ezért csak egyszer érdemes bemutatni. A trükk előtt rendezze a kártyákat egy könnyen megjegyezhető sorrendbe, például: Ász – Király – Dáma – Bubi – 10 – 9 – 8 – 7 a treff színben, majd ugyanez pikkben, kőrben és káróban is. Így rendezetten tartsa a lefelé fordított, legyező alakban terített paklit a nézők előtt, és kérje meg egyiküket, hogy húzzon egy kártyát. A rendezett sorrend alapján már ekkor tudni fogja, melyik kártyát választotta a néző. Kérje meg a nézőt, hogy jegyezze meg a kártyáját, majd helyezze vissza a pakliba. Mivel Ön már ismeri a kártyát, szabadon alkalmazhatja bármely varázstrükkjét a bemutatáshoz: keverheti a paklit többször is, vagy megkérheti a nézőt, hogy többször emelje meg. A nézőknek fogalmuk sem lesz, hogyan találta ki a kártyát.

153. Ez a kártya az?

Játékosok száma: 1 bűvész, 1 „beavatott"
Eszközök: francia kártya (32 lap)

Ahhoz, hogy ezt a trükköt sikeresen előadja, be kell avatnia egy barátját a titokba, így a nézők számára a trükk megfejthetetlen lesz. Először úgy tesz, mintha gondolatolvasó lenne. A paklit átadja a beavatott barátnak (aki természetesen nem árulja el, hogy ismeri a trükköt), és megkér egy másik nézőt, hogy húzzon egy tetszőleges kártyát, jegyezze meg, majd tetszőleges helyre helyezze vissza a pakliba. Ezalatt Ön elhagyja a szobát.
Amikor visszatér, a beavatott barát egyesével felemeli a kártyákat, és mindegyiknél megkérdezi: „Ez a kártya az?" Ön mindig azt válaszolja: „Nem!" Azonban a megfelelő kártyánál a barát kissé módosítja a kérdést, és azt mondja: „Vagy ez lenne az?" Ebből Ön tudja, hogy ez a keresett kártya, és mindenki meglepetésére azt válaszolja: „Igen!"
A kérdés megváltoztatása helyett más jelzést is megbeszélhetnek: például a barát észrevétlenül a füléhez ér, vagy megérinti az orrát.

154. Fekete vagy piros?

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: francia kártya (32 lap)

A trükk kezdete előtt, észrevétlenül, válasszon ki 7 piros (káró vagy kőr) és 7 fekete (pikk vagy treff) kártyát a pakliból. A piros lapokat kissé befelé, a feketéket pedig enyhén kifelé hajlítsa. Fontos, hogy a hajlítás ne legyen feltűnő! Ezután mutassa meg a 14 kártyát a nézőknek, majd fordítva tegye le az asztalra, és alaposan keverje össze őket. Kérjen meg egy nézőt, hogy

véletlenszerű sorrendben mutasson rá különböző kártyákra. Bármelyik lapot is választja, Ön mindig meg tudja mondani, hogy piros vagy fekete kártyáról van-e szó, hiszen a kártyák hajlása elárulja a színt. A kártyát minden alkalommal felfordíthatja, hogy megerősítse a találatot. Ezt a trükköt nem érdemes túl sokszor ismételni, hogy a nézők ne jöjjenek rá a megoldásra!

155. Kártyavarázs

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: francia kártya (32 lap)

A trükk kezdete előtt, észrevétlenül, válasszon ki 7 piros (káró vagy kőr) és 7 fekete (pikk vagy treff) kártyát a pakliból. A piros lapokat kissé befelé, a feketéket pedig enyhén kifelé hajlítsa. Fontos, hogy a hajlítás ne legyen feltűnő! Ezután mutassa meg a 14 kártyát a nézőknek, majd fordítva tegye le az asztalra, és alaposan keverje össze őket. Kérjen meg egy nézőt, hogy véletlenszerű sorrendben mutasson rá különböző kártyákra. Bármelyik lapot is választja, Ön mindig meg tudja mondani, hogy piros vagy fekete kártyáról van-e szó, hiszen a kártyák hajlása elárulja a színt. A kártyát minden alkalommal felfordíthatja, hogy megerősítse a találatot. Ezt a trükköt nem érdemes túl sokszor ismételni, hogy a nézők ne jöjjenek rá a megoldásra!

156. A kártyacsoda

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: francia kártya (32 lap)

Ez a trükk egyszerű, de a nézők számára megfejthetetlen. A trükk lényege a kártyák kiválasztásában rejlik: először ki kell válogatnia az összes figurás kártyát (Bubi, Dáma, Király). Ezeken a lapokon mindkét oldalon vékony vonal húzódik, ám ez a vonal nem minden kártyán azonos távolságra van a széltől. Ennek nyomdai oka van. Válasszon ki öt figurás kártyát, amelyeknek a szélei különböző távolságra vannak a vonaltól. Helyezze ezt az öt kártyát egymás mellé az asztalon, úgy, hogy a keskenyebb szél mindig bal oldalon legyen. Most kérjen meg egy nézőt, hogy 180°-kal forgasson meg egyet a kártyák közül, miközben a kártyák továbbra is nyitottan fekszenek. Ön eközben nézzen félre. Amikor visszafordul, egy rövid pillantással meg tudja állapítani, melyik kártyát fordították meg: ez lesz az, amelyiknek most a keskenyebb széle jobb oldalon van. Ezt a trükköt akár hat vagy hét kártyával is elvégezheti, és a nézők nem fogják kitalálni, hogyan sikerült!

157. A mágikus kártyák

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: kőr ász, treff ász, kendő a szem bekötéséhez

Ennek a trükknek az elvégzéséhez előre be kell avatnia egy segítőt anélkül, hogy a többi néző észrevenné. Üljön le a nézők közé egy asztal vagy szék közelébe. Helyezze a két kártyát (a kőr ászt és a treff ászt) nyitottan egymás mellé az asztalra, és kérje meg a nézőket, hogy kössék be alaposan a szemét. A bekötött szemmel arra kéri a nézőket, hogy mindig fordítsanak meg egyet a két kártya közül. Ön minden alkalommal megmondja, melyik kártyát fordították meg, annak ellenére, hogy a szeme be van kötve. A nézők ámulva figyelik, hiszen nem értik, hogyan tudhatja. Mi a trükk titka? A beavatott segítője, aki Ön mellett ül, minden alkalommal észrevétlenül megérinti a cipőjét vagy egy másik testrészét, ha a „kőr ászt" fordítják meg. Ha nem érez semmilyen érintést, akkor tudja, hogy a „treff ászt" fordították meg.

158. Telepátia

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: francia kártya (32 lap), ceruza és papírlap

A trükk előtt titokzatosan elmondja, hogy telepátia segítségével befolyásolni fogja a nézőt, hogy azt tegye, amit Ön akar. Ahhoz, hogy a nézők valóban elhiggyék, előre leírja, hogy mi fog történni. Vegyen egy papírlapot, és írjon rá: „Válaszd a 8-as csomagot!" Ezután tegye félre a papírt, és ígérje meg, hogy a végén felolvassa a jóslatot.Ezután tegye le két előkészített paklit lefelé az asztalra. Üljön le csendben és varázslatos arccal egy sarokba, majd kérje meg a nézőt, hogy válasszon egyet a két pakli közül. Miután választott, először mutassa meg a kiválasztott pakli kártyáit a közönségnek, majd olvassa fel a jóslatot. A közönség nagy tapsot ad, hiszen a telepátia működött.

Mi a trükk titka? A két pakli tartalma a következő:
- Az A pakli 8 tetszőleges kártyát tartalmaz.
- A B pakli pedig a 4 darab nyolcas kártyát tartalmaz.

A néző bármit is választ, a jóslat mindig helyes lesz, mert a jóslatban a „8-as csomag" szerepel, és így a válasz mindig az lesz, hogy a választott pakli tartalmazza az 8-as lapokat.

159. Kettős csapás

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: francia kártya (32 lap)

A trükk során először két paklira osztja a kártyákat, majd kér egy nézőt, hogy válasszon egy-egy kártyát mindkét pakliból, és jegyezze meg őket. Ezután bemutatja a két paklit, és arra kéri a nézőt, hogy mindkét pakliból, tetszőleges helyen, tegye vissza a két megjegyzett kártyát. Ezt követően alaposan összekeveri mindkét paklit, majd szétfújja őket, és biztos kézzel kiemeli a két keresett kártyát.

Hogyan lehetséges mindez? A paklik előzetes előkészítése a kulcs:
- Az első pakliban csak a 10-esek, bubi, dáma és királyok találhatók (tehát 10-es, bubi, dáma és király lapok).
- A második pakliban a 7-esek, 8-asok, 9-esek és ászok vannak.

Amikor a néző visszateszi a kártyát, mindig a másik paklit tartja neki. Így a keresett kártya mindig a „másik" pakliban végzi, és miután jól összekeverte azokat, Ön könnyedén felismeri, hogy melyik kártya melyik pakliban van.

160. Az utolsó két kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: francia kártya (32 lap)

A trükk során először arra kér egy nézőt, hogy válasszon két tetszőleges kártyát a kevert 32-es pakliból, és jegyezze meg őket. Miközben ő ezt teszi, Ön a maradék kártyákat 6 csoportra osztja, mindegyik csoportba 5 kártyával. Ezután arra kéri a nézőt, hogy helyezze a két kiválasztott kártyát két tetszőleges csoportra.
Ezután a 6 csomagot úgy rendezi össze, hogy látszólag véletlenszerűen választja össze őket, de valójában az alábbi módon jár el:
- Véletlenszerűen kiválaszt egy csomagot, rárakja egy másik csomagra, és ezt a két csomagot a néző által választott csomaghoz helyezi.
- Ezt követően összegyűjti a csomagokat úgy, hogy először a néző által választott csomagokkal összeolvasztott csomagot egy másik csomagra helyezi, és a végén a nézői kártyákat tartalmazó csomagot emeli ki.

Ezután az összes kártyát fekete hátra helyezi, és a következő módon felosztja:
- A kártyákat felváltva, azaz először egy kártyát balra, majd egyet jobbra, a következő kártyát ismét balra, és így tovább helyezi le.
- Az így kapott két 16 lapos csomag közül egyet félretesz.

Miután elhelyezte a két csomagot, a következő szabály szerint választja ki, hogy melyiket teszi félre:
- Ha az első kártyát balra tette, akkor a jobb oldali csomagot veszi el.
- Ha az első kártyát jobbra tette, akkor a bal oldali csomagot veszi el.

Most az egyes csomagokat ugyanígy felosztja:
- Az 16 lapos csomagot két 8 lapos csomagra.
- Az 8 lapos csomagot két 4 lapos csomagra.
- A 4 lapos csomagot két 2 lapos csomagra.

Végül az asztalon csak két kártya marad. Ezt a két kártyát kérje meg a nézőt, hogy fedje fel – ezek a két keresett kártya!

161. Két kártya egyszerre

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: francia kártya (32 lap)

Ebben a trükkben két olyan kártya jelenik meg egyszerre, amelyeket két néző választott ki, és mindez úgy történik, hogy a kártyák alaposan össze lettek keverve. Így végezheti el a trükköt:
Kérje meg két nézőt, hogy gondoljanak egy-egy számra. Annak érdekében, hogy elkerülje, hogy mindketten ugyanazt a számot válasszák, adjon nekik egy-egy paklit, mindegyik 16 kártyával. A két nézőnek úgy kell osztania a kártyákat, hogy a pakli darabjainak száma megfeleljen a gondolt számnak. Természetesen Ön nem nézheti meg, hogy hány kártyát kaptak, és a számokat sem mondják el hangosan.
Most Ön is elvégzi a pakli másik felének osztását. 16 kártyát vesz elő, és a következő módon kezdi el őket bemutatni az első nézőnek:
- Minden egyes kártyát lassan felmutat a nézőnek, miközben ő számolja.
- Minden kártyát, amit mutatott, egy halomba tesz le, szintén lefelé.
- Kérje meg a nézőt, hogy a gondolt számának megfelelő kártyát jegyezze meg anélkül, hogy bármit is jelezne.

Miután mind a 16 kártyát lemutatta, vegye vissza a paklit, de figyeljen arra, hogy titokban az első kártyát lefelé tegye, hogy ne vegyék észre a nézők. Ez egy kis ügyességet és elterelést igényel.

Ezután ugyanezt a folyamatot ismételje meg a második nézővel:
- Kérje meg, hogy ő is a saját gondolt számának megfelelő kártyát jegyezze meg.
- Az alapelv itt is ugyanaz: mindkét néző ugyanazt a kártyát fogja megjegyezni.

Miután mindkét néző megtette, adja vissza nekik a paklit, hogy keverjék meg erőteljesen. Ezután ossza fel a paklit két részre (mindegyik 8 kártyával), és tegye őket lefelé a asztalra.
Most kérje meg a két nézőt, hogy egyszerre hívják ki a „Stop!" szót, amikor a megjegyzett kártyájuk a pakliban szerepel. A trükk lényege, hogy mivel mindkét néző ugyanazt a kártyát jegyezte meg, egyszerre fogják azt mondani, hogy „Stop!". Ekkor a két megjegyzett kártya egy időben fog feltűnni, és a közönség úgy fogja hinni, hogy a két kártya egyszerre lett felfedve.
Ne kérdezze meg, melyik kártyát jegyezték meg, hanem gyorsan egyesítse a paklit, hogy a trükk zökkenőmentesen véget érjen.

162. A tutibiztos jóslat

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap), papír, toll

A trükk lényege, hogy közlöd a közönséggel, egy lapot fogsz felírni, amelyet aztán biztosan kihúznak. Először add át egy nézőnek a kártyapaklit, hogy megkeverje. Amikor visszakapod, és az asztalon elegyengeted, titokban meg kell jegyezned az alsó lapot. Mintha véletlenül tennéd, újra megkevered a paklit úgy, hogy a megjegyzett lapot végül felülre helyezed. Ehhez némi gyakorlás szükséges!
Ezután felírod a megjegyzett lapot a papírra, és megkéred egy nézőt, hogy tegye el a papírt a zsebébe, hogy később ellenőrizhessétek (amikor felírod, természetesen úgy kell tenned, mintha egy teljesen véletlenszerű lapot jegyeznél fel).
Most kezdődik a trükk fő része: megkérsz három nézőt, hogy mindegyikük mondjon egy-egy számot 1 és 10 között. Ezután arra kéred őket, hogy a megadott számoknak megfelelően vegyenek le egymás után annyi lapot a pakli tetejéről, amennyit az általuk mondott szám jelöl, és rakják le az asztalra egymás mellé. Ha például a nézők a 3, 5 és 6 számokat mondták, akkor lesz egy 3 lapos, egy 5 lapos és egy 6 lapos pakli. Ezek a kis paklik az eredeti pakli mellett helyezkednek el.
Ezután a három kis paklit visszateszed az eredeti paklira, ügyelve arra, hogy az elsőként kialakított paklit is elsőként helyezd vissza. Most megkéred a nézőket, hogy adják össze a három megadott számot (például 3 + 5 + 6 = 14). Végül annyi lapot fordítasz le a pakliról, amennyi az összeg – a példánkban 14 lapot. Az utolsó lapot megfordítod. Ez lesz az a lap, amelyet előzőleg a papírra írtál. Egy tutibiztos jóslat!

163. A 21. számú kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

A trükk során átadod a teljes 32 lapos paklit egy nézőnek, és megkéred, hogy keverje meg a kártyákat. Ezután kérd meg, hogy válasszon ki egy számot 1 és 11 között, és annyi lapot – anélkül, hogy te látnád – számoljon le a pakliról, majd tegye félre. Ezeket a lapokat zsebre teszi, vagy máshol eltárolja, így azok nem lesznek láthatók. Ezt követően átveszed a maradék paklit, és 11 lapot lassan egymás után megmutatsz a nézőnek, miközben az asztalra, egymás tetejére helyezed őket, ügyelve arra, hogy megőrizzék az eredeti sorrendjüket. Megkéred a nézőt, hogy jegyezze meg azt a lapot, amelyik a választott számának felel meg ebből a 11 lapból. Ezután megfordítod ezt a 11 lapot tartalmazó paklit, és ráhelyezed a maradék kártyákra. Most, ha elkezdesz ebből a pakliból 21 lapot egymás után felfordítani, akkor a 21. lap a néző által megjegyzett lap lesz – mindig működik! A trükk hatásának fokozása érdekében a teljes paklit lefordítva kiterítheted az asztalon, ügyelve arra, hogy megjegyezd, hol helyezkedik el a 21. lap. Titokzatos arccal rámutatsz erre a lapra, majd megkéred a nézőt, hogy fordítsa fel. Garantáltan ámulni fog!

164. A kitalált kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Ehhez a trükkhöz előre fel kell készítened a pakli felső felét. Az első 16 lapot egy olyan meghatározott sorrendben rendezd el, amelyet könnyen meg tudsz jegyezni, de a nézők számára nem feltűnő. Például az alábbi sorrendet használhatod:
Kőr Ász – Kőr Király – Pikk Dáma – Pikk Jumbó – Szív Tízes – Szív Kilences – Káró Nyolcas – Káró Hetes – Káró Ász – Káró Király – Szív Dáma – Szív Jumbó – Pikk Tízes – Pikk Kilences – Kőr Nyolcas – Kőr Hetes.
(A rendszer mögött egy minta rejlik: a lapok érték szerint haladnak Ásztól Hetesig, és mindig két színt használunk, először Kőrrel kezdve, majd Károval.) Miután a paklit előkészítetted, kezdheted a trükköt. Mutasd meg a nézőknek a pakli felső részét kissé széttárva, hogy meggyőződhessenek róla, „véletlenszerűen" kevert kártyákat látnak. Az alsó rész többnyire valóban rendezetlen, így senkinek sem fog feltűnni a felső kártyák mintája. Ezután nyújtsd a paklit egy néző felé lefordítva, és kérd meg, hogy húzzon egy kártyát az általad kissé szétnyitott felső részről. Mivel ismered a felső lapok sorrendjét, könnyedén meg tudod állapítani, hogy melyik lapot választotta. Miután a néző megjegyezte a kiválasztott lapot, kérd meg, hogy bárhol tegye vissza a pakliba, majd add át neki a teljes paklit keverésre. Miután visszakapod, misztikusan vágj a pakliból, majd fordítsd fel egyenként a kártyákat. Mivel már tudod, melyik lapot választotta, könnyedén felismered, amikor az előkerül, és látványosan megnevezheted. Egy valóban átláthatatlan trükk!

165. Az én kártyám – a te kártyád

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Először megkevered a kártyákat, majd amikor a paklit az asztalon elegyengeted, titokban megjegyzed az alsó lapot – ez lesz az irányadó kártyád. Ezután a paklit lefordítva szétnyitod, és megkéred a nézőt, hogy húzzon egy kártyát. A néző ne nézze meg a lapot, hanem a hátuljára írja fel az iniciáléit egy ceruzával (ami később könnyen letörölhető). Ezután a kártyát visszahelyezi a paklira, és megkeverheti úgy, hogy egyszer vág a pakliból. Most megfordítod a paklit, és egy mozdulattal kiteríted az asztalon

(célszerű valamilyen terítőt használni). A néző által megjelölt kártya most az irányadó kártyád előtt helyezkedik el, így könnyen felismered. Úgy teszel, mintha bármelyik lapot választhatnád, majd kiválasztod a jelzett lapot, hogy „a sajátodként" megjelöld. Most ráírod a kártya elejére a saját inicialáidat. Ezután összegyűjtöd a kártyákat, és megkéred a nézőt, hogy keresse meg „saját" kártyáját. Kiderül, hogy az ugyanaz, amelyre te is ráírtad az inicialáidat. „Az én kártyám – a te kártyád…"

166. A speciális kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Kiválasztasz egy kártyát, amelyet a „speciális kártyáddá" teszel azáltal, hogy az egyik keskeny oldalából levágsz egy kb. 1 mm-es csíkot, majd az így megváltozott sarkokat lekerekíted. Ez az enyhén rövidebb kártya lesz a pakli legalsó lapja. Most a néző kihúzhat egy tetszőleges lapot a pakliból, és megjegyezheti azt. Amikor visszahelyezi a lapját a paklira, és egyszer vág rajta, a kiválasztott lap közvetlenül a speciális kártya alá kerül. Ezután a paklit lefordítva a bal kezedbe veszed, a két széles oldalánál fogva tartva. A jobb kezed hüvelyk- és mutatóujjával a pakli keskeny oldalát fogod meg, majd kissé meghajlítod feléd, és hagyod, hogy a lapok gyors egymásután-ban „leperegjenek." Ezt a mozdulatot „abrausolásnak" nevezik. Amikor a speciális kártyához érsz, érezhető egy kis szünet, amelynél megállhatsz. A paklit most két részre választva lefordítva az asztalra helyezed. Felemeled a speciális kártyát, majd megkéred a nézőt, hogy vegye fel a következő kártyát. Ez lesz a keresett lap!

Megjegyzés: Ügyelj arra, hogy csak egy nagyon keskeny csíkot vágj le, így a kártyák továbbra is használhatók maradnak.

167. Az elveszett kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Ehhez a trükkhöz szükséged lesz egy speciális kártyára, amely minimálisan rövidebb a többi lapnál. Ezt könnyen elkészítheted egy ollóval, ha levágsz egy vékony csíkot a kártya egyik keskeny oldaláról (lásd a 166. trükk leírását!). Jegyezd meg, melyik a speciális kártyád, majd helyezd be valahol a pakli közepébe. Ezután megkéred a nézőt, hogy húzzon egy tetszőleges kártyát (természetesen nem a speciális kártyát), és jól jegyezze meg. Te közben a maradék paklit a kezedbe veszed, és elkezded „abrausolni" a kártyákat – ez azt jelenti, hogy a lapokat gyorsan leperegteted egészen a speciális kártyáig (a 166. trükkben részletesen le van írva, hogyan végezd ezt a mozdulatot). Amikor a speciális kártyához érsz, megállsz, és a nézőt megkéred, hogy helyezze vissza ide a választott lapját. Ezután a pakli többi részét visszahelyezed a tetejére. Így most már tudod, hogy a néző választott kártyája közvetlenül a speciális kártya felett van. Végül megfordítod a paklit, és elkezded felfelé fordítva átnézni a lapokat. Mivel tudod, hogy a keresett lap a speciális kártya után következik, könnyedén megtalálhatod. Az, hogy miként prezentálod a „megtalált" kártyát a nézőnek, rajtad múlik: egyenként felfordíthatod a kártyákat, míg el nem érsz a választott laphoz, vagy egyszerűen kihúzhatod azt a paklból, és megmutathatod a nézőnek.

„Az elveszett kártya" trükk varázslatos és meglepő módon tárja fel a néző választott lapját!

168. Egy kártya kitalálása

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

A trükk kezdetén a kártyákat lefordítva legyező alakban szétteríted, és megkéred a nézőt, hogy húzzon egy tetszőleges kártyát. A kiválasztott kártyát a nézőknek meg kell jegyezniük, ezért arra kéred a kártyát húzó nézőt, hogy mutassa meg azt a többieknek is. Ezt a pillanatnyi figyelemelterelést kihasználva titokban megjegyzed azt a kártyát, amely közvetlenül a kihúzott kártya felett van a pakliban (például a Kőr Királyt). Ez lesz az irányadó lapod. Ezután megkéred a nézőt, hogy helyezze vissza a kihúzott kártyát a pakliba, pontosan ugyanabba a résbe, ahonnan kivette. Most megkéred egy másik nézőt, hogy kezdje el egyenként, egymás után felfordítani a kártyákat a paklból. Az a kártya, amely a megjegyzett irányadó lap, például a Kőr Király után következik, lesz a néző által választott kártya.

Ez a trükk lenyűgöző, mivel úgy tűnik, hogy bűvészi képességeiddel egyszerűen kitalálod a nézők által választott lapot!

169. A kívánt kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Először alaposan megkevered a 32 lapos paklit, majd az asztalon elegyengeted és megmutatod a nézőknek az alsó lapot. Ezután a paklit a bal kezedbe veszed, és a jobb kezeddel kissé hátratolod az alsó kártyát. Fontos, hogy a nézők ne lássák ezt a mozdulatot, ezért a bal kezed ujjaival takarod a paklit. Ezzel a trükkel lehetővé válik, hogy ne az alsó kártyát, hanem a második vagy az azt követő lapokat húzd ki úgy, hogy a nézők azt higgyék, az alsó kártyát veszed el. Ezt követően elkezdesz egyenként lapokat húzni alulról, és felfordítva az asztalra helyezed őket. Megkéred a nézőket, hogy szóljanak, amikor a „kívánt" kártyát szeretnék látni. Amikor a nézők azt mondják, hogy „Most!", egyszerűen kihúzod az előre hátratolt alsó kártyát, és megmutatod nekik. Garantáltan nagy tapsot fogsz kapni a trükk végén!

170. Egy pillantás alatt

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Ez egy gyors kártyatrükk, amelyben egyetlen pillantással „kivarázsolhatod" a keresett lapot a paklból. A trükk menete: Először átadod a paklit egy nézőnek, és megkéred, hogy jól keverje meg a lapokat. Ezután arra kéred, hogy válasszon ki egy lapot. Miután a néző húzott, visszaadja a kártyát, amelyet felemeled és megmutatsz a többi nézőnek, hogy mindenki jól láthassa – úgy, hogy te magad ne nézz rá. Miközben mutatod, egy apró trükköt alkalmazol: a jobb hüvelyk- és mutatóujjaddal megfogod a kártya jobb alsó sarkát, miközben a középső ujjaddal enyhén meghajlítod azt hátrafelé. Fontos, hogy ne gyűrd meg a lapot, csak egy apró görbületet hozz létre a saroknál, amit a nézők nem vesznek észre. Ezután a kártyát a pakliba visszahelyezed, bárhová, majd megkéred a nézőt, hogy ismét keverje meg a paklit. Amikor visszaveszed a paklit, az asztalon elegyengeted azt. Ekkor egy gyors pillantással meg tudod állapítani, hogy hol található a keresett kártya, mivel a hajlított saroknál egy kis rés alakult ki. Ujjbegyeddel megemelve pontosan a résnél felveszed a paklit, és kihúzod a keresett lapot. A nézők megdöbbennek, hogy a kártyát „egy pillantással" találtad meg!

171. Az erőltetett kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Ez a trükk egy este alatt csak egyszer végezhető el, különben könnyen átlátnak rajta a nézők. Ha viszont jól sikerül, az egyik legjobb és legátláthatatlanabb trükk lehet. A siker kulcsa, hogy észrevétlenül rávezesd a nézőt egy bizonyos kártya kihúzására, így olyan nézővel érdemes végrehajtani, aki nem gyanakszik minden apró mozdulatra. A trükk menete a következő: először megjegyzel egy konkrét kártyát. Ezt a kártyát a pakli 5. vagy 6. helyére helyezed úgy, hogy kicsit kilógjon a többi kártya közül. Ez a kicsit kilógó pozíció ösztönzi a nézőt, hogy éppen ezt a kártyát válassza, amikor megkéred, hogy húzzon egyet. Az esélyek jók, ha a kártya csak annyira lóg ki, hogy könnyen megragadható legyen, de ne legyen túlságosan feltűnő. A trükk különösen hatásos, ha beszélgetés közben vonod el a néző figyelmét.

Ha a néző kihúzza az általad kiszemelt kártyát, akkor szabadon dönthetsz, hogyan folytatod a trükköt – a bemutatás módja a fantáziádra van bízva! Ha azonban mégsem azt a kártyát választaná, ügyesen megszakíthatod a trükköt. Például „véletlenül" elejtheted a kártyákat, és így természetesen lezárhatod a helyzetet. Az előadás még hatásosabb, ha a kiszemelt kártya mellett lévő két lapot is megjegyzed. Így meglepheted a nézőt akkor is, ha szándékosan a kiszemelt kártya melletti lapot húzza ki, mivel előre tudod azt is! Ezzel a trükkel igazán ámulatba ejtheted a közönségedet, és kiválóan gyakorolhatod a figyelemelterelést!

172. A két ismert kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Ez a trükk annyira lenyűgöző és átláthatatlan, hogy a nézők valódi „bűvésznek" fognak tartani téged. Ugyanis két kártyát találsz meg egyszerre, anélkül hogy bárki megértené, hogyan csinálod. A trükk menete a következő: Először is megjegyzed a pakli utolsó két kártyáját, miközben az utolsó kártyát megfordítod, így az a második kártyával hátlapra kerül. Miután ezt a rövid előkészítést elvégezted, alaposan megkevered a paklit, figyelve arra, hogy a két legalsó (hátlapról hátlapra került) kártya ismét az aljára kerüljön a keverés után. Ehhez nem kell teljesen átkeverni a paklit, hanem hagyhatsz egy kis maradék paklit, amit aztán visszahelyezel a többi kártya alá. Ügyelj arra is, hogy senki ne lássa az alján lévő kártyát, mert különben észrevennék, hogy az meg van fordítva. Miután megkeverted a paklit, átadod a kártyákat egy nézőnek, és arra kéred, hogy vegye a paklit a háta mögé. Ott bármelyik helyen emelhet le egy kis részt, és a két rész paklit úgy helyezze össze, hogy a hátlapok találkozzanak. Végül kérd meg, hogy tegye le az egész paklit az asztalra. Most már képes vagy megnevezni azokat a kártyákat, amelyek hátlapja találkozott – ugyanis ezek lesznek azok a kártyák, amelyeket megjegyeztél a trükk elején. A nézők, akik utána megnézik a kártyákat, nem fognak tudni magyarázatot találni a „jóslási képességedre"!

173. A hatodik kártya

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: 1 pakli francia kártya (32 lap)

Ez a trükk egy úgynevezett „becslős trükk" – tehát fontos, hogy valamennyire képes legyél a kártyák mennyiségét megbecsülni. Különösen arra van szükség, hogy amikor a paklit felosztod, meg tudd határozni, körülbelül hány lapot kell elvenni. Ezt érdemes előre gyakorolni, hogy automatikusan menjen, anélkül hogy túl sok gondolkodásra lenne szükség. És most következzen maga a trükk: Kérd meg a nézőt, hogy keverje meg a paklit, emeljen fel egy részt belőle tetszőleges helyen, jegyezze meg a legalsó kártyát a kiválasztott csomóból, majd tegye vissza a kártyákat a többi lapra. A keresett kártya most pontosan azon a helyen van, ahol a néző felosztotta a paklit. A feladatod az, hogy a lehető legpontosabban megbecsüld, hol történt az emelés (általában a pakli közepénél), és egy kicsit felette emelj fel újra egy részt, semmiképp sem alatta. A levett csomót a többi kártyára teszed, így a keresett kártya most a pakli elején van. Ezután vedd el a kártyákat, és emeld fel őket a hátad mögött. Számolj le öt kártyát az aljáról, majd vedd a legfelső lapot. Ez a hat kártya lesz, amit a nézőnek bemutatsz, és megkérdezed, hogy benne van-e a keresett kártya. Ha nem, akkor tedd félre őket, és ismételd meg a műveletet, ha szükséges. Amint a néző felismeri a saját kártyáját a hat bemutatott kártya között, tudni fogod, hogy az a legfelső lap. Innentől már rajtad múlik, hogyan éled meg a trükköt. Például titokzatosan a kézfejeddel rámutathatsz a keresett kártyára, majd ha felfedted, a nézők hatalmas tapsot adnak!

174. betűzött kártya

Játékosok: 1 bűvész
Anyag: Skat kéz (32 kártya)

Ebben a trükkben a néző megjegyez egy kártyát, és csodával határos módon annyi lapot számol le a paklából, ahány betűje van a megjegyzett kártyának. Hogyan lehetséges ez? A trükk előtt elő kell készíteni a kártyákat: Először is, tegyél négy tetszőleges kártyát képpel felfelé egymásra. Ezután tegyük rá a pikk ászt (5 betű), majd a kőr ászt (6 betű), majd a pikk tízet (7 betű), majd a káró dámát (8 betű), majd a kőr királyt (9 betű), majd a káró hetest (10 betű) és végül a treff hetest (11 betű). Ha ezt a nyitott paklit képpel lefelé a megmaradt paklira helyezzük, akkor az 5. kártyától a 11. kártyáig a betűk száma megegyezik a pozícióval. Most már csak a te ügyességeden múlik. Először is bemutatod, hogy mit kell a nézőnek tennie: megkéred, hogy jegyezzen meg egy kártyát, határozza meg, hány betű van ezen a kártyán, majd számoljon le annyi kártyát a paklából egymás után! Hogy ezt különösen szemléletesen demonstráld, számold meg hangosan az első négy kártyát, és hagyd az asztalon. Ezután terítsd ki a következő hét kártyát, és kérd meg a nézőt, hogy jegyezzen meg közülük egyet. Ismét becsukod a legyezőt, lazán visszateszed a négy eldobott lapot a tetejére, és középre teszed a paklit. A nézőnek most hangosan ki kell mondania, hány betű van a kártyáján. Ezután a megadott számú kártyát kell kivennie a kupacból, miközben hangosan számol. Felfordíthatja az utolsó kártyát: Ez az a kártya, amelyet keresett, és ugyanannyi betű van rajta, mint ahányat megszámolt!

175. Az elválaszthatatlan dámák

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: Skat kártyapakli (32 lap)

Először válasszon ki feltűnően három dámát a paklából, és helyezze őket nyitva az asztalra. A negyedik dámát – lehetőség szerint már a trükk előtt – észrevétlenül tegye a megmaradt pakli második helyére, amelyet lefordítva tart a kezében. Ezután tegye a három dámát lefordítva a paklira. Egy humoros történettel vezesse be a mutatványt, amelyben elmeséli, hogy ez a három dáma soha nem akar elszakadni egymástól, és most megpróbálja elválasztani őket a nézők szeme láttára. Lassan ossza ki a pakli tetejéről az első hat lapot: az elsőt balra, a másodikat jobbra, a következőt megint balra, és így tovább. Így két lefordított, háromlapos csomag jön létre. Az utolsó, hatodik lapot viszont nem szabad a jobb oldali csomag tetejére helyezni – azt a két lap alá kell becsúsztatni. Ez a rész fontos a trükk sikeréhez. Ezután a jobb oldali csomagot tegye vissza a pakli tetejére anélkül, hogy megmutatná a tartalmát, majd fedje fel a bal oldali három lapot: bár nem így kellene lennie, újra a három „elválaszthatatlan dáma" fekszik ott! Tegye vissza ezt a három dámát lefordítva, és ismételje meg a trükköt. Az eredmény pontosan ugyanaz lesz…

176. A trükk a négy ásszal

Játékosok száma: 1 bűvész, legalább 2 néző
Eszközök: Skat kártyapakli (32 lap)

Először válasszon ki feltűnően három dámát a paklából, és helyezze őket nyitva az asztalra. A negyedik dámát – lehetőség szerint már a trükk előtt – észrevétlenül tegye a megmaradt pakli második helyére, amelyet lefordítva tart a kezében. Ezután tegye a három dámát lefordítva a paklira. Egy humoros történettel vezesse be a mutatványt, amelyben elmeséli, hogy ez a három dáma soha nem akar elszakadni egymástól, és most megpróbálja elválasztani őket a nézők szeme láttára. Lassan ossza ki a pakli tetejéről az első hat lapot: az elsőt balra, a másodikat jobbra, a következőt megint balra, és így tovább. Így két lefordított, háromlapos csomag jön létre. Az utolsó, hatodik lapot viszont nem szabad a jobb oldali csomag tetejére helyezni – azt a két lap alá kell becsúsztatni. Ez a rész fontos a trükk sikeréhez. Ezután a jobb oldali csomagot tegye vissza a pakli tetejére anélkül, hogy megmutatná a tartalmát, majd fedje fel a bal oldali három lapot: bár nem így kellene lennie, újra a három „elválaszthatatlan dáma" fekszik ott! Tegye vissza ezt a három dámát lefordítva, és ismételje meg a trükköt. Az eredmény pontosan ugyanaz lesz…

177. A 17. helyen

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: Skat kártyapakli (32 lap), cetli, toll

Kérjen meg egy nézőt, hogy keverje meg az egész paklit. Ezután válasszon ki tetszőleges számú kártyát a pakliból, de legfeljebb a felét. Készítsen egy misztikus arckifejezést, írja fel a cetlire a „17" számot, majd tegye félre a papírt anélkül, hogy bárki látta volna, mit írt le. Eközben a néző feladata, hogy megszámolja a kiválasztott lapjait, de anélkül, hogy ezt az értéket kimondaná – számolás közben forduljon el, hogy senki ne lássa, hány lapot vett el. Most fogja a megmaradt paklit, és sorban számoljon le belőle 16 lapot. Minden egyes lapot mutasson meg a nézőnek, majd tegye őket egymásra, lefordítva. A néző feladata, hogy pontosan megjegyezze azt a lapot, amelyik megfelel az általa választott számnak. Miután a 16 lapot leszámolta, helyezze a megmaradt paklira, majd az összes lap tetejére helyezze a néző által kiválasztott kártyákat. Így a teljes pakli ismét egyben van, és lefordítva az asztalon fekszik. Most kérdezze meg a nézőt, tudja-e, hogy nagyjából hányadik helyen van az általa megjegyzett kártya. Valószínűleg találgatni fog egy számot. Ekkor mutassa meg neki a cetlit a „17" számmal, és kérje meg, hogy vegyen le 17 lapot. A 17. lapot fordítsa fel – és lám, ez lesz a megjegyzett kártya!

178. Az ász kitalálása

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: A négy ász a kártyapaklából

Vegye ki a négy ászt a paklából, és magyarázza el a nézőknek, hogy mindig meg fogja tudni mondani, melyik ászt választották függetlenül attól, hogy mennyire összekeverik a négy kártyát. Ahhoz, hogy a trükk sikerüljön, tudnia kell, hogy az ászok közül (a káró ász kivételével) egyik sem szimmetrikus, vagyis a pikk, treff és kőr ász közepén lévő ábrák helyes állásban és fejjel lefelé is lehetnek. Rendezze el az ászokat úgy, hogy mindegyik helyesen, „fejjel felfelé" álljon, majd kérjen meg egy nézőt, hogy válasszon egy ászt, és jegyezze meg. Eközben a maradék három kártyát húzza össze, fordítsa meg őket 180°-kal hosszában, lefordítva, és kérje meg a nézőt, hogy helyezze rá a saját ászát a pakli tetejére. Miután ezt megtette, szabadon keverheti a négy lapot, hogy senki ne tudja, hol van a kiválasztott ász. Most vegye a négy kártyát, nézze meg az ábrákat, és egyből fel tudja majd mutatni a kiválasztott ászt. A kiválasztott ász az lesz, amelyiknek a középső ábrája fejjel lefelé áll, vagy ha egyik sem áll fejjel lefelé, akkor az a káró ász. Egy kis látványos, szórakoztató trükk!

179. Ki nevet a végén...

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: Skat kártyapakli (32 lap)

Ez a trükk inkább egy pszichológiai játék, amivel kicsit megtréfálhatja a nézőket. Először észrevétlenül megjegyzi a pakli legalsó lapját, majd megkér egy nézőt, hogy húzzon egy lapot. Miután a néző megjegyezte a lapját, visszahelyezi azt a pakliba, majd a paklit tetszőleges helyen megemeli. Az emeléssel a néző lapja közvetlenül az Ön által megjegyzett lap után kerül. Most kezdődik a trükk igazi része. A lefordított paklából egyesével kezdi el levenni a lapokat, és nyitva egymás mellé helyezi őket az asztalon. Amikor elér a néző lapjához, nem mutatja ki, hogy felismerte, hanem továbbra is néhány lapot kirak egymás után. Ezután megáll, és kijelenti: „A következő lap, amit megfordítok, az lesz az!" A nézők mosolyogni fognak, mert tudják, hogy az ő lapjuk már az asztalon van. Ekkor Ön nem helyez le újabb lapot, hanem megfordítja a keresett lapot – amelynek helyét korábban megjegyezte – a hátára. Ki nevet a végén? Az, aki utoljára nevet!

180. Bubi és Király

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: Skat kártyapakli (32 lap)

Ez a trükk azon a tényen alapul, hogy a nézők első ránézésre gyakran nem különböztetik meg a kőr és a káró színeket. A trükk menete a következő: először helyezze a káró királyt a pakli tetejére, a kőr bubit pedig az aljára. Ezután keresse meg a paklából a kőr királyt és a káró bubit, mutassa meg ezeket a kártyákat a nézőknek, majd kérjen meg egy nézőt, hogy a két kártyát különböző helyekre helyezze vissza a lefordított pakliba. Annak bizonyítására, hogy nem jelölt meg egyetlen lapot sem, tegye a paklit az asztalra. Ezután óvatosan benedvesíti a jobb hüvelyk- és mutatóujját egy kis nyállal, és ezzel a kezével fogja meg a paklit. Egy határozott mozdulattal dobja le a paklit az asztalra úgy, hogy a felső és az alsó lap az ujjaihoz tapadjon, és ott maradjon. Büszkén mutathatja fel a kezében lévő két kártyát. A nézők valószínűleg nem veszik észre, hogy ezek nem az eredetileg bemutatott kártyák voltak, hanem elhiszik, hogy Ön varázserővel „halászta ki" a két lapot a paklából... Íme a fordítás magyarul:

181. Az egyszerű rózsafüzér

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: Skat kártyapakli (32 lap)

Ez a trükk azért kapta az „Egyszerű rózsafüzér" nevet, mert egy egyszerűsített változata a hagyományos „rózsafüzér-trükknek". Először is, a trükk előtt meg kell tanulnia a pakli 32 lapját egy olyan sorrendbe rendezni, amelyet csak Ön ismer. Ehhez megjegyezhet egy egyszerű képletet: „Tíz király, kilenc dáma, nyolc bubi, hét ász". A színeket Ön dönti el, például: „Treff – Kőr – Pikk – Káró" sorrendben. Ha már tudja, milyen sorrendben kell következniük a lapoknak, kezdheti a trükköt. Megkér egy nézőt, hogy húzzon egy tetszőleges lapot, és jól jegyezze meg. Ezután a néző bármelyik helyre visszateheti a lapját a pakliba, majd egyszer megemelheti a paklit. Az egyszeri emeléssel a lapok sorrendje megmarad, csak az elejük és a végük változik meg. Most vegye a paklit a kezébe úgy, hogy a kártyák képes oldala Ön felé nézzen, és legyezze ki a lapokat. Biztos kézzel válassza ki a megjegyzett kártyát: ez lesz az a lap, amely megszakítja az ismert sorrendet!

182. Egy igazán vicces trükk!

Játékosok száma: 1 bűvész
Eszközök: Skat kártyapakli (32 lap)

Ez a trükk azért szerepel a végén, mert annyira ostoba, hogy aki bedől neki, az garantáltan jól nevet rajta. A legjobb, ha olyasvalakivel csinálja, aki épp nem figyel igazán, tehát nem koncentrál teljesen. Vegyen körülbelül tíz lapot, és feszítse ki őket. Tartsa őket a néző előtt, de úgy, hogy a kártyák lefordítva legyenek. Kérje meg a nézőt, hogy húzzon egy lapot, és jegyezze meg. A trükk lényege: a néző a lefordított kártyákból húz, miközben Ön már látja azokat, és tudja, melyik lapot választotta! Így amikor a néző húz, Ön már tudja, melyik lapot választotta, és azonnal felismeri azt. Ha ezt a lehető legtermészetesebben csinálja, sok néző nem is fogja észrevenni. A kiválasztott lapot aztán bármilyen módon bemutathatja. Nyugodtan hagyhatja, hogy a nézők tetszőleges módon keverjék, vagy bárhogyan emelgessék a kártyákat; ez teljesen mindegy, mert Ön már tudja, melyik lapot húzták ki! Nyugodtan ismételje meg a trükköt. A nézők biztosan észre fogják venni, mennyire vicces, hogy az elején ezt a nyilvánvaló dolgot nem is vettük észre...

183. Quartett

Játékosok száma: Három vagy négy
Eszközök: Skat kártyapakli (32 lap)

Ebben a jól ismert játékban az a cél, hogy minél több kvartettet gyűjtsünk össze. A kártyák egyenlően szétosztásra kerülnek. A kártyaosztótól balra ülő

játékos kérdezhet egy másik játékostól egy kártyát, amelyre szüksége van egy kvartett (például négy ász, négy tízes, négy bubi...) összegyűjtéséhez. Ha megkapja a kártyát, újra kérdezhet egy másik játékostól. Ha azonban a megkérdezett játékosnak nincs meg a keresett kártya, akkor ő jön a kérdezéssel, és így tovább. A teljes kvartetteket azonnal le kell tenni az asztalra. A játékot az a játékos nyeri, aki a végén a legtöbb kvartettet tudta letenni.

Innét kezdődnek a szórakoztató, kommunikációs és egyéb aktív játékok!

184. A hosszú nonszensz mondat

Egy vidám írásjáték.

Játékosok száma: kettő vagy több
Eszközök: papír és ceruza minden játékosnak

Sok ember úgy ír vagy beszél, hogy a mondatának elejére már nem emlékszik, mire a mondat közepére ér. Nem csoda, ha a környezetük nem érti őket... Ebben a játékban viszont éppen az a lényeg, hogy az első tagmondatot nem ismerjük, amikor a másodikat írjuk. Minden játékos kap egy papírlapot, amire ír egy lehetőleg hosszú, de még befejezetlen mondatot. Ezután mindenki úgy hajtja le a lap felső szélét, hogy a szöveg ne legyen látható. Csak az utolsó szót írják le újra, hogy a jobb oldali szomszéd tudja, melyik szóval folytassa. Egy közös jelre minden lapot jobbra kell továbbadni. Mindenki hozzáteszi a saját részét, de az is csak befejezetlen lehet, majd ismét lehajtja a felső részt, az utolsó szót újra leírja, és a lapot ismét jobbra adja. Ez így megy tovább, amíg minden játékos minden „szörnymondathoz" hozzá nem járult. Végül minden mondatot felolvasnak. Ez igencsak szórakoztató...

---

185. Város, ország, folyó...

Egy nagyon ismert írásos játék.

Játékosok száma: kettő vagy több
Eszközök: papír és ceruza minden játékosnak

Játék előkészítése és menete:
Először minden játékos a lapján, amelyet a legjobb, ha vízszintes formátumban használ, összesen 9 oszlopot készít. Minden oszlop egy kategóriát jelöl, amelyhez megfelelő címet írnak. Minden játékos a következő 9 címet írja az oszlopok tetejére: Város, Ország, Folyó, Hegy, Növény, Állat, Foglalkozás, Étel és Keresztnév. Ezután az egyik játékos magában elkezdi betűzni az ábécét. Egy másik játékos rövid idő múlva azt mondja: „Stop!" Az éppen gondolt betűt most hangosan kimondják. Ettől a pillanattól kezdve minden játékosnak az a feladata, hogy minden kategóriában találjon egy szót, amely a megadott betűvel kezdődik.

Egy példa: Ha az „D" betű hangzott el, az alábbi szavak lehetnek megfelelőek: Dortmund, Dánia, Duna, Dolomitok, dália, dromedár, dietetikus, dödölle, Dénes.
Az a játékos, aki először talál mindegyik oszlopba egy szót, azt kiáltja: „Állj!" Ekkor senki sem írhat tovább. Most a szavakat összehasonlítják, minden játékos sorban felolvassa az egyes oszlopokba írt szavakat. Azokért a szavakért, amelyeket ketten vagy többen is megadtak, 5 pont jár. Az egyedi szavakért 10 pont jár. Ha pedig egy kategóriában csak egy játékos írt szót, míg mások nem találtak oda megfelelőt, akkor 20 pont jár.

A játék vége:
Egy előre megbeszélt számú kör után minden játékos összeszámolja pontjait. Az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

---

186. Töltött borjúmell

Egy nagyon népszerű írásos játék.

Játékosok száma: kettő vagy több
Eszközök: papír és ceruza minden játékosnak

Játék előkészítése és menete:
A „Töltött borjúmell" egy régi írásjáték, amelyet gyerekek és felnőttek is élveznek. Az egyik játékos mond egy tetszőleges főnevet, lehetőleg olyat, amely nem tartalmazza a V, W, X vagy Y betűket. Minden játékos leírja ezt a szót, először betűnként függőlegesen felülről lefelé, majd újra, de alulról felfelé, így egy oszloppár alakul ki. Például a „HIBA" szó így nézne ki:

H A
I B
B I
A H

Ha mindenki elkészítette ezt az elrendezést, akkor „meg kell tölteni a borjúmellet". Minden sorban, a bal oldali betűvel kezdődő és a jobb oldali betűvel végződő főnevet vagy keresztnevet kell találni. Például a fenti példában az alábbi szavak megfelelőek lehetnek: HÁLA, IDA, BEBA, ARANY. Nem számít, hogy a talált szó rövid vagy hosszú, csak az a fontos, hogy a bal oldali betűvel kezdődjön és a jobb oldalival végződjön. Ha egy játékos nem talál megfelelő szót egy sorhoz, azt üresen hagyhatja. Az első játékos, aki minden sort kitöltött, azt mondja: „Állj!" Ekkor mindenki abbahagyja az írást, bár a megkezdett szavakat be lehet fejezni.

Pontozás: A szavakat összehasonlítják úgy, hogy mindenki sorban felolvassa a sorokhoz írt szavakat. Ha egy szót többen is írtak, azért 5 pont jár. Egyedi szavakért 10 pont jár, és ha egy sorban csak egy játékos talált szót, míg a többiek nem, akkor 20 pont jár.

A játék vége:
A játék előre megbeszélt számú kör után ér véget. Az nyer, akinek a végén a legtöbb pontja van.

187. Szavak keresése

Egy írásos játék gyors gondolkodásúaknak.

Játékosok száma: kettő vagy több
Eszközök: papír és ceruza minden játékosnak

Játék előkészítése és menete:

Minden játékos kap egy lapot és egy ceruzát. Egy játékos mond egy legalább 10 betűs szót, például „UNOKÁK". Az egyik játékos időt mér, mert a következő 3 (vagy 4, 5) percben minden játékosnak az alap szó betűiből kell minél több új szót alkotnia – minél többet, annál jobb. Minden szófaj megengedett, de nem használhatók földrajzi nevek, rövidítések, tulajdonnevek vagy idegen szavak. Az újonnan képzett szavak rövidebbek lehetnek az alap szónál, de egy betűt egy új szóban sem szabad többször felhasználni, mint ahányszor az alap szóban szerepel.
Példa: Az „UNOKÁK" szóból például a következő szavakat lehet alkotni: UNOKA, KAN, OKA, KÁN, NŐ, AKKU, ÁNOK stb.
Ebben a játékban a gyorsaság dönt, hiszen minél több szót talál valaki, annál jobb.
Pontozás: Amikor lejár az idő, következik a kiértékelés. Egy játékos sorban felolvassa az új szavait, a többiek pedig ellenőrzik, hogy megtalálták-e ugyanazt a szót. Ha igen, akkor ezekért a szavakért 5 pont jár. Az ismétlődő szavakat kihúzzák. Ha egy játékos olyan szót talált, amit más nem, azért 10 pont jár. Amikor az első játékos végzett a felolvasással, a következő játékos olvassa fel a még ki nem húzott szavait, és a többiek ugyanígy járnak el. Ez addig folytatódik, amíg minden szónak pontértéke nem lesz.

A játék vége:
Az a játékos nyer, akinek a végén a legtöbb pontja van. De máris kezdődhet egy új kör egy új szóval...

188. Hosszú beszéd – rövid lényeg!

A közmondások játéka.

Játékosok száma: kettő vagy több
Eszközök: papír és ceruza minden játékosnak

Játék menete:
A közmondások lényege, hogy egy bonyolult helyzetet röviden és tömören fogalmaznak meg, így azonnal érthető, miről van szó. Ebben a játékban viszont pontosan fordítva kell eljárni. Minden játékos választ egy ismert közmondást, de nem mondja ki hangosan. Ezután megpróbálja a közmondását a lehető legbonyolultabb módon kifejezni, vagyis a tömör mondanivalót hosszasan és körülményesen írja le.
Példák: „Egy nem pontosan meghatározott méretű földmélyedés elkészítése abból a célból, hogy az abból kitermelt anyag egy másik ember számára csapdaként szolgáljon, gyakran oda vezet, hogy a kezdeményező maga is megismerkedik gödrének legmélyebb pontjával." Ez valójában így hangzik: „Aki másnak vermet ás, maga esik bele."
Vagy: „Egy földműves intelligenciája fordítottan arányos a terményeinek méretével." Ez eredetileg így hangzik: „A legbutább parasztnak van a legnagyobb krumplija."
Ha minden játékos leírta a saját közmondását körülményesen megfogalmazva, az új leírásokat sorban felolvassák. Az, aki elsőként kitalálja az eredeti közmondást, kap egy pontot. Az a játékos nyer, akinek az előre megbeszélt játékkörök után a legtöbb pontja van.

189. Az újsághír-sztori

Egy szórakoztató módja a történetírásnak.

Játékosok száma: kettő vagy több
Eszközök: papír és ceruza minden játékosnak, valamint egy újságoldal

Játék előkészítése és menete:
Először kijelölnek egy játékost, aki az újságoldal szövegéből az ábécé minden betűjéhez választ egy tetszőleges szót. A többi játékos lejegyzi ezeket a kiválasztott szavakat a saját lapjára. (A ritkán előforduló betűk kimaradhatnak!) Fontos, hogy az adott játékos ne csak főneveket válasszon, hanem igéket, mellékneveket, névmásokat és más szófajokat is. Miután körülbelül 20-25 szót összegyűjtöttek, kezdődhet a játék: most minden játékos feladata, hogy a rendelkezésre álló szavakból egy értelmes történetet írjon. Egyetlen szót sem használhat fel többször, mint ahányszor az szerepel a listán! Ha valami nem illik bele a történetbe, egyszerűen kihagyhatja. Természetesen az ilyen történetek általában viccesen „törik" a nyelvtant.
A történetírásra meghatározott időt adnak, például 5 percet. Amikor letelik az idő, minden játékos felolvassa a történetét.
Pontozási lehetőségek:
1. Mindenki pontozza a történeteket úgy, hogy a legjobbnak annyi pontot adnak, ahány játékos van, a második legjobbnak eggyel kevesebbet, és így tovább.
2. Minden játékos megszámolja, hogy hány szót használt fel a listáról, és ezzel arányosan kap pontot.
(A játék előtt érdemes megegyezni a pontozási módszerről!)

A játék vége:
A meghatározott számú forduló után összesítik a pontokat. A legtöbb pontot elérő játékos lesz a „hét költője" és megnyeri a játékot.

190. RPEDÓJÁTÉK

Egy régóta ismert kétszemélyes játék.

Játékosok száma: kettő
Eszközök: négyzetrácsos papír és 2 ceruza

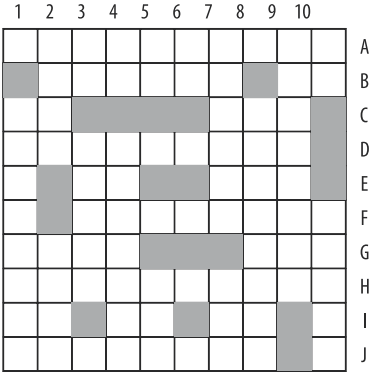
Játék előkészítése és menete:
Minden játékos először rajzol két játéktáblát a négyzetrácsos papírjára, mindegyik táblának 10×10-esnek kell lennie. Ez a két „csatatér" lehet egymás mellett vagy alatt. A két négyzetet egy koordinátarendszer alapján osztják be: vízszintesen a számok (1–10) és függőlegesen a betűk (A–J) mentén.

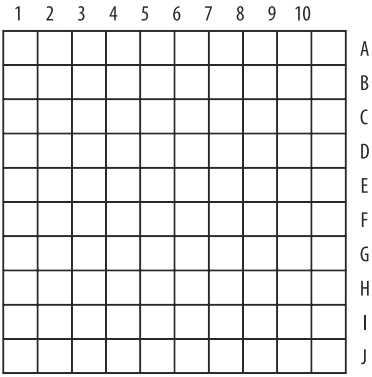
Az első négyzet a játékos „flottanégyzete," amelybe a saját hajóit rajzolja be:
- 1 csatahajó (4 mező hosszú)
- 2 cirkáló (mindegyik 3 mező hosszú)
- 3 torpedóromboló (mindegyik 2 mező hosszú)
- 4 tengeralattjáró (mindegyik 1 mező hosszú)

Összesen tehát 10 hajó kerül a flottanégyzetbe. Fontos, hogy a hajók nem érinthetik egymást, legalább egy mező távolságnak kell lennie közöttük, de a táblaszélig érhetnek. A játékosok úgy helyezik el a hajókat, hogy a másik ne lássa az elrendezést.

Játék menete:
A játékot az egyik játékos kezdi, és megnevez egy mezőt, például „1 – C" vagy „5 – F." Az ellenfél megnézi a flottanégyzetében, hogy a lövés talált-e egy hajót. Ha eltalált egy hajót, azt mondja: „Talált!" Ha üres mezőre lőtt, azt mondja: „Víz." Ha egy hajó minden mezőjét eltalálták, az utolsó találatnál azt kell mondania: „Elsüllyedt!" Az eredmény alapján a lövést leadó játékos a második táblájára jegyzi fel az információt. „Víz" esetén egy X-et tesz az adott mezőre, és az ellenfél következik. Találat esetén a mezőt beszínezi, és újabb lövést adhat le.

A játék vége:
Az nyer, aki elsőként elsüllyeszti az ellenfele összes hajóját, és így ő lesz a legjobb „admirális."





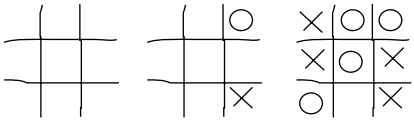
191. Amőba (Tic-Tac-Toe)

Egy klasszikus, gyorsan játszható írásos játék.

Játékosok száma: kettő
Eszközök: papír és ceruza

Játékelőkészítés és menete:
Az amőba eredetileg egy egyszerű társasjáték volt, de papíron, ceruzával is gyorsan játszható. A játéktáblát négy vonallal rajzolják meg, hogy 3x3-as rácsot képezzen (9 mező). Mindkét játékos választ egy szimbólumot: vagy az X-et vagy az O-t. A sorsolás alapján az első játékos kezdhet, és a választott szimbólumát berajzolja az egyik üres mezőbe. Ezután a másik játékos következik, aki a saját szimbólumát egy másik üres mezőbe helyezi. A játék célja, hogy valaki három saját szimbólumot helyezzen el egy vízszintes, függőleges vagy átlós sorban. Aki ezt először megteszi, nyer, és a következő játékban ő kezdhet. Ha egyik játékosnak sem sikerül három egy sorban lévő szimbólumot elhelyeznie, döntetlen az eredmény, és újra kell sorsolni a kezdőt.

Játék vége:
Előre megbeszélt számú játszma után összesítik, ki nyerte a legtöbbet. Az a játékos lesz a végső győztes, aki a legtöbb alkalommal nyert.



Játéktábla | **2 jel van elhelyezve** | **a „kör" nyert**

192. Számok Amőba (Zahlen-Tic-Tac-Toe)

A klasszikus változata egy szórakoztató variációja.

Játékosok száma: kettő
Eszközök: papír és ceruza minden játékosnak

Játék menete:
A játék ugyanúgy zajlik, mint a hagyományos amőba (Tic-Tac-Toe), de egy érdekes különbséggel:

- Az A játékos az 1, 3, 5, 7 és 9-es páratlan számokat használhat, míg a B játékos a 2, 4, 6 és 8-as páros számokat jegyzi be.
- A cél mindkét játékos számára, hogy vízszintes, függőleges vagy átlós sorban három számot helyezzen el, melyek összege 15 legyen.

Fontos, hogy a játékosok a másik játékos számait is felhasználhatják a sorok létrehozásában. Előfordulhat, hogy egy szám több sor befejezését is lehetővé teszi.
A játék során ajánlott különböző színű tollakat használni, hogy könnyen meg lehessen különböztetni a két játékos számait.

Játék vége:
Aki először eléri, hogy három szám összege 15 legyen egy sorban, az nyer.

193. A Ceruza-utazás

Ki éri el először az ellenfél alapvonalát?

Játékosok száma: kettő
Eszközök: kockás papír és ceruza minden játékosnak

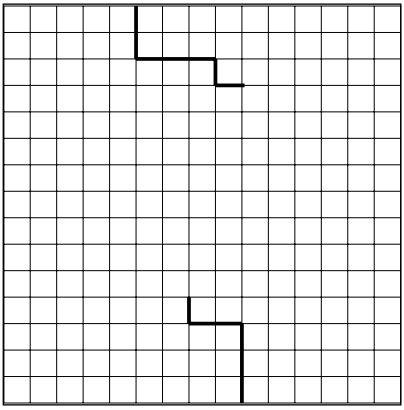
Játék előkészítése és menete:
A játék előtt a kockás papíron egy 15 x 15 négyzetes mezőt kell rajzolni. Két, egymással szemben elhelyezkedő alapvonalat húzunk, amelyek a két játékos rajtvonalaiként szolgálnak. A cél, hogy mindkét játékos elérje az ellenfél alapvonalát úgy, hogy ceruzavonallal összeköti a két alapvonalat, miközben megakadályozza, hogy az ellenfél ezt megtudja tenni.

Játék menete:

- A játékosok felváltva lépnek, és minden lépésnél egyetlen, egy négyzet nyi hosszúságú vonalat húznak előre vagy oldalra.
- Fontos szabály, hogy a két játékos vonalai nem keresztezik egymást.
- Ha egy játékos már nem tud lépni, elveszíti a játékot.
- Az alapvető cél, hogy az egyik játékos elérje az ellenfél alapvonalát.

Játék vége:
A játékot az a játékos nyeri, aki először éri el az ellenfél alapvonalát.

Célszerű, hogy a két játékos különböző színű ceruzát használjon, hogy könnyebben nyomon követhető legyen a két vonal.



194. Keresztrejtvény

Oldd meg a saját rejtvényed!

Játékosok száma: kettő
Szükséges eszközök: négyzetrácsos papír és toll mindkét játékosnak, radír

Először mindenki készítsen egy körülbelül 15-20 négyzet hosszúságú oldalú téglalap vagy négyzet alakú területet, és ossza fel azt úgy, mint egy keresztrejtvényt. Ezután mindkét játékosra érvényes az alapszabály: „Próbálgatással többre jutsz, mint tanulással!" Vagyis felváltva írjon mindenki egy-egy főnevet vízszintesen vagy függőlegesen a mezőkbe, úgy, hogy a szavak összekapcsolódjanak és értelmes kapcsolatokat alkossanak. Ahol már nem lehet folytatni, ott lehet egy megállási pontot jelölni. Ha egy sorba jobb szót találunk, akkor az eredeti szót kitöröljük, és az új szót írjuk be a helyére. Miután mindenki végzett ezzel a lépéssel, egy kitöltött keresztrejtvény jön létre.

Ezután minden szó első mezőjébe, vízszintesen és függőlegesen, egy-egy számot írunk, és megpróbáljuk a szavakat célzott meghatározásokkal leírni.

Példák: Ha a beírt szó például „KUTYAÓL", akkor így írhatjuk körül: „Népszerű háziállat lakóhelye". Ha a szó „NAP", akkor írhatjuk például: „A naprendszerünk központja", vagy hasonló módon.

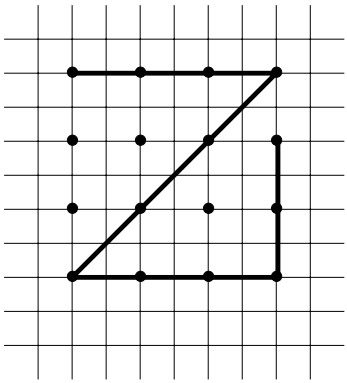
Végül az eredeti megoldási szavakat kitöröljük – ezzel készen is van a keresztrejtvény. Játékként akkor válik érdekessé, ha ezt az eljárást minden játékos külön végzi el, így mindenki elkészít egy saját keresztrejtvényt. Ha most a rejtvényt a bal oldalon ülő játékosnak átadjuk, mindenki egy új keresztrejtvényt oldhat meg.

195. Vonalhúzás

Aki utoljára húz, az nyer!

Játékosok száma: kettő
Szükséges eszközök: négyzetrácsos papír és toll mindkét játékosnak

Először a négyzetrácsos papíron egy szabályos pont-rácsot rajzolunk, ahol a pontok egymástól kb. 2-3 négyzet távolságra helyezkednek el. Lehet például 5 x 5 vagy 4 x 4 pontot rajzolni. Ezután sorsolással eldöntjük, ki kezdheti a játékot. Az első játékos a rácson belül tetszőleges számú pontot összeköthet egy egyenes vonallal.
A másik játékosnak ott kell folytatnia, ahol az előző játékos abbahagyta, de a húzás irányát megváltoztathatja. A játékosok felváltva húznak vonalat, amíg egyikük már nem tud további vonalat húzni.Az a játékos nyer, aki az utolsó vonalat húzta. A következő játékot is ő kezdheti.



196. Szókereső

Egy népszerű írásos kitalálós játék.

Játékosok száma: kettő
Szükséges eszközök: papír és toll mindkét játékosnak

A játék célja, hogy kitaláld az ellenfeled szavát, mielőtt ő találná ki a tiédet. A játék menete a következő: először megállapodtok egy adott szóhosszúságban, például 6 betűben. Mindkét játékos kitalál egy szót a megbeszélt betűszámmal, de nem írja le a szót, hanem helyette minden betű helyére egy pontot rajzol. Ebben az esetben tehát minden játékos papírján 6 pont áll egymás mellett. Ezután sorsolással eldöntitek, ki kezd. Az első játékos mond egy tetszőleges betűt az ábécéből. Az ellenfél megnézi, hogy szerepel-e ez a betű a szóban. Ha igen, akkor be kell írnia azt (akár többször is, ha több helyen szerepel) a megfelelő helyekre. Emellett a játékos újra mondhat egy betűt. Ha a betű nem szerepel a szóban, akkor az ellenfél azt mondja: „Mellé!" és most ő próbálkozhat egy betűvel. Így a szavak egyre átláthatóbbá válnak. Az nyer, aki először kitalálja az ellenfele szavát. És már vár is a következő szó...

197. Lehetetlen lények

Egy szórakoztató írásos és rajzos játék.

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: papír és toll mindenkinek

Ebben a játékban nem az a cél, hogy nyerjünk, hanem hogy jól szórakozunk. Minden játékos kap egy papírlapot, és hosszában négy egyforma részre hajtja azt. Az első, legfelső részbe mindenki rajzol egy élőlény fejét – lehet ember vagy állat, bármi. A nyakrészt kicsit meghosszabbítva rajzolja át a hajtásvonalon, hogy a következő játékos láthassa a folytatás helyét. Ezután mindenki hátrahajtja az első részt, hogy a következő játékos ne láthassa az előző rajzot, és balra adja a lapját. Most minden játékos – a nyak folytatásával kezdve – megrajzolhatja a lény felsőtestét, bármit, ami eszébe jut, nincsenek szabályok vagy határok! Ismét hátrahajtják a lapot, hogy elrejtsék a rajzot, és továbbadják balra. Ezután következik az alsótest, végül pedig a lábak rajzolása. Amikor mindenki elkészült, a „műalkotásokat" kihajtogatják és megmutatják. A nevetés garantált!

198. Ottó bácsi kövér a párnák közt

Egy vicces és kreatív írásos játék.

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: papír és toll mindenkinek

Minden játékos hosszában négy oszlopra hajtja a papírlapját. Ezután a lapot kinyitják és vízszintesen maguk elé veszik. Az első oszlop fölé írják: „KI?", a második fölé: „MIT CSINÁL?", a harmadik fölé: „HOGYAN?", és a negyedik fölé: „HOL?". Ezzel meg is határozták, hogy melyik oszlopba mit kell írni. Most kezdődik a játék: mindenki beír egy személyt az első oszlopba, lehetőleg egy ismerőst vagy híres személyt, például „OTTÓ BÁCSI". Az oszlopot ezután hátrahajtják, és a lapot balra adják. Ezután mindenki ír egy cselekvést a második oszlopba, például „ÜL". Ismét elrejtik a cselekvést hátrahajtással, és továbbadják a lapot balra. Most egy tulajdonság vagy körülmény következik, ami jellemzi, hogyan történik a cselekvés, például „KÖVÉREN". Újra hajtás és továbbadás. Végül mindenki beír egy helyszínt az utolsó oszlopba, például „A PÁRNÁK KÖZT". Ha mindenki kész, a lapokat kihajtogatják, és minden játékos lassan, ízlelgetve felolvassa az értelmetlen mondatokat – a nevetés garantált!

199. Vakrajzolás

Egy vicces és kreatív játék.

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: papír és toll mindenkinek, kendő a szem bekötéséhez

Körben haladva minden játékos sorra beköti a szemét egy kendővel. Ezután a többiek eldöntik, mit kell a „vak" játékosnak lerajzolnia – lehet egy tárgy, egy állat, egy növény vagy bármi más. Ebben a játékban a rajzolás és a nézők számára a figyelés is óriási szórakozást nyújt.

200. Találd ki, ki vagy!

Egy nagyszerű kérdezz-felelek játék.

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: papír, fejpánt, vastag toll

Játék előkészítése:
Először kiválasztotok egy játékost, aki elhagyja a szobát. A bent maradók közösen kitalálnak egy ismert mesehőst, híres színészt, legendás lényt stb., például „Hófehérkét". Ezt a nevet nagy betűkkel felírják egy papírdarabra. Ezután a játékost visszahívjátok, és a cetlit a fejpánt segítségével a homlokára rögzítitek. Így a játékos maga nem látja a feliratot, de mindenki más igen.

Játék célja:
A homlokán lévő fogalom alapján a játékos célja, hogy ügyes kérdésekkel kiderítse, „ki vagy mi ő".

Játék menete:
A kiválasztott játékos sorban tehet fel kérdéseket, hogy kiderítse, ki vagy mi ő. A kérdéseket úgy kell megfogalmaznia, hogy a többiek „IGEN" vagy „NEM" választ adhassanak rá. Például kérdezheti: „Élőlény vagyok?", „Van két lábam?", „Állat vagyok?", vagy „Nő vagyok?" A többi játékos ezekre „IGEN" vagy „NEM" válaszokkal reagál.
Ha a játékos úgy érzi, megoldotta a rejtvényt, közvetlenül megkérdezheti, például: „Én vagyok Hófehérke?"
Fontos szabály: Ha a játékos közvetlen kérdést tesz fel, de rosszul tippel, akkor veszít, és ebben a körben több kérdést nem tehet fel. A következő játékos veszi át a játékot.

Játék vége:
A játék akkor ér véget, amikor a játékos kitalálja, ki vagy mi ő, vagy ha egy közvetlen kérdés során rossz választ ad. Ezután új forduló kezdődhet, egy másik játékos megy ki a szobából. Az egyik játékos számolja a kérdések számát, amit minden játékos a saját megfejtéséhez használ. Az lesz a győztes, aki a legkevesebb kérdéssel találja ki magát.

201. Stopp!

A játékot az nyeri, aki ügyesen tud körülírni.

Játékosok száma: négy vagy több
Szükséges eszközök: néhány kis papírcetli, ceruza, karóra vagy stopper

Játék előkészítése:
Először a játékosok két csapatra oszlanak. Legalább négy játékosra van szükség, hogy mindkét csapatban legyen legalább két fő. Minden csapat kap néhány cetlit, és minden cetlire felírnak egy kitalálandó fogalmat, amit aláhúznak. Az aláhúzott fogalom alá öt tiltott szót írnak, amelyeket a körülírás során nem szabad használni, pedig hasznosak lennének.

Példa:
- Kitalálandó fogalom: FELHŐKARCOLÓ
- Tiltott szavak: TORONYHÁZ, NEW YORK, ÉG, KING KONG, MANHATTAN

Minden cetlire tehát egy fogalom és öt tiltott szó kerül. Mindkét csapat készít egy kisebb készletet ilyen cetlikből.

A játék célja:
Egy csapattag megkap egy fogalmat a másik csapattól, és megpróbálja úgy körülírni, hogy a saját csapata fél percen belül kitalálja. A körülírás során nem használhatja sem a keresett fogalmat, sem a tiltott szavakat.

Játék menete:
Miután a cetlik megírása elkészült, a játék elkezdődik. Az első csapatból egy játékos előrelép, és kap egy cetlit az ellenfél csapatától. Egy másik játékos az ellenfél csapatából figyeli az időt, és elindítja: „Rajta!" Most a csapattag megpróbálja úgy körülírni a fogalmat, hogy a saját csapattársai kitalálják azt. A csapattársak közben hangosan mondják a lehetséges megoldásokat, hátha eltalálják a keresett fogalmat.

Az ellenfél csapatából egy játékos figyeli a „körülírót," hogy ne használja a keresett szót, annak részeit vagy a tiltott szavakat. Ha mégis elhangzik egy tiltott szó, azonnal „Stopp!" kiáltással leállítja a játékot, és a csapat nem kap pontot. Ha viszont a csapat időn belül helyesen kitalálja a fogalmat, kap egy pontot. Ezután a másik csapat következik.

A játék vége:
A játék addig folytatódik, amíg mindkét csapat ugyanannyiszor próbálkozott fogalom körülírásával. Az nyer, akinek a legtöbb pontja van. De a nevetés és a jó szórakozás mindenképpen garantált!

202. Kártya-kocka-akciójáték

A játék az aktív társaságnak.

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: papír, toll, kártyapakli (32 lapos), dobókocka és minden játékosnak egy bábú

Játék előkészítése:
Először közösen kitaláltok olyan feladatokat, amelyeket azonnal és könnyedén végre lehet hajtani. Példák: 5 fekvőtámasz, 10 ugrás egy lábon, önarckép rajzolása csukott szemmel, rögtönzött négysoros vers írása, székre állva kukorékolás, 30 másodpercig komoly maradás, miközben a többiek vicceket mondanak vagy grimaszokat vágnak, stb. Minden feladatot egy külön cetlire írjatok fel. Ezután hajtsátok össze a cetliket, és tegyétek őket egy halomba az asztal közepére. A kártyákat keverjétek meg, és rakjátok le nyitott körben a cetlik köré. Minden kártya egy mezőt jelöl, így egy 32 kártyalapos körpályát kaptok. Minden játékos válasszon egy bábút, és helyezze egy tetszőleges kártyára. Mindegyik játékos dob a kockával, és aki a legnagyobb számot dobja, az kezdi a játékot.

Játék menete:
Minden játékos dob a körében, és annyi kártyamezőt lép előre az óramutató

járása szerint, amennyit dobott.
- Ha egy játékos képes kártyán (ász, király, dáma vagy bubi) áll meg, húznia kell egy cetlit a középről, és teljesítenie kell a rajta lévő feladatot.
- Ha egy számkártyán áll meg, nem történik semmi.

Miután a játékos teljesítette a feladatot (vagy ha nem volt akció), a következő játékos dob.

A játék vége:
A játék addig tart, amíg az összes feladat elfogy. A játék hossza tehát attól függ, hogy hány feladatot írtatok fel kezdetben. Ebben a játékban nincs egyetlen nyertes, mivel mindenki együtt szórakozik, és ez a legfőbb cél.

203. Én látok valamit, amit te nem látsz

Egy ismert klasszikus játék – ideális utazáshoz.

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: Nincs szükség eszközökre

Az „Én látok valamit, amit te nem látsz" játékot bárhol lehet játszani: születésnapi zsúron, családi körben vagy ideális az autóban, ha például dugóban állunk. A játék egyik résztvevője titokban kiválaszt egy tárgyat a szobában vagy az autó körül. Ha döntött egy tárgy mellett, elkezdi leírni azt a következő szavakkal: „Én látok valamit, amit te nem látsz… és az kék." Ekkor a többi játékos sorban tippelhet, hogy melyik tárgyra gondolt. Ha nem találják el, a játékos újabb támpontot ad: „Én látok valamit, amit te nem látsz… és az a szekrényen áll." Újra tippelhetnek a többiek, és ez addig folytatódik, amíg valaki el nem találja a keresett tárgyat. A végén lehet egyre konkrétabb jeleket adni, például: „… és általában virágok vannak benne." Ebben az esetben például egy vázára gondoltunk. Aki elsőként eltalálja a tárgyat, az választhatja ki a következőt, és indulhat egy újabb kör. Ha szeretnétek, előre megegyezhettek, hogy hány kört játszotok, például tízet. Aki a legtöbbször találja el, az lesz a játék győztese.

204. Vicces szakma-kitalálósdi

Ki vagyok én, vagy mi vagyok én?

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: Nincs szükség eszközökre

Az egyik játékos kiválaszt egy szakmát, amit a többieknek ki kell találniuk. A játék során a többiek felváltva tehetnek fel neki kérdéseket. A kérdéseknek „IGEN" vagy „NEM" válasszal kell megválaszolhatóknak lenniük. Arra viszont, hogy konkrétan melyik szakmára gondolt, nem lehet rákérdezni (például: „Talán pék vagy?"). Ha valaki mégis megkérdezi és nem találja el, akkor abban a körben kiesik a játékból. Függetlenül attól, hogy a válasz „IGEN" vagy „NEM", minden játékos csak egy kérdést tehet fel egy körben. A játék addig folytatódik, amíg valaki el nem találja a szakmát, és ezzel megnyeri a kört. Ő választhatja ki a következő szakmát.

Példa:
1. Ritka a foglalkozásod? – NEM
2. Ez a szakma mindenhol létezik? – IGEN
3. Nálunk a faluban is? – IGEN
4. Nálad lehet vásárolni? – IGEN
5. Lehet nálad játékot is venni? – NEM
6. Talán kenyeret árulsz? – IGEN
7. Pék vagy? – IGEN

205. Rendszámtábla-játék

Az autós játék!

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: Papír és toll

Ez a játék tökéletes hosszabb autópályás utazásokhoz, de játszható akkor is, ha egy ablakból jó rálátás nyílik az elhaladó autók rendszámaira. A játék „alapanyaga" az elhaladó autók rendszámának betűi (a számokat nem használjuk). Emellett mindenkinek szüksége lesz egy kis nyelvi kreativitásra. Tegyük fel, hogy Ön előtt elhalad egy Bochumból származó autó „BO-FB-223" rendszámmal. A feladat az, hogy minél gyorsabban kitaláljunk egy vicces mondatot vagy frappáns szólást, amely négy szóból áll, és minden szó a rendszám egy-egy betűjével kezdődik. Az első, aki kitalál egy vicces mondatot, pontot kap, amit beírnak egy táblázatba a játékosok neve mellé.

Példák:
- „Búcsúzom, ó, fáradt barátom!"
- „Bocsánatot oltalmazok, fákat bontok!"
- „Bárányokat óvni fárasztó biznisz!"

Az nyer, aki egy előre megbeszélt számú kör után a legtöbb pontot gyűjtötte össze.
Próbálják ki azonnal: LAU-TH-111! Ki talál ki először egy jó mondatot?

206. A Szólánc Játék

Egy vidám nyelvi játék

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: Nincs szükség eszközökre

A gyors és szórakoztató szóasszociációs játék előnye, hogy szinte bármennyi játékos részt vehet benne. Három különböző változatban is játszható. Az első játékos kezd egy összetett főnévvel, ami legalább két főnévből áll. A következő játékosnak egy új összetett főnevet kell mondania, amely az előző szó utolsó részével kezdődik. Ezután a következő játékos folytatja, és így tovább. Aki nem tud új szót mondani, kap egy mínuszpontot, és új játék kezdődik. Az nyer, akinek 10 vagy 20 kör után a legkevesebb mínuszpontja van. A játékot az összetett szavak utolsó részével, a szavak utolsó szótagjával, vagy akár az utolsó betűvel is lehet játszani. Minél gyorsabban játszik a csoport, annál szórakoztatóbb!

Példák:
- Összetett szavak szerint: autópálya – pályaudvar – udvarház – háztető – tetőablak – ablakpárkány – párkányvirág...
- Szótagok szerint: virág – rag – ragadó – dombor – borda – dáma...
- Betűk szerint: róka – alma – asztal – liliom – mocsár – répa...

Próbálják ki, és élvezzék a szójáték gyors fordulatait!

207. Betű-kereső játék

Egy játék, amit bárhol játszhatunk

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: Papír és toll, esetleg óra

Először készítünk egy táblázatot a játékosok neveivel, ahová majd a pontokat vezetjük. Minden játékos kap egy véletlenszerűen kiválasztott betűt az ábécéből. Gyerekeknél ezt például a szülők választhatják ki. Minden játékosnak más-más betű jut. Ezután mindenkinek olyan tárgyakat kell megneveznie a szobában vagy azon kívül (vagy autóban játszva az autóban vagy azon kívül), amelyek az adott betűvel kezdődnek. A megnevezett tárgyaknak láthatóaknak kell lenniük. Ha három tárgy túl könnyű, a szám növelhető ötre vagy akár hétre is.

A játékot időre is lehet játszani, például 1-2 perc állhat rendelkezésre a tárgyak megnevezésére. A pontozás bonyolítható plusz- és mínuszpontokkal, és 10 játék után az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Példa:
- **Fritz (L)**: lóhere, lámpa, lámpás, lámpafény
- **Egon (H):** ház, hering, hegyező
- **Lotte (F):** fa, fal, filctoll

Aki a legtöbb tárgyat találja meg adott időn belül, pontot kap. Próbálják ki, és élvezzék a versenyt!

208. A Bolondos Lexikon Játék

Vajon mi lehet az az „ara”?

Játékosok száma: Négy vagy több
Szükséges eszközök: Minden játékosnak papír és toll, egy lexikon

Játék előkészítése:
A játék lényege, hogy legyen egy lexikon (vagy akár több), amelyben lehetőség szerint ismeretlen vagy idegen szavakat találunk, a hozzájuk tartozó meghatározásokkal. A lexikon a játék középpontjában lesz. Az első körben egy játékos vállalja a játékmester szerepét, majd minden körben más veszi át ezt a szerepet. Minden játékos – beleértve a játékmestert is – kap egy papírlapot és egy tollat. Fontos, hogy a lapok egyformák legyenek.

Játék célja:
Az a feladat, hogy egy ismeretlen fogalmat úgy írjunk körül, mintha az egy lexikon definíciója lenne, még ha fogalmunk sincs a szó valódi jelentéséről. A lényeg, hogy a meghatározásunk meggyőző legyen, hogy a többiek igaznak tartsák, még ha teljes képtelenség is.

Játék menete:
1. A játékmester titokban kiválaszt egy ismeretlen szót a lexikonból, és felírja a lapjára, amit a többiek számára jól láthatóan középre helyez. A szó jelentését azonban nem árulja el.
2. A többi játékos feladata, hogy a megadott szóra egy hihető, lexikonszerű meghatározást írjon, mintha az valódi lenne, de nem kell, hogy az igazi jelentést tükrözze.
3. Mialatt a játékosok (kb. 1-2 perc alatt) megfogalmazzák a saját „definícióikat”, a játékmester titokban leírja a szó valódi jelentését a saját lapjára.
4. Amikor letelt az idő, mindenki leadja a papírját a játékmesternek.

A játék csúcspontja:
A játékmester összekeveri a lapokat, majd egyesével felolvassa mindegyik definíciót, beleértve az eredeti, valós meghatározást is. A játékvezető nem árulhatja el, melyik definíciót olvassa éppen fel. Ezután minden játékos megpróbálja kitalálni, hogy melyik a valódi meghatározás.

Pontozás: A játékmester végül elárulja a helyes választ. Az a játékos, aki a helyes definícióra szavazott, kap egy pontot. Két bónuszpontot kap az a játékos, akinek a saját, kitalált meghatározását mások a valósnak hitték.

Játék vége:
Az eredményeket és pontokat egy táblázatba írjuk, majd a következő játékos veszi át a játékmester szerepét, és kiválaszt egy új szót. A játék addig tart, amíg minden játékosnak volt lehetősége játékmesterként játszani.

Példa az „ara” szó kitalált meghatározásaira:
1. Az alvilági nyelvben menyasszony vagy kedves megnevezése...?
2. Egy kalligráfus, azaz szépíró megnevezése...?
3. Bányában használt szénszállító kocsi...?
4. Egy osztrák édesség...?

Tudja, melyik a helyes válasz? Ellenőrizze a lexikonban!

---

209. Minden, ami nedves

Gyors gondolkodóknak szóló játék!

Játékosok száma: Három vagy több
Szükséges eszközök: Másodpercmutatós óra, 15 dámajáték-korong

Ez a szójáték gyors reakciókat kíván! Először elosztjuk a dámajáték-korongokat úgy, hogy minden játékos ugyanannyit kapjon. Ezután közösen kiválasztunk egy témát, például „Minden, ami nedves!”. A legidősebb játékos kezd, és megnevez egy szót, ami kapcsolódik a kiválasztott kategóriához, például „víz”. Az óramutató járásának megfelelő irányban minden játékosnak sorban kell mondania egy új szót a kategórián belül. Aki több mint 5 másodpercig gondolkodik (valaki méri az időt), vagy aki már elhangzott szót ismétel, annak egy korongot le kell adnia. Ha minden játékos háromszor sorra került, véget ér a kör. Ezután új kategóriát választunk, és indulhat a következő kör.

Aki elveszítette az összes korongját, kiesik a játékból. Az a játékos nyer, aki utoljára marad.

Példák:
- Minden, ami nedves: víz, zuhany, mosdókesztyű, óceán, lefolyó, vízvezeték, pocsolya, eső, eresz…
- Minden, ami repülni tud: repülőgép, sárkány, vitorlázó repülő, madár, rovar, szúnyog, hőlégballon…
- Minden, ami piros: paradicsom, eper, ajkak, tetőcserép, szív…
- Minden, ami forró: kályha, tűzhely, tűz, szerelem…

Jó játékot és gyors gondolkodást!

---

210. Szócsere

Egy szórakoztató, gyors játék

Játékosok száma: Három vagy több
Szükséges eszközök: Nincs szükség eszközökre

Ez a játék különösen akkor szórakoztató, ha nagyon gyorsan játszák. Sorban minden játékos mond egy összetett főnevet, amelynek az első betűit vagy szótagjait felcserélték. A többi játékos feladata, hogy minél gyorsabban kitalálja a helyes szót, és helyesen kimondja azt. Aki a leggyorsabban kitalálja, ő találja ki a következő szót. Egy gyors szócsere kezdődik, ahol nincs győztes és vesztes, csak a szórakozás számít, hiszen sok ilyen felcserélt szó nagyon viccesen hangzik, és nem mindig könnyű elsőre kitalálni!

Példák:
Ülás kóveg - Kólás üveg

---

211. Nevettetés

– Mert a nevetés egészséges...

Játékosok száma: Három vagy több
Szükséges eszközök: Papír és toll

Ez egy olyan játék, amelyet bárhol lehet játszani, ahol több ember van együtt. Ideális hosszabb utazásokhoz, hiszen egy hosszú autóút során a hangulat gyakran nullára csökken. Ilyenkor csak egy dolog segít – nevetni, nevetni, és még többet nevetni! A játék kezdéséhez kijelölünk egy játékost, akinek az a feladata, hogy egy meghatározott időn (például 60 másodperc) belül megnevettesse a többieket (autózáskor a sofőrt viszont nem!). A többi játékosnak természetesen mindent meg kell tennie azért, hogy ne nevessenek. Amíg csak bírják, komoly arcot kell vágniuk. A szabály így szól: aki utoljára nevet, az nevet a legjobban. Az a játékos, aki megkapta ezt a nehéz feladatot, bármit megtehet. Húzhat a leggrimaszosabb arcokat, mondhat bármilyen buta viccet és a legfurcsább mozdulatokat is megteheti. Minden megengedett. Ha 60 másodperc alatt sikerül megnevetettetnie egy vagy több játékost, kap egy pontot. Ha viszont nem sikerül senkit megnevettetnie az adott idő alatt, egy mínuszpontot kap. Mindkét esetben a következő játékos következik, akinek szintén 60 másodperce van arra, hogy megnevettesse a többieket. 10 vagy 20 kör után megállapíthatjuk, ki a győztes. A pontokat egy táblázatba írjuk be, amelyet a játékosok neveivel előzetesen elkészítünk. Ha szeretnénk, közös megegyezéssel növelhetjük az időt 2 percre vagy akár hosszabbra is. Ne felejtsük el: a nevetés egészséges!

---

212. Vicces állat-kitalálósdi

– Egy játék állatbarátoknak

Játékosok száma: Három vagy több
Szükséges eszközök: Papír és toll

Sorban minden játékos kitalál egy állatot, amit a többieknek ki kell találniuk. Érdemes olyan állatot választani, ami általánosan ismert, tehát nem például a délnyugat-mongóliai óriás skorpiót vagy az andalúziai erszényes disznót! Ha az első játékos kiválasztotta az állatát, a többiek egyszerű kérdéseket tehetnek fel neki, amelyekre csak „IGEN” vagy „NEM” választ adhat.

Ha 20 kérdés után sem sikerült kitalálni a keresett állatot (valaki egy papíron vonásokat húz minden kérdés után), akkor az „állat-szakértő" nyert. Ha az állatot kitalálják, akkor a találgató csapat nyert. Természetesen az állatra nem szabad közvetlenül rákérdezni („Az állat egy elefánt?"), hanem csak később lehet pontosan megnevezni. Egy új körben a következő játékos talál ki egy állatot, és a játék folytatódik…

Példa:

- Kurt: Az állat madár? NEM
- Willi: Az állat emlős? IGEN
- Lisa: Európában él? IGEN
- Kurt: Lehet háziállatként tartani? IGEN
- Willi: Van az állatnak karmai? IGEN
- Lisa: Ez egy macska! IGEN

213. Szuperdalok

Játékosok száma: Három vagy több
Szükséges eszközök: Papír és toll

Mindenki ismer gyerekdalokat vagy régi és új slágereket. Ebben a játékban minden játékos először kiválaszt egy dalt, majd erre a dallamra új, lehetőleg vicces szöveget talál ki. Miután minden dalszövegíró elkészült (a szöveget akár papírra is írhatják), mindenki előadja az új „slágerét". Ezután szavazással döntik el, melyik dal lett a legjobb, de senki sem szavazhat a saját dalára. Ezzel máris kezdődhet egy új forduló...

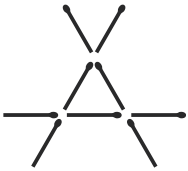
Példák:

- Az „A kő, a márvány széttörik" dalból lett: „A kövér tanárunk megtörik, mert a pizza nem ízlik neki..."
- A „Vidám a cigányélet" dalból lett: „Lassú a krumplihámozás..."
- Az „A majmok száguldanak az erdőben" dalból lett: „A tanárok bűzlenek, főnök váltja az alakját, az egész tanári szoba ordít:…"

SZÁMOS ÉRDEKES GYUFAREJTVÉNY IS ELÉRHETŐ, AMELYEKET CSAK FELNŐTTEK JELENLÉTÉBEN JÁTSZHATUNK!

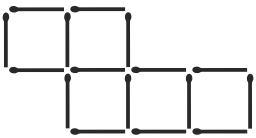
214.

Ez az alakzat kilenc gyufaszálból áll. Helyezzen át négy gyufát úgy, hogy egy öt háromszögből álló mintát kapjon! A háromszögek nem kell, hogy egyformák legyenek, és az egyik lehet a másik része is.



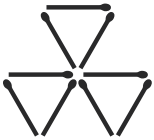
215.

Tizenhat gyufa szükséges ehhez az öt egyforma négyzethez. Helyezzen át csak két gyufát, hogy egy sorban négy azonos négyzetet kapjon!



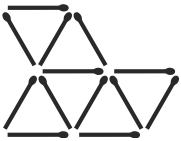
216.

Ez a kiegyensúlyozott ábra kilenc gyufából áll. Helyezzen át három gyufát, hogy egy három rombuszból vagy deltoidból álló szimmetrikus alakzatot kapjon.



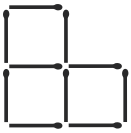
217.

Távolítson el három gyufát úgy, hogy három háromszög maradjon!



218.

Ez a tíz gyufából álló alakzat három négyzetet formál. Vegyen el egy gyufát, és cserélje meg három másik helyét, hogy egy négyzetet és két paralelogrammát kapjon!



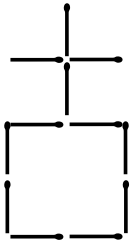
219.

Amint látható, tíz gyufa elegendő ahhoz, hogy ezt a „házat" létrehozza. Itt nyugatról látjuk. Helyezzen át két gyufát, hogy keleti nézetet kapjunk!

HU

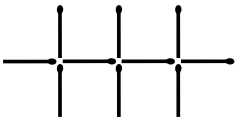
220.

Ez az ábra 12 gyufából áll. Helyezzen át öt gyufát úgy, hogy egy három azonos négyzetből álló alakzatot kapjon!



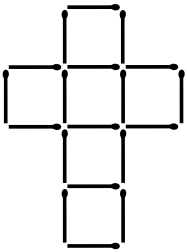
221.

Itt tíz gyufa van, de sehol egy négyzet. Helyezzen át négy gyufát, hogy két négyzetet kapjon.



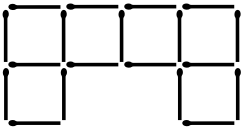
222.

Tizenkilenc gyufa szükséges ehhez a kereszthez. Helyezzen át hét gyufát, hogy egy négy négyzetből álló alakzatot kapjon!



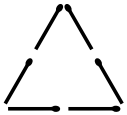
223.

Helyezzen át négy gyufát ebben az ábrában úgy, hogy egy új, mindössze öt négyzetből álló alakzatot kapjon!



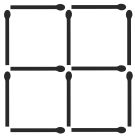
224.

Ebből az egyenlő oldalú háromszögből négy kisebb, szintén egyenlő oldalú háromszöget kell létrehoznia! Ehhez három gyufát hozzáadhat.



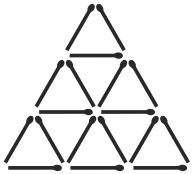
225.

Négy további gyufaszál hozzáadásával meg kell duplázni a négyzetek számát! Nem is olyan egyszerű – vagy talán mégis?



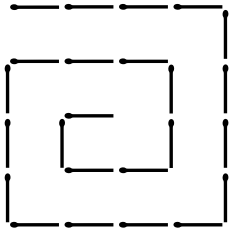
226.

Ebből a kilenc egyenlő oldalú háromszögből hat egyforma rombusz jöhet létre, ha hat gyufaszálat áthelyez.
Tipp: A rombuszok egyenlő oldalú paralelogrammák!



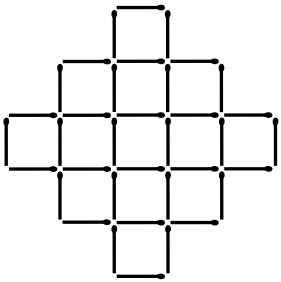
227.

Ebből a spirálból egy nagy és két kis négyzetet kell létrehozni, mindössze négy gyufa áthelyezésével!



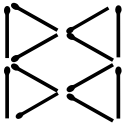
228.

Ebből az alakzatból négy gyufaszálat elvehet – és a 13 négyzetből csak nyolc egyforma négyzet maradjon!



229.

Négy gyufaszál áthelyezésével hat egyenlő oldalú háromszöget kell létrehozni ebből az alakzatból.

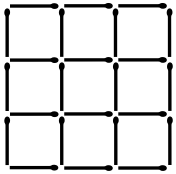


230.

Három háromszögből három egyforma paralelogramma (rombusz) jön létre, ha öt gyufát áthelyez.

231.

Nyolc gyufát eltávolíthat – és három négyzetnek kell megmaradnia! Tipp: Két négyzet kicsi, az egyik nagyobb. Több megoldás is lehetséges.

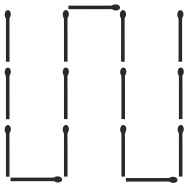


232.

Készítsen kilenc gyufából öt négyzetet!

233.

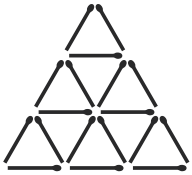
Mindössze négy gyufa áthelyezésével két négyzetet kell kialakítani ebből a kígyózó alakzatból. Hogyan?



HU

234.

Öt egyforma méretű háromszög jön létre, ha pontosan öt gyufát eltávolít ebből az alakzatból.

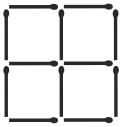


235.

Két egyforma rombusz keletkezik ebből a hatszögből, ha két gyufát áthelyez, és egyet hozzáad.

236.

Ugyanaz az alakzat, mint a 225. feladatban, de más a feladat: Helyezzen át négy gyufát úgy, hogy két különböző méretű négyzetet kapjon, amelyek nem érintkeznek!

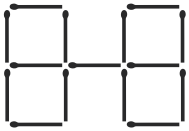


237.

Ha ennél az öt négyzetből álló alakzatnál hat gyufát áthelyez, csak négy négyzet marad, három kicsi és egy nagy.

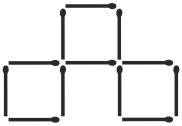
238.

Két gyufa áthelyezésével öt négyzetet kell létrehozni ebből az alakzatból!



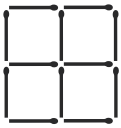
239.

Helyezzen át öt gyufát úgy, hogy ebből az alakzatból két négyzet jöjjön létre!



240.

Helyezzen át négy gyufát úgy, hogy három négyzet keletkezzen!

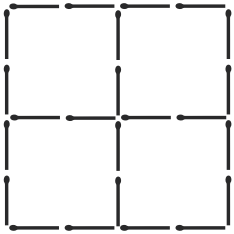


241.

Hogyan lehet ebből a 16 gyufából öt négyzetet létrehozni?

242.

Nyolc gyufa áthelyezésével és egy eltávolításával négy egyforma hatszöget kell létrehozni.

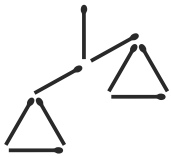


243.

Négy gyufát áthelyezve készítsen belőle egy szabályos keresztet!

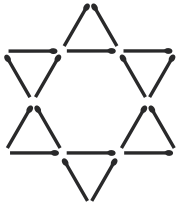
244.

Ahhoz, hogy ez a mérleg egyensúlyba kerüljön, mindössze hat gyufát kell áthelyezni.



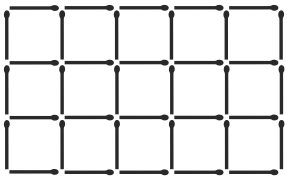
245.

Helyezzen át hat gyufát úgy, hogy hat egyforma és szimmetrikus négyszöget kapjon.



246.

Távolítson el 14 gyufát úgy, hogy hat egyforma négyzet maradjon!



247.

Hogyan veheti ki a középen lévő gyufát anélkül, hogy hozzáérne?

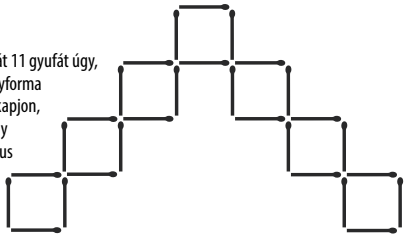
248.

Készítsen 12 gyufából egy tizenkétszöget, amely csak derékszögekből áll!

HU

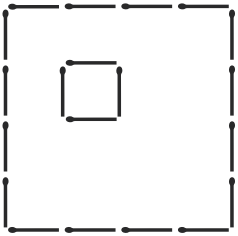
249.

Helyezzen át 11 gyufát úgy, hogy 10 egyforma négyzetet kapjon, amelyek egy szimmetrikus alakzatot alkotnak!



250.

Ez az alakzat egy telket ábrázol házzal. Ossza fel a telket tíz gyufaszál segítségével öt egyforma parcellára!

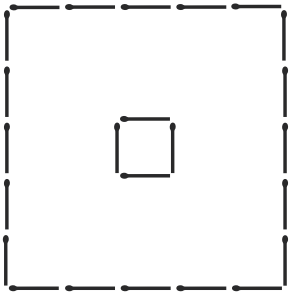


251.

Egy gyufaszálat eltávolítva a maradékból ismét hat egyforma, bekerített területet kell kialakítani!

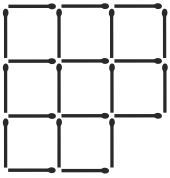
252.

Ez a telek, közepén egy tóval, húsz gyufaszál segítségével nyolc egyforma részre osztandó.



253.

Helyezzen át két gyufaszálat úgy, hogy hét egyforma négyzet keletkezzen!



254.

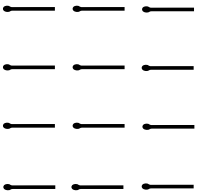
Hogyan lehet 13 gyufaszálból egy tojást kialakítani? A gyufaszálak csak függőlegesen és vízszintesen helyezkedhetnek el.

255.

Hogyan lehet egy ismert svájci íjászt tíz gyufaszállal ábrázolni?

256.

Helyezzen át három gyufaszálat úgy, hogy függőleges és vízszintes sorok alakuljanak ki, mindegyikben négy gyufával!



257.

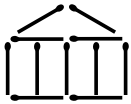
Hat gyufából négyzetet kell létrehozni. Hogyan lehet ezt megoldani? Tipp: Gondoljon „körülötte"!

258.

Kilenc gyufaszálból három egyforma négyzetet és két egyenlő oldalú háromszöget kell létrehozni! Hogyan lehet ezt megoldani?

259.

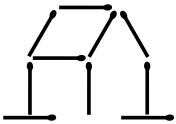
1. Feladat: Ebből az alakzatból két gyufa áthelyezésével 11 négyzetet kell kialakítani!



2. Feladat: A létrehozott alakzatból négy gyufa áthelyezésével 15 négyzetet kell létrehozni!

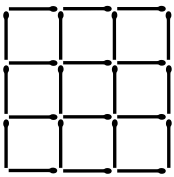
260.

Ebből a ház formájú alakzatból négy gyufaszál áthelyezésével két pezsgőspoharat kell kialakítani!



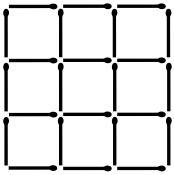
261.

Itt 14 négyzet található! Hat gyufaszálat kell eltávolítani, hogy csak három négyzet maradjon!



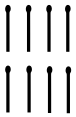
262.

Ismét 14 négyzet! Ebből az alakzatból négy gyufaszálat kell eltávolítani úgy, hogy csak öt négyzet maradjon!



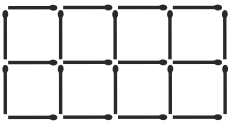
263.

Helyezzen el nyolc gyufaszálat úgy, hogy egy alakzatot kapjon, amely két különböző méretű négyzetet és négy egyforma háromszöget tartalmaz!



264.

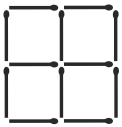
Négy gyufát úgy kell eltávolítani, hogy öt egyforma négyzet maradjon!



265.

. Feladat ehhez a négyzethez:

Vegyen el két gyufát úgy, hogy két négyzet maradjon!



266.

2. Feladat a fenti négyzethez:
Helyezzen át három gyufát úgy, hogy három négyzet keletkezzen!

267.

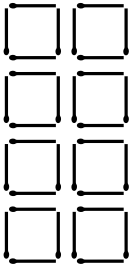
3. Feladat a fenti négyzethez:
Készítsen három nagy és négy kicsi négyzetet két gyufa áthelyezésével!

268.

4. Feladat a fenti négyzethez:
Ismét három egyforma négyzetet kell létrehozni, ezúttal négy gyufa áthelyezésével!

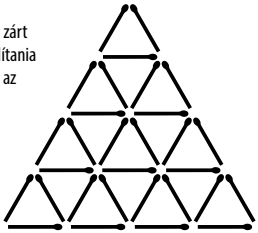
269.

Egy gazda 32 akadályból nyolc tehén számára legelőterületeket alakított ki. Másnap már csak 16 akadályt használ. Milyen mintában helyezte el ezeket?



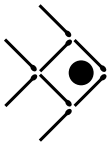
270.

Minden háromszögbe egy tehenet zárt a gazda. Hány akadályt kell eltávolítania ahhoz, hogy estére hazaterelhesse az összes tehenet?



271.

Helyezze át három gyufát és a pénzérmét úgy, hogy a hal az ellenkező irányba ússzon!



272.

Helyezzen át két gyufát úgy, hogy a pénzérme a lapát mellé kerüljön!

273.

Vegyen kettőt-kettőt a gyufaszálakból, és fordítsa meg őket. Ha háromszor megfordít két-két gyufát, mindegyiknek a feje a játékos felé kell nézzen. Fontos, hogy nem lehet kétszer ugyanazokat a gyufákat fordítani egymás után!

274.

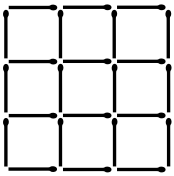
Távolítson el két gyufát úgy, hogy három négyzet maradjon!

275.

Távolítson el nyolc gyufát, hogy minden függőleges és vízszintes sorban négy vagy hat gyufa maradjon.

276.

1. Feladat ehhez az alakzathoz:
Helyezzen át 12 gyufát úgy, hogy két egyforma négyzet keletkezzen!



277.

2. Feladat a fenti alakzathoz:
Távolítson el négy gyufát úgy, hogy négy téglalap és két négyzet maradjon!

278.

3. Feladat a fenti alakzathoz:
Távolítson el nyolc gyufát, és hozzon létre négy négyzetet!

279.

4. Feladat a fenti alakzathoz:
Távolítson el nyolc gyufát, és hozzon létre két négyzetet!

280.

5. Feladat a fenti alakzathoz:
Vegyen el hat gyufát úgy, hogy három különböző méretű négyzet maradjon!

281.

6. Feladat a fenti alakzathoz:
Két egyforma és egy kisebb négyzet marad, ha nyolc gyufát eltávolítunk!

282.

7. Feladat a fenti alakzathoz:
Hat gyufát eltávolítva két négyzet és két egyforma hatszög marad!

283.

Négy fadarabot kell úgy elmozdítani, hogy ennek a fának a fájából egy boríték alakuljon ki!

284.

Hat gyufaszálból négy háromszöget alkotni lehetetlennek tűnhet, de mégsem az! Hogyan tudod megoldani ezt a problémát úgy, hogy nem töröd el a pálcikákat és nem is helyezed őket egymásra?

285.

Aki ehhez a játékhoz elég bátor, annak elsősorban nagyon biztos kézre van szüksége. Csak így sikerülhet 18 pálcikából felépíteni ezt a gyufahidat. A feladat a megfelelő sorrend megtalálása! Tipp: Használj hosszú, színes gyufákat!

286. Találd ki

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: Három gyufa játékosonként

Ennek a fejtörőnek a célja, hogy a játékosok megpróbálják kitalálni a játékban lévő összes pálcika számát. Minden játékos kap három pálcikát. Egy előre megbeszélt jelre minden játékos leteszi a játékhoz használt kezét az asztalra, amelyben lehet nulla, egy, két vagy három pálcika. Minden játékos másik kezében, amelyet általában az asztal alatt tartanak, a játékban nem szereplő pálcikák vannak. Az első játékos elkezdi tippelni a játékban lévő pálcikák számát. Az óramutató járásával megegyező sorrendben a következő játékos csak olyan számot tippelhet, amelyet még nem mondtak ki. Miután mindenki tippelt, minden játékos kiteszi a kezét, és megszámolják a pálcikákat. Aki eltalálta a játékban lévő pálcikák összesített számát, az eldobhat egy pálcikát, és kezdheti az új tippelési kört. Az a játékos nyer, aki először eldobja mindhárom pálcikáját.

287. Ivenni

Játékosok száma: kettő vagy több
Szükséges eszközök: 2 dobókocka, 10 gyufaszál

A tíz gyufaszálat az asztal közepére kell helyezni. Ezután minden játékos egyszerre dob a két kockával, körben haladva. Aki a legalacsonyabb összeget dobja a két kockaértékkel, annak egy gyufaszálat kell elvennie a középről. Tíz kör után az összes gyufaszál szétosztásra kerül. Most az a játékos, aki a legmagasabb körösszeget érte el, egy-egy gyufaszálat visszahelyezhet a középre. Aki nem rendelkezik több gyufaszállal, vagy az első tíz körben egyet sem kapott, az már nem veszít. A játék addig folytatódik, amíg csak egy játékosnak marad gyufaszálja – ő lesz a vesztes.

288. A játékmester

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: három gyufaszál játékosonként

Minden játékos kap három gyufaszálat. Az első játékos (Játékmester 1) meghatároz egy tétet, amelyet mindenkinek be kell tennie, ha játszani akar. Ezután Játékmester 1 megpróbálja megtippelni az összes játékban lévő gyufaszál számát. Ha eltalálja, megnyeri a teljes tétet (a potot), ha nem találja el, a pot marad.

Példa: Ha öt játékos játszik, Játékmester 1 a 12-t tippeli, de csak kilenc gyufaszál volt játékban. Ebben az esetben a játék és a tét beállítása a Játékmester 2-höz kerül. A többiek követik az általa meghatározott tétet, majd Játékmester 2 tíz gyufaszálat tippel. Ha ez helyes, megnyeri a teljes potot. Ha azonban 12 gyufaszál lett volna játékban (amit Játékmester 1 tippelt), Játékmester 1 nyeri a potot, és Játékmester 3 következik az új játék meghatározásával. Ha többen is helyesen tippelnek, a nyertesek osztoznak a poton. Ha senki nem nyer, Játékmester 3 új számot tippel, és nem tehet újra 12-t.

289. Páros vagy páratlan

Játékosok száma: kettő
Szükséges eszközök: gyufaszálak

Ez a játék legjobban két játékossal játszható. Egy bizonyos számú gyufaszálat a kézbe vesznek, és a másik játékostól megkérdezik: „Páros vagy páratlan?" Ha a válasz helyes, a válaszadó nyer, ha nem, akkor az nyer, aki a gyufaszálakat elrejtette.

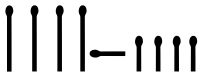
290. Helycsere (Áthelyezés)

Ezeknél a játékoknál az a cél, hogy egy adott sorrendben lévő gyufaszálakat áthelyezéssel megváltoztassuk.

Játékosok száma: egy
Szükséges eszközök: tíz gyufaszál

Az ábrán kilenc ketrec látható. Az 1-től 4-ig terjedő ketrecekben farkasok vannak, a 6-tól 9-ig terjedő ketrecekben pedig juhok. Az 5-ös ketrec üres.

Feladat: A farkasokat át kell helyezni a 6-tól 9-ig terjedő ketrecekbe, a juhokat pedig az eredeti farkasketrecekbe. Csak egy ketrecet szabad átugrani, és egy ketrecben nem lehet egyszerre farkas és juh. Emellett egyetlen állatot sem szabad visszafelé mozgatni. A juhok áthelyezésével kell kezdeni, és az egész cserét legfeljebb 24 lépésben be kell fejezni.



291. Nőalak

Szükséges eszközök: 11 gyufaszál

Az ábrán látható alakzatban öt gyufaszálat kell úgy áthelyezni, hogy egy női alakot formázzon.

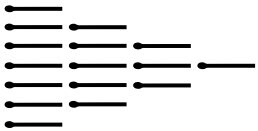
292. Marienbad

– Fejtörő ügyeseknek

Játékosok száma: kettő
Szükséges eszközök: 16 gyufaszál

A játék célja:
A játékos, aki kénytelen elvenni az utolsó gyufaszálat, veszít.

Előkészületek és a játék menete:



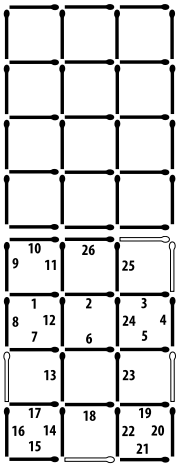
A gyufaszálakat az ábrán látható módon helyezzük el. Ezután a két játékos felváltva bármelyik sorból legfeljebb három gyufaszálat vehet el, egészen addig, amíg csak egyetlen gyufaszál marad. A játékos, aki úgy veszi el az utolsó előtti egy, kettő vagy három gyufaszálat, hogy az utolsó szál az ellenfelének maradjon, megnyeri a játékot. Általában nem csak egy játékot játszanak, hanem többet, és minden nyertes játékért egy pont vagy egy zseton jár. A játék egyszerűnek tűnik, de ha egyszer kipróbálod ezt a „Marienbadban tavaly" című francia filmből származó játékot, biztosan magával ragad! Jó szórakozást!

293. Kiásni

Játékosok száma: kettő
Szükséges eszközök: 31 gyufaszál

A játék célja:
Az a játékos nyer vagy veszít (megállapodástól függően), aki az utolsó gyufaszálat veszi el.

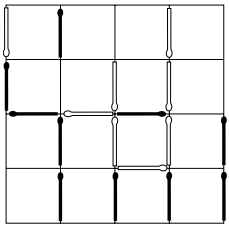
A „Kiásni" játékot 31 gyufaszállal játsszák, amelyeket egy tizenkét négyzetből álló téglalap formájában helyeznek el. Minden résztvevő annyi gyufaszálat vehet el, amennyit szeretne, de a feltétel az, hogy az elvett gyufaszálak összefüggően és egymás után legyenek elhelyezve. Akár 26 gyufaszálat is el lehet venni egyetlen körben (a számokat követve), de ez önmagában még nem jelenti a győzelmet.



294. Átkelés

Játékosok száma: kettő
Szükséges eszközök: kétszer 20 gyufaszál, karton

Rajzolj egy 16 mezőből álló négyzetet a kartonra. A mezők oldalhosszának gyufaszál hosszúságúnak kell lennie. A négyzet függőleges oldalait jelöld „fehér"-rel, a vízszintes oldalait „fekete"-vel (a játékosok színei: fehér és fekete). Minden játékosnak különböző színű gyufaszálai vannak, és felváltva helyeznek el egy-egy gyufaszálat a négyzet vonalain.



A játék célja:
A cél az, hogy minden játékos összefüggő gyufaszál-láncot alakítson ki a saját színében a négyzet egyik oldalától az átellenes oldaláig. Közben akadályozniuk kell, hogy az ellenfél is be tudja fejezni a saját láncát.

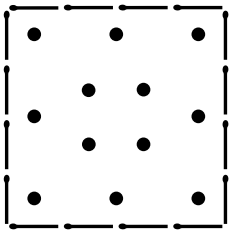
295. Leo Szellemes

Egy 18 fős egyetemi társaság egy étteremben vacsorázik, amikor Leo Szellemes előáll az ötlettel, hogy játsszanak a számla kifizetéséért a tulajdonossal. A tulajdonos az asztal fejénél ül, vele szemben négy diák foglal helyet, mindkét oldalán pedig hét-hét diák ül. Az óramutató járásával megegyező irányban kell számolni. Minden hetedik diák kiesik, és nem kell fizetnie a számlát. A számolás Leo Szellemesnél kezdődik, és természetesen úgy alakul, hogy végül a tulajdonos marad, aki fizeti a vacsorát.

Kérdés: Találd ki, melyik helyen ül Leo Szellemes, hogy a számolás így alakuljon!

296. Földterület felosztása

Négy testvér örökölt egy földterületet (amit itt 16 gyufaszál jelképez), amelyen 12 gyümölcsfa található (ezeket gombokkal vagy érmékkel is jelölhetjük). Hogyan lehetne a földet úgy felosztani, hogy mindegyik testvér ugyanannyi földet és ugyanannyi gyümölcsfát kapjon? Sikerül-e 12 gyufaszállal úgy felosztani a területet, hogy az elvárt módon legyen elosztva?



297. A megállított óra

Schmidt úr rendkívül pontos ember. Különös figyelmet fordít arra, hogy a nagypapa órája mindig a pontos időt mutassa. Ezért nagyon elkeseredik, amikor kedden megáll az óra. Mivel ez az egyetlen órája, nem tudja beállítani. Este elmegy a barátjához a szokásos heti sakkpartijára. Mindig egyenletes léptekkel halad, mint mindig. Barátja előszobájában található egy megbízható falióra. Pár játszma után Schmidt úr ugyanolyan egyenletes léptekkel sétál vissza, mint ahogyan jött. Hazaérve pontosan be tudja állítani az óráját.

298. Hogyan lehetséges ez?

Mielőtt Schmidt úr elindul, beindítja az óráját (bár az épp rossz időt mutat). Feljegyzi, hogy mikor hagyta el barátja házát és mikor tért vissza. Az eltelt időt kiszámolva könnyen megállapítható, mennyi ideig volt távol. Ennek az időnek a felére van szüksége ahhoz, hogy hazaérjen. Miután hazatért, hozzáadja ezt az időt a távozás időpontjához, így pontosan be tudja állítani az órát.

299. Teáskanna

Ez egy jól ismert és bevált társasjáték, például gyermekzsúrokra. A „teáskanna" kulcsszó olyan fogalmakra utal, amelyeknek kettős jelentése van.

Példák: Kakas, penész, virág, levél, körte, pad, hordó, ibolya, fésű.

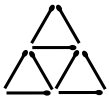
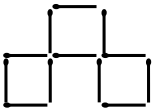
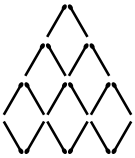
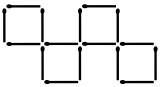
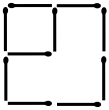
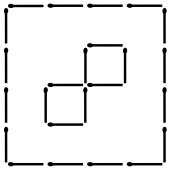
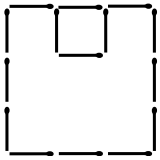
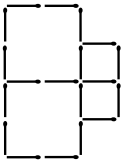
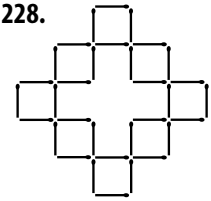
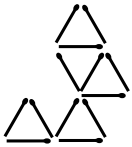
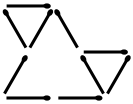
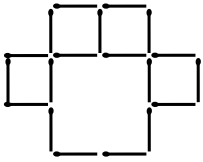
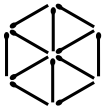
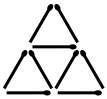
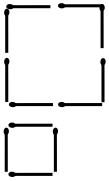
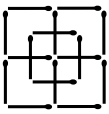
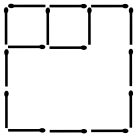
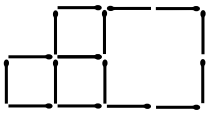
A teáskanna-játékban egy játékos párt választ, akivel kitalálják a teáskanna szót, és eldöntik, hogy melyik jelentést képviselik. Ezután próbálják ügyesen körülírni a szót, hogy a többiek ne találják ki azonnal. Aki először kitalálja, hogy mi a teáskanna, új párt választhat és egy új szót találhat ki.

300. Azonos kezdőbetű

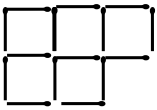
Ez a játék bármilyen társas összejövetelhez ideális, és különösen a gyerekek szeretik játszani. Először kiválasztanak egy betűt, amellyel minden szónak kezdődnie kell. Az első játékos mond egy szót a megbeszélt kezdőbetűvel. Ezután egy hosszú mondat következik, amely csak ilyen kezdőbetűs szavakból áll, és a játékosok felváltva mondanak egy-egy szót. Így rendszerint kevéssé értelmes, de annál viccesebb mondatok alakulnak ki.

HU

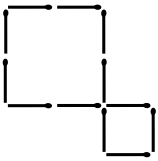
Megoldások a gyufás fejtörőkhöz :

214. 	**220.** 	**226.** 	**232.**
215. 	**221.** 	**227.** 	**233.** 
216.	**222.** 	**228.** 	**234.** 
217. 	**223.** 	**229.** 	**235.**
218.	**224.** 	**230.**	**236.** 
219.	**225.** 	**231.** 	**237.** 

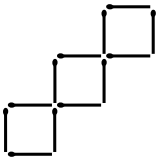
238.



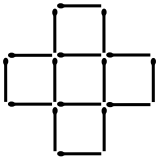
239.



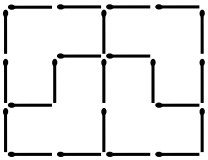
240.



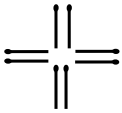
241.



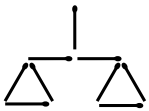
242.



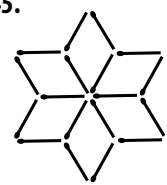
243.



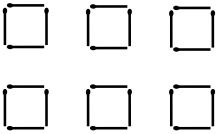
244.



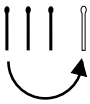
245.



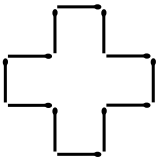
246.



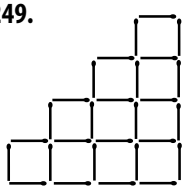
247.



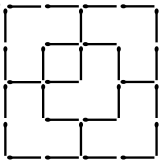
248.



249.

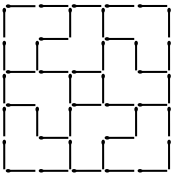


250.

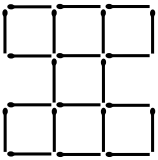


251.

252.



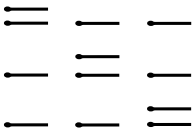
253.



254.

255.

256.

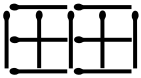


257.

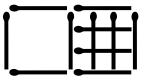
258.

259.

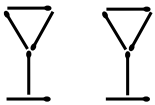
1.



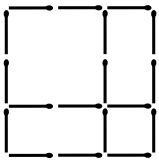
2.



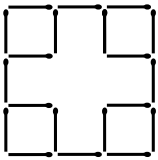
260.



261.

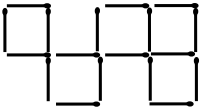


262.

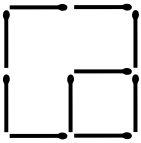


263.

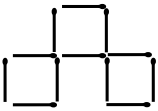
264.



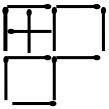
265.



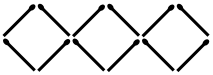
266.



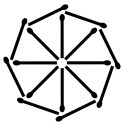
267.



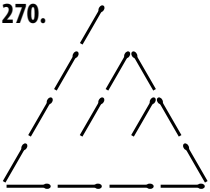
268.



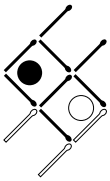
269.



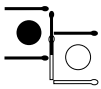
270.



271.



272.

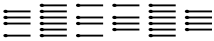


273.

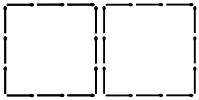
1 und 2
1 und 3
1 und 2

274.

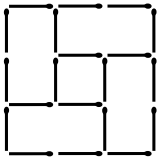
275.



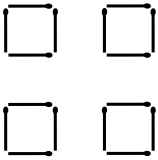
276.



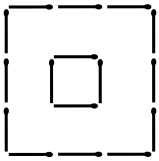
277.



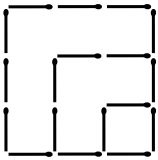
278.



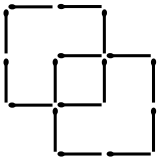
279.



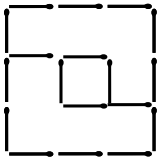
280.



281.



282.



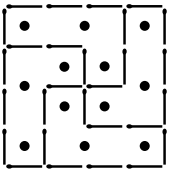
283.

284.

285.

291.

296.



Források gyufás és logikai játékokhoz:

• Jack Botermans, Pieter van Delft, Rob van den Dobbelsteen mérkőzései

A világ agyjátékai Pieter van Delft és Jack Botermans tollából

A nagy Ravensburger játékkönyv Erwin Glonnegger és Walter Diem tollából

TOVÁBBI 50 JÁTÉK:

- **Remek kártyatrükkök (301–324)**
- **Kommunikatív játékok nagyobb csoportok számára (325–333)**
- **Mikado (334)**
- **Nyelvi játékok (335–338)**
- **Aktív játékok (339 és 340)**
- **Úti (és otthoni) játékok (341 és 342)**
- **Kim-játékok (343–350)**

301. A varázslatos pohár

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: 2 régi kártyalap, 1 pohár, ragasztószalag

Ez a trükk félhomályos fényben mutat a legjobban. Előkészületként az egyik régi kártyát (figyelem, ne a csatolt kártyapaklit használjuk!) hosszában középen kettévágjuk. Az egyik felét ráragasztjuk a másik kártya hátuljára úgy, hogy azt mind laposan hozzá lehet nyomni, mind pedig derékszögben kihajtani lehessen. Az ábra megmutatja a kártya előkészítésének módját.

Amikor elkészült a speciális kártyával, vegye elő azt és a poharat a nézők előtt. Az előkészített, kihajtható kártyafelület laposan simul a másik kártyához, így úgy néz ki, mint egy teljesen átlagos kártya. Azt állítja, hogy képes lesz rátenni a poharat a kártyára anélkül, hogy az eldőlne – ezt senki sem fogja elhinni.

Titokzatosan a közönség felé fordítva állítsa fel a kártyát függőlegesen az asztalra, és közben észrevétlenül hajtsa ki a kártya hátulján lévő fél kártyát derékszögben. Úgy tesz, mintha „megidézné" a kártyát, majd a poharat ráhelyezi a kialakított „háromlábra." Végül elengedi.

És láss csodát, a pohár megáll a kártyán. A közönség tapsa garantált.

302. Hol van a piros kártya?

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: 4 fekete kártya, 2 piros kártya, egy darab étoldalas ragasztószalag

Ehhez a meghökkentő trükkhöz először válasszon ki 4 fekete kártyát (például pikk vagy treff), és 2 olyan piros kártyát, amelyek nagyon hasonlítanak egymásra, például a kőr királyt és a káró királyt. Ragasszon egy kis csík kétoldalas ragasztószalagot a kőr király alsó szélére. Ezután helyezzen egy fekete kártyát a kőr királyra úgy, hogy az teljesen lefedje, majd nyomja össze az alsó részt, hogy a két kártya összeragadjon. Ezután helyezze a másik piros kártyát a zsebébe, a fekete kártyákat pedig úgy helyezze egymásra, hogy a piros-fekete összeragasztott kártya középen legyen. Kezdődhet a trükk: a nézők előtt tartva, a jobb kezével végiglapozza a kártyákat. Mivel a bal kezében lévő pakli alján található a ragasztott rész, a kőr király piros lapja is láthatóvá válik. Ekkor elmondja, hogy egy titokzatos trükkel „elvarázsolja" a piros kártyát a zsebébe. Ezután ráfúj a kártyákra, és közben 180 fokkal megfordítja a paklit úgy, hogy a ragasztott él felülre kerüljön. Amikor ismét megmutatja a kártyákat, a piros kártya már nem látható. „Hol van a piros kártya?" – kérdezi, majd rövid szünet után előhúzza a zsebéből a másik piros kártyát. A közönség tapsa biztosan nem marad el!

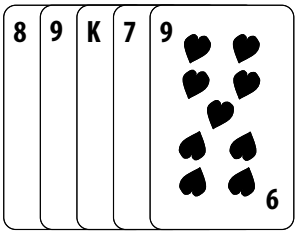
303. A trükk a gemkapoccsal

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: 4 piros kártya, a treff király, eltávolítható ragasztó (például gumiragasztó), 1 gemkapocs

A trükk előkészítéséhez vegyen ki a pakliból 4 tetszőleges piros kártyát és a treff királyt. Ezeket a kártyákat a kis ábra szerint ragassza össze úgy, hogy eltávolítható ragasztót használ, amit később nyom nélkül le lehet dörzsölni, hogy a kártyák ne sérüljenek. Fontos, hogy a treff király középen legyen.

A közönségnek így szól:
„Nézzék meg, hölgyeim és uraim, a treff király itt van a középső helyen az öt kártya között. Most megfordítom a kártyákat, és önök mondják meg, melyik kártya hátulról nézve a treff király." A nézők természetesen a középső kártyát jelölik meg hátulról nézve. Ön megerősíti a választást, és a középső kártyára helyez egy gemkapcsot, hogy látható legyen, melyik kártyáról van szó. Fontos, hogy a gemkapcsot észrevétlenül ne csak a középső kártyára, hanem mindhárom összeragasztott kártyára helyezze. Amikor most újra megfordítja a kártyákat, a közönség nagy meglepetésére a gemkapocs nem a treff királyon, hanem a jobb szélső kártyán lesz.

Ajánlott, hogy előtte próbálja el a trükköt.



304. Az élő kártya

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy pakli kártya, egy meglévő vagy saját készítésű tok, olló

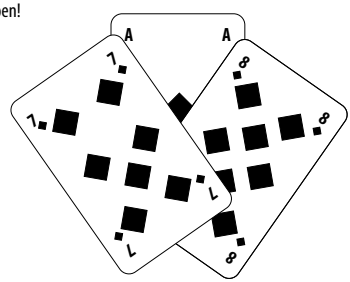
Ennek a trükknek az előkészítése a legnehezebb rész, mivel szükség van egy kártyatartóra, ami ebben a játékgyűjteményben nem található meg (a mellékelt pakli celofánba van csomagolva). Ha van egy másik kártyacsomag tartója, azt használhatja, vagy készíthet egy sajátot kartonból, amely pontosan illeszkedik a kártyapaklihoz. A tartónak a hátuljára vágjon egy kb. 1 cm széles és 4 cm magas nyílást. Ezután helyezze be a kártyákat a tokba, és tartsa a tokot a nézők felé nyitott tetejével, jobb kezével, úgy, hogy a mutatóujja a hátoldalon lévő nyílásban legyen.

Majd titokzatosan ezt mondja:
„A varázserőm segítségével az egyik kártya életre kel ebben a tartóban..."
Ezután a mutatóujjával lassan tolja felfelé a legfelső kártyát.
A nézők nagy csodálkozására egy kártya, mintha csak magától mozogna, lassan felemelkedik a tokból.
Ezt a trükköt érdemes csak egyszer előadni a hatás fokozása érdekében!

305. A titokzatos káró ász

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: kőr ász, káró ász, káró nyolcas, káró hetes

Ez a trükk félhomályban hat a legjobban, mivel egy optikai csalódáson alapul. A káró hetest tartsa a bal kezében, a káró nyolcast a jobb kezében, a kőr ászt pedig helyezze úgy a két kártya mögé, hogy a középen lévő szív forma kárónak tűnjön. Az ábra szerint tartsa a kártyákat egy kézben. A nézőknek röviden mutassa meg ezt a három kártyát, pontosan az ábrán látható pozícióban. Ezután fordítsa meg a kártyákat, hogy a hátoldaluk legyen látható, és helyezze őket az asztalra. Ezt mondja közben:
„Éppen most mutattam a káró hetest, a káró nyolcast és a káró ászt. Az ász középen van. Most pedig elvarázsolom a káró ászt kőr ásszá, és kihúzom a káró ászt a zsebemből."
Egy kis varázsigével megkér egy nézőt, hogy fordítsa fel a középső kártyát, ami természetesen a kőr ász lesz. Majd elegánsan kihúzza a zsebéből a káró ászt, amelyet a trükk előtt rejtett el oda.
Ezt a trükköt is csak egyszer érdemes bemutatni a nagyobb hatás érdekében!



306. Az egyensúlymutatvány

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy tetszőleges kártya, egy nehezebb érme

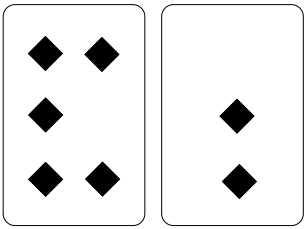
Először helyezze a kártyát a kinyújtott mutatóujjára úgy, hogy az egyensúlyban legyen. Ezután helyezzen egy érmét (például egy 100 forintos érmét) pontosan arra a pontra a kártyán, ahol alulról megtartja az egyensúlyt – ez általában a kártya közepe.

Miután ezt megtette, mondja a közönségnek:
„Hiszik vagy sem, el tudom pöccinteni a kártyát anélkül, hogy az érme leesne az ujjamról." A közönség valószínűleg kételkedni fog, és azt fogja gondolni, hogy ez lehetetlen. Azonban, ha a másik kezének középső vagy mutatóujjával határozottan a kártya szélére pöccint, a kártya elrepül, de az érme a tehetetlenségi törvénynek köszönhetően az ujján marad. Tipp: Ideális, ha a kártya jobb első sarkát pöccinti meg, mégpedig erőteljesen és hirtelen. Fontos, hogy a kártya vízszintesen repüljön el, ezért érdemes előtte többször gyakorolni!

307. A négyszeres kártya

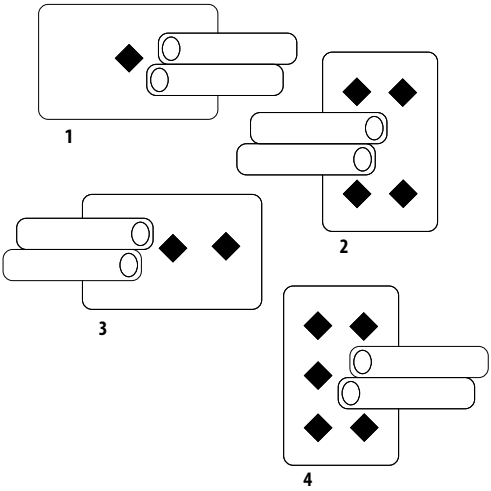
Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy darab fehér karton, egy piros filctoll

Először vágja ki a fehér kartont egy játékkártya formájára. Ezután rajzoljon a kártya mindkét oldalára – a lehető legjobban – káró szimbólumokat.



Ezzel a speciális kártyával most egy meglepő trükköt adhat elő a közönségnek. Azáltal, hogy a kártyát tartó kezének mutató- és gyűrűsujjával eltakar vagy szabadon hagy egy-egy kárót, elhitetheti a nézőkkel, hogy a kártyájának „négy oldala" van.

A következőt mondja:
„Van egy csodás kártyám, amelynek négy oldala van. Itt van például egy ász (1).” (A kártyát úgy mutatja, hogy csak egy káró látszódjon, egy károt eltakar.) „És a másik oldalon egy négyes van (2).”



(A kártya hátulját úgy mutatja, hogy négy káró látszódjon, és egy károt eltakar.) „És a harmadik oldalon egy hármas van (3).” (Ekkor megfordítja a kártyát, hogy csak két káró legyen látható; itt semmit nem takar el.) „És a negyedik oldalon egy hatos található (4).” (A kártya hátulját úgy mutatja, hogy öt káró látszódjon, és itt sem takar el semmit.) A négy ábra megmutatja, hogyan kell tartani a kártyát minden egyes alkalommal. Az ábrákon az ujjai helyzete szimbolikusan látható.

Ezt a trükköt érdemes előre begyakorolni, és csak egyszer előadni, hogy a nézők ne jöjjenek rá a titokra.

308. Mágneses kártyák

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy pakli kártya, egy kis méz

A közönség előtt azt állítja, hogy képes négy kártyát mágneses erővel felemelni, és hogy ez az erő az ujjbegyeiben rejlik. Először vegyen ki négy tetszőleges kártyát a pakliból, hagyja, hogy a nézők alaposan megvizsgálják őket, majd egy kissé legyezve helyezze őket az asztalra. Ezután hívjon elő egy nézőt, aki megvizsgálhatja az ujjbegyeit – ekkor az ujjai még nincsenek előkészítve. Miközben elmond egy titokzatos varázsigét, és elvonja a nézők figyelmét, diszkréten megnedvesíti az „átvizsgált” kezének ujjbegyeit egy kis mézzel, amelyet a másik tenyérben rejtegetett. Ezután gyorsan nyomja az ujjbegyeit a kártyákra, várjon egy kicsit, majd óvatosan emelje fel a négy kártyát – azok most már az ujjaihoz tapadnak. A közönség tapsa garantált. Fontos, hogy ne engedje meg a nézőknek a négy kártya újbóli vizsgálatát, és a mutatvány után óvatosan mossa meg a kezét és a kártyákat meleg vízzel.

309. A jóslat

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy pakli kártya, boríték, cetli, toll

Először adja oda a paklit egy nézőnek, és kérje meg, hogy keverje meg. Miközben a néző kever, magyarázza el a közönségnek a kártyák értékeit:
- Ász = 11, Király = 4, Dáma = 3, Bubi = 2, Tízes = 10, Kilences = 9, Nyolcas = 8, Hetes = 7.

Amikor visszakapja a paklit, jegyezze meg az alsó kártyát anélkül, hogy ezt a nézők észrevennék. Ennek a kártyának a nevét írja fel a cetlire, amit aztán a borítékba helyez. A borítékot ezután egy nézőre bízza. Most két néző húzzon ki egy-egy kártyát a pakli közepéből. A kihúzott kártyákat felfordítva mutassa meg (jegyezze meg az értékeiket), majd fedje le őket és helyezze egymás mellé. A két kártyára most annyi lapot kell tenni a pakliból, hogy a kihúzott kártya értékével együtt 15-öt adjon ki.

Példa: Az első kihúzott kártya a Káró Nyolcas volt. Tehát még 7 kártyát kell rátenni (8 + 7 = 15). A második kártya a Piros Király volt, ezért 11 kártyát kell rátenni (4 + 11 = 15). A maradék paklit félreteszik. Ezután a két kihúzott kártya értékeit összeadják (példánkban: 8 + 4 = 12). A két kártyakupacot ezután összekeverik egy néző segítségével. A megmaradt paklit ráhelyezik az összekevert kupac tetejére. Ezután kérdezze meg újra, hogy mennyi volt a két kártya összege (példánkban 12). Ekkor számoljon le ennyi kártyát (azaz 12-t) a pakli tetejéről. Az utolsó kártyát fedje fel, és ez pontosan az a kártya lesz, amit az elején megjegyzett. Végül nyissák ki a borítékot, amelyben a kártya neve szerepel – garantált a taps! Fontos: Ha a pakliban vannak Jokerek, előtte vegye ki őket!

310. Kártyák vak felismerése

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy pakli kártya, gombostű, szemkötő

Ez a trükk igazán elképesztő, mert általában senki sem jön rá a megoldásra. Az előkészítéshez a Skat-pakli mind a 32 kártyáját előre meg kell jelölnie egy tű segítségével a hátoldalukon. A színek az alábbi módon kerülnek megjelölésre:
- Treff = jelölés a bal felső sarokban,
- Pikk = jelölés a bal oldalon, a lap teteje alatt középen,
- Kőr = jelölés a bal oldalon, a lap alja felett középen,
- Káró = jelölés a bal alsó sarokban.

Mivel minden jelölés a kártya bal oldalán van, nem okoz gondot, ha a kártyát 180 fokkal elfordítva fogja meg, hiszen ekkor a jelölések a jobb oldalon lennének, ami könnyen észrevehető.

A kártyák értékeit a következő módon lehet megtapintani a tűszúrások számával:
- Ász = 1 szúrás,
- Király = 2 szúrás,
- Dáma = 3 szúrás,
- Bubi = 4 szúrás,
- Tízes = 5 szúrás,
- Kilences = 6 szúrás,
- Nyolcas = 7 szúrás,
- Hetes = 8 szúrás.

Kérjen meg egy nézőt, hogy közeledjen Önhöz, majd kössék be a szemét. Ezután kérje meg a nézőt, hogy válasszon egy kártyát, és tegye le azt képpel lefelé az asztalra. Ön kijelenti, hogy a kártyát pusztán a tapintásával képes lesz felismerni. A közönség valószínűleg kételkedik ebben. Ezután óvatosan kitapogatja a kártya hátoldalát, és ha szükséges, elforgatja, hogy a jelölések a bal oldalon legyenek. Koncentrálva és a kódot leolvasva könnyen meghatározhatja a kártya értékét, amit nagy csodálkozás kísér majd a nézők részéről.

Fontos: Ne mutassa meg a kártyákat közelebbről, hogy a tűszúrások ne legyenek észrevehetők! Ha szükséges, tartson egy másik, érintetlen paklit a vizsgálathoz.

311. Négy Ász

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy pakli kártya

Először felfelé fordítva mutassa meg a teljes paklit a nézőknek. Ügyeljen rá, hogy a pakli utolsó négy lapját, vagyis a négy ászt, ne lehessen látni.

Ezután kétszer keverje meg a paklit. Az első keverésnél húzza le az első négy kártyát egyenként, a másodiknál pedig az utolsó négy kártyát, így a négy ász a keverés után is a pakli tetején marad. Most adja oda a kártyapaklit egy nézőnek, és kérje meg, hogy tetszőleges számú kártyát tegyen az asztalra, egymás tetejére rakva. Hangsúlyozza, hogy akárhol megállhat, de minimum négy lapot le kell tennie. A megmaradt kártyákat vegye vissza, és tegye félre. A letett lapokat adja vissza a nézőnek, és kérje meg, hogy ossza két pakliba úgy, hogy egy lapot balra, egyet jobbra rakjon felváltva. Mindkét pakli legfelső lapját vegye el, és helyezze előre az asztalra, a kártyák megmutatása nélkül. Az összeszedett paklikat helyezze újra egymás tetejére úgy, hogy a bal pakli legfelső lapját a jobb paklira teszi, majd az egész csomagot a pakli tetejére, így az első két ász újra a pakli tetején lesz. Most ismét kétszer keverjen, úgy, hogy csak két lapot húz le, így a két ász a keverés után is a pakli tetején marad. Ezután adja oda a paklit egy másik nézőnek, és kérje meg őt is, hogy szintén tetszőleges számú lapot számoljon le, majd ossza két pakliba ugyanúgy, mint korábban. Mindkét pakli legfelső lapját helyezze újra az asztalra, így az asztalon összesen négy, lefelé fordított lap lesz. Végül fordítsa fel ezeket a kártyákat – mind a négy lap ásszá válik.

Ez a trükk igazi profiknak szól!

312. A kártya kihalászása

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy pakli kártya, asztali lámpa

A paklit lefelé fordítva legyezze ki egy néző előtt, és kérje meg, hogy húzzon egy tetszőleges lapot, jegyezze meg, majd helyezze vissza a pakli tetejére, lefordítva. Ezután fogja a teljes paklit, és állítva ütköztesse az asztalhoz, hogy a lapok szépen összefeküdjenek. E közben a hüvelykujja körmével észrevétlenül tegyen egy apró bevágást a legfelső (a keresett) kártyára. Ez a bevágás szabad szemmel nem látható, de ha a kártyákat a lámpa alatt, egy bizonyos szögben tartja, a jelzés jól felismerhető lesz. Ezután adja át a paklit egy nézőnek, és kérje meg, hogy keverje meg alaposan. Miután visszavette a paklit, a lámpa alatt kezdje el egyesével átnézni a lapokat. Amikor eléri a jelölt lapot, ismerős szavak kíséretében fedje fel azt a közönség előtt. Senki sem fog rájönni, hogyan találta meg a keresett lapot.

nisvollen Worten präsentieren. Keiner kann sich diesen Trick erklären...

313. Késelés

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy pakli kártya, egy hétköznapi étkező kés, egy kb. 5 cm széles papírszalag

A kártyapaklit lefelé fordítva legyezze ki, és kérje meg egy nézőt, hogy húzzon egy tetszőleges lapot, jegyezze meg, majd tegye vissza a pakli aljára. Így a keresett lap a pakli legalsó lapja lesz. Most enyhén ívesre hajlítsa az egész paklit, majd ossza két közel egyenlő részre. Az alsó felén lévő részt fordítva tegye az alsó paklira úgy, hogy a kártyák képei egymás felé nézzenek. Ha jól hajlította meg a paklit, most egy kis rés keletkezik a közepén. Ezt követően tekerje körbe a paklit oldalról a papírszalaggal, mintha egy szalagot tenne köré. Ezután vegye a kést, és állítsa, hogy képes lesz a keresett lapot egyetlen szúrással megtalálni. Ha a kést nagyjából középen szúrja be, valószínűleg eléri azt a rést, ahol a két pakli találkozik. Így a késsel kettéválasztja a kártyákat pontosan ott, ahol összerakta őket. Fektesse le a két paklit egymás mellé, nyitottan. Az egyik pakli tetején ott lesz a keresett lap. A közönség biztosan tapsolni fog.

314. A kézélcsapás

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: egy pakli kártya

A kártyapaklit lefelé fordítva legyezze ki, és kérje meg egy nézőt, hogy húzzon egy tetszőleges lapot, jegyezze meg, majd helyezze vissza a pakli tetejére, szintén lefelé fordítva. Fogja meg a visszatett kártyát – anélkül, hogy megnézné – a jobb kezébe, úgy, hogy a tenyerével jól befedje a hátoldalát. Ezután dörzsölje a kártya képes oldalát a hajához néhányszor, hogy a kép oldalára a hajzsír kerüljön. Most helyezze be a kártyát a pakli közepére, és helyezze a paklit az asztalra. Most egy körülbelül 45°-os szögben tartott, határozott kézélcsapást mérjen a paklira. A csapás következtében a kártyák ott csúsznak el kissé, ahol a „befettézett" kártya található. Most már csak annyi a dolga, hogy felemelje a paklit ezen a helyen. Az alsó rész legfelső lapja lesz a keresett kártya. Megjegyzés: Ezt a trükköt csak egyszer mutassa be, és a legjobban akkor működik, ha már egy ideje nem mosott hajat...

315. Igazságosan elosztva

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: francia kártyapakli

Tegyük a négy ászt a pakliba, úgy, hogy a 10., 11., 21. és 22. kártyák legyenek a tetejétől számítva. Ezután kérjük meg két nézőt, hogy jegyezzenek meg egy-egy számot 10 és 19 között, és további két nézőt, hogy válasszanak egy-egy számot 20 és 29 között. Biztonság kedvéért mind a négy számot írjuk fel. Ezután többször helytelenül emeljük meg a kártyapaklit. Az első nézőt mondja meg az általa választott számot (például 12). Ennek megfelelően, egyenként annyi lapot veszünk le a pakliról (példánkban tehát 12 lapot), és ezeket a lapokat egy csomagban, zárt állapotban helyezzük a pakli mellé.

Ezután kiszámítjuk a választott szám számjegyeinek összegét (például $1 + 2 = 3$). Az előzőleg levett kártyák közül most a számított összeget kivesszük (példánkban 3 lapot). Az utolsó kivett lapot lefordítva helyezzük el. Mielőtt a következő nézőhöz fordulnánk, az előzőekből levett kártyákat vissza kell helyezni a pakliba, az eredeti sorrend fenntartása érdekében. Ehhez a kivett lap után következő lapokat számoljuk tovább az utolsó lapig, majd ezt a csomagot visszahelyezzük a pakli tetejére, így helyreáll az eredeti sorrend.

Ugyanígy járunk el a másik három néző által választott számmal is:

- Kérjük meg őket, hogy mondják be a választott számot.
- Ennek megfelelően egyenként annyi kártyát veszünk le a paklából, majd zárt csomagban helyezzük ezeket a pakli mellé, jobbra.
- Kiszámítjuk a számjegyek összegét, majd a számjegyösszegnek megfelelő számú kártyát a jobb oldali csomagból kivesszük.
- A kártyát, amelyre az összeg ráesik, lefordítva helyezzük el.
- Folytatjuk a lapok számolását, míg az összes lap le nem lett számolva, és a csomagot visszahelyezzük a pakli tetejére.

Amikor mind a négy lap lefordítva fekszik, azokat ünnepélyesen felfordítjuk. A nézők nagy meglepetésére a négy ász kerül elő.

316. Kártyatapinthatás

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: : francia kártyapakli, apró tükör, ragasztó

Készítsük elő a kártyapaklit, majd kérjük meg az egyik nézőt, hogy jól keverje meg. Ezután vegyük vissza a paklit úgy, hogy a kártyák hátlapja felénk, a képek pedig a nézők felé nézzenek. Jelentsük be: „Sorban meg fogom mondani mindegyik kártyát anélkül, hogy ránéznék!" A jelenlévők valószínűleg nem fognak hinni nekünk. Miközben a nézők figyelmét magunkra irányítjuk, lassan, tapogatózva végighúzzuk kezünket az első kártya képes oldalán. Ekkor kimondjuk a kártya értékét és színét. A taps után hasonló módon „tapintjuk ki" a következő kártyát is, és annyi lapot nevezzünk meg egymás után, amennyit szeretnénk. Mondjuk meg mindegyik kártya értékét és színét, majd tegyük félre a kártyákat, miután a nézők igazolták a helyességet.

Mi a trükk lényege?

Egy apró tükröt kell ragasztani a kisujj tövére, amelyben tükröződik a „kitapintott" kártya képe.

317. A jelölt kártya

Játékosok száma: Négy vagy több
Szükséges eszközök: francia kártyapakli

Vágjunk le egy apró részt az egyik kártya sarkából úgy, hogy az csak akkor észrevehető, ha valaki tudja, hogy mire figyeljen. Ezt a finoman megjelölt kártyát mutassuk meg a nézőknek véletlenszerűen, és állítsuk, hogy a kártyát bármikor megtaláljuk a pakliban, még akkor is, ha a néző alaposan megkeveri. Helyezzük vissza a jelölt kártyát lefordítva a pakliba, majd kérjünk meg egy nézőt, hogy alaposan keverje meg a kártyákat. Miután a keverés megtörtént, vegyük a paklit a kezünkbe úgy, hogy a kártyák hátlapja felénk nézzen. Kezdjük el egyenként levenni a kártyákat a pakli tetejéről, miközben észrevétlenül végighúzzuk ujjunkat a lapok szélén, tapogatva a jelölt kártya különleges sarkát. Amikor elérjük a jelölt kártyát, fordítsuk fel, és mutassuk meg a meglepett nézőknek.

Tipp: Gyakoroljuk előzetesen a jelölt kártya tapintás általi felismerését!

318. postatitok

Játékosok száma: Négy vagy több
Szükséges eszközök: : francia kártyapakli, négy egyforma boríték, cetli és ceruza, esetleg levélbontó

Először adjuk a kártyapaklit az egyik nézőnek, és kérjük meg, hogy alaposan keverje meg. Amikor visszakapjuk a paklit, észrevétlenül jegyezzük meg az alsó kártyát (például a kőr dáma). Ezután három néző húzzon egy-egy kártyát a paklból, jegyezze meg a kártya értékét és színét, majd helyezze egy-egy borítékba, amelyeket zárjanak le. Most lépünk színre mi: a kártyapaklit lefordítva szétszórjuk az asztalon, kissé összekeverjük, de megjegyezzük, hol van a korábban megfigyelt alsó kártya (a kőr dáma). Ekkor titokzatosan kijelentjük: „Most húzok én is egy kártyát – mégpedig a kőr dámát..." Egy kis keresgélés után kivesszük az ismert kártyát, és ezt is egy borítékba tesszük. Egy néző felírja a kihirdetett kártya nevét, amit állítottunk. Ezután összegyűjtjük a borítékokat, és figyelünk arra, hogy a mi borítékunk alul legyen. Ezzel kezdődhet a „postatitok" felfedése:
1. Kinyitjuk az első borítékot, amelyről a nézők azt hiszik, hogy a miénk, és így szólunk: „Én a kőr dámát húztam, igaz?" Kihúzzuk a kártyát, és helyesen mondjuk: „Igen, valóban!" Ezzel megismerjük az első néző kártyáját.
2. A második boríték kinyitása előtt bemondjuk az előzőleg látott kártyát, mondván: „Ebben a borítékban a ... kártya van." A nézők ezt megerősítik, és mi úgy húzzuk ki a kártyát, mintha csak ellenőriznénk. Így most a második néző kártyáját is megismerjük.
3. A harmadik és negyedik borítékkal ugyanígy járunk el, mindig a korábban látott kártyát nevezzük meg, így mindig egy lépéssel a nézők előtt járunk.
Az utolsó borítékban az általunk ismert kártya, a kőr dáma van. Ezt tegyük észrevétlenül az első helyre, és máris bemutathatjuk a nézők által kihúzott négy kártyát. A nézők ámulatba esnek...

319. A lyuk a napilapban

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: francia kártyapakli, napilap, olló

Vágjunk egy apró lyukat egy újság lapjába, amelyen keresztül éppen átláthatunk, de kívülről ez nem észrevehető. Készítsünk elő egy másik újságlapot is (lehetőleg ugyanolyan példányt, de lyuk nélkül). Hívjunk fel egy nézőt a „színpadra", és kérjük meg, hogy tartsa az újságot az arca elé. Ezután emeljünk egy kártyát az újság elé, és kérjük meg, hogy mondja meg, milyen kártyáról van szó. Természetesen nem fogja tudni megmondani, mivel az újság nem engedi, hogy átlásson rajta. Ezután „fordítsuk meg a helyzetet". Tegyük félre ezt az újságlapot, és kérjük meg a nézőt, hogy ő tartson elénk egy kártyát úgy, hogy mi is csak az újság mögül lássuk. Ekkor mi magunk vesszük elő az előre elkészített újságlapot (amely az apró lyukat tartalmazza), és tartjuk az arcunk elé. A lyukon keresztül óvatosan ránézünk a kártyára, és bejelentjük annak színét és értékét. A nézők ámulatára nemcsak ezt az egy kártyát, hanem bármelyik további kártyát is helyesen meg tudjuk majd nevezni.

320. Az összeg-trükk

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: francia kártyapakli

Ezt a trükköt csak egyszer lehet bemutatni, mivel előzetes előkészület szükséges a kártyapakli speciális elrendezéséhez:
1. Az első kártyaként helyezzünk a pakli tetejére például egy treff királyt (értéke 4), majd a második kártyaként egy treff hetest. Ezek együtt 11 pontot adnak.
2. Ezután tegyünk egy pikk nyolcast, majd egy pikk dámát (értéke 3), szintén 11 pontot alkotva.
3. Folytassuk ezt az elrendezést úgy, hogy az összes kártyapárt olyan sorrendben készítjük elő, hogy minden pár összege 11 legyen, és tudjuk a párok színsorrendjét.
A trükk előtt keverjük meg a paklit kétszer, minden lapot külön-külön emelve, így a pakli „meglátszik" keverve, de az eredeti sorrendje megmarad.

Ezután adjuk a paklit egy nézőnek, és kérjük meg, hogy emelje le az első lapot és helyezze nyitottan az asztalra. Jelentsük be, hogy tudjuk, mi lesz a következő lap. Ismerjük az összeg titkát és a következő kártya színét, így pontosan megnevezzük a következő lapot, amelyet a néző megfordítva ellenőrizhet. A nézők csodálkozására újra és újra eltaláljuk a 4., 6., 8. és így tovább következő kártyát. A látszólag „kevert" sorrend miatt nehéz átlátni a trükk logikáját. Ha még fokoznánk a zavart, előre megváltoztathatjuk a kártyapárok összegét (például 10, majd 11, aztán 12 stb.), vagy a színsorrendet még kiszámíthatatlanabbá tehetjük. A fantáziánknak nincs határa!

321. A cilinder-trükk

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: francia kártyapakli, cilinder vagy kalap, kendő

A trükk előtt helyezzünk egy előre kiválasztott kártyát (például a kőr ászt) a cilinder vagy kalap karimája alá, hogy kívülről ne lehessen látni.
1. Mutassuk meg a nézőknek az „üres" kalapot, majd látványosan dobjuk bele az összes kártyát.
2. Terítsük a kalapra a kendőt, és jól rázzuk meg a kalapot, mintha minden kártyát alaposan összekevernénk benne.
3. Ezután jelentsük ki, hogy gond nélkül ki tudjuk „varázsolni" a kőr ászt a kalapból – anélkül, hogy belenéznénk.
Végül titokzatosan nyúljunk be a kendő alá, és húzzuk elő a karimán elrejtett kártyát, majd mutassuk meg a nézőknek. A közönség el fog ámulni, hogy pontosan azt a kártyát „varázsoltuk" elő.

Tipp: Ez a trükk kiválóan alkalmas egy rövid, szórakoztató közjátékra!

322. Emeljük meg, kérem!

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: francia kártyapakli

Jegyezzük meg a pakli legalsó kártyáját, majd kérjünk meg egy nézőt, hogy húzzon egy kártyát, és jól jegyezze meg. Amikor a néző kiválasztotta a kártyáját, tegye azt vissza a pakli tetejére. Ezt követően kérjük meg, hogy többször emelje meg a paklit, mintha összekeverné. A biztatás („Emeljük meg, kérem!") során a néző többször is megemeli a paklit, így a választott kártya véletlenszerű helyre kerül a pakliban. A trükk azonban ettől működik: fordítsuk meg a paklit, és kezdjük el felfordítva egyesével húzni a lapokat. Amikor elérünk az általunk megjegyzett alsó kártyához, tudni fogjuk, hogy a következő lap a néző választott kártyája lesz. Megjegyzés: Ha végiggondoljuk, könnyen megérthetjük, miért működik a trükk – a néző kártyája mindig az eredeti alsó kártya után következik.

323. Hogyan lehetséges ez?

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: : francia kártyapakli

A trükk előtt osszuk a kártyapaklit két egyenlő részre. Az első pakliba csak a páratlan értékű kártyák kerüljenek, a másikba pedig csak a páros értékűek, de úgy, hogy kívülről véletlenszerűnek tűnjön az elrendezés. Csak mi ismerjük a két pakli közötti különbséget. Nyújtsuk oda az egyik fél paklit a nézőknek, és kérjük meg őket, hogy húzzanak belőle egy kártyát, és jól jegyezzék meg. Amíg a néző memorizálja a kártyáját, cseréljük ki észrevétlenül a paklit a másik, eltérő logikájú paklira. Ezután kérjük meg a nézőt, hogy helyezze vissza a kiválasztott kártyát a „pakliba" (az új pakliba), majd keverje meg alaposan. Végül vegyük vissza a paklit, és kezdjük el egyenként felfordítani a lapokat. A kiválasztott kártyát könnyen felismerhetjük, mivel nem illik bele a pakli „logikájába" (páros lapok között páratlan lesz, vagy fordítva). Megjegyzés: A trükk sikere azon múlik, hogy a két félpakli közötti logikai különbség rejtve maradjon a nézők előtt.

324. A számítási trükk

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: Skat kártyapakli, papírlapok, tollak

Előkészületek
A bemutató előtt rejtse el a zakózsebében a pikk 10-es, a pikk 8-as, a pikk 9-es és a pikk dáma lapokat, ebben a sorrendben: alul a 10-es, felette a 8-as, aztán a 9-es, és legfelül a dáma. Ezután vegye a paklit a fennmaradó 28 kártyával, és alaposan keverje meg. A megkevert paklit is helyezze a zakózsebébe, de úgy, hogy a négy előre elrejtett lap a pakli tetejére kerüljön.

A bemutatás szövege
Amikor a kártyákat a zsebébe helyezi, mondja a következőt: „Először is, mi csak számokkal dolgozunk. A kártyák csak zavarnának minket. Ráadásul észrevettem, hogy Önök igazán kritikus közönség. Biztosan azt gondolnák, hogy valami titkos trükköt csinálok a kártyákkal, amíg Önök számolnak. Ezért a kártyák mennek a zsebembe."

A trükk menete
Ezután kérjen meg egy nézőt, hogy írjon le egy tetszőleges háromjegyű számot. Az egyetlen feltétel, hogy az első számjegy legalább kettővel nagyobb legyen, mint az utolsó számjegy, különben nem lehet folytatni a számolást.

Írjuk le a kiválasztott szám alá annak tükörképét is (az első és utolsó számjegy felcserélésével). Most vonjuk ki a tükörszámot az eredeti számból, majd írjuk le a kivonás eredményét. Ezután írjuk le a különbség alá ennek tükörképét, és adjuk össze a két számot.

Példa:
- Kiválasztott szám: 643
- Tükörkép: 346
- Különbség: 297
- Tükörkép hozzáadása: 297 + 792
- Végeredmény: **1089**

Ha minden lépést helyesen követünk, az eredmény mindig 1089 lesz!

A trükk befejezése
Kérje meg a nézőt, hogy mondja ki az eredményt (1089), és ismételje meg hangosan. Ezután vegye elő a kártyapaklit a zsebéből, és tegye az asztalra. Mondja azt, hogy „most az eredményt fentről veszem le", majd mutassa meg az első lapot – a dámát. Mondja viccelődve: „Hoppá, ez furcsa! Nem is dámát vártam, hanem számokat, számokat!". Ezután mutassa meg a következő három lapot is. A pikk 10-es, 8-as és 9-es kártyák egymás mellé téve kiadják a kiszámolt számot, ahol a 10-es a „1000-es" és a „100-as" helyi értéket képviseli. Fontos, hogy a trükköt csak egyszer mutassa be, különben a nézők rájöhetnek, hogy az eredmény mindig ugyanaz.

Kommunikatív társasjátékok több emberrel:

325. A nevem, lakhelyem, kedvenc ételem...

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: Egy kendő, egy darab kréta vagy szén

Ez a játék különösen alkalmas gyerekek számára.
Előkészületek
Először kössünk egy csomót a kendő egyik sarkára. A játékosok üljenek körbe, és válasszunk ki egy játékost, aki megnevez egy betűt az ábécéből, például az „E" betűt. Ezután ez a játékos eldobja a kendőt egy másik játékosnak.
A játék menete
Az elkapott játékosnak gyorsan el kell mondania egy mondatot a játék címéhez igazodva, például: „A nevem Eduárd, Egerben lakom, és szívesen eszem epres fagyit." A feladat tehát az, hogy a kiválasztott betűvel kezdődő nevet, várost és ételt találjunk minél gyorsabban. Miután a játékos teljesítette a feladatot, új betűt mondhat, majd a kendőt egy másik játékoshoz dobja. Fontos, hogy egy időkorlátot is meghatározzunk, például 10 másodpercet (valaki számoljon el tízig). Aki nem tudja a feladatot időben teljesíteni, kap egy kréta- vagy széncsíkot a homlokára. A játék tíz kör után ér véget, és az nyer, akinek a legkevesebb csík van a homlokán.

326. A hamburgi kereskedő

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: Kréta vagy széndarab

Játék menete
A játékosok üljenek körbe, és válasszanak ki egy játékost véletlenszerűen. Ez a játékos álljon a kör közepére, lépjen oda egy másik játékoshoz, és mondja a következőt: „Hamburgi kereskedő vagyok, szép dolgokat keresek. Milyen ajánlataid vannak számomra?" A megszólított játékosnak 20 másodperc áll rendelkezésére (valaki számolja vagy figyeljük az órát), hogy felsoroljon öt dolgot, amit el lehet adni vagy meg lehet venni, és amelyek „H" betűvel kezdődnek (például kalap, hering, harisnya, háztartási gép, hátizsák). Ha a játékos sikeresen felsorolja az öt dolgot a megadott idő alatt, a középen álló játékos egy másik játékoshoz fordul, és ugyanazt a kérdést teszi fel. Az új játékosnak ismét öt eladható vagy megvásárolható dolgot kell megneveznie az időkorláton belül, de nem ismételhet olyan tárgyat, amit korábban már említettek. Ez egyre nehezebbé teszi a dolgok megnevezését. A játék addig folytatódik, amíg valakinek nem jut eszébe elég tárgy a megadott idő alatt, vagy ismétel egy korábban említett dolgot. Ez a játékos kerül be a kör közepére, és kap egy kréta- vagy széncsíkot a homlokára.
Új forduló
Az új középen álló játékos új várossal folytatja a játékot, például így: „Nürnbergi kereskedő vagyok..." Ez meghatározza a kezdőbetűt (például „N"), amely alapján új tárgyakat kell felsorolni. A játék addig folytatódik, amíg a játék elején meghatározott számú várost (fordulót) le nem játszanak. Az a játékos veszít, akinek a legtöbb csík van a homlokán a játék végére. (Az első középen álló játékos még nem kap csíkot.) Megjegyzés: Az időkorlátot és a megnevezendő tárgyak számát rugalmasan lehet változtatni.

327. Hegedűjáték – Szamárfülek

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: Nincs szükség semmilyen eszközre!

Játék menete
A játékosok körben ülnek. Kiválasztanak egy játékost, aki először bemegy a kör közepére. Ő odaáll egy tetszőlegesen kiválasztott játékos elé, felemeli mindkét kezét a fejéhez, és úgy mozgatja őket, mintha szamárfüleket mutatna. A kiválasztott, ülő játékosnak erre a pantomimmozdulatra úgy kell reagálnia, hogy ő hegedülést imitál. Rövid idő elteltével a középen lévő játékos új pantomimmozdulatra vált: elkezdi a hegedülést imitálni.

Ebben a pillanatban az ülő játékosnak szamárfüleket kell mutatnia, vagyis el kell végeznie a „ellenpantomimot". A középen álló játékos tetszés szerint váltogathat a szamárfülek és a hegedülés között, és minden váltáskor az ülő játékosnak is azonnal váltania kell az ellentétes mozdulatra. A játék addig folytatódik (maximum tíz váltásig), amíg az ülő játékos hibát nem vét.

Mi számít hibának?
Hibának számít, ha az ülő játékos nem a ellentétes mozdulatot utánozza, hanem ugyanazt, amit a középen álló játékos. Ez gyakran megtörténik, miután a váltások felgyorsulnak! Ha valaki hibázik, be kell mennie a kör közepére, és választhat egy új „áldozatot". Ha az ülő játékos tíz váltást hiba nélkül végigcsinál, akkor a középen álló játékos választ új személyt, akivel folytatja a játékot. Jó szórakozást!

328. Tűz, levegő, víz, föld

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: Egy csomóval megkötött kendő vagy egy kis labda

Játék menete
A játékosok körben ülnek. Egy játékost kijelölnek játékmesternek, aki megkapja a csomós kendőt (vagy labdát), és a kör közepére áll. Az ő széke félre lesz téve. A játékmester bármelyik játékoshoz hozzávágja a kendőt, és kiált egy elemet: például „Levegő!" (vagy „Víz!", „Tűz!", „Föld!"). A kendőt elkapó játékosnak azonnal meg kell neveznie egy állatot, amely az adott elemhez kapcsolódik – például a „Levegő" esetén mondhatja azt, hogy „Sas". Miután ezt mondta, visszadobja a kendőt a játékmesternek, aki újra kiválaszt egy játékost, és újra mond egy elemet.
Különleges szabályok
• Tűz: Ha a játékmester a „Tűz" szót kiáltja, a kendőt ugyan feldobja egy játékosnak, de ebben az esetben senki sem mondhat állatnevet (mert a tűzben nem élnek állatok). Ehelyett minden játékosnak villámgyorsan helyet kell cserélnie. A játékmester is megpróbál leülni egy szabad helyre, így mindig marad egy játékos, aki hely nélkül marad. Ez a játékos lesz az új játékmester, megkapja a kendőt, és új kört indít.
• Hibás válasz: Ha egy játékos olyan állatot mond, amely nem az adott elemhez kapcsolódik, például a „Levegő"-re egy vízi állatot említ, akkor neki kell a kör közepére mennie, és ő lesz az új játékmester.
A játék vége
A játék addig folytatódik, amíg a megbeszélt számú kör le nem zajlik. Az a játékos, aki a legtöbbször volt játékmester, veszít.
Variációk
Gyorsíthatunk a játékon, ha nem szükséges visszadobni a kendőt a játékmesternek. Ebben az esetben a kendőt kapó játékos azonnal továbbdobhatja egy másik játékosnak, miközben ő kiált ki egy új elemet.

329. Rippel-Tippel

Játékosok száma: Négy vagy több
Szükséges eszközök: Egy elszenesedett parafadugó

Játék előkészületei
A játékosok körben ülnek. Egy parafadugó egyik végét láng fölé tartják, hogy elszenesedjen, így fekete „csíkokat" lehet vele rajzolni – ez a „tippel" a játék során fontos szerepet kap.
Játék menete
Minden játékos kap egy sorszámot a résztvevők száma szerint: 1, 2, 3 stb. A játékvezető az 1-es számú játékos, ő kezdi a játékot, és mindig újraindítja, ha valaki hibázik.
A játékvezető (1-es számú játékos) ezzel a mondattal kezd: „Én vagyok a Rippel-Tippel 1-es, és még nincs egy Tippel-em sem." Ezután kiválaszt egy másik játékost (például az 5-öst), és így folytatja: „Rippel-Tippel 5-ös, hány Tippel-ed van?" Az 5-ös számú játékosnak válaszolnia kell: „Én vagyok a Rippel-Tippel 5-ös, és még nincs egy Tippel-em sem." Majd ő is kiválaszt egy másik játékost, például a 2-est, és megkérdezi: „Rippel-Tippel 2-es, hány Tippel-ed van?"
Hibák és Tippel-ek
Ha egy játékos hibát vét a mondatok mondása közben, kap egy „Tippel"-t az arcára a parafadugóval – például az orrára vagy a homlokára. Ha egy olyan játékost választanak, aki már kapott Tippel-eket, akkor mondatának első részét ehhez igazítva kell mondania, például: „Én vagyok a Rippel-Tippel 3-as, és már van egy Tippel-em." A játék folyamán, ahogy egyre több Tippel kerül az arcokra, és a játékosok összezavarodnak abban, hány Tippel-jük van, a helyzet folyamatosan változik, és minden újabb kis hiba újabb Tippel-t eredményez.
A játék vége
A játék addig folytatódik, amíg az első játékos el nem ér négy (öt, hat, vagy a megállapodott számú) Tippel-t. Ezután jöhet az arcmosás! Ez a játék sok nevetést hoz, és minél többen játszanak, annál viccesebb lesz.

330. Szikrák

Játékosok száma: Öt vagy több, nagyobb csoportoknak ajánlott
Szükséges eszközök: Nincs szükség eszközökre

Játék előkészületei
A játékosok körben ülnek. A körben három egymás mellett ülő játékos alkot egy „adócsoportot", amely egy „főadóból" és két „mellékadóból" áll. A középen ülő játékos lesz a főadó.
Játék menete
1. A főadó kezdi az „adást" úgy, hogy mindkét kezét halántékához emeli, a tenyereit előre fordítja, és ujjait gyors, rezgő mozdulatokkal mozgatja.
2. A két mellékadó (a főadó két oldalán ülők) szintén „sugározni" kezd, de csak a főadó felé eső kezével.
3. A főadó egy kis idő után átadja az „adást" egy másik főadónak. Ehhez kihív egy másik játékost – például név szerint („Adás Ferihez!"), vagy egy jellemzője alapján („Adás a játékosnak, akinek vörös haja van!").
4. A kiválasztott játékos és a mellette ülő két szomszédja azonnal megkezdi az „adás" mozdulatokat ugyanúgy, mint az előző egység. A mozdulatokat gyorsan át kell adni egy újabb hármas egységnek.
Hibák és kiesés
Aki hibázik – például rossz kézzel jelez, vagy túl későn reagál –, kiesik a játékból, és a széke mögé áll. A körben keletkezett rések miatt új hármas egységek alakulnak ki az egymáshoz legközelebb ülő játékosok között.
A játék vége
A játék addig folytatódik, amíg már csak három játékos marad a körben. Ez a három játékos nyeri a játékot. Ez a játék gyors reakciókat és koncentrációt igényel, és rendkívül szórakoztató nagyobb csoportok számára.

331. Táviratozás

Játékosok száma: Négy vagy több (nagyobb csoportoknak ideális)
Szükséges eszközök: Nincs szükség eszközökre

Játék előkészületei
A játékosok egy székkört alkotnak, de a székek száma eggyel kevesebb, mint a játékosoké. Egy játékos a kör közepére áll, míg a többiek helyet foglalnak a székeken, és kézfogással összekapcsolódnak, így létrehozva egy zárt kézkört. Ebben a kézkörben a játékosok egy egyszerű kézszorítással „jeleket" küldhetnek egymásnak, mintha táviratoznának.

A játék menete
1. Kiválasztanak egy ülő játékost, aki „táviratot" küld. Ez a játékos hangosan bejelenti: „Táviratot küldök..."- és megnevez egy tetszőleges játékost, akinek a táviratot címzi.
2. Ezután a küldő játékos kiválaszt egy irányt – jobb vagy bal oldalán lévő szomszédját –, és egy halk, rövid kézszorítással indítja el a jelet. Miután ezt megtette, hangosan kijelenti: „Elküldve!"
3. A szorítást (vagy „táviratot") minden játékos sorban továbbadja a szomszédjának egészen addig, amíg el nem ér a címzetthez. Amikor a jel megérkezik a címzetthez, a címzett hangosan bejelenti: „Megérkezett!"

4. Most ez a játékos indíthat el egy új táviratot egy általa választott másik játékos felé.

Fontos szabályok:

• A játék izgalmát az adja, hogy a középen álló játékos nem láthatja a kézszorításokat, így minden játékosnak diszkréten kell továbbítania a jelet.

• Ha a középen lévő játékos észrevesz egy kézszorítást, hangosan mondja: „Állj!" – ekkor az a játékos, aki a szorítást épp küldte (nem pedig aki kapta), a kör közepére kerül. A középen lévő játékos leül a helyére, és ő indítja a következő táviratot.

• A játék őszinteséget kíván: a játékosoknak el kell ismerniük, ha épp ők adták a jelet.

További szabályok:

1. Csak akkor szabad továbbadni egy jelet, ha valóban kaptál egy szorítást.
2. A táviratot küldő játékos mindig csak egy irányba (jobb vagy bal) indíthatja a jelet.
3. A középen álló játékos láthassa az összekapcsolódó kezeket, de a mozdulatokat ne lehessen felismerni.
4. A kezeket nyugodtan kell tartani, mivel minden „ideges rándulás" téves jelként hathat.

A játék vége

A játékot addig lehet játszani, ameddig a csoport kedve tartja. Ez a játék kiválóan fejleszti a figyelmet és a diszkréciót, és nagyszerű szórakozás lehet bármilyen közösségi alkalmon.

332. Költőakadémia

Játékosok: Öt és több, nagyobb csoportok számára
Eszközök: Nem szükséges eszköz

A játékosok körben ülnek. Egy játékvezetőt választanak, aki egy véletlenszerűen kiválasztott játékosra mutat, és egy még ismeretlen „vers" első felét mondja el neki, például: „Nincs erdő őz nélkül…" A megszólított játékosnak erre rímmel kell válaszolnia, például: „Nincs sütemény tea nélkül…" Ennél a játéknál fontos, hogy minden kétsoros verssorban szerepeljen a „nincs" és a „nélkül" szó. Emellett mindig rímelnie kell az első sor utolsó szavának a második sor utolsó szavára. Ha a megszólított játékos helyes rímet talál, akkor egy új „vers" első sorával felhívhat egy másik játékost. Aki nem talál rímet megfelelő időn belül, kiesik a játékból. Az utolsó játékban maradó játékos lesz a győztes, és őt hivatalosan nevezhetjük „Johann Wolfgang von Müller"-nek...

333. Számok ritmusban

Játékosok: Öt és több, nagyobb csoportok számára
Eszközök: Nem szükséges eszköz

A „Számok ritmusban" egy reakciójáték nagyobb csoportok számára, amely sok vidámságot ígér. Minden játékos körben ül, és az egész csoport feladata, hogy négy meghatározott mozgássort egyszerre és azonos ritmusban hajtson végre. A játék kezdete előtt ezt a négy mozdulatsort röviden begyakorolják:

1. Mindkét kézzel a combokra ütni,
2. tapsolni,
3. a jobb kéz hüvelyk- és középső ujjával csettinteni,
4. a bal kéz hüvelyk- és középső ujjával csettinteni.

Ezután mindenki sorban megszámozódik, de a szám nem a személyhez, hanem a székhez kötődik, ami fontos a játék során. A játékvezető az 1-es számú játékos. A játék azzal kezdődik, hogy mindenki a ritmusnak megfelelően üti a combját, tapsol, majd csettint először jobb, majd bal kézzel. Amikor a játékvezető jobb kézzel csettint, mondja a saját számát, például „egy". Amikor bal kézzel csettint, egy másik számot mond, például „tizenkettő". A 12-es számú játékosnak most nagyon figyelnie kell. A négyes ritmus folyamatosan halad tovább, megszakítás nélkül. Amikor nála a csettintés következik, először a saját számát (12) mondja, majd egy új számot hív meg, amire egy másik játékosnak kell reagálnia, szintén a csettintés pillanatában. A nehézség abban rejlik, hogy a ritmikus mozgások közben pontosan kell eltalálni a két szám bemondását. Így könnyű hibázni! Aki nem időben vagy rossz ritmusban válaszol, átül a játékvezető helyére, mindenki eggyel elmozdul, és megkapja az új székének megfelelő számot. Az új 1-es játékos kezdhet egy új játékot. Alternatívaként, hibázás esetén a játékos „bűnt" is vállalhat. A játék időtartamát előre meg kell határozni.

334. Mikado

Játékosok: Kettő vagy több
Eszközök: Mikado-pálcikák

Játék előkészítése és célja:

A Mikado játék általában 31 pálcikából áll. A játék célja, hogy minél több és értékesebb pálcikát szerezzünk meg ügyes kézmozdulatokkal. A játék során minden játékos körönként gyűjti a pontokat, vagy csak egyetlen kör győztesét határozzuk meg.

Pálcikák pontértéke:

• MIKADO (többnyire kék) = 20 pont
• MANDARIN (sárga-fekete vagy piros/kék/piros/kék/piros) = 10 pont
• BONZE (narancssárga vagy kék/piros/kék) = 5 pont
• SAMURAI (zöld vagy kék/sárga/piros) = 3 pont
• KULI (piros vagy kék/piros) = 2 pont

Az összes pálcika értéke összesen 145 pont.

Játék menete:

A 31 pálcikát összefogjuk a kezünkben úgy, hogy a kézfej az asztalon nyugszik, a pálcikák pedig függőlegesen álljanak ki belőle. Hirtelen kinyitjuk az öklünket, hogy a pálcikák rendezetlenül hulljanak az asztalra. Az a játékos, aki a pálcikákat dobta, kezdheti a szedést, és próbál egyenként eltávolítani pálcikákat anélkül, hogy a többi elmozdulna. Néha könnyű, máskor nagyon nehéz anélkül mozgatni őket, hogy másik pálcika ne mozdulna meg. A játékosok rásegíthetnek, ha a pálcika egyik végére nyomást gyakorolnak, hogy az megemelkedjen. Ha valaki MANDARIN-t húz, azzal már segédeszközként is használhatja ezt a pálcikát, ami nagyban megkönnyíti a többi eltávolítását.

A MIKADO megszerzésének előnyei:

1. Ez a legértékesebb, 20 pontos pálcika.
2. Ha egy játékos kedvezőtlen helyzetben van, a MIKADO-val akár háromszor is megemelheti a pálcikákat, hogy jobb helyzetbe hozza őket.
3. A MIKADO birtokában a játékos fel is állhat az asztaltól, ami nélküle nem megengedett.

A játékos addig gyűjtheti a pálcikákat, amíg hiba (egy „megrezdülés") nem történik; ekkor a következő játékos következik.

Játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor az összes pálcika elfogy. A legmagasabb pontszámot elért játékos nyer, és ő dobhat a következő körben. Előzetesen megállapodhatnak a játékosok abban, hogy az esetleges rossz dobást újra lehet dobni. Megjegyzés: A Mikado játéknak többféle szabálya létezik; ezek bármikor változtathatók, hogy izgalmasabbá tegyék a játékot.

335. Játék, szett, győzelem!

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Anyag nélküli szójáték

Játék menete:

Ebben a szójátékban az egyik játékos kezd egy tetszőleges szóval, amely egy mondat alapja lesz. A következő játékosnak ehhez a kezdőszóhoz kell egy újabb szót hozzátennie, hogy a megkezdett mondat folytatható és értelmes legyen. A harmadik játékos megismétli az előző két szót, és egy harmadik szóval bővíti a mondatot. Szó szerint így, szótagról szótagra épül egyre hosszabbra a mondat, amely akár mellékmondatokkal is bővülhet.

Minden játékos addig maradhat a játékban, amíg képes egy új szót hozzátenni. Aki nem tud több szót kitalálni, az kiesik. Amikor már senki sem tud új szót hozzáadni, vagy ha a mondat teljes, új kör kezdődik.

Példa:
- Egy
- Egy autó
- Egy autó megy
- Egy autó megy Hamburgba,
- Egy autó megy Hamburgba, hogy...

Ez a játék kiválóan fejleszti a kreativitást és a szókincset, miközben nagyon szórakoztató is.

336. A Betű-Szó Játék

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Nem szükséges anyag

Játék menete:
A játék több körből áll. Minden körben kiválasztunk egy betűt az ábécéből. A játékosok feladata, hogy minél gyorsabban találjanak egy olyan szót, amelyben az adott betű a lehető legtöbbször előfordul. Rövid gondolkodási idő után mindenki kimondja a megtalált szót. A győztes az lesz, akinek a szavában az adott betű a legtöbbször szerepel. Változatként egy betű helyett választhatunk szótagokat is, például „au", „ei", „en", „sch" vagy „ch".

Példák:
- A: Panama-csatorna = 5 x A
- T: Stuttgart = 4 x T
- Pf: Dugó (német: Pfropf) = 2 x Pf
- O: Lokomotív = 3 x O

Ez a játék remekül fejleszti a szókincset és a gyorsaságot!

337. Az én ismertetőjegyeim: Virágok

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Nem szükséges anyag

Játék leírása:
Ez a játék tökéletes hosszabb autós utazásokhoz, ha a társaság kezdene unatkozni. A játék célja, hogy az autós rendszámtábla betűiből szavakat alkossunk egy előre kiválasztott kategórián belül. Például, ha Kurt azt mondja: „Az én ismertetőjegyeim: virágok!", akkor megegyezünk egy rendszámtáblában, és minden betűhöz egy-egy virágnevet kell mondani. Az a játékos nyer, aki először talál mindegyik betűhöz megfelelő szót. Ő választhatja ki a következő kategóriát, például: keresztnevek, országok, városok, állatok, énekesek, autómárkák, italok stb. Ezután új rendszámot választunk, és már gondolkodhat is mindenki!

Példák virágokra:
- N – AB – 99 Narancsliliom, Anemóna, Begónia
- HH – TL – 567 Harangvirág, Hóvirág, Tulipán, Liliom

Ez a játék kreatívan fejleszti az asszociációs készséget, és sokféle témában változatosságot kínál!

338. A végtelen mókás történet

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Nem szükséges

Játék leírása:
Ebben a játékban nincs se nyertes, se vesztes, csak rengeteg móka! A játék lényege, hogy közösen alkossunk egy vicces történetet. Az egyik játékos elkezdi a történetet egy mondattal, majd a következő játékos hozzátesz egy újabb mondatot, és így folytatódik tovább. Hamarosan egy színes, fordulatokkal teli történet bontakozik ki, tele különféle szereplőkkel, kalandokkal és hősökkel. Ha van magnó, a történetet fel is lehet venni, hogy később újra meghallgathassuk. Mindenképpen kreatív és fantáziadús szórakozás!

Példa:
„...Egy vasárnap délután Gregor, a varázsló úgy döntött, hogy sétálni indul. Felvett egy lila alsónadrágot, és egy vécéülőkét tett a fejére, hogy senki se ismerje fel..." Ez a játék nagyszerű lehetőséget kínál a közös nevetésre és a fantáziadús ötletek kibontakoztatására!

339. Őrült világ

Játékosok: Nagyobb csoport
Szükséges eszközök: Székek

Minden játékos körben ül. Egy játékost kineveznek játékvezetőnek. Ezután néhány játékost kiküldenek a teremből, hogy a játékvezető elmagyarázhassa a bent maradtaknak a játékot: a feladat az, hogy „őrültként" viselkedjenek. A játék menete a következő: minden bent lévő játékoshoz egy kérdést intéz valamelyik játékos a kint várakozók közül. Az első játékos tetszőlegesen, akár teljesen értelmetlenül is válaszolhat a kérdésre. A második játékostól kezdve azonban a helyzet megváltozik: ő a hozzá intézett kérdés helyett az előző játékosnak feltett kérdésre fog válaszolni. A harmadik játékos a második kérdésre válaszol, a negyedik a harmadikra, és így tovább. Mindig az előző játékos kérdésére kell tehát válaszolni – lehetőség szerint észrevétlenül és ésszerűen. Most a kint várakozó játékosokat egyenként behívják. Az ő feladatuk, hogy minden bent lévő játékosnak feltegyenek egy tetszőleges kérdést, és közben megpróbálják kitalálni, hogy milyen „betegségben" szenved a csoport.

Egy példa:
1. Kérdés: „Hol születtél?"
2. játékos válasza: „Éhes vagyok." (Értelmetlen válasz)
3. Kérdés: „Hogy hívják a kancellárt?"
4. játékos válasza: „Hamburgban."
5. Kérdés: „Mit szeretsz enni?"
6. játékos válasza: „Hát, Helmut Kohl-t, nem?"

Ilyen válaszok alapján a „betegség" gyorsan kideríthető. Aki egy kérdéskör során megfejti, hogy miről van szó, az csatlakozhat az „őrült" játékhoz. Ezután behívják a következő játékost...

340. Állatok utánzása

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Nincs szükség eszközökre

Ebben a vidám kitalálós játékban állatokat kell felismerni. Minden játékos sorban kap egy feladatot, amely során egy tetszőlegesen választott, viszonylag ismert állatot kell utánoznia. Ehhez csak a fejét, karjait, kezeit és a hangját használhatja. Minden magyarázó vagy utaló szó szigorúan tilos. Az a játékos, aki kitalálja az állatot, pontot kap, akárcsak az „állatszínész". Az első körben a játék még könnyű, hiszen például a szamarat vagy elefántot könnyű utánozni. A játék azonban minden körrel egyre viccesebbé és izgalmasabbá válik, amikor már például sünöket, fókákat, tevét vagy tintahalat kell megjeleníteni. Az nyer, aki 10 vagy 20 kör után a legtöbb pontot gyűjti össze. Ez a játék kiválóan alkalmas nagyobb csoportok számára.

341. Fogadjunk, hogy...?

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Cukorkák vagy hasonló jutalom

Egy játék az autóban! Egy hosszú utazás mindenki számára szórakoztatóbbá válik. Ez a játék egyszerű és izgalmas is egyben. Indulás előtt minden játékosnak szüksége van egy szép adag cukorkára, ami a fogadások tétje lesz. Körönként minden játékos kihívja a többieket egy autózáshoz kapcsolódó fogadásra. Például így fogadhat: „Fogadjunk, hogy a következő egy percben áthaladunk egy híd alatt!" vagy „Fogadjunk, hogy egy perc múlva egy Mercedes fog minket megelőzni!" A játékosok egy-egy fogadást

kihagyhatnak, de a következőt már el kell fogadniuk. A tétet mindig az éppen fogadó játékos határozza meg. Ha egy cukorkát tesz fel, mindenki másnak is egy cukorkát kell tennie. Ha a fogadó játékos veszít, minden játékosnak egy-egy cukorkát kell adnia; ha nyer, akkor mindenkitől kap egy cukorkát. A tét a játékosok kockázatvállalásától függően növelhető is. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb cukorkája van, ő lesz a „fogadókirály". Túl könnyű fogadásokat kötni tilos!

342. Hallgatni arany

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Nincs szükség eszközökre

Ebben a játékban gyakorlatilag semmit sem kell csinálni – és épp ez a kihívás! Egy jelre ugyanis egyetlen játékos sem adhat ki semmilyen hangot vagy zajt. Aki először megtöri a csendet, az veszít! Elsőre ez nagyon egyszerűnek tűnik, de valójában meglehetősen nehéz, hiszen sok játékos rövid idő után nevetésben tör ki. Természetesen megengedett, hogy némán grimaszokat vágjunk, és ezzel próbáljunk hangot vagy nevetést kicsikarni a többiekből. De vigyázni kell, hogy közben mi magunk ne adjunk ki hangot! Csak az számít zajnak, amit mindenki jól hallhatóan érzékel. „Helyet foglalni, felkészülni, csendre fel!" Tetszőleges számú kört lehet játszani.

343. Mi hiányzik?

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Tíz különböző tárgy a játékkészletből, egy kendő

Ez a játék az úgynevezett Kim-játékok közé tartozik. Egy játékos a játékmester lesz, a többieknek találgatniuk kell. A játékmester először kiválaszt tíz különböző tárgyat a játékkészletből, például különböző színű bábukat, egyes kártyákat, kockákat, mikádó pálcikákat stb. Ezeket a tárgyakat úgy helyezi el egy kis felületen, hogy jól láthatóak legyenek, majd letakarja őket a kendővel. Ezután behívja a többi játékost, és felemeli a kendőt 1-2 percre, hogy a játékosok megfigyelhessék a tárgyakat, és megpróbálják megjegyezni őket. Amikor lejár az idő, a játékosoknak újra el kell fordulniuk vagy elmenniük. A játékmester ekkor elvesz egy tárgyat, majd újra hívja a játékosokat, és felfedi a megmaradt tárgyakat. Az nyeri a kört, aki elsőként tudja megmondani, melyik tárgy hiányzik. Ezután egy új kört kezdhettek. Variációként növelhetitek a tárgyak számát, vagy változtathatjátok a memorizálási idő hosszát.

344. Szemtanú vallomás

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Egy napilap vagy képes album

Ez a játék szintén a Kim-játékok közé tartozik. Egy játékos lesz a játékmester, a többiek pedig találgatnak. A játékmester egy képet, fotót vagy más illusztrációt választ ki egy újságból vagy képes albumból, és kb. két percig megmutatja azt a többieknek (a „tanúknak"). Ezután a képet elfordítja és félreteszi. Most sorsolással kiválasztanak egy játékost, akinek a lehető legpontosabban kell leírnia, amit látott. Minél több részletet említ, annál jobb. Változatként meg lehet állapodni abban is, hogy minden játékos írásban írja le, amit látott. A játékmester ezután felolvassa a leírásokat, és az nyer, aki a legjobban emlékezett a részletekre. Érdekes az is, ha csak egy pillanatra mutatják meg a képet. Ilyenkor jól megfigyelhető a játékosok memóriája és megfigyelőképessége.

345. Tapintás

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Különböző tárgyak a játékkészletből, egy zsák, papír és tollak

Ez a játék szintén a Kim-játékok közé tartozik. Egy játékos lesz a játékmester, a többieknek pedig találgatniuk kell. A játékmester kb. 10 tárgyat választ ki a játékkészletből vagy a háztartásból, és ezeket egy zsákba helyezi. Ezután minden játékos belenyúl a zsákba, és csak tapintással próbálja felismerni a tárgyakat. Amikor végzett, felírja a papírjára, hogy mit érzett, majd a zsákot átadja a következő játékosnak, aki ugyanezt teszi. Miután minden játékos megvizsgálta a zsák tartalmát, a játékmester bemutatja a tárgyakat. Az nyer, aki a legtöbb tárgyat helyesen felismerte. Egy érdekes változata ennek a Kim-játéknak, ha a játékmester az első játékos kezébe ad egy meghatározott számú, azonos formájú bábút. A játékosnak (és utána a többi játékosnak is) pusztán tapintással kell megbecsülnie a bábuk számát.

346. Szaglás-Kim

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: Különböző illatos tárgyak, kendő a szemek bekötéséhez

Ez a játék szintén a Kim-játékok közé tartozik. Egy játékos lesz a játékmester, a többiek pedig találgatnak. Az első játékos szemét bekötik. A játékmester ezután különböző tárgyakat tart az orra alá, például szappant, almát, virágot, parfümöt, kenyeret, fűszert, hagymát vagy akár egy régi könyvet. Egy játékos addig maradhat soron, amíg hibátlanul felismeri a szagokat. Amint elhibázza, a következő játékos következik, akinek előtte természetesen nem szabad látnia a tárgyakat. Az nyer, aki a legtöbb tárgyat egymás után helyesen felismeri, neki van a „legjobb orra." Megjegyzés: Soha ne használjunk erős vagy veszélyes illatú tárgyakat!

347. Vándorló bútorok

Játékosok: Három vagy több
Eszközök: A játékot egy olyan szobában kell játszani, ahol van néhány bútor vagy berendezési tárgy

Ez a játék szintén a Kim-játékok közé tartozik. Egy játékos lesz a játékmester, a többieknek pedig találgatniuk kell. Először minden játékosnak alaposan meg kell figyelnie a szobában lévő bútorok és tárgyak elhelyezkedését. Ide tartoznak az asztalon lévő tárgyak és a falon lévő dolgok is, például képek. A megfigyelésre legfeljebb 3 perc áll rendelkezésre. Ezután mindenki elhagyja a szobát, és a játékmester átrendez egy bútort vagy tárgyat jól látható módon (nem szabad túl apró változtatást végezni). Amikor a játékosok visszatérnek, az a játékos lesz a következő játékmester, aki először észreveszi a változást. Változatként lehet rövidíteni a memorizálási időt, vagy több tárgy elmozdítását is megengedhetjük.

348. Figyelmesen hallgass!

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: kazettás magnó

Ez a játék a Kim-játékok közé tartozik. Az egyik játékos lesz a játékvezető, a többiek pedig tippelnek. A játékvezetőnek előzetes előkészületeket kell tennie: mindenekelőtt szüksége lesz egy beépített mikrofonnal rendelkező kazettás magnóra. A játék kezdete előtt ezzel az eszközzel kb. 10 különböző hangot kell rögzítenie. Minden egyes hang ne legyen hosszabb 10-15 másodpercnél. Amikor már minden játékos összegyűlt, lejátszásra kerül az első hang. Az, aki először találja ki helyesen, kap egy pontot. A játékot az nyeri, aki a végén a legtöbb pontot gyűjtötte. Tipp: Aki szeretné ezt a Kim-játékot tökélyre fejleszteni, használhat kész hangfelvételeket is, például hangokat tartalmazó CD-ről. Érdekes lehet különböző madárhangokkal is játszani, amelyek szintén beszerezhetők CD formájában.

349. A Kim-szemjáték

Játékosok száma: három vagy több
Szükséges eszközök: újságok, magazinok, katalógusok, olló

Ez a játék a Kim-játékok közé tartozik. Egy játékos a játékvezető szerepét tölti be, a többiek tippelnek. A játékvezető a játék kezdete előtt kivágja híres emberek szemeinek képét az újságokból és magazinokból, és mindegyiket egy-egy papírra ragasztja, majd a hátoldalára ráírja a személy nevét.

Ezután bemutatja az első szemképet. Az a játékos, aki elsőként kitalálja, hogy melyik híres személyhez tartoznak a szemek, kap egy pontot. Ezután következik a következő szemkép bemutatása. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

350. Kézfelismerés

Játékosok száma: három vagy több (minél többen, annál jobb)
Szükséges eszközök: kendő a szem bekötéséhez

Ez a játék is a Kim-játékok közé tartozik. Az egyik játékos szemét bekötik, és mindenki sorban elé áll, hogy a „vak" játékos kitapinthassa a kezüket. Minden alkalommal, amikor a bekötött szemű játékos megérzi egy kezet, meg kell mondania, hogy kié. A válaszokat akkor is csak a végén árulják el, ha tévesen tippelt. Az nyeri a játékot, aki a legtöbb kezet helyesen felismeri. Változatként a játékosok tippelhetnek fülek, orrok, lábak vagy hajak alapján is.

Jó szórakozást a játékhoz!

1. Simplemente, ¡no te emociones!

Uno de los juegos familiares más populares.

Jugadores: De dos a cuatro
Material: Plan de juego „No te emociones“, 4 conos de Halma del mismo color para cada jugador y 1 dado.

Objetivo del juego:
Cada jugador intenta ser el primero en colocar sus 4 conos en las 4 casillas objetivo tirando los dados con suerte y moviéndolas con habilidad.

Preparación y desarrollo del juego:
Cada jugador coloca sus 4 conos en las casillas de las esquinas del mismo color. A continuación, cada jugador hace una tirada por turno. El jugador con el número más alto empieza. Mientras no tengas todavía una figura en juego, puedes tirar los dados tres veces para conseguir un „6“. Cada vez que un jugador saque un „6“, puede poner una ficha en juego y volver a tirar el dado. Con la segunda tirada después del „6“, hay que despejar la casilla de salida („S“), es decir, mueves tu ficha en la dirección de la flecha tantas casillas como puntos hayas sacado con el dado. Si llegas a una casilla que ya está ocupada por una ficha del adversario, puedes eliminarla. Ésta, se devuelve a su casilla de la esquina y sólo puede volver a ponerse en juego cuando su propietario saque un „6“. Las fichas propias y ajenas pueden saltarse, por lo que se cuentan las casillas saltadas. Las cuatro casillas marcadas con estrellas son zonas de descanso. No se pueden capturar fichas del adversario en estas casillas; sin embargo, se pueden saltar en cualquier momento. No puede haber más de una ficha sobre una zona de descanso.

Fin del juego:
El primer jugador que consiga colocar sus 4 fichas en las casillas objetivo es el ganador de la partida. Los demás jugadores pueden seguir jugando hasta que también hayan alcanzado el objetivo.

---

2. No te excites - 2 x 2

¡Eres más fuerte por parejas!

Jugadores: Cuatro
Material: Tablero de juego „No te emociones“, 4 conos de Halma del mismo color para cada jugador y 1 dado.

Objetivo del juego:
En esta variante de „No te emociones“, los dos jugadores sentados en diagonal uno frente al otro juegan juntos e intentan ganar a los otros dos jugadores.

Preparación y desarrollo del juego:
Las fichas se colocan de la misma forma que en „No te emociones (1)“, y también se aplican las reglas básicas de este juego, con los siguientes cambios:
1. Dos colores de juego diagonalmente opuestos siempre juegan juntos como compañeros. Las parejas no pueden expulsarse mutuamente.
2. Si un adversario pasa por alto la posibilidad de descartarse, debe retirar su propia ficha del juego.
3. Dos socios pueden estar juntos en las zonas de descanso (casillas con estrella), pero sólo con una ficha cada vez. Estas casillas pueden ser saltadas por la otra parte.

Fin del juego:
Gana el juego la pareja cuyas 8 figuras alcancen primero las casillas objetivo.

---

3. Molino

Uno de los juegos de mesa más antiguos

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Molino“, 9 fichas negras y 9 blancas

Objetivo del juego:
Formar „molinos“ con tus propias fichas colocándolas y moviéndolas hábilmente, quitándole así tantas fichas a tu adversario que ya no pueda formar un „molino“ propio. Una segunda forma de ganar la partida es atrapar a tu adversario para que ya no pueda mover sus fichas.

Preparación y desarrollo del juego:
Cada jugador recibe 9 fichas de un color. Éstas se encuentran fuera del tablero de juego al principio. El campo de juego muestra 3 casillas, una dentro de otra, cuyos centros laterales están conectados. Esto crea un total de 16 líneas (de diferentes longitudes), cada una con tres „puntos“, que forman un „molino“ cuando se llenan con fichas del mismo color. Hay un total de 24 puntos de esquina o centrales. Puntos de intersección. Al principio, ambos jugadores colocan por turnos una ficha en cualquier punto libre del campo de juego, empezando siempre por las „blancas“. (Dibuja los colores antes de la partida, cámbialos después de cada partida). Cada jugador intenta formar un molino colocando 3 fichas en fila. El adversario intenta impedirlo colocando fichas en medio. Si, a pesar de todo, un jugador crea un molino, puede coger una de las fichas de su adversario del tablero, ¡pero no de un molino cerrado! La ficha retirada del tablero es eliminada. Una vez colocadas todas las fichas, se realiza un movimiento, alternando con una ficha de punto a punto. Al moverte, también intentas obtener molinos para poder tirar las fichas de tu adversario. Los molinos existentes se abren moviendo una ficha al siguiente punto libre y se cierran devolviendo la ficha a su punto inicial en el siguiente movimiento (o después). Al cerrar un molino, siempre se puede retirar una ficha del adversario. Al abrir un molino, ¡asegúrate de que el adversario no pueda ocupar el punto abandonado!

Un **molino doble** o de pellizco es especialmente eficaz.
Dos molinos situados uno al lado del otro o uno encima del otro tienen una fichas en común, de modo que cada vez que se mueve esta fichas, un molino se cierra y el otro se abre al mismo tiempo. Por tanto, un molino de pellizco consta de 5 fichas.
Saltando
En cuanto a un jugador sólo le queden 3 fichas, puede saltar, es decir, cuando sea su turno, puede colocarse en cualquier punto libre sin tener que moverse paso a paso. Por supuesto, esto facilita el bloqueo del molino del adversario y también la creación de tus propios molinos.

Fin del juego:
Si un jugador que sólo tiene 3 fichas pierde otras 3 fichas, pierde. El adversario ha ganado y puede entonces retirar todas sus fichas. Una de las tácticas del juego consiste en atrapar las fichas de tu adversario: Intentas que tu adversario ya no pueda abrir un molino que haya colocado, o le impides que pueda mover una ficha. Si ya no puedes mover una ficha, también habrás perdido la partida. Este tipo de pérdida también puede producirse cuando las 9 fichas están colocadas al principio: si has bloqueado a tu adversario mediante una colocación hábil.

---

4. Damas

El juego de las damiselas en la Edad Media

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas“, 12 fichas de color claro y 12 de color oscuro

Objetivo del juego:
Un duelo estratégico en el que el objetivo es apoderarte de todas las fichas de tu adversario o encerrarlas y hacer que no puedan luchar.

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, los jugadores echan a suertes quién se queda con las fichas blancas y quién con las negras. A continuación, cada jugador coge las 12 fichas de su color y las coloca en las 12 casillas negras de las tres filas más exteriores de su lado del tablero. Las „blancas“ pueden iniciar el juego.

Tirando
Cada jugador mueve por turnos. Durante un movimiento normal, puedes mover una de tus fichas una casilla hacia delante en dirección diagonal, siempre sobre las casillas negras. Las casillas en las que se encuentra tu ficha o la de tu adversario no pueden estar ocupadas. No puedes mover hacia atrás con una ficha normal.

El golpe de las fichas
Si te encuentras con una ficha del adversario mientras te mueves y hay una casilla vacía (naturalmente negra) detrás de ella, puedes saltar sobre esta ficha y llevártela. Puedes continuar este salto y captura mientras las fichas de tu adversario se sucedan con un espacio vacío entre ellas. Esto te permite capturar varias fichas de tu adversario en un solo movimiento.

Importante: ¡No debes saltar sobre tus propias fichas!

Consigue una dama
Quien alcance la fila opuesta del adversario con una ficha recibe una dama. Esto se marca colocando una ficha de tu propio color que ya haya sido retirada sobre la ficha en cuestión. La reina es, por tanto, una „ficha doble".

¿Qué puede hacer una dama?
1. Puede moverse todo lo que quiera en línea recta sobre las casillas negras libres, hacia delante o hacia atrás.
2. Puede capturar una o varias fichas, como de costumbre. Sin embargo, para poder capturar una ficha, la dama también puede „acercarse" desde una distancia mayor. Esto significa que también puede haber varias casillas vacías en medio. Por tanto, una dama sólo puede ser detenida durante un movimiento por dos fichas contrarias en sucesión directa o por el borde del tablero.
3. Sin embargo, una dama puede ser capturada del mismo modo que una ficha normal.

Otras normas
Si un jugador que ha movido una ficha hacia delante pasa por alto que podría saltar por encima de una de las fichas de su adversario, éste puede arrebatarle fácilmente la ficha.

Fin del juego:
La partida termina cuando un jugador ha cogido todas las fichas de su adversario. Entonces, el jugador en cuestión ha ganado. Sin embargo, también puedes ganar bloqueando las fichas de tu adversario para que ya no puedan moverse. También puedes conseguir unas tablas si, por ejemplo, a cada jugador sólo le queda una dama y ninguno de los dos quiere colocar su ficha de forma que pueda ser capturada por su oponente.

5. Dama del robo

Dama equivocada.

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas",
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro

En esta variante del juego de damas, para la que por lo demás se aplican las reglas normales de las damas, cada jugador intenta jugar sus fichas de tal forma que el adversario tenga que capturar el mayor número posible de fichas y con la mayor frecuencia posible. El primer jugador que se quede sin fichas es el ganador.

6. Dama de la Pirámide

¿Quién puede reconstruir su pirámide más rápido?

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas",
10 fichas de color claro y 10 de color oscuro

Preparación y desarrollo del juego:
Ambos jugadores reciben 10 fichas del mismo color y las colocan en el tablero de la siguiente manera:

Las negras juegan en A1 - C1 - E1 - G1 - B2 - D2 - F2 - C3 - E3 y D4.
Las blancas juegan en B8 - D8 - F8 - H8 - C7 - E7 - G7 - D6 - F6 y E5.

El juego se desarrolla exclusivamente en las casillas negras. El objetivo es desmontar tu propia pirámide movimiento a movimiento y reconstruirla en el lado opuesto. Puedes avanzar por casillas individuales o saltar sobre tus fichas y las de tu adversario, de un salto o en una serie de saltos. Las fichas saltadas no se capturan, permanecen en el tablero.

Fin del juego:
El ganador es la primera persona que reconstruye su pirámide.

7. Dama ladrona

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas",
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro.

Antes de que empiece el juego, las fichas se colocan en las casillas oscuras como en un juego de damas. A continuación, las fichas se mueven alrededor de una casilla en dirección diagonal alternativamente. Si golpeas una ficha del adversario mientras te mueves y la casilla detrás de ella está libre, puedes derrotarla saltando por encima de ella. También se pueden derrotar varias fichas del adversario, siempre que haya una casilla libre entre ellas. También es posible saltar por encima en zigzag. Sin embargo, las fichas saltadas no se eliminan, sino que permanecen en el tablero. La tarea consiste en llegar a las casillas de salida del adversario con tus propias fichas lo más rápidamente posible, o rodearlas para que no puedan moverse.

8. Batalla de calderas

Una emocionante batalla en el tablero de damas.

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas",
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro.

Preparación del juego:
Las fichas se colocan en 3 filas a cada lado del tablero como en un juego de damas normal, excepto en las casillas oscuras; no hay captura por salto. Sólo se mueve una casilla cada vez.

Cómo se juega:
Una o varias fichas del adversario deben quedar encerradas de modo que ya no puedan moverse. Pueden retirarse del tablero de juego si ya no hay conexiones con sus propias fichas, es decir, si sólo hay fichas del adversario a su alrededor y sólo hay respaldo desde el borde del tablero. Sin embargo, si una ficha encerrada y, por tanto, ya no movible, sigue siendo adyacente a una de tus propias fichas al menos en un lugar, aún no se considera „eliminada".

Fin del juego:
Gana el jugador que haya conseguido arrebatar todas las fichas a su adversario encerrándolas hábilmente.

9. Dama romana

La versión italiana del juego de las damas.

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas",
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro

Preparación y desarrollo del juego:
Al igual que las damas alemanas, este tipo de juego, que se popularizó a finales del siglo XVI, se juega con 12 fichas cada uno. También en este caso, las fichas sólo pueden moverse hacia delante. Sin embargo, se aplican las siguientes reglas adicionales:
1. Las damas sólo pueden ser capturadas por las damas del adversario, pero no por las fichas simples, ¡hacia delante y hacia atrás, por supuesto!

2. ¡Capturar es obligatorio! Si hay varias formas de capturar, se aplica la siguiente regla: debes elegir siempre la ficha y el camino que te permitan capturar la mayor cantidad de fichas de tu adversario.

10. Dama inglesa

La versión inglesa del popular juego.

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro

Preparación y desarrollo del juego:
Lo interesante de este tipo de juego de damas es que la dama no sólo puede capturar hacia delante y hacia atrás en las líneas diagonales, sino que también puede hacerlo en las líneas horizontales y verticales. Por lo demás, se aplican las reglas normales de las damas.

11. Dama francesa

¡Señora curiosa!

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas“,
12 fichas de color claro y 12 de color oscuro

De nuevo, colocas 12 fichas como en el juego de damas alemán. Las fichas sólo pueden moverse hacia delante. Sin embargo, ¡sólo se pueden capturar hacia atrás! Las fichas que han avanzado hasta la línea de base del enemigo se transforman en damas, que pueden moverse hacia delante y hacia atrás y capturar. Por lo demás, se aplican las reglas normales de las damas.

12. Hasami Yogui

Un antiguo y encantador juego de mesa japonés.

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas“, 8 fichas claras y 8 oscuras

Objetivo del juego:
El primer jugador que coloque 4 fichas fuera de la línea de fondo en su propia fila es el ganador.

Preparación y desarrollo del juego:
Cada jugador recibe 8 fichas del mismo color y las coloca en los 8 espacios de la primera fila del tablero de juego. Esta primera fila es la línea de base. Las fichas se mueven alternativamente, una ficha cada vez en una dirección -hacia delante, hacia la izquierda, hacia la derecha y también hacia atrás-, pero nunca en diagonal como en las damas. También puedes moverte a través de varias casillas en una dirección, siempre que estén libres. Sin embargo, debes detenerte ante una casilla ocupada. Si esta casilla está ocupada por tu adversario y la casilla de detrás está libre, puedes saltar sobre ella en tu siguiente turno, ¡en este caso no capturas! Cada jugador intenta ahora formar una fila de cuatro con sus fichas y, al mismo tiempo, impedir que su adversario forme una fila de cuatro. Una fila de cuatro puede formarse horizontal, vertical y diagonalmente. Sin embargo, ¡ninguna de las cuatro fichas puede estar en la línea base! Si consigues rodear una ficha del adversario con cuatro fichas tuyas (las casillas diagonales vecinas no cuentan), esta ficha rodeada puede ser retirada del tablero.

Fin del juego:
Gana la partida el jugador que consiga formar una fila de cuatro fichas adyacentes o que le quite al menos 5 fichas a su adversario.

13. Lobo y oveja

¿Quién es más listo, el lobo o la oveja?

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas“,
4 fichas de color claro y 1 de color oscuro

Preparación y desarrollo del juego:
Uno de los dos jugadores recibe la ficha oscura. Es el lobo. El otro jugador recibe las 4 fichas de color claro. Tiene la oveja. El objetivo de la oveja es rodear al lobo y hacer que no pueda moverse. El lobo, por su parte, intenta romper la cadena de las 4 ovejas. Las 4 ovejas se colocan en las 4 casillas oscuras de la primera fila. Al principio de la partida, el lobo se coloca en el lado opuesto, en la casilla oscura de la esquina de la primera fila. Sólo se juega en las casillas oscuras. El lobo puede iniciar el movimiento. A su vez, cada jugador sólo puede realizar un movimiento cada vez, por lo que el jugador con la oveja es libre de decidir qué ficha utiliza para realizar su movimiento. El lobo puede moverse hacia delante y hacia atrás, mientras que la oveja sólo puede moverse hacia delante. No está permitido saltar. El lobo gana si consigue atravesar la fila de ovejas. Las ovejas ganan si rodean al lobo para que no pueda moverse.

14. Ranas y sapos

¿Quién es más hábil saltando, las ranas o los sapos?

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas“,
3 fichas de color claro y 3 de color oscuro

Preparación y desarrollo del juego:
Las fichas se colocan así:
Las 3 fichas de color claro se colocan en las casillas D8 - D7 - D6.
Coloca las 3 fichas oscuras en las casillas D3 - D2 - D1.
Ahora las fichas se mueven alternativamente, una casilla cada vez. Empiezan las blancas. Mientras sea posible, sólo puedes mover hacia delante, es decir, en dirección a tu adversario. Las fichas contrarias también se pueden saltar, pero sólo si estás justo delante de ellas y la casilla de detrás está libre. Si ya no es posible avanzar, el jugador debe retroceder o saltar. Gana el jugador que primero ocupe las 3 casillas iniciales del adversario.

15. Dama de la esquina

También conocida como „Dame-Halma“.

Jugadores: Dos
Material: tablero de juego „Damas“,
9 fichas de color claro y 9 de color oscuro

Objetivo del juego:
Cada jugador intenta ser el primero en ocupar con sus fichas las 9 casillas de las esquinas oscuras del adversario.

Preparación y desarrollo del juego:
El tablero de damas se coloca de modo que ambos jugadores tengan cada uno una esquina con una casilla oscura delante. Las 9 fichas se colocan en las casillas oscuras. 1 ficha en la esquina y 3 fichas o 5 fichas en las dos filas de delante. Te turnas para mover una ficha un espacio cada vez. Puedes moverte hacia delante y hacia los lados, pero no hacia atrás. Las casillas claras y oscuras también pueden ocuparse como se desee. Las fichas contrarias pueden saltarse si la casilla de detrás está libre. Sin embargo, ¡no se pueden capturar! Tus propias fichas no se pueden saltar.

Fin del juego:
El ganador es el primer jugador que ocupa las 9 casillas del adversario.

16. Charada simple

Un juego que aportará un poco más de entusiasmo a cualquier fiesta.

Jugadores: Dos o más
Material: papel y lápiz

Aunque puedes jugar a la Charada por parejas, es mucho más divertido tener suficientes jugadores para formar dos grupos de igual tamaño. A cada grupo se le ocurre un número cualquiera de palabras (perro, nieve, seta, ma-

leta, etc...) y las escribe en pequeños trozos de papel. A continuación, cada jugador hace por turnos la pantomima de los términos. No está permitido hablar ni escribir en el aire, y no se pueden utilizar ni señalar objetos. Un mimo del grupo A extrae un término del grupo B. Debe reproducirlo ante su propio equipo, que debe adivinarlo en un tiempo límite establecido. Lo ideal es un minuto. Para la evaluación, se anotan y se suman los segundos necesarios para adivinar los términos. El equipo contrario, que conoce el término respectivo, no revela nada, por supuesto. Una vez transcurrido el tiempo (independientemente de si se ha adivinado el término o no), una persona del grupo B interpreta un término que el grupo A ha ideado y escrito para sus compañeros adivinadores. Se permite exagerar las expresiones faciales y los gestos, se puede interpretar de forma muy imaginativa para que los demás adivinadores adivinen el término lo antes posible. Los adivinadores deben decir inmediatamente y en voz alta todas las posibilidades que se les ocurran. El equipo que haya jugado y adivinado mejor al final ¡es el ganador! Ahora diviértete con este divertido juego, ideal para grupos grandes de 8 a 16 personas.

17. Charada doble

El tipo más popular de este juego clásico.

Jugadores: Dos o más
Material: papel y lápiz

Esta charada se juega según las mismas reglas que la „Charada simple". Sólo que los términos que hay que adivinar son más complicados. ¡Sólo se pueden utilizar palabras compuestas! Debe decidirse de antemano si se va a utilizar un número determinado de palabras o si el número puede variar a voluntad.

Algunos ejemplos:
Dos palabras:
Mesa redonda, Perro guía, casa rodante, juguete antiguo, escalera mecánica
Tres palabras:
Zapato de baile, Libro de texto, Anillo de compromiso, Caja de herramientas, Planta de interior
Cuatro palabras:
Cuchillo para cortar pan, Mesa de comedor grande, Estante para libros pesados, Recipiente para guardar comida.
Para ello, el „mimo" puede utilizar los dedos para indicar qué parte de la palabra está interpretando si está interpretando el término desglosado en partes individuales. Se permiten pequeñas ayudas como asentir con la cabeza cuando se haya adivinado una parte de la palabra u otros gestos correspondientes. Requiere un poco de esfuerzo, ¡pero es aún más divertido!

18. Charada de refranes

¡Ahora se está poniendo muy difícil!

Jugadores: Dos o más
Material: papel y lápiz

A los demás jugadores se les exige una pantomima aún mejor cuando se trata de representar frases enteras.

Pueden ser refranes: A quien madruga, Dios lo ayuda. Cría cuervos y te sacarán los ojos. Más vale tarde que nunca. Ojos que no ven, corazón que no siente. Comienzos de canciones (En el mar la vida es más sabrosa" (La vida es más sabrosa). „Cielito lindo, de contrabando" (Cielito lindo). „Despacito, quiero respirar tu cuello despacito" (Despacito). „Libre como el sol cuando amanece, yo soy libre" (Libre). Títulos de libros conocidos (El Quijote. Cien años de soledad. Don Juan Tenorio. El amor en los tiempos del cólera. Obras de teatro (Romeo y Julieta, El fantasma de la ópera...) o películas de cine: (Lo que el viento se llevó, Titanic, Matrix, Forrest Gump...). Por lo demás, la Charada conserva las reglas de la forma básica. ¡Diviértete ideando, jugando y adivinando!

19. Carreras de caballos

¡El clásico!

Jugadores: De dos a cuatro
Material: tablero de juego „Carreras de caballos",
un cono de Halma por jugador y 1 dado.

Hasta cuatro personas pueden participar en este popular juego de salón. Cada jugador recibe una ficha de juego y la coloca en el campo de salida. Cada corredor recibe su número inicial numerando los carriles individuales del 1 al 4, de dentro a fuera. El verde tiene el 1, el amarillo el 2, el rojo el 3 y el azul el 4. Se tiran los dados en el orden de los números iniciales y los caballos avanzan tantas casillas como el número de puntos tirados. Si un caballo llega a una casilla con un obstáculo, el jugador afectado debe seguir las instrucciones. Si hay menos de 4 jugadores, se recomienda que un jugador haga correr 2 o incluso 3 caballos por él; entonces tira los dados una vez por cada uno de sus caballos.

El significado de las zonas:

Zona de salida: Los caballos sólo pueden salir si sale su propio número de salida. (Esta regla también puede omitirse de mutuo acuerdo).
Zona 6: ¡El caballo rehúye el primer obstáculo y se escapa! ¡Vuelve a la zona de salida!
Zona 19: El jinete supera bien el obstáculo y se le permite avanzar a la zona 27.
Zona 31: ¡El caballo ha caído! ¡Todos los demás caballos pasan! Si el caballo ya está en último lugar, el jugador deja de tirar los dados una vez.
Zona 42: El caballo salta demasiado corto y no supera el muro. Vuelve a la zona 32.
Zona 52: ¡Ha sido un salto espléndido! ¡Avanza a la zona 57!
Zona 58: El caballo rehúye el último obstáculo.
¡Nuevo intento desde la zona 53!

Este juego puede ampliarse con un totalizador, es decir, un sistema de apuestas, para que puedan participar todos los presentes. Se establece un corredor de apuestas que introduce las cantidades individuales de cada apostante en una tabla. Las apuestas se hacen al caballo con más posibilidades de ganar. La carrera de caballos se celebrará independientemente de la operación de apuestas. Tras el juego, el importe total se distribuirá entre el apostante o apostantes más acertantes en proporción a la cantidad que hayan ingresado.

20. Boda de pájaros

Un juego popular.

Jugadores: De dos a cuatro
Material: tablero de juego „Boda de pájaros",
1 dado por jugador y un cono de Halma

Preparación y desarrollo del juego:
Este juego se basa en la conocida canción popular. En el juego pueden participar hasta cuatro personas. Cada jugador recibe una ficha de juego. El que saque el número más alto puede empezar. La partida comienza en la zona nº 1. „Un pájaro quería celebrar una boda en el bosque verde...".

El significado de los campos:
Nº 5 Inflamado de amor por la novia, el pájaro se dirige ahora al registro civil. ¡Paga un sello en la caja del registro en el bar! (También se pueden utilizar céntimos o cerillas como unidades de cuenta).
Nº 10 Los pequeños ven lo que ocurre allí y cantan rápidamente una canción de despedida. Tú también tienes que cantar una canción, de lo contrario tu ficha no podrá saltar más lejos.
„El mirlo era la novia, llevaba una corona de ruda...".
„La alondra, la alondra, conduce a la novia a la cereza...".
Nº 17 El cortejo nupcial se acerca lentamente, las damas de honor van delante por derecho y por favor.

Debes esperar aquí, querida niña, hasta que todos hayan pasado.
„El urogallo, el urogallo, ése era el digno capellán...".
Nº 22 Con paso digno, el sacerdote entrega hoy a los novios sus votos matrimoniales.
Da tres vueltas alrededor de la mesa con pasos pesados: bum - bum - bum.
Nº 24 El campanero tira de la cuerda de la campana, su tiempo no es largo. ¡Aquí, el jugador es increíblemente tirado de las narices por todo el mundo!
„El pájaro carpintero, cocina el banquete nupcial y se come todos los mejores bocados...".
Nº 27 El pájaro cocina una buena sopa y le pone muchos gusanos. Debes concentrarte ¡en el suelo y muévete como un gusano!
„Los gansos y las antenas, eso eran los músicos...".
Nº 31 Con flauta, violín y armónica tocan su alegre tralala. Si ahora no puedes silbar una melodía, tendrás que sacar un sello de tu bolsillo.
„El pavo real con su orgullosa cola conduce a la novia al primer baile...".
Nº 36 En la foto puedes ver con qué gracia caminan los pavos reales. Puedes avanzar hasta 39, pero no más allá, sería demasiado trabajo.
„El avefría, el avefría, hace muchas bromas sueltas...".
Nº 40 Él mismo es el que más se ríe, el desgraciado, le mira a la cara lujuriosamente. Tiene que contar un chistecito, los demás se ríen todo el tiempo.
„La abubilla, la abubilla, regala a la novia una maceta...".
Nº 44 Las flores brillan con un rojo maravilloso, la novia está medio muerta de contenta por ello. Y como las flores son tan bonitas, tienes que ir al 29.
„El Uhuhu, el Uhuhu, cierra las persianas..."
Nº 48 Los novios están ahora solos en su pequeña y tranquila habitación. La pareja no quiere que la molesten, así que pasa al nº 41.
„El gallo cantó ‚Buenas noches' y la lámpara se apagó...".
No. 50 La partida ha terminado, ya puedes irte:
No puedes ver nada en la oscuridad.
El primero que llegue a los 50, se lleva todo el cajero

21. Puff

Un conocido juego de la Edad Media.

Jugadores: Dos
Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas negras y 15 blancas para cada jugador

Objetivo del juego:
El objetivo es conseguir que las 15 fichas atraviesen los 24 puntos del tablero de juego para ser el primero en jugarlas en el lado opuesto.

Preparación y desarrollo del juego:
Se coloca el tablero de juego y cada uno de los dos jugadores recibe 15 fichas, que se colocan fuera del tablero al principio. Ahora se tiran los dados por turnos. El jugador con el número más alto empieza. Mientras los jugadores se sientan uno frente al otro, uno juega sus fichas del 1 al 24, el otro del 24 al 1. Los dos dados se tiran siempre al mismo tiempo. Las fichas se colocan según los números de los dados: Si, por ejemplo, salen un „2" y un „5", se coloca una ficha en el 2º unto y otra en el 5º. En el caso de un doble (ambos dados muestran el mismo número), no sólo cuentan los dados de arriba, sino también los de abajo. En este caso, se pueden poner en juego 4 fichas. En el caso de dobles de 6, por ejemplo, se colocan 2 fichas en el 6º punto y 2 fichas en el 1º punto. También puedes tirar los dados una segunda vez después de un doble. En un punto se puede colocar cualquier número de fichas del mismo color. Dos o más fichas en un punto forman una banda. Un punto ocupado por una banda no puede ser ocupada por el adversario. Sin embargo, puede ser contada y saltada. Si un jugador tiene varias cintas seguidas, forman un puente. Dependiendo de su tamaño, dicho puente puede ser muy obstructivo para el adversario, ya que no podrá saltarlo con números bajos. Una vez que un jugador ha colocado todas sus fichas, puede avanzar en la dirección del objetivo, es decir, un jugador en la dirección de la casilla 24 y el otro en la dirección de la casilla 1. Depende del jugador si suma los dados y avanza con una sola ficha o si avanza una ficha por cada dado.

¡Importante! Si mueves con 2 fichas, siempre debe moverse primero el número más bajo. Si, por ejemplo, no puedes mover un „2" y un „5" porque la casilla correspondiente está ocupada por tu adversario, ¡el „5" también se pierde! Si, por el contrario, puedes sacar el „2" pero no el „5", sólo perderás el „5". Lo mismo se aplica a los dobles. El lado inferior del doble no puede extraerse si el lado superior no se ha utilizado completamente. Sin embargo, si el lado superior puede utilizarse por completo, no es necesario utilizar por completo el lado inferior. Si, al colocar o mover, llegas a un punto en el que ya hay una sola ficha del adversario, puedes capturarla y sustituirla por una de tus propias fichas. También puedes capturar varias fichas de tu adversario en un solo movimiento. Si, por ejemplo, sale un „2" y un „6" y hay una sola ficha del adversario tanto en la 2ª como en la 6ª casilla (calculada a partir de tu propia ficha), ambas fichas pueden ser eliminadas de las zonas. Si un jugador ha capturado fichas suyas que están fuera de las zonas de juego, no puede avanzar con otra ficha hasta que haya vuelto a poner en juego las fichas capturadas.

Fin del juego:
Una vez que todas las fichas han llegado al último cuarto del tablero (19-24 o 6-1), comienza la salida. Las 15 fichas se „juegan" exactamente en sentido contrario a la colocación. El primer jugador que saque todas las fichas gana la partida.

22. Puff de Taiga

La versión rusa de Puff.

Jugadores: Dos
Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas oscuras y 15 blancas

Preparación y desarrollo del juego:
Se aplican las reglas del puff normal con los siguientes cambios:
Una vez que un jugador ha colocado 2 fichas, puede elegir entre mover inmediatamente o añadir más fichas. Si una ficha es capturada, primero debe ser sustituida antes de que puedas avanzar con las fichas restantes. Todas las demás reglas del juego, como colocar, mover, capturar, etc., siguen siendo las mismas que en Puff.

23. Puff Largo

¡Ambos marchan en la misma dirección!

Jugadores: Dos
Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas oscuras y 15 blancase

Una variante del puff normal es el llamado puff largo. En este caso, ambos jugadores empiezan en la casilla 1 y juegan hasta la casilla 24. Todas las demás reglas del juego, como las apuestas, el sorteo, el batir, la regla doble y el jugar fuera, son las mismas que las descritas anteriormente.

24. Toccadille

Otra variante del juego del Puff.

Jugadores: Dos
Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas oscuras y 15 blancase

Preparación y desarrollo del juego:
El juego se desarrolla de forma similar al Puff. Todas las fichas se colocan inicialmente fuera del tablero de juego. Los dobles sólo se colocan una vez (es decir, sólo los puntos visibles superiores). Los dados se vuelven a lanzar después de cada doble. No se pueden formar bandas en el propio lado de despliegue. Esto no se aplica a los puntos 12 y 13, los llamados puntos joroba. En estos puntos joroba pueden colocarse cualquier número de fichas, pero nunca una sola. Por tanto, una joroba sólo puede estar ocupada inici-

almente por una banda. Un jugador no puede entrar en el hucke del lado del adversario (el hucke del otro jugador). Sin embargo, si saca un número que le obliga a ocupar el hucke del adversario, puede restar un punto a cada dado y entrar en su propio hucke. (Pero sólo si no puede alcanzar su propio hucke con ninguna otra ficha). En Toccadille, las fichas capturadas no se retiran del tablero, sino que se marcan con fichas. Si golpeas una sola ficha del adversario, ésta permanece en su posición y se coloca una sola ficha como marcador al pie de la 1ª punta. Con cada ficha golpeada, el marcador se desplaza un punto más. También es posible (como con Puff) capturar varias fichas de tu adversario a la vez. Entonces también se pueden marcar los puntos correspondientes con el marcador. Gana quien llegue primero al 12º punto con su marcador. Si el adversario aún no ha pasado el 6º punto, la victoria cuenta doble. Si, por el contrario, el adversario aún no ha pasado el 3º punto, la puntuación se triplica, y si aún no tiene un marcador en el tablero, la puntuación se cuadruplica.

25. Zig-zag

Jugadores: Dos
Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas oscuras y 15 blancase

En este juego, los dos dados se lanzan alternativamente. La tarea de cada jugador es colocar sus 15 fichas en las 6 primeras casillas señaladas lo más rápido posible.
Ejemplo: En la primera tirada de „3" y „5", el jugador coloca una ficha en la 3ª y 5ª casilla. El adversario tira ahora „3" y „6". Ahora puede devolver la ficha del adversario de la casilla 3 a su propietario y colocar su 1ª ficha en la casilla 3 y la 2ª en la casilla 6. Mientras haya una sola ficha en una casilla, ésta no está protegida. El adversario intenta echar esas fichas y ocupar esas casillas con una o, si es posible, dos fichas, ya que una casilla con al menos 2 fichas del mismo color ya no puede ser atacada por el adversario. Si ambos dados tienen el mismo número (doble), la misma casilla puede llenarse con 2 fichas del mismo color. Se puede colocar cualquier número de fichas del mismo color en una casilla. Si las 15 fichas se colocan en las 6 primeras casillas, avanzan el número de puntos que hayan salido, por ejemplo, si salen un „3" y un „5", una ficha avanza 3 casillas y la otra 5 casillas. Sin embargo, sólo una ficha puede avanzar 8 casillas. Una vez que las 15 fichas han alcanzado las 6 últimas casillas de esta forma, el jugador empieza a sacar sus propias fichas. Por ejemplo, si todavía hay fichas en la penúltima casilla y salen un „3" y un „6", el jugador con la primera ficha en la penúltima casilla puede avanzar 3 casillas mientras retira la segunda ficha del juego. No está permitido sumar los números lanzados en las 6 últimas casillas. Una ficha descartada siempre debe ser sustituida por su propietario y el descarte por parte del jugador de sus propias fichas se interrumpe hasta que las fichas descartadas hayan sido sustituidas en una de las últimas casillas. El primer jugador que saque todas sus fichas es el ganador. El adversario puede verse muy obstaculizado por un bloqueo sensato y un movimiento cuidadoso de tus propias fichas.

26. Revertier

Un poco más difícil, ¡pero también más emocionante que el Puff!

Jugadores: Dos
Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas oscuras y 15 blancase

Revertier también se juega como Puff en los movimientos principales.

Sin embargo, todas las fichas de la primera banda se construyen primero. Sin embargo, como (al igual que en Toccadille) no se puede construir ninguna banda en tu propio lado, a excepción de los hucks, colocar las fichas capturadas es especialmente difícil. Siempre tienes que encontrar espacios libres para colocarlas. Por lo demás, se aplican las reglas del puff.

27. Backgammon

La forma anglosajona del puff.

Jugadores: Dos
Material: Tablero de backgammon, 2 dados, 15 fichas oscuras y 15 blancasee

El juego „Puff" no es tan conocido aquí. Solemos llamarlo backgammon. La principal diferencia entre el backgammon y el puff es la colocación de las fichas. En el backgammon, las fichas no se colocan tirando los dados, sino que se colocan en el tablero antes de empezar la partida según el siguiente esquema:

El jugador A coloca 2 fichas en la casilla 1
5 fichas en la punta 12
3 fichas en la punta 17
5 fichas en la punta 19.
El jugador B coloca 2 fichas en el punto 24
5 fichas en la punta 13
3 fichas en la punta 8
5 fichas en la punta 6.
El resto del juego es igual que el Puff (nº 21).

28. Diez mil

¿Quién será el primero en alcanzar el número mágico?

Jugadores: Dos o más
Material: 5 dados, papel y lápiz para anotar las puntuaciones

Objetivo del juego:
El objetivo es conseguir 10.000 puntos lo más rápido posible, con diferentes valores de dados, por supuesto.

Preparación y desarrollo del juego:
Los 5 dados se lanzan a la vez por turnos. El ganador de una partida es el primer jugador que alcanza 10.000 puntos. Se aplican los siguientes valores de dados:
El „1" = 100 puntos
El „5" = 50 puntos
3 x „1" = 1000 puntos
3 x „2" = 200 puntos
3 x „3" = 300 puntos
3 x „4" = 400 puntos
3 x „5" = 500 puntos
3 x „6" = 600 puntos
Calle grande* = 2000 puntos

*) Los 5 dados muestran números en una secuencia, por ejemplo 1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6.
Cada jugador dispone de hasta tres tiradas por ronda. Después de cada tirada, deben decidir qué dados dejar y cuáles seguir tirando. Los dados dejados no se pueden coger en la 2ª o 3ª tirada. Después de la 3ª tirada, se cuentan los puntos (por ejemplo, 3 x 4 = 400; 1 x 1 = 100, no se cuentan los dados individuales; resulta un total de 500 puntos en esta ronda).

Fin del juego:
El primer jugador que alcance o supere los 10.000 es el ganador. El juego ha terminado.

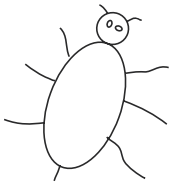
29. Juego de los piojos

¡Tira los dados y dibuja!

Jugadores: Dos o más
Material: 5 dados, papel y lápiz para anotar las puntuaciones

Objetivo del juego:
La primera persona que dibuje el piojo es la ganadora del juego.

Preparación y desarrollo del juego:



En el centro de la mesa hay una plantilla para todos los jugadores con la ilustración de un piojo, que puede dibujarse utilizando exactamente 13 líneas. Cada jugador elige un número entre 1 y 6 y lo anota en su bloc de notas. A continuación, se tiran los dados por turnos, y cada jugador tiene una tirada. Si un j ugador saca el número que ha elegido, puede dibujar una de las 13 partes del piojo en su trozo de papel con una línea, primero el torso, luego la cabeza, los puntos, las antenas, las patas y, por último, la cola. La primera persona que complete su piojo gana el juego.

30. Knubbel/Yatzy/Knobelix

...el juego de dados „tramposo".

Jugadores: Dos o más
Material: 5 dados, hojas de recuento, lápices, cubilete de dados

Objetivo del juego:
El objetivo es utilizar los 5 dados para lanzar las combinaciones que aparecen en la tabla adjunta (Yatzy/Knobelix).

Preparación y desarrollo del juego:
Antes de jugar, cada jugador recibe una hoja con una tabla del bloque Knubbel (Yatzy/Knoblix). Si te quedas sin hojas, siempre puedes conseguir nuevas. Cada jugador recibe una tabla y añade su nombre en ella. Se juegan 13 rondas, ya que hay 13 combinaciones diferentes que tirar según la tabla. Cada jugador puede tirar los dados tres veces seguidas por ronda. Después de cada tirada, deben decidir cuáles y cuántos dados „dejar". Si la 1ª tirada ya es perfecta, por supuesto no es necesario volver a tirar los dados. Los dados que se queden parados no se pueden volver a coger. Después de tirar los dados un máximo de tres veces en cada ronda, el jugador debe colocar la combinación de dados resultante en uno de los campos de su hoja de recuento. En la mitad superior (6 campos), sólo cuentan los números de puntos. Por ejemplo, si un jugador tiene 3 x el „6", 1 x el „1" y 1 x el „4", sólo cuenta los seises. Por tanto, introduce 18 puntos en el campo „6º". Sin embargo, también podría introducir esta combinación en el campo „triples" de la mitad inferior. Los dos números restantes (1 + 4) se sumarían entonces a los 18 puntos, lo que daría 23 puntos en el campo „triple". Sobre todo al principio, suele haber varias formas de introducir una combinación en la tabla. Sin embargo, si un campo de la tabla está ocupado, la entrada en cuestión ya no puede corregirse, aunque luego tengas una tirada mejor para ella. Si no se puede introducir una combinación tirada en ninguno de los 12 primeros campos, el jugador tiene la opción única de introducir simplemente la suma de los 5 dados en el 13º campo „Azar". Sin embargo, esta opción sólo está disponible una vez. Si este campo también está ocupado, la única opción que queda es anular un campo libre, es decir, introducir 0 puntos.

Aquí tienes una explicación de cada uno de los campos:
Campo 1 - 6:
Sólo se cuentan aquí los puntos mencionados en cada caso.
Los dados restantes no se tienen en cuenta.

Ejemplo:
Combinación: 2-2-2-1-4
Contado: 3 x 2 = 6
(El „1" y el „4" no cuentan)
Puntuación: 6 puntos en el campo „2º".
Campo „Caja trío"
Para ello, debes tener 3 dados idénticos en la combinación. Los otros dos dados también cuentan.

Ejemplo:
Combinación: 5-5-5-2-6
Contado: 3 x 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23
Puntuación: 23 puntos en el campo „Trío".
Campo „cuádruple":
Para ello, tienes que conseguir 4 dados idénticos.
Se añade el 5º cubo.

Ejemplo:
Combinación: 4-4-4-4-6
Contado: 4 x 4 = 16/16 + 6 = 22
Puntuación: 22 puntos en el campo „Cua´druple".
Campo „Casa llena":
Necesitas tres dobles cualesquiera y dos dobles cualesquiera. Valor fijo: 25 puntos.

Ejemplo:
Combinación: 1-1-1-4-4
Puntuación: 25 puntos en el campo „Casa llena".
Campo „Calle pequeña":
Aquí deben alcanzarse 4 dados en orden numérico. El 5º dado es irrelevante.
Valor fijo: 30 puntos. Sólo hay 3 posibilidades:
Combinaciones: 1-2-3-4 / 2-3-4-5 / 3-4-5-6
Puntuación: 30 puntos en el campo „Calle pequeña".
Campo „Calle grande":
Los 5 dados deben alcanzarse aquí en orden numérico. Valor fijo: 40 puntos.

Sólo hay 2 posibilidades:
Combinaciones: 1-2-3-4-5 y 2-3-4-5-6
Entrada: 40 puntos en el campo „calle grande".

Campo „Knubbel o Yatzy/Knobelix":
Este campo es el más difícil de llenar, porque ¿quién puede manejar 5 dados idénticos? Así que la alegría es aún mayor cuando una tirada maestra de este tipo tiene éxito. Para una tirada con 5 dados con el mismo número (no importa cuál) puedes introducir 50 puntos en el campo „Knubbel".

Campo „Oportunidad":
Debes guardar este campo alternativo el mayor tiempo posible. Como ya se ha dicho, sólo tienes que sumar todos los dados e introducir el resultado.

Una pista más:
Si un jugador consigue un total de 63 puntos o más en los seis primeros campos, se le acredita una bonificación (prima) de 35 puntos. El total final se calcula sumando los puntos de las mitades superior e inferior. ¿Quién ha conseguido más puntos? Es el ganador del partido.

Fin del juego:
Tras un número previamente acordado de partidas (13 rondas cada una), se determina el ganador final.

31. Chicago nº 11

Un conocido y popular juego de dados.

Jugadores: Dos o más
Material: 5 dados, bloc de notas, lápiz

Objetivo del juego:
En Chicago, gana el primer jugador que consiga 1000 puntos.

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, se elabora una lista de todos los jugadores en la que se anotan los puntos conseguidos. El „1" cuenta 100 puntos en Chicago, el „6" cuenta 60 puntos. Todos los demás números cuentan como normales. Cada jugador dispone de un máximo de 3 dados por ronda. Pueden utilizar los 5 dados tres veces seguidas, pero también pueden „dejar" dados favorables y continuar sólo con los dados restantes. Sin embargo, los dados que se dejan no se pueden volver a coger. Si el primer jugador de una ronda cree que tiene suficientes puntos después de 2 tiradas o incluso después de la primera tirada, puede parar. Los siguientes jugadores tienen entonces también sólo dos o un lanzamiento, como el primer jugador. El siguiente jugador inicia una nueva ronda en el sentido de las agujas del reloj, de modo que cada

jugador puede especificar una vez el número de lanzamientos de una ronda. Los puntos de cada jugador se acreditan o se añaden a su puntuación de la ronda preliminar. El ganador será quien consiga primero 1000 puntos.

Se aplica la siguiente norma adicional:
Si un jugador saca 2 seises en la primera tirada, puede convertir un „6" en un „1".

32. Chicago nº 2

Jugadores: Dos o más
Material: 5 dados, bloc de notas, lápiz

Chicago nº 2 es uno de los juegos de dados más populares. Puede jugar cualquier número de personas. Los dados se tiran por turnos. Cada jugador tiene un máximo de tres tiradas de dados. Sin embargo, si el primer jugador de una ronda consigue un total de dados relativamente alto en su 1ª o 2ª tirada, todos los jugadores siguientes de esta ronda sólo podrán tirar una o dos veces. El jugador con el total de dados más bajo en una ronda recibe un posavasos. A cambio, es el primero en tirar los dados para la siguiente ronda. El juego continúa así hasta que se hayan repartido todos los posavasos. A partir de este momento, la „tirada más alta" de una ronda da un posavasos a la „tirada más baja". Quien tenga todos los posavasos al final ha perdido la partida.

El valor de los puntos del dado es el siguiente:
Un „1" = 100, un „6" = 60, todos los demás puntos cuentan según su valor normal. Por tanto, la tirada más alta posible es 300 (3 x el „1"). Esta tirada sólo es superada por una „tirada de Chicago": un 4, un 5 y un 6. Esta tirada no puede ser superada.

33. „Mentiras"

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados, cubilete, posavasos

„Mentiras" se interpreta de forma similar a „Chicago nº 2". La única diferencia es que no hay „lanzamiento de Chicago" y el jugador no muestra los puntos que ha obtenido en el lanzamiento de dados. Tiene la opción de „mentir" a su „post-jugador". El número lanzado siempre debe ser superado por el siguiente jugador. Si no puede, „mentirá" un número más alto. Entrega el dado cubierto con el cubilete al segundo jugador sobre un posavasos. El segundo jugador ahora „cree" e intenta tirar un número más alto (sin haber mirado los dados de antemano), o quiere „ver". Si el número de puntos es correcto y el jugador no „mintió", el siguiente jugador (que quería „ver") recibe un posavasos y empieza una nueva tirada. Sin embargo, si el jugador „mintió", recibe el posavasos y vuelve a empezar. De nuevo, pierde el participante que tenga todos los posavasos al final.

34. Veintiuno

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados

Este juego de dados es una variante del „Quinze". Gana el jugador que consiga exactamente 21 puntos o el valor más alto por debajo de ese número. La primera ronda se juega con 3 dados, la segunda ronda con 2 dados y la tercera ronda con 1 dado. Cualquiera que supere los 21 puntos quedará eliminado.

35. Partido de cinco

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados

Cada jugador dispone de hasta 10 lanzamientos. El objetivo es alcanzar exactamente 5 puntos con los 3 dados lo antes posible. Gana el jugador que lo consiga con el menor número de lanzamientos

36. Apuesta

Tira los dados y haz las cuentas.

Jugadores: Dos o más
Material: 5 dados, lápiz y bloc de notas, la misma cantidad para cada jugador de unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
Cada jugador intenta combinar cinco números lanzados sucesivamente utilizando las cuatro operaciones aritméticas básicas para conseguir el resultado más alto posible.

Preparación y desarrollo del juego:
Al tirar los dados para obtener el número más alto, se determina quién será el primer jugador en hacerse con la „banca". Cada jugador entrega su apuesta de 20 unidades de conteo al „banquero". A continuación, éste empieza a tirar los dados para cada jugador por turnos, tirando un dado cada vez sobre la mesa. El jugador para el que la „banca" tira los dados debe intentar conseguir la mayor puntuación posible utilizando las cuatro operaciones aritméticas básicas. Sin embargo, sólo puede sumar, restar, multiplicar y dividir una vez cada vez, por lo que el orden no importa.

Aquí tienes un ejemplo de juego:
El „banquero" tira „4" con el primer dado y „2" con el segundo. Tras la segunda tirada, el jugador decide qué método de cálculo debe utilizar entre los dos números: multiplica los dos números para obtener 8 (4 x 2). En la tercera tirada, la „banca" alcanza el „6", que el jugador añade tras una breve deliberación: 8 + 6 = 14.

(Para la cuarta tirada, el jugador ya sólo dispone de las operaciones aritméticas „restar" y „dividir"). La cuarta tirada produce un „4", que el jugador resta: 14 - 4 = 10. Finalmente, este resultado debe dividirse por el valor de la quinta tirada, un „2", que da el resultado „5". El „banquero" anota el número „5" en una lista de jugadores creada al principio para el jugador en cuestión y comienza la misma partida con el siguiente jugador. Quien haya conseguido la puntuación final más alta al final de una ronda puede llevarse la apuesta total. Es el ganador de la ronda. Una nueva ronda comienza con un nuevo „banquero".

37. Max y Moritz

Dados arriba y dados abajo.

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados, el cubilete y 28 unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas o fichas).

El juego consta de dos partes. Durante la parte „rodando hacia arriba", debes conseguir combinaciones altas para evitar tener que coger unidades de conteo. Al „rodar hacia abajo", también debes conseguir combinaciones más altas para deshacerte rápidamente de las unidades de recuento. Y así es como se juega: Antes de que empiece el juego, se colocan las 28 fichas en el centro de la mesa. A continuación, se lanzan los dados por turnos utilizando el cubilete, y cada jugador dispone de un máximo de 3 lanzamientos por ronda. Después de la primera o segunda tirada, el jugador puede „dejar" dados favorables, pero éstos no se pueden volver a coger después. Si alcanza un dado favorable después de la 1ª o 2ª tirada, no podrá volver a cogerlo. Si tiene una buena combinación, no necesita realizar todos los lanzamientos.

Se pueden crear las siguientes combinaciones con los tres dados:
(¡El dado más alto puede colocarse siempre al principio!)

Combinación	Designación	Valor
6-6-6	Max y Moritz	12
5-5-5	Viuda	11
4-4-4	Maestro Böck	10
3-3-3	Profesor Lämpel	9

2-2-2	Tío Fritz	8
1-1-1	Granjero Mecke	7
De 6-6-5 a 6-1-1	Número de casa superior a 600	6
De 5-5-4 a 5-1-1	Número de casa superior a 500	5
De 4-4-3 a 4-1-1	Número de casa superior a 400	4
De 3-3-2 a 3-1-1	Número de casa superior a 300	3
Del 2-2-1 al 2-1-1	número de casa superior a 200	2

Las dos partes del juego:
1. Dados arriba
Como muestra la tabla, cada combinación tiene un significado y vale determinadas unidades de recuento.
La tirada más alta, tres veces el „6", se llama „Max y Moritz" y vale 12 unidades contables. La combinación más baja es el número de la casa 2-1-1, que sólo vale 2 unidades de recuento. El jugador con la combinación más baja en una ronda debe elegir del centro el número de de fichas que corresponda a la combinación que ha lanzado. La primera parte se juega hasta que no haya más fichas en el centro.
2. Dados abajo
Ahora es importante deshacerse de las unidades de recuento lo antes posible, es decir, volver a colocarlas en el centro. Esta vez, el jugador con la combinación más alta en una ronda puede devolver al centro tantas unidades como correspondan a su combinación. El primer jugador que se quede sin unidades de recuento es el ganador de la partida.

Nota: Si dos o más jugadores han sacado las mismas combinaciones, deben volver a tirar los dados para conseguir el desempate.

38. Las Vegas

Un auténtico juego de azar.

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados y la misma cantidad de unidades de recuento para cada jugador (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Las Vegas es un juego de puro azar. Lo que necesitas es la suerte de los dados... Los jugadores acuerdan primero la apuesta (por ejemplo, 5 o 10 unidades), que todos los jugadores deben colocar en el centro de la mesa antes de cada partida. A continuación, se lanzan los dados por turnos. Cada jugador dispone de dos tiradas, que se organizan de la siguiente manera:

La primera tirada se hace con 2 dados.
Los dos valores del dado se suman.

La segunda tirada se realiza con el tercer dado. La suma de los dos primeros dados se multiplica ahora por el valor de este tercer dado. Cada jugador memoriza su resultado final (también se puede escribir como ayuda para la memoria). Quien consiga el resultado más alto en una ronda puede vaciar el „bote". Se realiza la nueva apuesta y comienza una nueva partida...

He aquí un breve ejemplo para ilustrarlo:

	1ª tirada	2ª tirada	Resultado final
Jugador A:	3 + 4 = 7	2 7 x 2 =	14
Jugador B:	6 + 2 = 8	4 8 x 4 =	32
Jugador C:	5 + 3 = 8	1 8 x 1 =	8

En este caso, el jugador B habría ganado el bote. Quien tenga más unidades de recuento tras un número acordado de rondas, gana la partida.

Un poco de estadística:
El resultado más alto sería 6 + 6 = 12 x 6 = 72, y el resultado más bajo sería 1 + 1 = 2 x 1 = 2.

39. Lento Heiner

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

Cada jugador nombra un número entre 1 y 6 y luego intenta tirar este número lo más rápido posible. El jugador que necesite más lanzamientos es el „Lento Heiner" y pierde. Puedes decidir antes del comienzo cuántas rondas quieres jugar. El jugador que haya sido el „Lento Heiner" más veces al final es el perdedor absoluto.

40. El estúpido

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, papel y lápiz.

Cada jugador lanza los dados por turnos, cinco veces cada uno. Se anota el número total de puntos obtenidos. Sin embargo, quien saque un „1" debe dejar de tirar inmediatamente. Sólo cuenta el total obtenido hasta ese momento. El jugador con el total más alto gana la partida. También puedes organizar varias rondas y luego determinar el ganador final

41. Los tres malos

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, papel y lápiz.

Cada jugador puede tirar los dados tantas veces como quiera. Los putos obtenidos se suman. Sin embargo, si sacas un „3", pierdes todos los puntos que hayas conseguido en esta ronda. Así que ¡detente pronto! El ganador es el jugador

42. Gorrión desnudo

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

Cada jugador lanza los dados por su vecino de la derecha, al que tira los dados. El vecino se queda con el número tirado, con una excepción: quien saque un „1" (el gorrión desnudo) debe restar un punto de su total. El ganador es el jugador con más puntos después de 6 rondas.

43. Triunfo

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

Un jugador tira los dados para determinar la „carta de triunfo". Este número no debe lanzarse si es posible. A continuación, cada jugador dispone de 10 tiradas. Gana el jugador que no lance el „triunfo". Pierde el jugador que lance el „triunfo" tras el menor número de lanzamientos.

44. Cielo e infierno

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, papel y lápiz.

En primer lugar, se determina el número de rondas y, a continuación, se tiran los dos dados por turnos. En cada tirada, los puntos de arriba („cielo") se puntúan como dieces y los de abajo („infierno") como unos. Por ejemplo, si alguien ha lanzado un „6" y un „2", así es como se cuenta:
1er dado „6" arriba = 60, „1" abajo = 1; juntos 61.
2o dado „2" arriba = 20, „5" abajo = 5; juntos 25.
La suma de ambos dados („cielo e infierno") es **86**.
Quien consiga la puntuación total más alta tras el número de rondas especificado será el ganador.

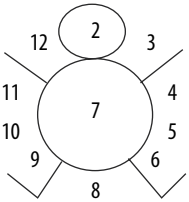
45. ¡Ojalá 5!

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados

Primero se determina el número de rondas. Luego se tiran los dados por turnos. Sólo los cincos (la „mano pequeña") se cuentan como 5 puntos. Un doble cinco cuenta como 5 x 5 = 25 puntos. Gana quien tenga más puntos al final.

46. „Schluck Hansel“

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, 4 unidades contadoras cada uno (céntimos, cerillas o similar).



„Schluck Hansel“ es un juego de dados de la Alta Baviera y sigue siendo muy popular allí hoy en día. Se lanzan dos dados. Primero se dibuja el „Hansel“ (ver ilustración) en el tablero con tiza. Cada jugador puede utilizar 4 unidades de recuento para cada partida. Ahora se tiran los dados por turnos, se suman los puntos obtenidos en los dos dados y se coloca una unidad de recuento en el número correspondiente del „Hansel“. Si el número tirado ya está ocupado, el jugador puede recoger la cantidad y pasar el dado a la persona que tiene al lado.El número „7“ es una excepción a esta regla. Todas las fichas del juego permanecen aquí. Si un jugador ha utilizado 4 fichas, queda eliminado. Quien quede el último es el ganador y recoge todo el „Schluck-Hansel“.

47. „Sultan“

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, 21 cerillas

„Sultán“ es similar a „Pirámide“ y también se juega con un dado. El que saca un „6“ es el „Sultán“ y dicta los números que deben tirar sus compañeros. Si la tirada es errónea, el jugador paga una „multa“ predeterminada a las arcas del sultán. Si la tirada es correcta, recibe dinero extra de las arcas del sultán. Quien saque un „6“ sustituye al sultán y también recibe el „tesoro del sultanato“ del sultán.

48. Número de casa más alto

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, papel y lápiz

El objetivo es alcanzar el número de casa más alto. Cada uno dispone de 3 lanzamientos. Después de cada lanzamiento, deben decidir inmediatamente si el número lanzado debe colocarse en el lugar de las unidades, las decenas o las centenas de un número de tres cifras. Quien saque primero un „1“ lo colocará en el lugar de las unidades. En cambio, si tira primero un „6“, lo colocará definitivamente en el lugar de las centenas. Acordáis un número determinado de rondas antes de la partida y sumáis los números de la casa. El jugador con el total más alto es el ganador final.

49. Número de casa más bajo

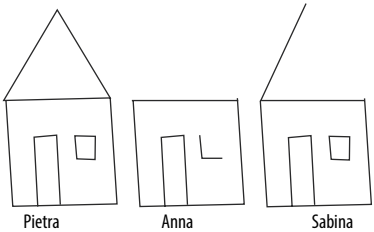
Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, papel y lápiz

El mismo juego, sólo que con los signos invertidos. Gana el jugador que consiga reunir el número de casa más bajo con 3 lanzamientos.

50. Casas de dados

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, papel y lápiz, así como unidades contadoras (monedas de céntimo, cerillas, etc.)

Cada jugador elige un número de la suerte del 1 al 6 y lo escribe. A continuación, se lanzan los dados por turnos. Cualquiera que saque su número de la suerte puede dibujar una parte de su casa. El ganador es el primer jugador que saque las 13 partes de su casa. Los perdedores pagan al ganador una unidad de cómputo por cada línea que aún falte en sus casas.



Una casa tiene un total de 13 líneas. El tejado tiene 2 líneas, la estructura básica 4, la puerta 3 y la ventana 4.

51. Dados de madera

Izquierda, derecha, todo recto: ¡la madera debe volver a casa!

Jugadores: Tres y más
Material: 3 dados, 28 cerillas

Objetivo del juego:
Cada jugador intenta deshacerse de sus palos lo más rápido posible.

Preparación y desarrollo del juego:
Primero, los palos se distribuyen uniformemente entre todos los jugadores. Si sobra alguno, se deja a un lado. Ahora se tiran los dados por turnos, con los 3 dados simultáneamente. Cada jugador sólo tiene una tirada. Los números de cada dado son decisivos. Por cada „1“ tirado, una ficha va al vecino de la derecha, por cada „2“, una va al vecino de la izquierda. Por cada „6“, una ficha va a la „casa“, es decir, al centro de la mesa. Los demás valores (3-4-5) no tienen ningún significado. Si un jugador ya no puede pagar la totalidad de su deuda, primero se paga un „6“, luego un „2“ y finalmente un „1“. Si te quedas sin madera, debes hacer una pausa hasta que tus vecinos te den madera de nuevo. El perdedor es el jugador que tiene el último trozo de madera, mientras que todos los demás ya se han ido a la „casa“.

52. El máximo

¡Quien se atreve, gana!

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados y el mismo número de unidades de recuento para cada jugador (por ejemplo, céntimos, lentejas, fichas, cerillas, botones, etc.)

El objetivo del juego es conseguir la combinación más alta con tres dados.

Son posibles las siguientes combinaciones de dados:

Combinaciones	Designación	Valor
1-1-1	Máximo general	1er rango
1-1-6 a 1-1-2	Max con seis	2º-6º Max con cinco, etc.
6-6-6 a 2-2-2	„Seises duros“	7º - 11º hasta el rango “Doses duros“.
6-5-4 a 3-2-1,	Calles	12º - 15º, es decir, rango de secuencia completa
6-6-5 a 6-6-1	seises iguales.	Rango 16º - 20º
5-5-6 a 5-5-1	cincos iguales.	Rango 21º - 25º
4-4-6 a 4-4-1	cuatros iguales.	Rango 26º - 30º
3-3-6 a 3-3-1	treses iguales.	Rango 31º - 35º
2-2-6 a 2-2-1	doses iguales.	Rango 36º - 40º

Así es como se juega:
El primer jugador lidera y determina cuántos lanzamientos son necesarios para alcanzar el objetivo. Si, por ejemplo, consigue un „Máximo con cinco“ en dos lanzamientos, entonces esta combinación sólo puede ser vencida por un „Max con seis“ o un „Max General“, por supuesto sólo con dos lanzamientos.

Otra opción: también consigues un „Máximo con cinco“, pero con una sola tirada.

No se podrán presentar más de tres tiradas. Cuando todos los jugadores de una ronda hayan intentado superar la combinación presentada o conseguir la misma combinación con menos lanzamientos, es el turno del siguiente jugador.
Importante: En este juego puedes dejar „parados" los dados „buenos", es decir, después de la primera o segunda tirada sólo tienes que tirar dos o un dado para conseguir una combinación buena.

Puntuación: Después de cada ronda de juego, el jugador que haya conseguido la combinación más alta recibe una cantidad previamente acordada de unidades de recuento de todos los demás jugadores.

Juegas un número determinado de rondas para determinar el ganador final.

53. Maldito 66

¡Tienes que tener suerte!

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados

Objetivo del juego:
Conseguir obtener el número 66.

Desarrollo del juego:
Los dados se tiran por turnos con 3 dados a la vez. Cada jugador realiza un lanzamiento. Los números lanzados por todos los participantes se suman continuamente. Si se supera el número 60, el jugador al que le toque puede continuar con un solo dado. El objetivo es llegar exactamente al número 66. Si la tirada de un jugador supera este número final, las tiradas del siguiente jugador se restan del total hasta que el total vuelva a ser inferior a 66. Sólo entonces se vuelven a sumar las tiradas. Esto continúa hasta que un jugador acierta exactamente el número final con su lanzamiento. Entonces gana la partida. Se pueden organizar varias rondas antes de empezar. El jugador que haya ganado más veces al final es el ganador absoluto.

54. Gerneklein

Un entretenido juego de dados.

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados, papel y lápiz

Objetivo del juego:
Si sacas un „2" o un „5" muy a menudo, tienes muchas posibilidades de ganar.

Preparación y desarrollo del juego:
Los dados se tiran por turnos. Cada jugador realiza una tirada con los 3 dados. Los puntos de los 3 dados de una tirada se suman y se anotan en la lista de jugadores del jugador en cuestión. Si sacas un „2" o un „5", puedes restarlo del total. Los valores negativos no se aplican, el valor más bajo es 0.

Fin del juego:
Quien tenga el total más bajo al final de un número de rondas previamente acordado es el „Gerneklein" y ha ganado la partida.

55. Emperador Nerón

Jugadores: Dos
Material: 3 dados

Un juego de puzzle para dos jugadores. Se lanzan tres dados alternativamente hasta que uno de los dos jugadores consigue un „6". Este jugador deja el dado con el que ha sacado el 6 e intenta conseguir el resultado adicional más alto posible con otras dos tiradas de los dos dados restantes. Si, por ejemplo, la primera tirada es un „6" y la segunda un „5" y un „2", el jugador puede dejar el „5" y mejorar sólo el „2". Sin embargo, también puede hacer la última tirada con ambos dados. Gana el jugador que tenga el mayor número de puntos después de un número acordado de seises.

56. Salto al agua

Jugadores: Tres y más
Material: 1 dado

Al principio de la partida, un jugador nombra un número inferior a 30 y, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador por turno lanza el dado una vez, sumándose siempre los resultados al total de todos los lanzamientos anteriores. Si un jugador alcanza o supera el número nombrado, „salta al agua" y debe ser eliminado. Antes, sin embargo, debe nombrar el siguiente número para el siguiente „salto al agua". Sin embargo, éste no podrá exceder del primer número en un máximo de 30. A continuación, se vuelven a tirar los dados y se suman. Quien alcance o supere el segundo número también debe ser eliminado. A continuación, nombra el tercer número, que es el número del „salto al agua". El ganador es la última persona que queda.

57. Ramba Zamba

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados, bloc de notas, lápiz

Objetivo del juego:
El objetivo es introducir los tres números consecutivos lanzados en el tablero de valor de tres dígitos de forma que se obtenga el número más alto posible.

Preparación y desarrollo del juego:
Antes del comienzo de la partida, se elaborará una lista de participantes de la siguiente manera:

Reinhard			Erwin			Birgit			Ingrid		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

La primera persona de la lista empieza a tirar los dados tirando uno tras otro sobre la mesa. Después de cada tirada de dados, el jugador debe decidir en cuál de las columnas anotar el número de puntos:
En la columna „H" (centenas), en la columna „Z" (decenas) o en la columna „E" (unidades). De este modo, tras la tercera y última tirada, se crea un número de tres cifras, que debe ser lo más alto posible. El número más alto alcanzable es 666, el más bajo es 111. Si el jugador lanza un seis con el primer dado, naturalmente introducirá este número en las centenas. Si saca un número bajo al principio, probablemente lo introducirá en las decenas o las unidades, con la esperanza de hacerlo mejor en la siguiente tirada. Los dados se lanzan por turnos. Tras un número de rondas previamente acordado, cada jugador suma sus números. El que alcance el total más alto es el ganador de „Ramba-Zamba".

58. Killroy

¡Para calculadoras rápidas!

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados, cubilete de dados, 50 unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Pueden jugar dos o más personas. Necesitas 3 dados, el cubilete y 50 unidades de recuento. El objetivo del juego es enlazar hábilmente los puntos lanzados en los 3 dados utilizando las cuatro operaciones aritméticas básicas, de modo que alcances el número 15 o te acerques lo más posible a él. Y así es como se juega: Al tirar los dados para obtener el número más alto, se determina un jugador que asume el papel de maestro de juego. Todas las unidades de recuento están situadas en el centro de la mesa.

El maestro de juego agita bien los 3 dados en el cubilete y lanza los dados para la primera partida. La tarea de los jugadores consiste ahora en combinar los 3 dados lo más rápidamente posible utilizando la suma, la resta, la multiplicación o la división. El objetivo es conseguir el número 15 o acercarse mucho a él.

Ejemplo:
El maestro de juego tira 3 - 2 - 5.
El jugador A calcula así: 3 + 5 = 8 8 x 2 = 16
Inmediatamente grita „¡16!
El jugador B calcula así: 3 x 2 = 6 6 + 5 = 11
Inmediatamente grita „¡11!

El jugador A habría ganado porque se acercó más al número 15 que el jugador B. Obtiene 8 unidades de recuento.

Las probabilidades se calculan del siguiente modo:
Resultado de las matemáticas. Enlace de beneficios
15 10 Unidades de recuento
14 ó 16 8 unidades de recuento
13 ó 17 6 unidades de recuento
12 ó 18 4 unidades de recuento
11 ó 19 2 unidades de recuento
Menos de 10 o más de 20 0 unidades de recuento

Si un jugador ha calculado mal o ha utilizado dos veces el valor de un dado, debe devolver lo que hubiera ganado de sus unidades de recuento (si las tiene) al centro de la mesa como penalización. Cuando se hayan distribuido todas las unidades de recuento, el juego habrá terminado. El que tenga más unidades de recuento al final, gana el juego. Comienza un nuevo juego...

59. Los nueve

Arriba y abajo: ¿quién será el primero en lograrlo?

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, 9 cerillas

Objetivo del juego:
Todos intentan deshacerse de los palos que han adquirido en la primera fase del juego lo antes posible en la segunda fase.

Preparación y desarrollo del juego:
Al principio, los 9 palos se colocan en el centro de la mesa.

Cada jugador dispone de una tirada de ambos dados por ronda. Si con esta tirada alcanza más de 9 puntos, debe coger tantos palos (cerillas) como tenga por encima del „9". Con un „10" coge 1 palo, con un „11" coge 2 y con un „12" coge 3. Si la tirada es 9 e inferior, el jugador no necesita coger nada y es el turno del siguiente jugador. Continúa así hasta que se hayan distribuido todos los palos. Ahora llega la segunda fase del juego: todos los jugadores que no hayan recibido ningún palo quedan eliminados. La tirada de dados continúa como en la primera fase, con una diferencia: los puntos que ahora están por encima del „9" se puntúan al revés, es decir, los palos se pueden volver a colocar.

Fin del juego:
El primer jugador que se deshaga de sus palos es el ganador. Se acabó el juego.

60. Menos de diez victorias

¿Quién gana más fichas?

Jugadores: Tres y más
Material: 3 dados, 50 unidades de recuento (fichas, cerillas, céntimos, etc.)

Primero, todas las unidades de recuento se distribuyen equitativamente entre los jugadores. A continuación, se elige o sortea un banquero. Este jugador tira los dados por todos durante la partida y también tiene la tarea de distribuir las ganancias y recoger las fichas perdidas. También puede fijar la apuesta máxima, que se aplica a toda la partida. Antes de cada partida, todos los jugadores -excepto el banquero- hacen sus apuestas, es decir, cada jugador coloca delante de sí tantas fichas de su reserva como crea que puede arriesgar. A continuación, el banquero realiza la primera tirada de los tres dados. Si ésta es inferior a 10, todos los jugadores ganan la cantidad que habían apostado. El banquero debe pagar. Si es 10 o más, la banca gana y cobra todas las apuestas. El banquero pasa la banca al siguiente jugador después de 5 rondas. Cuando todos los jugadores han sido banqueros una vez, se acaba el juego. El jugador con más fichas gana la partida.

61. Los diez buenos

¡Coloca correctamente los resultados de los dados!

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados, papel y lápiz.

Objetivo del juego:
Consigue los resultados más altos posibles de los dados y multiplícalos hábilmente. ¡Quien lo consiga estará muy cerca de la victoria!

Preparación y desarrollo del juego:
Al principio, cada jugador escribe los números del 1 al 10 debajo de su nombre. A continuación, se lanzan los tres dados por turnos. Cada jugador dispone de una tirada por ronda, con la que puede conseguir un total de dados entre 3 y 18 (¡suma los valores de los dados!).

Cada jugador debe colocar el número que ha alcanzado detrás de uno de los 10 números. Se coloca una marca en medio, lo que significa que se debe formar el producto de los dos números.

He aquí un ejemplo para ilustrarlo:

Jugador A	Jugador 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**

En este ejemplo, gana el jugador A. Al final de las 10 rondas, los totales de los dados respectivos y los productos calculados se muestran detrás de los 10 números de todos los jugadores. Estos productos se suman para determinar el total final de un jugador. Gana el jugador con el total más alto. El truco de este juego consiste en colocar los dados detrás de los números correctos desde el principio para tener el mejor resultado global al final. Por tanto, los resultados altos de los dados se colocan más después de los números altos, porque, por ejemplo, diez veces 17 da como resultado bastante más que tres veces 17.

62. Bruja Mentirosa

Un divertido juego de dados bávaro

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, cubilete de dados, unidades contadoras (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.), un posavasos

Pueden jugar dos o más personas. Necesitas 2 dados de ojo, el cubilete y las unidades contadoras, así como un posavasos. El objetivo del juego es sacar combinaciones de dados altas o fingir de forma convincente que has sacado combinaciones altas. Así se juega: Se colocan todas las fichas en el centro de la mesa. Se tiran los dados por turnos. Cada jugador tiene una tirada. Los dados se tiran de la siguiente manera:
El jugador coloca el cubilete con los dos dados sobre el posavasos y lo agita enérgicamente. A continuación, inclina ligeramente el cubilete y mira su tirada con tanto cuidado que nadie más reconozca el resultado de los

dados. Ahora entrega el posavasos y el cubilete a su vecino de la izquierda y anuncia en voz alta su combinación de dados. Puede decir la verdad, pero también puede anunciar un resultado que no esté debajo del cubilete.
Pueden rodar las siguientes combinaciones:
El lanzamiento más alto es el „Mäxchen“:
1 - 2
Luego vienen los Pasche en orden descendente:
6 - 6, 5 - 5, 4 - 4, 3 - 3, 2 - 2, 1 - 1
Ahora vienen los números de casa, desde el más alto:
6 - 5
hasta el número de casa más bajo:
3 - 2
(Con los números de casa, siempre se antepone el número más alto al más bajo).

El vecino de la izquierda -tras recibir los dados-dos posibilidades:
a) Se cree a su adversario y empieza a agitar el cunilete enérgicamente sin levantarlo. A continuación, mira el resultado de su tirada, pero debe pasar una combinación superior a la que recibió a su vecino de la izquierda.
b) No cree a su adversario. En este caso, puede retirar el cubilete delante de todos los jugadores y comparar la combinación de dados.
Si la tirada es igual o incluso superior a la declarada, el „incrédulo“ debe coger una ficha del centro. Sin embargo, si se ha lanzado menos de lo declarado, el „mentiroso“ debe tomar una unidad de contador.
El primer jugador que tenga 5 unidades de recuento delante es el perdedor y debe aceptar un „castigo“ previamente acordado (por ejemplo, contar un chiste o hacer un bonito cumplido a cada jugador, etc.). Quien consiga el „Lügenmäxchen“ (1 - 2) puede mostrarlo públicamente y queda eliminado de la ronda en curso.

63. Las Vegas nº 1

Jugadores: Tres y más
Material: 2 dados, papel, lápiz, unidades de recuento

El diagrama ilustrado con los números del 2 al 12 se transfiere en gran formato a una hoja de papel. Los números forman el esquema de apuestas de este juego. Cada jugador recibe ahora aproximadamente 30 unidades de recuento. Antes de que empiece el juego, elige un banquero. Sólo este jugador tira los dados; los demás jugadores colocan cualquier cantidad de unidades de recuento en uno o varios de los números del esquema antes de tirar los dados.

	7
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Todo el mundo tiene que recordar su apuesta.

A continuación, el banquero tira los dos dados a la vez y determina el total. Si es un número de la columna de la izquierda, recoge todas las apuestas de la izquierda, incluido el „7“. Sin embargo, debe doblar las apuestas de la columna de la derecha con sus propios fondos. El procedimiento es exactamente el contrario si sale un número en la columna de la derecha. Se cobran todas las apuestas de la derecha, incluido el „7“, y se doblan todas las de la izquierda. Si la tirada es un „7“, la banca triplica las apuestas en este campo y recoge todas las demás apuestas. Después de cada tirada, los ganadores pueden coger sus apuestas, dejarlas o colocarlas en otros campos. Los demás también pueden volver a apostar para la segunda ronda. Tras un número acordado de rondas, la banca pasa al siguiente jugador.

64. Par o impar

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados

Si ganan los „pares“ o los „impares“ lo decide la primera persona que tira los dados antes de cada ronda del juego. A continuación, uno tras otro tiran los dos dados a la vez. Con „par“, ambos dados deben mostrar números pares, por ejemplo, 2, 4 o 6. Con „impar“, ganan dos números impares, por ejemplo, 1, 3 o 5. Si varios jugadores cumplen esta condición, gana el total más alto. El ganador decide para la siguiente ronda si ganan los números pares o los impares y es el primero en tirar los dados.

65. Limpieza

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, lápiz o tiza.

Se tiran dos dados por turno. Cada jugador hace una tirada. El jugador con el total más bajo en una tirada dibuja un punto en la mesa o en un trozo de papel con una tiza o un lápiz. Esto significa que después de 10 rondas hay 10 puntos sobre la mesa. Y ahora es el momento de „limpiar“. El jugador con el total de dados más alto puede ahora borrar o tachar un punto. El jugador que elimine el último punto gana la partida. Por cierto, quien no haya podido colorear un punto en la primera parte queda eliminado de la „limpieza“ y no puede ganar.

66. Más-menos

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, de 15 a 20 unidades de recuento por jugador (céntimos, cerillas, etc.) Cada jugador recibe 15 unidades de recuento (o más si así se acuerda). El inicio del juego se sortea.

El primer jugador lanza un dado y lo deja sobre la mesa. A continuación, su vecino de la izquierda lanza el segundo dado. Entonces se calcula la diferencia y el jugador con la tirada más alta recibe una unidad del otro jugador por cada punto que tenga de más. A continuación, el siguiente jugador tira el dado y vuelve a compensar la diferencia con su vecino de la izquierda. Así sucesivamente. En cuanto un jugador no tenga más unidades de recuento, debe abandonar. El último jugador que quede al final gana la partida. También puedes jugar hasta completar un número de rondas previamente acordado. El jugador con más unidades de recuento es entonces el ganador.

67. Sesenta y seis

¡No confundir con el juego de cartas!

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados, 5 cerillas por jugador

Objetivo del juego.
No deberías ser el primero en cruzar el número 66.

Preparación y desarrollo del juego:
Cada jugador dispone de una tirada, en la que lanza los 3 dados simultáneamente. Los puntos de una tirada se suman y se añaden al resultado del jugador anterior. De este modo, el resultado total es cada vez más alto y se acerca lentamente al número mágico 66. El jugador que primero alcance o supere este número pierde y tiene que pagar uno de sus 5 palos en un „bote“. El perdedor empieza la siguiente partida. ¿Quién será el desafortunado esta vez...?

Fin del juego:
Juegas hasta que alguien no tenga más palos. Quien siga teniendo más palos en este punto es el ganador.

68. Dividir

¿Quién será el primero en marcar 10 puntos?

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, 50 unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
Sé el primero en ganar 10 unidades de recuento tirando los dados.

Preparación y desarrollo del juego:
Al principio de la partida, las unidades de recuento se colocan en el centro de la mesa. Ahora el primer jugador empieza a tirar los dados. Cada jugador tiene dos tiradas, la primera con 2 dados, la segunda con un dado. Si el total de la primera tirada puede dividirse sin que quede un resto, el jugador en cuestión recibe una unidad de recuento. El primer jugador que alcance 10 unidades de recuento es el ganador de la partida.

69. Doble

Un popular juego de dados.

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, 50 unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Preparación y desarrollo del juego:
Antes de la partida, se colocan 50 fichas (o menos si hay menos de cuatro jugadores) en el centro de la mesa. A continuación, se acuerda un número determinado de rondas de juego. Ahora se tiran dos dados por turno. Cada jugador dispone de 3 lanzamientos. Si un jugador tira un doble, recibe inmediatamente el número de unidades de recuento correspondiente al número de puntos que ha tirado del „bote" del centro de la mesa. Todas las demás tiradas no tienen ningún significado. Si un jugador no consigue un doble con tres lanzamientos, le toca el turno al siguiente jugador. El ganador del juego es el jugador que ha ganado más unidades de recuento tras el número de rondas acordado.

70. Números de casa ocultos

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

Este juego se juega como „El número más alto de la casa". La única diferencia es que en la tercera tirada, se anota el número oculto (el número que mira hacia la mesa).

71. Capa de invisibilidad

Jugadores: Tres y más
Material: 1 dado, cubilete

Se juega con un cubilete y un dado. Un jugador sacude el cubilete con el dado y lo coloca sobre la mesa sin levantarlo. Su vecino de la izquierda debe decir ahora „por debajo" o „por encima", es decir, adivinar si el número lanzado es inferior o superior a „4". A continuación se levanta la copa. Si acierta, se le concede un punto; si no, se le resta un punto. Si sale un „4", se repiten la tirada y la suposición. A continuación, el adivinador lanza el dado y continúa por turnos, uno tras otro. El ganador es la primera persona que consigue 10 puntos.

72. Multiplicar

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados

Los dos dados se tiran simultáneamente por turnos. Los dos números lanzados se multiplican entre sí. El ganador es el jugador que consigue el producto más alto en una ronda. Puede empezar la siguiente ronda.

73. Gemelos

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos).

Los dos dados se tiran por turnos. Sólo puntúan los „doses". El que tenga más „doses" después de 10 rondas es el ganador y recibe de los demás jugadores tantas unidades de recuento como „doses" haya sacado.

74. Dados

La predicción correcta es crucial.

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados y el mismo número de unidades de recuento (por ejemplo, céntimos o similares) para cada jugador

Objetivo del juego:
Si sacas los números previstos, puedes ganar. Pero los dados no son tan sencillos...

Preparación y desarrollo del juego:
Tirando los dados para obtener el número más alto, se elige a un jugador para que sea el primero en hacerse cargo de la banca. Juega un número previamente acordado de partidas contra los demás jugadores. El „banquero" nombra un número entre 2 y 12 y apuesta un número de unidades de recuento sobre este número, que coloca en el „bote". Ahora, todos los adversarios deben sumar el mismo número de unidades de recuento. Si el „banquero" acierta el número pronosticado en su primer intento, gana la apuesta total. Sin embargo, si no acierta el número pronosticado en su primera tirada, debe volver a tirar, hasta que acierte el número pronosticado o el primer número tirado. Sin embargo, sus posibilidades de ganar son exactamente las contrarias: si acierta el número pronosticado, pierde la apuesta total ante los demás jugadores, que se reparten el „bote" entre ellos. Si, por el contrario, vuelve a acertar el primer número que sacó, puede cobrar el total de la apuesta. La partida se juega hasta que todos los jugadores hayan sido „poseedores de la banca" el mismo número de veces. El jugador con más unidades de recuento gana la partida.

75. El once alto...

¡Sencillo y atractivo!

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, el mismo número de unidades de recuento (por ejemplo, céntimos o similares) para cada jugador

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, los jugadores acuerdan una apuesta básica, que cada jugador deposita en el „bote" (centro de la mesa). Ahora se tiran los dados por turnos. Cada jugador hace una tirada. Las combinaciones y, por tanto, los valores numéricos que pueden resultar de dos dados tienen significados diferentes:
1. Once puntos (6-5). Quien alcance este total puede vaciar todo el „bote". A continuación, cada jugador debe realizar la apuesta básica.
2. doce puntos (6-6). Esta tirada significa que el jugador en cuestión debe doblar la cantidad del bote.
3. Puntos menores que once. Aquí hay que calcular la diferencia entre 11 y el número de puntos obtenidos. El resultado se multiplica por 5, lo que da la cantidad que el jugador en cuestión debe añadir a la apuesta en el „bote".

Objetivo del juego:
En la primera parte, tienes que sacar un número lo más bajo posible para ganar, y en la segunda, lo más alto posible.
Preparación y desarrollo del juego:
El juego consta de dos partes:
Primera parte:
Todas las unidades de recuento se colocan en el centro de la mesa. Los dados

se lanzan por turnos. Cada jugador tiene una tirada por ronda. El jugador que haya sacado el número más bajo en una ronda debe coger una unidad de recuento del centro. Si dos o más jugadores alcanzan el mismo número, deben seguir tirando los dados hasta que se determine el jugador que debe coger la unidad de recuento. Esta primera parte se juega exactamente durante 10 rondas. Quien no haya recogido ninguna ficha en las 10 vueltas ya puede ser eliminado.

Segunda parte:
Se vuelven a tirar los dados por turnos. Esta vez, sin embargo, el jugador con el número más alto puede volver a colocar una unidad de recuento en el centro. (Una vez más, ¡se tiran los dados si los resultados son los mismos!) El jugador que haya podido volver a colocar todas las unidades de recuento queda eliminado. El que quede en pie al final ha perdido.

Variante: No tiras con un dado, ¡sino con dos!

76. Julchen springt vom Turm

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados, cubilete

El juego comienza con dos dados en un cubilete. El jugador vuelca el cubilete sin levantarlo y mira el número de puntos tirados. El tercer dado se coloca ahora sobre el cubilete volcado y se tira hacia abajo. El número de puntos del dado lanzado se multiplica por el número de puntos del dado cubierto anteriormente. El jugador con la puntuación más alta es el ganador.

77. El ojo ciego

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados

Cada jugador dispone de 1 a 3 tiradas. Se deben utilizar los 3 dados en cada tirada. La segunda tirada anula la primera. ¿Quién tiene el valor de lanzar el tercer lanzamiento que destruye al segundo? En este juego, sólo se puntúan las dos caras del dado con los puntos „3" y „5", por lo que el ojo central es „ciego" y, por tanto, no cuenta. Esto convierte el „3" en un „2" y el „5" en un „4". Gana el jugador con la puntuación más alta por ronda.

78. Adivinar el valor de los dados

Jugadores: Dos o más
Material: 3 dados

¡Coloca tres dados uno encima del otro! Gana el jugador que sea más rápido en anunciar la suma de todos los puntos horizontales colocados boca abajo. Supongamos que el número de puntos reconocible en el dado superior es un „6". El resultado correcto de la suma a adivinar sería 15, que se calcula restando el 6 del número 21, que siempre es el mismo.

Aquí tienes una audición:
El valor inferior del dado superior „6" es „1"
Valor superior del segundo dado, por ejemplo „5".
Valor inferior del segundo dado, por ejemplo „2".
Valor superior del tercer dado, por ejemplo „4".
Valor inferior del tercer dado, por ejemplo „3".
Total **15**

79. Juego de Lansquenet

Un juego de dados de finales de la Edad Media.

Jugadores: Dos o más
Material: Un dado numérico para cada jugador, 50 unidades de conteo (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.).

Cada jugador debe anotar los números en el orden correcto. Si un jugador saca un „1", lo anota.

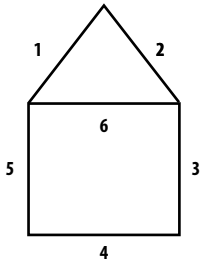
En su siguiente turno, si obtiene un „2", lo escribe debajo, y así sucesivamente hasta llegar al „6". Luego, al obtener nuevamente estos números en orden descendente (de 6 a 1), los irá tachando. El primero en completar la secuencia ascendente y descendente gana. Los perdedores deben entregar al ganador una unidad de conteo por cada número que no hayan tachado.

80. Casa de la fortuna

¿Quién será el primero en desmantelar su casa?

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, lápiz y papel para cada jugador

Cada jugador dibuja la siguiente „casa de la suerte" en su hoja:
Ahora se tiran los dados por turnos. Cada jugador hace una tirada y luego tacha el número correspondiente en su casa de la fortuna. Si ya ha tachado el número tirado en su propia mano, debe tacharlo en la casa de su vecino de la izquierda. Si ya ha tachado el número de la casa de su vecino, entonces el jugador está obligado a volver a añadir el número tirado a su casa introduciéndolo de nuevo junto al número ya anulado. El ganador de una partida es la primera persona que desmonta su „casa de l a fortuna".



81. Liesl

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.), lápiz, papel

Los dados se tiran por turnos. Es importante tirar todos los números del 1 al 6 lo más rápido posible y en la cantidad que el jugador en cuestión tenga que añadir a la apuesta en el „bote". Ejemplo: Si -en el peor de los casos- salen dos „unos", la diferencia es 11 - 2 = 9. Multiplicado por 5, el resultado es 9 x 5 = 45, lo que significa que el jugador debe añadir 45 unidades de recuento a la apuesta. Quien tenga más unidades de recuento tras un número acordado de rondas es el ganador.

82. Liesl Silenciosa

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.), lápiz, papel

Este juego se juega como „Liesl". Con una diferencia: no se te permite hablar durante toda la partida. Cualquiera que diga una palabra de todos modos tiene que volver a empezar.

83. Número Mágico

¡La predicción correcta trae la victoria!

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, cubilete de dados, 10 unidades de recuento para cada jugador (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Pueden jugar dos o más personas. Necesitas 1 dado, el cubilete y 10 unidades de recuento para cada jugador. Cada jugador intenta deshacerse de sus unidades de recuento lo más rápido posible. Gana el primer jugador que se deshaga de todo. Al principio, cada jugador tiene delante sus 10 unidades de recuento. Los dados se lanzan por turnos, y cada jugador dispone de una

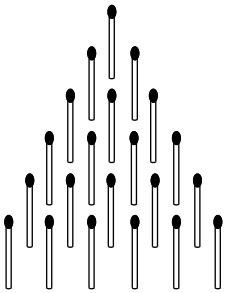
tirada. Sin embargo, antes de lanzar el dado, el jugador debe hacer una predicción. Entonces dice: „¡Sacaré un uno, dos, tres, cuatro, cinco o seis!". Si sale el número previsto, puede colocar una unidad de recuento en el centro de la mesa. Si su predicción no coincide con su tirada, no obtiene nada. En ambos casos, el turno del siguiente jugador.

84. Pirámide

¿Quién construirá su pirámide más rápido?

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado y 21 cerillas para cada jugador

Pueden jugar 2 o más personas. Necesitas 1 dado y 21 cerillas para cada jugador.



En primer lugar, todos colocan sus 21 cerillas delante de ellos en forma de pirámide: 1 cerilla arriba, 2 cerillas en la segunda fila, 3 cerillas en la tercera fila y así sucesivamente. Hay 6 filas en total, con 6 cerillas en la última fila. Ahora se tiran los dados por turnos. Cada uno tiene una tirada y puede despejar la fila que corresponda a su número: Para un „6", los seis palos de la fila de 6, para un „1", la punta de la pirámide y así sucesivamente. Si se lanza un número cuya fila ya ha sido despejada, es el turno del siguiente jugador. El primer jugador que despeje su pirámide gana la partida.

85. Arriba y abajo

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

Cada jugador escribe los números del 1 al 6 uno debajo del otro en un trozo de papel. Se tiran los dados por turnos. El número obtenido se tacha. Si este número ya ha sido tachado, tienes que escribirlo de nuevo. El ganador es la primera persona que tacha todos los números.

86. Entrecruzado

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

Cada jugador puede tirar los dados siete veces seguidas. La tirada 1 y la tirada 2 se suman, la tirada 3 se resta, la tirada 4 se vuelve a sumar, la tirada 5 se vuelve a restar, la tirada 6 se vuelve a sumar y la tirada 7 se vuelve a restar. Cualquiera que obtenga un valor negativo en los subtotales debe ser eliminado inmediatamente. El ganador es el jugador con la mejor puntuación final.

87. Arriba y abajo

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

En este juego, cada jugador tiene 9 lanzamientos seguidos. Se descuenta cada tres lanzamientos. Esquema de lanzamiento y cálculo:
Tirada 1 + Tirada 2 - Tirada 3 + Tirada 4 + Tirada 5 - Tirada 6 + Tirada 7 + Tirada 8 - Tirada 9

Cualquiera que alcance un valor negativo es eliminado. El ganador es el jugador que consigue la puntuación más alta en una ronda.

88. Equilibrar la justicia

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, 5 unidades de recuento por jugador (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Cada jugador recibe 5 unidades de recuento. A continuación, cada jugador puede tirar los dados tres veces seguidas. Se suman los resultados de las tiradas. El jugador con el total más alto debe pagar una unidad de recuento en la caja. Si dos jugadores tienen el total más alto, ambos deben pagar. El primer jugador que pierda todas sus unidades de recuento tras un número acordado de rondas gana toda la caja. ¡Equilibrar la justicia!

89. Quinze (quince)

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, un número suficiente de unidades de recuento (por ejemplo, céntimos o fichas)

El juego se juega por turnos. Todos lanan el dado hasta que alcanzan 15 puntos o un número justo por debajo. Si superan el 15, quedan eliminados. El ganador es el primer jugador que llega a „15". Si varios jugadores obtienen el mismo resultado, el ganador se determina por quién necesitó menos tiradas. Si ningún jugador llega a „15", gana el jugador que más se acerque.

90. Menor o mayor de nueve

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado, un número suficiente de unidades de recuento (por ejemplo, céntimos o fichas)

Cada jugador se turna para ser el director de juego y apuesta contra los demás jugadores si lanzará por encima o por debajo de 9 puntos con tres lanzamientos seguidos. Los demás jugadores apuestan en contra. El que gane la apuesta cobra. Si el lanzamiento es 9, la apuesta se duplica.

91. Augusto y Augusta

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, lápiz, papel

Los dados se tiran por turnos con el siguiente objetivo:
El primero que saque un Augusto (= un doble, dos valores de dados iguales) y una Augusta (= „7" total) o viceversa. Quien tenga uno de los dos resultados lo anota. Gana quien tenga ambos Augusto y Augusta.

92. Macao

¡Doce victorias!

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

Pueden jugar dos o más personas. Necesitas 1 dado. Cada jugador debe tirar el dado tres veces. El objetivo del juego es sacar 12 puntos. Si obtienes más de 12 puntos, pierdes. Si obtienes menos puntos, puedes intentar mejorar tu resultado con una cuarta tirada.

93. Veintiuna veces uno

Un juego de dados muy sencillo.

Jugadores: Dos o más
Material: 1 dado

El dado se tira por turnos. Cada jugador tiene una tirada. Con un seis, hay que volver a tirar los dados. El número de puntos conseguidos no importa.

Lo único que cuenta es la frecuencia con la que cae el „1“. El ganador del juego es el jugador que primero consiga el “1” en viintiuna ocasiones.

94. Dados de cartas

¿Quién coge más cartas?

Jugadores: Dos o más
Material: Baraja de cartas, 2 dados

Preparación y desarrollo del juego:
Se barajan bien las 32 cartas y se colocan boca arriba en un montón en el centro de la mesa. Se da la vuelta a la carta superior y se coloca junto al montón.

Muestra qué valor tienes que tirar. Las cartas individuales tienen los siguientes valores en puntos:

As = 11	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 9
Reina = 3	Ocho = 8
Jota = 2	Siete = 7

Ahora el primer jugador empieza a tirar los dados. Debe coger los dos dados y sólo cuenta la suma de los valores de ambos dados. Esta suma debe corresponder exactamente al valor de la carta boca arriba. Si el jugador saca una suma que no coincide con el valor de la carta revelada, es el turno del siguiente jugador. Si sacas un seis, no puedes ganar ninguna carta, pero puedes intentarlo una segunda vez. El ganador del juego es el jugador que haya tirado más cartas al final.

95. Color o valor

¡Un auténtico juego de azar!

Jugadores: Dos
Material: Baraja de cartas y el mismo número de unidades de recuento para ambos jugadores (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
Tienes que adivinar correctamente el valor o el color de las cartas boca abajo para conseguir el mayor número posible de unidades de recuento.

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, las unidades de recuento se distribuyen equitativamente entre ambos jugadores. A continuación, se barajan bien las 32 cartas y se reparten individualmente. Por tanto, cada uno de los dos jugadores recibe 16 cartas, que coloca boca abajo en dos filas de ocho delante de él.

El jugador A empieza, da un golpecito a una de las cartas boca abajo de B y dice: „Rojo“ o „Negro“. Como hay el mismo número de cartas rojas y negras en la baraja, las probabilidades de acertar son del cincuenta por ciento. (Corazones y diamantes = rojo, picas y tréboles = negro). Si A acierta, B le da una unidad de cuenta. La carta se aparta. El jugador B puede ahora señalar una de las cartas de A e intentar adivinar el color. Si también adivina el color correcto, A le da una unidad de recuento y la carta se retira del juego. Si, por el contrario, no adivina el color, la carta en cuestión se coloca boca abajo con el jugador correspondiente. Si tienes buena memoria, seguro que adivinas el color la próxima vez correcta. Sin embargo, al adivinar, también puedes intentar adivinar el valor de una carta y no el color. En este caso, las probabilidades son mucho menores, ya que en una baraja hay ocho valores de carta diferentes:

Rey, As, Reina, Jota, Diez, Nueve, Ocho, Siete.

Cada valor aparece cuatro veces. Un jugador que toca „Rey“, por ejemplo, y realmente coge un rey, ha adivinado el valor y recibe 4 unidades de recuento del adversario. Por lo demás, el juego se desarrolla de la misma forma que el juego de adivinar colores: Las cartas adivinadas correctamente se retiran, las cartas no adivinadas se devuelven boca abajo a su antiguo lugar.

Fin del juego:
El juego continúa hasta que el adversario haya adivinado todas las cartas de un jugador. Quien tenga más unidades de recuento en ese momento, gana la partida. ganado.

96. Mau-Mau

Divertido juego de cartas para toda la familia.

Jugadores: De dos a cinco
Material: Baraja de cartas, 60 unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, las unidades de recuento se distribuyen equitativamente entre todos los jugadores. Las cartas se barajan, se cogen y se reparten una a una por turnos. Cada jugador recibe cinco cartas. Las cartas restantes se colocan boca abajo en el centro de la mesa fomando un mazo de cartas.

Los valores de las cartas:

As = 11	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 9
Reina = 3	Ocho = 8
Jota = 0 (Comodín)	Siete = 7

Ahora empieza el jugador situado a la izquierda del que reparte.

Coloca una carta adecuada de su mano sobre la carta boca arriba del montón de descarte. Debe ser una carta del mismo color (por ejemplo, tréboles sobre tréboles, corazones sobre corazones) o del mismo valor (por ejemplo, reina sobre reina, diez sobre diez). Sólo se puede descartar una carta. Si un jugador no tiene ninguna carta correspondiente, puede descartarse de una jota de cualquier color y elegir otro color de triunfo. El siguiente jugador debe seguirle con la carta del color correspondiente. Si el jugador no tiene ni una carta del color correspondiente ni una carta del del mismo valor y no tiene ninguna jota en la mano, debe coger una carta del mazo. Si tampoco puede jugar esta carta, debe quedársela y el siguiente jugador toma su turno.

Fin del juego:
El primer jugador que descarte todas sus cartas es el ganador. Grita: „Mau-Mau“ y se acabó el juego. El ganador recibe como recompensa unidades de recuento de todos los demás jugadores iguales al valor de las cartas que no descartó. Juegas un número de rondas previamente acordado.

97. Último punto

Un juego en el que tienes que pensar con antelación.

Jugadores: Tres o cuatro
Material: Baraja de cartas y cinco unidades de recuento para cada jugador (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas o similar)

Preparación y desarrollo del juego:
Si hay tres jugadores, hay que retirar del juego los sietes y los ochos; entonces sólo quedan 24 cartas en el juego. Si hay cuatro jugadores se necesitan las 32 cartas. Primero, cada jugador recibe sus cinco unidades de recuento. Ahora el croupier, tras barajar bien, reparte 4 cartas a cada jugador y luego otras 4, de modo que al final cada jugador tiene 8 cartas en la mano. Las cartas se reparten boca abajo, por supuesto, para que nadie pueda ver las cartas de los demás jugadores. El jugador a la izquierda del repartidor puede jugar ahora la primera carta para la primera baza. A su vez, cada jugador añade también una carta. Se aplica lo siguiente: ¡Los colores deben jugarse! Por ejemplo, si un jugador juega una carta de tréboles, los demás deben añadir „tréboles“. Lo mismo se aplica a picas, corazones y diamantes. Sólo el jugador que no tenga en su mano el color jugado puede „descartarse“ de cualquier otra carta, ¡pero no puede llevarse una baza con ella! Una vez que todos los jugadores han colocado su carta para la primera baza en el centro de la mesa, se determina el jugador que „se ha llevado la baza“ y puede recoger las cartas. La clasificación de las cartas es la siguiente As (carta más

alta), Rey, Reina, Jota, Diez, Nueve, Ocho, Siete (carta más baja). Quien se haya llevado la baza juega la siguiente carta, los demás vuelven a jugar, y así sucesivamente hasta que se hayan jugado las ocho cartas. Y ahora lo más importante:
¡Quien se lleve la última baza habrá perdido la partida!
Debe pagar una unidad de recuento al „bote". La única excepción: un jugador hace una „Durchmarsch", es decir, se lleva las 8 bazas. En este caso, recibe 2 unidades de recuento del „bote".

Fin del juego:
Si alguien se queda sin fichas, se acaba el juego. Quien tenga más fichas en este punto es el ganador.

98. As de Corazones - Diez de Corazones

Jugadores: Cuatro
Material: Baraja de cartas

Preparación y desarrollo del juego:
El jugador que recibe el as de corazones y el jugador que recibe el diez de corazones juegan juntos contra los otros dos jugadores. Si el as de corazones y el diez de corazones están en manos de un mismo jugador, juegará en solitario contra los otros tres jugadores. No debe revelarse cuál de estas cartas principales de triunfo está en cada mano. El palo de corazones siempre es triunfo y gana en el siguiente orden: as, diez, rey, reina, jota, nueve, ocho, siete. No hay obligación de jugar triunfo, pero el palo debe jugarse.

Fin del juego:
El juego lo gana el jugador en solitario o el grupo con el As de Corazones y el Diez de Corazones cuando se alcanzan al menos 61 puntos.

Lo que cuenta:

As = 11	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 0
Reina = 3	Ocho = 0
Jota = 2	Siete = 0 puntos.

99. Diecisiete y cuatro

Jugadores: Dos o más
Material: Baraja de cartas

17 + 4 se juega con cualquier número de jugadores.
Los valores de las cartas:

As = 11	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 9
Reina = 3	Ocho = 8
Jota = 2	Siete = 7

El ganador es el jugador que consigue 21 puntos o dos ases en su mano o se acerca más al valor total de 21. Cualquiera que haya tenido más de 21 queda eliminado de este juego. Un banquero que también está jugando reparte las cartas y juega para cada jugador por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador hace una apuesta de cualquier importe. El banquero reparte la primera carta boca abajo al jugador A, la segunda a él mismo, y luego más cartas a A siempre que las pida. Cuando A ha recibido una carta de valor óptimo cercano a 21 o exactamente 21, detiene el reparto del banquero diciendo: „¡Servido!". A continuación, el banquero reparte más cartas, además de la carta ya repartida al principio, hasta que crea que ha recibido el valor óptimo cercano a 21. Como banquero, puede aumentar este valor en un punto. Si tiene 20 puntos en la mano, puede anunciar: „¡Gana 21!". Si el jugador A ha alcanzado 21 puntos, ha ganado y la banca debe pagar su apuesta y la de todos los demás jugadores. Si tiene menos puntos en su mano, ha perdido y la banca cobra su apuesta y la de los demás jugadores. Si tanto la banca como el jugador tienen 21 Puntos en la mano, la banca siempre gana. Si el jugador A tiene dos ases, que también cuentan como 21, y la banca sólo alcanza 20 puntos, que, como se ha dicho, también se clasifican como 21, el jugador A gana con sus dos ases.

100. La cerda negra

¿Quién tiene que coger la „pila de cerdos"?

Jugadores: De tres a seis
Material: Baraja de cartas y el mismo número de unidades de recuento para cada jugador (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
El objetivo es colocar tus cartas en la „pila de cerdos" lo más rápido posible para recoger fichas de los otros jugadores.

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, se distribuyen uniformemente las unidades de recuento disponibles. A continuación, se barajan bien las 32 cartas y se reparten boca abajo una a una por turno. Todos miran ahora sus cartas para ver si les ha tocado la „Cerda Negra" (= As de Picas). El jugador que tiene esta carta comienza el juego colocando la Cerda Negra sobre la mesa y cualquier otra carta encima, ambas boca arriba. Ahora es el turno del jugador de su izquierda. Debe comprobar si tiene la misma carta que la de la Cerda Negra. Si hay un „10", por ejemplo, también debe jugar un „10" y además puede colocar cualquier carta encima. Por supuesto, no todo el mundo puede encontrar una carta adecuada para descartarse. Así que si es tu turno y no puedes descartarte, tienes que coger todo el montón y sólo puedes dejar la cerda negra. A continuación, coloca inmediatamente otra carta de tu elección encima. El juego continúa por turnos, ¡lo más rápido posible!

Fin del juego:
El primer jugador que se deshaga de todas sus cartas es el ganador de la partida. Recibes tantas unidades de recuento de cada jugador como cartas tengas aún en la mano. Quien no tenga más unidades de recuento queda eliminado.

101. El doce gana

¿Quién se acerca más a las doce?

Jugadores: De tres a seis
Material: Baraja de cartas, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
El objetivo de este juego es alcanzar, pero no superar, los 12 puntos con cualquier número de cartas.

Preparación y desarrollo del juego:
Antes de empezar la partida, cada jugador recibe el mismo número de unidades de recuento. El primer banquero se elige por sorteo. A continuación, baraja las cartas y da a cada uno una carta, incluido él mismo. Por turnos, cada jugador puede pedir más cartas para acercarse lo más posible al número objetivo de „12", pero sin sobrepasarlo.
Las cartas individuales tienen los siguientes valores en puntos:

As = 11	Diez = 10
Rey = 3	Nueve = 9
Reina = 2	Ocho = 8
Jota = 1	Siete = 7

Por tanto, si alguien ha recibido primero un as, no pedirá una segunda carta bajo ninguna circunstancia, ya que de lo contrario lo más probable es que obtuviera más de 12 untos. Sin embargo, si alguien ha recibido primero un rey, puede pedir con seguridad una segunda carta, ya que sólo un diez o un as le pondrían por encima de 12. El jugador siempre pide las cartas una a una hasta que cree que tiene suficientes. Entonces es el turno del siguiente jugador y, finalmente, del propio banquero. Cualquiera que consiga más de 12 puntos pidiendo más cartas debe dar la vuelta a sus cartas y pagar al banquero una unidad de recuento. Cuando se ha repartido a todo el mundo, las cartas se colocan boca arriba sobre la mesa. Si un jugador tiene menos o el mismo número de puntos en su mano que la banca, debe pagarle una unidad de recuento. Si un jugador tiene más puntos en su mano que la

banca, recibe una unidad de recuento de la banca. Una vez completado el pago, el siguiente jugador se convierte en el nuevo poseedor de la banca. De este modo, la banca pasa de un jugador a otro en el transcurso de la partida.

Fin del juego:
El ganador es el jugador que tiene más unidades de recuento después de un número acordado de rondas. Lo importante es que todos los jugadores han tenido la banca el mismo número de veces.

102. Skat oficial

Skat para dos - algo simplificado.

Jugadores: Dos
Material: Baraja de cartas Skat y el mismo número de unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.) para ambos jugadores,

Objetivo del juego:
Se debe alcanzar un mínimo de 61 puntos.

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, se reparten las fichas por igual a ambos jugadores. Las cartas se barajan bien, el croupier reparte 8 cartas al jugador que las juega y las coloca boca abajo en dos filas delante de él. A continuación, el que reparte coge las 8 cartas siguientes del talonador y también las coloca boca abajo delante de él. Esto se repite una vez más. El jugador puede elegir ahora el color que va a ser triunfo. Además del palo de triunfo elegido, las jotas son siempre las bazas más altas, en el siguiente orden: El triunfo más alto es la jota de tréboles, seguida de la jota de picas, la jota de corazones y la jota de diamantes. Luego viene el as de triunfo, el rey de triunfo y así sucesivamente, hasta el triunfo más bajo, el siete de triunfo, que sin embargo supera todas las cartas que no son triunfo. Si quieres contar el valor de una de tus bazas por puntos, necesitas conocer los valores en puntos de las cartas individuales:

As = 11	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 0
Reina = 3	Ocho = 0
Jota = 2	Siete = 0

Aunque las jotas son las bazas más altas, sólo cuentan 2 puntos. Los triunfos deben utilizarse siempre al jugar, sólo pueden descartarse los que no tengan triunfos. Si un jugador ha jugado la carta superior, boca arriba, debe dar la vuelta a la carta de debajo. Quien se haya llevado una baza vuelve a salir. El objetivo es conseguir el mayor número posible de bazas con una puntuación alta. Cuando se hayan jugado todas las cartas, todos cuentan el valor en puntos de sus bazas. El jugador con 61 puntos o más gana y recibe 5 unidades de recuento del adversario. Si el perdedor tiene 30 puntos o menos, es „Schneider" y debe pagar 10 unidades de cuenta. El jugador que no gana ninguna baza es „schwarz" y paga 15 unidades de recuento al ganador. Con 60 puntos, gana el jugador que se haya llevado la última baza.

Fin del juego:
Juegas un número de partidas previamente acordado. Quien tenga más unidades de recuento al final será el ganador final.

103. Ecarté (descarte)

Un clásico juego de azar con cartas.

Jugadores: Dos jugadores activos y cualquier número de pasivos
Material: Baraja de cartas, bloc de notas, bolígrafo y unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
Haz al menos 3 bazas por partida con 5 cartas en la mano.

Los valores de la carta:
Rey (carta más alta) - Reina - Jota - As - Diez - Nueve - Ocho - Siete.

Clasificación de los colores:
Tréboles - Picas - Corazones - Diamantes.

Preparación y desarrollo del juego:
Antes de que empiece el juego, las unidades de recuento disponibles se distribuyen equitativamente entre los jugadores; además, se determina la apuesta máxima y mínima de cada jugador -activo y pasivo-. Se paga al jugador que llegue primero a 5 puntos. El valor nominal de las cartas no cuenta en Ecarté, sólo se cuenta el número de bazas. En una partida debe haber al menos dos jugadores. El repartidor se determina por sorteo. Su oponente es el „Mano mayor". El que reparte baraja bien, luego el „mano mayor" corta, y posteriormente el repartidor reparte 3 cartas a cada jugador, luego 2 cartas a cada jugador, es decir, 5 cartas en total. La 11ª carta se reparte boca arriba sobre la mesa. Determina el palo de triunfo de la partida y no se utiliza en el juego. Si resulta ser un rey, es decir, la carta más alta de este palo de triunfo, la banca recibe un punto más. Las cartas restantes se colocan boca abajo sobre la mesa a modo de mazo. Una vez decidida la baza, los jugadores comprueban sus cartas. La "Mano mayor" empieza el juego. Si cree que puede ganar al menos 3 bazas con su mano, dice: „Juego". Si no tiene ninguna carta a su favor, dice: „Paso" o „Propongo", es decir, la "Mano mayor" pide cambiar cualquier número de cartas de su mano, posiblemente incluso toda su mano, por el mismo número de cartas de triunfo. El crupier puede cumplir la petición, pero también puede negarse. La banca se negará si tiene cartas muy buenas. Si se niega pero no gana la partida, recibe un punto de penalización. Si la banca acepta el intercambio, la "Mano mayor" descartá sus cartas malas boca abajo, es decir, „ecartes" (en francés écarter = descartar) y recibe a cambio el mismo número de cartas del mazo. El croupier puede cambiar tantas cartas como el "Mano mayor". Si el "Mano mayor" no quiere descartarse, pero pierde la partida, recibe un punto de penalización. La "Mano mayor" puede seguir descartando cartas hasta que la banca se lo permita o el mazo de cartas se agote. El intercambio sólo puede tener lugar una vez que se hayan descartado las cartas antiguas. Las cartas de triunfo y las cartas ya descartadas permanecen intactas. Después de cada juego, se realiza una nueva barajada, el "mano mayor" corta y su compañero reparte. Tras el intercambio, la "mano mayor" juega la primera carta. Si es el rey de triunfos, el jugador recibe un punto más. Existe una restricción de palo y baza, es decir, todas las cartas jugadas deben ser del mismo palo. Si las cartas de tu mano lo permiten, debes llevarte una baza. Las cartas jugadas se anuncian en voz alta para facilitar la participación de los jugadores pasivos. Si eres un jugador pasivo, puedes apostar por uno de los jugadores. Pero, aunque no puedes influir en el resultado del juego, tienes una participación en las ganancias o pérdidas.

Ganador: Gana quien haga al menos 3 bazas.

Puntuación o tanteo: Se anotan en un papel los puntos señalados:
- El "mano mayor" se anota 1 punto más después de la primera baza si ha hecho tres bazas sin cambiar.
- Si la "mano mayor" hace menos de 3 bazas, se otorgan 2 puntos a la banca.
- Si el que reparte se niega a cambiar y se ha llevado al menos 3 bazas, puede anotarse 1 punto.
- En el transcurso posterior de la partida, a cada jugador se le atribuye 1 punto si ha hecho 3 bazas.

- Si un compañero consigue llevarse las 5 bazas en una partida = „Volear", recibe 2 puntos.
- Si el "mano mayor" es el primero en jugar el rey de triunfos, se anota 1 punto.
- Si la banca ha jugado el rey de triunfos, se le atribuye 1 punto.

Reglas de juego:
Se llama así a las combinaciones de cartas que aumentan significativamente las posibilidades de ganar. Éstas son:

1. 3 cartas de triunfo
2. 2 cartas de triunfo junto con
   a) dos cartas del mismo color
   b) dos cartas del mismo palo con rey o reina
   c) dos cartas del mismo palo y un rey de un palo diferente
   d) dos cartas del mismo palo con Jota y As
3. 1 carta de triunfo con
   a) tres cartas del mismo palo (con una reina) y un rey de un palo diferente
   b) cuatro cartas del mismo color, incluido un rey
   c) dos cartas del mismo palo y dos reyes de un palo diferente
4. cartas sin palo de triunfo con
   a) dos reyes y dos cartas del mismo palo con una reina
   b) cuatro cartas de corte, incluidas dos reinas

Renonce (renuncio): Es el término técnico para referirse a una infracción de las reglas del juego. El renonce se penaliza haciendo que el jugador en cuestión ponga sus cartas boca arriba sobre la mesa y continúe jugando con las cartas que están boca arriba. Si aún así hace las 5 bazas en una partida, sólo se le atribuye 1 punto, en lugar de 2. Si hace 3 bazas, el punto extra se atribuye al adversario.

Consejos:
- Sólo intercambia si tienes cartas muy malas y sólo puedes mejorar intercambiándolas.
- Si tienes que cambiar, quédate sólo con las cartas de triunfo y los reyes, descarta todas las demás cartas.
- Juega tus bazas enseguida.
- A pesar del punto a favor, no siempre es aconsejable declarar el rey de triunfos antes de la primera jugada, ya que esto da a tu oponente una idea de tus cartas.
- Si tienes tres triunfos, juega primero la carta más baja para despistar a tu adversario.

104. Amontonar

Un puro juego de azar.

Jugadores: Dos o más
Material: Baraja de cartas, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
Cada jugador intenta ganar tantas unidades de recuento como sea posible mediante apuestas hábiles.

Preparación y desarrollo del juego:
Primero, las unidades de recuento se dividen a partes iguales entre todos los jugadores. A continuación, se elige a la primera banca por sorteo. El banquero baraja las cartas y hace que el jugador situado a su derecha las recoja, de modo que haya un montón de cartas sobre la mesa para cada jugador. Ahora cada uno elige una y tira de ella hacia sí sin mirar la carta inferior. La banca coge el paquete restante. Cada jugador coloca la apuesta sobre o junto a su montón de cartas, que puede ser cualquier cantidad, pero puede ser limitada por la banca. La banca no tiene que hacer ninguna apuesta. Una vez realizadas todas las apuestas, el banquero da la vuelta a su paquete de cartas, seguido del jugador sentado a su izquierda. Si la carta inferior del jugador es más baja que la del banquero, éste gana la apuesta del jugador. Si es mayor, la banca paga un premio igual a la apuesta. Si los valores de las cartas son iguales, ninguno de los dos jugadores gana.

A continuación, el siguiente jugador da la vuelta a sus cartas y compara la carta inferior con la carta boca arriba de la banca. Las apuestas con los jugadores restantes se resuelven del mismo modo. El poseedor de la banca suele conservarla durante 5 partidas, pero puede conservarla más tiempo si anuncia esta ronda de una partida con antelación.

105. Cincuenta y uno

Matemáticas divertidas con cartas.

Jugadores: De dos a cuatro
Material: Baraja de cartas, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
El valor total de las cartas del montón de descarte no debe superar los 51 puntos. Quien supere este valor total al descartarse, pierde.
En este juego, las cartas tienen los siguientes valores en puntos:

As = 11	Diez = -1
Rey = 4	Nueve = 0
Reina = 3	Ocho = 8
Jota = 2	Siete = 1

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, las unidades de recuento se distribuyen equitativamente entre todos los jugadores. A continuación, cada jugador recibe 5 cartas. Las cartas restantes se colocan boca arriba en el centro de la mesa. Empieza el jugador situado a la izquierda del que reparte. Coge una carta y la coloca boca arriba, o cualquier otra carta de su mano, junto al montón de cartas del centro de la mesa. Anuncia en voz alta el valor de esta carta. El siguiente jugador coge otra carta del montón boca abajo, se descarta de ella o de una de las cartas de su mano, suma el valor de esta carta al valor de las cartas descartadas anteriormente y anuncia el total en voz alta. Así sucesivamente hasta que el valor total del montón se acerque a 51. Una vez agotado el mazo (la pila oculta de cartas), el juego continúa a partir de las cartas en la mano. Cada jugador a quien le toque debe descartarse.

Fin del juego:
Quien alcance o supere el número 51 ha perdido. Debe pagar a cada jugador un número inicial de unidades de recuento. Se juega un número predeterminado de rondas para determinar el ganador final.

Consejo: Los jugadores inteligentes descartan primero los valores altos y guardan los dieces (1 punto menos) y los nueves (0 puntos) hasta el final.

106. El tramposo

El único juego en el que no tienes que ser honesto.

Jugadores: Dos o más
Material: Baraja de cartas, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
El objetivo es descartarse de todas las cartas lo más rápido posible, y está permitido hacer trampas. ¡Sólo tienes que asegurarte de que no te pillan!

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, se distribuyen las unidades de recuento disponibles entre los jugadores, de modo que todos tengan el mismo número. Ahora se barajan las 32 cartas y se reparten a los jugadores individualmente y boca abajo. Si sobran algunas cartas, se apartan boca abajo. Nadie puede mirar estas cartas. Una vez que todos hayan recogido sus cartas y las hayan ordenado por colores, comienza el engaño:
El jugador situado a la izquierda del que reparte inicia el descarte. Coloca una carta de su mano sobre la mesa boca abajo para que nadie pueda ver el color. Al mismo tiempo, nombra uno de los cuatro colores (diamantes, corazones, picas o tréboles). Ahora es el turno del siguiente jugador. Tiene dos opciones para jugar:

1. „cree“ a la persona que tiene delante que su carta descartada es en realidad del color que ha anunciado en voz alta. En este caso, él mismo coloca una carta boca abajo y repite el color de la carta que tiene delante. No importa si la carta colocada boca abajo corresponde realmente al color anunciado. ¡Puede ser cualquier carta! Ahora es el turno del siguiente jugador, que o bien cree al jugador anterior y „retiene“ el color y -sin mirar- coloca otra carta „supuestamente“ del mismo color, o bien toma la otra opción.
2. no „cree“ a la persona que tiene delante que la carta que ha descartado es del color que ha nombrado.

Detiene el juego gritando: „¡Has hecho trampas!“. A continuación, da la vuelta a la carta descartada por el jugador que tiene delante. Si el color no coincide con el anunciado, el jugador de delante debe coger todas las cartas descartadas porque ha hecho trampa. A continuación, inicia inmediatamente una nueva ronda de trampas nombrando uno cualquiera de los cuatro colores y descartando una carta. Sin embargo, si el color coincide con el anunciado, el jugador „incrédulo“ debe coger todas las cartas descartadas y empezar la siguiente ronda de trampas. El primer jugador que descarte sus cartas es el ganador de la partida. El ganador recibe tantas unidades de recuento de los demás como cartas tengan aún en sus manos.

Fin del juego:
Juegas un número de partidas previamente acordado. Quien tenga más unidades de recuento al final será el ganador final. Si un jugador se queda sin unidades de recuento, queda eliminado.

107. El dormilón

Aquí tienes que reaccionar con rapidez.

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
Cada jugador intenta conseguir un cuarteto de cuatro cartas iguales (por ejemplo, 4 reyes) lo más rápido posible.

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, se seleccionan tantos cuartetos como jugadores haya de la baraja de 32 cartas. Por ejemplo, si juegas con tres jugadores, sólo necesitas 3 cuartetos, por ejemplo 4 reyes, 4 reinas y 4 jotas. Cuatro personas necesitan 4 cuartetos, etc. Las cartas que no se necesitan se apartan y los cuartetos se barajan minuciosamente. Ahora cada jugador recibe 4 cartas, que se reparten boca abajo una a una por turno. Las unidades de recuento se colocan ahora en el centro de la mesa, una menos que el número de jugadores que juegan. Cada jugador determinará primero si ya tiene dos o incluso tres cartas de del mismo valor. Luego tiene que decidir qué carta descarta primero. Como todos los jugadores tienen que descartarse de una carta al mismo tiempo, un jugador da la orden. Grita: „¡Todos a saltar!“. Todos deben mover inmediatamente su carta boca abajo hacia su vecino de la derecha. Es importante que todos empujen únicamente su „carta de descarte“ hacia la derecha. Ahora sigue la orden: „¡Todos arriba!“. Ahora cada uno coge la carta que le han empujado. Si tienes suerte, la carta que cojas coincidirá con el cuarteto que has recogido. Si no es así, puedes descartarla en la siguiente orden, que debería producirse rápidamente. Este intercambio de cartas se repite hasta que un jugador tiene un cuarteto completo en su mano. En ese momento, coge una unidad de recuento del centro de la mesa. Inmediatamente, todos los demás jugadores pueden coger una ficha cada uno, pero lo más rápido posible, ya que no queda nada para el último jugador. Quien no haya conseguido una ficha es "el dormilón" y tiene que ponerse el gorro de dormir. Comienza una nueva partida. Si recibes el dormilón dos veces seguidas, debes volver a poner una unidad de recuento en el bote. Sigue jugando hasta que no queden unidades de recuento en el bote.

108. Los ocho

¡Todo es cuestión del color adecuado!

Jugadores: Tres o cuatro
Material: Baraja de cartas y el mismo número de unidades de recuento para cada jugador (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
Cada jugador intenta conseguir las 8 cartas de un color lo más rápido posible.

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, se distribuyen las unidades de recuento disponibles entre todos los jugadores, de forma que todos reciban el mismo número de unidades de recuento. A continuación, las 32 cartas se reparten boca abajo a los 4 jugadores por turnos, de modo que al final todos tengan 8 cartas en la mano. Si sólo hay tres jugadores, las 8 cartas del color picas deben retirarse antes de barajar y repartir. Cuando todos hayan recibido sus 8 cartas, las cogen y determinan de qué color han recibido más cartas. Separan las cartas de ese color para conservarlas y conseguir más de ellas en el transcurso de la partida. Coloca las demás cartas boca abajo sobre la mesa, delante de él, a modo de „montón de basura“. Ningún jugador puede saber qué cartas hay en los „montones de basura“ de los demás jugadores. El jugador sentado a la izquierda del repartidor puede empezar la partida. Empuja cualquier carta a su vecino. La carta que un jugador empuja boca abajo desde su „montón de basura“ puede ser completamente aleatoria. El juego continúa por turnos hasta que un jugador haya reunido las 8 cartas de un color. Inmediatamente grita: „¡Las ocho!“ y coloca sus cartas boca arriba sobre la mesa para demostrarlo. Ha ganado y recibe de los demás jugadores tantas unidades de recuento como cartas individuales tenga cada jugador que no coincidan con el color de su colección.

Fin del juego:
Juegas un número de partidas previamente acordado. El jugador que tenga más unidades de recuento será el ganador final. Si un jugador se queda sin unidades de recuento, queda eliminado.

109. ¡Spitz ten cuidado!

¿Quién reacciona más rápido?

Jugadores: Dos, cuatro o seis
Material: Baraja de cartas, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
¡Gana el mayor número de cartas reaccionando con rapidez!

Preparación y desarrollo del juego:
Primero, las unidades de recuento se dividen equitativamente entre los jugadores. Se barajan las cartas y se reparten individualmente. Cada jugador coloca sus cartas boca abajo sobre la mesa que tiene delante. Todos dan la vuelta a la carta superior al mismo tiempo cuando el croupier grita: „¡Spitz pasa!“. Al mismo tiempo, todos deben llevar la cuenta de las cartas que se han dado la vuelta. Si otro jugador ha dado la vuelta a una carta del mismo valor, el jugador que lo descubra primero debe colocar su mano sobre ella y coger esa carta. Las cartas ganadoras se guardan separadas de las cartas de juego. Se vuelven a dar la vuelta a las cartas boca arriba, el maestro de juego vuelve a gritar: „¡Spitz pasa!“, se da la vuelta a la siguiente carta y así sucesivamente, hasta que al final no coincidan más cartas del mismo rango. Así concluye la primera partida. El ganador es la persona que ha recibido más cartas. Este jugador recibe unidades de recuento de los otros jugadores iguales al valor de sus cartas restantes boca abajo.

Los valores de las cartas:

As = 11	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 9
Reina = 3	Ocho = 8
Jota = 2	Siete = 7

Fin del juego:
Tras un número de rondas previamente acordado, se determina el ganador absoluto, en función del número total de rondas.

110. El mendigo

¡Todo es cuestión de suerte!

Jugadores: Dos
Material: Baraja de cartas

Objetivo del juego:
El objetivo es utilizar tus propias cartas para capturar las del adversario y así ir haciéndote con todas las cartas.

Preparación y desarrollo del juego:
Las 32 cartas se barajan bien y se reparten individualmente. A cada uno de los dos jugadores se le reparten 16 cartas, que deben permanecer boca abajo. Cada uno coloca sus cartas en un paquete bien apilado sobre la mesa, delante de él, siempre con los dorsos hacia arriba. Ahora, cada jugador da la vuelta a la carta superior de su pila y la coloca en el centro de la mesa. La carta más alta se lleva la baza. La clasificación de las cartas:
As (carta más alta) - Rey - Reina - Jota - Diez - Nueve - Ocho - Siete.
Los colores no se tienen en cuenta. Ambas cartas pertenecen ahora a la persona que jugó la carta más alta. Las cartas se vuelven a colocar boca abajo bajo el montón. A continuación, todos dan la vuelta a la siguiente carta de su montón y se determina a quién pertenece esa carta. Si salen dos cartas del mismo valor (por ejemplo, dos reinas), todos dan la vuelta a otra carta. Quien tenga la carta más alta posee ahora las 4 cartas. Una vez jugadas las 16 primeras cartas, cada uno continúa con las cartas de sus bazas.

Fin del juego:
Quien tenga las 32 cartas en su poder es el ganador del juego. Su oponente es el „mendigo" y ha perdido.

111. Carrera de obstáculos

¿Quién llegará primero a la meta?

Jugadores: Al menos tres
Material: Baraja de cartas, unidades de recuento (por ejemplo, céntimos, cerillas, fichas, etc.)

Objetivo del juego:
El objetivo es colocar las cartas en cualquier orden, pero superando ciertos obstáculos y siendo el primero en llegar a la meta.

Preparación y desarrollo del juego:
Se barajan las cartas y se reparten equitativamente a todos. Las cartas restantes se colocan boca arriba en el centro de la mesa, el crupier debe sumar sus valores y anunciarlos en voz alta.
Las cartas tienen los siguientes valores en puntos:

As = 1	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 9
Reina = +3 o -3	Ocho = 8
Jota = 2	Siete = 7

Las reinas desempeñan el papel de „comodín" en la carrera de obstáculos. Se pueden utilizar para aumentar o disminuir en tres puntos la suma total de las cartas boca arriba de la mesa, según lo que sea más ventajoso para el jugador. Las demás cartas sólo pueden aumentar el total. El jugador situado a la izquierda del repartidor comienza colocando una carta boca arriba y anunciando su valor. Si ya hay cartas sobre la mesa, simplemente añade el valor en puntos de su carta. Por turnos, cada jugador añade una carta y suma los puntos. Pero hay **siete obstáculos que hay** que superar con el menor número posible de errores o incluso con beneficio:
55, 66, 77, 88, 99, 100 y 111.
Quien acierte exactamente uno de estos números de puntos con una carta recibe una unidad de recuento de cada jugador como recompensa.
Sin embargo, si un jugador es el primero en atravesar uno de estos obstáculos, debe dar 2 unidades de recuento a cada uno de los demás jugadores. El primer jugador que supere los 120 puntos recibe 2 unidades de recuento de cada uno. El juego es especialmente complicado con los objetivos 99 y 100.

Ejemplo: El número total de puntos ha subido a 98. A quien le toque ahora tiene que poner un as para llegar a 99. Si sólo tiene una jota, llega a 100. Tendría que pagar una unidad de recuento por superar la marca de 99, y recibiría una por alcanzar exactamente la marca de 100.
Esto se anula, no pasa nada. Sin embargo, si tiene que jugar una carta más alta, paga a cada otro jugador dos unidades de cómputo por pasar ambos obstáculos. Lo único que podría salvarle en este caso es una reina, que puede bajar la puntuación total a 95 si le descuentas 3 puntos.

Fin del juego:
El ganador de la carrera de obstáculos es el primer jugador que alcanza o supera el objetivo final de 120.

112. Skat

Jugadores: Tres
Material: 32 cartas Skat

Valores de la carta:
Los valores de las cartas de cada color son

As = 11	Jota = 2
Diez = 10	Nueve = 0
Rey = 4 0	cho = 0
Reina = 3	Siete = 0

Las cuatro jotas son siempre triunfos, excepto en los juegos a cero. El skat se juega de tres en tres. Un jugador tiene dos oponentes. Si hay 4 jugadores, la banca debe retirarse. Sin embargo, la banca participa en la victoria o en la derrota.

Objetivo del juego:
El ganador debe tener 61 puntos en sus bazas, entonces es el ganador. Excepción: juegos nulos.

El juego:
1. La donación: El jugador que saca la carta más alta es el que reparte, conocido como „mano de atrás". Baraja, deja que su vecino de la derecha, conocido como „mano central", recoja las cartas y coloca la parte inferior del montón sobre la parte que ha sido recogida. A continuación, el repartidor reparte a cada jugador en sentido contrario a las agujas del reloj 3 cartas. Coloca las 2 cartas siguientes boca abajo sobre la mesa. Éste es el „Skat". A continuación, se reparten 4 cartas a cada jugador y, por último, 3 cartas. Cada jugador tiene un total de 10 cartas. En la siguiente partida, el vecino de la izquierda de "mano de atrás", llamado „mano delantera", se convierte en el repartidor. Los jugadores juntan sus cartas según el color y el valor y determinan el valor de su mano.

2. La puja: Durante la puja, se determina qué juego se jugará y quién tiene la mano con mayor valor de juego. Este jugador uega en solitario y forma una partida contra los otros dos participantes. Sus oponentes no pueden comunicarse entre sí y no pueden mostrarse sus cartas. Al pujar, hay que tener en cuenta el valor de juego de las cartas, que depende de tres puntos:

A. Del valor básico:

Trébol = 12 C	orazón = 10
Picas = 11	Diamantes = 9
Grand (caza mayor)	= 24
Grand ouvert	= 36

Los juegos cero tienen valores de juego fijos:

Normal	= 23
A mano	= 35
Abierto	= 46
Mano abierta	= 59

B. La presencia o ausencia de las cuatro jotas:
Puedes obtener un impulso de las cartas del palo que ha sido declarado palo de triunfo. Las 4 jotas con las 7 cartas de palo hacen un total de 11 triunfos.

C. Niveles ganadores:
Ejemplo: Si un jugador tiene las 4 jotas en la mano, los triunfos más altos, se dice que juega „con cuatros"; si no tiene ninguna, juega „sin cuatros". Si tiene las dos jotas más altas (= jotas de tréboles y de picas), juega „con dos", pero si tiene las jotas de corazones y de zaro, juega „sin dos". La designación „con" o „sin" tiene la misma importancia para el cálculo del valor del juego.

Ejemplo:

Con cuatro, jugó 5,	sin cuatro, jugó 5.
Con tres, jugó 4,	sin tres, jugó 4.
Con dos, jugó 3,	sin dos, jugó 3.
Con uno, jugó 2,	sin uno, jugó 2.

El número de triunfos se incrementa en un punto al pujar, tanto si están presentes en una mano como si no. Este número se multiplica por el valor base de la carta que se subió al triunfo.

Con trébol:
„Con dos, jugado 3" = 3 x 12 = valor de juego 36
Con picas como color de triunfo:
„Con dos, jugado 3" = 3 x 11 = valor de juego 33
Con corazones = 30, con diamantes = 27
Las pujas siempre empiezan por el valor más bajo del juego:
Con o sin uno, jugado 2 x diamantes (9) = 18.
Esto significa que el adversario no está informado con precisión sobre la fuerza real de la mano.

Consejo:
- Si tienes mejores cartas, puedes pujar más alto.
- Sin embargo, incluso con una mano favorable, deberías empezar con 18
- para no sobreexcitarte- a fin de observar lo que arriesga tu adversario. Sólo entonces debes proceder lentamente con la puja.

La mano media se envita de la derecha hasta que „pasa".
A continuación, la "mano trasera" puja por el jugador que haya sobrado en la puja. Cualquier jugador puede ser superado por una puja superior. En caso de dos partidas iguales, el primer pujador tiene derecho preferente. El jugador que anuncia un juego con la cuenta más alta se convierte en el declarante. Declara si quiere jugar un juego de manos o un juego de miradas.

Juegos de manos:
El declarante no recoge el skat, sólo juega „desde su mano", pero añade el valor del skat a su juego al final.

Existen los siguientes 7 niveles de premios:
1er partida fuera de control
2ª partida simplemente ganada (o perdida)
3ª partida ganada (o perdida) con Schneider
4º partida con Schneider anunciado, ganado (o perdido)
5ª partida ganada (o perdida) con Schwarz
6. jugar con Schwarz anunciado, ganado (o perdido)
7º partida ganado (o perdido) abiertamente

El anuncio de Schneider y Schwarz sólo es posible en los juegos de mano. El anuncio debe hacerse antes del comienzo de la partida. Un „Schneider" es un jugador que sólo alcanza 30 o menos puntos en sus bazas. Estás „fuera de juego" si tienes más de 30 puntos. Un partido es „ Schwarz „ si no se lleva ni una sola baza. Si el declarante no se lleva ninguna baza, el Skat no cuenta. El cálculo se basa siempre en el nivel de victoria real alcanzado, no en el nivel anunciado. El anuncio de „Schneider" y „Schwarz" sólo se tiene en cuenta si se hizo antes del inicio de la partida.

Juego a escondidas:
El declarante coge el skat y descarta dos cartas cualesquiera de su mano.

Hay 3 niveles de premios:
1ª partida simplemente ganada (o perdida)
2ª partida ganada (o perdida) con Schneider
3ª partida ganada (o perdida) con Schwarz
La partida se gana simplemente cuando el único jugador ha anotado 61 puntos o más. Además del juego de la mano y el juego de escondidas, hay otras tres opciones de juego:
Juego de colores - Gran juego - Juego cero.
Juego de colores:

Este es el juego normal. Las 4 jotas son los triunfos más altos, más el palo de triunfo determinado por el declarante. Todas las cartas del palo de triunfo son triunfos. Si el declarante tiene 61 putos, es el ganador.

Gran juego:
Sólo las 4 jotas cuentan como triunfos. Todas las demás cartas tienen la clasificación normal.

El valor básico de un grand ouvert	= 36
El valor básico de un gran	= 24
El valor básico del trébol	= 12
El valor básico de las picas	= 11
El valor básico del corazón	= 10
El valor básico de los diamantes	= 9

Juego cero:
Los valores básicos no cuentan, sólo cuentan los trucos.
El declarante no puede ganar una baza si quiere ganar.
Clasificación de las cartas: As, Rey, Reina, Jota, Diez, Nueve, Ocho, Siete. El sistema de puntuación:
Juego de manos a escondidas

Juego simple	1	2
Schneider	2	3
Schneider ang.	-	4
Schwarz	3	5
Ang. Schwarz	-	6
abierto	-	7

Puntos de valor:
Cero = 23 Cero abierto = 46
Mano cero = 35 Mano cero ouvert = 59 (ouvert = „abierto" en francés)

Hay una restricción de color. Si no puedes llevar la iniciativa, juegas cualquier carta o triunfo. Si se juega triunfo, hay que jugar triunfo. De lo contrario, no hay obligación de triunfo. El declarante suma los valores de las bazas ganadas al final. Debe tener al menos 61 puntos. Si tiene más de 90 puntos, el adversario es „Schneider". Si el declarante ha anunciado „Schneider", también debe alcanzar los 90 puntos si quiere ganar. Lo mismo se aplica a „Schwarz„. En cualquier caso, debe alcanzarse el valor anunciado. En los juegos abiertos (Grand ouvert, Null ouvert y los juegos de mano de palo abierto), el declarante debe dejar sus 10 cartas antes de que el jugador haya jugado la primera mano. En los juegos de gran ouvert y de todas las manos, el declarante debe llevarse las 10 bazas. Cuando se haya decidido qué juego se jugará, el delantero juega cualquier carta. Los demás sacan.

Existe una restricción de color. La baza se la lleva el jugador que haya jugado la carta con el palo o valor de triunfo más alto. Coloca la baza boca abajo sobre la mesa, delante de él, y pasa a la baza siguiente. Después de 10 juegos, el declarante debe determinar si ha alcanzado el número anunciado.

Consejos:
- Cuenta tus propias bazas y las de tus adversarios.
- El declarante debilita a sus oponentes jugando triunfos tan a menudo como sea posible y exigiendo triunfos a sus oponentes.
- Los dieces y las cartas inferiores de un palo, de las que sólo hay unas pocas, son cartas con las que apenas se pueden hacer bazas.

Deben cambiarse por el Skat.
- En los grandes juegos, es aconsejable mantener los triunfos durante mucho tiempo.

Reglas básicas:
1. Las cartas deben entregarse de forma que no puedan ser vistas por nadie.
2. No se pueden inspeccionar las cartas de otros jugadores; los jugadores de una partida no pueden comunicarse entre sí mediante palabras o expresiones faciales durante el juego.
3. Las bazas tomadas no pueden verse ni contarse durante el juego.
4. Los cartas deben contarse inmediatamente. Las reclamaciones posteriores no serán tenidas en cuenta.
5 Una carta jugada no puede retirarse.
6. Si el skat es revelado por un jugador, la partida está perdida para ese jugador.
7 Las declaraciones hechas al pujar y aprobar no pueden revocarse.

Ganador:
El jugador solitario gana si alcanza al menos 61 puntos. Excepción: partidas nulas.

Tanteo final:
Uno de los jugadores se encarga de anotar los puntos ganadores y perdedores. Cada partida se anota con el valor final, aunque no coincida con el valor calculado. Los puntos se suman o restan de forma continua. Cuando se gana una partida la puntuación se añade al número anterior; si se pierde la partida, se resta del número anterior o se añade como valor negativo al principio.
Lo importante para el declarante no es el número de bazas que ha ganado, sino la puntuación calculada de la partida con las partidas anunciadas y no anunciadas y los incrementos (partidas de mano, Schneider, Schwarz, etc.). Las partidas de mano perdidas se cuentan con un único valor negativo, los juegos perdidos se puntúan con valor negativo doble. Al final del juego, se calculan los números finales de cada jugador. Cada número final se multiplica por el número de jugadores (3). Este número se anota. Debajo se escribe el conjunto de la partida. Los números finales básicos negativos se restan de los números finales básicos positivos de los jugadores. El resultado es el conjunto del juego. Se deduce de la cifra final determinada de antemano. El resultado indica el número según el cual los jugadores deben cobrar o pagar.

113. Schafkopf alemán

Jugadores: Cuatro
Material: 32 cartas

Valores de las cartas:

As = 11	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 0
Reina = 3	Ocho = 0
Jota = 2	Siete = 0

El diez tiene el valor de cuenta de 10, pero está por debajo del rey y la reina en su rango de baza. Las 4 jotas en la secuencia de colores tréboles - picas - corazones - diamantes son triunfos permanentes. El palo de triunfo se redefine de una partida a otra.

Objetivo del juego:
Quien declara triunfo debe alcanzar al menos 61 puntos junto con su pareja.

Preparación y desarrollo del juego:
Se eligen dos bandos por sorteo para cada ronda del juego. Todos los participantes roban una carta de la baraja de cartas desplegadas boca abajo. Los propietarios de la carta más alta juegan contra los poseedores de las cartas más bajas. A cada jugador se le reparten 2 x 4 = 8 cartas. A continuación, cada jugador comprueba si puede anunciar al menos cinco triunfos basándose en las cartas de su mano. Esto es posible si tiene cinco triunfos junto con al menos una jota y cualquier palo que pueda designarse como palo de triunfo, por ejemplo, jota de picas, jota de corazones, rey de diamantes, reina de diamantes, ocho de diamantes. Empezando por el derecho, los jugadores dicen los números de triunfo por turnos. Cualquier jugador que tenga al menos cinco triunfos dice:
„Declaro 5 triunfos". No se anuncia el color.
Quien anuncie el mayor número de triunfos determina el color del triunfo y comienza la partida. Si dos jugadores anuncian el mismo número de triunfos, decide la partida el que anuncie el mayor número de triunfos. Si ninguno de los cuatro jugadores alcanza cinco cartas de triunfo, el poseedor de la jota de tréboles, que es la carta de triunfo más alta, determina el palo de triunfo. Este juego se denomina „juego forzado" y se calcula de forma diferente. El poseedor de la baza es el primero en jugar. Hay una restricción de color y de baza. Hay que jugar el palo o jugar las bazas. Si no puedes hacer ninguna de las dos cosas, puedes descartarte a voluntad.

Tanteo:
Las bazas ganadoras y perdedoras se dibujan en líneas sobre una hoja de papel. El bando del triunfo debe conseguir al menos 61 puntos para ganar. En este caso, pueden trazar una línea sobre el Schafkopf. Si pierden, la otra parte recibe dos líneas en el Schafkopf. En caso de perder un juego forzado, el adversario sólo puede sacar una línea. Si la parte que anunció triunfos gana con „Schneider" (oponente menor de 30 puntos), recibe dos líneas; si pierde „con Schneider", la otra parte puede sacar 4 líneas. Si el bando del triunfo gana con „ Schwarz„ (oponente sin baza), puede sacar Schafkop de nueve líneas; si pierde con „ Schwarz", el otro bando recibe un Schafkop. Al final, las partes suman Schafkop y las líneas de Schafkop que han empezado. Cada parte debe aportar el mayor número posible de Schafkop.

Fin del juego:
El jugador con más Schafkop al final de la partida es el ganador. El ganador recibe la apuesta total acordada por Schafkop antes del inicio del juego en céntimos o fichas.

114. Wendish Schafkopf

Jugadores: Cuatro
Material: 32 cartas

Valores de las cartas:

As = 11	Diez = 10
Rey = 4	Nueve = 0
Reina = 3	Ocho = 0
Jota = 2	Siete = 0

Triunfos:
1. las 4 damas en el orden de clasificación
Tréboles - Picas - Corazones - Diamantes
2. las 4 jotas en el mismo orden.
3. todas las cartas de diamantes en el orden de clasificación:
As - Diez - Rey - Nueve - Ocho - Siete.

Objetivo del juego:

Dos jugadores, que sólo se enteran de su asociación en el transcurso de la partida, deben alcanzar juntos al menos 61 puntos en sus bazas. Hay 14 cartas de triunfo que están por encima de las 18 cartas de palo. Los dos triunfos más altos, la reina de tréboles y la reina de picas, se llaman los dos „viejos". Los propietarios de los dos „viejos" juegan como pareja contra los otros dos jugadores.

Preparación y desarrollo del juego:
El repartidor se determina por sorteo. Quien saque la carta más alta baraja y reparte. Cada jugador recibe 2 x 4 = 8 cartas.

La mano delantera abre el juego. Existe una obligación de palo y servicio: una carta jugada debe ser servida con el mismo palo. Una carta de triunfo jugada se juega con cualquier triunfo. La mano delantera pone una carta sobre la mesa. Los demás jugadores añaden cada uno una carta en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya echado la carta más alta gana la baza. El jugador puede anotar el número de bazas jugadas. Coloca las cartas que ha cogido boca abajo delante de él y juega una carta para la siguiente baza. Desde las primeras bazas, los dos bandos tienen que jugar, porque una regla básica del Schafkopf es que hay que „confesar" inmediatamente

al jugar. Esto ocurre, por ejemplo, cuando el propietario de un „viejo" juega una carta de triunfo alta y la juega el propietario del segundo „viejo". No se permite la comunicación mediante expresiones faciales o palabras para aclarar la asociación. Si los dos „viejos" están en la misma mano después de repartir las cartas, el propietario tiene dos opciones:
1. Busca al propietario del segundo „viejo", su pareja en persona. Esto se hace de la siguiente manera: examina sus cartas y declara, por ejemplo: „El as de picas va con „o" me quedo con el as de tréboles". Esto significa:
El propietario de la carta llamada debe ser su compañero.
El jugador debe jugar la carta deseada lo antes posible y la asociación queda sellada.
Sin embargo, también puede decir: „La primera baza va con". En este caso, el jugador que se lleva la primera baza se convierte en su compañero.
2. el propietario de los dos „viejos" juega en solitario contra los demás jugadores y renuncia a asociarse.

Consejo:
- Si es posible, memoriza tus propias cartas y las descartadas por tu adversario, ya que te permitirán sacar conclusiones sobre las cartas de la mano de tu adversario.
- Cuenta cuidadosamente tus puntos y los de los demás.

Hay tres juegos en solitario diferentes:
1. el solitario silencioso
2. el placer en solitario
3. el solitario imprescindible
Un jugador en solitario debe tener al menos 61 puntos.
Si los tres oponentes tienen un total de 60 puntos, el jugador en solitario pierde. La partida en solitario no se anuncia.

Un ganador en solitario recibe 10 céntimos de cada oponente.

El perdedor en solitario debe pagar el doble de la cantidad a cada participante.

1. el solitario silencioso: El propietario de los dos „viejos" juega sin pareja, pero deja a sus oponentes en la oscuridad el mayor tiempo posible sobre el hecho de que está jugando en solitario. La incertidumbre provoca malestar entre los adversarios. Por tanto, retendrá a los „viejos" el mayor tiempo posible. El palo de diamantes también es triunfo en un solo silencioso.
2. el placer en solitario: El jugador solitario no tiene que poseer necesariamente a los dos „viejos". Sin embargo, debe estar convencido de que puede ganar la partida contra los tres adversarios. Ante todo, intentará quitarle los triunfos a su adversario.
3. el solitario imprescindble: Se juega de la misma forma que el placer en solitario. La diferencia es que este solo también debe jugarse si el participante no tiene cartas buenas.
Al principio de la partida, los jugadores acuerdan que cada uno debe jugar un cierto número de solos en un tiempo determinado. Si un jugador tiene cartas muy malas, puede retrasar el juego de sus solos durante un tiempo, pero no demasiado. En algunas circunstancias, incluso con cartas muy malas, los otros jugadores te obligan a jugar en solitario, es decir, a „lucirte".

Consejos:
- Ten siempre presente que tú y tu pareja debéis hacer la puntuación más grande posible.
- Si tienes un as como única carta de este color en tu mano, es mejor que esperes a estar seguro de que tu adversario no tiene más cartas de triunfo antes de jugar.
- Mantén una visión precisa de cuántos triunfos se han jugado ya y qué ases están aún en juego.

Facturación:
Antes del juego, cada participante paga una cantidad acordada (10 céntimos) o fichas en la caja. Las ganancias se pagan inmediatamente. El juego continúa hasta que se vacía la caja.

Fin del juego:
Quien haya conseguido al menos 61 puntos en sus bazas es el ganador.
El doble juego se paga si los perdedores son „Schneider", es decir, si han conseguido menos de 30 puntos. Las ganancias en las partidas individuales no se pagan de la caja conjunta, sino del bolsillo de cada jugador individual. Se cobra el doble por los cortadores en solitario y el triple por los Schwarz en solitario. El ganador en solitario recibe 30 céntimos por jugador en „Schneider" y debe pagar 30 céntimos a cada oponente si pierde „en Schneider". Por tanto, una partida en solitario debe considerarse cuidadosamente.

115. Wendish Schafkopf para dos

Jugadores: Dos
Material: 32 cartas Skat

Preparación y desarrollo del juego:
A cada jugador se le reparten 2 x 4 = 8 cartas. Se colocan sobre la mesa delante del jugador en dos filas de cuatro cartas cada una, sin verlas. Una segunda vez, se reparten 2 x 4 = 8 cartas. Éstas se colocan boca arriba y una a una sobre las cartas boca abajo. Al principio del juego, hay ocho cartas boca arriba en dos filas delante de cada participante, que se colocan encima de las cartas boca abajo. Por tanto, las cartas se juegan boca arriba. Las cartas boca abajo entran en juego cuando se juega la carta respectiva boca arriba. Éste es el único elemento sorpresa del juego. El juego se desarrolla según las reglas de la cabeza del Wendish Schafkop, los triunfos son las 4 reinas y las 4 jotas en ese orden:
Tréboles - picas - corazones - diamantes, así como todos los diamantes.
Siempre debe jugarse el palo. Si no es posible, se pueden jugar triunfos o descartar otro color.

Facturación:
Juegas desde la caja común. Todo el mundo paga en ella la apuesta acordada en fichas o céntimos antes de que empiece la partida. El dinero se paga inmediatamente. Si la caja está vacía, comienza una nueva partida. Las partidas individuales se pagan con la propia caja del jugador. „Schneider" paga el doble de la cantidad, „Schwarz" paga el triple de la cantidad.

116. Solitario nº 8

Jugadores: Uno
Material: 32 cartas Skat

Necesitas 32 cartas. Se forman 8 mazos de 4 cartas. Se da la vuelta a la carta superior de cada mazo. Si hay dos cartas de igual valor (por ejemplo, reinas) entre las 8 cartas, se descartan y se dan la vuelta a las cartas que hay debajo. El solitario tiene éxito cuando se pueden descartar todas las cartas.

117. Skat „Camerun"

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas

En primer lugar, se celebra un sorteo para determinar qué jugador es la banca. Cada jugador recibe 3 cartas y las coloca boca arriba delante de él. Ahora el banquero empieza a dar la vuelta a las cartas de la baraja una tras otra. Si un jugador tiene el mismo valor de carta que la carta boca arriba, paga uno y, ¿no realices la baza con demasiada frecuencia!

118. Trébol

Jugadores: De dos a cinco
Material: Baraja de cartas

Cada jugador recibe tres cartas y debe pagar una apuesta, que debe ser divisible por 3. Se da la vuelta a la carta superior del mazo y determina el palo de triunfo. En función de su mano, un jugador puede retirarse o seguir jugando e intercambiar las cartas del mazo. Tras el intercambio, se juegan

las cartas y se debe jugar el color. Si no puedes jugar, debes truncar, en caso contrario, descartarte. Por cada baza, el jugador recibe un tercio del bote; si no se ha llevado ninguna baza, paga 3 unidades.

119. Trébol deslizante

Jugadores: De dos a cinco
Material: 32 cartas Skat

Se puede llegar al siguiente acuerdo para aumentar las apuestas en el juego „a tres“: Si uno de los jugadores decide, antes de que se repartan las cartas, no intercambiarlas más tarde, todos los jugadores deberán pagar el doble de la apuesta. Si varios jugadores deciden no cambiar las cartas al mismo tiempo, las apuestas deben aumentarse varias veces.

¡Muchos trucos de cartas geniales!

¡Juega al mago de las cartas!

Normalmente sólo necesitas la Baraja de cartas y un poco de destreza.

120. ¿Cómo se llama la carta?

Una gran obra de arte con cartas.

Jugadores: Dos o más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Preparación y demostración:
Baraja bien las cartas y colócalas boca abajo sobre la mesa. Miras discretamente la carta inferior. Ahora pide a un espectador que coja una carta cualquiera de la baraja, la memorice y la vuelva a poner boca abajo. Rápidamente colocas el montón de cartas encima y dejas que el espectador coja una vez. Tú también coges una vez. Ahora coge la baraja boca abajo, dale la vuelta carta por carta y golpea la carta que aparezca después de la carta que has memorizado. Esta pequeña hazaña casi siempre tendrá éxito, a menos que las dos cartas estén separadas al retirarlas. Pero esto rara vez ocurre. Para aumentar el efecto, no estés demasiado seguro, vacila de vez en cuando al revelar las cartas. Aquí parece que ya es otro truco. Sólo tienes que recordar en qué mazo está el rey. Ahora pide al espectador que coloque un rey sobre el primer mazo (el que tiene el rey). El segundo rey debe colocarse debajo del mazo del medio. El tercer rey puede colocarse en el tercer mazo, como se desee. Ahora junta los tres mazos de la siguiente manera: el segundo en el primer mazo y el tercero en el segundo mazo. Ahora pretende volver a juntar los tres reyes y murmura hechizos misteriosos. Vuelve a separar las cartas rápidamente: et voilà, los tres reyes están juntos. Esperemos que nadie se dé cuenta de que uno de estos reyes no estaba en manos del espectador.

121. Vuelto del revés

Jugadores: Dos o más
Material: Baraja de cartas Skat (32 cartas)

Echa un vistazo a las cartas Skat. Hay una fina línea negra que recorre todo el contorno, cuyas distancias derecha e izquierda o superior e inferior son muy diferentes del borde de la carta. El siguiente truco de cartas se basa en esta distancia: Coloca las jotas, reinas y reyes uno al lado del otro, de modo que el borde estrecho quede siempre hacia la izquierda. A continuación, pide a tus espectadores que giren una o varias cartas 180 grados mientras tú esperas en la habitación contigua. Cuando regreses, mira las cartas con expresión tensa y encuentra rápidamente las cartas giradas.

122. La fragancia que los acompaña

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco sólo funciona con un ayudante entrenado. Pides a tus espectadores que examinen cuidadosamente la baraja Skat, que seleccionen cualquier carta y la vuelvan a meter en la baraja mientras tú esperas en la habitación contigua. Pueden barajar las cartas tanto como deseen. Cuando hayas regresado, repasa las cartas, hueles cada carta con cuidado y, por último, colocas la carta correcta sobre la mesa. Esto sólo puede funcionar si tu ayudante te da una señal inequívoca. Como conoce la carta, puede dar una señal cuando aparezca (por ejemplo, aclararse la garganta, dar golpecitos, tocarse el lóbulo de la oreja) para que puedas determinar la carta correcta con confianza.

123. Bajo el pañuelo

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

También necesitas un ayudante para este truco de cartas. Barajas y separas las cartas sobre la mesa. Las caras quedan hacia abajo. A continuación, cubre las cartas con un pañuelo o trapo, pide a un espectador que saque una carta, la memorice y la vuelva a colocar. Tu ayudante se acercará y tomará el relevo, sólo que él volverá a poner la carta boca abajo, es decir, boca arriba. Naturalmente, tú te apartas discretamente.

Ahora recoge las cartas bajo el pañuelo, reconoce la carta que has sacado y vuelve a darle la vuelta en un santiamén. Delante de todos, hojea el mazo de cartas de delante hacia atrás -esto aumenta el suspense- y muestra finalmente la carta correcta.

124. La reunión de la Epifanía

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Seleccionas cuatro reyes de una baraja.

Colocas un rey de forma inadvertida como carta superior del montón. Entrega los otros tres reyes a un espectador. Levanta el montón de cartas de modo que queden 3 mazos uno al lado del otro sobre la mesa. Si tiene que pagar una segunda vez, paga el doble, y el triple la tercera vez. Si se ha pagado el triple, el juego se invierte: Ahora el banquero debe pagar la apuesta cada vez, el doble la primera vez, el triple la segunda y luego el cuádruple. A partir de ese momento, es el turno de los jugadores de volver a pagar. La ronda termina cuando se han dado la vuelta a todas las cartas y el siguiente jugador se hace cargo de la banca.

125. Magia con cartas

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Baraja bien las cartas y levántala tantas veces como quieras. A continuación, coge el montón, memoriza la carta inferior, mueve el montón a tu espalda y manipula la carta inferior hacia arriba para que quede boca arriba en dirección opuesta a las demás cartas. Por supuesto, esto debe hacerse rápidamente y sin que se note. Ahora mantén el montón delante de tu frente, piensa bien y nombra la carta que está boca arriba a los espectadores. Cuando saques la siguiente carta, memorízala y llévala a la parte delantera del montón, a tu espalda, y así sucesivamente. Asegúrate de que tus espectadores sólo vean la carta superior, ya que las otras cartas que aún no se han girado podrían delatarte. Si un espectador duda de tus habilidades mágicas y posiblemente afirma que estás haciendo un poco de trampa a tus espaldas, dile que también podrías realizar la cartomagia de forma totalmente abierta. De nuevo, baraja y levanta bien las cartas y sujeta la baraja con la

mano izquierda, de modo que la cara quede mirando a los espectadores. Sostienes un pequeño espejo en la mano para revelar la carta del anverso. Por supuesto, el espejo no debe ser reconocible para los espectadores. Y no mires fijamente al espejo, basta con una mirada rápida.

126. Brujas con cartas

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Coges 4 cartas de una baraja sin que se note y te las guardas en secreto en el bolsillo de la chaqueta. Baraja bien las cartas restantes y extiéndelas boca abajo sobre la mesa. Ahora pide a un espectador que coloque 5 de las cartas extendidas en fila sin darles la vuelta. Sin embargo, debe mirar una de esas 5 cartas y volver a ponerla sobre la mesa. Para evitar que reconozcan cuál de las 5 cartas está mirando Si te das cuenta de que tienes una carta, date la vuelta. Luego coge las cartas juntas, primero la de la izquierda, luego la siguiente y así sucesivamente. Si confundes las cartas, el truco no funcionará. Te pones las 5 cartas boca arriba en el bolsillo y sacas las 4 cartas ocultas. Pide al espectador que coloque estas 4 cartas boca abajo en una fila, de modo que quede espacio para la carta que estaba mirando, Si el espectador deja vacío el espacio para la cuarta carta por la izquierda, por ejemplo, busca la carta correspondiente en tu bolsillo, sácala y colócala en el espacio vacío. Cuando el espectador dé la vuelta a esta carta, se dará cuenta de que en realidad es la carta que estaba mirando.

127. Adivinar por parejas

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Coge 20 cartas cualesquiera, barájalas y colócalas boca arriba sobre la mesa por parejas. Ahora cada espectador puede memorizar un par de cartas. Vuelven a recoger las cartas, pero asegúrate de que las parejas no se rompen. Para conseguir esta hazaña, necesitas tener en la cabeza el siguiente hechizo:

M U T U S
D E D I T
N O M E N
C O C I S

Ya te habrás dado cuenta de que cada letra del conjuro aparece dos veces. Ahí reside el secreto de este truco de cartas. Así que colocas las dos primeras cartas en el lugar de la M, las dos siguientes en el lugar de la U y así sucesivamente hasta que las 20 cartas estén colocadas por parejas. Ahora pregunta a tus espectadores, por turnos, en qué fila o en qué filas se encuentran las dos cartas memorizadas, y ya puede nombrar estas cartas. Por ejemplo, si el espectador dice que sus dos cartas están en la segunda y tercera filas, nombra las cartas que están en el lugar de E.

128. Cuando dos hacen lo mismo

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Retiras 4 cartas de una baraja de cartas sin que se note: una carta de tréboles, una de picas, una de corazones y una de diamantes. El valor de las cartas no es importante en este truco, pero sí su color. Barajas bien las veintiocho cartas y las colocas en boca arriba, alternando los palos: una carta de tréboles, una carta de picas, una carta de corazones y una carta de diamantes. Sobre estas 4 cartas, colocas 4 más, pero esta vez empezando por los diamantes. Continúa así hasta que se hayan jugado las 28 cartas, empezando siempre por el color de la última carta jugada. Una vez colocadas todas las cartas, tienes ante ti 4 montones de cartas. Ahora coloca el segundo montón desde la izquierda encima del primero, el tercero encima del segundo y el cuarto encima del tercero. Luego da la vuelta al montón y haz que uno de los espectadores lo levante tantas veces como quieras.

Vuelve a colocar el montón en filas de cuatro - et voilà, ahora hay cartas de un color en cada fila. Ahora pide a un espectador que coloque las cartas exactamente igual que tú. Vuelve a añadir en secreto las 4 cartas que retiraste antes. El espectador coloca las cartas como lo has hecho tú, juntando los montones individuales como antes. Abstente generosamente de cortar las cartas (¡si las cortas esta vez, el truco no funcionará!) y deja que el espectador las vuelva a colocar. De nuevo, habrá cartas del mismo color en cada fila. Pero antes de que caiga la carta 9, grita: „¡Incorrecto!". Esta carta estará fuera de color. Las siguientes cartas vuelven a ser correctas. Pero también gritarás „¡Incorrecto!" antes de las cartas 17 y 25, señalando una carta incorrecta. Esto se debe a que 28 cartas funcionan, pero no 32. Puedes ver fácilmente por qué es así si miras las 32 cartas en filas de cuatro. La carta inferior de la primera fila tiene el mismo color que la carta superior de la segunda fila. Por tanto, la 9ª carta interrumpe el cambio de color habitual.

129. En un entorno desconocido

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Un truco de cartas que requiere cierta habilidad. Antes de realizar este truco, divide la baraja en dos montones. Coloca todos los ochos, dieces, jotas y reyes en el primer montón y todos los sietes, nueves, reinas y ases en el segundo. Delante de tus espectadores, sujeta los dos montones en la mano para que parezca que tienes un solo montón. La mejor forma de hacerlo es presionar ligeramente con el dedo meñique entre los dos montones. A continuación, coloca rápidamente los dos montones sobre la mesa como si fueras a despegarlos. Ahora pide a un espectador que saque una carta de uno de los dos montones y la mire de cerca. Mientras esto ocurre, junta las dos pilas y despega de nuevo. Pero, de nuevo, mantén las pilas cuidadosamente separadas cuando las levantas la mesa, las pilas sólo se intercambian en la mesa, la pila de la izquierda a la derecha, la pila de la derecha a la izquierda. Ahora el espectador devuelve la carta que ha sacado. Coges los montones juntos, los miras y puedes saber inmediatamente qué carta ha sacado tu espectador. Esta carta está en un entorno extraño: tal vez una dama en una baraja de ochos, dieces, jotas y reyes o un diez en una baraja de sietes, nueves, reinas y ases.

130. Los chicos malos

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Uno de los trucos de cartas más populares y también más conocidos. Elige 4 jotas de una baraja y muéstraselas a los espectadores. Antes de hacerlo, sin embargo, pones en secreto tres cartas cualesquiera detrás de la penúltima jota. Las cartas deben mostrarse rápidamente. A continuación, coloca las 4 (en realidad 7) cartas boca abajo sobre el montón. Ahora cuenta la truculenta y hermosa historia de los cuatro chicos que irrumpen de noche en unos grandes almacenes. La primera jota vigila. Coge la carta superior y colócala boca arriba sobre la mesa. Continúas: La segunda jota baja al sótano a robar joyas. Ahora pones la carta superior (es una carta de contrabando) en el fondo del montón sin enseñársela a tus espectadores. La tercera Jota va al piso central para robar pieles. Pones la siguiente carta en el centro del montón. La cuarta jota entra en el piso superior para abrir la caja fuerte. Introducen la siguiente carta en la parte superior del montón. De repente, suena la alarma. Los tres chicos salen corriendo a la calle. Colocas las tres cartas superiores boca arriba: las 4 jotas vuelven a estar juntas. Puedes estar seguro de que te aplaudirán...

131. Los ases mágicos

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Prepara la mano antes del truco: Elige los 4 ases, colócalos en la baraja de cartas y reparte otras 9 cartas encima de los ases. Pide a uno de tus espectadores que coja el paquete de cartas de forma que se creen 4 paquetes de 8 cartas cada uno. Recuerda exactamente qué paquete contiene los ases. Ahora pide al espectador que golpee uno de los paquetes. Debe colocar la carta superior de este paquete debajo de otro paquete o empujarla entre las cartas de un paquete. A continuación, el espectador debe golpear una y otra vez hasta que todos los ases estén en los 4 paquetes. Murmuran un conjuro mágico y dan la vuelta a las cartas superiores de los 4 paquetes: et voilà, ahí están los ases. Para que el truco funcione, debes observar lo siguiente: Si el espectador da un golpecito en el paquete con los ases, puede meter la carta superior (aún no es un as) en uno de los otros 3 paquetes. Si da un golpecito en otro paquete, debe empujar la carta superior debajo del paquete de ases, las otras hacia abajo o hacia el centro. Si golpea el paquete del as por segunda vez, debe poner la carta superior (esta vez es un as) debajo del paquete del as. en uno de los otros 3 paquetes. Así sucesivamente hasta que los 4 ases estén bien distribuidos. Sin embargo, tienes que concentrarte un poco para saber dónde están los ases. Lo mejor es practicar el truco de cartas unas cuantas veces antes.

132. ¿Qué carta falta?

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Hay gente que puede mirar dos veces una baraja de cartas y saber inmediatamente qué carta falta. Tú, querido mago, puedes hacer lo mismo, con un poco de matemáticas. Para que nadie sospeche, haz que varios espectadores barajen bien las cartas y las recojan. A continuación, pide a un espectador que saque una carta de la baraja y la aparte boca abajo. La primera vez que mires las cartas, calcula el valor de la carta que falta. Para ello, suma consecutivamente los valores de las cartas. Sin embargo, sólo se cuenta el dígito de las unidades, el dígito de las decenas no se tiene en cuenta. Las cartas tienen el siguiente valor:

As = 1 (en lugar de 11)	Diez = 0 (en lugar de 10)
Rey = 4	Nueve = 9
Reina = 3	Ocho = 8
Jota = 2	Siete = 7

Por ejemplo, si caen las cartas nueve, siete, rey, jota, as, diez, siete, reina, etc., cuenta: 9 + 7 = 6 (en lugar de16) + 4 = 0 (en lugar de 10) + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0 (en lugar de 10) + 3 = 3, etc. Suma 4 al total final y resta el resultado de 10. Si el total final es 5, por ejemplo, haz las cuentas: 5 + 4 = 9; 10 - 9 = 1; la carta que buscas es, por tanto, un as. Si la suma final es 8, calcula: 8 + 4 = 2 (en lugar de 12); 10 - 2 = 8; la carta que buscas es un ocho. La segunda vez, sólo tienes que prestar atención al color de la carta que buscas, por ejemplo, qué as u ocho falta. La suma de las cartas debe hacerse rápidamente, por lo que debes practicar un poco.

133. Los siete misteriosos

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas), 1 dado

Puedes presentarte como un clarividente con este truco de cartas. Pides a un espectador que elija una carta de una baraja, la memorice y la muestre a los demás espectadores. Mientras esto ocurre, forma 3 mazos y colócalos uno al lado del otro sobre la mesa con los dorsos hacia arriba. El mazo del extremo derecho debe constar de 6 cartas. A continuación, coge este paquete de 6 cartas con la mano derecha. Ahora pide a los otros jugadores que coloquen la carta que han robado sobre uno de los otros dos paquetes. Colocas tu paquete de 6 cartas encima del paquete correspondiente. Por último, coloca estos dos paquetes encima del tercer paquete. Ahora un jugador puede tirar los dados. El número obtenido se suma al número de la cara opuesta del dado, que siempre da como resultado „7“. Ahora cuentas 7 cartas de la baraja - y la 7ª carta es la que buscas...

134. ¡Reconozco la carta!

Jugadores: Tres y más
Material: BBaraja de cartas (32 cartas)

En este truco de cartas, puedes demostrar al público que puedes reconocer cualquier carta de una mano de cartas bien barajada. Primero baraja las cartas y sujétala con la mano izquierda con el dorso hacia arriba. A continuación, hojea las cartas con los dedos de la mano derecha. Mientras haces esto, pide a un espectador que introduzca el dedo en el mazo para determinar una carta. l espectador puede sacar la carta sobre la que está su dedo. Todos los presentes recuerdan exactamente esta carta. Mientras los demás miran la carta que has sacado, deja que tu mano derecha cuelgue con la baraja que has cogido y dobla ligeramente las cartas de esta baraja por el centro. No demasiado para que no se note. Ahora coloca la carta robada sobre el mazo que tienes en la mano izquierda y coloca encima el mazo ligeramente doblado. Si ahora colocas toda la pila de cartas sobre la mesa, quedará un ligero hueco. Ahí es exactamente donde tienes que cogerla. Esto lleva el paquete inferior a la parte superior, la carta que buscas está ahora en la parte superior. Ahora pides a un espectador que diga qué carta ha memorizado. Entonces puede levantar la carta superior. Puedes estar seguro de que habrá un gran asombro y aplausos. La gente se preguntará cómo has hecho este truco. Pero, por supuesto, no se lo dirás...

135. El truco del pegamento

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas), adhesivo Fixogum

Antes de realizar este truco, debes preparar una de las cartas. Consigue un tubo de Fixogum en una papelería. Se trata de un adhesivo que se puede borrar de la carta después de usarlo. Utiliza este pegamento para pegar dos cartas exactamente una encima de la otra: el reverso de una carta en el lado de la imagen de la otra. Así tendrás una „carta doble“. Realizas tu truco con esta carta especial. Colocas la carta doble encima de la baraja. A continuación, abre las cartas en abanico y deja que un espectador saque una carta. Todos los presentes memorizan la carta. A continuación, se coloca en la parte superior de la baraja, es decir, sobre la carta doble. Entonces la coges una vez y hojeas la baraja hasta que encuentres la carta especial. Ahora ya sabes Debes asegurarte de que la carta extraída está en la carta doble. Presentarás esta carta con una cara misteriosa...

Un consejo: si despegas las esquinas de las cartas con el pulgar, podrás encontrar fácilmente la carta especial.

136. Salto mortal

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco de cartas asombrará a todos los espectadores. Primero, haz que un espectador saque una carta de la baraja de cartas en forma de abanico. Forma 2 mazos con las cartas restantes. La carta robada se vuelve a colocar en uno de los mazos. Éste, se coloca encima del otro. Ahora haces una retirada „falsa“, es decir, retiras la carta, pero vuelves a colocar el mazo que retiraste en su antiguo lugar. Nadie se dará cuenta si dices algo en este momento. La carta que buscas sigue estando en la posición superior. Cubriéndote la mano, empuja esta carta unos 2 cm por encima del borde. Con palabras misteriosas, ahora levantas el mazo medio metro por encima de la mesa y lo dejas caer cerrado. Debido a la resistencia del aire, sólo la

carta destacada se levanta del paquete, gira y cae boca arriba sobre la mesa. Es la carta que buscabas, que había dado un „salto mortal"...

137. La transformación

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco es muy sencillo y, sin embargo, tiene un efecto fantástico: se coge una carta y se vuelve a poner en el montón. Cuando compruebas si sigue siendo la carta original, te sorprendes al darte cuenta de que se ha transformado. Y así es como se procede: Toman la baraja, abrela en abanico y pide a un espectador que saque una carta. Todos deben memorizar bien esta carta, porque está a punto de ser girada. Mientras los espectadores miran la carta, debes preparar discretamente el resto de cartas: Divide la baraja en dos partes y colócalas una contra la otra. Ahora muestras el mazo preparado al espectador y le pides que coloque la carta encima. Mientras murmuras misteriosas palabras mágicas, sin que se den cuenta das la vuelta al montón y lo colocas sobre la mesa. Cuando levantas la carta superior, ya no es la que creías que era...

138. Los ladrones

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Puedes utilizar las cartas para contar una historia divertida. Resumiendo, la historia trata de un detective de unos grandes almacenes que pilla in fraganti a tres ladrones y los detiene. Pero en un momento inadvertido, los tres ladrones consiguen escapar y el detective tiene que atraparlos de nuevo. Y esto es lo que tienes que hacer: Primero, encuentra las 4 jotas (los ladrones) y un rey (el detective) de la baraja. Coloca una de las jotas boca arriba en la baraja restante. Retira del juego los 3 reyes no utilizados. Coloca las 3 jotas y el rey. Ahora demuestra la huida de los 3 ladrones colocando primero una jota debajo del mazo, la segunda encima (¡ahora hay dos jotas encima!) y la tercera en el centro del mazo. Por último, coloca el rey como detective boca abajo encima del mazo. Mientras haces todo esto, cuenta la emocionante historia de la fuga de los tres ladrones. Ahora levanta la mitad superior de la pila hacia la izquierda y colócala sobre la mesa. Si a continuación colocas el montón de la derecha sobre el de la izquierda, la jota inferior se posa sobre el rey. El rey y las 3 jotas vuelven a estar juntos. Lo único que tienes que hacer ahora es desplegar la baraja y todos los espectadores se sorprenderán de que el „detective" y los 3 „ladrones" vuelvan a estar juntos.

139. ¿Par o impar?

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, un poco de adhesivo Fixogum

Con este truco, puedes afirmar que eres capaz de influir en un espectador para que haga lo que tú piensas. En concreto, esto significa que un espectador puede decir „par" o „impar" y tú siempre tendrías el número especificado de cartas en la mano. Y así es como se procede: Antes del truco, cuenta un total de 15 cartas. Pega dos de ellas con unas gotas de Fixogum; la cara de una carta se pega al dorso de la otra. El resultado es una carta doble. Colócalos encima de la pila de 15 cartas. Ahora pide a un espectador que diga „par" o „impar". Si quieres mostrar un número par de cartas, simplemente cuenta las cartas que hay sobre la mesa. La carta doble se cuenta como una carta. Sin embargo, si se va a presentar un número impar de cartas, debes separar la carta doble discretamente durante el recuento previo. Esto no supone ningún problema si has utilizado Fixogum. Este adhesivo puede incluso eliminarse de nuevo tras su uso.

140. La carta en el lugar correcto

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco te permite conjurar una carta memorizada por los espectadores exactamente donde la quieren. Y así es como se procede: En primer lugar, es importante que para este truco lleves una chaqueta o similar que tenga un bolsillo en el que puedas meter la mano con la baraja. A continuación, te colocas delante de tus espectadores con la baraja en la mano, habiendo memorizado ya la carta inferior. Ahora muestras a los espectadores la carta inferior y les pides que la memoricen. Luego barajas „mal" y recoges „mal", es decir, vuelves a colocar la baraja que has recogido en su lugar original, de modo que la carta que reconoces sigue estando en la parte inferior. Ahora métete el paquete de cartas en el bolsillo. Ahora pides a los espectadores que nombren un número entre el 5 y el 12, porque tú sacaás de tu bolsillo la carta que buscas como enésima carta. Si, por ejemplo, se pide el número „8", coge 7 cartas de la baraja, ¡desde arriba! Sin embargo, tomas la carta inferior como 8ª carta. Obtendrás gran asombro de los espectadores, ya que es la carta que buscas...

141. Ver ciego

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, un paño para vendar los ojos

Los espectadores barajan las cartas. Tú coges la baraja y miras una carta tras otra. Aunque tengas los ojos vendados, puedes nombrar las cartas. Así es como procedes: En primer lugar, véndate los ojos con una tela doblada en forma de tira. Asegúrate de que el borde inferior de la tela está a ras de la punta de la nariz. Así se crea una pequeña „mirilla" entre tu mejilla y la punta de la nariz. Si levantas la cabeza imperceptiblemente, puedes mirar a través de esta „mirilla" sin que tu público se dé cuenta. A continuación, coge la baraja de cartas barajadas por los espectadores en tu mano izquierda con el brazo doblado. La baraja está boca arriba hacia los espectadores y tú doblas ligeramente las cartas en tu mano. Si lo haces con habilidad, podrás ver la carta superior de la baraja a través de tu „mirilla". Ahora, de forma demostrativa, coge una carta tras otra con la mano derecha, sostenla delante de tus ojos vendados con el brazo extendido y, tras una breve vacilación, nombra la carta correspondiente. ¿Cómo puedes „ver a ciegas"...?

142. El viento misterioso

Jugadores: Tres y más
Material: 1 carta, 1 moneda

Con este truco, puedes sorprender a tus espectadores haciendo algo que ellos no pueden hacer: Expones una moneda cubierta con una carta sin tocar la carta. Y así es como se procede: Primero colocas la moneda sobre una superficie lisa y la cubres con la carta. Luego pregunta a tus espectadores si serían capaces de destapar la moneda sin tocar la carta. Tus espectadores se quedarán perplejos, no serán capaces de hacerlo. Entonces apareces tú con una cara misteriosa. Desde una distancia de unos 25 centímetros, soplas en el borde de la carta desde arriba con un ligero ángulo. La presión del viento resultante desprende la carta de la moneda. La moneda queda al descubierto. Puedes estar seguro de que te aplaudirán...

143. ¡La moneda en el vaso!

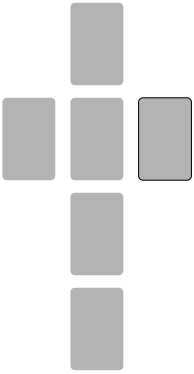
Jugadores: Tres y más
Material: 1 carta, 1 vaso, 1 moneda

Coge un vaso, coloca la carta encima y la moneda sobre la carta. La moneda debe quedar aproximadamente sobre el centro del vaso. Ahora pide a un espectador que se una a ti y dale la siguiente tarea: debe introducir la moneda en el vaso sin inclinar ni levantar la carta. Puedes mirar con tranquilidad, él no podrá hacerlo. Entonces entras tú en escena: Primero

devuelve la carta y la moneda a su posición original. A continuación, mueve rápidamente la carta hacia un lado con el dedo índice. Debido a la inercia de la masa, la moneda no se tira, sino que cae en el vaso. ¡Practica este truco de antemano!

144. La cruz misteriosa

Jugadores: Tres y más
Material: 6 cartas



Primero, coloca las 6 cartas como se muestra en la siguiente ilustración: A continuación, encomienda al público la siguiente tarea: Tienes que formar dos filas de cuatro cartas dando la vuelta a una sola carta. Puedes observar tranquilamente los esfuerzos de los espectadores, ya que no podrán conseguir esta hazaña. Al cabo de un rato, entras en escena: coges la carta inferior y la colocas exactamente sobre la carta de la intersección de la cruz. Visto vertical y horizontalmente, el resultado son dos filas de cuatro cartas cada una...

145. Cartas atadas

Jugadores: Tres y más
Material: Un trozo de hilo rojo, cartas

Este truco funciona mejor si se realiza en el crepúsculo,. Primero, ata el hilo rojo alrededor del lado ancho del mazo de cartas y anúdalo en la parte posterior del mismo. Traza una línea roja en el centro del lado largo de las cartas delanteras, preferiblemente con un rotulador rojo que se pueda borrar. Ahora muestra el „mazo de cartas atado" a tus espectadores, desde lejos. Todos creerán que el cordel está atado alrededor de los lados largo y corto. Ahora explica a tus espectadores que no hay ningún problema en que puedas sacar una o varias cartas del paquete atado sin quitar el cordel. Nadie se lo creerá. Con una cara misteriosa, sacas entonces no sólo una, sino varias cartas del paquete atado.

146. ¿En qué mano está?

Jugadores: Tres y más
Material: 1 carta

Con este truco, puedes hacer una apuesta con tus espectadores. Afirmas que (sin mirar) puedes averiguar en qué mano de cualquier espectador tiene la carta. Y así es como se procede: Te das la vuelta y pides a cualquier espectador que coja una carta de la baraja con la mano derecha o izquierda. A continuación, debe mantener la carta en alto durante unos 20 segundos con el brazo extendido y haciendo movimientos circulares. A continuación, pide al espectador que coloque la carta sobre la mesa y la cubra con ambas manos. Ahora date la vuelta y mira las dos manos. Sin dudarlo, puedes decir en cuál de las dos manos tenía la carta: Es la mano más pálida. El motivo: al sostenerla en alto, la sangre salía de la mano y la piel se volvía un poco más pálida.

147. La cuerda floja de las cartas

Jugadores: Tres y más
Material: 1 carta

En primer lugar, pregunta a tus espectadores si creen que es posible colocar una carta con su lado largo en posición vertical sobre la mesa. La respuesta será, por supuesto, „no". A continuación, afirma que podrías conseguir esta hazaña. Para ello, coge una carta y dóblala ligeramente a lo largo sin hacer ningún pliegue. Ahora puedes colocar con cuidado la carta sobre la mesa y ver como la carta permanece en el borde largo.

148. El truco de la papelera

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas y papelera

Para este truco necesitarás un recipiente más grande, preferiblemente una papelera, y las cartas. En primer lugar, coloca la papelera en el suelo. A continuación, coge la baraja de cartas y colócala sobre la papelera. Ahora plantea a los espectadores la siguiente tarea: „¿Quién puede levantarse y dejar caer una carta tras otra desde una distancia de 1 metro aproximadamente, de forma que caigan exactamente en la papelera?". A los espectadores no les parecerá una gran hazaña. Por tanto, pide a un espectador que se acerque a ti y dale una carta para que la deje caer en la papelera. Lógicamente, el espectador sujetará la carta verticalmente y la dejará caer. El resultado le sorprenderá: La carta aterriza a salvo junto a él. Ahora coge la carta, pero sujétala horizontalmente -como el ala de un avión- y suéltala. La carta bajará flotando verticalmente y aterrizará en la papelera. Un truco realmente asombroso...

149. El dedo mágico

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas

Afirmas ante tu público que eres capaz de nombrar cada carta sacada de la baraja sin mirarla. Tu dedo mágico reconocería todas las cartas. Coges la baraja de cartas y las abres boca abajo. A continuación, pide a un espectador que coja una carta y se la enseñe a todos. Tú mismo mira hacia otro lado. A continuación, pide al espectador que te dé la carta que has memorizado. Estira el brazo derecho hacia delante y sujeta la carta en posición vertical, con el dorso hacia ti, entre el pulgar y el índice. Con el dedo índice de la mano izquierda, acaricia el anverso de la carta como si pudieras sentir el color de la huella. Presiona ligeramente la carta con la mano derecha para que se doble hacia atrás. Si entrecierras los puntos en la esquina inferior izquierda en ese momento, podrás reconocer de qué carta se trata: la curvatura de la carta lo hace posible. Ahora puedes utilizar gestos misteriosos para revelar la carta.

150. El truco del cuchillo

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, 1 cuchillo de mesa

Afirmas que sabes qué carta estaría en el punto en el que un espectador cualquiera partiría la baraja con la ayuda de un cuchillo. Y así es como se procede: Le das la baraja a un espectador para que la baraje. A continuación, pídele que utilice el cuchillo para dividir la baraja boca abajo en algún lugar y que deje el cuchillo en este sitio. A continuación le dices al espectador: „Coge la parte de las cartas que están por encima del cuchillo, recuerda la carta que estaba directamente sobre el cuchillo y vuelve a poner el paquete sobre el cuchillo". A continuación, desliza el cuchillo hacia un extremo de la baraja y levanta brevemente la parte de las cartas que está por encima del cuchillo. La hoja brillante del cuchillo refleja la carta que buscas. Ahora puedes nombrar fácilmente la carta que buscas.

151. El truco del paño mágico

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, una tela opaca, 10 cm de Tesafilm

Antes de realizar este truco, haz un anillo con la tira adhesiva, con las superficies adhesivas hacia fuera, y pega este anillo en el centro de la tela. (¡Es aún más fácil con cinta adhesiva de doble cara!) A continuación, la tela se deja a un lado, nadie sabe nada de la cinta. Ahora abres la baraja, pides

a un espectador que coja una carta y la memorice. La carta se devuelve a la baraja boca abajo. Ahora coges el paño mágico y lo extiendes sobre la baraja con la cinta adhesiva hacia abajo. La cinta debe tocar la carta superior. Si ahora pasas misteriosamente el paño desde arriba, la carta memorizada se pegará al paño. Ahora levanta la carta con un hechizo adecuado. Levanta la tela (la carta cuelga del interior de la tela) y pon la tela a un lado. A continuación, pídele al espectador que compruebe si la carta superior sigue siendo „su" carta. Se sorprenderá tanto como los demás espectadores al ver que es otra carta.

152. El truco inescrutable

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas

Este truco es inescrutable para el público. Pero sólo debes mostrarlo una vez. Antes de realizar el truco, tienes que colocar las cartas en un orden fácil de recordar, por ejemplo: As - Rey - Reina - Jota - 10 - 9 - 8 - 7 de tréboles, y luego lo mismo en picas, corazones y diamantes. Una vez que hayas organizado las cartas de este modo, tiende el paquete desplegado boca abajo a los espectadores y pide a uno de ellos que saque una carta. Cuando saque, ya sabrás qué carta ha sacado debido al orden. Ahora pide al espectador que memorice la carta y la vuelva a meter en el paquete. Como ya conoces la carta, puedes utilizar todas tus habilidades mágicas para presentarla: Baraja las cartas varias veces y luego coge la carta del espectador. El público no podrá imaginar cómo lo has hecho.

153. ¿Es esta carta?

Jugadores: 1 mago, 1 „ayudante"
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Para poder realizar este truco de magia con éxito, tú (como mago) debes hacer que un amigo sepa el truco de antemano. Primero, finge que puedes leer la mente. Entregas la baraja tu amigo cómplice (que, por supuesto, no revela su identidad) y pides a otro espectador que coja cualquier carta de ella, la memorice y la vuelva a colocar en la baraja en cualquier lugar. Tú mismo sales de la habitación. Cuando hayas vuelto, el amigo cómplice levanta una carta tras otra y pregunta: „¿Es esta carta?". Siempre responderás: „¡No!". Cuando encuentre la carta correcta, tu amigo cambia la pregunta y dice: „¿O es ésta?". Ahora sabes que es la carta que buscas y respondes „¡Sí!" ante el asombro de todos los que te miran. En lugar de cambiar la pregunta, también puedes acordar otra señal con tu amigo, por ejemplo, que se tire de la oreja o se toque la nariz discretamente.

154. ¿Negro o rojo?

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Antes de empezar el truco de magia, coge 7 cartas rojas (diamantes o corazones) y 7 negras (picas o tréboles) de la baraja de cartas, sin que los espectadores se den cuenta. A continuación, dobla el montón de cartas rojas ligeramente hacia dentro y el montón de cartas negras ligeramente hacia fuera. El doblez nunca debe ser evidente. Ahora muestras las 14 cartas a tus espectadores, las pones boca abajo sobre la mesa y las sacudes bien. Un espectador tiene ahora la tarea de señalar las cartas que quiera por turno. Sea cual sea la carta que elija, siempre podrás decirle si es roja o negra. La curvatura de la carta te lo dirá. Se da la vuelta a la carta para confirmar cada vez. No repitas este engaño con demasiada frecuencia para que no se vea el truco.

155. Magia con cartas

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco de cartas es ideal para mantener a los espectadores ocupados y distraídos entre dos trucos más elaborados. Coges el montón de cartas y memorizas discretamente la carta inferior. A continuación, pide a un espectador que elija una carta de la baraja y la memorize. Mientras tanto, coloca el montón boca abajo sobre la mesa. Pide al espectador que coloque su carta boca abajo encima. También le pides que levante el montón por cualquier parte. A continuación, vuelves a colocar el montón restante encima del montón que has cogido. La carta que has memorizado se coloca directamente encima de la carta que buscas. Con cara misteriosa, revelas ahora una carta tras otra y, para asombro de tus espectadores, puedes decir con absoluta certeza qué carta había memorizado el espectador. Es la que sigue a tu carta cuando se revela.

156. El milagro de las cartas

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas skat (32 cartas)

Este truco es tan sencillo como inescrutable para los espectadores. La parte más importante de este truco es la selección de las cartas: primero debes retirar todas las figuras (Jotas, Reinas y Reyes) de la baraja. Estas cartas con figura tienen una fina línea a la derecha e izquierda, que no está a la misma distancia del borde en todas las cartas. Esto se debe a la técnica de impresión. Ahora debes seleccionar cinco cartas de entre las caras que tienen bordes desiguales. Coloca estas cinco cartas boca arriba una junto a otra sobre la mesa, con el borde más estrecho siempre a la izquierda. Date la vuelta y pide a un espectador que gire 180° una de las cinco cartas, que, por supuesto, debe quedar boca arriba. Si luego te das la vuelta, podrás ver de un vistazo qué carta se ha girado: es la que tiene el borde estrecho ahora a la derecha. También puedes realizar este truco con seis o siete cartas y los espectadores no podrán averiguar cómo lo haces.

157. Las cartas mágicas

Jugadores: 1 mago, 1 „cómplice"
Material: as de corazones, as de tréboles, tela para vendar los ojos

Para poder realizar este truco de cartas, primero debes tener la colaboración de un esectador sin que los demás se den cuenta. A continuación, te sientas en medio de los espectadores, con una mesa o silla cerca. A continuación, coloca las dos cartas (el as de corazones y el as de tréboles) boca arriba una junto a otra sobre la mesa y véndate los ojos. Con los ojos cerrados, pide a los espectadores que den la vuelta a una de las dos cartas cada vez. Podrás adivinar qué carta ha sido volteada cada vez, aunque tengas los ojos vendados. Los espectadores quedarán asombrados porque no pueden explicarse esta hazaña. ¿Cómo se „adivina" la carta? Tu ayudante secreto, que está al tanto del truco, se sienta a tu lado y te toca el zapato u otra parte del cuerpo sin que se den cuenta cada vez que se da la vuelta al „As de Corazones". Si no sientes nada, se ha dado la vuelta al „As de Tréboles".

158. Telepatía

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas), lápiz y trozo de papel

Antes de que empiece el truco de magia, explica misteriosamente que vas a utilizar la telepatía para influir en un espectador para que haga lo que tú quieres que haga. Para asegurarte de que realmente te creen, escribe de antemano lo que hará el espectador. Coge el trozo de papel y escribe en él: „¡Elige el mazo de 8!". Luego deja a un lado este trozo de papel; se leerá al final para comprobarlo. A continuación, coloca las dos barajas preparadas boca abajo una junto a la otra sobre la mesa. Ahora siéntate en la esquina, sin decir una palabra y con cara de magia, y pide a un espectador que coja uno de los dos paquetes. Cuando lo haya hecho, muestra primero al público el mazo de cartas seleccionado y, a continuación, que lean tu predicción. Obtendrás un gran aplauso, porque la telepatía funcionó.

¿Cómo es posible? El truco está en la composición de los dos mazos de cartas. La baraja A está formada por 8 cartas cualesquiera. La baraja B, en cambio, está formada por los cuatro ochos de la baraja. El espectador hacerl lo que quiera: ¡la predicción siempre será correcta!

159. Dos de golpe

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Dividide la baraja de cartas en dos mazos y pides a un espectador que saque una carta de cada uno y memorice las dos cartas. A continuación, tiendes los dos mazos al espectador, uno tras otro, para que vuelva a colocar una de las cartas memorizadas en cualquier posición de cada mazo. A continuación, baraja bien cada mazo, ábrelo en abanico y saca las dos cartas que buscas. ¿Cómo es posible? Previamente has ordenado las cartas de los dos mazos de la siguiente manera: El mazo contiene sólo las cartas del diez al rey (es decir, todos los dieces, jotas, reinas y reyes); el segundo paquete contiene sólo los 7, 8, 9 y ases. Cuando vuelvas a poner las cartas en su sitio, tiende el otro paquete al espectador. Esto significa que la carta que buscas está en la baraja „extraña" y puedes descubrirla inmediatamente, incluso después de barajar durante mucho tiempo.

160. Las dos últimas cartas

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

En primer lugar, pide a un espectador que saque dos cartas cualesquiera de la Baraja de cartas de 32 cartas barajadas y las memorice. Mientras tanto, distribuye las cartas restantes en 6 mazos de 5 cartas cada uno y pide al espectador que coloque sus dos cartas en dos de estos mazos cualesquiera. A continuación, coges los 6 mazos, aparentemente al azar para los espectadores. En realidad, sin embargo, es así como procedes: Coges un mazo al azar, lo colocas encima de otro cualquiera y colocas ambos juntos sobre un mazo que contenga una carta del espectador. Luego coges este mazo y lo colocas encima de un cuarto mazo al azar, colocas todos juntos sobre el quinto mazo al azar y, por último, coges el segundo mazo con una carta de espectador. Ahora divide toda la baraja de cartas boca abajo en dos montones, colocando una carta a la izquierda, la siguiente a la derecha, la siguiente a la izquierda de nuevo y así sucesivamente. A continuación, pon uno de estos dos montones de 16 cartas a un lado. ¿Cuál? Si has colocado la primera carta **a la izquierda** durante la división, llévate el montón de **la derecha** al final; si has colocado la primera carta a la derecha, ¡llévate el paquete de la izquierda! Divide el paquete de 16 restantes en dos mazos de 8 **exactamente igual**, el mazo de 8 restante en dos mazos de 4 y el mazo de 4 restante en dos mazos de 2. Por último, sólo quedan dos cartas sobre la mesa. Haz que el espectador las descubra. ¡Son, por supuesto, las dos cartas que buscas!

161. Dos cartas a la vez

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

En este truco de cartas, dos cartas que dos espectadores han memorizado aparecen al mismo tiempo, aunque hayan sido barajadas minuciosamente. ¿Cómo se procede? Primero pides a dos espectadores que se unan a ti. Cada uno de ellos debe pensar en un número. Y para que ambos no memoricen el mismo número, les das exactamente la mitad de tu mano de cartas, es decir, 16 cartas. Los dos espectadores deben repartirse este paquete **de forma desigual**; cada uno recibe un paquete y cuenta las cartas. El número de cada paquete debe ser el número imaginario de cada espectador. Por supuesto, no estás mirando, y tampoco se menciona el número imaginario. Ahora coge tú mismo la otra mitad de la mano de cartas -también 16 cartas- y enséñaselas todas al primer espectador. Procede como sigue: Del montón boca abajo (que tienen en la mano), coge lentamente las cartas y se muestran al espectador, al que se le pide que las cuente y las coloque boca abajo en un montón sobre la mesa. Al contarlas, el espectador debe memorizar la carta que corresponde a su número imaginario sin que se le note nada. Cuando hayas pasado por las 16 cartas, vuelve a coger la baraja. Tienes que bajar la carta superior sin que se note. Esto requiere cierta habilidad y una pequeña maniobra de distracción. Una vez hecho esto, muestra las cartas al segundo espectador de la misma forma y pídele que memorice la carta que corresponde a su número. (¡De lo que nadie se da cuenta es de que ambos espectadores memorizan exactamente la misma carta!) Ahora entrega las 16 cartas a un espectador para que las baraje enérgicamente. A continuación, divide el paquete en 8 cartas cada uno y coloca los dos paquetes boca abajo sobre la mesa. Ahora da la vuelta a las dos cartas superiores de cada baraja al mismo tiempo y pide a ambos espectadores que griten „¡Alto!" en el momento en que salga su carta memorizada. Como ambos espectadores han memorizado la misma carta, el „¡Alto!" sonará al mismo tiempo. Todos los espectadores creerán que las dos cartas memorizadas se han revelado al mismo tiempo. Sin embargo, no preguntes qué carta han memorizado los dos espectadores, ¡sino recoge la baraja lo más rápidamente posible!

162. La predicción segura

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas), trozo de papel, lápiz

Explicas a tus espectadores que escribirías una carta que luego será la robada con toda seguridad. Primero, entrega elmazo de cartas a un espectador para que la baraje. Cuando vuelvas a cogerla y la aplastes sobre la mesa, debes memorizar la última carta sin que se note. Como por casualidad, vuelves a barajar y retiras la última carta (memorizada) para que quede arriba al final. ¡Esto requiere un poco de práctica! Ahora escribe la carta memorizada en el trozo de papel y pide a un espectador que se guarde la nota en el bolsillo para inspeccionarla más tarde. (Al anotarla, por supuesto, debes hacer que parezca que estás anotando una carta cualquiera). Ahora empieza el truco de cartas propiamente dicho: Pides a tres espectadores que nombren cada uno un número entre 1 y 10. A continuación, pide a cada uno de estos tres espectadores que, por turnos, cojan tantas cartas del montón de cartas y las vuelvan a poner sobre la mesa como correspondan al número nombrado. Por ejemplo, si los espectadores han nombrado los números 3, 5 y 6, se crea un montón de 3, uno de 5 y uno de 6 cartas. Se colocan junto al montón original. A continuación, vuelves a poner los tres paquetes en el montón original, con lo que también debes volver a poner el montón que formaste primero. Ahora haz que los espectadores sumen los tres números que has nombrado (por ejemplo, $3 + 5 + 6 = 14$). Ahora das la vuelta a tantas cartas del montón como el total, en nuestro ejemplo 14. Das la vuelta a la última carta. Ella es la que también está en la lista. Una predicción segura...

163. La carta con el número 21

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Le das a un espectador la baraja completa de 32 cartas y le pides que las baraje. A continuación, el espectador debe memorizar un número entre el 1 y el 11 y contar el mismo número de cartas -sin que tú lo veas- de la baraja y embolsárselas. A continuación, coges el resto de las cartas y volteas lentamente 11 cartas delante del espectador. Mientras colocas las 11 cartas boca arriba y una encima de otra (para que conserven su orden original) sobre la mesa, pide al espectador que memorice la carta que corresponde a su número imaginario. A continuación, da la vuelta a la baraja de 11 cartas boca arriba y coloca encima las cartas restantes. Si ahora das la vuelta sucesivamente a 21 cartas de esta baraja, la 21ª carta será la carta memorizada del espectador. Y en todos los casos... Para que este truco sea

aún más eficaz, puedes extender todas las cartas boca abajo sobre la mesa, recordando dónde está la 21ª carta. Luego la señalas con cara misteriosa. ¡El espectador quedará asombrado cuando se le permita revelar esta carta!

164. La carta adivinada

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Para este truco, tienes que preparar de antemano la mitad superior de tus cartas: Es decir, dispones las 16 primeras cartas en un orden muy concreto que puedas memorizar fácilmente pero que no sea evidente para los espectadores. Puedes disponer las cartas así, por ejemplo: As de tréboles - Rey de tréboles - Reina de picas - Jota de picas - Diez de corazones - Nueve de corazones - Ocho de diamantes - Siete de diamantes - As de diamantes - Rey de diamantes - Reina de corazones - Jota de corazones - Diez de picas - Picas Nueve - Ocho de Tréboles - Siete de Tréboles (El sistema: Regularmente del As al Siete y siempre dos palos, la primera vez empezando por Tréboles, la segunda vez empezando por Diamantes). Con la baraja preparada, empieza el truco abriendo primero la baraja boca arriba para tus espectadores, de modo que todos puedan ver por sí mismos que las cartas están bien barajadas. Al abrir la baraja en abanico, normalmente se ven más las cartas inferiores sin ordenar. A continuación, tiende la baraja boca abajo a un espectador, abre en abanico las cartas superiores y pídele que elija una carta. Mientras el espectador memoriza esa carta, piensa de qué carta se trata. Como conoces el orden, esto no supone ningún problema para ti. A continuación, pide al espectador que devuelva su carta a la baraja y entrégasela para que la baraje. Después de barajar, levantas misteriosamente las cartas y las revelas carta por carta. Como ya sabes de qué carta se trata, puedes nombrar fácilmente la carta correcta. ¡Un truco verdaderamente infalible!

165. Mi carta - tu carta

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Baraja las cartas y, mientras tranto, memoriza la carta inferior. Debe ser tu carta principal. A continuación, despliega las cartas boca abajo y pide a un espectador que saque una carta. Sin embargo, no debe mirar la carta dibujada, sino escribir sus iniciales en el reverso de la carta con lápiz. (¡Puedes borrarlo después!) A continuación, se coloca esta carta en el montón y se permite al espectador que la levante una vez. Se da la vuelta al mazo de cartas y se extiende boca arriba sobre la mesa (sobre la que debe colocarse un mantel). La carta marcada por el espectador estará delante de tu carta principal, así sabrás qué carta ha sido marcada. Sin embargo, finges elegir cualquier carta y la escoges al azar para convertirla en „tu" carta. Escribes tus iniciales en el anverso de la carta. Luego empujas el paquete y pides al espectador que elija „su" carta. Resultará ser la misma carta que has etiquetado. „Mi carta - tu carta..."

166. La carta especial

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Seleccionas cualquier carta del juego y la conviertes en tu „carta especial" utilizando unas tijeras afiladas para cortar una tira de aproximadamente 1 mm de ancho de un lado estrecho de la carta y redondear las dos esquinas en consecuencia. Esta carta especial ligeramente más corta se coloca en la parte inferior del paquete de cartas. Ahora un espectador puede sacar cualquier carta de la baraja. Una vez memorizada la carta, la coloca sobre el paquete y la levanta una vez. La carta memorizada se coloca entonces debajo de la carta especial. Ahora coge la baraja de cartas boca abajo con la mano izquierda, sujetando la baraja entre el pulgar y los otros dedos por los dos lados anchos. Utiliza los dedos índice y pulgar de la mano derecha para agarrar los lados estrechos de la baraja, inclínala ligeramente hacia ti y deja que las cartas salten en rápida sucesión. Este proceso se denomina „precipitarse". Se produce una clara interrupción cuando llega tu carta especial. En este punto, detente y coloca los dos paquetes separados boca abajo uno junto al otro sobre la mesa. Ahora coge la carta especial del mazo correspondiente y pide al espectador que coja la carta siguiente: ¡Es la carta que buscas! Nota: ¡Corta sólo una tira muy estrecha para que se pueda seguir utilizando la baraja!

167. El mapa perdido

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Para este truco, necesitas una carta especial que sea ligeramente más corta que las otras cartas. Puedes hacer una fácilmente con unas tijeras (¡ver truco 166!). Recuerda esta carta especial e introdúcela en el centro de la baraja completa. Ahora un espectador debe elegir una carta cualquiera (no la carta especial, por supuesto) y memorizarla. Coge tú mismo el mazo restante y deja que „salga corriendo" hacia la carta especial. (El truco 166 describe cómo funciona esta „salida apresurada"). Te detienes en la carta especial y la retiras aquí. El espectador debe introducir allí su carta y tú colocas el resto sobre la mesa. Ahora sabes que la carta que buscas está en la carta especial de la mano boca abajo. Si ahora das la vuelta a la baraja y repasas las cartas boca arriba una tras otra, la carta que buscas aparece después de la carta especial. La forma de presentar esta carta „perdida" a tu espectador depende de ti: Puedes revelar las cartas una a una o simplemente sacar la carta.

168. Adivinar una carta

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Abres la baraja boca arriba para formar un abanico. A continuación, haz que un espectador saque una carta de su elección. Cada espectador debe memorizar esta carta. Por tanto, pide a la persona que ha sacado la carta que se la enseñe a todos los demás. Utiliza esta breve distracción para comprobar discretamente qué carta está justo encima de la carta robada, por ejemplo, el Rey de Tréboles. Ahora pide al espectador que vuelva a colocar la carta en el hueco. A continuación, se encarga a otro espectador que revele una a una las cartas de la baraja boca abajo. En nuestro ejemplo, la carta que buscamos sería la que está después del Rey de Tréboles.

169. La carta deseada

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Primero barajas las 32 cartas, pones la baraja sobre la mesa y luego muestras a los espectadores la carta inferior. A continuación, coge la baraja con la mano izquierda y empuja ligeramente la carta inferior hacia atrás con la mano derecha. Repite este proceso no debe ser visto por los espectadores, para ello sujeta con los dedos de la mano izquierda de forma protectora delante del mazo de cartas. Empujando hacia atrás la carta del fondo, puedes retirar la segunda carta del fondo y todas las demás cartas del fondo de tal forma que los espectadores piensen que te llevas la carta del fondo. Y eso es exactamente lo que haces ahora: retiras carta tras carta del fondo y las colocas boca arriba sobre la mesa. Pides a los espectadores que digan cuándo debe salir la carta „deseada" (= memorizada). Cuando los espectadores griten „¡Ahora!", simplemente retiras la carta que ha quedado hacia atrás y la presentas. Puedes estar seguro de un gran aplauso...

170. De un vistazo

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Con este rápido truco de cartas, puedes conjurar la carta que buscas de la baraja de un vistazo.

Funciona así:
Le das la baraja de cartas a un espectador, le haces barajarlas enérgicamente y luego le pides que elija una carta. A continuación, haces que saquen la carta y la sostienes en alto para que todos los demás espectadores puedan verla con claridad. Por supuesto, tú mismo no la miras, pero preparas un poco la carta. Sostienes la carta con el pulgar y el índice derechos en la esquina inferior derecha. Utiliza el dedo corazón para doblar discretamente la esquina hacia atrás, asegurándote de que no quede doblada. Una vez hecho esto, introduce la carta en cualquier lugar del paquete y haz que un espectador vuelva a barajarlo. A continuación, coge el paquete y alísalo sobre la mesa. Con un rápido vistazo, puedes ver dónde está la carta deliberada, porque allí se ha formado un pequeño hueco. Ahora levantas el paquete en ese punto con la uña y presentas la carta que buscas. Los espectadores se asombran de que hayas conseguido hacer esto „de un vistazo"...

171. La carta forzada

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco sólo puede hacerse una vez por noche, de lo contrario se vería rápidamente. Es el mejor truco cuando funciona. Por desgracia, no siempre funciona porque depende totalmente de tu habilidad para influir discretamente en un espectador. ¡Es mejor hacerlo con un espectador que no sospeche inmediatamente que hay un truco detrás de cada acción!
Y así es como se procede: Has mirado y memorizado una carta antes del truco. Ahora coloca esta carta en la 5ª o 6ª posición. Coloca esta carta en un lugar de la baraja que no esté completamente desplegado, de modo que sobresalga ligeramente. Esta parte que sobresale tiene por objeto incitar al espectador a sacar exactamente esta carta cuando se le pida que lo haga. Las posibilidades de que lo haga son buenas si la carta no sobresale mucho para que no se note demasiado, pero lo suficiente para que se pueda tocar fácilmente. Esto funciona mejor si entablas una conversación con el espectador. Una vez que el espectador ha sacado la carta que tú quieres, tienes total libertad para presentarla, ¡no hay límites para tu imaginación! Si, en contra de lo esperado, el espectador no saca tu carta, debes anular hábilmente el truco, por ejemplo, dejando caer „accidentalmente" las cartas. El truco es especialmente ingenioso si memorizas las dos cartas a derecha e izquierda de la carta forzada. En este caso, puedes sorprender a un espectador que deliberadamente no ha sacado la carta forzada, sino „la de al lado".

172. Las dos cartas conocidas

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco es tan desconcertante que los espectadores piensan que eres un auténtico „mago". Porque adivinas dos cartas al mismo tiempo sin que nadie pueda explicar este truco. ¿Cómo proceder? Antes del truco, debes memorizar las dos últimas cartas de la baraja sin que se note y dar la vuelta a la última carta para que quede cara a cara con la penúltima. Después de esta breve preparación, baraja bien el paquete, asegurándote de que las dos cartas de abajo (cara a cara) queden al fondo del paquete después de barajarlas. Puedes conseguirlo no barajando el paquete por completo, sino dejando un pequeño resto y colocándolo debajo del montón. También debes asegurarte de que nadie pueda ver la carta inferior, pues de lo contrario se darían cuenta de que está boca abajo. Después de barajar, entrega las cartas a un espectador y pídele que se lleve el mazo a la espalda. A su espalda, debe levantar la baraja en cualquier punto y colocar las dos barajas parciales con los lados del dibujo juntos. Por último, debe colocar todo el mazo sobre la mesa. Ahora estás en condiciones de nombrar las dos cartas que se encuentran cara a cara: Son las que has memorizado. Los espectadores pueden echar un vistazo para comprobarlo. No encontrarás una explicación para tus „habilidades clarividentes"...

173. La sexta carta

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco es lo que se conoce como „Truco de estimación"; es decir, deberías ser razonablemente capaz de estimar las cantidades de cartas. Sobre todo, deberías ser capaz de acertar una cantidad determinada cuando cojas las cartas. Deberías practicar esto de antemano para que funcione sin pensarlo mucho. Y ahora el truco: Le pides a un espectador que baraje la cartas, que levante las cartas en cualquier punto, que memorice la carta inferior de la baraja que ha levantado y que vuelva a colocar la carta en la baraja restante. La carta que buscas se coloca entonces en la posición exacta en la que la cogiste. Tu tarea ahora es estimar lo mejor posible dónde se cogieron las cartas (normalmente alrededor del centro). A continuación, coges las cartas y las levantas justo por encima de este punto, nunca por debajo. El resto de las cartas se colocan en la parte superior de la baraja. Esto significa que la carta que buscas está ahora por debajo de las primeras cartas de toda la baraja. Coges las cartas por detrás de la espalda, cuentas cinco cartas desde abajo y colocas la carta superior encima. Presenta estas seis cartas al espectador y pídele que diga si su carta está entre ellas. Si no es así, aparta las cartas y repite este procedimiento varias veces si es necesario. En cuanto el espectador descubra su carta entre las seis cartas mostradas, sabrás que se trata de la carta superior. Ahora depende de ti cómo utilices tu conocimiento. Por ejemplo, puedes poner las seis cartas boca abajo sobre la mesa y señalar la carta que buscas con una cara mágica. Seguro que te aplauden cuando lo descubras...

174. El mapa de la ortografía

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

En este truco, un espectador memoriza una carta y cuenta tantas cartas de la baraja como letras tenga la carta memorizada. ¿Cómo es posible? Tienes que preparar las cartas antes del truco: En primer lugar, coloca cuatro cartas cualesquiera boca arriba una sobre otra. A continuación, coloca el As de Picas (5 letras), después el As de Corazones (6 letras), después el Diez de Picas (7 letras), después la Reina de Diamantes (8 letras), después el Rey de Corazones (9 letras), después el Siete de Diamantes (10 letras) y, por último, el Siete de Tréboles (11 letras). Si colocas este mazo abierto boca abajo sobre el mazo restante, el número de cartas de la 5ª a la 11ª coincidirá con la posición. Ahora depende de tu habilidad. Primero demuestras lo que tiene que hacer el espectador: le pides que memorice una carta, determina el número de letras de esta carta y, a continuación, ¡cuenta tantas cartas del mazo en secuencia! Para demostrarlo con especial claridad, cuenta las cuatro primeras cartas en voz alta y déjalas sobre la mesa. A continuación, abre en abanico las siete cartas siguientes y pide al espectador que memorice una de ellas. Vuelves a cerrar el abanico, colocas casualmente las cuatro cartas descartadas encima y pones la baraja en el centro. Ahora el espectador debe decir en voz alta cuántas letras tiene su carta. A continuación, debe retirar el número especificado de cartas del montón mientras cuentas en voz alta. Puedes dar la vuelta a la última carta: ¡Es la carta que buscas y tiene el mismo número de letras que ha contado!

175. Las damas inseparables

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Lo primero que tienes que hacer es coger tres reinas de la baraja y colocarlas boca arriba sobre la mesa. Debes colocar la cuarta reina -preferiblemente antes de la baza- discretamente como segunda carta desde arriba en el

resto de la baraja que tienes boca abajo en la mano. Ahora coloca las tres reinas boca abajo encima de tu baraja. Con una historia divertida en la que dices que las tres damas nunca quieren separarse, ahora intentas separarlas delante del público. Reparte lentamente las seis cartas superiores, la primera a la izquierda, la segunda a la derecha, la siguiente de nuevo a la izquierda y así sucesivamente. Así se crean dos mazos boca abajo de tres cartas cada uno. Sin embargo, no debes colocar la sexta y última carta encima del mazo derecho durante este reparto, sino que debes deslizarla por debajo de las dos cartas. Esto es lo que cuenta. A continuación, vuelves a colocar el mazo de la derecha en el mazo restante sin verlo y presentas las tres cartas de la izquierda: aunque no debería estar ahí, las tres „damas inseparables" vuelven a estar ahí. Coloca de nuevo estas tres damas boca abajo y ¡repite el proceso de separación! Vuelve a ocurrir exactamente lo mismo...

176. La baza de los cuatro ases

Jugadores: 1 mago, al menos 2 espectadores
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

El truco de los cuatro ases es muy popular entre los espectadores, aunque en realidad es muy sencillo. ¿Cómo se hace? Antes de empezar el truco, debes colocar discretamente dos ases arriba y dos abajo. Si luego barajas el mazo, debes retirar las dos primeras y las dos últimas cartas individualmente. Esto mantiene los ases en su sitio. Ahora pides a dos espectadores que se unan a ti. Dale a uno de ellos la baraja boca abajo y pídele que, por turnos, coja las cartas de arriba y las apile sobre la mesa, hasta que el otro espectador grite „¡Alto!". Así se crean dos mazos de cartas. El primer espectador mantiene el suyo en la mano y el otro coge el mazo de la mesa. Cada uno de los dos hace ahora dos montones con su mazo, girando las cartas alternativamente a la izquierda, luego a la derecha, luego otra vez a la izquierda, luego otra vez a la derecha y así sucesivamente. Una vez terminado esto, empuja los cuatro montones boca abajo uno junto a otro sin cambiarlos y pide a uno de los dos espectadores que revele las cuatro cartas superiores. Gran asombro, porque se revelan los cuatro ases...

177. Posición 17

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas), trozo de papel, lápiz

Pides a un espectador que baraje toda la baraja. Luego debe coger cualquier número de cartas, pero menos de la mitad. Ahora haz pon una cara mágica, escribe el número „17" en el trozo de papel y ponlo a un lado. Nadie ha visto lo que has escrito. Mientras tanto, era tarea del espectador contar sus cartas sin revelar el número. Por tanto, debe darse la vuelta al contar. Ahora coge el paquete restante y cuenta 16 cartas de él por turnos. Para ello, saca cada carta de la baraja, enséñasela al espectador y luego colócalas boca abajo una sobre otra. La tarea del espectador consiste en memorizar la carta exacta que corresponde a su número. Cuando hayas contado 16 cartas, coloca la baraja contada encima de las cartas que te quedan y vuelve a colocar encima las cartas del espectador. La baraja vuelve a estar completa y queda boca abajo sobre la mesa. Ahora pregunta al espectador si conoce la posición aproximada de su carta memorizada. Nombrará un número. Ahora le enseñas el trozo de papel con el número „17" y le pides que coja 17 cartas. Se da la vuelta a la 17ª carta: ¡es la carta memorizada!

178. Adivina el as

Jugadores: 1 mago
Material: Los cuatro ases de la baraja

Sacas los cuatro ases de la baraja y explicas a los espectadores que siempre adivinarás qué as se ha elegido, por mucho que se barajen las cuatro cartas. Para que este truco funcione, tienes que saber que los ases (excepto el as de diamantes) no son simétricos, porque los dibujos de picas, tréboles y corazones del centro pueden ser correctos, pero también pueden estar al revés. Ahora dispones los ases de modo que todos sean correctos y pides a un espectador que saque un as y lo memorice. Mientras tanto, junta las tres cartas restantes, ponlas boca abajo 180° a lo largo de su eje longitudinal y pide al espectador que coloque su As encima. Una vez hecho esto, pueden barajar las cuatro cartas a su antojo para que nadie sepa dónde está la carta que buscan. A continuación, coge las cuatro cartas, mira las caras y selecciona enseguida la carta que buscan. Esto se debe a que es aquella cuyo dibujo central está boca abajo, o si no hay ningún dibujo boca abajo, es el As de Diamantes. ¡Un pequeño gran truco intermedio!

179. El que ríe el último...

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco es más bien una estratagema psicológica para molestar al público. Memorizas discretamente la carta inferior de la baraja y luego haces que un espectador saque una carta. Una vez memorizada la carta, debe colocarla en el montón y cogerla en cualquier momento. Al cogerla, la carta memorizada viene directamente después de la carta que ha memorizado. Ahora viene el verdadero truco. Coges una carta del mazo boca abajo. Una tras otra, coge las cartas y colócalas boca arriba una junto a otra sobre la mesa. Cuando llegue la carta memorizada del espectador coloca algunas cartas más. Luego haz una pausa y di: „¡La siguiente carta que volteo es la uno!". Los espectadores sonreirán porque saben que su carta ya está ahí. Sin embargo, no pones más cartas, sino que vuelves a dar la vuelta a la carta que buscas (cuya posición has memorizado)... ¡El que ríe el último, ríe mejor!

180. Jack y King

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

El truco se basa en que los espectadores no pueden distinguir entre corazones y diamantes a primera vista. Procede como sigue: Primero, coloca el Rey de Diamantes y la Jota de Corazones como cartas superior e inferior de la baraja. A continuación, saca el Rey de Corazones y la Jota de Diamantes de la baraja, muestra estas cartas a los espectadores y pide a uno de ellos que pase al frente y coloque las dos cartas en lugares distintos de la baraja cubierta. Para demostrar que no has marcado ninguna carta, coloca la baraja sobre la mesa. A continuación, humedece discretamente el pulgar y el índice de la mano derecha con un poco de saliva y coge el paquete de cartas con esta mano. De un tirón, lanza el paquete de cartas sobre la mesa, dejando en la mano las cartas superior e inferior debido a los dedos pegajosos. Puedes presentar con orgullo estas dos cartas: Los espectadores no se darán cuenta de que no eran las cartas mostradas al principio. Creerán que has sacado mágicamente las dos cartas de la baraja...

181. El rosario

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco se llama „El rosario simple" porque es una versión simplificada del „truco del rosario" normal. En primer lugar, tienes que colocar las 32 cartas en una secuencia que sólo tú conozcas en el sentido de una „baraja colocada". Puedes memorizar la siguiente fórmula: „Diez reyes, nueve reinas, ocho jotas, siete ases". La secuencia de palos depende de ti, por ejemplo „tréboles - corazones - picas - diamantes". Una vez que conozcas el orden en que tienen que venir las cartas, puedes empezar. Haz que un espectador saque una carta de su elección, que deberá memorizar. A continuación, puede volver a colocar esta carta en cualquier posición y levantarla. Al levantar la carta una vez, la secuencia se mantiene, sólo que tiene un principio y un final diferentes. Ahora coges la pila de cartas con la cara ilustrada hacia ti y, tras desplegarlas en abanico, sacas la carta memorizada: ¡es la que rompe la secuencia conocida!

182. ¡Un truco muy divertido!

Jugadores: 1 mago
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

Este truco está al final porque es tan simple que cualquiera que caiga en él tiene que reírse a carcajadas. La mejor forma de hacer este truco es con alguien que no esté especialmente „al loro", es decir, que no preste mucha atención. Coges unas diez cartas, las abres en abanico, las pones boca abajo delante del espectador y le pides que elija una carta para memorizarla. La broma: el espectador coge de entre las cartas boca abajo las que tú tienes boca arriba delante en ese momento. ¡Así que ya sabes qué carta ha sacado el espectador en el momento de sacar! Si lo haces de la forma más natural posible, muchos espectadores ni siquiera se darán cuenta. A continuación, puedes presentar la carta conocida como quieras: Puedes dejar que los espectadores barajen a su antojo, puedes dejar que las cartas salgan tantas veces como quieras; no importa en absoluto, ¡porque ya conoces la carta! No dudes en repetir el truco. Los espectadores deberían darse cuenta conscientemente de lo gracioso que es que tú ni siquiera te dieras cuenta de esta ridiculez al principio...

183. Cuarteto

Jugadores: De tres a cuatro
Material: Baraja de cartas (32 cartas)

El objetivo de este conocido juego es reunir el mayor número posible de cuartetos. Las cartas se reparten uniformemente. El jugador sentado a la izquierda del repartidor pide a otro jugador una carta que necesite para completar un cuarteto (por ejemplo, cuatro ases, cuatro dieces, cuatro jotas...). Si recibe la carta, puede pedir una carta a otro jugador. Sin embargo, si el jugador al que se la ha pedido no tiene la carta que busca, es el turno de ese jugador para pedírsela, y así sucesivamente. Los cuartetos completos pueden colocarse boca arriba sobre la mesa inmediatamente. Gana el jugador que haya colocado más cuartetos al final.

A partir de aquí siguen los juegos de escritura, Juegos de comunicación y otros juegos activos

184. La larga frase sin sentido

Un divertido juego de escritura.

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador

Muchas personas escriben o hablan de tal manera que ya no saben el principio de su frase cuando están en medio de ella. No es de extrañar que sus semejantes no les entiendan... En este juego, sin embargo, debe darse el caso de que ni siquiera conozcas la primera parte de la frase cuando escribas la segunda. Cada jugador recibe una hoja de papel y escribe en ella una frase lo más larga posible, pero incompleta. A continuación, cada jugador dobla el borde superior de la hoja de modo que el texto ya no pueda leerse. Sólo se reescribe la última palabra de la frase para que el vecino de la derecha sepa con qué palabra clave debe continuar. Todas las hojas se pasan a la derecha en respuesta a una orden común. Cuando todos hayan añadido una segunda parte, que debe volver a estar incompleta, se vuelve a doblar el borde superior, se escribe de nuevo la última palabra y se pasa la hoja a la derecha. Esto continúa hasta que todos los jugadores hayan contribuido una vez a cada conjunto. Ahora todas las frases se leen en voz alta. Es divertido...

185. Ciudad, campo, río...

Un juego de escritura muy conocido.

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, cada jugador hace un total de 9 columnas en su hoja de papel, preferiblemente en formato apaisado. Cada columna representa una categoría y se le asigna el encabezamiento correspondiente. Cada jugador escribe los 9 encabezamientos siguientes en la parte superior de las columnas: Ciudad, País, Río, Montaña, Planta, Animal, Profesión, Comida y Nombre. A continuación, un jugador deletrea en silencio el abecedario. Al cabo de un rato, otro jugador grita: „¡Alto!". Ahora se dice en voz alta la letra que el jugador estaba pensando en ese momento. A partir de este momento, cada jugador tiene la tarea de encontrar un término para cada categoría que empiece por la letra mencionada.

Un ejemplo: Si se nombrara la letra „D", podrías encontrar los siguientes términos: Dortmund, Deutschland, Donau, Dolomiten, Dotterblume, Dromedar, Dolmetscher, Dampfnudeln, Doris. El primer jugador que encuentre un término para cada columna grita: „¡Alto!". Ahora nadie puede escribir más. Ahora se comparan las palabras leyendo cada jugador su palabra columna por columna. Obtienes 5 puntos por todas las palabras encontradas por dos o más jugadores. Obtienes 10 puntos por una palabra que hayas encontrado individualmente. Y si tienes una palabra para una categoría tú solo, mientras que ninguno de los otros jugadores ha encontrado una palabra aquí, obtienes 20 puntos.

Fin del juego:
Tras un número de rondas previamente acordado, cada jugador cuenta sus puntos. Gana el jugador que tenga más.

186. Pechuga rellena

Un juego de escritura muy popular.

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador

Preparación y desarrollo del juego:
"Pechuga rellena" es un antiguo juego de escritura que divierte tanto a niños como a adultos.

Un jugador de la ronda dice un sustantivo cualquiera de cinco letras, preferiblemente sin contener las letras V, W, X o Y.

Todos los jugadores escriben primero la palabra mencionada letra por letra en vertical de arriba hacia abajo y luego, con un poco de espacio, la escriben nuevamente en vertical, pero de abajo hacia arriba.

Por ejemplo, con la palabra „SOL", se escribiría de la siguiente manera:

S L
O O
L S

Una vez que todos hayan escrito la palabra de esta forma, procedemos a rellenar la pechuga. Ahora, línea por línea, empezando por la letra de la izquierda, tienen que encontrar un sustantivo que termine con la letra de la derecha.

En nuestro ejemplo, buscamos cinco sustantivos o nombres de pila, por ejemplo, **SAL, OSO, LENTES.** No importa si una palabra „rellenada" es larga o corta, lo único importante es que empiece y termine con la letra correcta.

Si no puedes encontrar una palabra adecuada para un hueco, simplemente deja esta línea en blanco. El primer jugador que termine de „rellenar" dice: „¡Alto!".

187. Encuentra palabras

Un juego de escritura para pensadores rápidos.

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador

Preparación y desarrollo del juego:
Cada jugador recibe una hoja de papel y un bolígrafo. A continuación, un jugador dice una palabra que debe tener al menos 10 letras, por ejemplo: **MARIPOSARIO**.

A continuación, un jugador toma el tiempo, poniendo en marcha un cronómetro con 3 (o 4,5) minutos. Durante este tiempo, todos los jugadores deben formar nuevas palabras a partir de las letras de la palabra base. ¡Cuantas más palabras, mejor! Se pueden utilizar todo tipo de palabras, pero no nombres geográficos, abreviaturas, números, nombres propios o extranjerismos.

Las palabras recién formadas siempre pueden ser más cortas que la palabra base, pero ninguna letra puede aparecer con más frecuencia en una palabra nueva que en la palabra base.

Ejemplo: A partir de la palabra **MARIPOSARIO**, se pueden formar palabras como:

MAR, RISA, POSA, ROSA, AMAR, RAMA, RIMA, RIO

Evaluación: Cuando se acaba el tiempo, se para el juego. Por turnos, los jugadores leen en voz alta sus nuevas palabras. Los demás jugadores comprueban si también han encontrado algunas de las mismas palabras. Cada palabra válida que no haya sido mencionada por otros jugadores suma un punto. Gana el jugador con más puntos.

Consejo: Cuanto más larga y compleja sea la palabra base, ¡más divertido será el juego!

188 ¡Resumiendo!

El juego de los refranes.

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador

La esencia de un refrán es que un tema complicado se expresa con palabras breves para que sepas inmediatamente lo que quiere decir. En este juego, es exactamente al revés. Cada jugador piensa primero en un refrán conocido, pero no lo dice en voz alta. A continuación, cada jugador intenta expresar su refrán con el mayor número de palabras posible: Los hechos originalmente concisos deben presentarse con palabras.

He aquí un ejemplo:
„La creación de una depresión en la tierra de un tamaño indeterminado con el fin de hacer de la excavación una fosa para otro ser de la especie „hombre" conlleva en bastantes casos que el propio iniciador de la empresa se convierta en la parte perjudicada al conocer el punto más profundo de su agujero en la tierra."

Originalmente eso significaba: „El que cava una fosa para los demás, él mismo cae en ella". Una vez que cada jugador ha parafraseado su proverbio, las nuevas formulaciones se leen en voz alta por turnos. El primer jugador que adivine el proverbio recibe un punto. El jugador con más puntos tras un número de rondas previamente acordado gana la partida.

189. La noticia del periódico

Una forma divertida de inventar historias.

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador y una página de periódico

Preparación y desarrollo del juego:
En primer lugar, se elige a un jugador para que seleccione una palabra de la página del periódico para cada letra del alfabeto. Los demás jugadores escriben las palabras seleccionadas en su hoja. (¡Pueden omitirse letras raras!) Sin embargo, es importante que el jugador en cuestión no sólo seleccione sustantivos, sino también palabras de tiempo, nombres propios, pronombres y otros tipos de palabras. Una vez seleccionadas las 20 o 25 palabras, comienza el juego: cada jugador tiene ahora la tarea de escribir una historia lo más comprensible posible a partir de las palabras disponibles. Sin embargo, ¡no puede utilizar más palabras de las disponibles! Si no te cabe una palabra, simplemente la omites. Lógicamente, una historia así suena a „alemán roto". Tras un periodo de tiempo previamente acordado (unos 5 minutos), cada jugador lee en voz alta su historia.

Hay dos opciones de puntuación:
1. Otorgas tantos puntos como jugadores haya a la mejor historia, un punto menos a la segunda mejor historia y así sucesivamente.
2. Cada jugador escribe el número de palabras que ha utilizado en su historia. (¡Decide una opción de puntuación antes de empezar el juego!)

Fin del juego:
Tras un número de rondas previamente acordado, se suman los puntos. Quien consiga la puntuación más alta será el „Poeta de la Semana" y ganará.

190. Guerra de barcos

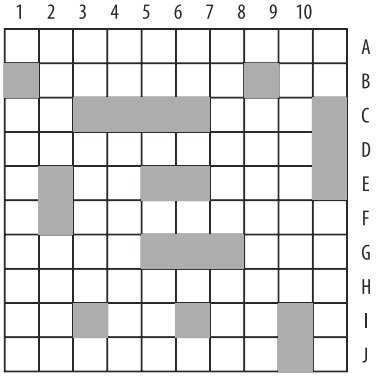
Un juego para dos jugadores conocido desde hace generaciones.

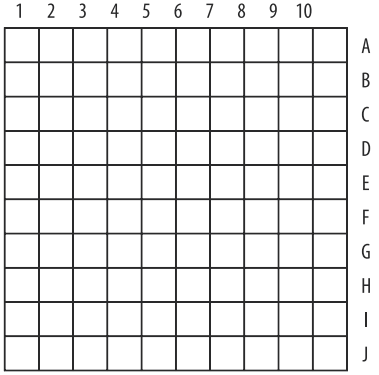
Jugadores: Dos o más
Material: Papel cuadriculado y 2 lápices

Preparación y desarrollo del juego:
Cada jugador dibuja primero dos campos de juego en su hoja de papel cuadriculado, que deben tener 10 casillas de alto y 10 casillas de ancho. Estas dos „casillas de batalla naval" pueden estar una al lado de la otra o una debajo de la otra. Las dos casillas se dividen horizontalmente con los números del 1 al 10 y verticalmente con las letras de la A a la J, como en un sistema de coordenadas (ver ilustración). La primera casilla de cada jugador es su „casilla de flota". Por tanto, cada uno de los dos jugadores dibuja su flota en esta casilla. Consta de un „acorazado" (4 casillas de largo), dos cruceros (3 casillas de largo cada uno), tres torpederos (2 casillas de largo cada uno) y cuatro submarinos (1 casilla cada uno). Esto hace un total de 10 barcos en la „casilla de la flota". Los barcos individuales no pueden tocarse entre sí; debe haber al menos 1 casilla entre ellos. Sin embargo, una nave puede tocar el borde del campo de juego. Sólo el jugador sabe dónde

marcar sus naves, el adversario no debe verlo bajo ninguna circunstancia. Ahora comienza el juego. El primer jugador nombra una casilla cualquiera a su adversario indicando sus dos coordenadas, por ejemplo 1 - C o 5 - F, etc. A continuación, el adversario comprueba inmediatamente en su „casilla de flota" dónde fue ese „disparo". Si ha impactado en un barco, debe decir: „¡Ha impactado!". Si el disparo impactó en una casilla vacía, dice: „Disparo al agua". Si un barco golpea todas las casillas, el jugador debe decir „¡Hundido!" en el último golpe. En función de la respuesta del adversario, el jugador hace anotaciones en su segunda casilla. En caso de „tiro al agua", se hace una cruz en la casilla correspondiente y es el turno del adversario. Si, por el contrario, se acierta, se colorea la casilla correspondiente y el jugador puede nombrar otra casilla.

Fin del juego:
Gana quien haya hundido todos los barcos de su adversario. Es el mejor almirante...





191. Tres en raya

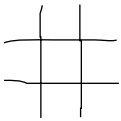
Un juego clásico de escritura.

Jugadores: Dos
Material: Papel y lápiz para cada jugador

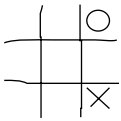
Originalmente, el „Tres en raya" era un juego de tablero, algo más sencillo que el molino. Sin embargo, con un lápiz y un papel, se puede jugar maravillosamente rápido. Dibuja el tablero de juego en el papel con cuatro líneas, como se muestra en la ilustración. Ahora, cada uno de los dos jugadores elige su símbolo: la cruz o el círculo. Una vez decidido quién empieza, el primer jugador puede dibujar su símbolo en una de las 9 casillas. A continuación, el otro jugador dibuja su símbolo en una casilla desocupada. De este modo, cada jugador dibuja su símbolo por turnos y sólo tiene un objetivo: conseguir una fila horizontal, vertical o diagonal de tres símbolos propios.

El que lo consiga, gana y puede empezar la siguiente partida. Si ninguno de los dos lo consigue, hay que volver a sortear al que empieza.

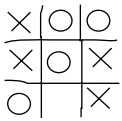
El jugador que haya ganado más partidas tras un número de partidas previamente acordado será el ganador final.



Tablero de juego



Se han colocado 2 símbolos.



„Círculo" ha ganado.

192. Número tres en raya

Una divertida variación del clásico.

Jugadores: Dos
Material: Papel y lápiz para cada jugador

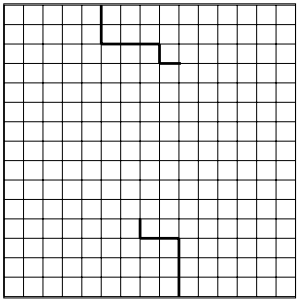
Se juega como el „Tres en raya" (n.º 191), con una interesante diferencia: el jugador A puede introducir los números impares 1, 3, 5, 7 y 9 en las cuatro líneas del tablero, mientras que el jugador B utiliza los números pares 2, 4, 6 y 8. Ambos jugadores tienen el objetivo de completar una fila horizontal, vertical o diagonal cuyos tres números sumen 15. Por supuesto, los números del adversario también se utilizan en cada caso. También puede ocurrir que varias filas se completen con un solo número. Es una buena idea utilizar bolígrafos de distintos colores para esta variante de „Tres en raya".

193. El viaje del lápiz

¿Quién será el primero en llegar al otro lado?

Jugadores: Dos
Material: papel cuadriculado y bolígrafo para cada jugador

En primer lugar, se traza un campo cuadrado de 15 x 15 casillas en el papel cuadriculado. Dos líneas de fondo opuestas son las líneas de salida para los dos jugadores. El objetivo de cada jugador es crear una línea de lápiz desde su línea de fondo hasta la línea de fondo del adversario y, al mismo tiempo, impedir que el adversario consiga esta tarea. Los jugadores se turnan para y sólo puede trazar una línea de una casilla de longitud hacia delante o hacia un lado por turno. Es importante que las líneas de los dos jugadores no se crucen. Si un jugador ya no puede moverse, ha perdido. Normalmente, gana el jugador que llega primero a la línea de fondo de su adversario. La ilustración muestra el inicio de una partida:



Es ventajoso que los jugadores jueguen con bolígrafos de distintos colores.

194. Crucigrama

¡Resuelve tu propio puzzle!

Jugadores: Dos
Material: Papel cuadriculado y lápiz para cada jugador, borrador

Primero, haz una caja rectangular o cuadrada con unos 15 o 20 cuadrados y divídela como un crucigrama. Entonces se trata de: „Probar es mejor que estudiar!" para todos los jugadores. Este gran acertijo que cada jugador introduce por turnos una palabra principal horizontal o verticalmente en las columnas, en las que las palabras relacionadas deben tener, por supuesto, conexiones significativas. Puedes colocar una marca de stop donde no puedas ir más lejos. Si encuentras una palabra mejor para una línea, borra la palabra anterior e insértala nueva. Al final de este trabajo, habrás creado un crucigrama con el aspecto de una cuadrícula bien terminada. Ahora coloca un número en la primera casilla de cada palabra horizontal y verticalmente e intenta explicar las palabras utilizadas para hacerlas más específicas.

Ejemplos: Si una palabra registrada es **BIBLIOTECA**, podría parafrasearse como **„Lugar donde se guardan y prestan libros".** Para la palabra **SOL**, podrías introducir „**Centro de nuestro sistema planetario"** o similar.

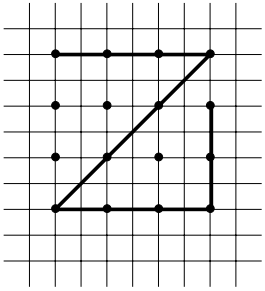
Por último, puedes utilizar las palabras de la solución original y el crucigrama estará terminado. Como juego, resulta interesante si cada jugador completa este procedimiento, de modo que al final cada jugador haya creado él mismo un crucigrama. Si ahora lo pasas a tu vecino de la izquierda, todos podrán resolver un nuevo crucigrama.

195. Trazar líneas

¡Gana el último que saque!

Jugadores: Dos
Material: papel cuadriculado y bolígrafo para cada jugador

Primero, haz una cuadrícula regular en un trozo de papel cuadriculado con puntos colocados a intervalos de unos 2 o 3 cuadrados. Puedes colocar un total de 5 x 5 o 4 x 4 puntos. Ahora echa a suertes quién empieza el juego. El primer jugador puede ahora conectar cualquier número de puntos con una línea recta dentro de la cuadrícula. El otro jugador debe continuar donde lo dejó, pero puede cambiar la dirección del movimiento. El juego continúa alternativamente hasta que uno de los jugadores ya no pueda trazar ninguna línea. La ilustración muestra el inicio de una partida:



El ganador es el jugador que hizo el último movimiento. También puede iniciar una nueva partida.

196. Adivinar palabras

Un popular juego de escritura y adivinanzas.

Jugadores: Dos
Material: Papel y lápiz para cada jugador

El objetivo de este juego es adivinar la palabra de tu oponente antes de que él adivine la tuya. Y así es como se juega: En primer lugar, se acuerda una determinada longitud de palabra, por ejemplo, 6 letras. A continuación, cada jugador piensa en una palabra con el número de letras acordado. Sin embargo, no escribe su palabra en su hoja, sino un punto por cada letra de su palabra. En nuestro caso, hay 6 puntos uno al lado del otro en cada hoja. Ahora se celebra un sorteo para decidir quién empieza la partida. El primer jugador nombra una letra cualquiera del alfabeto. El otro jugador comprueba ahora si la letra nombrada aparece en su palabra. Si es así, debe introducirla (incluso varias veces) en el lugar adecuado. El jugador también tiene otro turno para nombrar una letra. Sin embargo, si la letra no aparece, el otro jugador dice „¡Al lado!" y le toca adivinarla. Esto hace que las dos palabras sean cada vez más transparentes. El ganador es la primera persona que adivina la palabra de su oponente. La siguiente palabra ya está esperando...

197. Los seres imposibles

Un divertido juego de escribir y dibujar.

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador

En este juego se trata menos de ganar y más de divertirse.

Cada jugador recibe una hoja de papel y la dobla longitudinalmente para crear cuatro secciones iguales. En el cuarto superior, dibuja la cabeza de un ser vivo, ya sea humano o animal. Dibuja la base del cuello cruzando la línea de pliegue. A continuación, cada jugador dobla el primer cuarto hacia atrás para que el siguiente jugador no pueda ver lo que ha dibujado el jugador anterior y pasa su hoja a la izquierda. Ahora cada jugador puede dibujar la parte superior del cuerpo de una criatura, empezando por la base del cuello, sin poner límites a su imaginación. Se vuelve a doblar la carta, se dobla hacia atrás y se pasa a la izquierda. A continuación viene el abdomen y, por último, las piernas. Cuando todos han terminado, se despliegan y presentan las „obras de arte". Una buena carcajada está garantizada...

198. El tío Otto está sentado gordo en la cama

Un juego de escritura divertido y creativo.

Jugadores: Tres y más
Material: Papel y lápiz para cada jugador

Cada jugador dobla su hoja de papel longitudinalmente para crear cuatro columnas. A continuación, vuelve a desplegar la hoja y la lleva a lo ancho. Cada jugador escribe „¿QUIÉN?" encima de la primera columna, „¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?" encima de la segunda columna, „DE QUÉ MANERA?" encima de la tercera columna y „¿DÓNDE?" encima de la cuarta columna. Esto ya aclara lo que hay que introducir en cada una de las cuatro columnas. Ahora empieza el juego. En primer lugar, cada jugador introduce una persona en la primera columna, preferiblemente una persona conocida, por ejemplo „TIO OTTO". A continuación, se dobla la columna hacia atrás y se pasa la hoja al vecino de la izquierda. A continuación, cada jugador escribe una actividad en la segunda columna, por ejemplo, „SENTADOS". Se vuelve a doblar la columna y se pasa la hoja al vecino. Ahora hay que escribir una palabra característica o una descripción de cómo alguien hace algo, por ejemplo „GORDO". Se dobla la hoja por tercera vez y se pasa. Por último, cada jugador introduce un lugar en la última columna, por ejemplo „EN LA CAMA". Ahora se despliegan de nuevo las hojas y cada jugador lee en voz alta su frase sin sentido lentamente: las risas están garantizadas...

199. Sorteo a ciegas

Un juego divertido y creativo.

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador, tela

A cada jugador, por turno, se le vendan los ojos con una tela. En la ronda se decide qué tiene que dibujar el jugador „ciego": un objeto, un animal,

una planta o similar. Este juego es muy divertido tanto para dibujar como para mirar.

200. Adivina tú mismo

Un gran juego de preguntas.

Jugadores: Tres y más
Material: papel, cinta para la cabeza, lápiz grueso

Preparación del juego:
En primer lugar, se elige a un jugador de la ronda que debe abandonar la sala. A continuación, los demás jugadores piensan en un personaje de cuento de hadas conocido, un actor famoso, una criatura mítica, etc., por ejemplo, „Blancanieves". Este término se escribe en un papel con un bolígrafo grueso. A continuación, se invita al jugador a entrar. Con la ayuda de la cinta para la cabeza, se le pega en la frente el trozo de papel con el término. Él no puede leer el término, pero los demás jugadores sí.

Objetivo del juego:
El jugador con el término en la frente intenta averiguar „quién o qué es" haciendo preguntas hábiles.

Desarrollo del juego:
El jugador elegido puede hacer una pregunta tras otra para averiguar quién o qué es. Las preguntas deben formularse de forma que puedan responderse con un „SÍ" o un „NO". Pregunta, por ejemplo: „¿Soy un ser vivo?" o „¿Tengo dos piernas?" o „¿Soy un animal?" o „¿Soy mujer?". La ronda responde a cada pregunta con un „SÍ" o un „NO". Si el jugador cree que ha resuelto el enigma, puede preguntar directamente, por ejemplo: „¿Soy Blancanieves?". Importante: Si pregunta directamente pero su suposición es errónea, pierde. No puede volver a preguntar en esta ronda. Otro jugador toma su turno.

Fin del juego:
El juego termina cuando el jugador elegido ha adivinado por sí mismo, o si ha adivinado incorrectamente en una pregunta directa. Puede comenzar una nueva partida y otro jugador abandona la sala. Un jugador de la ronda siempre cuenta el número de preguntas que un jugador tiene que adivinar por sí mismo. El jugador con el menor número de preguntas es el ganador final.

201. ¡Para!

Quien sepa parafrasear bien, gana la partida.

Jugadores: Cuatro o más
Material: Algunos trocitos de papel, lápiz, reloj de pulsera

Preparación del juego:
En primer lugar, se forman dos equipos con los jugadores. Debe haber al menos cuatro jugadores para que cada equipo esté formado por al menos dos personas. A continuación, cada equipo recibe unos trozos de papel. En la parte superior de cada trozo de papel se escribe un término que hay que adivinar. Este término está subrayado. Debajo de él, se indican cinco palabras prohibidas que podrían utilizarse para describir el término, pero que nunca deben emplearse.

Ejemplo: Término a adivinar: BÚROCRATA

Palabras prohibidas: RABAJO, PAPELEO, OFICINA, GOBIERNO, TRÁMITE

Cada trozo de papel contiene **1 término y 5 palabras prohibidas.** Cada equipo hace una pequeña provisión de estos trozos de papel.

Objetivo del juego: Un jugador de un equipo intenta describir el término que le ha dado el equipo contrario sin usar las palabras prohibidas ni el término en sí, de manera que su equipo lo adivine en 30 segundos.

Desarrollo del juego: Cuando los trozos de papel están listos, comienza el juego.
1. Un jugador del primer equipo da un paso adelante y recibe un papel del equipo contrario.
2. Un jugador del equipo contrario mira el reloj y dice: „¡Ya!"
3. Ahora, el jugador tiene que describir el término subrayado para que su equipo lo adivine. Mientras tanto, su equipo lanza posibles respuestas con la esperanza de acertar.
4. El equipo contrario controla el tiempo (30 segundos) y supervisa que el jugador no use la palabra buscada, partes de ella o las palabras prohibidas.
5. Si el jugador usa una palabra prohibida, el equipo contrario grita „¡Alto!", la ronda termina y el equipo no obtiene puntos.
6. Si el equipo adivina la palabra dentro del tiempo límite, gana 1 punto.
7. Luego, es el turno del equipo contrario.

Fin del juego:

Los jugadores adivinan por turnos hasta que cada equipo haya acertado el mismo número de veces. Gana el equipo con más puntos. Pero sin duda será divertido para todos...

202. El juego de acción de cartas y dados

El juego de la ronda activa.

Jugadores: Tres y más
Material: papel, lápiz y Baraja de cartas, dados, una ficha de juego para cada jugador

Preparación del juego:
En primer lugar, todos los jugadores piensan juntos en tareas que puedan completarse de forma inmediata y sencilla. He aquí algunos ejemplos: 5 flexiones, 10 pasos sobre una pierna, dibuja un autorretrato, inventa un poema de cuatro versos, ponte de pie sobre la silla y canta como un gallo, mantente serio durante 30 segundos cuando los demás estén soltando todo tipo de chistes y haciendo muecas, etc. En cada trozo de papel se escribe una tarea. A continuación, se doblan todos los trozos de papel, se barajan y se colocan en el centro. A continuación, se barajan las cartas y se colocan boca arriba formando un círculo alrededor de la pila de papelitos. Cada carta corresponde a un campo de juego, creando un recorrido circular con 32 espacios para cartas. Ahora cada jugador coloca su peón sobre cualquier carta y tira el dado una vez. El que consiga el número más alto empieza la partida.

Desarrollo del juego:
Cada jugador hace una tirada. A continuación, se desplaza en el sentido de las agujas del reloj tantos espacios de carta como puntos haya obtenido en la tirada. Si un jugador cae en una carta con cara (as, rey, reina o jota), debe sacar un trozo de papel del centro y hacer lo que dice. Si cae sobre una carta sin dibujo, no ocurre nada. En ambos casos, es el turno del siguiente jugador (en el primer caso, una vez completada la acción).

Fin del juego:
El juego termina cuando se agotan todas las tiras de papel. Por tanto, la duración de una partida depende de cuántas tareas activas se anotaron al principio. No hay un único ganador en este juego, después de todo, todo el mundo se ha divertido...

203. Veo algo que tú no ves

Un clásico muy conocido, ideal para viajar.

Jugadores: Dos o más
Material: Sin material

„Veo lo que tú no ves" se puede jugar en cualquier sitio: En una fiesta de cumpleaños infantil, en el círculo familiar e, idealmente, también en el coche cuando estás atrapado en un atasco. Un jugador de la ronda busca cualquier objeto dentro de la habitación o fuera del coche, sin que los demás se den cuenta. Una vez que se han decidido por un objeto, empiezan a describirlo utilizando las siguientes palabras: „Veo algo que tú no ves... y es azul". Ahora, todos los demás jugadores pueden nombrar un objeto que pueda tener tener esta característica. Si no se acierta el objeto, el jugador continúa con su descripción: „Veo algo que tú no ves... y está sobre

un armario". De nuevo, cada uno de los otros jugadores puede nombrar un objeto. Esto continúa hasta que alguien adivina el objeto. Al final, puedes concretar más las pistas, por ejemplo: „...y suele haber flores en él", etc. En nuestro caso, probablemente fuera un jarrón de flores. La primera persona que adivine el objeto que busca puede pensar en el siguiente. Comienza una nueva ronda de adivinanzas. Si quieres, puedes acordar antes del comienzo cuántas rondas de adivinanzas quieres jugar, por ejemplo diez. El jugador que adivine mejor será el ganador final del juego.

204. Consejos profesionales divertidos

¿Quién o qué soy?

Jugadores: Dos o más
Material: Sin material

Un jugador de la ronda empieza y piensa en una profesión que los demás jugadores tienen que adivinar. Cada jugador puede hacer una pregunta al otro jugador por turnos. Sin embargo, la pregunta debe formularse de forma que pueda responderse con un „SÍ" o un „NO". La profesión en sí no puede preguntarse directamente durante el juego, por ejemplo: „¿Eres panadero?". Si un jugador lo hace y no adivina la profesión, queda eliminado para esa ronda. Independientemente de que la respuesta sea „SÍ" o „NO", cada jugador sólo puede hacer una pregunta cada vez. Se hacen preguntas hasta que un jugador haya adivinado la profesión y sea el ganador de esta ronda. A continuación, pueden pensar en una nueva profesión.

Un ejemplo:
1. ¿tienes una profesión rara? - NO
2. ¿existe la profesión en todas partes? - SÍ
3. ¿también en nuestra ciudad? - SÍ
4. ¿puedo comprarte algo? - SÍ
5. ¿puedo compraros también juguetes? - NO
6. ¿vendes pan? - SÍ
7. ¿eres panadero? - SÍ

205. El juego de la matrícula del coche

¡El juego del coche!

Jugadores: Dos o más
Material: Papel y lápiz

Este juego es ideal para un largo viaje en coche.

Pero también puedes jugar si tienes una buena visión de los coches que pasan y sus matrículas desde tu ventana. Las letras (no los números) de las matrículas de los coches que te adelantan, circulan delante de ti o te adelantan se utilizan como „material de juego". Cada jugador necesita también un poco de creatividad lingüística.

Supongamos que un coche con la matrícula **MTR-4125** circula delante de ti y el objetivo es convertir esas tres letras en una frase ingeniosa, una afirmación divertida, una exclamación ingeniosa o un refrán picante lo más rápidamente posible. El refrán tiene lógicamente cuatro palabras, cada una de las cuales empieza por una de las letras. El primer jugador que cree un refrán gracioso recibe un punto, que se introduce en una tabla con los nombres de los jugadores.

Ejemplos
¡Más tortillas rápidas!
Mi tía regaña.
Mañana traeré regalos.
Muchos tomates rojos.

El jugador con más puntos después de un número de matrículas previamente acordado será el ganador absoluto del juego. **Prueba ahora con: LAV-2369** ¿Quién será el primero en inventar la frase más divertida?

206. Serpiente de palabras

Un divertido juego de lenguaje.

Jugadores: Dos o más
Material: Sin material

La ventaja de este rápido y divertido juego de palabras es que puede participar casi cualquier número de jugadores. También hay tres variantes diferentes. El primer jugador empieza con un sustantivo compuesto formado por al menos dos sustantivos. El siguiente jugador debe crear ahora un nuevo sustantivo compuesto. Encuentra la palabra principal que empiece por la última parte de la palabra anterior. Entonces le toca de nuevo al siguiente jugador y así sucesivamente. Si no puedes formar una nueva palabra, obtienes un punto negativo y empiezas una nueva partida. Después de 10 o 20 rondas. El jugador con menos puntos negativos gana la partida. Por supuesto, también puedes jugar a este juego con la última sílaba de un sustantivo o incluso con la última letra. Cuanto más rápido juegues, ¡más divertido será!

Ejemplos:

Subpalabras: autopista - estación de tren - patio ajardinado - casa ajardinada - puerta principal - timbre - campanillas - coche de juguete...
Sílabas: Gar-ten - Ten-ne - Net-to - Tor-te - Te-nor...
Letras: Liebre - Asno - Llama - Urogallo - Rinoceronte - Cuervo encapuchado...

207. El juego de buscar letras

Un juego al que puedes jugar en cualquier parte.

Jugadores: Dos o más
Material: Sin material (papel y lápiz, posiblemente un reloj)

Primero, crea una tabla con los nombres de todos los jugadores. Los puntos se añadirán a esta tabla más tarde. En este juego, a cada jugador se le asigna al azar una letra del alfabeto. En el caso de los niños, esta elección pueden hacerla los padres, por ejemplo. Cada jugador recibe una letra diferente. A continuación, cada jugador debe ser capaz de nombrar tres objetos dentro o fuera de la habitación o –si estás en el coche– dentro o fuera del coche que empiecen por esa letra. Los objetos nombrados deben ser visibles. Si tres elementos te resultan demasiado fáciles, puedes aumentar el número a cinco o siete. Como dificultad adicional, puedes jugar con tiempo. Después, cada uno dispone de 1 o 2 minutos para nombrar los objetos que empiecen por su letra. Si quieres, incluso puedes repartir puntos positivos y negativos para determinar al ganador final después de 10 juegos.

Ejemplo
Carlos (L): lámpara, limón, lápiz, ladrillo, lata.
María (E): espejo, escalera, elefante, estrella, estuche.
Juan (P): puerta, plato, papel, pintura, peluche.

208. El loco juego de la enciclopedia

¿O qué es un „Kalle", por favor?

Jugadores: Cuatro o más
Material: Papel y lápiz para cada jugador, Léxico

Preparación del juego:
Lo más importante en este juego es un diccionario (puede haber varios) en el que puedes encontrar expresiones desconocidas o palabras extranjeras con las definiciones correspondientes. Este diccionario se coloca en el centro. A continuación, se elige a un jugador para que asuma el papel de maestro de juego durante la primera partida. Después de cada partida, otro jugador asume este papel por turno. Cada jugador -incluido el director de juego- recibe un trozo de papel. Asegúrate de que los trozos de papel sean todos del mismo tamaño y tengan el mismo aspecto. Todos reciben también un bolígrafo.

Objetivo del juego:
El objetivo es describir un término desconocido de una forma habitual en un diccionario. No es necesario conocer la definición real. Lo decisivo es que escribas tu definición -aunque sea el mayor disparate- de la forma más convincente posible para que los demás jugadores la consideren la explicación correcta.

Desarrollo del juego:
El líder del juego busca ahora un término desconocido en el diccionario -sin que los demás jugadores lo vean-, lo anuncia a todos los jugadores y lo anota en su trozo de papel, que coloca en el centro. Sin embargo, no revela la definición. Todos los demás jugadores tienen ahora la tarea de dar la definición más creíble de este término, formular una explicación y escribir su propia definición en su hoja de papel. No es necesario que la explicación sea la verdadera, ni debería serlo. Se trata más bien de formular una definición que suene lo más razonable posible y que pueda ajustarse al término. ¡Aunque sea una absoluta tontería! Mientras todos los jugadores escriben su definición en aproximadamente 1 o 2 minutos, el líder del juego escribe la definición correcta del diccionario debajo del término, sin que los demás lo vean. Cuando se acaba el tiempo acordado, todos los jugadores entregan sus notas. Ahora llega el clímax del juego: el maestro del juego baraja los trozos de papel y lee en voz alta cada definición por turnos, incluida la explicación correcta escrita por él mismo. Sin embargo, no muestra de quién es la explicación que está leyendo, sino que permanece siempre neutral. A continuación, los jugadores deciden por turnos qué explicación creen que es la definición correcta y verdadera.

Evaluación:
A continuación, el maestro de juego anuncia qué definición era la correcta. Cada jugador que haya adivinado esta explicación recibe un punto. Un jugador recibe dos puntos adicionales si uno o más jugadores consideran que la explicación sin sentido que ha escrito es la correcta.

Fin del juego:
Una vez que se ha realizado la puntuación y se han introducido los puntos en una tabla con los nombres de los jugadores, el siguiente jugador asume el papel de maestro de juego.
Vuelve a buscar una palabra nueva en el diccionario, etc.
Por último, algunas posibles explicaciones al término „Kalle“:
1. ¿el término para designar a una novia o amante en el lenguaje de los maleantes?
2. ¿el término para designar a un calígrafo...?
3. ¿un vagón de carbón en la mina?
4. ¿un postre austriaco?
¿Sabes cuál es la explicación correcta?
Para comprobarlo, ¡puedes buscarlo en un diccionario!

209. Todo lo que está mojado

¡Un juego para pensadores rápidos!

Jugadores: Tres y más
Material: Reloj con segundero, 15 fichas

¡Este juego de palabras debe jugarse muy rápido! Primero, distribuye las fichas de modo que cada jugador reciba la misma cantidad. Después, pensad juntos en un tema, por ejemplo: „¡Todo lo que está mojado!“. El jugador de más edad nombra ahora un término de la categoría acordada, por ejemplo „agua“. En el sentido de las agujas del reloj, todos los jugadores deben encontrar otro término adecuado, uno tras otro. Quien tarde más de 5 segundos (un jugador toma el tiempo), o quien repita una palabra que ya se ha dicho, debe entregar una ficha. Cuando cada jugador ha tenido tres turnos, se acaba la ronda. Se elige un nuevo tema, una nueva categoría y el juego continúa... Quien no tenga más fichas debe ser eliminado. El ganador es el último que queda en pie.

Ejemplos:
Todo lo que está mojado: agua, ducha, océano, desagüe, tubería de agua, charco, lluvia, canalón...
Cualquier cosa que pueda volar: Avión, cometa, planeador, pájaro, insecto, mosquito, globo aerostático...
Todo lo que es rojo: tomates, fresas, labios, tejas, Corazón...
Todo lo que está caliente: el horno, la cocina, el fuego, el amor...

210. Intercambio de palabras

Un juego divertido y de ritmo rápido.

Jugadores: Tres y más
Material: Sin material

Este juego es especialmente divertido cuando se juega muy deprisa. Cada jugador dice por turnos un sustantivo compuesto cuyas letras o sílabas iniciales se han intercambiado. Los demás jugadores tienen ahora la tarea de adivinar esta palabra lo más rápido posible y pronunciarla correctamente. A quien sea más rápido le toca la siguiente palabra. Comienza un rápido intercambio de golpes, en el que no hay ni vencedores ni vencidos, sino solo diversión, porque muchas de estas palabras mezcladas suenan muy graciosas y no siempre se pueden adivinar a la primera.

Ejemplos:

Guardabarros	**Barroguars**
Salvavidas	**Vidalvasas**
Sacacorcho	**Corsa sachos**
Cortaúñas	**Unascorta**
Rompecabezas	**Cabezarompe**
Paraguas	**Guaspara**
Salvavidas	**Vidalvasas**

211. Hacer reír

Porque la risa es sana...

Jugadores: Tres y más
Material: Papel y bolígrafo

Un juego que puede jugarse en cualquier lugar donde haya varias personas juntas. Este juego es ideal para los viajes largos, ya que el humor en el coche se hunde hasta cero, sobre todo en los viajes largos. Sólo hay una cosa que hacer: ¡reír, reír y volver a reír!

Se elige a un jugador que tiene la tarea de hacer reír a los demás jugadores (¡pero no al conductor en un viaje en coche!) en un tiempo determinado (por ejemplo, 60 segundos). Por supuesto, los demás jugadores deben hacer todo lo posible por no reírse. Mientras puedan, tienen que mantener un rostro serio. La regla para ellos es: el que ríe el último, ríe mejor. Sin embargo, el jugador que tiene la tarea difícil puede hacer cualquier cosa. Pueden poner las caras más horribles, contar los chistes más estúpidos y hacer los movimientos más tontos. Todo está permitido. Si alcanza su objetivo después de 60 segundos y hace reír a una o más personas, obtiene un punto. Si no logra hacer reír a un jugador después del tiempo acordado, recibirá un punto negativo. En ambos casos es el turno del siguiente jugador. De nuevo tiene 60 segundos para hacer reír a los demás. Después de 10 o 20 rondas, se puede determinar el ganador final. Los puntos se introducen en una tabla creada de antemano con los nombres de los jugadores. El tiempo también puede ampliarse de mutuo acuerdo, por ejemplo, 2 minutos o incluso más.

Y recuerda: ¡la risa es sana!

ES

212. Adivinanzas divertidas sobre animales

Un juego para los amantes de los animales.

Jugadores: Tres y más
Material: Papel y bolígrafo

Por turnos, cada jugador piensa en un animal que los demás jugadores tienen que adivinar. Debe recordar un animal que sea generalmente conocido, es decir, no el mongol del suroeste, por ejemplo.

¡El escorpión gigante o el marsupial andaluz! Cuando el primer jugador tiene su animal, los demás jugadores pueden hacerle preguntas sencillas que sólo pueden responderse con „SÍ" o „NO".

Si no se adivina el animal buscado con 20 preguntas (un jugador hace un recuento en el trozo de papel), gana el „experto en animales". Si se adivina el animal, gana el equipo adivinador. Por supuesto, no se puede preguntar directamente por el animal („¿El animal es un elefante?"), sino que hay que nombrarlo en algún momento. Para una nueva ronda, el siguiente jugador memoriza un animal y el juego continúa...

Ejemplo:

Kurt: ¿El animal es un pájaro? NO
Willi: ¿Es el animal un mamífero? SÍ
Lisa: ¿El animal vive en Europa? SÍ
Kurt: ¿Se puede tener como animal de compañía? SÍ
Willi: ¿Tiene garras el animal? SÍ
Lisa: ¡Es un gato! SÍ

213. Superéxito

Jugadores: Tres y más
Material: Papel y bolígrafo

Todo el mundo conoce canciones infantiles o éxitos antiguos y nuevos.

En este juego, cada jugador piensa primero en una canción. Luego tienen que inventar una nueva letra para la melodía de esta canción. Por supuesto, la letra debe ser lo más divertida posible. Cuando todos los letristas de la canción hayan terminado (también puedes escribir la letra en un papel), cada jugador canta su nueva „canción". A continuación se celebra una votación para decidir cuál ha sido la mejor canción. No puedes votar por tu propia canción. Y puede comenzar una nueva ronda...

Ejemplos:
„El mármol, la piedra y el hierro se rompen" se convirtió en „Nuestro profesor gordo se rompe, porque no le gusta la pizza...".
„Divertida es la vida gitana" se convirtió en „Molesto es pelar patatas...".
„Los monos corren por el bosque" se convirtió en „Los profesores se tiran pedos violentos, el director cambia de forma, toda la sala de profesores ruge:...".

MUCHOS TRUCOS ROMPECABEZAS DE CERILLAS

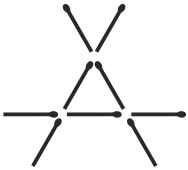
Resoluciones al final de las instrucciones.

Jugadores: 1 y más
Material: Cerillas

Realizar sólo en presencia de adultos.

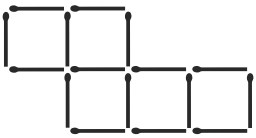
214.

Esta estructura consta de 9 cerrillas. Haz un patrón de 5 triángulos (que no tienen por qué ser congruentes, y uno puede formar parte de otro) moviendo 4 cerillas.



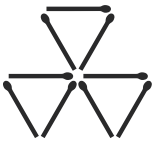
215.

Se necesitan dieciséis cerillas para estos cinco cuadrados iguales. ¡Haz una fila de cuatro cuadrados idénticos doblando sólo dos cerillas!



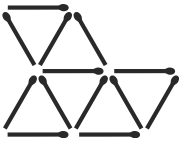
216.

Esta figura equilibrada está formada por nueve cerillas. Dando la vuelta a tres de ellas, transformas la estructura en una simétrica formada por tres rombos o diamantes.



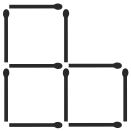
217.

Retira tres cerillas para que queden tres triángulos.



218.

Estas diez cerillas forman tres cuadrados. ¡Retira una cerilla e intercambia la posición de otras tres para crear un cuadrado y dos paralelogramos!



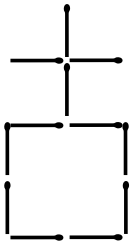
219.

Como puedes ver, diez cerillas bastan para construir esta bonita casa. Aquí la vemos desde el oeste. Coloca dos cerillas para que podamos verlo desde el este.

ES

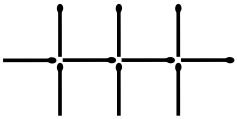
220.

Esta figura consta de 12 cerillas.
Coloca cinco de modo que ¡se crea una figura a partir de tres cuadrados idénticos!



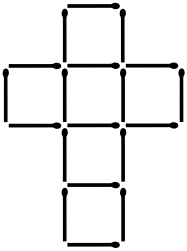
221.

Aquí hay diez cerillas, pero ningún cuadrado en kilómetros a la redonda. Dobla cuatro c erillas para formar dos cuadrados.



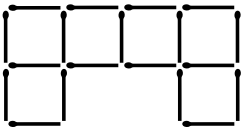
222.

Diecinueve cerillas forman este cruce. Dale la vuelta a siete cerillas y obtendrás una figura formada por ¡cuatro cuadrados!



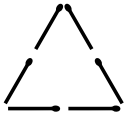
223.

Dale la vuelta a cuatro piezas de esta figura para crear una nueva con sólo cinco cuadrados.



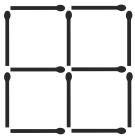
224.

A partir de este triángulo equilátero se crearán cuatro triángulos equiláteros más pequeños. Se pueden añadir tres cerillas.



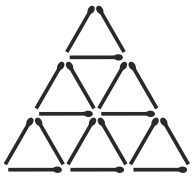
225.

El objetivo es duplicar el número de casillas con sólo cuatro cerillas adicionales. E reto no es tan fácil, ¿o sí?



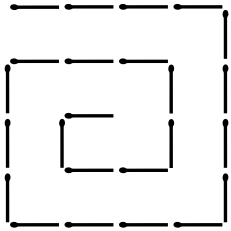
226.

Estos nueve triángulos equiláteros dan como resultado seis rombos iguales si seis cerillas son cambiadas.
Nota: ¡los diamantes son paralelogramos equiláteros!



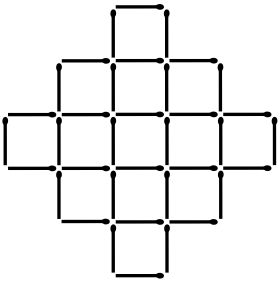
227.

Hay que crear un cuadrado grande y dos pequeños a partir de esta espiral, ¡volteando sólo cuatro cerillas!



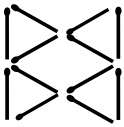
228.

Puedes eliminar cuatro cerillas de esta estructura, ¡y 13 cuadrados se convertirán en ocho cuadrados idénticos!



229.

Cambiando cuatro cerillas, se crean seis triángulos equiláteros a partir de esta figura.

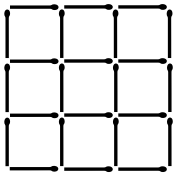


230.

Se forman tres paralelogramos iguales (rombos) a partir de estos tres triángulos si se colocan cinco cerillas de forma diferente.

231.

Se pueden quitar ocho cerillas, ¡y deben quedar tres cuadrados! Consejo: Dos cuadrados son pequeños, uno es más grande. Hay varias soluciones posibles.

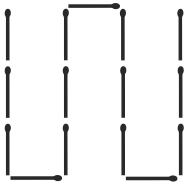


232.

¡Haz cinco cuadrados con nueve cerillas!

233.

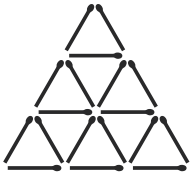
Esta figura serpentina puede convertirse en dos cuadrados moviendo sólo cuatro cerillas. ¿Cómo?



ES

234.

Aquí se crean cinco triángulos del mismo tamaño si quitas exactamente cinco cerillas.

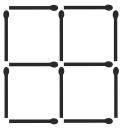


235.

Se crean dos diamantes idénticos a partir de este hexágono si cambias dos cerillas y añades una nueva.

236.

La misma figura que en el juego 225, pero una tarea diferente: ¡Reorganiza c uatro cerillas para crear dos cuadrados de diferentes tamaños que no se toquen!

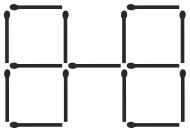


237.

Si cambias seis cerillas en esta figura formada por cinco cuadrados, solo quedan cuatro cuadrados, tres pequeños y uno grande.

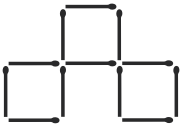
238.

Hay que crear cinco cuadrados a partir de esta forma doblando dos cerillas.



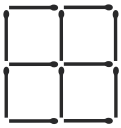
239.

Coloca cinco cerillas de modo que se formen dos cuadrados a partir de esta figura.



240.

Aquí, ¡hay que dar la vuelta a cuatro cerillas para formar tres cuadrados!

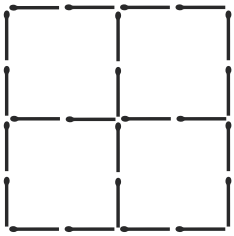


241.

¿Cómo puedes formar cinco cuadrados con estas 16 cerillas?

242.

Moviendo ocho cerillas y quitando una, se crearán cuatro hexágonos iguales.

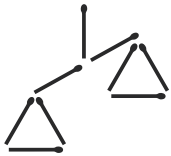


243.

¡Cuatro trozos de cerillas doblados para formar una cruz regular!

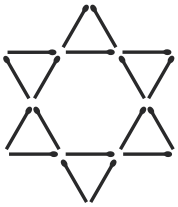
244.

Para equilibrar esta balanza, todo lo que necesitas hacer es mover seis cerillas.



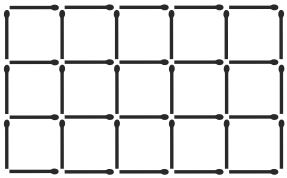
245.

Aquí hay que crear seis cuadrados idénticos y simétricos colocando seis cerillas.



246.

¡Retira 14 cerilla para crear seis cuadrados iguales!



247.

¿Cómo se saca la cerilla del centro sin tocarla?

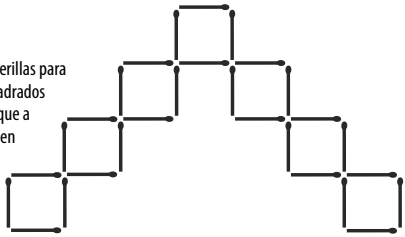
248.

¡Utiliza 12 cerilla para crear un dodecágono formado sólo por ángulos rectos!

ES

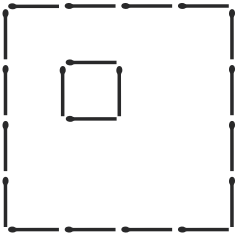
249.

Mueve 11 cerillas para crear 10 cuadrados idénticos, ¡que a su vez formen una figura simétrica!



250.

Esta figura representa una parcela con una casa. Subdivide la parcela con la ayuda de ¡de 10 cerilla en cinco parcelas iguales!

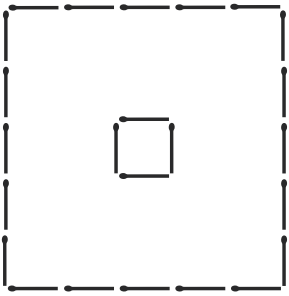


251.

Una cerilla menos, y con el resto deberías poder crear seis áreas valladas iguales.

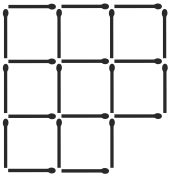
252.

Esta parcela con un estanque en el centro se dividirá en ocho partes iguales con 20 cerillas.



253.

Dobla dos cerillas para crear siete cuadrados iguales.



254.

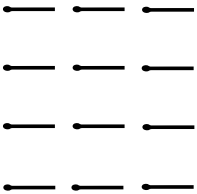
¿Cómo puedes poner un huevo con 13 cerillas? Los palitos sólo se pueden poner vertical y horizontalmente.

255.

¿Cómo se puede representar a un conocido arquero suizo con 10 cerillas?

256.

Coloca tres cerillas alrededor de esta figura, de modo que la vertical y la horizontal ¡Crean filas de cuatro cerillas cada una!



257.

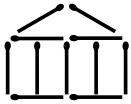
Hay que hacer un cuadrado con seis cerillas. ¿Cómo se hace? Un consejo: ¡piensa en la esquina!

258.

¡Haz tres cuadrados iguales y dos triángulos equiláteros con nueve cerillas! ¿Cómo se hace?

259.

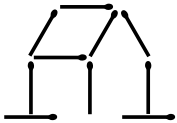
1ª tarea: ¡hay que crear 11 cuadrados a partir de esta figura moviendo dos cerillas!



2ª tarea: ¡Forma 15 cuadrados con la figura resultante doblando cuatro cerillas!

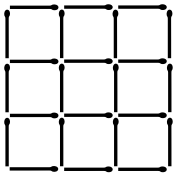
260.

¡Esta casa se convertirá en dos copas de champán moviendo cuatro cerillas!



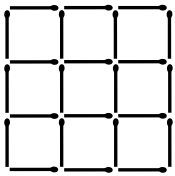
261.

¡Aquí tienes 14 cuadrados! Elimina seis cerillas y ¡sólo deberías ver tres cuadrados!



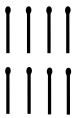
262.

¡Otros 14 cuadrados! Retira cuatro cerillas de esta figura para que sólo queden cinco cuadrados.



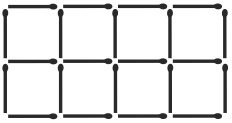
263.

¡Haz una figura con ocho cerillas que contenga dos cuadrados de diferentes tamaños y cuatro triángulos congruentes!



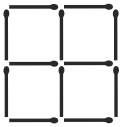
264.

¡Elimina cuatro cerillas para crear cinco cuadrados idénticos!



265.

1. tarea para este Cuadrado: ¡Retira dos cerillas para crear dos cuadrados!



266.

2ª tarea para el cuadrado de arriba: ¡Coloca tres cerillas de modo que se formen tres cuadrados!

267.

3ª tarea para el cuadrado de arriba: ¡Construye tres cuadrados grandes y cuatro pequeños doblando dos cerillas!

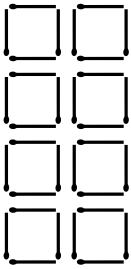
268.

4ª tarea para el cuadrado de arriba: Una vez más, hay que crear tres cuadrados idénticos, ¡esta vez moviendo cuatro cerillas!

269.

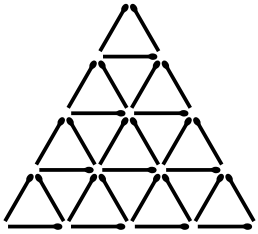
Un ganadero ha delimitado zonas de pastoreo para ocho vacas utilizando 32 vallas.
Al día siguiente se las arregla con 16 vallas.

¿Cómo lo hizo?



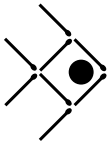
270.

El granjero ha encerrado una vaca en cada uno de estos triángulos. ¿Cuántos obstáculos tiene que eliminar el granjero para poder llevar a todas las vacas a casa por la noche?



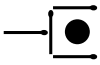
271.

¡Coloca tres cerillas y la moneda para que el pez nade en la otra dirección!



272.

Coloca dos cerillas de modo que la moneda quede junto a la pala.



273.

Coge dos cerillas cada uno y dales la vuelta. Cuando hayas hecho girar dos bolos tres veces, deben estar todos orientados hacia el jugador.
Sin embargo, ¡no debes girar dos cerillas idénticas dos veces seguidas!

274.

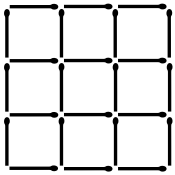
¡Elimina dos cerillas para crear tres cuadrados!

275.

Retira ocho cerillas, dejando cuatro o seis cerillas en cada fila vertical y horizontal.

276.

1ª tarea para esta figura: ¡Mueve 12 cerillas para crear dos cuadrados idénticos!



277.

2. tarea para la figura anterior: Si quitas cuatro cerillas, ¡te quedarán cuatro rectángulos y dos cuadrados!

278.

3ª tarea para la figura de arriba: ¡Quita ocho cerillas para formar cuatro cuadrados!

279.

4ª tarea para la figura anterior: ¡Quita ocho cerillas para formar dos cuadrados!

280.

5ª tarea para la figura anterior: ¡Quita seis cerillas para que queden tres cuadrados de distinto tamaño!

281.

6ª tarea para la figura anterior: ¡dos cuadrados del mismo tamaño y un cuadrado pequeño permanecen aunque quites ocho cerillas!

282.

7ª tarea para la figura anterior: Después de retirar seis cerillas, ¡deben quedar dos cuadrados y dos hexágonos iguales!

283.

¡Hay que mover cuatro cerillas para que se cree un sobre con la madera de este árbol!

284.

Colocar cuatro triángulos con seis cerillas parece imposible. ¡Pero no lo es! ¿Cómo puedes resolver este problema, aunque no puedas romper las cerillas ni colocarlas unas encima de otras?

285.

Quien se atreva a jugar a este juego debe tener ante todo una mano muy firme. Sólo entonces podrá conseguir construir este puente de cerillas con 18 piezas. ¡La tarea consiste en averiguar el orden sistemático!
Un consejo: ¡utiliza cerillas largas y de colores!

286. adivina

Jugadores: Dos o más
Material: Tres cerillas cada uno

El objetivo de este juego de puzzle es que los demás jugadores intenten adivinar el número total de cerillas de puzzle del juego. Cada jugador recibe tres cerillas. A una señal previamente acordada, todos los jugadores deben colocar sobre la mesa su mano de juego, que puede contener uno, dos o tres cerillas de puzzle. En la otra mano de cada jugador, que suele estar debajo de la mesa, están las cerillas que no están en juego. El primer jugador empieza ahora a contar el número total de cerillas en juego. Ahora hay que adivinar el número. El siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj sólo puede anunciar un número que aún no haya sido dicho. Una vez que todos los jugadores hayan anunciado su número, deben bajar las manos para contar las cerillas. El jugador que haya adivinado el número total de cerillas en juego puede descartar un palo y comenzar la siguiente ronda de adivinanzas. El ganador es el primer jugador que baja los tres palos.

287. Compensación

Jugadores: Dos o más
Material: 2 dados, 10 cerillas

Las diez cerillas se colocan en el centro de la mesa. Ahora se tiran los dos dados simultáneamente por turnos. Quien haya sacado la suma más baja de los valores de puntos de los dos dados debe coger una cerilla del centro. Después de diez rondas, todas las cerrilas han sido repartidas. Ahora, el jugador que consiga la puntuación más alta en cada ronda puede volver a colocar una cerilla en el centro. Si no tienes más cerillas o no has recibido ninguna en las diez primeras rondas, ya no puedes perder. El juego continúa hasta que sólo quede un jugador sin palos. Este jugador es el perdedor.

288. El jugador

Jugadores: Tres y más
Material: Tres cerillas cada uno

Cada jugador tiene tres cerillas.

El iniciador de la partida (jugador nº 1) apuesta una cantidad determinada por él. Todos los demás también deben apostar esta cantidad si quieren jugar. A continuación, el juegador nº 1 intenta adivinar las cerillas en juego. Si adivina correctamente, se lleva el bote -la apuesta completa-; si adivina incorrectamente, se queda el bote en la mesa.

Ejemplo: Con cinco jugadores, el jugador nº 1 anunció el número 12. Sin embargo, sólo había nueve cerillas en juego. Así que el juego y el nuevo reto de la apuesta pasan al nº 2. Todos los demás tienen que unirse con su apuesta, entonces el nº 2 cree que habrá diez cerillas. Si es correcto, se lleva todo el bote. Sin embargo, si había 12 cerillas en juego (jugador nº 1), el jugador nº 1 gana el bote y le toca al jugador nº 3 determinar el nuevo juego. Si hay varias adivinanzas correctas, los jugadores en cuestión se reparten el bote. Sin embargo, si el bote sigue en pie, el jugador nº 3 debe decir un nuevo número diferente, es decir, no puede decir el número 12.

289. Par o impar

Jugadores: Dos
Material: Cerillas

Este juego se juega mejor por parejas. Se toman varias cerillas en la mano cerrada. Ahora se pregunta al otro jugador: ¿"Par" o „Impar"? Si la adivinanza es correcta, gana el preguntado, si no, gana la persona que escondió las cerillas.

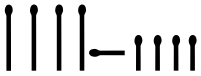
290. Enroque (traslado)

El objetivo de este tipo de juego es cambiar ciertas secuencias de cerillas moviéndolas de un lado a otro.

Jugador: Uno
Material: Diez cerillas

Esta foto muestra nueve jaulas. Las jaulas 1 a 4 están ocupadas por lobos, las jaulas 6 a 9 por ovejas. La jaula nº 5 está vacía.

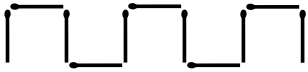
La tarea: Los lobos se trasladarán a las jaulas 6 a 9, y las ovejas a las jaulas originales de los lobos. No se puede saltar más de un corral, ningún corral puede estar ocupado por un lobo y una oveja al mismo tiempo, y ningún animal puede ser transportado de vuelta. El movimiento debe comenzar con la oveja y completarse en un máximo de 24 movimientos.



291. Figura femenina

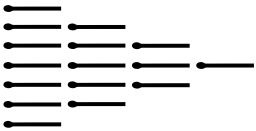
Material: 11 cerillas

En la figura mostrada, hay que mover cinco cerillas para que represente una figura femenina.



292. Marienbad

Rompecabezas



Jugadores: Dos
Material: 16 cerillas

Objetivo del juego:
Quien tenga que coger la última cerilla ha perdido.

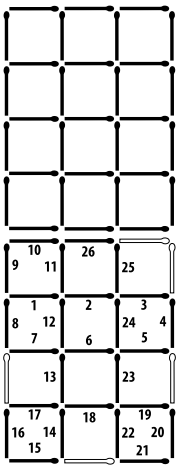
Preparación y desarrollo del juego:
Primero, coloca las cerillas como se indica: Ahora, cada uno de los dos jugadores puede retirar por turnos hasta tres cerillas de cualquier fila hasta que sólo quede una al final. El jugador que sea el penúltimo en eliminar

uno, dos o tres cerillas de forma que quede el último para el adversario es el ganador de la partida. Por supuesto, no juegas sólo una partida, sino varias, y consigues un punto o una ficha por cada partida ganada. Todo parece muy sencillo. Pero tienes que haber jugado a este juego, que por cierto procede de la película francesa „El año pasado en Marienbad", para sucumbir a su fascinación. ¡Diviértete!

293. Excavación

Jugadores: Dos
Material: 31 cerillas

Objetivo del juego:
Quien se lleve la última cerilla será el ganador o el perdedor, según lo acordado. La excavación se juega con 31 cerillas. Con ellas se forma un rectángulo formado por doce casillas. Cada participante se lleva tantas cerillas como quiera. El requisito previo es que las cerillas estén una junto a otra y se retiren una tras otra. Es posible eliminar 26 coincidencias de una sola vez (sigue los números), pero Eso no significa que hayas ganado.

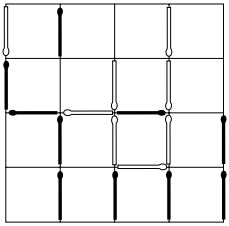


294. Travesía

Jugadores: Dos
Material: Dos veces 20 cerillas, cartón

Dibuja un cuadrado con dieciséis cuadrados en la cartulina. Los lados de los cuadrados deben ser tan largos como una cerilla. Escribe blanco en los lados verticales y negro en los horizontales (jugadores blanco y negro). Cada jugador tiene cerillas de distinto color, uno de los cuales se coloca alternativamente en las líneas del cuadrado.

Objetivo del juego:
El objetivo de este juego es que cada jugador intente colocar una cadena continua de cerillas de su color en el lado contrario. Al mismo tiempo, hay que impedir que el adversario complete su cadena.

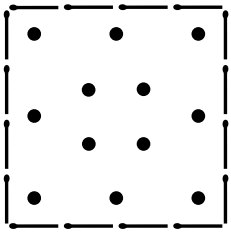


295. Leo Schlaumeier

Un grupo de 18 estudiantes está disfrutando de una buena comida en un restaurante cuando a Leo Schlaumeier se le ocurre la idea de jugarse la cuenta con el posadero. El posadero se sienta en la cabecera de la mesa, cuatro alumnos se sientan frente a él y siete más a cada lado. Ahora es el momento de contar en el sentido de las agujas del reloj. Uno de cada siete alumnos queda eliminado y no tiene que pagar la cuenta. Empieza con Leo Schlaumeier y, por supuesto, el anfitrión acaba siendo el tonto y tiene que invitar a los alumnos. ¡Descubre dónde está sentado Leo Schlaumeier para que sus cálculos salgan bien!

296. distribuir la tierra

Cuatro hermanos heredan un terreno (representado aquí por 16 cerillas) en el que hay 12 árboles frutales (puedes utilizar botones o monedas). ¿Cómo deben distribuir la tierra los hermanos para que todos reciban la misma cantidad de tierra y el mismo número de árboles frutales? ¿Puedes conseguir dividir la parcela de la forma requerida con 12 cerillas?



297. El reloj parado

El Sr. Schmidt es una persona muy puntual. Pone especial cuidado en que su reloj de pie dé siempre la hora exacta. Por eso le molesta mucho que se pare un martes. No puede ponerlo en hora porque es el único reloj que tiene. Por la noche, va a casa de su amigo para jugar su partida semanal de ajedrez. Camina con pasos firmes, como de costumbre. En el pasillo de su amigo hay un reloj de pared fiable. Después de unas cuantas partidas, el Sr. Schmidt vuelve a casa con la misma normalidad y uniformidad con que llegó. De vuelta a casa, ajusta su reloj con precisión. ¿Cómo es posible?

298. ¿Qué edad tienen los niños?

La memoria de la Sra. Merkhirn no es muy fiable. Aunque nunca olvida los cumpleaños de su sobrina y sus dos sobrinos, a menudo olvida sus edades. Sin embargo, siempre sabe una cosa: está segura de que Alice debe ser la más joven si Bill no lo es. Y que Alice debe ser la mayor si Carl no es el menor. Piensa que siempre puede utilizar estos datos para averiguar qué hijo es el mayor y cuál es el más joven. ¿Puedes hacer lo mismo?

299. La palabra escondida

Un conocido y divertido juego de sociedad, ideal para reuniones o fiestas infantiles.

El juego consiste en encontrar palabras que tienen **doble significado.**

Ejemplos: Banco (institución financiera / asiento), **Planta** (ser vivo / nivel de un edificio), **Vela** (de un barco / de cera), **Sierra** (herramienta / cadena montañosa), **Gato** (animal / herramienta para levantar coches), **Luz** (energía luminosa / nombre propio), **Bomba** (explosivo / máquina para líquidos)

Un jugador elige a un compañero y juntos piensan en una palabra con doble significado. Deciden quién describirá cada significado de la palabra sin mencionarla directamente. Por turnos, describen su significado con pistas ingeniosas, tratando de no ser demasiado obvios. Los demás jugadores deben adivinar la palabra lo más rápido posible. El primero en adivinar correctamente puede elegir un nuevo compañero para pensar en otra palabra con doble significado y continuar el juego.

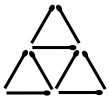
300. Las mismas letras

Este juego es adecuado para cualquier reunión social, y los niños disfrutan especialmente jugándolo. Primero, se acuerda una letra con la que deben empezar todas las palabras. A continuación, el primer jugador dice una palabra con la letra inicial acordada previamente. A esto le sigue toda una larga frase formada sólo por palabras que empiecen por esa letra concreta, en la que cada jugador dice una palabra por turno. Así se crean las frases, que suelen tener poco sentido, pero son más divertidas por ello.

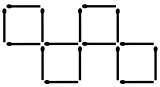
ES

Las soluciones a los puzzles de cerillas

214.

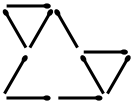


215.

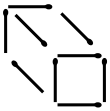


216.

217.

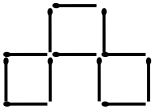


218.

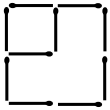


219.

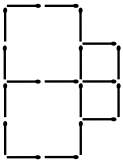
220.



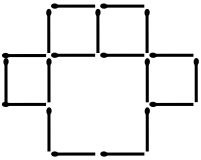
221.



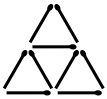
222.



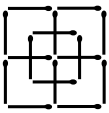
223.



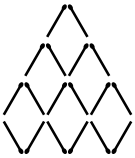
224.



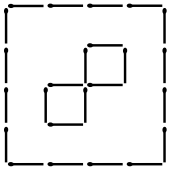
225.



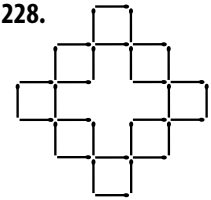
226.



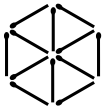
227.



228.

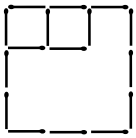


229.



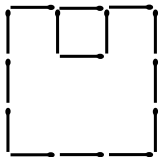
230.

231.

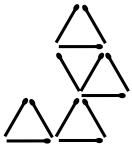


232.

233.

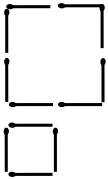


234.

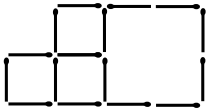


235.

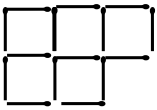
236.



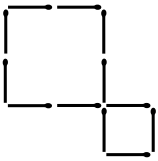
237.



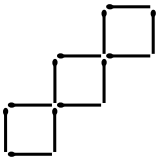
238.



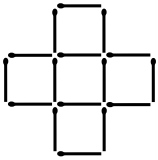
239.



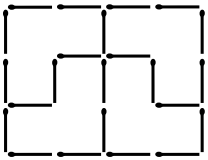
240.



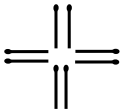
241.



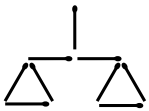
242.



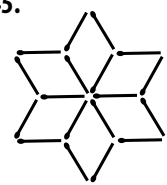
243.



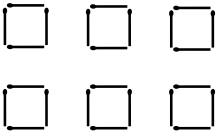
244.



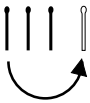
245.



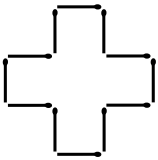
246.



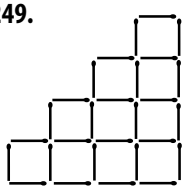
247.



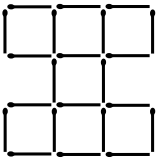
248.



249.



253.

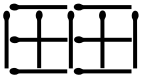


254.

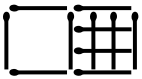
255.

259.

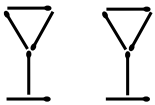
1.



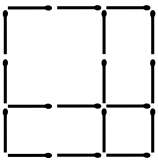
2.



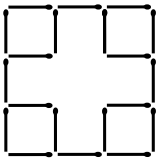
260.



261.

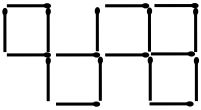


262.

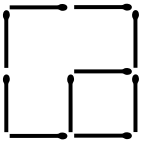


263.

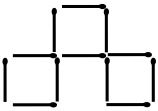
264.



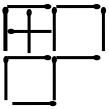
265.



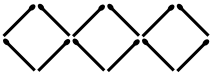
266.



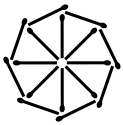
267.



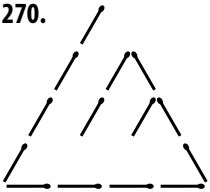
268.



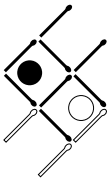
269.



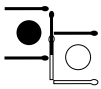
270.



271.



272.

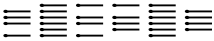


273.

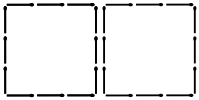
1 und 2
1 und 3
1 und 2

274.

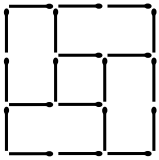
275.



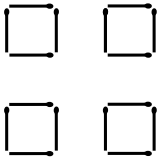
276.



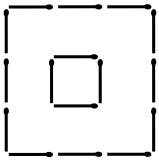
277.



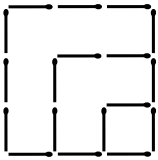
278.



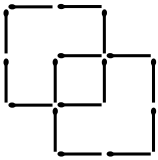
279.



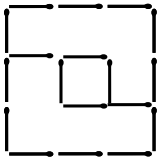
280.



281.



282.



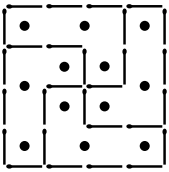
283.

284.

285.

291.

296.



Fuente de referencia para juegos de parejas y rompecabezas:

Juegos de ingenio con dominó, dados y cerillas por Jack Botermans, Pieter van Delft, Rob van den Dobbelsteen Juegos de ingenio del mundo por Pieter van Delft y Jack Botermans El gran libro de juegos de Ravensburger por Erwin Glonnegger y Walter Diem

A PARTIR DE AQUÍ 50 JUEGOS MÁS:

- **Grandes trucos de cartas (301 - 324)**
- **Juegos comunicativos para grupos grandes (325 - 333)**
- **Mikado (334)**
- **Juegos lingüísticos (335 - 338)**
- **Juegos activos (339 y 340)**
- **Juegos para viajar (y en casa) (341 y 342)**
- **Juegos Kim (nº 343 - 350)**

301. el vaso mágico

Jugadores: Tres y más
Material: 2 cartas de skat viejas, 1 vaso, cinta adhesiva

Este truco tiene el mejor efecto cuando se realiza con luz tenue.
Para prepararlo, corta una de las dos cartas Skat antiguas (¡no destruyas el paquete de cartas adjunto!) por la mitad a lo largo. Pega una mitad al dorso de la otra carta con cinta adhesiva, de modo que se pueda colocar plana o doblada en ángulo recto.
La ilustración muestra la preparación:

Una vez preparada la carta de este modo, ponte delante de tu público con la carta especial y un vaso. La carta pegada y desplegable se presiona para que creas que es una carta normal. Ahora afirmas que serías capaz de colocar el vaso sobre la carta única sin que todo se caiga. Nadie te creerá. Misteriosamente, coloca la carta verticalmente sobre la mesa con la cara de la imagen hacia el público y, sin que se note, despliega la mitad de la carta por el reverso en ángulo recto. Haz como si tuvieras que conjurar la carta y colocar el vaso encima del „trípode". Luego suéltala. Y he aquí que el vaso está encima de la carta. Seguro que te aplauden.

302. ¿Dónde está la carta roja?

Jugadores: Tres y más
Material: 4 cartas negras, 2 cartas rojas, un trozo de cinta adhesiva de doble cara

Para preparar este asombroso truco, encuentra primero 4 cartas negras (picas o tréboles) y 2 rojas muy parecidas, por ejemplo el rey de corazones y el rey de diamantes, de la baraja. A continuación, pega una pequeña tira de cinta adhesiva de doble cara en el borde inferior del rey de corazones.

Coloca encima una carta negra de modo que cubra completamente al rey rojo y presiónala hacia abajo. Las cartas roja y negra se pegarán ahora en la parte inferior. Mientras te metes la otra carta roja en el bolsillo, coloca todas las cartas negras una encima de otra, de modo que la carta roja y negra preparada quede en el centro. Ahora empiezas el truco. Te pones delante de tus espectadores y y abre las cartas delante del público con la mano derecha. Mientras sostienes la carta preparada en la mano izquierda con el borde pegajoso hacia abajo, el rey rojo también es visible. Ahora explicas que vas a conjurar la carta roja que tienes en el bolsillo mediante un truco misterioso. A continuación, sopla sobre las cartas y gira la pila 180 grados al mismo tiempo, de modo que el borde adhesivo quede arriba. Si ahora vuelves a desplegar las cartas delante de tu público, la carta roja ya no será visible.

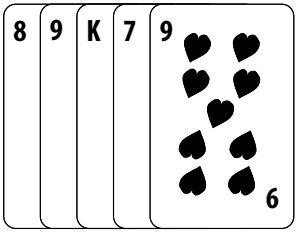
„¿Dónde está la carta roja?", preguntas, y al cabo de un rato te llevas la

mano al bolsillo, del que sacas la segunda carta roja. Seguro que el aplauso será tuyo...

303. El truco del clip

Jugadores: Tres y más
Material: 4 cartas rojas y el rey de tréboles, pegamento removible, 1 clip

Saca las 4 cartas rojas y el rey de tréboles de la baraja. Junta estas cinco cartas como se muestra en la pequeña ilustración. Al hacerlo, utiliza un adhesivo (por ejemplo, cemento de caucho) que pueda eliminarse después sin dejar restos, para no dañar la superficie de la carta. Es importante que el rey de tréboles esté en el centro. Ahora dices lo siguiente al público:



„Mirad, damas y caballeros, el Rey de Tréboles está en el centro de las cinco cartas. Ahora daré la vuelta a las cinco cartas y tú me dirás qué carta es el Rey de Tréboles visto por detrás". Naturalmente, los espectadores señalarán la carta central cuando la vean por detrás. Tú aceptas y pones un clip sobre la carta central para que quede más claro: aún puedes ver las cartas por detrás. Sin embargo, asegúrate de que el clip no pasa sólo por encima de la carta central, sino por encima de las tres cartas (que están pegadas entre sí). Si ahora vuelves a poner las cinco cartas boca abajo, todos los espectadores se quedarán asombrados: El clip no está en el rey de tréboles, sino en la carta de más a la derecha. Es aconsejable probar el truco de antemano.

304. La carta viviente

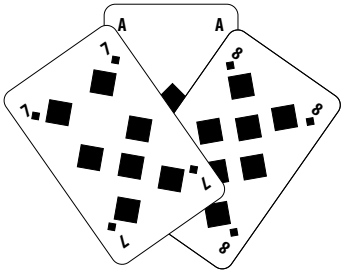
Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, estuche existente o hecho por ti mismo, tijeras

La preparación para este truco es la parte más difícil:
Porque necesitas un pack para todo el juego de cartas, que no está incluido en esta colección de juegos, ya que esta hoja de skat está envuelta en celofán. Sin embargo, es posible que todavía conserves el embalaje original para una sola hoja de cartas; de lo contrario, tendrás que hacer un embalaje de cartón en el que quepa exactamente toda la baraja de cartas. Corta una abertura en la parte posterior de este envoltorio (estuche) de aproximadamente 1 cm de ancho y 4 cm de alto. Ahora introduce el paquete de cartas en el estuche y extiende el estuche abierto hacia tus espectadores con la mano derecha. Tu dedo índice debe estar en la abertura de la parte posterior del paquete. Ahora susurra misteriosamente: „Con la ayuda de mi poder mágico, una de las cartas de esta baraja cobrará vida...". Luego empuja lentamente la última carta hacia arriba con el dedo índice. Tus espectadores se quedarán asombrados cuando una carta salga lentamente del estuche como por arte de magia. ¡Realiza el truco sólo una vez!

305. El misterioso As de Diamantes

Jugadores: Tres y más
Material: As de Corazones, As de Diamantes, Ocho de Diamantes, Siete de Diamantes

Este truco funciona mejor cuando se realiza en la penumbra, ya que se basa en una ilusión óptica. Coges el siete de diamantes a la izquierda, el ocho de diamantes a la derecha y colocas el as de corazones detrás de las dos cartas, de modo que el corazón del centro parezca un diamante. La ilustración muestra cómo debes sujetar las cartas con una mano:



Ahora muestras brevemente a tus espectadores las tres cartas, exactamente en la posición mostrada. A continuación, coloca las cartas boca arriba sobre la mesa. Mientras lo haces, di: „Acabo de mostrarte el siete de diamantes, el ocho de diamantes y el as de diamantes. El as está en el centro. Pero voy a conjurar el as de corazones a partir del as de diamantes, así que sacaré el as de diamantes de mi bolsillo". Con un truco de abracadabra, haces que un espectador revele la carta central, que por supuesto resulta ser el As de Corazones. A continuación, sacas casualmente de tu bolsillo el as de diamantes, que habías puesto allí antes del truco. ¡Realiza el truco sólo una vez!

306. El acto de equilibrio

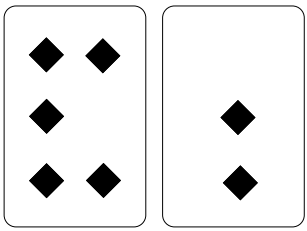
Jugadores: Tres y más
Material: Cualquier carta, una moneda pesada

Coloca primero la carta sobre el dedo índice extendido, de modo que quede equilibrada. A continuación, coloca la moneda (moneda de 2 Euros o similar) exactamente en el punto de la carta en el que la estás equilibrando desde abajo. Debe ser aproximadamente el centro de la carta. Cuando esto haya ocurrido, di a tus espectadores: „¿Crees que podré apartar la carta sin que se me caiga la moneda del dedo?". Por supuesto, nadie puede creerlo, pensarán que es imposible. Sin embargo, si golpeas con fuerza el borde de la carta con el dedo corazón o el índice de la otra mano, la carta saldrá volando. Sólo la moneda permanecerá en la punta de tu dedo debido a la ley de la inercia. Un consejo: lo ideal es que des un golpecito en la esquina delantera derecha de la carta, de forma enérgica y repentina. También es importante asegurarse de que la carta puede volar horizontalmente.

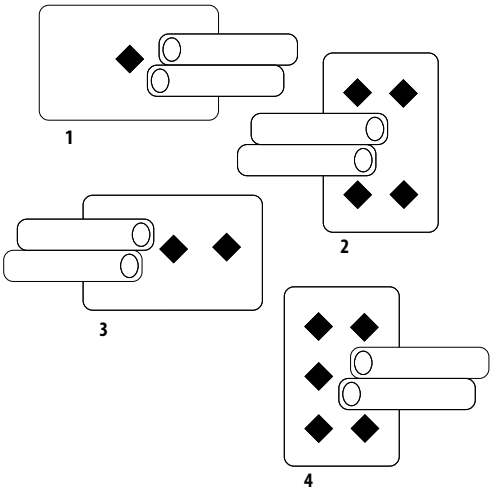
307. La carta cuádruple

Jugadores: Tres y más
Material: Una cartulina blanca, un lápiz rojo

En primer lugar, tienes que cortar el trozo de cartulina blanca en forma de naipe. Ahora dibuja los siguientes símbolos a cuadros en el anverso y el reverso lo mejor que puedas:



Ahora puedes utilizar esta carta especial para realizar un truco sorprendente a tus espectadores. Cubriendo o no un diamante con los dedos índice y anular de la mano en la que tienes la carta, puedes engañar a tu público haciéndole creer que tu carta tiene „cuatro caras". Di lo siguiente: „Tengo una carta maravillosa que tiene cuatro caras. Aquí tengo un as. (1). (Muestras la carta de modo que sólo se vea un diamante; un diamante está tapado). Y en la otra cara hay un cuatro (2). (Muestras el dorso para que se vean cuatro diamantes; un diamante está tapado). Y en el tercer lado hay un tres (3). (Das la vuelta a la carta y la enseñas de forma que queden visibles dos diamantes; aquí no se tapa nada). Y en la cuarta cara hay un seis (4)". (Muestras el reverso para que se vean cinco diamantes; de nuevo, no se tapa ningún diamante). Las cuatro ilustraciones muestran cómo debes sujetar la carta. Tus dos dedos están simbolizados en cada caso:



Debes practicar este truco de antemano y no repetirlo, ya que de lo contrario los espectadores podrían darse cuenta del secreto.

308. Cartas magnéticas

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, un poco de miel

Afirmas ante tu público que tienes la capacidad de levantar cuatro cartas de una baraja utilizando la fuerza magnética. Lo especial es que esa fuerza magnética está en la punta de tus dedos. Coges cuatro cartas cualesquiera de la baraja y haces que los espectadores las examinen de cerca y las abanique un poco sobre la mesa. A continuación, haz que un espectador venga a examinarte las yemas de los dedos. En esta fase aún no están preparadas. Luego, mientras murmuras un hechizo misterioso y distraes a tus espectadores, humedeces las yemas de los dedos de la mano „examinada" con miel, que tendrás en la palma de la otra mano. Ahora coloca rápidamente las yemas de los cuatro dedos sobre las cartas, espera un poco y luego levanta con cuidado las cuatro cartas. Ahora están pegadas a tus dedos. Tendrás el aplauso asegurado. Sin embargo, no debes permitir que se examinen las cuatro cartas después. Lávate después cuidadosamente las manos y las cartas con agua tibia.

309. La predicción

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, un sobre, trozo de papel, lápiz

Le das a un espectador la baraja de carta y le pides que la baraje. Mientras se barajan las cartas, explica brevemente el valor de cada carta a tu público: As = 11, Rey = 4, Reina = 3, Jota = 2, el Diez = 10, el Nueve = 9, el Ocho = 8 y el Siete = 7.
Cuando recuperes el paquete, memoriza la carta inferior sin que los espectadores se den cuenta. Escribe el nombre de esta carta en el papelito que va dentro del sobre. Un espectador coge el sobre. Ahora, dos espectadores deben coger cada uno una carta del centro del juego. Las dos cartas sacadas se descubren (los valores se memorizan) y se colocan boca abajo una al lado de la otra. A continuación, estas dos cartas se colocan una detrás de otra de la baraja de forma que, junto con el valor de la carta boca arriba, sumen 15.

Ejemplo: La primera carta robada fue el ocho de diamantes.
Entonces se colocan 7 cartas más encima (8 + 7 = 15).
La segunda carta extraída era el Rey de Corazones. Se colocan otras 11 cartas encima (4 + 11 = 15).
Guarda el resto de la baraja.
Se suman los valores de las dos cartas extraídas al azar (en nuestro ejemplo 8 + 4 = 12).
Se cogen los dos montones de cartas y un espectador los baraja enérgicamente. El paquete restante descartado previamente se coloca cerrado encima de las cartas que se acaban de barajar. Ahora pregunta de nuevo por la suma de las dos cartas sacadas al azar (en nuestro caso 12). A continuación, cuenta el mismo número de cartas (en nuestro caso, 12) de la parte superior de la baraja. Da la vuelta a la última carta. Siempre es la carta inferior que habías memorizado. A continuación se abre el sobre. Aplausos, aplausos...
Importante: Si hay comodines en la mano, ¡elimínalos primero!

310. Reconocer cartas a ciegas

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja skat, alfiler, venda para los puntos

Este truco es absolutamente asombroso porque no se suele ver. Para prepararlo, tienes que retirar con cuidado las 32 cartas de la baraja de Skat utilizando el alfiler. Determina los palos de las cartas del siguiente modo: tréboles = marca el borde izquierdo en la parte superior, picas = marca el borde izquierdo por encima del centro, corazones = marca el borde izquierdo por debajo del centro, diamantes = marca el borde izquierdo en la parte inferior. Como todas las marcas están siempre a la izquierda, no puede haber confusión de lados, porque si una carta se girara 180 grados, la marca estaría a la derecha. El marcado propiamente dicho consiste en el número de puntos de aguja uno al lado del otro, por lo que los puntos deben estar tan separados que puedan palparse individualmente. As = 1 puntos, Rey = 2 puntos, Reina = 3 puntos, Jota = 4 puntos, Diez = 5 puntos, Nueve = 6 puntos, Ocho = 7 puntos, siete = 8 puntos. Ahora pides a un jugador que se una a ti, le vendas los ojos y le pides que saque una carta de su elección del mazo. Esta carta se coloca boca abajo sobre la mesa. Ahora afirmas que puedes adivinar la carta sólo con el tacto. Nadie se lo creerá. A continuación, palpa el dorso y, si es necesario, gira la carta 180° para que la marca quede a la izquierda. Con concentración y „maña", ahora puedes descifrar tu código y revelar la carta a los asombrados espectadores. ¡No muestres la baraja para que no se vean los puntos! Si es necesario, ¡entrega un segundo paquete sin marcar para que lo examinen!

311. Cuatro ases

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas

Primero despliegas brevemente toda la baraja delante de los espectadores. Asegúrate de que las cuatro últimas cartas, que son los cuatro ases, no sean visibles. Ahora baraja el mazo dos veces. La primera vez, retira las cuatro primeras cartas individualmente y la segunda, las cuatro últimas. Como resultado, los cuatro ases vuelven a estar en la parte superior de la baraja a

pesar del barajado. Ahora dale la baraja a un espectador y pídele que cuente cualquier número de cartas superpuestas sobre la mesa. Haz hincapié en que puede parar cuando quiera. Sin embargo, debe haber al menos cuatro cartas. Coge las cartas restantes del espectador y ponlas a un lado. Las cartas descartadas, en cambio, se reparten al espectador (las cartas, por supuesto, están boca abajo). Debe dividirlas en dos paquetes, quedándose siempre con uno a la izquierda, uno a la derecha, otro a la izquierda y así sucesivamente. Retira la carta superior de cada uno de estos paquetes y colócala más adelante sobre la mesa sin mostrar las cartas. Junta las cartas dispuestas. Coloca la carta superior de un paquete encima del otro y luego coloca éste encima, de modo que las dos cartas superiores del juego sean los otros dos ases. De nuevo, baraja el mazo dos veces, sacando sólo dos cartas cada vez. El objetivo es sólo que los dos ases vuelvan a estar arriba al final. Entrega el juego a otro espectador. Éste también debe contar todas las cartas que quiera. Vuelve a repartir las cartas contadas en dos paquetes, de los que se descarta la carta superior. Junta los paquetes, dejando cuatro cartas boca abajo sobre la mesa. Dales la vuelta: son los cuatro ases. Lo imposible se hizo realidad. ¡Un truco para profesionales!

312. Se saca la carta

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de skat, lámpara de mesa

Extiendes el mazo de cartas boca abajo delante de un espectador y le pides que elija una carta cualquiera y la memorice. A continuación, el espectador debe colocar la carta boca abajo encima del montón. Ahora coge toda la baraja y colócala verticalmente sobre la mesa, sin que se note. Con la uña del pulgar, haz una muesca en la carta superior (la que buscas). Normalmente, esta muesca no es visible, pero si sostienes las cartas justo debajo de la lámpara de mesa con cierto ángulo, podrás ver la muesca con claridad. Ahora entrega la baraja a un espectador y deja que la baraje como quiera. A continuación, coge la baraja y saca carta tras carta debajo de la luz. Seguro que te fijas en la carta con la muesca y luego la presentas con palabras misteriosas. Nadie podrá explicar este truco...

313. Apuñalamiento

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, cuchillo, tira fina de papel (aprox. 5 cm de ancho)

Despliegas el mazo de cartas boca abajo y dejas que un espectador saque una carta al azar. El espectador memoriza esta carta y la coloca debajo del montón de cartas. Por tanto, la carta que buscas está en la parte inferior. Ahora dobla ligeramente todo el paquete, divídelo casi exactamente por el centro y coloca la parte superior, que se ha levantado, boca abajo encima de la parte inferior. De este modo, los dos paquetes levantados se colocan de modo que los lados del dibujo se encuentren. Si el paquete se ha doblado correctamente de antemano, ahora habrá un pequeño hueco en el centro. Ahora envuelve la tira de papel lateralmente alrededor del paquete como si fuera una banderola. A continuación, coge el cuchillo y pretende coger la carta que buscas de una puñalada. Si ahora la pinchas más o menos en el centro, lo más probable es que des con el hueco. Esto hará que las cartas se partan con el cuchillo en el lugar donde antes estaban juntas. Coloca las dos mitades boca arriba una al lado de la otra. La carta que buscas está en una baraja. Aplausos, aplausos...

314. El golpe de mano

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas

Despliegas la baraja boca abajo y dejas que un espectador saque una carta de su elección. El espectador memoriza esta carta y la vuelve a poner boca abajo encima de la baraja.

Ahora coge esta carta -sin mirarla- con la mano derecha, de modo que la palma de la mano cubra bien el dorso de la carta. Luego frota la carta hacia delante y hacia atrás sobre tu pelo varias veces. Así engrasarás el lado de la imagen con la grasa de tu pelo. A continuación, introduce la carta en el centro de la baraja. Esto está sobre la mesa. Si ahora golpeas con fuerza el paquete con el canto de la mano en ángulo (aprox. 45°), la mitad superior se deslizará ligeramente hacia un lado, exactamente donde está la carta engrasada. Ahora sólo tienes que coger la baraja en este punto. La carta inferior es la carta que buscas. Nota: Este truco sólo se puede hacer una vez y funciona mejor si no te has lavado el pelo durante un tiempo...

315. Distribuidos equitativamente

Jugadores: Cuatro o más
Material: Baraja de cartas

Coloca los cuatro ases como cartas 10, 11, 21 y 22 de la parte superior de la baraja. A continuación, pide a dos espectadores que memoricen cada uno un número entre el 10 y el 19, y a otros dos que memoricen cada uno un número entre el 20 y el 29. Para estar seguros, conviene anotar los cuatro números. A continuación, coge la baraja de cartas incorrectamente varias veces. El primer espectador nombra su número (por ejemplo, 12). Cuenta el número correspondiente de cartas (12 en el ejemplo) individualmente del paquete y coloca estas cartas cerradas como un paquete junto al resto del paquete. A continuación, calcula la suma de las cifras del número dado por el espectador ($1 + 2 = 3$). La suma calculada se toma ahora de las cartas contadas anteriormente (3 cartas en el ejemplo). La última se coloca boca abajo. Antes de dirigirte al segundo espectador, debes volver a barajar las cartas restantes del montón del que acabas de retirar una carta. Para ello, simplemente sigue contando las cartas (después de la carta que acabas de quitar) hasta la última carta y luego coloca este montón encima del otro montón de cartas. Así se restablece el orden original y las cosas pueden continuar. Haz lo mismo con los tres espectadores restantes que hayan escrito un número:

- Tener el número mencionado
- Cuenta individualmente el número correspondiente de cartas del dorso y colócalas en forma de paquete a la derecha del resto del mazo.
- Forma la suma de las cruces y cuenta el número correspondiente de cartas del paquete de la derecha.
- Coloca boca abajo la carta sobre la que cae el total.
- Sigue contando hasta que se hayan contado todas las cartas y coloca el paquete cerrado sobre el montón restante.

Cuando las cuatro cartas están boca abajo, se revelarán con las palabras correspondientes. Para gran asombro de los espectadores, son los cuatro ases.

316. Botones de carta

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, espejo diminuto, pegamento

Haz que un espectador baraje bien las cartas. Luego vuelve a coger la baraja, pero con el dorso hacia ti y la cara del paquete hacia el espectador. Ahora anuncias „¡Nombraré cada carta por turnos sin mirarla!“ Ninguno de los presentes se lo creerá. Mientras cautivas a los espectadores con tu mirada, pasa lentamente la mano por la cara de la primera carta, palpando y buscando por así decirlo. A continuación, nombra la carta. Tras los aplausos, palpa a fondo la siguiente carta y luego „siente“ la carta. Por turnos, juega tantas cartas como quieras. Nombra el valor y el color de cada carta y apártala cuando el público haya confirmado que es correcta. ¿Cómo funciona este truco de cartas? Tienes que pegarte un espejito en la raíz del dedo meñique. La carta „escaneada“ se refleja entonces en él.

317. La carta marcada

Jugadores: Cuatro o más
Material: Baraja de cartas

Corta la esquina de una carta de forma ligeramente distinta a todas las demás, pero de tal manera que sólo lo notes si conoces el cambio. Presenta esta carta robada a tus espectadores como si fuera una casualidad y afirma que serás capaz de volver a encontrar esta carta de la baraja, aunque fuera barajada enérgicamente por un espectador. A continuación, pon la carta robada boca abajo en el mazo y pide a un espectador que baraje el mazo enérgicamente. Una vez hecho esto, coge la baraja boca abajo en la mano y saca una carta cada vez de la parte superior. Palpa siempre el borde de forma discreta. Cuando llegue la carta trucada, revélala ante tu asombrado público. Nota: ¡Practica antes a sentir el borde dentado!

318. Secreto postal

Jugadores: Cuatro o más
Material: Baraja de cartas, cuatro sobres idénticos, papel y lápiz, posiblemente un abrecartas

Primero, entrega la baraja a un espectador y pídele que la mezcle enérgicamente. Cuando recuperes la baraja, memoriza discretamente la carta inferior (por ejemplo, la reina de corazones). Ahora haz que tres espectadores saquen cada uno una carta de la baraja, recuerda el valor y el color, y luego mete cada carta en un sobre, que se cierra con cinta adhesiva. Ahora entras en escena, extiendes la baraja boca abajo sobre la mesa, la mezclas un poco, pero recuerdas dónde está la carta inferior (que tú conoces). Con palabras misteriosas, dices entonces: „Voy a sacar una carta de la baraja: la Reina de Corazones...". Luego rodea un poco las cartas repartidas y coge la carta que conoces. También se introduce sin que se vea en un sobre. Un espectador anota el valor de la carta que has anunciado. Ahora recoge todos los sobres y asegúrate de que el tuyo está al final. Ahora comienza la revelación del secreto postal: Abres el primer sobre, que los espectadores deben pensar que era tuyo, y dices: „He sacado la Reina de Corazones, ¿es cierto?". Sacas la carta del sobre y dices: „¡Sí, estupendo, así es!". En realidad, ahora conoces la carta del primer espectador. Antes de abrir el segundo sobre, nombras la carta que viste antes. Dices: „Este sobre contiene la carta...". Los espectadores lo confirmarán y tú sacas la carta del segundo sobre a modo de comprobación, asintiendo con la cabeza, pero ahora ya conoces la carta del segundo espectador. Procede del mismo modo con el tercer y cuarto sobres que con el segundo. De este modo, siempre vas una carta por delante de lo que estás explicando a tus espectadores. Tu carta está en el último sobre. Lo único que tienes que hacer es colocarla discretamente en el primero, y luego podrás revelar las cuatro cartas que has adivinado. Los espectadores se quedarán atónitos...

319. El agujero en el periódico

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, periódico, tijeras

Corta un pequeño agujero en un periódico a través del cual puedas ver, pero que no sea visible desde el exterior. Al mismo tiempo, prepara una hoja de periódico (preferiblemente una segunda edición del mismo número) sin agujero. Ahora pide a un espectador que suba al escenario y dile que sostenga el periódico delante de su cara. Ahora pon una carta delante del periódico y pídele que te diga de qué carta se trata. No lo sabrá, por supuesto, porque su periódico no le permite ver nada. Ahora se cambian las tornas. Pones el periódico a un lado y pides al espectador que sostenga delante de tu cara cualquier carta que adivinarías a pesar del periódico. A continuación, coges el periódico preparado (no notarás la diferencia, ya que es el mismo ejemplar) delante de tu cara y miras la carta a través de tu agujero. Para asombro de los espectadores, no sólo nombrarás correctamente esta carta, sino también todas las demás.

320. El truco de la suma

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas

Sólo puedes realizar este truco una vez, porque tienes que preparar la mano de cartas como se indica a continuación antes del truco: Por ejemplo, colocas un rey de tréboles (valor 4) como primera carta y un siete de tréboles como segunda carta. Juntas tienen un valor de 11 puntos. A continuación viene, por ejemplo, un ocho de picas y luego una reina de picas (valor 3). La suma del segundo par de cartas también es 11. Esto te permite reunir toda una serie de parejas de cartas cuya secuencia de colores conoces y cuya suma siempre es igual a 11. Si ahora barajas el mazo dos veces y quitas todas las cartas una a una, el mazo parece bien barajado pero está en el orden original. Ahora dale la baraja a un espectador y pídele que coja la primera carta y la ponga boca arriba sobre la mesa. Ahora afirma que sabes qué carta vendrá a continuación. Tú conoces el secreto del total y el color. Es difícil de creer, pero aparece la carta exacta que has predicho. Los aplausos aumentan y la tensión se hace cada vez más grande a medida que consigues predecir las cartas 4ª, 6ª y 8ª. Como las cartas parecen estar mezcladas, no podrás ver a través de la lógica tan rápidamente. Puedes aumentar aún más la confusión haciendo que la suma de los pares de cartas sea 10, luego 11, luego 12, etc., por ejemplo, y también hacer que la lógica del color sea aún más inescrutable. ¡Tu imaginación no tiene límites!

321. El truco del cilindro

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, sombrero de copa, tela

Coges el sombrero de copa y colocas una carta concreta, por ejemplo el as de corazones, bajo el ala. Esta carta no es visible. Ahora muestra a tus espectadores el sombrero vacío y tira de forma demostrativa toda la baraja dentro de él. Luego coloca el paño encima y sacúdelo todo enérgicamente. Ahora afirmas que no te supone ningún problema, por ejemplo, sacar el as de corazones de un sombrero, sin mirar dentro. Entonces, misteriosamente, metes la mano bajo el pañuelo, sacas del ala la carta que buscas y se la presentas al público. Seguro que el aplauso será tuyo... Truco: ¡Este truco es ideal como gag intermedio!

322. ¡Levántala, por favor!

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas

Memorizas la carta inferior de la baraja boca abajo y luego pides a un espectador que coja una carta de la baraja y la memorice. Cuando el espectador haya hecho esto, debe colocar la carta encima del montón y levantarla varias veces. Prácticamente le estás pidiendo: „¡Levántala, por favor!". Al levantar la carta varias veces, la carta que buscas se baraja correctamente en el montón. No obstante, encontrarás la carta del montón. Das la vuelta a la baraja y sacas carta tras carta boca arriba. Cuando aparece la carta que habías memorizado al principio (la carta inferior), sabes que la carta que buscas debe ser la siguiente. Si lo piensas un momento, te darás cuenta de por qué tiene que ser así...

323. ¿Cómo es posible?

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas

Para este truco, primero tienes que dividir la baraja en dos mitades aproximadamente iguales. Por ejemplo, coloca sólo las cartas impares en la primera mitad y sólo las pares en la segunda. Las cartas deben seguir pareciendo separadas al azar. Sólo tú sabes la diferencia entre los dos paquetes. Ahora tiende la mitad de la baraja a tus espectadores y pídeles que saquen una carta. Mientras les pides que memoricen esta carta, cambias la baraja por la otra sin que se den cuenta. Ahora pide a los espectadores que

pongan la carta memorizada en el centro del mazo y baraja bien la baraja. A continuación, haz que te devuelvan las cartas y retira una por una de la parte delantera. Puedes reconocer la carta que buscas por el hecho de que no encaja en el montón desde el punto de vista lógico. El truco depende de que la lógica de las dos mitades sea lo más discreta posible.

324. El truco matemático

Jugadores: Tres y más
Material: Baraja de cartas, trozos de papel, bolígrafos

Antes de la presentación, esconde el 10 de picas, el 8 de picas, el 9 de picas y la reina de picas en el bolsillo de tu chaqueta. El 10 es la carta inferior, con el 8 encima, luego el 9 y la reina encima. Ahora coge la baraja con las 28 cartas restantes y baraja bien las cartas. El paquete barajado se coloca ahora también en el bolsillo de la chaqueta, y las cuatro cartas que ya están en el bolsillo se colocan encima del paquete. Qué dices cuando te metes las cartas en el bolsillo: „En primer lugar, sólo trabajamos con números. Las cartas sólo son un obstáculo. Además, ya me he dado cuenta de que sois un público muy crítico. Si no, pensaríais que estaba haciendo algo en secreto con las cartas mientras vosotros hacíais las cuentas. Así que me guardaré las cartas en el bolsillo". Ahora se pide a un espectador que escriba un número cualquiera de tres cifras. La única condición: La primera cifra de este número debe ser al menos dos veces mayor que la última cifra, de lo contrario no podrás continuar con las matemáticas. La imagen especular del número debe escribirse ahora debajo de este número arbitrario. Esto significa que simplemente se intercambian la primera y la última cifra. A continuación, el número reflejado debe restarse del número original. La imagen especular se escribe ahora debajo del resultado de la resta. Sin embargo, a continuación hay que sumar los dos últimos números.

Un ejemplo ilustra la tarea:

Cualquier número:	643
Menos número espejo:	346
Diferencia	297
Más el número espejo	792
Resultado final	**1089**

Si esto se hace correctamente, ¡el resultado final siempre será 1089! Ahora pide al espectador que te diga su resultado final. Repítelo en voz alta y clara. A continuación, saca la baraja del bolsillo y colócala sobre la mesa. Ahora afirmas que recogerías el resultado final de la parte superior y revelarías primero la reina. „Bueno, bueno, bueno...", te ríes, „tiene gracia, yo no quería una dama para nada, ¡quería números, números!". Sigamos descubriendo. Ahora se revelan las tres cartas siguientes. Colocadas una al lado de la otra, estas cartas dan el número calculado, contando el 10 para los millares y las centenas. Realiza este truco sólo una vez, de lo contrario te darás cuenta de que el resultado es siempre el mismo.

Juegos de salón comunicativos con varias personas:

325. Mi nombre, mi casa, mi comida favorita...

Jugadores: Tres y más
Material: Una tela, un trozo de tiza o carbón vegetal

Este juego es adecuado para niños. Primero, se hace un nudo en la tela. Los jugadores se sientan en círculo. A continuación, se elige a un jugador para que nombre una letra del alfabeto, por ejemplo „E". Tras nombrar la letra, este jugador lanza la tela a otro jugador. La persona golpeada debe decir ahora la siguiente frase, de acuerdo con el título del juego: „Me llamo Eduard, vivo en Essen y me gustan las espinacas". Por eso es importante encontrar rápidamente un nombre, una ciudad y un plato con la letra inicial en cuestión. Una vez que el jugador ha completado esta tarea, puede nombrar una nueva letra y lanzar la tela a otro jugador. Es importante acordar un límite de tiempo, por ejemplo 10 segundos (un jugador cuenta hasta 10 o similar). A quien no complete la tarea en ese tiempo se le hace una marca de tiza (carbón) en la frente. El que tenga menos marcas después de 10 rondas es el ganador del juego.

326. El mercader de Hamburgo

Jugadores: Tres y más
Material: Tiza o trozo de carbón vegetal

Todos los jugadores se sientan en círculo. A continuación, se sortea un jugador. Este jugador se coloca delante de cualquier jugador y pregunta lo siguiente: „Soy un mercader de Hamburgo, busco cosas bonitas, ¿qué ofertas puedes hacerme?" Ahora el entrevistado debe nombrar cinco cosas que se puedan comprar o vender en 20 segundos (¡cuenta o utiliza el segundero!) y que empiecen por la letra „H" (como Hamburgo).

Por ejemplo: Habas, Harina, Helado, Herramienta, Hilo
Si el jugador consigue nombrar los cinco objetos en el tiempo requerido, el jugador que está en el centro se vuelve hacia otro jugador del círculo y le hace la misma pregunta. De nuevo, hay que nombrar cinco objetos (que se pueden comprar o vender) en el tiempo límite. Sin embargo, no se pueden repetir objetos ya mencionados anteriormente. Esto hace que cada vez sea más difícil encontrar nuevas palabras. El juego continúa hasta que un jugador no puede pensar en suficientes objetos dentro del tiempo límite o hasta que alguien repite una palabra ya mencionada. A continuación, esa persona tiene que ir al centro y se le hace una marca de tiza (o carbón) en la frente. Luego, vuelve a hacer la pregunta, pero esta vez con una ciudad diferente (por ejemplo: „Soy un mercader de Madrid..."). Esto determina una nueva letra inicial y comienza un nuevo ciclo. Quien tenga más marcas de recuento tras un número de ciudades previamente acordado, pierde la partida. (¡El primer jugador en el centro no obtiene ninguna marca!)

Nota: Por supuesto, puedes cambiar el límite de tiempo y el número de cosas que hay que mencionar.

327. Tocar el violín - orejas de burro

Jugadores: Tres y más
Material: ¡No se necesitan!

Todos los jugadores se sientan en círculo. Se sortea a un jugador para que sea el primero en ir al centro. Se coloca delante de cualquier jugador del círculo, coloca las manos a ambos lados de la cabeza y las mueve hacia delante y hacia atrás como si fueran orejas de burro. El jugador sentado en el círculo ante el que se realiza esta pantomima tiene ahora la tarea de hacer la pantomima de tocar el violín. Al cabo de un rato, el jugador del centro puede cambiar su pantomima, es decir, ahora toca él mismo el violín. Al mismo tiempo, el jugador sentado tiene que tocar las orejas de burro: la contramima. Tras un tiempo más o menos largo, el jugador del centro puede volver a cambiar, tras lo cual el oponente también debe cambiar inmediatamente. Esto se hace hasta que el jugador seleccionado comete un error (¡pero no más de 10 cambios!). ¿Qué es un error? Si hace lo mismo que el jugador del centro en lugar de la contra-pantomima. Y esto suele ocurrir después de varios cambios. Quien cometa un error debe ir al centro y puede elegir una nueva víctima. Si un jugador sobrevive a 10 cambios sin cometer ningún error, es decir, siempre ha hecho la contra-pantomima, el jugador del centro debe pasar a otro jugador. ¡Diviértete!

328. Fuego, aire, agua, tierra

Jugadores: Tres y más
Material: tela con un nudo o una bolita

Todos los jugadores se sientan en círculo. Uno de los jugadores es nombrado líder del juego, recibe la tela anudada (o la pelota) y tiene que ir al centro. Su silla se desplaza hacia un lado.

Ahora empieza el juego. El maestro de juego lanza la tela a cualquier jugador y dice „aire“ (o agua, fuego, tierra). El jugador al que se le ha lanzado la tela debe nombrar inmediatamente un animal que viva en el aire, por ejemplo „águila“. A continuación, vuelve a lanzar el paño al maestro de juego, que lanza el paño a un nuevo jugador y vuelve a nombrar uno de los cuatro elementos. Hay que volver a nombrar un animal que viva en ese elemento, etc. ¿Qué ocurre cuando el maestro de juego llama „fuego“? En este caso, la tela vuela hacia un jugador, pero éste no nombra un animal (al fin y al cabo, ¿quién vive en el fuego?), sino que todos los jugadores tienen que intercambiar sus lugares en un santiamén. El maestro de juego intenta conseguir un puesto para él mismo. En cada caso, queda un jugador sin asiento, que entonces se convierte en el maestro de juego, recibe el paño y comienza una nueva ronda. ¿Qué ocurre si un jugador nombra un animal que no vive en el elemento nombrado? A continuación, este jugador debe ir al centro y es el jefe de juego. El jugador que haya sido el jefe de juego más veces tras un número de rondas previamente acordado, pierde la partida. Variaciones: Se puede acordar que el pañuelo se lance inmediatamente a otro jugador del círculo y no se devuelva primero al líder del juego. El receptor menciona un elemento e inmediatamente lanza la tela a otro jugador para que responda. ¡Esto hace que el juego sea más rápido!

329. Rippel-Tippel

Jugadores: Cuatro o más
Material: Un trozo de corcho carbonizado

Como preparación, todos los jugadores se sientan en círculo. Mantén brevemente un trozo de corcho en la llama de una vela para que se carbonice. Puedes utilizarlo para hacer maravillosos „trazos“ negros (= Tipples) en la cara. Y eso desempeña un papel importante en „Rippel-Tippel“. Ahora se asigna a cada jugador un número en función del número de participantes: 1, 2, 3, ... etc.

El maestro de juego es el número 1 y puede iniciar el juego y también reiniciarlo durante la partida si un jugador comete un error. Dice lo siguiente fijo: **„Soy Rippel-Tippel nº 1 y todavía no tengo un Tippel“**. A continuación, se vuelve hacia cualquier otro jugador (por ejemplo, el número 5) y continúa como sigue: **„Rippel-Tippel nº 5, ¿cuántos Tippels tienes?“**. Ahora es el turno del jugador con el número 5. Ahora debe decir: **„Soy el Rippel-Tippel nº 5 y todavía no tengo un Tippel** (vuelve a dirigirse a otra persona, por ejemplo, al número 2), **el Rippel-Tippel nº 2, ¿Cuántos Tippels tienes?“** Cualquiera que se equivoque al decir estas frases fijas recibe un „tipple“ en la nariz o en la frente con un corcho. Si se llama a un jugador (por ejemplo, el número 3) que ya tiene un **Tipple** en la cara, la primera parte de su frase debe decir, por supuesto, lo siguiente: **„Soy el Rippel-Tippel nº 3 y ya tengo un Tipple, Rippel-Tippel nº ..... etc.“.** La situación cambia constantemente debido a errores al hablar o porque olvidas cuántas marcas (Tipples) llevas ya en la cara, y cada pequeña desviación de las normas da lugar a otro Tipple. Juegas hasta que el primer jugador tenga cuatro (cinco, seis, siete...) marcas. Entonces es el momento de lavarte la cara. El juego es muy divertido y se vuelve aún más entretenido cuantas más personas jueguen.

330. La radio

Jugadores: Cinco o más, para grupos grandes
Material: No se necesita material

Todos los jugadores se sientan en círculo. Tres jugadores sentados uno al lado del otro en el círculo forman una unidad, a saber, el „emisor principal“ y dos „emisores secundarios“. El del medio de estas tres personas es el transmisor principal. Empieza a transmitir llevando ambas manos con las palmas hacia delante, hacia la sien, y haciendo movimientos de aleteo con los dedos. Los dos transmisores secundarios situados a derecha e izquierda del transmisor principal también „transmiten“, pero sólo con una mano cada uno, con la mano que mira hacia el transmisor principal. El mensaje de radio se pasa a otro transmisor principal al cabo de poco tiempo. Para ello, llama a cualquier jugador (también puede ser uno de los transmisores secundarios) por su nombre (por ejemplo, „Mensaje de radio a Fritz“) o indica cualquier número de identificación personal del jugador en cuestión (por ejemplo: „Mensaje de radio al jugador pelirrojo...“). Ahora, el jugador llamado y sus dos jugadores vecinos de la derecha y de la izquierda deben hacerse cargo inmediatamente de los movimientos de radio y transmitirlos rápidamente a la siguiente unidad. Cualquiera que cometa un error, por ejemplo levantar el brazo equivocado o reaccionar demasiado tarde, es eliminado y se coloca detrás de la silla. En los huecos resultantes, los jugadores sentados más cerca unos de otros vuelven a formar una unidad de envío. El juego continúa hasta que queden tres jugadores en el círculo. Estos tres jugadores ganaron la partida.

331. Telegrafiar

Jugadores: Cuatro o más (ideal para grupos grandes)
Material: sin material

Preparación del juego:
Primero, forma un círculo con sillas, utilizando una silla menos que el número de jugadores. A continuación, se elige a un jugador para que vaya primero al centro. Todos los demás toman asiento en las sillas y se dan la mano. Así se crea un círculo cerrado de manos. Presionando la mano del vecino, que a su vez presiona la mano de su vecino con la otra mano, se puede enviar una señal alrededor del círculo, es decir, se puede „telegrafiar“.

Desarrollo del juego:
En primer lugar, se elige a uno de los jugadores sentados para que envíe un mensaje. Este jugador dice lo siguiente „Envío un telegrama a...“. Nombra a cualquier jugador del círculo al que dirija su telegrama. A continuación, aprieta rápidamente la mano de uno de sus dos vecinos con la mano derecha o con la izquierda. Una vez hecho esto, dice „¡Fuera!“ alto y claro. La señal pasa de vecino a vecino hasta que llega al jugador al que iba dirigido el „telegrama“. En cuanto el mensaje llega al jugador elegido grita „¡Llegado!“. Ahora puede enviar un nuevo telegrama a cualquier jugador de la ronda y así sucesivamente. ¡No deben ver tus manos apretando tus manos! El principal atractivo de este juego es que el jugador del centro no puede ver las señales que se pasan de mano en mano. En el sentido más estricto de la palabra, se requiere cierta sensibilidad para que el apretón de manos sea lo menos intrusivo posible. ¿Y si el jugador del centro nota una presión? Entonces grita inmediatamente „¡Alto!“ y el jugador que presionó (no el que fue presionado) tiene que ir al centro. El jugador que está en el centro ocupa su lugar. La honradez es, por supuesto, la máxima prioridad en este caso.

El jugador que ha ocupado el lugar puede enviar un nuevo telegrama.

Reglas importantes para telegrafiar:
1. nunca transmitas una señal si tú mismo no has sido presionado.
2. quien envía un telegrama sólo puede pulsar en una dirección a la vez.
3. las manos deben ser visibles para el jugador del centro.
4. ¡mantén las manos quietas, porque un „tic nervioso“ podría malinterpretarse como una señal!

Fin del juego:
Juegas todo el tiempo que te apetezca.

332. Academia de Poetas

Jugadores: Cinco o más, para grupos grandes
Material: No se necesita material

Los jugadores se sientan en círculo. Se nombra un líder del juego que señala a cualquier jugador del círculo y recita la primera mitad de un „poema“ aún desconocido, por ejemplo: „No hay bosque sin ciervo...“. La persona a la que se dirige debe responder ahora con una rima, por ejemplo: „No hay pastel sin té...“.

Lo importante de este juego es que las palabras „no" y „sin" deben aparecer siempre en cada línea de estos poemas de dos versos. Además, la última palabra de la segunda línea siempre debe rimar con la última palabra de la primera línea. Si el jugador abordado ha respondido con una rima correcta, puede llamar a un nuevo jugador con el primer verso de un nuevo „poema".

Quien no encuentre una rima en un tiempo razonable queda eliminado. El último que quede en pie será el ganador y podrá llamarse Johann Wolfgang von Müller...

333. Números al ritmo

Jugadores: Cinco o más, para grupos grandes
Material: No se necesita material

„Números al Ritmo" es un juego de reacción para grupos grandes que resulta muy divertido. Todos los jugadores se sientan en círculo. La tarea de todo el grupo de jugadores es completar cuatro secuencias de movimientos específicos simultáneamente y con un ritmo común. Estos cuatro movimientos deben practicarse brevemente antes de que empiece el juego: Palmadas en los muslos con ambas manos, palmadas con ambas manos, chasquidos con el pulgar y el dedo corazón de la mano derecha, chasquidos con el pulgar y el dedo corazón de la mano izquierda. A continuación, se cuentan los números por turnos. El número que recibe cada jugador al principio no está vinculado a la persona, sino a la silla. Esto es muy importante para el resto del juego. El jugador con el número 1 es el líder del juego y éste comienza. Todos los jugadores se dan palmadas en los muslos, aplauden, chasquean la mano derecha y chasquean la mano izquierda. Mientras el líder del juego chasquea la mano derecha, dice su propio número en voz alta, es decir, „uno". Cuando chasquea con la mano izquierda, debe decir otro número, por ejemplo „doce". El jugador con el número 12 debe prestar ahora mucha atención. El ritmo de las cuatro secuencias de movimiento no se interrumpe, sino que continúa con precisión. Cuando llega el clic, primero debe gritar su propio número (12) y luego gritar un nuevo número. Esto significa que otro jugador tiene que reaccionar. Pero no inmediatamente, sino cuando se produzca el clic. Lo difícil de este juego son los movimientos rítmicos, en los que hay que llamar a los dos números exactamente al mismo tiempo que el clic. ¡Y es fácil cometer errores! Cualquiera que reaccione incorrectamente o no siga el ritmo adecuado ocupa el lugar del anterior líder de la partida, cada uno se desplaza a su lugar y ahora recibe el número de su nueva silla. El nuevo número 1 puede volver a empezar en un nuevo juego. Alternativamente, también se pueden cobrar las confiscaciones en caso de errores. Acuerda la duración del juego antes de que empiece.

334. Mikado

Jugadores: Dos o más
Material: palos de Mikado

Preparación del juego y objetivo del juego:
El juego Mikado consta normalmente de 31 palos. El objetivo del juego es hacerse con el mayor número posible de valiosos palos con mano firme. Puedes sumar los puntos que recibe cada jugador en función de sus palos, ronda a ronda, para determinar un ganador global. Sin embargo, también puedes jugar una ronda cada vez para determinar el ganador de esa ronda.

El valor de los diferentes palos Mikado:
MIKADO (mayoritariamente azul) = 20 puntos
MANDARÍN = 10 puntos (amarillo-negro o rojo/azul/rojo/azul/rojo)

BONO (naranja o azul/rojo/azul) = 5 puntos
SAMURAI (verde o azul/amarillo/rojo) = 3 puntos
KULI (rojo o azul/rojo) = 2 puntos
Si sumas los valores de los 31 palos, obtienes 145 puntos.

Desarrollo del juego:
Los 31 palos se cogen con la mano de forma que el puño quede apoyado sobre el tablero de la mesa, pero los palos sobresalgan por la parte superior. A continuación, el puño se abre de repente para que los palos caigan sobre la mesa de forma totalmente desordenada. El jugador que ha lanzado los palos puede empezar a retirarlos. Intenta quitar un palo cada vez con los dedos sin mover otro palo. Esto es a veces fácil, pero a veces muy difícil. Está permitido presionar la punta de un palo para que se incline hacia arriba. En cuanto un jugador atrapa un MANDARÍN, puede utilizar uno de estos palos para ayudarle a despejar la mesa, lo que facilita mucho las cosas.

Si puedes hacerte con el MIKADO, estás de suerte:
1. Tienes el palo con el mayor número de puntos.
2. Si la situación es desfavorable podrás utilizar el MIKADO para "lanzar" la pila de palos hasta tres veces para conseguir una mejor posición.
3. Se te permite levantarst de tu asiento al despejar, algo que un jugador sin MIKADO no puede hacer..

La regla básica es que un jugador puede despejar y tomar posesión de un palo tantas veces como sea necesario hasta que se produzca un „tambaleo". Entonces es el turno del siguiente jugador.

Fin del juego:
El juego termina cuando se han eliminado todos los palos. El jugador con la puntuación más alta gana. Puede lanzar los palos para la siguiente partida. Se puede acordar antes del inicio que se repita un lanzamiento si ha sido malo.

Nota: También hay otras reglas de Mikado que puedes jugar en cualquier momento.

335. ¡Juego, set y partido!

Jugadores: Tres y más
Material: Un juego de palabras sin material

En este juego de palabras, uno de los jugadores empieza una frase con una palabra cualquiera. Ahora, el siguiente jugador debe encontrar una segunda palabra para esa palabra inicial, de modo que la frase continúe con sentido. El tercer jugador repite las dos primeras palabras y añade una tercera a la frase. Palabra a palabra, se crea una frase cada vez más larga, que, por supuesto, también puede tener oraciones subordinadas. Mientras un jugador aún pueda añadir una palabra a la frase, permanece en el juego. Si nadie sabe más palabras, queda eliminado. Si nadie sabe más palabras, o si se acaba la frase, comienza una nueva ronda.

Ejemplo:
Un
Un coche
Un coche se
Un coche se dirige
Un coche se dirige a
Un coche se dirige a Hamburgo,

336. El juego de palabras con letras

Jugadores: Tres y más
Material: Sin material

El juego tiene varias rondas. En cada ronda se elige una letra del alfabeto. Cada jugador tiene ahora la tarea de encontrar lo más rápidamente posible una palabra en la que aparezca esa letra tantas veces como sea posible. Tras un breve periodo de deliberación, cada uno dice la palabra que ha encontrado. El ganador es, por supuesto, quien tenga más letras en su palabra. Por supuesto, también puedes elegir una sílaba en lugar de una letra, como „au", „ei", „en", „sch" o „ch".

Ejemplos:
A: Panamá = 3 x A
T: Stuttgart = 4 x T
Ch: Chichón = 2 x Ch
O: Locomotora = 3 x O

337. Mis matrículas son flores

Jugadores: Tres y más
Material: Sin material

Este juego es ideal para un viaje en coche cuando los pasajeros corren el riesgo de aburrirse. El objetivo es encontrar palabras de una categoría predeterminada utilizando las letras de una matrícula de coche. Kurt dice, por ejemplo „¡Mis matrículas son flores!" Después se ponen de acuerdo sobre una matrícula de coche y añaden a cada letra el nombre de una flor. La primera persona que diga los nombres de flores que coincidan puede elegir una nueva categoría, por ejemplo, nombres de pila, países, ciudades, animales, cantantes, marcas de coches, bebidas, etc. Entonces se acuerda un nuevo número de matrícula, y todo el mundo ya está pensando...

Ejemplos de flores:

Matrícula: VTL-45: Violeta, **T**ulipán, **L**irio

338. La interminable historia divertida

Jugadores: Tres y más
Material: Sin material

En este juego no hay ganadores ni perdedores, sólo mucha diversión. ¡Todo lo que tienes que hacer es inventar una historia divertida! Un jugador empieza y dice la primera frase. A continuación, el segundo jugador añade la siguiente frase a la historia fantástica. El juego continúa así, y al cabo de muy poco tiempo se crea una historia increíble con muchos personajes, aventuras y héroes. Si se dispone de una grabadora de casete, se puede grabar la historia creada espontáneamente para volver a escucharla más tarde. Sin duda, ¡un placer creativo y fantástico!

Ejemplo: ...Un domingo por la tarde, Gregor, el mago, decidió salir a dar un paseo. Se puso unos pantalones morados y se colocó unas gafas gruesas para que no le reconocieran...

339. Mundo loco

Jugadores: Un grupo grande
Material: Sillas

Todos los jugadores se sientan en círculo. Se designa a un jugador como jefe de juego. A continuación, algunos jugadores son enviados fuera de la sala para que el jefe de juego pueda explicar el juego a los que se quedan: Se supone que todos deben jugar „a lo loco". Y así es como funciona: a cada jugador le hace una pregunta uno de los jugadores que esperan fuera. El primer jugador puede dar una respuesta sin sentido. Pero a partir del segundo jugador y de la segunda pregunta, las cosas cambian. El segundo jugador responde a la pregunta que se le hizo al primero. El tercer jugador responde a la segunda pregunta, el cuarto a la tercera y así sucesivamente. De modo que siempre respondes a la pregunta anterior, lo más discretamente posible, pero lo más sensatamente posible. Ahora se hace entrar uno a uno a los jugadores que esperan fuera de la puerta. Deben hacer a cada jugador una pregunta de su elección y averiguar qué „enfermedad" padece todo el grupo.

Un ejemplo:
1ª pregunta: „¿Dónde naciste?"
Respuesta 1er jugador: „Tengo hambre". (sin sentido)
2ª pregunta: „¿Cómo se llama el Canciller Federal?"
Respuesta 2º jugador: „En Hamburgo".
3ª pregunta: „¿Qué te gusta comer?"
Respuesta 3er jugador: „Bueno, Helmut Kohl, ¿no?
Con una respuesta así, la „enfermedad" puede descubrirse rápidamente. Si superas una ronda de preguntas, podrás hacerte el loco. Porque ahora el siguiente jugador está invitado a entrar...

340. Imitar a los animales

Jugadores: Tres y más
Material: Sin material

Hay que adivinar animales en este divertido juego de adivinanzas. Cada jugador, por turnos, tiene la tarea de imitar a un animal razonablemente conocido. Se le permite utilizar la cabeza, los brazos, las manos y la voz. Cualquier palabra explicativa o insinuante está estrictamente prohibida. Quien adivine el animal que busca recibe un punto, al igual que el „actor animal". En la primera ronda, el juego sigue siendo muy fácil, ya que los burros o los elefantes, por ejemplo, son muy fáciles de imitar. Sin embargo, el juego se vuelve más divertido y emocionante en cada ronda, cuando es el turno de los erizos, las focas, los camellos o los pulpos. Quien tenga más puntos después de 10 o 20 rondas será el ganador final. Este juego es adecuado para grupos grandes.

341. ¿Apuestas a que...?

Jugadores: Tres y más
Material: caramelos o similar.

¡Un juego para el coche! Hace que un viaje largo sea una experiencia agradable para todos los pasajeros. Este juego es tan sencillo como emocionante. Antes de que empiece el juego, cada jugador necesita primero un número considerable de caramelos para hacer una apuesta. Por turnos, cada jugador pide ahora a todos los demás que hagan una apuesta que tenga que ver con el viaje en coche. Por ejemplo, puede apostar: „¡Apuesta a que pasaremos por debajo de un puente en el próximo minuto!". O: „¡Puedes apostar a que nos adelantará un Mercedes en el próximo minuto!". Los jugadores pueden rechazar una apuesta que se les ofrezca una vez, pero deben aceptar la siguiente. La apuesta siempre la determina el jugador que está apostando en ese momento. Si apuesta un caramelo, todos los demás deben apostar también un caramelo. Si el jugador pierde su apuesta, debe pagar a todos un caramelo de su posesión; si gana, recibe un caramelo de cada jugador. La apuesta también puede aumentarse en función de tu apetito y riesgo. Al final, el ganador de la competición es el que tiene más dulces. ¡Las apuestas muy pequeñas están prohibidas!

342. El silencio es oro

Jugadores: Tres y más
Material: Sin material

En este juego no tienes que hacer nada, ¡pero ése es exactamente el problema! Cuando se te da una orden, ningún otro jugador puede hacer un solo sonido o ruido. El primero que perturbe el silencio, ¡ha perdido! A primera vista parece muy sencillo, pero en realidad es bastante difícil. Muchos jugadores tienen que reírse al poco tiempo. Por supuesto, también puedes obligar a tus compañeros a emitir un sonido o ruido haciendo muecas silenciosas. Pero tienes que tener cuidado de no hacer ruido tú mismo. Por cierto, ¡un ruido sólo es un ruido cuando puede ser oído claramente por todos! „¡En sus marcas, listos, callados!" Puedes organizar tantas rondas como quieras.

343. ¿Qué ha desaparecido?

Jugadores: Tres y más
Material: Diez piezas de material de juego, tela

Este juego es uno de los llamados juegos de Kim. Un jugador es el maestro del juego, todos los demás jugadores tienen que adivinar. En primer lugar, el maestro de juego selecciona diez piezas diferentes del material de juego de la colección de juegos, por ejemplo, piezas de juego de diferentes colores, cartas individuales, dados, palos de Mikado, etc. Estos objetos se colocan ahora en una pequeña superficie de manera que sean claramente visibles, sin que los demás jugadores puedan verlos, y luego se cubren con la tela.

Se llama a todos los jugadores a la mesa. El maestro de juego levanta ahora el paño durante 1 o 2 minutos. Los jugadores tienen ahora tiempo para memorizar los objetos. Entonces tienen que volver a mirar hacia otro lado o alejarse. El maestro de juego retira ahora uno de los objetos, pide a todos que se sienten y vuelve a levantar la tela. La primera persona que diga qué objeto falta gana el primer juego. Pero ya se está preparando un nuevo juego... Como variantes, puedes aumentar el número de artículos y acortar o alargar los tiempos de observación.

344. Declaración de testigos

Jugadores: Tres y más
Material: cUn periódico o un libro ilustrado

Este juego también pertenece a los llamados juegos de Kim. Un jugador es el maestro del juego, todos los demás jugadores tienen que adivinar. El líder del juego selecciona una imagen, foto u otra ilustración de un periódico o libro ilustrado. A continuación, la muestra a todos los demás jugadores (los testigos) durante unos dos minutos. Después se da la vuelta y se guarda. Ahora un jugador sale por sorteo y tiene que describir el dibujo, tan bien como pueda. Cuantos más detalles puedan dar, mejor. Como variante, también puedes acordar que todos los jugadores describan la imagen por escrito. Gana quien lo haga mejor al cabo de cierto tiempo (el líder del juego lee las descripciones en voz alta). También es interesante mostrar una imagen muy brevemente. Aquí puedes analizar claramente las habilidades de memoria y percepción de los jugadores.

345. Exploración

Jugadores: Tres y más
Material: Varias partes del material del juego, bolsas, papel y bolígrafos

Este juego es uno de los llamados juegos de Kim. Un jugador es el maestro del juego, todos los demás jugadores tienen que adivinar. El maestro de juego selecciona ahora unos 10 objetos del material de juego de la colección de juego o elige 10 objetos de la casa. Éstos se colocan en la bolsa. Ahora cada jugador debe meter la mano en la bolsa y palpar los objetos con las manos. Luego escribe en su trozo de papel lo que ha palpado y la bolsa pasa al siguiente jugador, que hace lo mismo. Cuando todos los jugadores hayan examinado el contenido de la bolsa, el juego habrá terminado. Ahora el maestro de juego presenta los objetos. Quien más haya adivinado, gana el juego. Una variante interesante de este juego de Kim consiste en que el maestro del juego entrega al primer jugador un número determinado de piezas de juego (que tienen todas la misma forma). Este jugador debe ahora -al igual que el resto de jugadores que le siguen- simplemente palpando calcular el número de piezas.

346. Olor Kim

Jugadores: Tres y más
Material: Varios objetos perfumados, tela para vendar los ojos

Este juego es uno de los llamados juegos de Kim. Un jugador es el maestro del juego, todos los demás jugadores tienen que adivinar. El primer jugador tiene los ojos vendados. A continuación, el maestro del juego les pone bajo la nariz todo tipo de objetos, por ejemplo, un jabón, una manzana, una flor, perfume, pan, especias, una cebolla o un libro viejo. Es el turno de un jugador hasta que „huele“ un error. Entonces es el turno del siguiente jugador, al que, por supuesto, no se le permitió ver los objetos de antemano. Quien adivine más cosas seguidas tiene mejor olfato y gana el juego.
Nota: Nunca dejes que huelan cosas picantes o peligrosas.

347. Los muebles errantes

Jugadores: Tres y más
Material: El juego debe desarrollarse en una habitación en la que aya algunos muebles.

Este juego es uno de los llamados juegos de Kim. Un jugador es el maestro del juego, todos los demás jugadores tienen que adivinar. En primer lugar, todos los jugadores memorizan la posición o ubicación de todos los muebles de la habitación. Esto incluye también las cosas que están sobre la mesa o colgadas en la pared, como cuadros o similares. El tiempo para ello no debe superar los 3 minutos. A continuación, todos los jugadores abandonan la sala y el maestro de juego puede cambiar ahora la posición o ubicación de un objeto o mueble. El cambio puede ser mínimo, pero debe ser claramente visible. Ahora todos los jugadores están invitados a participar. El primero que descubra el cambio será el próximo maestro de juego. Alternativamente, puedes acortar el tiempo de observación o acordar que se cambie más de un elemento.

348. ¡Escucha con atención!

Jugadores: Tres y más
Material: Grabadora de casete

Este juego es uno de los llamados juegos de Kim. Un jugador es el maestro del juego, todos los demás jugadores tienen que adivinar. El maestro de juego debe hacer algunos preparativos para este juego. En primer lugar, necesita una grabadora de casete con micrófono incorporado. Utiliza este dispositivo para grabar unos 10 sonidos diferentes antes de que empiece el juego. Cada sonido no debe durar más de 10 - 15 segundos. Cuando todos los jugadores se hayan reunido, se reproduce el primer sonido. El primer jugador que lo adivine correctamente gana un punto. El ganador es el jugador con más puntos al final. Nota: Si quieres perfeccionar esta forma de Kim, también puedes presentar sonidos ya preparados de los llamados CD de sonidos. También serían interesantes varios sonidos de pájaros, que también están disponibles en CD.

349. El ojo Kim

Jugadores: Tres y más
Material: Periódicos, revistas, catálogos, tijeras

Este juego es uno de los llamados juegos de Kim. Un jugador es el maestro del juego, todos los demás jugadores tienen que adivinar. Antes de que empiece el juego, el líder del juego recorta los ojos de personajes famosos de los periódicos y revistas, los pega en un trozo de papel y escribe el nombre de la persona en el reverso de cada uno. Ahora se presenta la primera imagen de los ojos. El primer jugador que adivine el famoso al que pertenecen los ojos obtiene un punto. A continuación se muestra la siguiente imagen. El que tenga más puntos al final es el ganador del juego.

350. Reconocer las manos

Jugadores: Tres o más (cuantos más, mejor)
Material: tela para vendar los ojos

Este juego es uno de los llamados juegos de Kim.

A un jugador se le vendan los ojos. A continuación, todos los demás jugadores -uno tras otro- se colocan delante de este jugador „con los ojos vendados“ y se dejan tocar las manos por éste. Cada vez que el „ciego“ palpa un par de manos, tiene que decir a quién pertenece. Aunque adivine mal, la solución correcta sólo se revela al final. Quien adivine correctamente más pares de manos gana el juego. También puedes adivinar orejas, narices, pies o pelo.

Y ahora, ¡diviértete jugando!

1. Človeče, nehnevaj sa!

Jedna z najobľúbenejších rodinných hier.

Hráči: dvaja až štyria
Obsah: hrací plán „ Človeče, nehnevaj sa! “,
4 panáčiky Halma rovnakej farby pre každého hráča,
1 kocka

Cieľ hry:
Každý hráč sa snaží čo najrýchlejšie pomocou hádzania kocky presunúť svoje 4 hracie figúrky na 4 cieľové políčka.

Príprava a priebeh hry:
Každý hráč umiestni svoje 4 hracie figúrky na rohové políčka rovnakej farby. Potom hodí postupne každý hráč jeden krát kockou. Hru začína hráč, ktorý hodil najvyššie číslo. Pokiaľ ešte nemáte figúrku v hre, môžete hodiť kockou trikrát, aby ste získali číslo „6“. Koľkokrát hráč hodí „6“, toľkokrát môže vstúpiť novou figúrkou do hry. Po hodení čísla „6“, môže hráč hádzať ešte raz. Po druhom hode musí hráč posunúť figúrku zo štartovacieho políčka („S“) vpred,v smere hry o toľko políčok,aké číslo mu ukázala kocka.
Ak prídete na políčko, ktoré je už obsadené súperovou figúrkou, môžete ju vyhodiť z hry. Vráti sa na svoje rohové pole a do hry sa môže vrátiť len vtedy, keď hráč, ktorému bola figúrka vyhodená, hodí kockou číslo „6“.
Vlastné figúrky a figúrky ostatných hráčov môžu byť preskočené, pričom preskočené políčka sa tiež započítavajú. Štyri štvorce označené hviezdičkami sú tzv. odpočinkové lavičky. Na týchto miestach nesmú byť súperove figúrky vyhodené. Môžu byť však kedykoľvek preskočené.pričom preskočené políčko sa započítava. Na tzv. odpočinkovej lavičke môže byť najviac jedna figúrka.

Koniec hry:
Víťazom je hráč, ktorý ako prvý presunie svoje 4 figúrky do cieľového políčka. Zvyšní hráči môžu v hre pokračovať, kým sa svoje figúrky tiež presunú do cieľa.

---

2. Človeče, nehnevaj sa! – 2 x 2

Vo dvojici sme silnejší!

Hráči: Štyria
Obsah: hrací plán „ Človeče, nehnevaj sa! “,
4 panáčiky Halma rovnakej farby pre každého hráča,
1 kocka

ZCieľ hry:
V tomto variante hry „ Človeče, nehnevaj sa! “ hrajú spolu dvaja do kríža oproti sebe sediaci hráči a snažia sa vyhrať nad druhou dvojicou oproti sebe sediacich spoluhráčov.

Príprava a priebeh hry:
Rozmiestnenie figúrok ako aj základné pravidlá hry sú rovnaké ako pri prvom variante hry „ Človeče, nehnevaj sa! (1) “ Zmeny v tomto variante hry:
1. Hráči sediaci do kríža oproti sebe hrajú spolu ako partneri. Nemôžu si navzájom vyhodiť figúrky.
2. Ak prehliadne súper možnosť vyhodenia figúrky, musí odstrániť svoju figúrku z hry.
3. Na políčku tzv. Odpočinková lavička (políčko označené hviezdičkou) môžu mať figúrku naraz obaja spoluhráči – avšak iba po jednej figúrke. Protihráč môže tieto políčka preskočiť.

Koniec hry:
Víťazom hry sa stáva tandem hráčov, ktorý prvý umiestni 8 figúrok do cieľa.

---

3. Mlyn

Jedna z najstarších stolových hier

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán „Mlyn“,
9 čiernych a 9 bielych hracích figúrok (kameňov)

Cieľ hry:
Šikovným umiestňovaním a premiestňovaním vlastných figúrok vytvárať „mlyny“ - 3 za sebou idúce figúrky a vyradiť protihráčovi čo najviac jeho figúrok. Druhá možnosť ako vyhrať hru je, uväzniť súpera tak, aby nemohol pohybovať svojimi figúrkami.

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hry sa figúrky nachádzajú mimo hracieho plánu. Hrací plán tvoria 3 štvorce, jeden v druhom, ktorých stredy sú navzájom prepojené. Tým sa vytvorí 16 čiar rôznych dĺžok, každá s troma „bodkami“, ktoré keď sú vyplnené figúrkami rovnakej farby tvoria "mlyn". Celkovo je tu 24 rohov alebo priesečníkov. Hráči si rozdelia 9 čiernych a 9 bielych figúrok. (farbu si hráči pred hrou vylosujú a po každej hre si farby figúrok vymenia). Hru začína hráč s bielymi figúrkami. Striedavo ukladajú na body hracieho plánu vždy jednu figúrku a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje figúrky, teda vytvorili mlyn. Súper sa tomu snaží zabrániť umiestňovaním svojich figúrok medzi ne. Podarí sa niektorému z hráčov vytvoriť MLYN, vyradí (vymelie) z hry 1 protihráčovu figúrku, ktorú si sám vyberie. Nesmie to však byť figúrka z už vytvoreného mlyna. Keď majú obaja hráči vyložené všetky figúrky na hracom pláne, hra pokračuje posúvaním každej figúrky o jedno políčko ďalej pozdĺž spojovacích čiar. Stále sa snažíme stavať Mlyn, a tak pripravovať protihráča o ďalšie a ďalšie jeho figúrky. Posúvaním jednej figúrky z hotového mlyna na najbližší voľný bod môžeme otvoriť mlyn a potom ďalším ťahom vytvoriť nový mlyn, čím vyradíme z hry ďalší nepriateľský kameň. Dobrou stratégiou je premyslieť si také ťahy, aby sa dalo spojiť viacero mlynov, a potom má hráč výhodu, že jedným ťahom otvorí jeden mlyn a druhým zatvorí, pričom môže zakaždým vyradiť jeden protihráčov kameň z hry. Napr. **Dvojitý mlyn** - dva susedné alebo nad sebou umiestnené mlyny majú jeden spoločný kameň

Skákanie
Ak jednému z hráčov zostanú posledné tri figúrky, môže s nimi skákať na ľubovoľné miesto a pokúsiť sa zabrániť súperovi v zatvorení mlyna. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj Mlyn.

Koniec hry:
Prehrá ten, komu zostanú len dve figúrky, nakoľko z nich už nie je možné vytvoriť mlyn. Hra končí aj vtedy, ak jeden z hráčov nemôže otvoriť mlyn či hýbať svojimi figúrkami, nakoľko mu jeho protihráč zatarasil cestu.

---

4. Dáma

Známa,zábavná hra zo stredoveku

Hráči: Dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
2 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Cieľ hry:
Cieľom hry je chytiť všetky súperove dámy alebo chytiť súpera do pasce, aby nemohol vykonať žiadny ťah.

Príprava a priebeh hry:
Hráči si vyžrebujú farbu figúrok. Následne si každý hráč rozostaví svojich 12 figúrok na čiernych políčka do prvých troch radov na svojej strane hracieho plánu. Hru začína hráč s bielymi figúrkami.

Posúvanie
Hráči striedavo poťahujú svojimi figúrkami. Pri bežnom ťahu posúva hráč jednu zo svojich figúrok v diagonálnom smere po čiernych voľných políčkach o jedno políčko vpred. Políčka, na ktorých sa už nachádza jedna hráčova alebo súperova figúrka, nemôžu byť obsadené. S bežnou figúrkou sa môže pohybovať len dopredu.

Skákanie a Vyhadzovanie
Ak počas ťahu stojí v ceste súperova figúrka za ktorou sa nachádza voľné čierne políčko,musí hráč túto súperovu figúrku preskočiť a z hry ju vyhodiť. Jednou figúrkou je možné v jednom ťahu popreskakovať a povyhadzovať viaceré súperove figúrky, ak sa medzi nimi nachádzajú voľné čierne políčka.

Dôležité: Vlastné figúrky nie je dovolené preskakovať!

Získanie dámy
Ak sa podarí hráčovi dostať figúrku na druhú stranu šachovnice, získa dámu. Dáma sa vytvorí tým, že sa na figurku umiestni ešte jedna figúrka vlastnej farby, teda vznikne "dvojposchodová figúrka", prípadne sa zoberie dáma alebo iná figúrka zo šachových figúrok. Dáma sa môže na šachovnici pohybovať dopredu alebo dozadu.

Čo smie dáma?
1. Dáma sa môže pohybovať po čiernych políčkach na šachovnici dopredu alebo dozadu o ľubovoľný počet voľných polí.
2. Môže vyhodiť jednu alebo viac figúriek. Môže sa priblížiť aj z väčšej vzdialenosti, t.z, že medzi ňou a figúrkou, ktorú vie vyhodiť, môže byť aj viacero voľných políčok. Počas ťahu môže byť teda dáma blokovaná len dvoma za sebou stojacimi figúrkami protihráča alebo okrajom hracieho plánu.
3. Aj dáma, podobne ako obyčajná figúrka môže byť vyhodená

Ďalšie pravidlá
Skákanie je v hre povinné. Ak hráč prehliadne, že mal v danom ťahu skákať, príde o figúrku, ktorou neskákal. Dáma má v skákaní prednosť.

Koniec hry:
Hra končí, keď jeden z hráčov zobral tomu druhému všetky figúrky. Hra tiež končí zablokovaním súperových figúrok tak, keď tento nemôže s nimi viac hýbať, nemá žiaden možný ťah. Remízou hra končí vtedy, ak každý hráč má napr. už len jednu dámu a ani jeden z hráčov ju nechce umiestniť tak, aby ju súper mohol vyhodiť.

5. Žravá dáma

Dáma naopak.

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma",
2 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Tento variant hry má rovnaké pravidlá ako Dáma (4), ale cieľom hry je čo najrýchlejšie prísť o všetky svoje figúrky. Hráč vyhráva aj vtedy, ak nemôže urobiť žiadny ťah a má všetky svoje figúrky zablokované. Skákanie zostáva v tomto variante hry povinné.

6. Pyramídová dáma

Kto vytvorí najrýchlejšie pyramídu?

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma",
10 čiernych a 10 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:
Každý z hráčov dostane 10 figúrok rovnakej farby a takto ich rozostavia na hrací plán do tvaru pyramídy

Čierne na: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 a D4.

Biele na: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 und E5.

Hrá sa na čiernych políčkach hracieho plánu. Cieľom hry je premiestniť figúrky do rovnakeho postavenia (do tvaru pyramídy) na druhú stranu herného plánu. Figúrky sa môžu posúvať len o jedno políčko diagonálne dopredu. Ak sa pred figúrkou nachádza súperova figúrka a najbližšie políčko za ním je voľné, môže sa preskočiť. Preskočená figúrka zostáva v hre, figúrky medzi sebou nebojujú.

Koniec hry:
Vyhráva hráč, ktorý ako prvý presunie svoje figúrky do tvaru pyramídy na druhú stranu hracieho plánu

7. Zbojnícka dáma

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma",
12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:
Hrá sa na čiernych políčkach hracieho plánu. Cieľom hry je premiestniť figúrky na druhú stranu herného plánu. Figúrky sa môžu posúvať len o jedno políčko diagonálne dopredu. Ak sa pred figúrkou nachádza súperova figúrka a najbližšie políčko za ním je voľné, môže sa figúrka preskočiť. Je tiež možné cik-cak preskakovanie. Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, zostáva v hre naďalej.

Koniec hry:
Vyhráva hráč, ktorý ako prvý presunie svoje figúrky na druhú stranu hracieho plánu. Hra tiež končí zablokovaním súperových figúrok tak, keď tento nemôže s nimi viac hýbať, nemá žiaden možný ťah.

8. Boj o kotol

Napínavý súboj na šachovnici

Hráči: dvaja
Obsah: achovnicový hrací plán „Dáma",
12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:
Figúrky sú rozostavené ako v bežnej hre Dáma v 3 radoch na každej strane hracej plochy, len na tmavých políčkach. Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, zostáva v hre naďalej. Figúrky sa môžu posúvať vždy len o jedno políčko dopredu. Jedna alebo viac súperových figúrok musia byť tak obkľúčené, aby sa nemohli pohybovať, teda aby súper nemal žiaden možný ťah. Figúrky môžu byť odstránené z hracej plochy, ak už neexistujú žiadne možnosti spojenia s vlastným figúrkami, t. j. keď sú všetky figúrky okolo nich len súperove figúrky a existuje len záloha z okraja hracej plochy. V prípade, že sú figúrky síce obkľúčené a už sa nemôžu pohybovať, no niektorá z týchto figúrok stále susedí aj s vlastnou figúrkou, nepovažuje sa táto figúrka ešte za neaktívnu, neschopnú hry.

Koniec hry:
Víťazom sa stáva hráč, ktorému sa podarí šikovným spôsobom obkľúčiť figúrky protihráča.

9. Rímska dáma

Talianska verzia hry Dáma

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma",
12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:
Podobne ako v základnej hre Dáma sa aj v tomto variante, známeho už v 16.storočí, hrá s 12-timi figúrkami. Figúrkami sa poťahuje len smerom dopredu. Zároveň platia tieto pravidlá:
1. Dámy môžu byť vyhodené len dámami protihráča. Dáma sa samozrejme môže pohybovať vpred i vzad. Nemôže byť vyhodená bežnou figúrkou.
2. Vyhadzovanie je povinné! Pritom platí nasledovné: ťah musí byť uskutočnený dámou resp. figúrkou,ktorá môže zachytiť čo najviac figúrok súpera.

10. Anglická dáma

Anglická verzia obľúbenej hry.

Hráči: Zdvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma",
12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:
Zaujímavosťou tohto typu hry je, že sa dáma môže pohybovať nielen dopredu a dozadu po diagonálnych líniách, ale môže aj po vodorovných a zvislých čiarach. Inak platia bežné pravidlá hry Dáma.

11. Francúzska dáma

Zvedavá dáma

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
12 čiernych a 12 bielych hracích figúrok

Príprava a priebeh hry:
Podobne ako v základnej hre Dáma sa aj v tomto variante, hrá s 12-timi figúrkami. Figúrkami sa môže posúvať len smerom dopredu. Avšak, vyhadzovať sa môže len dozadu. Figúrky, ktoré sa dostanú na druhú stranu šachovnice, sa premenia na dámy, ktoré sa môžu pohybovať dopredu, dozadu a brať. Inak platia bežné pravidlá pre dámu.

12. Hasami Yogi

Stará japonská spoločenská hra, Hasami znamená “sendvičovanie”

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
8 čiernych a 8 bielych hracích figúrok

Cieľ hry:
Vytvorenie radu štyroch figúriek

Príprava a priebeh hry:
Každý hráč dostane 8 figúriek rovnakej farby a umiestni ich na 8 políčok prvého riadku hracej dosky. Tento prvý riadok je základnou líniou. Hráči sa striedajú v posúvaní jednej figúrky v každom smere. Dopredu, doľava, doprava a tiež dozadu - nikdy však nie diagonálne ako v šachu, či v hre Dáma. V jednom smere sa môžete pohybovať aj cez niekoľko políčok, pokiaľ sú voľné. Musíte sa však zastaviť pred už obsadeným políčkom. Ak je toto pole obsadené súperom a políčko za ním je voľné, môže byť v nasledujúcom ťahu táto figúrka preskočená. Figúrka sa však v tomto prípade nevyhadzuje. Každý z hráčov sa snaží vytvoriť rad štyroch figúrok. Zároveň sa snaží zabrániť súperovi, aby si ho vytvoril on. Rad môže byť vytvorený horizontálne, vertikálne a diagonálne. Žiadna zo štyroch figúrok však nesmie byť v prvom rade hracej dosky (na základnej línii). Ak sa podarí obkľúčiť súperovu figúrku štyrmi vlastnými figúrkami (diagonálne susediace políčka sa nepočítajú), obkľúčená figúrka môže byť odstránená z hracej plochy.

Koniec hry:
Víťazom hry sa stáva hráč, ktorému sa podarí vytvoriť rad štyroch figúrok, alebo ten,kto vezme súperovi aspoň 5 figúrok.

13. Vlk a ovce

Kto je múdrejší - Vlk alebo ovce?

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
1 čierna 4 biele hracie figúrky

Príprava a priebeh hry:
Jeden z hráčov dostane čiernu figúrku - to je vlk. Druhý hráč dostane 4 biele figúrky - to sú ovce. Cieľom oviec je obkolesiť vlka, aby sa nemohol hýbať. Vlk sa snaží preraziť reťaz s ovcami. Jeho cieľom je, dostať sa na druhú stranu hracieho poľa. Hrá sa na tmavých políčkach hracieho plánu. 4 biele figúrky (ovce) sa rozostavia na 4 tmavé políčka v prvom rade hracieho planu. Čierna figúrka (vlk) stojí v prvom rade na opačnej strane, na tmavom rohovom políčku hracieho plánu. Hru začína vlk. Hráči sa striedajú v ťahoch. Hráč s ovcami sa môže ľubovoľne rozhodnúť, ktorou figúrkou bude ťahať. Vlk sa môže posúvať vpred a vzad, ovce len vpred.

Skákanie nie je povolené. Vlk vyhrá, keď prerazí reťaz s ovcami. Ovce vyhrajú, keď vlka obkľúčia tak, že sa nemôže hýbať.

14. Žaby a korytnačky

Kto skáče šikovnejšie - žaby alebo korytnačky?

Hráči: dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
3 čierne a 3 biele hracie figúrky

Príprava a priebeh hry:
Rozostavenie figúrok:

3 biele figúrky na políčka D8 – D7 – D6,
3 čierne figúrky na D3 – D2 – D1.

Začína hráč s bielymi figúrkami. Hráči striedavo ťahajú, každý po jednom ťahu. Pokiaľ je to možné, pohybuje sa len vpred t.j.smerom k súperovi. Súperove figúrky sa môžu aj preskakovať, ale len vtedy, ak sa nachádzate priamo pred nimi a políčko za danou figúrkou je je voľné. Ak už nie je možné ťahať dopredu, musíte ťahať dozadu alebo skákať vzad. Víťazom je ten, kto ako prvý obsadí 3 štartovacie políčka súpera

15. Rohová dáma

Hráči: Dvaja
Obsah: Šachovnicový hrací plán „Dáma“,
9 čiernych a 9 bielych hracích figúrok

Cieľ hry:
Každý hráč sa snaží ako prvý obsadiť 9 súperových rohových políčok svojimi figúrkami. Príprava a priebeh hry: Hrací plán je položený tak, aby obaja hráči mali pred sebou roh s tmavým štvorcom. Na tmavé štvorce sa rozmiestni 9 figúrok. 1 figúrku do rohu a 3 prípadne 5 do dvoch radov pred ňou. Striedavo sa ťahá vždy jednou figúrkou o jedno políčko vpred prípadne do strany. Ťah vzad nie je možný. V hre sa nevyhadzuje. Súperove figúrky môžu byť preskočené, ak je za nimi voľné políčko. Vlastné figúrky sa nemôžu preskakovať.

Koniec hry:
Víťazom je hráč, ktorý ako prvý obsadí 9 políčok protihráča.

16. Jednoduchá šaráda

Hra, ktorá prinesie na každý večierok trochu zábavy navyše.

Hráči: dvaja a viac
Obsah: papier a pero

Šarádu môžu hrať aj len dvaja hráči, ale je to oveľa zábavnejšie. ak hrá viac hráčov a vytvoria dve rovnaké skupiny. Hra je vhodná aj pre väčšie skupiny 8-16 osôb. Každá skupina vymyslí ľubovoľný počet pojmov (pes, sneh hríb, kufor atď...) a napíše ich najlepšie každý zvlášť na malé papieriky. Postupne sa hráči striedajú a pantomimicky predvádzajú jednotlivé pojmy. Nie je dovolené hovoriť, písať do vzduchu, nesmú sa používať žiadne predmety ani sa na ne nesmie ukazovať. Mím zo skupiny A vylosuje pojem zo skupiny B. Skupina B. ho musí zahrať svojmu tímu ,ktorý ho musí uhádnuť v stanovenom časovom limite. Ideálna je jedna minúta. Skóre sú sekundy potrebné na uhádnutie jednotlivých pojmov. Tie sa zapíšu a sčítajú. Súperov tím, ktorý pozná príslušný pojem samozrejme nič neprezradí. Po uplynutí času (bez ohľadu na to, či bol termín uhádnutý alebo nie), jedna osoba zo skupiny B zahrá pojem, ktorý si skupina A vymyslela a zapísala. Je dovolené prehňať vo výraze tváre a gestách, môže sa hrať veľmi nápadito, aby ostatní hádači mohli uhádnuť daný pojem čo najrýchlejšie. Hádajúci môžu spontánne a nahlas vykrikovať slová, ktoré im napadnú. Skupina hráčov, ktorá najlepšie hádala, vyhráva. Veľa zábavy pri hre!

17. Dvojitá šaráda

Najobľúbenejší variant tejto klasickej hry.

Hráči: dvaja a viac
Obsah: papier a pero

Tento variat hry má rovnaké pravidlá ako hra "Jednoduchá šaráda" Komplikovanejšie musia byť len pojmy, ktoré sa majú uhádnuť. Používať sa môžu len zložené slová! Je vhodné sa vopred dohodnúť, aké pojmy sa vyberajú, z koľkých častí sa majú slová pozostávať a pod.

Niekoľko príkladov: Počítačová grafika,zemeguľa, horolezec,detský cestovný lístok, Mím môže naznačiť prstami, ktorú časť slova práve predvádza, ak sa pojem skladá z viacerých častí. Drobné pomôcky, ako napr. kývanie hlavou, keď bola časť slova uhádnutá, alebo iné vhodné gestá sú povolené. Vyžaduje si to trochu úsilia - ale o to je väčšia zábava!

18. Šaráda prísloví

Teraz to začína byť zložité!

Hráči: dvaja a viac
Obsah: papier a pero

Od hráčov sa očakáva ešte lepšia pantomíma, nakoľko musia zahrať celé vety.

Môže sa jednať o: Príslovia: Kto druhému jamu kope
Začiatky piesní: Kom, kom, kominár, Sedemdesiat sukien mala
Známe knižné tituly: Dievčatko so zápalkami, Janko a Marienka, Jana Eyrová
Divadelné hry: Romeo a Júlia,
Filmy: Prasiatko Babe, Titanic
Pravidlá hry zostávajú rovnaké. Veľa zábavy pri vymýšlaní, hraní a hádaní !

19. Dostihy

Klasika!

Hráči: dvaja-štyria
Obsah: hrací plán „Dostihy", 1 figúrka pre každého hráča, 1 kocka

Obľúbená spoločenská stolná hra pre max.4 osoby. Každý hráč si svoju figúrku postaví na štartovacie políčko. Každý hráč (jazdec) dostane svoje štartovacie číslo, Podobne sú očíslované aj jednotlivé dráhy - od 1 do 4 zvnútra smerom von. Zelená 1, žltá 2, červená 3 a modrá 4. Hráči (jazdci) hádžu postupne v tomto poradí kockou a posúvajú po dráhe svoju figúrku (koňa) o toľko políčok dopredu, aké číslo mu ukázala kocka.Ak kôň zastane na políčku s prekážkou, hráč musí postupovať podľa pokynov. Ak hru hrajú menej ako 4 hráči, odporúča sa,aby jeden hráč hral s viacerými figúrkami t.j. hádzal zvlášť za každého koňa kockou.

Význam jednotlivých políčok:
Štart: Kôň môže vyštartovať, keď jeho jazdec hodí svoje štartovacie číslo kockou. (toto pravidlo sa môže po vzájomnej dohode vynechať)

Políčko 6: Kôň sa bojí prvej prekážky a odtrhne sa. Vráť sa späť na Štart!

Políčko 19: Jazdec úspešne prekonáva prekážku a postúpi na políčko 27.

Políčko 31: Kôň spadol, je posledný. Ostatné kone ho obiehajú. Jedno kolo nehádžeš kockou!

Políčko 42: Kôň skáče príliš nízko, nedarí sa mu preskočiť múrik. Vráť sa späť na políčko 32.

Políčko 52: To bol skvelý skok! Postúp na pole 57!

Políčko 58: Kôň váha pri poslednej prekážke. Nový pokus z poľa 53!

Túto hru možno rozšíriť o totalizátor, t. j. systém stávok, aby sa hry mohli zúčastniť všetci prítomní. Zriadi sa tzv.stávková kancelária, ktorá zadá jednotlivé sumy jednotlivých stávkujúcich do tabuľky. Stávky sa uzatvárajú na koňa, s najväčšou šancou na výhru. Výherná suma sa vyplatí po hre najúspešnejšiemu stávkarovi alebo stávkarom v pomere k sume, ktorú vsadili.

20. Vtáčia svadba

Obľúbená hra.

Hráči: dvaja-štyria
Obsah: hrací plán „Vtáčia svadba",
1 farebná figúrka pre každého hráča, 1 kocka

Príprava a priebeh hry:
Predlohou k hre bola známa nemecká ľudová pieseň. Hru môžu hrať 2-4 hráči. Každý hráč dostane svoju figúrku a postupne hádžu kockou. Začína ten, kto hodil najvyššie číslo. Hra začína na políčku číslo 1.

"Vtáčik chcel mať svadbu v zelenom lese..."

Význam políčok:
Č. 5 Zapálený láskou k neveste teraz ide na matričný úrad. Musí zaplatiť registračný poplatok v pokladni. (Ako počítacie jednotky sa môžu použiť aj centy alebo zápalky.)

Č. 10 Všetci vidia, čo sa deje, a rýchlo zaspievajú rozlúčkovú pieseň. Ty tiež musíš zaspievať pesničku,(najlepšie nejakú svadobnú alebo odobierku) inak nemôžeš pokračovať v hre.

Č. 17 Pomaly sa blíži svadobný sprievod s družičkami. Musíš tu počkať, kým sa všetci prejdú.

Č. 22 Nevesta a ženích dôstojným krokom trikrát obídu stôl, ťažkými krokmi: bum - bum - bum.

Č. 24 Zvonár zatiahne za zvonové lano, čas sa kráti. Hráča ťahajú za nos.

Č. 27 Vtáčik varí jemnú polievku a dáva do nej červíky. Musíš si ľahnúť na zem a pohybovať sa ako červík.

Č. 31 S flautou, husľami a harmonikou hrajú svoju zábavnú tralalu. Zapískaj pesničku. Páslo dievča pávy.Ak nevieš, zober si z vrecka žetónik.

Č. 36 Na obrázku môžete vidieť, ako ladne chodia pávy. Posuňte sa dopredu až po č. 39

Č. 40 On sám sa smeje najviac, Musíš povedať vtip.

Č. 44 Kvety žiaria nádhernou červenou farbou, nevesta je veľmi šťastná ako blecha. A pretože kvety sú také krásne, musíte ísť na 29.

Č. 48 Nevesta a ženích sú teraz úplne sami v tichu, v malej komnate. Pár nechce byť rušený. „Dobrú noc" zakikiríkal kohút a lampa zhasla..presuň sa na políčko 41.

Č. 50 Hra sa skončila, môžete ísť.
Kto je tu prvý na päťdesiatke, vyhráva.

21. Puff

Známa hra zo stredoveku.

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky a pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Cieľ hry:
Cieľom je dostať všetkých 15 figúrok cez 24 hrotov hracej plochy. Ako prvý rozostaviť svoje figúrky na opačnú stranu hracej plochy.

Príprava a priebeh hry:
Rozloží sa hrací plán a každý z hráčov dostane po 15 figúrok. Tieto sa na začiatku hry nachádzajú mimo hracieho plánu. Hráči striedavo hádžu kockou. Začína hráč, ktorý hodí vyššie číslo. Keďže hráči sedia oproti sebe, jeden hrá na políčkach 1 - 24 a druhý 24 - 1. Vždy sa hádže dvoma kockami naraz. Figúrky sa umiestňujú podľa čísel hodených na kocke. Ak napríklad padne „2" a „5", jedna figúrka sa umiestni na 2. hrot a jedna figúrka na 5. hrot.

Keď sa hodí "Paš", teda na oboch kockách padne rovnaké číslo, počítajú sa nielen čísla, ktoré vidieť na kockách zvrchu, ale aj čísla naspodu kociek. V tomto prípade môžu vstúpiť do hry teda až 4 figúrky. Keď sa napr. podarí hodiť "Paš" pri čísle 6, tak sa postavia 2 figúrky na hrot č.6 a 2 figúrky na hrot číslo 1. Okrem toho, hráč, ktorý hodil paš, hádže kockou ešte raz. Na jednom hrote môže byť umiestnený ľubovoľný počet figúrok jednej farby. Dve a viac figúrok na jednom hrote tvoria skupinku. Niekoľko za sebou vytvorených skupiniek tvoria tzv. most. Ak sa na hrote podarilo vytvoriť skupinku figúrok, tento hrot nesmie obsadiť protihráč. Hrot však môže byť započítaný alebo byť prípadne preskočený. Takýto most môže byť pre súpera prekážkou, najmä ak hodí kockou nízke čísla, nedokáže ho preskočiť. Keď má hráč rozmiestnené všetky figúrky,môže smerovať k cieľu. Jeden k políčku 24, druhý k políčku 1. Hráč sa môže sám rozhodnúť, či bude posúvať dve figúrky ako doteraz, alebo iba jednu o sčítaný počet čísel, ktorý hodil kockami. Dôležite! Ak ťaháte dvoma figúrkami, musíte posunúť prvú tú, s menším hodom. Napr. Pri hode čísel 2 a 5, ak nie je možné posunúť figúrku o 2 políčka, nakoľko stojí v ceste súperova figúrka, prepadá aj druhý ťah o 5 políčok. Ak je však možné posunutie figúrky o 2 políčka možné, ale posunutioe o 5 už nie, prepadne len ťah o 5 políčok. Podobné pravidlo platí aj pri hodení "paš" . Spodný počet hodených čísel nemôže byť použitý na ťah, pokiaľ hráč nemohol posunúť figúrku o súčet hodených čísel na vrchnej strane kociek. Pokiaľ hráč vie posunúť figúrku o hodený súčet čísel na vrchnej strane kociek, počet čísel na spodných stranách kociek môže prepadnúť. Ak pri umiestňovaní alebo premiestňovaní figúrky narazíte na hrot, na ktorom sa už nachádza jedna súperova figúrka, táto môže byť vyhodená z hry a nahradená jednou z vašich vlastných figúrok. V jednom ťahu môžu byť vyhodené dokonca viaceré súperove figúrky. Napr. Hodí hráč číslo 2 a 6 a na hrote 2 a 6 sa nachádzajú súperove figúrky, obe môžu byť z daných polí odstránené. Ak má hráč nejaké vlastné figúrky, ktoré boli vyhodené mimo hracieho poľa, nemôže ťahať inou figúrkou, pokým tie vyhodené nezapojí najprv späť do hry.

Koniec hry:
Keď sa všetky figúrky dostanú do poslednej štvrtiny hracej plochy

(polia 19-24 alebo 6-1), začína sa ukončovanie hry. Deje sa to teda presne opačným spôsobom ako pri rozmiestňovaní 15 figúrok na začiatku hry. Hráč, ktorému sa ako prvému podarí presunúť všetky figúrky na opačnú stranu, vyhral.hru.

22. Taiga-Puff

Ruská verzia hry Puff

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Príprava a priebeh hry:
Platia pravidlá hry Puff s týmito obmenami:
Keď hráč umiestnil 2 figúrky, môže si vybrať či bude ťahať, alebo pridá do hry ďalšiu figúrku. Ak bola figúrka z hry vyhodená, musí hráč túto najprv vrátiť do hry a až potom môže pokračovať ďalšími figúrkami. Všetky ostatné pravidlá hry ako napr. rozostavovanie, posúvanie či vyhadzovanie zostávajú rovnaké ako v hre Puff.

23. Dlhý Puff

Obaja napredujú rovnakým smerom

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Jedna z variánt hry Puff je tzv. Dlhý Puff. V tomto prípade obaja hráči začínajú na hrote 1 a hrajú až po hrot 24. Všetky ostatné pravidlá hry zodpovedajú vyššie opísaným pravidlám hry Puff.

24. Toccadille

Jedna z variánt hry Puff.

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Príprava a priebeh hry:
Hrá sa podobne ako v základnej hre Puff. Všetky figúrky sa nachádzajú mimo hracieho plánu. Paš sa počíta len na vrchnej, viditeľnej časti hodených kociek. Keď padne Paš (dve rovnaké čísla), hráč hádže ešte raz. Na svojej vlastnej strane sa nemôžu vytvárať skupinky. Výnimku tvoria hroty 12 a 13 tzv. pásmové hroty. Na nich sa môže nachádzať neobmedzené množstvo figúrok- chuchvalcov, nikdy tam však nemôže byť len jedna figúrka sama. Hráč nesmie vstúpiť do pásma chuchvalcov protihráča. Ak však hodí kockou také číslo, ktoré ukáže túto možnosť, môže si z každej kocky odpočítať toľko, aby s figúrkou skončil ešte vo svojom pásme. (toto je samozrejme možné len vtedy,ak hráč nemá možnosť ťahu s inou figúrkou). Vyhodené figúrky pri hre Toccadille ostávajú na hernom pláne a označia sa. Značka (dámová figúrka) sa dá na úpätie 1.hrotu. Pri každej ďalšej vyhodenej figúrke sa táto značka posunie vždy o jeden hrot ďalej. Samozrejme je aj v tomto variante hry možné, vyhodiť viacero súperových figúrok naraz.V tomto prípade sa tieto tiež príslušne označia, podobne ako je popísané vyššie. Ten, kto prvý dosiahne posúvaním označkovanje figúrky hrot 12 vyhráva. Navyše, keď protihráč ešte nestihol prísť ani po hrot 6, platí výhra dvojnásobne. Ak sa protihráč dostal len po hrot 3, výhra je trojnásobná. V prípade, že protihráč nemá na hernom pláne ešte žiadne figúrky, výhra je štvornásobná.

25. Cik-Cak

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Hráči striedavo hádžu naraz dvoma kockami. Úlohou hráčov je, umiestniť svojich 15 figúrok čo najrýchlejšie na políčka prvých 6 hrotov. Príklad: Pri prvom hodení čísel„3" a„5" postaví hráč figúrku na políčko 3 a 5. Protihráč hodí číslo„3" a„6". V tomto prípade môže figúrku protihráča z poľa 3 vyhodiť (vrátiť späť majiteľovi) a postaviť jednu svoju figúrku na pole 3 a druhú na pole 6. Pokiaľ je políčko obsadené len jednou figúrkou.táto nie je chránená. Protihráč sa snaží takéto figúrky vyhodiť a nahradiť svojou figúrkou resp. najlepšie hneď dvoma, nakoľko keď je políčko obsadené aspoň dvoma figúrkami rovnakej farby, toto nemôže súper napadnúť a figúrku z políčka vyhodiť. Keď hráč hodí kockami Paš (rovnaké číslo na oboch kockách), môže na to isté pole postaviť hneď dve figúrky naraz. Na jednom poli môže byť umiestnený ľubovoľný počet figúrok rovnakej farby. Ak sa už na prvých 6 poliach nachádza všetkých 15 figúrok, hráč nimi posúva vpred podľa počtu hodených čísel na kockách. Napr. Keď padne„3" a„5" posunie sa jedna figúrka o tri a druhá o 5 polí dopredu. Je tiež možné postúpiť len jednou figúrkou o 8 polí dopredu. Keď hráč postupne premiestni svojich 15 figúrok a tieto sú rozmiestnené na posledných 6 políčkach,môže ich začať postupne vyraďovať, odoberať z hracieho plánu. Ak sa napr. nachádzajú figúrky na poslednom 5 tom políčku a hráč hodí kockou "3" a "6", môže prvou figúrkou postúpiť o 3 dopredu a druhú figúrku dať preč z hracieho plánu. Spočítanie hodených čísel na kockách nie je dovolené pri posledných 6 tich políčkach. Majiteľ vyhodenej figúrky sa musí až do konca snažiť túto zapojiť do hry, nakoľko je táto figúrka stále považovaná za aktívnu. Dovtedy tiež nemôže odoberať svoje figúrky z hracieho plánu. Hráč, ktorý ako prvý odstráni všetky svoje figúrky z hracieho plánu, je víťaz. Blokovaním a premysleným posúvaním svojich figúriek, môže hráč obmedzovať ťahy súpera.

26. Revertier - Navrátenie

Trochu ťažšie, ale aj vzrušujúcejšie ako Puff!

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

Revertier sa hrá v hlavných ťahoch ako Puff. Avšak všetky figúrky sa na začiatku umiestnia na prvý hrot. A keďže,(podobne ako pri Toccadille) nemôže byť na svojej strane vytvorený z figúrok žiaden zväzok, je vrátenie vyhodenej figúrky do hry náročné. Treba hľadať voľné pole na umiestnenie. Inak platia pravidlá pre hru Puff.

27. Backgammon

Anglosaská verzia hry Puff.

Hráči: Dvaja
Obsah: Hrací plán na Backgammon, 2 kocky, pre každého hráča po 15 bielych a 15 čiernych figúrok.

V našich končinách nie je hra Puff veľmi známa. Poznáme ju skôr pod názvom Backgammon. Základný rozdiel medzi hrami Backgammon a Puff je v rozostavení figúrok. V Backgammone sa figúrky neumiestňujú podľa hádzaní kockou, ale sa
Rozostavia na hraciu plochu pred začiatkom hry podľa nasledujúcich pravidiel:
Hráč A umiestni 2 figúrky na hrot 1
5 figúrok na hrot 12
3 figúrky na hrot 17
5 figúrok na hrot 19.
Hráč B umiestni 2 figúrky na hrot 24
5 figúrok na hrot 13
3 figúrky na hrot 8
5 figúrok na hrot 6.
Ďalší priebeh hry je rovnaký ako pri hre Puff. (Č. 21).

28. Desaťtisíc

Kto ako prvý nahrá toto magické číslo?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 5 kociek, Papier a ceruzka na poznačenie bodov

Cieľ hry:
Cieľom je čo najrýchlejšie nahrať 10 000 bodov.

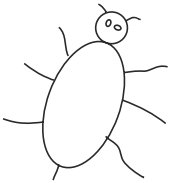
Príprava a priebeh hry:
Postupne sa hádže 5 kockami. Víťazí hráč, ktorý ako prvý dosiahne 10 000 bodov.

Platia nasledujúce hodnoty:
„1" = 100 bodov
„5" = 50 bodov
3 x„1" = 1000 bodov
3 x„2" = 200 bodov
3 x„3" = 300 bodov
3 x„4" = 400 bodov
3 x„5" = 500 bodov
3 x„6" = 600 bodov
Postupka* = 2000 bodov
*) na 5 kockách sú čísla,
Napr.. 1-2-3-4-5 alebo 2-3-4-5-6.

Každý hráč má v každom kole 3 hody. Po každom hode hráč povie, s ktorými kockami ďalej nehádže. Tie ostanú pri 2. a 3. hode ležať na stole nedotknuté. Po treťom hode sa body sčítajú. (napr. 3 x 4 = 400; 1 x 1 = 100, (za dané kolo spolu 500 bodov.)

Koniec hry:
Ten hráč, ktorý prvý získal 10.000 bodov prípadne viac vyhráva.

29. Hra na vši



Hádž kockou a kresli!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, ceruzka a papier pre každého hráča

Cieľ hry:
Kto nakreslí ako prvý voš, je víťaz.

Príprava a priebeh hry:
V strede stola je obrázok vši, ktorá sa skladá z 13 čiar. Tento slúži ako predloha. Každý hráč si zvolí číslo od 1 po 6 a poznačí si ho na svoj papier. Hráči striedavo hádžu kockou. Keď hráč hodí kockou svoje číslo, môže nakresliť prvú čiaru, prvú časť obrázka vši. Najprv trup, potom hlavu, oči, tykadlá, nohy a nakoniec chvost. Hru vyhráva ten, kto ako prvý dokončí obrázok svojej vši.

30. Knubbel/Yatzy/Knobelix

trma, vrma s kockami

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 5 kociek, papiere s tabuľkou pre hru Knubbel, ceruzky, pohárik na hádzanie kociek

Cieľ hry:
Hodiť 5 kockami kombináciu čísel, predpísanú v priloženej

tabuľke pre hru Knubbel (Yatzy/Knobelix).

Príprava a priebeh hry:
Každý hráč dostane hárok papiera s tabuľkou pre hru Knubbel a napíše si naň svoje meno. Hrá sa 13 kôl, pretože ako vidíme, podľa tabuľky je možných 13 rôznych kombinácií hodov. Každý hráč môže hádzať v každom kole 3x po sebe. Po každom hode sa rozhodne, ktoré z kociek a koľko kociek nechá "tak". Keď je spokojný s prvým hodom, samozrejme nemusí hádzať znova. S kockami, ktoré hráč "nechal tak", sa už v druhom a treťom hode nesmie hádzať. Kombináciu čísel, ktorá sa hráčovi podarila hodiť, si hráč zapíše do príslušného políčka svojej tabuľky. Vo vrchnej časti tabuľky (6 políčok) sa zapíšu len predvolené čísla. Napr.hráč hodil 3 x„6", 1 x„1" a 1 x„4", započíta si len šestky. Do políčka č. 6 zapíše 18 bodov. Spomínanú kombináciu môže však tiež zapísať do políčka "trojitý paš- trojičky" v druhej polovici tabuľky. V tomto prípade by sa k 18 bodom pripočítali aj zvyšné hodené čísla (1+4) a výsledok v tomto políčku by bol 23 bodov. Najmä na začiatku hry má hráč niekoľko možností na zápis kombinácii čísel. Ak je ale v niektorom políčku už počet bodov zapísaný, záznam sa nemôže meniť, ani keby hráč hodil v ďalšom hode lepšiu kombináciu čísel. V prípade, že sa hodená kombinácia čísel nedá zapísať do žiadneho z 12-tich riadkov, môže hráč využiť políčko 13 "šanca" a zapíše súčet čísel hodených na všetkých 5tich kockách. Túto možnosť má však hráč iba raz. Ak je totiž už aj toto políčko zapísané, Ostáva už len možnosť prečiarknuť ešte voľné políčko, čo znamená zapísať si nula bodov.

Vysvetlivky k jednotlivým políčkam:
polia 1 – 6: Zapisujú sa len predpísané čísla. Ostatné hodnoty sa neberú v úvahu.
Príklad:
Kombinácia: 2-2-2-1-4
Výpočet: 3 x 2 = 6
„1" a„4" sa neberu v úvahu)
Zápis: 6 Punkte in das Feld„2er".
Políčko„Trojičky"
Kombinácia troch rovnakých čísel. Započítavajú sa aj čísla zvyšných dvoch kociek.
Príklad:
Kombinácia: 5-5-5-2-6
Výpočet: 3 x 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23
Zápis: 23 bodov na políčku„trojičky".

Políčko „ Štvorica “:
Kombinácia 4 rovnakých čísel na kockách.
Číslo z piatej kocky sa pripočíta tiež.
Príklad:
Kombinácia: 4-4-4-4-6
Výpočet: 4 x 4 = 16/16 + 6 = 22
Zápis: 22 bodov políčku „Štvorica“.
Políčko „Plný dom“:
Kombinácia ľubovoľnej “trojičky” a “dvojičky”.
Určená hodnota 25 bodov.
Príklad:
Kombinácia: 1-1-1-4-4
Zápis: 25 bodov na políčku „Plný dom“.
Políčko „malá postupka“:
Na 4 kockách sú podľa matematického radu za sebou idúce čísla.
Číslo na piatej kocke sa neberie v úvahu.
Určená hodnota bodov: 30 bodov. Sú možné tieto tri kombinácie:
1-2-3-4 / 2-3-4-5 / 3-4-5-6
Zápis: 30 bodov pre políčko „malá postupka“.
Políčko „veľká postupka“:
Na 5 kockách sú podľa matematického radu za sebou idúce čísla.
Hodnota bodov: 40 bodov
Možnosti kombinácií: 1-2-3-4-5 a 2-3-4-5-6
Zápis: 40 bodov v políčku „Veľká postupka“.
Políčko „Knubbel alebo .Yatzy/Knobelix“:
Táto kombinácia hodených čísel je veľmi zriedkavá a málokedy sa podarí hráčovi hodiť.
Veď, ktorému že hráčovi sa poštastí len tak hodiť 5 rovnakých
čísel na všetkých kockách? O to väčšia je však radosť, ak sa niekomu predsa len podarí tento majstrovský kúsok!
Hráč, ktorému sa to podarí si môže zapísať do políčka „Knubbel“ 50 bodov.
Políčko „Šanca“:
Toto špeciálne políčko by sa malo nechávať čo najdlhšie nevyplnené.
Ako už bolo spomenuté, stači zapísať súčet hodených kociek.
Zaujímavosť:
Ak hráč nahrá na prvých 6 políčkach 63 a viac bodov, získa bonus 35 bodov. Sčítaním hornej a dolnej polovice tabuľky získame celkový výsledok. Hráč s najvyšším počtom bodov je víťaz.

Koniec hry:
Po odohraní 13 kôl si hráči spočítajú body a určí sa víťaz.

31. Chicago č. 1

Dobre známa a veľmi obľúbená hra s kockami.

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 5 kociek, zápisník, ceruzka

Cieľ hry:
Vyhráva hráč, ktorý ako prvý nahrá 1000 bodov.

Príprava a priebeh hry:
Vytvorí sa zoznam hráčov, do ktorého sa budú zapisovať nahrané body. Číslo „1“ sa počíta za 100 bodov, číslo „6“ za 60 bodov. Všetky ostatné čísla majú svoju bežnú hodnotu. Každý hráč má v každom kole najviac 3 hody. Pri každom hode môže hádzať všetkými 5 timi kockami, ale môže tiež podľa neho kocky s výhodnými hodnotami nechať bokom a druhý prípadne tretí hod uskutočniť bez nich. Taktiež môže hráč vynechať druhý a tretí hod, keď si myslí, že po prvom hode nahral dostatočný počet bodov. V tomto prípade majú aj ďalší hráči, ktorí budú následne hádzať, tiež len dva resp.jeden hod, podobne ako prvý hráč. V ďalšom kole začína hádzať ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Takto môže každý hráč určiť počet hodov v jednom kole. Každému hráčovi sa zapisuje počet bodov za každé kolo a tieto sa sčítavajú. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý nahrá 1000 bodov.

Platí tiež nasledujúce pravidlo:
Ak hráč pri prvom hode hodí 2 šestky, môže premeniť jednu šestku na jednotku.

32. Chicago č. 2

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 hracie kocky, vopred dohodnutý počet podpivníkov (podložiek pod pivo).

Chicago je jedna z najobľúbenejších hier s kockami. Hra pre ľubovoľný počet hráčov. Hráči postupne hádžu kockami. Každý hráč má najviac tri hody. Ak sa prvému hráčovi už v prvom kole hádzania kockou, teda po prvom alebo druhom jeho hode podarí dosiahnuť relatívne vysoký súčet bodov,aj ďalší spoluhráči môžu hádzať len raz prípadne dva krát. Hráč s najnižším počtom hodených bodov v danom kole dostane podpivník a hádže v ďalšom kole ako prvý. Takto hra pokračuje, až pokým sa nerozdajú všetky podpivníky. Ďalej pokračuje hra nasledovne: Hráč s “najvyšším hodom” v danom kole, dá podpivník hráčovi s “najnižším hodom”. Hráč, ktorý zozbiera všetky podpivníky, prehral.

Hodnota čísel na kockách:
„1“ = 100, „6“ = 60, všetky ostatné čísla majú svoju bežnú hodnotu. Najvyšší možný súčet hodu je teda 300 (3 x „1“). Prevýšiť ho môže len tzv. „Chicago-hod“ – hodením čísel 4, 5 a 6. Tento je najvyšší, nedá sa ničím prekonať.

33. „Klamaná“

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, pohárik na kocky, podpivníky

„Klamaná“ sa hrá podobne ako „Chicago č. 2“. Rozdiel je, že neexistuje tzv. „Chicago-hod“ a tiež, že že hráč neukazuje čísla na kockách, ktoré hodil. Hráč má takto možnosť klamať hráčovi, ktorý hádže za ním. Hodené číslo musí nasledujúci hráč prekonať, teda musí hodiť vyššie číslo. Ak sa mu to nepodarilo, tiež bude klamať a tvrdiť, že toto číslo naozaj hodil. Hráčovi, ktorý je na rada v hádzaní,podá na podpivníku kocky s číslami, ktoré hodil, avšak tieto sú prikryté pohárikom na kocky, teda hráč nevidí naozaj hodené čísla. Hráč, ktorý je na rade v hádzaní, bude “ veriť“ svojmu spoluhráčovi, ktorý hádzal pred ním (bez toho aby si čísla na kockách skontroloval) a snaží sa hodiť vyššie číslo, alebo “nebude veriť“svojmu spoluhráčovi a kocky si pozrie, aby skontroloval, či jeho predchodca hovoril pravdu. Ak číslo na kockách súhlasi a spoluhráč neklamal, necháva si hráč podpivník a začína nové hádzanie. Ak však spoluhráč klamal, dostane podpivník on a začne nové hádzanie on. Prehrá hráč, ktorý má na konci hry všetky podpivníky.

34. Dvadsaťjeden

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky

Táto hra s kockami je obmena hry „Quinze“ (pätnásť). Víťazom sa stáva hráč,

ktorý hodí presne 21 alebo najbližšie číslo ku 21. Prvé kolo sa hádže s 3 kockami, druhé s 2 a tretie len jednou. Ten, kto hodí viac ako 21, vypadáva.

35. Päť-boj

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky

Každý hráč má 10 hodov. Cieľom je čo najskôr hodiť súčet 5 s 3 kockami. Víťazom sa stáva hráč, ktorému sa to podarí s najmenším počtom hodov.

SK

36. Vabank

Hádž a počítaj

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 5 kociek, ceruzka a poznámkový blok,

Pre každého hráča rovnaký počet platidiel (centy, zápalky, žetóny, čipsy..)

Cieľ hry:
Každý hráč sa snaží pri každom hodenom čísle na 5 kockách využiť 4 základné matematické operácie tak, aby dosiahol čo najvyšší možný výsledok.

Príprava a priebeh hry:
Hodením kocky sa určí bankár. Stáva sa ním hráč, ktorý hodil najvyššie číslo. Každý hráč vloží do banku vklad, 20 platidiel. Bankár hádže postupne kockami v mene jednotlivých hráčov. Hráč, v ktorého mene sa práve hádže, musí použiť všetky 4 matematické operácie tak, aby bolo výsledné číslo čo najvyššie. Smie však len raz sčítať, odčítať, násobiť a deliť, poradie matematických úkonov je ľubovoľné.

Príklad:
Bankár hodí jednou kockou „4", a druhou „2". Po druhom hode sa hráč rozhodne, akú matematickú operáciu použije – napr. Násobenie - vynásobí teda dané čísla a výsledok bude 8 (4 x 2).
Pri treťom hode hodí bankár „6", a hráč sa rozhodne pre sčítanie:
8 + 6 = 14.
(Pre štvrtý hod ostalo teda hráčovi už len odčítanie alebo delenie)
V štvrtom hode padne „4", túto hráč odčíta: 14 – 4 = 10. Tento výsledok napokon vydelí číslom, ktoré padlo v piatom hode- bankár hodil „2", Teda 10:2 a výsledok je „5". Bankár zapíše pre daného hráča výsledok „5" a v hre pokračuje ďalší hráč. Hráč, ktorý v danom kole nahral najvyšší počet bodov sa stáva bankárom pre ďalšie kolo. V každom kole je bankár niekto iný.

37. Max a Móric

Zbieraj a odovzdaj Zober a vráť

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, pohárik na hádzanie kociek,
28 zápaliek, žetónov a pod.

Hra pozostáva z dvoch častí. V prvej časti "Zbieraj" Treba hodiť najvyššie možné kombinácie čísel, aby hráč nemusel brať žiadne platidlá. Podobne je to aj v druhej časti "Odovzdaj", Ale s tým rozdielom, že po hodení najvyššej číselnej kombinácie sa hráč zbaví platidla.

Priebeh hry:
Na začiatku hry sa do stredu stola položí 28 platidiel. Hráči postupne hádžu kockami pomocou pohárika, každý hráč má v každom kole najviac 3 hody. Kocky s pre hráča výhodnými číslami po prvom a druhom hode môže "nechať tak", taktiež nemusí využiť všetky 3 hody, keď po prvom resp. druhom hode padnú výhodné kombinácie čísel.

Z troch kociek môžu byť vytvorené tieto kombinácie:
(Kocka s najvyšším číslom sa umiestni vždy na začiatok)

Označenia jednotlivých kombinácií:
6-6-6 Max und Móric 12
5-5-5 Vdova Boltová 11
4-4-4 Majster Böck 10
3-3-3 učiteľ Lämpel 9
2-2-2 strýko Fritz 8
1-1-1 sedliak Mecke 7
od 6-6-5 do 6-1-1 čísla nad 600 6
od 5-5-4 do 5-1-1 čísla nad 500 5
od 4-4-3 do 4-1-1 čísla nad 400 4
od 3-3-2 do 3-1-1 čísla nad 300 3
od 2-2-1 do 2-1-1 čísla nad 200 2

Hra pozostáva z dvoch častí:
1. "Zbieraj" Ako vidíme v tabuľke, má každá kombinácia čísel svoj význam a určitú hodnotu. Najvyšší hod 3 x „6", sa nazýva „Max a Móric" a má hodnotu 12 platidiel. Najnižšia kombinácia je 2-1-1. Má hodnotu 2 platidiel. Hráč, ktorý hodí najnižšiu kombináciu čísel,Musí si zobrať zo stredu stola toľko platidiel, koľko zodpovedá hodenej kombinácii. Prvá časť hry sa hrá dovtedy, kým sa zo stredu minú všetky platidlá.

2. „Odovzdaj" V tejto časti hry ide o najrýchlejšie odovzdanie svojich nazbieraných platidiel do stredu stola. Hráč s najvyššiou kombináciou čísel, odovzdá zo svojich nazbieraných pladitiel toľko, koľko zodpovedá hodenej kombinácii. Ten, komu sa ako prvému podarí zbaviť všetkých svojich platidiel, je víťaz.

Dôležité: Ak dvaja alebo viacerí hráči hodia rovnakú kombináciu čísel, musia hádzať ešte raz, aby bol výsledok jednoznačný.

38. Las Vegas

Hra na náhodu

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, pre každého hráča rovnaký počet platidiel
(z.B. centy, zápalky, Chipsy a pod.)

Las Vegas je hra na náhodu. Pri hádzaní kockami je potrebná veľká dávka šťastia. Na začiatku hry si hráči dohodnú vklad (napr. 5 alebo 10 platidiel) a každý hráč ho položí do stredu stola. Hráči hádžu postupne kockami. Každý z nich má dva hody. Pri prvom hode sa hádže dvoma kockami. Obe hodené čísla sa sčítajú. Pri druhom hode sa hádže treťou kockou. Súčet prvého hodu sa vynásobí číslom hodeným treťou kockou. Každý hráč si zapamätá výsledné číslo svojho hodu. Môže si ho prípadne aj poznačiť. Hráč, ktorý v danom kole hodil najvyššie číslo, môže vyprázdniť bank. Nasleduje nový vklad a ďalšie kolo hry môže začať.

Príklad počítania:
1.hod 2.hod konečný výsledok
Hráč A: 3 + 4 = 7 2 7 x 2 = **14**
Hráč B: 6 + 2 = 8 4 8 x 4 = **32**
Hráč C: 5 + 3 = 8 1 8 x 1 = **8**
V tomto prípade bank vyhral hráč B.

Víťazom sa stáva hráč, ktorému sa podarí získať najviac platidiel po dohraní vopred stanoveného počtu hracích kôl.

Trochu štatistiky:
Najvyššie skóre by bolo 6 + 6 = 12 x 6 = **72**,
Najnižšie skóre by bolo 1 + 1 = 2 x 1 = **2**.

39. Pomalý Janko

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Každý hráč povie nahlas číslo od 1 do 6 a snaží sa toto číslo čo v najkratšom čase hodiť kockou. Hráč, ktorý potrebuje najviac hodov je „Pomalý Janko" a prehral. Na začiatku hry sa môže dohodnúť, koľko kôl sa bude hrať. Hráč, ktorý bol najčastejšie „Pomalý Janko" prehral hru celkovo.

40. Hlúpa Jednotka

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier a ceruzka.

Hráči postupne hádžu kockou, každý má 5 hodov. Hodené čísla sa zapisujú a spočítavajú. Keď však padne číslo 1, daný hráč už ďalej nemôže hádzať a platí mu len dovtedy hodený súčet čísel. Hráč s najvyšším súčtom hodených čísel vyhráva. Na začiatku hry sa môže tiež dohodnúť počet kôl a na konci určiť úplného víťaza.

41. Zlá Trojka

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier a ceruzka.

Každý hráč môže hodiť kockou toľkokrát, koľko len chce. Hodené čísla sa sčítavajú. Keď však padne 3, hráč príde o všetky získané body v danom kole. Takže, radšej prestaňte hádzať skôr, ako prídete o všetky body! Víťazom je hráč, ktorý získa najviac bodov po vopred dohodnutom počte kôl.

42. Nahý vrabec

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Každý hráč hádže kockou za svojho spoluhráča po pravici. Kockou hádže spoluhráčovi ,pred nosom, teda tak, že spoluhráč vidí hodené čísla. Spoluhráčovi sa hodené čísla spočítavajú. Ak však padne číslo 1 (nahý vrabec), hráč si musí zo svojho počtu získaných bodov odčítať 1 bod. Vyhráva hráč, ktorý nazbieral po 6 kolách najviac bodov.

43. Tromf

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Jeden z hráčov hodí kockou a číslo, ktoré padne je "tromf". Tomuto číslu by sa hráči mali vyhnúť, nemali by ho hodiť. Následne má každý hráč 10 hodov. Vyhráva ten, komu sa podarí nehodiť tromf vôbec. Prehráva ten, komu sa podarí hodiť tromf čo najskôr.

44. Nebo a peklo

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, papier a ceruzka

Na začiatku hry sa určí počet kôl. Následne hádžu hráči dvoma kockami. Po každom hode sa hodené čísla spočítajú nasledovne:
Čísla navrchu kocky (nebo) smajú hodnotu desiatok a čísla naspodu kocky (peklo), majú hodnotu jednotiek.
Príklad: niekto hodí číslo "6" a číslo „2", spočíta sa to takto:
1. kocka „6" hore = 60, „1" dole = 1; spolu 61.
2. kocka „2" hore = 20, „5" dole = 5; spolu 25.
Súčet oboch kociek („nebo a peklo") je **86.**

Hráč s najvyšším celkovým skóre po určenom počte kôl je víťazom.

45. Snáď 5!

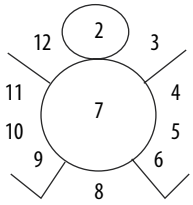
Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky

Na začiatku hry sa určí počet kôl.Potom sa za radom hádže kockami. Počítajú sa len čísla 5 („malá ruka"). Dvojitá päťka sa počíta ako 5 x 5 = 25 bodov. Hráč, ktorý má na konci najviac bodov vyhral.

46. „Šťastný Janko"

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, po 4 platidlá (centy, zápalky a.i.)

„Šťastný Janko" je veľmi známa a rozšírená bavorská hra. Hádže sa s dvoma kockami. Najprv sa kriedou nakreslí do stredu hracieho stola obrázok "Janka". (viď obr.) Každý hráč môže pre každú hru použiť 4 platidlá. Postupne sa hádže kockou, počet hodených čísel sa spočítava.



Na zodpovedajúce číslo pri "Jankovi" sa položí platidlo. Ak je dané políčko už obsadené, môže si hráč daný obnos vziať a kocky posunie na spoluhráča. Dané pravidlo neplatí pri čísle „7" a vložený obnos ostáva nedotknutý. Hráč, ktorý minie všetky svoje platidlá, končí v hre. Vyhráva hráč, ktorý minie svoje platidlá čo najneskôr. Ten získa všetky použité platidlá z hry- Jankov úlovok.

47. „Sultán"

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, 21 zápaliek

„Sultán" je podobný „pyramíde" a kockou sa hádžu čísla. Ten, kto hodí "6" je "Sultán" a predpisuje spoluhráčom, aké číslo treba hodiť. Ak sa hráčovi nepodarí hodiť žiadané číslo, musí zaplatiť "pokutu" do sultánovej pokladne. Keď sa však hráčovi podarí predpísané číslo hodiť, dostane zo sultánovej pokladne "odmenu". Hráč, ktorý hodí „6", sa stáva sultánom a preberá aj jeho pokladňu.

48. Najvyššie číslo domu

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier a pero

Cieľom je,vytvoriť čo najvyššie číslo domu. Každý hráč má tri hody. Po každom hode sa musí hráč rýchlo rozhodnúť, či chce hodené číslo dať na pozíciu jednotiek, desiatok, alebo stoviek v trojcifernom čísle. Ten, kto na začiatku hodí „1", umiestni ju na miesto s jednotkami. Na druhej strane, ak ako prvú hodíte „6", umiestnite ju na miesto stoviek.

49. Najnižšie číslo domu

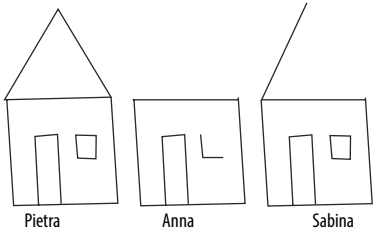
Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier a pero

Tá istá hra, ale s opačnou úlohou. Vyhrá ten, kto tromi hodmi vytvorí najnižšie trojciferné číslo.

50. ostav dom

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier, pero a platidlá (centy, zápalky a pod.)

Každý hráč si zvolí svoje šťastné číslo od 1-6 a zapíše si ho. Potom hráči postupne hádžu kockou. Ten, kto hodí svoje šťastné číslo, môže nakresliť časť svojho domu. Vyhrá ten, kto ako prvý nakreslí všetkých 13 častí svojho domu. Porazení musia zaplatiť víťazovi za každú, ešte chýbajúcu časť ich domu. Jedna chýbajúca čiara = jedno platidlo.



Dom pozostáva celkovo z 13 čiar. Strechu tvoria 2 čiary, dom 4, dvere 3 a okno 4.

51. Drevo, domov!

Vľavo, vpravo, rovno, drevo musí ísť domov!

Hráči: Traja a viac
Obsah: 3 kocky, 28 zápaliek

Cieľ hry:
Každý hráč sa snaží čo najrýchlejšie zbaviť svojich zápaliek.

Príprava a priebeh hry:
Každý hráč dostane rovnaký počet zápaliek. Ak nejaké ostanú, odložia sa bokom. Potom sa hádže kockami- všetkými tromi naraz. Každý hráč má vždy jeden hod. Rozhodujúce sú hodené čísla na jednotlivých kockách. Keď padne číslo „1“, jednu zápalku dostane hráč vpravo, pri čísle „2“ hráč vľavo. Pri čísle „6“, putuje drevo “domov” - teda do stredu stola. Ostatné čísla (3-4-5) nemajú žiaden špeciálny význam. Ak hráč už nemôže splatiť svoj dlh v plnej výške, vyplatí najprv „6“, potom „2“ a napokon „1“. Hráč, ktorý už nemá žiadne “drevo” musí “oddychovať”, teda nehádže, až pokým nedostane drevo od svojho suseda. Prehrá ten, kto má stále dosť dreva, zatiaľ čo ostatní sa už dreva zbavili, resp. ostatné drevo je už dávno doma, leží v strede stola.

52. Max

Kto si trúfa, vyhráva!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, pre každého hráča rovnaký počet platidiel (napr. centy, zápalky, žetóny, čipsy, cukríky a pod.)

cieľom hry je dosiahnuť pomocou 3 kociek navyššie číselnú kombináciu

Označenie a hodnota jednotlivých kombinácií

1-1-1	Generál Max	1. hodnota
1-1-6 do 1-1-2	Max so šestkou, Max s päťkou atď.	2.–6. Hodnota
6-6-6 do 2-2-2	„Ťažká šestka“ do „Ťažká dvojka“	7. – 11. Hodnota
6-5-4 do 3-2-1	Postupka, tzv. úplná postupka	12. – 15. Hodnota
6-6-5 do 6-6-1	Dvojica šestiek	16. – 20. Hodnota
5-5-6 do 5-5-1	Dvojica pätiek	21. – 25. Hodnota
4-4-6 do 4-4-1	Dvojica štvoriek	26. – 30. Hodnota
3-3-6 do 3-3-1	Dvojica trojok	31. – 35. Hodnota
2-2-6 do 2-2-1	Dvojica dvojok	36. – 40. Hodnota

Priebeh hry:
Prvý hráč určí, koľko hodov je potrebných na dosiahnutie cieľa. Pokiaľ sa mu napr. podarí hodiť v dvoch hodoch “Maxa s päťkou”, tak možno túto kombináciu prekonať len “Maxom so šestkou” alebo “ Generál Max” a samozrejme tiež len dvoch hodoch. Ďalšou možnosťou je taktiež hodiť„ Maxa s päťkou “, avšak len v jednom hode. Viac ako tri hody nie je povolené. Ak každý z hráčov mal možnosť hádzať a skúsiť prebiť danú kombináciu čísel, prípadne hodiť tú istú, ale počas menšieho počtu hodov, je na rade ďalší hráč, ktorý určí novú kombináciu a počet hodov, počas ktorých ju možno dosiahnuť. Taktiež je možné, výhodne hodené číslo na kocke , nechať tak, a v druhom či treťom hode hádzať následne už len dvoma resp. len jednou kockou. Hodnotenie: Po každom hracom kole dostane hráč s najvyššou hodenou kombináciou čísel od svojich spoluhráčov vopred dohodnutý počet platidiel. Hrá sa určitý počet kôl a na konci sa určí víťaz- hráč, ktorý nazbieral najviac platidiel.

53. Zakliata 66

Bez šťastia to nejde!

Hráči: Traja a viac
Obsah: 3 kocky

Cieľ hry:
Je potrebné presne hodiť číslo 66

Príprava a priebeh hry:
Hráči hádžu postupne 3 kockami naraz. Každý hráč má vždy jeden hod. Hodené čísla jednotlivých účastníkov sa priebežne sčítavajú. Ak číslo presiahne 60, hráč, ktorý je na ťahu, môže pokračovať len s jednou kockou. Je potrebné, presne hodiť číslo 66. Ak niektorý hráč presiahne toto konečné číslo, odpočíta sa číslo tohto hodu všetkým spoluhráčom tak, aby mali menej bodov ako 66. Až potom sa hodené čísla začnú opäť spočítavať. Takto sa v hre pokračuje dovtedy, pokiaľ niektorý hráč presne netrafí číslo 66. Na začiatku hry sa môžu hráči dohodnúť na počte kôl, ktoré budú hrať. Kto vyhrával v jednotlivých kolách najčastejšie, je celkový víťaz.

54. Menej je viac

Zábavná hra s kockami

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, papier a pero

Cieľ hry:
Ten, kto často hádže „2“ alebo „5“, má veľkú šancu vyhrať.

Príprava a priebeh hry:
Hráči striedavo hádžu kockami. Každý hráč má vždy jeden hod,

hádže sa naraz troma kockami. Čísla hodov sa spočítavajú a pripisujú jednotlivým hráčom. Kto hodí„2“ alebo „5“ môže si toto číslo odpočítať od svojho skóre. Mínusové skóre neplatí, najnižšie možné skóre je 0.

Koniec hry:
Vyhráva hráč s najnižším počtom bodov po odohraní všetkých, vopred dohodnutých kôl.

55. Cisár Nero

Hráči: Dvaja
Obsah: 3 kocky

Logická hra pre dvoch hráčov. Hráči striedavo hádžu troma kockami, pokým jeden z nich nehodí„6“. Tento hráč potom skúša hodiť na ďalších dvoch kockách čo možno najvyššie čísla. Hodil hráč pri prvom hádzaní„6“ a pri druhom hode napr.„2“ a„5“, môže si„5“ ponechať a “2” prípadne vylepšiť. Taktiež však môže posledný, tretí hod uskutočniť aj znova oboma kockami. Víťazom je hráč, ktorý po odohraní dohodnutých kôl dosiahne vyšší počet bodov.

56. Skok do vody

Hráči: Traja a viac
Obsah: 1 kocka

Na začiatku hry povie každý hráč číslo do 30. Postupne hádžu hráči kockou, poradie v smere hodinových ručičiek. Hodené čísla sa spočítavajú. Ak hráč dosiahne prípadne prekročí na začiatku hry určené číslo, “skočí do vody”- ukončí hru. Určí tiež nasledujúce číslo pre ďalší “skok do vody”. Toto však nesmie byť vyššie ako 30 nad prvým číslom. Potom zvyšní hráči hádžu ďalej a čísla sa spočítavajú. Keď ďalší hráč dosiahne prípadne prekročí určené číslo, “skočí do vody”- ukončí hru. Taktiež určí nasledujúce číslo pre ďalší “skok do vody”a hra pokračuje. Vyhráva hráč, ktorý v hre zostane až do konca.

57. Ramba Zamba

Hráči: Dvaja a viac
Material: 3 kocky, blok, ceruzka

Cieľ hry:
Cieľom je umiestniť tri po sebe hodené čísla na kockách do trojmiestnej hodnotovej tabuľky tak, aby číslo bolo čo najvyššie.

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hry sa vytvorí zoznam hráčov. Postupne hádžu hráči kockami. Hádže sa vždy jednou kockou za druhou. Po každom hode sa hráč musí rozhodnúť, do ktorého stĺpca hodené číslo zapíše. Stĺpec “S” (stovky), stĺpec “D” (desiatky) alebo do stĺpca “J” (jednotky). Týmto spôsobom vznikne po treťom, poslednom hode v danom kole vždy trojciferné číslo. Malo by byť podľa možnosti čo najvyššie. Najvyššie možné číslo, ktoré sa dá dosiahnuť je číslo 666 a najnižšie 111. Je teda logické, že keď hráč hodí najprv číslo “6”

zapíše ju do stĺpca k stovkám, keď hodí nižšie číslo napr. "1" alebo "2" zapíše ju do stĺpca k jednotkám alebo desiatkam, dúfajúc, že v ďalšom hode sa podarí hodiť vyššie číslo. Zapísané trojciferné čísla sa po odohratých kolách spočítaju. Hráč s najvyšším počtom bodov sa stáva víťaz hry Ramba- Zamba.

Reinhard			Erwin			Birgit			Ingrid		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

58. Killroy

Pre rýchlych počtárov!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, pohárik na kocky, 50 platidiel (napr. centy,zápalky, žetóny, čipsy..)

Cieľom hry je pomocou 4 základných matematických operácií z hodených čísel na troch kockách skombinovať také číslo, ktoré sa rovná, prípadne najviac blíži k číslu 15. Na začiatku hry každý hráč hodí raz kockou. Ten ktorý má najvyššie číslo, preberie úlohu vedúceho hry. Platidlá sa nachádzajú v strede stola. Vedúci hry hodí troma kockami v pohári, určí tým hod pre hru. Úlohou hráčov je čo najrýchlejšie pomocou 4 základných matematických operácií (sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie) hodené čísla na kockách tak prepojiť, aby dosiahli presne číslo 15, prípadne číslo čo najbližšie k nemu.

Príklad:
Vedúci hry hodí 3 – 2 – 5.

Hráč A počíta: 3 + 5 = 8 8 x 2 = 16
Následne zvolá „16"!
Hráč B počíta: 3 x 2 = 6 6 + 5 = 11
Tiež zvolá „11"!

Hráč A by vyhral, nakoľko jeho číslo bolo k číslu 15 bližšie ako číslo hráča B. Hráč A by v tomto prípade získal 8 platidiel.

Výsledky na základe matemetických výpočtov:

15 10 platidiel
14 alebo 16 8 platidiel
13 alebo 17 6 platidiel
12 alebo 18 4 platidlá
11 alebo 19 2 platidlá
Pod 10 alebo nad 20 0 platidiel
V prípade, že hráč počítal nesprávne, pomýlil sa, prípadne s niektorým číslom počítal dvakrát, musí za trest vrátiť do stredu stola toľko platidiel (ak nejaké už dovtedy nazbieral), koľko by bol vyhral. Keď sú všetky platidlá rozdané, hra sa končí. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom platidiel. A môže začať nová hra.....

59. Všetkých deväť

Nahor a nadol - komu sa to podarí ako prvému?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, 9 zápaliek

Cieľ hry:
Hráči sa snažia čo najrýchlejšie zbaviť zápaliek, ktoré získali.

Príprava a priebeh hry:
Do stredu stola sa položí 9 zápaliek.Hráči hádžu zaradom kockami, vždy oboma naraz. Keď padne číslo vyššie ako 9, hráč si musí vziať zo stola toľko zápaliek, aký počet prevyšuje číslo 9. Ak hodí „10" zoberie si 1 zápalku, keď „11" 2 a keď „12" zoberie si 3 zápalky. Keď hodí presne 9, neberie žiadnu zápalku A pokračuje ďalší hráč. Takto sa hrá, kým sa všetky zápalky rozdelia. Potom nasleduje druhá časť hry. Hráči, ktorí nezískali žiadne zápalky, vypadávajú z hry. Zvyšní hráči hádžu opäť kockou, ale teraz je postup opačný. Keď padne číslo vyššie ako 9, hráč vráti na stôl toľko zápaliek, aký počet prevyšuje číslo 9.

Koniec hry:
Vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví svojich zápaliek.

60. Menej ako 10 vyhráva

Kto vyhrá najviac čipsov?

Hráči: Traja a viac
Obsah: 3 kocky, 50 platidiel (čipsy, zápalky, centy a pod.)

Platidlá sa rozdelia medzi hráčov tak, aby mal každý rovnaký počet. Určí sa aj bankár. Tento hráč počas hry hádže kockami za všetkých a má tiež za úlohu rozdeľovať výhry a vyberať poplatok za prehry. Môže tiež nastaviť maximálnu stávku, ktorá sa vzťahuje na celú hru. Pred každou hrou všetci hráči - okrem bankára- podajú svoje stávky, t. j. každý hráč dá toľko čipsov zo svojej zásoby, koľko si myslí, že môže riskovať.

Bankár hádže 3 kockami. Ak je súčet čísel menší ako 10, vyhrávajú hráči a dostanú svoj vklad späť. Bankár ich musí vyplatiť. Ak je súčet čísel väčší ako 10, vyhráva bankár a berie všetky vložené vklady. Po 5 kolách sa bankári vymenia, bankárom sa stáva ďalší hráč. Hra končí, keď bol každý hráč bankárom. Vyhráva ten, komu sa púodarilo nazbierať najviac čipsov.

61. Správna desiatka

Šikovne hádžte kockou!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, papier a pero

Cieľ hry:
Hodiť čo najlepšie skóre a šikovne ho znásobiť.

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hru si každý hráč napíše pod seba čísla 1-10. Potom sa postupne hádže troma kockami. Každý hráč máv jednom kole jeden hod a môže v ňom dosiahnuť 3 až 18 bodov. Čísla na kockách sa sčítavajú. Súčet hodených čísel napíše hráč za niektoré číslo v zozname 1-10. Obe čísla sa spolu vynásobia.

Príklad:

Hráč A:	Hráč 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
Výsledok: 697	**Výsledok: 651**

V tomto prípade vyhral hráč A.

Po 10 kolách hádzania, má každý hráč za číslami 1-10 poznačené určité výsledky. Tieto sa na konci sčítajú.Vyhráva hráč, s najvyšším výsledkom. Kumšt hry spočíva v tom, zapísať hodené čísla tak, aby sa po spočítaní dosiahol čo najvyšší výsledok.

62. Klamár Maxík

Zábavná, bavorská hra s kockami

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, pohárik na hádzanie kociek, platidlá (napr. centy, zápalky, žetóny a.i.), jeden podpivník

Cieľom hry je,buď naozaj hodiť vysokú kombináciu čísel, alebo presvedčivo tvrdiť jej hodenie.

Priebeh hry:
Všetky platidlá sa položia do stredu stola. Každý z hráčov má jeden hod. Hádže sa nasledovne: Hráč položí pohárik s dvoma kockami na podpivník a silno ním zatrasie. Potom pohárik opatrne trochu nadvihne a pozrie si svoj hod. Musí to urobiť tak, aby žiaden z ostatných hráčov nevidel hodené čísla. Následne opatrne posunie podpivník so zakrytými kockami susedovi po svojej ľavici a nahlas oznámi hodnotu kociek, ktorá je pod pohárikom. Môže povedať pravdu, alebo povedať výsledok, ktorý sa tam nenachádza.
Tieto kombinácie čísel môžu byť hodené:

Najvyšší hod je „Maxík": 1 – 2
Nasleduje "paš" (dve rovnaké čísla) v zostupnom poradí:
6 – 6, 5 – 5, 4 – 4, 3 – 3, 2 – 2, 1 – 1
Postupka od najvyššieho čísla: 6 – 5
Po najnižšie čísla: 3 – 2
(Pri postupke sa vždy dáva vyššie číslo pred nižšie.)
Suded po ľavici – keď obdrží kocky –má

Dve možnosti:
a) verí, že oznámená hodnota kociek pod pohárikom súhlasí a bez toho, aby pohárik odokryl, silno ním zatrasie. Musí hodiť vyššie číslo, aké hodil jeho predchodca.Následne pozrie pod pohárik na kocky, oznámi číslo a posunie pohárik so zakrytými kockami na ďalšieho hráča po ľavici. b) neverí, že jeho predchodca hodil číslo, ktoré povedal a chce si to overiť. Odokryje pohárik a skontoluje hodnotu na kockách. Ak sa hodnota na kockách zhoduje s oznámeným číslom, prípadne je vyššia, musí si "neveriaci" zobrať zo stredu stola jedno platidlo. Ak je však číslo na kockách menšie, ako bolo oznámené, zoberie si platidlo zo stredu stola "klamár". Prehrá hráč, ktorý ako prvý nazbiera 5 platidiel. Musí sa následne vykúpiť, vopred dohodnutým trestom. Napr.urobiť stojku, zaspievať pieseň, povedať vtip, zložiť hráčom kompliment a pod. Ten, komu sa podarí hodiť" Maxíka"(1 – 2) môže svoj hod ukázať spoluhráčom a opustiť hru.

63. Las Vegas Nr. 1

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kockyl,papier, ceruzka, platidlá

Zobrazená schéma s číslami 2-12 sa presenie vo zväčšenom formáte na papier. Čísla tvoria schému stávok pre túto hru. Každý hráč dostane približne 30 platidiel. Pred začiatkom hry sa zvolí bankár a len tento bude hádzať kockou. Ostatní hráči vsadia pred každým hodom ľubovoľný počet platidiel na jedno alebo viaceré čísla schémy.

7	
2	**3**
4	**5**
6	**8**
9	**10**
11	**12**

Každý hráč si svoj vklad musí zapamätať alebo poznačiť. Následne hádže bankár naraz dvoma kockami a povie výsledok hodu. Ak padne číslo, ktoré sa nachádza v ľavom stĺpci,vrátane čísla 7, vyberá stávky bankár. Naopak vklady na pravej strane, musí dvojnásobne vyplatiť z banku. Opačný postup je, ak padne číslo z pravého stĺpca. Všetky vklady, vrátane čísla 7 vyberie bankár a vklady na ľavej strane sa zdvojnásobia.

Ak padne číslo 7, za vklady vyplatí bankár trojnásobok a všetky ostatné prepadajú v prospech banku. Po každom hode si víťazi môžu svoje vklady vziať,ponechať naďalej tam kde sú,alebo vložiť na iné polia. Po dohodnutom počte odohraných kôl sa bankár vymení.

64. Párne alebo nepárne

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky

O tom, či vyhrá "párne" či "nepárne" číslo, rozhodne hod kockou pred každým hracím kolom. Následne hádžu hráči naraz dvoma kockami. Pri „párnom čísle" musia padnúť na oboch kockách párne čísla, napr. 2, 4 alebo 6. Pri „nepárnom čísle" dve nepárne, napr. 1, 3 alebo 5. Ak splnia túto úlohu viacerí hráči, vyhráva vyšší súčet čísel. Víťaz kola hodením kocky určí pre ďalšie kolo, aké čísla sa majú hodiť, či párne, či nepárne.

65. Upratovanie

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, pero alebo krieda

Postupne sa hádžu dve kocky. Každý hráč má jeden hod. Hráč s najnižším súčtom pri prvom hode nakreslí na stôl alebo na papier bod.Takto sa hádže 10x Až na stole alebo papieri vznikne 10 bodov. A môže začať upratovanie. Hráč s najvyšším súčtom hodu môže zmazať alebo prečiarknuť jeden bod. Vyhráva hráč, ktorý prečiarkne posledný bod. Hráč, ktorý v prvej polovici hry nenakreslil žiaden bod, vypadáva ešte pred tým, ako sa začne upratovať!

66. Plus-Minus

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, pre každého hráča po 15 až 20 zápaliek (centov, cukríkov a pod.)

Každý hráč dostane 15 (po dohode prípadne viac) platidiel. Vyžrebuje sa hráč, ktorý začína hru. Prvý hráč hodí kockou a nechá ju ležať na stole. Potom hodí hráč po jeho ľavici.druhou kockou. Vypočíta sa rozdiel hodov. Hráč, ktorý hodil vyššie číslo dostane za každý bod rozdielu jedno platidlo. Potom hádže ďalší hráč a rozdiel hodu si vypočíta so susedom po ľavici. Takto hra pokračuje dokola. Hráč, ktorý minie všetky platidlá, končí hru a vypadáva. Vyhráva ten, kto vypadne ako posledný. Tiež sa môže hrať na počet kôl, koľko sa na začiatku hry dohodlo.Víťazom sa stáva hráč, ktorý nazbieral najviac platidiel. rt hat. Der Spieler mit den meisten Zähleinheiten ist dann der Gewinner.

67. Šesťdesiatšesť

Nezamieňať s kartovou hrou!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, pre každého hráča 5 zápaliek

Cieľ hry:
Číslo 66 sa nesmie prekročiť

Príprava a priebeh hry:
Každý hráč hádže troma kockami naraz. Hodené čísla sa spočítajú a výsledok sa pripočíta predchádzajúcemu hráčovi. Takto bude výsledok stále narastať a číslo sa bude približovať k magickej 66. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne číslo 66 alebo ho prekročí, prehral a musí zaplatiť do banku pokutu- 5 svojich zápaliek. Porazený začína ďalšie kolo. Kto bude tento raz ten Nešťastlivec?

Koniec hry:
Hra sa hrá, kým jeden z hráčov nepríde o všetky svoje zápalky. Víťaz je ten, kto má v tomto okamihu najviac zápaliek.

68. Delenie

Kto dosiahne 10 bodov ako prvý?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, 50 platidiel (napr. centy,zápalky, čipsy a pod.)

Cieľ hry:
Vďaka šťastným hodom ako prvý získať 10 platidiel.

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hry sa dajú platidlá do stredu stola. Prvý hráč začína hádzať kockami. Každý hráč má dva hody. Prvý hod dvoma kockami, druhý hod jednou kockou. Ak sa dá vydeliť celkový súčet prvého hodu bez zvyšku, číslom z druhého hodu daný hráč získava jedno platidlo. Kto prvý nazbiera 10 platidiel, je víťaz.

69. Paš (Rovnaké číslo)

Obľúbená hra s kockami

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, 50 platidiel (napr. centy, zápalky, čipsy a pod.)

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hry sa dá do stredu stola 50 platidiel (pri menšom počte hráčov sa samozrejme môže počet platidiel upraviť). Tiež sa dohodne počet hracích kôl. Hádže sa dvoma kockami. Každý hráč má tri hody. Ak hodí paš (na kockách padne rovnaké číslo), dostane z banku (zo stredu stola) príslušný počet platidiel za počet hodených bodov. Ostatné hody nemajú žiaden špeciálny význam. Ak hráč nehodí paš, pokračuje v hádzaní ďalší hráč. Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý po odohranom počte dohodnutých kôl získal čo najviac platidiel.

70. Utajené čísla domov

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Hra sa hrá ako hra "Najvyššie číslo domu". Jediným rozdielom je, že pri treťom hode sa zapíše spodné číslo z kocky (číslo otočené k stolu).

71. Skrytá čiapka

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, pohárik na kocky

Hrá sa s jednou kockou a pohárikom na hádzanie kociek. Hráč potrasie pohárikom s kockou a položí ho na stôl bez toho, aby ho zdvihol. Hráč sediaci po jeho ľavici háda, či je hodené číslo vyššie, alebo nižšie ako číslo 4. Musí nahlas povedať "Vyššie" alebo "Nižšie". Potom sa pohárik zdvihne. Ak uhádol, pripíše si hráč bod, ak neuhádol, bod sa mu odpočíta. Ak padne "4", hádzanie a hádanie sa zopakujú. Potom pokračuje v hádzaní hráč, ktorý hádal a postupne sa hráči takýmto spôsobom vystriedajú. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý nazbiera 10 bodov.

72. Násobky

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky

Hráči hádžu postupne s dvoma kockami. Hodené čísla sa vynásobia. Vyhráva ten,kto v kole hodil najvyššie číslo. Tento hráč začína hádzať v novom kole.

73. Dvojičky

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, počítadlá (napr.centy)

Hráči hádžu dvoma kockami. Skórujú len dve hodené dvojky. Hráč, ktorý po 10 kolách hodil najviac dvojičiek t.j. dve dvojky, sa stáva víťazom a dostane od spojich spoluhráčov toľko platidiel, koľko dvojičiek hodil.

74. Kocky

Kľúčová je správna predikcia.

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky a pre každého hráča rovnaký počet platidiel (napr. centy a pod.)

Cieľ hry:
Vyhrá ten, komu sa podarí hodiť najviac predpovedaných čísel. A predsa to v hre Kocky nie je až také jednoduché…

Príprava a priebeh hry:
Hodením kocky sa na začiatku hry určí na vopred dohodnutý počet kôl bankár. Stáva sa ním hráč, ktorý hodil najvyššie číslo.

Bankár povie jedno číslo medzi 2-12 a vsadí naň určitý počet platidiel. Všetci hráči musia dať do banku tiež tento istý počet platidiel. Podarí sa bankárovi hodiť toto číslo, vyhráva celý vklad. Ak sa mu ale dané číslo nepodarí hodiť, hádže dovtedy kým toto **číslo nehodí** alebo **netrafí aspoň prvé hodené číslo.** Jeho šance na výhru sa ale každým hodom znižujú. Keď sa mu predsa po niekoľkých hodoch podarí hodiť predpokladané číslo, stráca nárok na vklad v banku a rozdelia si ho medzi sebou spoluhráči. Keď sa mu ale podarí trafiť prvé hodené číslo, vyhráva celý vklad. Hrá sa tak dlho, aby všetci hráči boli rovnako dlho bankármi. Ten, kto za tento hrací čas nazbiera najviac platidiel, vyhral.

75. 11 a viac...

Jednoduché a vzrušujúce!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, pre každého hráča rovnaký počet platidiel (napr. centy a pod.)

Príprava a priebeh hry:
Hráči sa spoločne dohodnú na vklade a každý hráč ho vloží do banku (do stredu stola). Hráči hádžu postupne kockami, každý po jednom hode.

Hodené kombinácie čísel majú tieto významy:

1. 11 (6-5): Ten, kto hodí túto číselnú kombináciu, môže vyprázdniť bank. Následne musí každý z hráčov vložiť do banku základný, na začiatku dohodnutý vklad.

2. 12 (6-6): Hráč, ktorého sa to týka, musí zdvojnásobiť sumu v „banku".

3. Menej ako 11: Rozdiel medzi 11 a hodeným číslom sa vynásobí číslom 5. Výsledné číslo je počet platidiel, ktoré musí daný hráč dať do banku.

Príklad: Hráč hodí – v najhoršom prípade – dve

„Jednotky", rozdiel je 11 – 2 = 9. Vynásobíme číslom 5,t.j. 9 x 5 = 45. To znamená, že daný hráč musí dať do banku 45 platidiel. Vyhráva hráč, ktorý po odohraní vopred dohodnutého počtu kôl vlastní najviac platidiel.

76. Julka skáče z veže

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky, pohárik na kocky

Začína sa hádzať s dvoma kockami v pohári. Hráč prevráti poharik s kockami, ale nezdvihne ho a nepozrie si hodené čísla na kockách. Tretiu kocku položí na obrátený pohár, potrebným číslom nadol. Pohárik sa odokryje, súčet hodených čísel sa vynásobí spodným číslom z kocky položenej na pohári. Vyhráva hráč s najvyšším číslom.

77. Zamlčaná bodka

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky

Hádže sa troma kockami. Každý hráč má 1-3 hody. Pri každom hode sa musí vždy hádzať všetkými troma kockami. Druhý hod, ruší ten predchádzajúci.

Máš odvahu hádzať aj tretí raz? V tejto hre skórujú len čísla „3“ a „5“, pričom stredná bodka na kocke je “zamlčaná”, teda sa nepočíta. Vďaka tomu sa z čísla „3“ stáva „2“ a z čísla „5“ číslo „4“. Hráč s najvyšším dosiahnutým počtom bodov v danom kole sa stáva víťazom.

78. Uhádni hodené číslo

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 kocky

Postavte 3 kocky na seba. Víťazom je hráč, ktorý najrýchlejšie uhádne súčet všetkých horných aj dolných, aj zakrytých čísel na kockách. Keď vychádzame z toho, že na prvej kocke zhora vidíme 6, tak správny výsledok čísla, ktoré má hráč uhádnuť by mal byť 15. Výsledok sa vypočíta tak, že číslo 6, ktoré vidíme navrchu, sa odpočíta od čísla 21. Číslo 21 zostáva vždy rovnaké.

Príklad:

Číslo naspodu kocky keď navrchu je „6“ je	„1“
Navrchu druhej kocky je napr.	„5“
Naspodu druhej kocky je	„2“
Navrchu tretej kocky je napr.	„4“
Naspodu tretej kocky je napr.	„3“
Výsledok	**15**

79. Hra Miestny služobník

Hra s kockami zo stredoveku

Hráči: Dvaja až piati
Obsah: Pre každého hráča kocka, 50 platidiel (napr. centy, zápalky,žetóny a pod.)

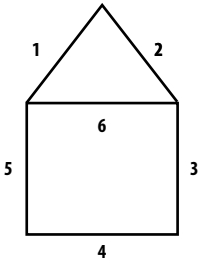
Ide o správne poradie. Hráč, ktorý hodí „1“, poznačí si ju. Hodí pri ďalšom hode „2“, zapíše si ju pod ňu. Takto postupuje, až po číslo „6“. Potom postupne odškrtáva hodené čísla, od “6” smerom nahor k číslu “1”. Vyhráva ten, komu sa ako prvému podarí označiť všetky čísla. Všetci porazení dajú víťazovi za každé neprečiarknuté číslo jedno platidlo.

80. Dom šťastia

Komu sa ako prvému podarí rozobrať svoj dom?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier a pero pre každého hráča

Každý hráč si nakreslí na papier svoj „Dom šťastia“. Hráči hádžu zaradom kockou. Každý hráč hodí raz a Hodené číslo si prečiarkne vo svojom dome. Ak má už toto číslo vo svojom dome prečiarknuté, prečiarkne ho v dome suseda po svojej ľavici. V prípade, že toto číslo má už aj sused prečiarknuté, musí si hráč dané čísla opäť zapísať do svojho domu. Zapíše ho vedľa už predtým prečiarknutého čísla. Vyhráva hráč, ktorému sa ako prvému podarí “rozobrať” svoj dom.



81. Líza

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1kocka, platidlá (napr. centy,zápalky, čipsy, cukríky a pod), ceruzka, papier

Hráči postupne hádžu kockou. Cieľom je, čo najrýchlejšie zozbierať postupku čísel 1-6. Hráč, ktorému sa to podarí, musí vložiť príslušný vklad do banku.

Príklad: Padnú – v najhoršom prípade – dve „jednotky“, rozdiel je 11 – 2 = 9. Vynásobením číslom 5, bude výsledok 9 x 5 = 45. To znamená, že hráč musí pridať 45 platidiel k vkladu do banku. Vyhráva hráč, ktorý po odohraní dohodnutého počtu kôl nazbiera najviac platidiel.

82. Tichá Líza

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 3 1 kocka, platidlá (napr. centy,

zápalky, žetóny... a.i.), ceruzka, papier Hra sa hrá podobne ako hra Líza. Rozdiel je len v tom, že sa počas hry nesmie hovoriť. Hráč, ktorý povie slovo, musí začať ešte raz od začiatku.

83. Magické číslo

Správna predikcia vedie k víťazstvu!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, pohárik na hádzanie kociek, 10olatidiel pre každého hráča (napr. centy, zápalky, žetóny a.i.)

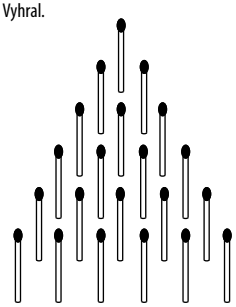
Každý hráč sa snaží čo najrýchlejšie zbaviť svojich platidiel. Ten, komu sa to prvému podarí, vyhráva. Každý hráč má na začiatku pred sebou 10 platidiel. Hráči postupne hádžu kockou, každý má jeden hod. Predtým ako hráč hodí kockou, musí vyjadriť svoju predikciu, odhadnúť aké číslo sa mu asi podarí hodiť. Povie nahlas :”Hádžem jednotku, dvojku, trojku....!” Keď sa mu predsa podarí toto číslo hodiť, položí do stredu stola jedno zo svojich platidiel. Ak sa mu dané číslo nepodarí hodiť, nič sa nedeje a v hádzaní pokračuje ďalší hráč.

84. Pyramída

Kto rozoberie najrýchlejšie pyramídu?

Hráči: Dvaja a viac
Material: 1 kocka, 21 zápaliek pre každého hráča

Každý hráč uloží pred sebou svojich 21 zápaliek do tvaru pyramídy. Navrchu 1 zápalka, v druhom rade 2, v treťom 3 atď. Pyramídu tvorí spolu 6 radov, pričom v poslednej 6. rade je 6 zápaliek. Hráči postupne hádžu kockou. Každý hráč má jeden hod a môže rozobrať Vždy jeden rad pyramídy, na základe hodeného čísla. Keď padne číslo „6“, odoberie 6 zápaliek zo šiestej rady, keď padne „1“, zápalku navrchu. Ak padne číslo rady, ktorá bola už odstránená, pokračuje v hádzaní ďalší hráč, ktorý je na rade. Hráč, ktorý ako prvý rozoberie pyramídu, Vyhral.



85. Hore a dolu

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier, pero

Každý hráč si napíše pod seba čísla od 1 po 6. Postupne hádže každý kockou. Číslo, ktoré hodí prečiarkne. Ak padne číslo, ktoré je už prečiark nuté, musí si ho hráč opäť napísať. Vyhrá hráč, ktorý ako prvý prečiarkne všetky čísla.

86. Krížom Krážom

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, papier, pero

Každý hráč si napíše pod seba čísla od 1 po 6. Postupne hádže každý kockou. Číslo, ktoré hodí prečiarkne. Ak padne číslo, ktoré je už prečiark nuté, musí si ho hráč opäť napísať. Vyhrá hráč, ktorý ako prvý prečiarkne všetky čísla.

87. Sčítaj a odčítaj

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Každý hráč hádže 9x po sebe. Každý tretí hod sa odčítava.
Schéma hádzania a počítania:
hod 1 + hod 2 – hod 3 + hod 4 + hod 5 – hod 6 + hod 7 + hod 8 – hod 9
Hráč, ktorý dosiahne mínusové číslo, vypadáva z hry. Vyhráva hráč, ktorý dosiahne najvyššie číslo.

88. Vyvážená spravodlivosť

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, 5 platidiel pre každého hráča (napr. centy, zápalky, žetóny a.i.)

Každý hráč dostane 5 platidiel. Hráči postupne hádžu kockou, každý má tri hody. Výsledky hodov sa sčítavajú. Hráč, ktorý má najvyššie číslo, musí dať jedno platidlo do banku. Ak dosiahnu dvaja hráči rovnaký súčet najvyšších hodov, musia platiť do banku obaja. Hráč, ktorý sa prvý zbaví svojich patidiel, vyhráva celý bank.

89. Quinze (Pätnásť)

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, dostatočný počet platidiel (napr. centy alebo žetóny)

Hráči hádžu kockou. Každý hádže tak dlho, kým nehodí presne číslo 15 alebo aspoň číslo približujúce sa k 15. Ak sa podarí hráčovi hodiť číslo vyššie ako 15, vypadáva z hry. Vyhráva ten, kto ako prvý dosiahne 15. Ak sa nájdu dvaja hráči s rovnakým výsledkom, vyhrá ten, kto potreboval menší počet hádzaní. Ak žiaden hráč nedosiahne presný súčet 15, vyhráva ten, kto bol k číslu 15 najbližšie.

90. Menej alebo viac ako 9

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka, dostatočné množstvo platidiel (napr. centy alebo žetóny)

Každé kolo je na rade iný hráč, ktorý sa staví s ostatnými hráčmi, či po troch za sebou idúcich hodoch sam u podarí hodiť vyššie alebo nižšie čsílo ako 9. Ostatní hráči vsadia opačne. Kto stávku vyhrá, berie. Ak padne presne číslo 9, vklad sa zdvojnásobí.

91. August a Augusta

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 kocky, ceruzka, papier

Hráči striedavo hádžu kockami a snažia sa dosiahnuť tento cieľ: Hodiť „August“ (= paš, dve rovnaké čísla na oboch kockách) a “Augustu” (= súčet „7“) alebo naopak. Ten, komu sa podarí hodiť niektorú z možností, poznačí si ju. Hráč, ktorému sa podarilo hodiť už obe možnosti,t.j. Augusta aj Augustu, vyhral.

92. Macao

Dvanástka vyhráva!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Každý hráč hádže 3x. Cieľom hry je hodiť číslo 12. Ten, kto hodí viac, prehral. Ten, kto hodí menej, môže vyskúsať hodiť štvrtý raz a svoj výsledok opraviť.

93. 21 x 1

Ein ganz einfaches Würfelspiel.

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 1 kocka

Hráči hádžu striedavo zaradom kockou. Každý hráč má vždy jeden hod. Ak padne 6, musí hádzať ešte raz. Ostatné čísla nemajú žiadnu špeciálnu úlohu. Počíta sa len, koľko krát padne číslo „1“. Vyhráva hráč, ktorý 21 krát hodí číslo 1.

94. Hranie kariet s kockami

Kto uchmatne najviac kariet?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier, 2 kocky

Príprava a priebeh hry:
32 kariet sa dobre zamieša a položí sa ako balíček do stredu stola rubom nahor . Karta navrchu sa odokryje a položí sa vedľa balíčka kariet. Karta ukazuje, aké číslo sa musí hodiť.

Jednotlivé karty majú takéto hodnoty:

Eso = 11	Desať = 10
Kráľ = 4	Deväť = 9
Dáma = 3	Osem= 8
Dolník = 2	Sedem = 7

Začína hádzať prvý hráč. Vždy sa hádže dvoma kockami a čísla na oboch kockách sa spočítavajú. Súčet musí zodpovedať hodnote karty. Ak sa hodené číslo s kartou nezhoduje,hádže ďalší hráč. Ak niektorý hráč hodí paš s číslom 6 (na oboch kockách číslo 6) nevyhráva síce kartu, ale môže hádzať ešte raz. Vyhráva hráč, ktorý na konci hry získal najviac kariet.

95. Farba alebo hodnota

Pravá hra o šťastie!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier, pre oboch hráčov rovnaký počet platidiel (napr. centy, zápalky, žetóny a pod.), karty

Cieľ hry:
Cieľom hry je spravne uhádnuť farbu alebo hodnotu kartu a získať tak čo najviac platidiel.

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hry sa rozdelí rovnaký počet platidiel obom hráčom. Potom sa 32 kariet dobre zamieša a po jednom sa rozdajú obom hráčom. Každý hráč dostane teda 16 kariet. Tieto si každý hráč lícom nadol rozloží pred seba do dvoch radov po osem kariet. Začína hráč A a tipuje na jednu zo zakrytých kariet hráča B a povie: „červená“ alebo „čierna“. Kedže je v hre rovnaký počet čiernych ako aj červených kariet, hádanie nie je jednoduché a šanca uhádnuť je 50:50. (srdce a káro=červená, list a ďatelina =čierna). Ak si hráč A správne tipol, dostane od hráča B jedno platidlo. Uhádnutá karta sa položí nabok. Následne háda hráč B. Ak tiež správne uhádne, dostane tiež jedno platidlo od hráča A. Ak sa farba karty neuhádže, karta sa ukáže, ale otočí sa naspäť lícom dole na stôl. Ten, kto má dobrú pamäť, určite na ďalšie hádanie uhádne správne. Samozrejme sa nemusí hádať len farba. Rovnako sa môžu hráči pokúsiť Uhádnuť aj hodnotu karty. V tomto prípade je správne uhádnuť však ťažšie, lebo z každej hodnoty je len po 4 karty. Kráľ, Eso, Dáma, Dolník,10,9, 8, 7. Takže, hráč, ktorý tipoval napr. Kráľa a naozaj aj kráľa odokryje, dostane za svoje uhádnutie 4 platidlá. Inak platia všetky pravidlá ako pri hádaní farieb. Uhádnutá karta sa dá bokom, neuhádnutá sa otočí naspäťna stôl na svoje miesto.

Koniec hry:
Vyhráva hráč, ktorý získa najviac platidiel. Hrá sa dokým sa neuhádnu všetky otočené karty jedného hráča.

96. Mau-Mau

Zábavná kartová hra pre celú rodinu.

Hráči: Dvaja až piati
Obsah: Papier, 60 platidiel, karty (napr. centy, zápalky, žetóny a pod.)

Príprava a priebeh hry:
Platidlá sa rovnako rozdelia medzi všetkých hráčov. Karty sa zamiešajú a po jednom sa postupne rozdajú, každému hráčovi po 5. Zvyšné karty sú zakryté, dajú sa ako talón do stredu stola.
Hodnota jednotlivých kariet:

Eso = 11	Desať = 10
Kráľ= 4	Deväť = 9
Dáma = 3	Osem = 8
Dolník = 0 (žolík)	Sedem = 7

Začína hráč vľavo od toho, čo rozdal karty. Vyloží vhodnú kartu z kariet na ruke na odokrytú kartu v strede stola. Musií to byť karta s rovnakou farbou (napr. Kríž na kríž. Srdce na srdce) alebo karta s rovnakou hodnotou (napr. Dáma na dámu,desať na desať). Môže sa vyložiť len jedna karta. Ak hráč nemá vhodnú kartu., môže použiť dolníka ako žolika a určiť inú farbu karty ako tromf. V hre pokračuje ďalší hráč. Musí hrať podľa vyloženej karty. Ak nemá ani zodpovedajúcu farbu, ani hodnotu , prrípadne ani žolíka,zoberie si jednu kartu z talóna. Ak ani túto kartu nevie vyložiť do stredu, nechá si ju na ruke a v hre pokračuje ďalší hráč.

Koniec hry:
Hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet, vyhral. Zvolá nahlas: „Mau-Mau“, a hra sa skončí. Víťaz dostane od svojich spoluhráčov platidlá, vždy v hodnote kariet, ktoré hráčom ostali na ruke.

97. Posledný štich

Hra, pri ktorej sa musí vopred rozmýšlať.

Hráči: Traja alebo štyria
Obsah: Papier a pre každého hráča 5 platidiel (centy, zápalky a pod.), karty

Príprava a priebeh hry:
Ak hru hrajú len traja hráči, sedmičky a osmičky sa z hry vylúčia. Hrá sa s 24 kartami. Ak hrajú štyria hráči, hrá sa s 32 kartami. Na začiatku dostane každý z hráčov 5 platidiel.Potom sa zamiešajú karty a rozdávajúci rozdá hráčom každému po 4 karty a potom ešte raz po 4 karty. Každý hráč má na začiatku hry teda 8 kariet na ruke. Samozrejme sa karty rozdávajú zakryté. Tak aby ich ostatní hráči nevideli. Hráč sediaci po 2avici od toho, ktorý rozdával začína hru a vyloží prvú kartu. Postupne vylotí každý hráč kartu. Musí zodpovedať danej farbe. Tzn. Vyloží prvý hráč pikovú kartu, musia všetci hráči vyložiť tiež pikovú. Len ten, kto nemá na ruke danú farbu, môže odhodiť ľubovoľnú inú kartu. Nemôže však s ňou využiť výhody. Keď každý hráč vyložil kartu, určí sa hráč, ktorý zoberie štich.

Poradie kariet je nasledovné:
Eso (najvyššia karta), kráľ, dáma, dolník, desiatka, deviatka, Osmička, Sedmička (najnižšia karta). Hráč, ktorý získal štich, vyloží ďalšiu kartu. Ostatní hráči vykladajú tiež svoje karty - a tak ďalej, až kým nie je všetkých osem zahraných. A teraz to najdôležitejšie: Kto získa posledný štich prehral hru! Musí zaplatiť jedno platidlo do „banku“. Jediná výnimka: Ak hráč vezme všetkých 8 štichov. V tomto prípade získava 2 platidlá z „banku“.

Koniec hry:
Ak niektorý z hráčov už nemá žiadne platidlá, hra sa končí. Hráč, ktorý má v tom okamihu najviac platidiel, vyhral.

98. Srdcové Eso – Srdcová desiatka

Hráči: Štyria
Obsah: Papier

Príprava a priebeh hry:
Hráč, ktorý má srdcové Eso a hráč, ktorý má srdcovú desiatku hrajú spolu, proti ďalším dvom hráčom. Ak má obe karty na ruke jeden hráč, hrá sám proti všetkým trom. Nesmie byť prezradené, kto má na ruke tieto 2 hlavné tromfy. Srdcová farba je vždy tromf a má hodnotu (tromfuje) v tomto poradí: Eso, Desať, Kráľ, Dáma,Dolník, Deväť, Osem, Sedem. Nemusí sa hrať na trompfy, ale je povinné zahrať farbu.

Koniec hry:
Hru vyhral hráč, prípadne dvojica hráčov, ktorý majú srdové Eso a srdcovú desiatku a nahrali aspoň 61 bodov.

Hodnoty:

Eso = 11	Desať =10
Kráľ = 4	Deväť = 0
Dáma = 3	Osem = 0
Dolník = 2	Sedem = 0 bodov.

99. Sedemnásť plus Štyri

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier

17 + 4 môže hrať ľubovoľný počet hráčov.

Hodnota kariet:

eso = 11	desať = 10
kráľ = 4	Ndeväť = 9
dáma = 3	osem = 8
dolník = 2 s	edem = 7

Víťazom je, kto ako prvý nahrá 21 bodov, alebo dostane na ruku 2 esá, prípadne nahrá hodnotu bodov čo najbližšiu k 21. Kto nahrá viac ako 21, vypadáva z hry. Bankár, ktorý tiež hrá, rozdáva karty a hrá proti každému hráčovi postupne v smere hodinových ručičiek. Zastupuje banku. Každý hráč podá stávku v ľubovoľnej výške. Potom bankár podá prvú kartu lícom nadol hráčovi A, a druhú sebe; Následne dáva ďalej hráčovi A karty. Hráč A si karty pýta, až pokým nazbiera hráč A hodnotu blížiacu sa k 21, prípadne nemá presne 21 a nepovie “Stačí”. Následne si bankár priloží ku svojej karte, ktrorú si vzal na začiatku toľko kariet, koľko si myslí , že optimálne potrebuje na dosiahnutie 21. Ako bankár môže túto hodnotu navýšiť o jeden bod. Ak má teda na ruke 20 bodov, môže ohlásiť : “21 vyhráva”! Ak dosiahol hráč A presne 21 bodov, vyhráva a banka mu musí vyplatiť vklad všetkých hráčov. Ak má však na ruke menej bodov, prehral a banka zinkasuje jeho vklad a vklad všetkých spoluhráčov.Ak má hráč a zároveň aj bankár 21 bodov, vyhráva vždy banka V prípade, že má hráč dve esá a bankár na ruke 20 bodov, v tomto prípade vyhráva hráč s esami.

100. Čierne prasa

Kto berie kopu s prasiatkami?

Hráči: Traja až šiesti
Obsah: Ppapier, pre každého hráča rovnký počet platidiel (napr. centy, zápalky, žetóny a pod.)

Cieľ hry:
Cieľom hry je,svoje karty čo najrýchlejšie zložiť na “kopu s prasatami” a skasírovať platidlá od spoluhráčov.

Príprava a priebeh hry:
Platidlá sa rovnako rozdelia medzi všetkých hráčov. Všetkých 32 kariet sa dobre zamieša a po jednej sa rozdajú lícom nadol. Hráči si pozrú svoje karty. Ten, kto má pikové eso “čierne prasa” začína hru. Vyloží na stred hracieho stola “čierne prasa” a navrch pridá ľubovoľnú kartu. Obe karty sú odokryté,

lícom nahor. Pokračuje hráč sediaci po ľavici. Musí dať na kopu kartu takej istej hodnoty, ako leží na vrchu kopy. Napr. Je tam „10“, musí dať tiež„10“ a potom pridá navrch ďalšiu kartu, podľa svojho výberu. Ak hráč, ktorý je na rade nemá kartu so želanou hodnotou, vezme si celú “kopu s prasiatkami”. Na stole nechá ležať len čierne prasa a hneď pridá navrch nejakú ďalšiu kartu. Takto sa hrá dokola, čo najrýchlejšie ako sa len dá.

Koniec hry:
Hráč, ktorý sa ako prvý zbaví kariet, vyhral a dostane od každého spoluhráča toľko platidiel, koľko kariet im ostalo na ruke. Ten, komu sa už platidlá minulu, vypadáva z hry.

101. 12 vyhráva

Kto je najbližšie k 12?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier, platidlá (napr. Centy, zápalky, žetóny a.i.)

Cieľ hry:
V tejto hre ide o to, s ľubovoľným počtom kariet dosiahnuť 12 bodov. Počet sa však nesmie presiahnuť.

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hry dostane každý hráč rovnaký poťet platidiel. Žrebovaním sa určí prvý bankár. Ten zamieša karty a každému z hráčov, vrátane seba dá jednu kartu. Rad radom môžu hráči pýtať ďalšie karty, aby získali počet bodov 12. Daný počet sa však nesmie presiahnuť.

Hodnota jednotlivých kariet:

Eso = 11	Desať = 10
Kráľ = 3	Deväť = 9
Dáma = 2	Osem = 8
Dolník = 1	Sedem = 7

Ak dostane hráč na ruku eso, s veľkou pravdepodobnosťou nebude pýtať ďalšiu kartu, nakoľko by určite prekročil počet 12. Ak ale dostane hráč na ruku napr. Kráľa, určite si bude pýtať ďalšiu kartu, lebo počet 12 môže presiahnuť len ak ako druhú kartu dostane len eso alebo desiatku. Hráč si pýta ďalšie karty dovtedy, dokedy uzná za vhodné, že mu už počet bodov stačí. Potom postupne nasledujú ďalší hráči, ako posledný sám bankár. Ak niekto presiahne počet 12, musí sám karty ukázať a zaplatiť bankárovi jedno platidlo. Keď sa už vystriedali všetci hráči, všetci odokryjú karty a položia ich na stôl. Hráč, ktorý nahral rovnako alebo menej ako bankár, musí mu zaplatiť jedno platidlo. Naopak, ak má hráč na ruke viac bodov ako bankár, dostane platidlo od bankára on. Po ukončení vyplácania sa bankárom stáva ďalší hráč a hra pokračuje.Takto bank putuje od jedného hráča k druhému.

Koniec hry:
Hra končí po odohraní vopred dohodnutého počtu kôl. Dôležité je, aby každý z hráčov bol bankárom rovnako.

102. Dôstojnícky-Skat

Skat vo dvojici – trochu zjednodušene.

Hráči: Dvaja
Obsah: papier a pre oboch hráčov rovnaký počet platidiel (centy, žetóny a pod.)

Cieľ hry:
Dosiahnutie aspoň 61 bodov.

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hry sa rozdelia platidlá rovnako medzi oboch hráčov.

Karty sa dobre zamiešajú, rozdávajúci rozdá hráčovi, ktorý bude rozohrávať hru 8 kariet. Ten si tieto rozloží pred seba do dvoch radov, lícom nadol. Následne si rozdávajúci tiež vezme 8 kariet z talóna a tiež si ich rozloží pred seba. Toto sa opakuje ešte raz. Hráč, ktorý hru začína, určí farbu, ktorá bude tromf. Zároveň aj dolníky vo všetkých farbách predstavujú najvyššie tromfy a to v takomto poradí:
Najvyšší tromf je krížový, zelený dolník (trojlístok), potom nasledujú pikový, srdcový a kárový dolník. Nasleduje Eso, Kráľ atď. Najnižší trumf je Sedmička , ktorá prebíja každú , netromfovú, kartu. Pri počítaní bodov za jednotlivé štichy, sa riadime hodnotou jednotlivých kariet:

Eso = 11	Desať = 10
Kráľ = 4	Deväť = 0
Dáma = 3	Osem = 0
Dolník = 2	Sedem = 0

Dolníky sú síce najvyššie tromfy, ale počítajú sa len za 2 body. Pri hre sa musia vždy používať tromfy. Odhadzovať môže len ten, kto nemá žiadne tromfy. Ak hráč zahral vysokou, lícom nahor otočenou kartou, musí otočiť kartu pod ňou. Ten, kto si zobral štich, vychádza novou kartou. Cieľom je získať čo najviac štichov s vysokým skóre. Keď sa minú všetky karty, každý hráč si spočíta hodnotu svojich štichov. Ten,kto nahral 61 a viac bodov, vyhral a získa od svojich protihráčov 5 platidiel. Ak má porazený len 30 prípadne menej bodov, stáva sa “krajčírom” a musí zaplatiť 10 platidiel. Ak niekto nezískal žiaden štich, je “čierny” a musí výhorcovi zaplatiť až 15 platidiel. Pri 60 bodov vyhráva hráč, ktorý získal posledný štich.

Koniec hry:
Hrá sa vopred dohodnutý počet hier. Hráč, ktorý získal najviac platidiel, je celkový víťaz.

103. Ecarté

Klasická hazardná hra s kartami.

Hráči: Dvaja aktívny a ľubovoľný počet pasívnych hráčov.
Obsah: Papier, poznámkové kartičky, pero a platidlá (napr. centy , zápalky, žetóny a pod..)

Cieľ hry:
S 5 kartami na ruke zahrať aspoň 3 štichy
Hodnoty kariet: Kráľ (najvyššia karta) – Dáma – Dolník – Eso
Poradie farieb: Kríž – Piky – Srdce – Káro.

Príprava a priebeh hry:
Na začiatku hry sa rovnako rozdelia platidlá pre všetkých hráčov. Tiež sa určí najvyššia a najnižšia hodnota stávky pre každého hráča, či už aktívneho alebo pasívneho. Stávka sa vyplatí hráčovi, ktorý ako prvý dosiahne 5 bodov. Hodnota jednotlivých kariet v tejto hre nezohráva úlohu. Hodnotí sa počet získaných štichov. Do jednej partie patria minimálne dvaja hráči. Vylosuje sa rozdávajúci.Jeho protivníkom je spoluhráč sediaci oproti. Rozdávajúci dobre zamieša karty a protivník ich preloží napoly. Rozdávajúci rozdá nasledovne karty- najprv dá každému po 3 karty„ a potom ešte po dve, takže bude mať každý hráč 5 kariet. Jedenástu kartu otočí a položí ju lícom nahor do stredu stola. Táto karta určuje farbu trumfu a počas hry sa s ňou nebude hrať. Ak je náhodou táto karta kráľ- teda najvyššia karta farby tromfu, rozdávajúci si pripíše bod navyše. Zvyšné karty sa otočia lícom nadol a ostávajú ako talón v strede stola. Keď je už tromf určený, hru začína protivník. Ak si mslí, že dokáže s kartami, ktoré má na ruke, získať 3 štichy, povie: “Hrám”.. ak nemá veľmi dobré karty na ruke povie: „Mením“ a následne si môže vymeniť niekoľko, alebo prípadne aj všetky karty, ktoré má na ruke, za karty z talónu. Rozfdávajúci môže jeho želanie vyplniť, ale môže ho aj odmietnuť. Rozdávajúci odmietne väčšinou vtedy, keď má sám dobré karty na ruke a je predpoklad, že by mohol vyhrať štich. Ak však odmietne a štich predsa len nevyhrá, dostane trestný bod. Ak rozdávajúci s výmenou súhlasí, odloží protivník svoje zakryté ,zlé, karty bokom t.z. „ekartuje sa“ (franz. écarter = odhodí sa) a dostane rovnaký počet kariet z talóna. Podobne aj rozdávajúci si môže vymeniť rovnaký počet kariet ako protihráč. Ak sa však následne neodhodí, pripíše si jeden trestný bod. Protivník si môže karty tak dlho vymieňať, dokým rozdávajúci výmenu odmietne, alebo sa minú karty v talóne.Výmena sa môže uskutočniť vždy až vtedy, keď sú , zlé, karty dané bokom. Tromfové karty a taktiež “odhodené” karty ostávajú nedotknuté. Po každej hre sa znova mieša, protivník predkladá a druhý hráč rozdáva.

˘ulohy sa striedajú, raz rozdáva jeden a začína druhý, potom naopak.Ak je tromf kráľ, pripíše si dotyčný hráč bod navyše. Tiež sa môže hrať na štich vo farbe- teda každá vyložená karta musí mať aj želanú farbu. Vtedy sa to počíta za zahraný štich. Vyložené karty sa nahlas komentujú, aby sa pasívni hráči vedeli lepšie orientovať v hre. Tiež si môžu vsadiť na daného hráča. Aj keď nevedia priamo ovplyvniť priebeh hry.týmto spôsobom sa však môžu spodielať na výhre alebo prehre.

Víťaz: Vyhráva hráč, ktorý získal aspoň tri štichy.

Účtovanie: Získané body sa zapisujú na papier
- Protivník získava 1 plusový bod ak získal 3 štichy bez výmeny kariet
- Ak získa protivník menej ako 3 štichy, pripíše si 2 body rozdávajúci
- Ak rozdávajúci zamlčí výmenu a získa aspoň 3 štichy, môže si pripísať 1 bod
- Počas ďalšieho priebehu hry si každý hráč, ktorý urobí 3 štichy zapíše 1 bod
- Ak sa podarí niektorému z hráčov vyhrať všetkých 5 štichov počas hry = „Vole“, pripíše si 2 body
- Ak vyjde protivník tromfovým kráľom, pripíše si bod
- Ak zahrá rozdávajúci tromfovým kráľom,pripíše si bod

Ďalšie pravidlá hry: Takto sa označujú výhernékombinácie kariet:
1. 3 tromfy
2. 2 tromfy v kombinácií
   a) 2 karty rovnakej farby
   b) 2 karty rovnakej farby v kombinácií s kráľom alebo dámou
   c) 2 karty rovnakej farbaý a 1 kráľ inej farby
   d) 2 karty rovnakej farby s dolníkom a esom
3. 1 tromf a
   a)3 karty rovnakej farby (s dámou) a kráľom inej farby
   b) 4 karty rovnakej farby, s jedným kráľom vrátane
   c) 2 karty rovnakej fraby a 2 králi iných farieb
4. karty bez tromfovej farby
   a) dvaja králi a 2 karty rovnakej farby s jednou dámou
   b) 4 karty s postavou, medzi nimi 2 dámy

Renonce:
Ide o odborný výraz pre porušenie pravidiel hry. Renonce je potrestaný príslušný hráč. Hráč musí položiť svoje karty lícom nahor na stôl a musí pokračovať v hre s odokrytými kartami. Ak aj napriek tomu v hre získa všetkých 5 štichov, namiesto 2 bodov získava iba 1 bod. Ak vezme 3 štichy, plusový bod sa pripíše jeho súperovi.

Tipy:
- Karty vymieňajte, len ak máte veľmi zlé karty a výmena môže priniesť zlepšenie.
- Ak potrebujete karty vymeniť,nechajte si tomfové karty a kráľov, ostatné karty odložte
- Začnite hrať s tromfami
- Aj keď sú za to plusové body,nie je vždy vhodné ukazovať tromfového kráľa pred prvou hrou, pretože to dáva súperovi možnosť nahliadnuť do vašich kariet.
- Ak máte na ruke 3 tromfy, zahrtajte najprv s nižšími kartami, aby ste zmiatli súpera

104. Kôpky

Hra so šťastím

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Poznámkový blok, platidlá, (napr. centy, zápalky, žetóny a pod.)

Cieľ hry:
Každý hráč sa snaží vďaka šťastnému stávkovaniu získať čo najviac platidiel.

Príprava a priebeh hry:
Platidlá sa rovnako rozdajú všetkým hráčom. Losovaním sa určí, kto bude ako prvý bankár. Bankár zamieša karty a dovolí hráčovi po jeho pravici tak dlho karty prekladať, aby vznikla pre každého hráča približne rovnaká kôpka kariet. Potom si každý hráč vyberie jednu z nich a prisunie si ju pred seba. Bankár si vezme poslednú kôpku, ktorá zostala. Každý hráč vsadí vedľa svojej kôpky ľubovoľne vysoký vklad. Výšku vkladu môže bankár prípadne predtým určiť, alebo ohraničiť. Bankár nevsádza. Po uzavretí stávok, otočí bankár svoju kôpku kariet a po ňom aj hráč po jeho ľavici. Ak je karta naspodu kôpky hráča nižšia ako bankárova, vyhráva vklad, ktorý hráč vsadil bankár. Ak je karta vyššia, vyplatí výšku vkladu bankár. Ak je hodnota oboch kariet rovnaká, nevyhrá žiaden z hráčov. V odkrývaní kariet pokračuje ďalší hráč. Tiež porovná hodnotu karty s bankárovou kartou. Postupne poodokrývajú karty aj ostatní hráči. Bankár má na starosti banku spravidla 5 hier, ale na základe dohody s ostatnými hráčmi, ním môže byť aj dlhšie.

105. “51”

Zábavná reťazová matematika s kartami.

Hráči: Dvaja až štyria
Obsah: papier, platidlá (napr.centy,zápalky,žetóny a pod.)

Cieľ hry:
Celková hodnota odhodených kariet nesmie prevýšiť hodnotu 51. Kto túto hodnotu prekročí, prehral.

Hodnota jednotlivých kariet:

Eso = 11	Desať = –1
Kráľ = 4	Deväť = 0
Dáma = 3	Osem = 8
Dolník = 2	Sedem = 1

Príprava a priebeh hry:
Platidlá sa rovnomerne rozdelia medzi hrajúcich hráčov. Každý hráč dostane 5 kariet. Zvyšné karty sa dajú na kôpku, lícom nadol do stredu stola. Hru začína hráč vľavo od rozdávajúceho. Vezme jednu kartu z kôpky a položí túto, alebo nejakú inú z tých čo má na ruke Lícom nahor vedľa balíka kariet v strede stola. Zároveň povie nahlas hodnotu tejto karty. Ďalší hráč vezme kartu z kopy, vyloží ju, alebo niektorú inú z kariet čo má na ruke. Hodnotu svojej karty pripočíta k doterajšej hodnote už vyložených kariet. Hodnotu povie nahlas. Takto hra pokračuje, až kým sa hodnota kôpky vyložených kariet nepriblíži k číslu 51. Ak sa karty v talóne (kôpka zakrytých kariet) medzitým už minuli, hráči vykladajú karty z kariet, ktoré majú na ruke. Každý hráč, ktorý je na rade musí vyložiť kartu.

Koniec hry:
Ten, kto dosiahol alebo sa prevýšil číslo 51, prehral. Musí vyplatiť každému z hráčov Poťet platidiel, ktoré boli na začiatku hry dohodnuté. Hrá sa dohodnutý počet kôl a následne , po ich dohraní sa určí celkový víťaz.

Tip: Rozumný hráč vyhodí najprv karty s vysokými hodnotami a necháva si na ruke pre zahranie na záver Desiatky (1 minusový bod) a deviatky (0 bodov).

106. Podvádzaná (Klamaná)

Jediná hra, v ktorej sa nemusí hrať čestne.

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Skatblatt, Zählеinheiten (napr. centy,zápalky, žetóny a pod.)

Cieľ hry:
Ide o to, zbaviť sa čo najrýchlejšie všetkých kariet. Pritom je dovolené Klamať. Nesmiete sa však dať pritom nachytať!

Príprava a prebeh hry:
Na začiatku hry sa rozdelia hráčom platidlá tak, aby mal každý rovnako. Všetkých 32 kariet sa zamieša a rozdá sa po jednom lícom nadol hráčom dookola. Hráči musia mať rovnaký počet kariet. Ak nejaké karty zvýšia, odložia sa bokom. Odložené karty si žiaden z hráčov nesmie pozrieť. Keď si každý z hráčov pozrel a uložil svoje karty podľa farby,začína sa podvádzať. Hráč sediaci vľavo od rozdávajúceho, začína s odhadzovaním kariet. Položí na stôl lícom

nadol ľubovoľnú kartu z kariet, čo drží na ruke. Žiaden z hráčov nesmie danú kartu vidieť.Pritom povie nahlas farbu karty (káro, pika, srdce, kríž). Na rade je ďalší hráč.

Má dve možnosti ako bude hrať:

1.Verí hráčovi, ktorý vykladal kartu pred ním, že karta, ktorú vyložil je takej farby, ako povedal. Navrch dá jednu zo svojich kariet a zopakuje farbu svojho predchodcu. Nie je pritom dôležité, či má jeho karta naozaj takú farbu ako povedal. Karta môže byť hocijaká. Pokračuje ďalší hráč. Tiež môže veriť svojmu predchodcovi a bude pokračovať v danej farbe a navrch položí jednu zo svojich kariet, "údajne" tej istej farby, alebo si zvolí druhú možnosť. 2. Hráč neverí svojmu predchpdcovi, že má jeho karta farbu akú povedal. Zastaví hru vetou: "Podvádzaš""Klameš", a odokryje kartu navrchu kopy, ktorú tam dal jeho predchodca. Ak farba karty naozaj nesúhlasí, musí si hráč, ktorý klamal, vziať všetky vyložené karty z kopy. Následne začne ďalšiu hru a vyloží novú kartu do stredu stola a povie jednu zo štyroch farieb. Ak však farba karty súlasí, kopu odhodených kariet si berie hráč, ktorý svojmu spoluhráčovi neveril. Následne začne vyložením novej nkarty a povedaním farby nové kolo hry. Hráč, ktorý sa ako prvý zbaví svojich kariet, je víťaz. Spoluhráči mu vyplatia toľko platidiel, koľko kariet im ešte ostalo na ruke.

Koniec hry:

Hrá sa vopred dohodnutý počet hier. Hráč, ktorý má na konci najviac platidiel, je celkový víťaz. Ak niektorý hráč minie platidlá skôr, musí hru ukončiť.

107. Čiapka na spanie/Kvarteto

Musíte reagovať rýchlo

Hráči: Traja a viac
Obsah: papier, platidlá.(napr. centy, zápalky, žetóny a pod.), karty, čiapka na spanie

Cieľ hry:

Zostaviť čo najrýchlejšie kvarteto zo štyroch rovnakých kariet (napr. 4 králi)

Príprava a priebeh hry:

Na začiatku hry sa vyberie z 32 kariet taký počet kvartet, koľko hráčov bude hru hrať. Keď budú hrať 3 hráči, stačia 3 kvartetá- napr. 4 králi, 4 dámy, 4 dolníky.. Keď budú hrať 4 hráči, potrebné sú 4 kartetá atď. Vybrané kvartetá sa dobre zamiešajú, ostatné karty sa dajú bokom. Každý z hráčov dostane 4 karty. Do stredu stola sa dajú aj platidlá a to o jedno menej ako je počet hráčov. Hráči si pozrú karty a zistia, koľko kariet im ešte bude treba získať do kvarteta. Podľa toho sa rozhodne, ktorú z kariet odloží. Hráči musia vyložiť kartu naraz a tak dá jeden z hráčov povel :"Všetci hopp!". Vtedy každý hráč posunie zakrytú kartu lícom nadol svojmu spoluhráčovi po pravici. Je dôležité, že každý posunie kartu vpravo. Nasleduje povel :"Všetci vziať", vtedy si háči zoberú karty, ktoré im posunul spoluhráč. Ak má hráč šťastie, karta sa hodí do jeho zbierky. Ak sa karta nehodí, môže ju pri nasledujúcom kole povelov posunúť ďalej. Posúvanie kariet sa opakuje, až kým niektorý z hráčov nenazbiera kvarteto- štyri karty s rovnakým znakom. Tento hráč si zoberie zo stredu stola jedno platidlo. Zároveň si aj ostatní hráči môžu vziať jedno platidlo, ale musia tak urobiť čo najrýchlejšie, lebo pre posledného, už nezvýši. Hráč, ktorém,u nezostalo platidlo, si musí nasadiť čiapku na spanie. Začína nová hra. Hráč, ktorý 2x po sebe získal čiapku, musí vrátiť jedno platidlo do banku. Hrá sa tak dlho, pokým nie je bank prázdny.

108. Všetkých osem

Dôležitá je správna farba!

Hráči: Dvaja alebo štyria
Obsah: Blok, pre každého hráča rovnaký počet platidiel, karty (napr. centy, zápalky, žetóny a pod.)

Cieľ hry:

Každý hráč sa snaži čo najrýchlejšie získať všetkých 8 kariet rovnakej farby.

Obsah a priebeh hry:

Najprv sa rozdajú všetky platidlá, každý hráč má rovnako. 32 kariet sa rozdá medzi 4hráčov. Aj na konci hry musí mať každý hráč na ruke 8 kariet, Ak hrá menej hráčov, musí sa vyradiť vždy 8 kariet jednej farby. Napr. Ak hrajú traja hráči, všetky pikové karty sa odložia bokom. Po rozdaní kariet si každý hráč pozrie svoje karty a zistí, z ktorej farby ich dostal na ruku najviac a snaží sa získať aj ostatné karty tejto farby, aby ich postupne nazbieral všetkých 8. Ostatné karty si odloží bokom na , kôpku odpadu, lícom nadol, aby ostatní hráči nevideli, aké karty má na kôpke. Hru začína hráč, sediaci naľavo od hráča, ktorý rozdával. Posunie ľubovoľnú kartu na svojho spoluhráča. Hra pokračuje dovtedy, kým niektorý z hráčov nemá 8 kariet rovnakej farby. Hráč, ktorému sa to podarí zvolá: "Všetkých 8!" a položí karty licom nahor na stôl ako dôkaz.Vyhrala dostane od každého zo spoluhráčov toľko platidiel, koľko má každý na ruke kariet, ktoré nepasujú k farbe,m ktorú zbiera.

Koniec hry:

Hrá sa dohodnutý počet hier. Kto získa najviac platidiel, je úplný víťaz. Ak niektorý hráč rozdal medzitým už všetky svpoje platidlá, vypadáva z hry.

109. Dávaj pozor!

Kto reaguje najrýchlejšie?

Hráči: 2, 4 alebo 6
Obsah: Blok, Platidlá.karty (napr. centy, zápalky, žetóny.)

Cieľ hry:

Vyhrať čo najviac kariet vďaka rýchlej reakcii

Príprava a priebeh hry:

Najprv sa rodajú platidlá medzi všetkých hráčov. Každý má rovnako. Karty sa zamiešajú a tiež sa rozdajú, rovnaký počet na každého hráča. Hráči majú zakryté karty pred sebou na kôpke. Vrchnú kartu všetci hráči naraz odokryjú a vyložia pred seba , keď dá hráč, ktorý rozdával pokyn :"Dávaj pozor!" Zároveň si hráči musia všimnúť vyložené karty spoluhráčov. Ak totiž vyložil niektorý zo spoluhráčov rovnakú kartu, musí hráč, ktorý si to všimne rýchlo na ňu položiť ruku a kartu si vziať. Vyhraté karty si hráči ukladajú bokom. Odokryté karty si každý hráč zoberie nazad a keď zaznie povel „Dávaj pozor!", odokryjú a vyložia ďalšiu kartu v poradí. Hrá sa až dovtedy, kým sa už žiadne karty spolu nezhodujú. Vtedy sa hra končí. Víťazí hráč, ktorý získa najviac kariet. Dostane od každého spoluhráča takú hodnotu platidiel, koľko katriet mali na ruke.

Hodnota kariet:

Eso = 11	Desať = 10
Kráť = 4	Deväť = 9
Dáma = 3	Osem= 8
Dolník = 2	Sedem = 7

Koniec hry:

Po odohraní dohodnutého počtu hry sa určí celkový víťaz- najlepší pozorovateľ- podľa počtu získaných platidiel.

110. Žobrák

Všetko záleží od šťastia!

Hráči: Dvaja
Obsah: karty

Cieľ hry:

Získať karty spoluhráča pomocou štichov s vlastnými kartami.

Príprava a priebeh hry:

Zamieša sa 32 kariet a vešetky sa po jenom rozdajú obom hráčom.. Každý má teda 16 kariet.Každý vyloťí jednu kartu zo svojej kôpky, vyššia berie.

Hodnota kariet:

Eso (najvyššia karta) – Kráľ – Dáma – Dolník – Desaľ – Deväť– Osem– Sedem. Farba nehrá žiadnu rolu.Obe karty berie hráč, ktorý hodil vyššiu kartu.

Obe karty si hráč da na spodok svojej kôpky.Opäť hráči odokryjú vrchnú kartu a štich berie hráč s vyššou hodnotou.Ak vyložia obaja hráči karty s rovnakou hodnotou (napr. 2 dámy), vyložia hráči ešte aj ďalšiu kartu z kôpky ktorá nasleduje, aby sa určilo, ktorý hráč berie daný štich. Ten si zoberiev tomto prípade všetky 4 karty.

Koniec hry:
Hra končí, keď jeden hráč získa všetkých 32 kariet.Druhý hráč, ktorý nemá žiadnu kartu, je "žobrák" a prehral.

111. Prekážkový beh

Kto príde do cieľa prvý?

Hráči: Aspoň traja
Obsah: Blok, Platidlá (napr. centy, zápalky, žetóny...)

Cieľ hry:
Odhadzovať karty v ľubovoľnom poradí,vyhnúť sa prekážkach a prísť ako prvý do cieľa.

Príprava a priebeh hry:
Karty sa zamiešajú a rovnaký počet ss rozdá všetkým hráčom. Ak nejaké karty zvýšia, položia sa do stredu stola obrázkom nahor. Hráč, ktorý rozdával, spočíta ich hodnotu a povie ju nahlas.

Karty majú tieto hodnoty:

Eso = 1	Desať = 10
Kráľ= 4	Deväť = 9
Dáma = +3 alebo –3	Osem = 8
Dolník = 2	Sedem = 7

V tejto hre má dáma úlohu žolíka. Pomocou nej, môže byť výsledná hodnota kariet, ktorá leží na stole buď o 3 body zvýšená alebo znížená,záleží od toho, čo je pre hráča v danej chvíli výhodnejšie. Všetky ostatné karty môžu hodnotu len zvýšiť. Začňa hráč po ľavici rozdávajúceho.Obráti kartu a povie nahlas jej hodnotu. Ak už ležia na stole karty, pripočína ich hodnotu k hodnote svojej karty. Postupne aj ďalší hráči pripočítajú hodnoty svojich vyložených kariet. Avšak máme tu 7 prekážok, ktoré treba prekonať.
55, 66, 77, 88, 99, 100 und 111.
Hráč, ktorý dosiahne presne túto hodnotu, dostane od každého spoluhráča 1 platidlo ako odmenu. Naopak, hráč, ktorý ako prvý prekročí niektorú z vyššie uvedených čísel, musí zaplatiť on všetkým svojim spoluhráčom po dvoch platidlách. Hráč, ktorý ako prvý nahrá **120 bodov**, dostane od všetkých svojich spoluhráčov po 2 platidlá. Obzvlášť zaujímavé je to pri hodnote 99 a 100.

Príklad: Hornota dosiahnutých bodov je 98. Hráč, ktorý je na rade, musí dať eso, aby dosiahol 99. Ak dá doníka, dosiahne 100. Pri prekročení 99 by musel zaplatiť po 1 platidle, pri dosiahnutí presne 100, by po jednej získal.To sa navzájom vyrovnáva a teda sa neplatí nič. Ak však musí dať vyššiu kartu, musí zaplatiť každému spoluhráčovi po 2 platidlá, za prekročenie oboch prekážok. V tomto pipade ho môže zachrániť len dáma, ktorá môže hodnotu kariet po odčítaní znížiť na 95.

Koniec hry:
Víťazom hry Prekážkový beh sa stáva hráč, ktorý ako prvý dosiahne prípadne prekročí hodnotu 120 bodv.

112. Skat

Hráči: Traja
Obsah: 32 Skat-Kariet

Hodnota kariet: Hodnoty v každej farbe sú:

Eso = 11	Dolník = 2
Desať = 10	Deväť = 0
Kráľ = 4	Osem = 0
Dáma = 3	Sedem = 0

4 Dolníky sú trompf.Okrem nulových hier. Hrá sa v trojici. Jeden hráč (sólista alebo aktér) má vždy 2 protihráčov.Ak hrajú 4 hráči, rozdávajúci aktíve nehrá,ale podieľa sa tiež na výhre a prehre.

Cieľ hry:
Samostatne hrajúci hráč musí dosiahnuť svojimi štichmi 61 bodov, aby sa stal víťazom. Výnimka sú nulové hry.

Hra:
1. Rozdanie:
Hráč, ktorý si vytiahne najvyššiu kartu, bude rozdávať karty.Označuje sa ako "Zadný" alebo "Zadná ruka". Zamieša karty a nechá ich preložiť hráčovi po jeho pravici- nazýva sa aj "Stredný". Potom rozdá v smere hodinových ručičiek každému hráčovi po 3 karty. Nasledujúce 2 karty položí zakryté, lícom nadol do stredu stola. To je tzv. "Skat". Následne dostane každý z hráčov ešte 4 karty a potom ešte po 3. Každý hráč má teda spolu 10 kariet. V nasledujúcej hre bude rozdávať hráč sediaci po ľavici, tzv. "Predný" alebo "Predná ruka". Hráči ukladajú svoje karty k sebe podľa farby a hodnoty. Spočítajú si hodnotu kariet na ruke.

2. Licitácia:
Pri licitácii sa určí, aká hra sa bude hrať a ktorý hráč má najvyššiu hodnotu kariet na ruke. Tento hráč je označený ako sólista ako aktér a hrá proti ostatným dvom spoluhráčom. Protihráči sa nesmú navzájom dorozumievať ani si ukazovať karty. Pri licitácii je dôležitá hodnota kariet, ktorá závisí od 3 možností:

A. Základná hodnota:

Kríž(žaluď)= 12	Srdce(červeň)= 10
Pika (zeleň) = 11	Káro (guľa) = 9
Grand (Veľká hra)	= 24
Grand ouvert	= 36
Nulové hry majú pevné hodnoty:	
Nula	= 23
Nula ruka	= 35
Nula ouvert	= 46
Nula ouvert ruka	= 59

B. Prítomnosť alebo neprítomnosť 4 dolníkov:
Môžete získať podporu z kariet vo farbe ktorá bola vyhlásená za tromfovú farbu. 4 dolníky spolu so 7 kartami s farbou tvoria 11 tromfov.
C. Od úrovne zisku:
Príklad:

Hráč má na ruke 4 dolníkov, najvyššie tromfy, hrá teda so štyrmi "vrcholmi". Ak nemá hráč ani jedného dolníka,hrá bez "vrcholov". Ak má na ruke najvyšších dolníkov (krížového a pikového) hrá "s dvoma vrcholmi", ak má však srdového a kárového, hrá "bez dvoch". Označenie „s" alebo „bez" má rovnaký význam pre pri výpočte hodnoty hry.

Príklad:

So štyrmi, nahral 5,	bez štyroch, nahral 5.
S troma, nahral 4,	bez troch, nahral 4.
S dvoma, nahral 3,	bez dvoch, nahralt 3.
S jedným, nahral 2,	bez jedného,nahral 2.

Počet vrcholových tromfov sa zvýši o jeden bod pri licitácii, podľa toho, či ich má na ruke jeden hráč, alebo viacerí. Herné číslo sa vynásobí základnou hodnotou karty, ktorá bola zdvihnutá ako tromf.

Pre tromfy:
„S dvojkou zahraná 3" = 3 x 12 = herná hodnota 36
Pre piky ako tromfovú farbu:
„S dvojkou, zahrané 3" = 3 x 11 = herná hodnota 33
So srdcami = 30, s kárami = 27
Licitácia začína vždy s najnižšou hracou hodnotou.
S jednotkou alebo bez nej sa hrá 2 x káro (9) = 18.
To znamená, že súper nie je presne informovaný o hodnote na ruke.

SK

Tip:
- Ak máte dobré karty na ruke, licitujte vyššie.
- Aj keď máte výhodnú hodnotu kariet na ruke, mali by ste začať 18, aby ste seba samého ,neprelicitovali (neprebili)", a zároveň môžete odpozorovať, čo riskuje Váš súper. Až potom postupne zvyšujte licitácie.

Stredný hráč licituje "Prednú" ruku alebo "Predného hráča" až kým nedosiahne "Pas".Potom ten, ktorý z týchto dvoch hráčov zostane, licituje "Zadného hráča". Každý hráč môže byť prebitý vyššou ponukou. V prípade dvoch rovnakých hier má predkupné právo ten, kto ponúkol ako prvý. Samostatný hráč tzv. Aktér je ten hráč, ktorý vyhlásil hru s najvyššou hodnotou. Môže zahrať "z ruky" alebo "s pohľadom".

Hry z ruky:
Sólista alebo Aktér nevyberá Skat, ale hrá len "z ruky". Na konci si ale pripočíta hodnotu Skatu do svojej hry.

Existuje týchto 7 výherných úrovní:
1.Hra z ruky
2. Hru jednoducho vyhral (alebo prehral)
3. Vyhraná (alebo prehraná) hra ako "šnajder" teda krajčír
4. Hra so " šnajderom" krajčírom oznámená, vyhraná (alebo prehraná)
5. Hra na "švarc"- na čierno vyhraná (alebo prehraná)
6. Hra na "švarc"- na čierno oznámená, vyhraná (alebo prehraná)
7. Víťazstvo (alebo prehra) v otvorenej hre

Oznámenie hry " na krajčíra" a "na čierno" je možné len pri hre z ruky. Musí byť oznámené pred začiatkom hry."Šnajder- Krajčír" je strana, ktorá získa na štichu 30 alebo menej bodov. "Krajčírom sa nestávate, ak nahráte viac ako 30 bodov. "Na čierno" je strana, ktorá nemá žiaden štich.Ak nemá štich Aktér (sólista) nezapočítava si Skat. Pri výpočte sa berie do úvahy dosiahnutá úroveň zisku, nie oznámená. Oznámenie "krajčír" a "na čierno" sa berie do úvahy len ak boli oznámené na začiatku hry.

Hra "s pohľadom": Aktér si vezme Skat a odhodí zaň 2 ľubovoľné karty z svojej ruky.

Existujú tieto 3 výherné úrovne:
1. Hru jednoducho vyhral (alebo prehral)
2. Vyhraná (alebo prehraná) hra ako "šnajder" teda krajčír
3. Hra na "švarc"- na čierno vyhraná (alebo prehraná)
Jednoducho vyhraná je hra vtedy, keď aktér (sólista) dosiahol 61 a viac bodov. Okrem "Hry z ruky" a "Hry s pohľadom" sú známe ešte ďalšie 3 varianty hry: Farba-Grand- Nula

Farba:
Je to normálna hra. 4 dolníky sú najvyššie tromfy, plus sa k nim pridáva tromfová farba, ktorú určí aktér (sólista)
Teda všetky karty tromfovej farby sú tromfy. Ak aktér nahrá 61 bodov, je víťazom.

Grand:
Tromfy sú iba 4 dolníky. Všetky ostatné karty majú bežnú hodnotu.
Hodnota Grand ouvert = 36
Hodnota Grand = 24
Hodnota Kríž (žaluď) = 12
Hodnota Piky (zeleň) = 11
Hodnota Srdce (červeň) = 10
Hodnota Káro (guľa) = 9

Nula:
Základné hodnoty sa nepočítajú, počítajú sa len štichy. Aktér nesmie získať žiadne štichy, ak chce vyhrať. Poradie kariet: Eso, Kráľ, Dáma, Dolník, Desať, Deväť, Osem, Sedem.

Hodnota bodov:	**Hra s pohľadom**	**Hra z ruky**
Jednoduchá hra	1	2
Krajčír	2	3
Krajčír ohlásený	–	4
Na čierno	3	5
Na čierno ohlásená	–	6
Otvorená hra	–	7

Bodová hodnota:

Nula = 23 Nula ouvert = 46
Null Ruka = 35 Null ouvert Ruka = 59
(ouvert = francúzsky „otvorená")

Je vyhlásená výzva na farbu. Kto nemá, odhodí ľubovoľnú kartu alebo tromf. Ak sa začne tromfom, musí byť zahrané tromfami. Inak nie je povinnosť hrať s tromfami. Aktér si spočíta na konci hry hodnoty získaných štichov. Musí získať najmenej 61 bodov. Ak dosiahne viac ako 90, jeho súperi sú "krajčírmi".Ak aktér ohlásil "krajčíra", tiež musí nahrať 90 bodov , aby vyhral. To isté platí aj pre "švarca" (na čierno). Ohlásená hodnota musí byť nahraná. Pri otvorených hrách (Grand ouvert,Nula ouvert a Farba ouvert) musí aktér vyložiť svojich 10 kariet predtým,ako Predňák začne hrať s kartami čo má na ruke. Pri Grand ouvert a všetkých Hrách z ruky musí aktér získať všetkých 10 štichov. Keď je určené, ktorá hra sa bude hrať, Predňák vyloží ľubovoľnú kartu.Ostatní kartu nasledujú.Je povinnosť dodržať farbu. Štich berie hráč, ktorý zahral s kartou najvyššej hodnoty vo farbe alebo tromfe. Karty v štichu položí otočené lícom nadol pred seba a rozohrá ďalší štich.Po 10 hrách aktér zistí, či nahral ohlásený počet bodov.

tipy:
- Počítajte vlastné štichy a štichy protihráčov
- Aktér môže oslabiť protihráčov, keď hrá často s tromfami a tým pádom pýta a vyťahuje tromfy aj od svojich protihráčov.
- Desiatky a nižšie karty jednej farby, ktorých je len niekoľko, sú karty, ktoré sa len ťažko dajú použiť na získanie štichu. Mali by sa vymeniť za Skat.
- Vo veľkých hrách (Grand) je vhodné držať tromfy na ruke dlhší čas.

Základné pravidlá:
1. Karty sa musia rozdávať tak, aby ich žiaden z hráčov nevidel.
2. Do kariet spoluhráčov sa nepozerá; Hráči z rovnakej skupiny sa nesmú počas hry dorozumievať ani mimikou ani slovne.
3. Získané štichy sa nesmú počas hry pozerať ani spočítavať.
4. Karty sa musia hneď skontrolovať. Neskôr sa už reklamácie neprijímajú.
5. Odhodená karta sa už nesmie vziať späť na ruku.
6. Ak hráč odokryje Skat, jeho skupina prehrala.
7. Vyhlásenia urobené počas licitácie a pasovania sa nedajú vziať späť.

Víťaz: Aktér vyhral, keď nahral aspoň 61. Výnimka: Nulové hry

Účtovanie: Jeden z hráčov je poverený zapisovaním víťazných a prehraných bodov. Každá hra sa zapisuje s konečnou hodnotou, aj keď sa nezhoduje s hodnotou, s ktorou sa hralo. Pritom sa hodnoty stále pripisujú a odpisujú. Pri vyhranej hre sa skóre pripočíta K predchádzajúcemu číslu, v prípade prehry sa od predchádzajúceho čísla odčíta, prípadne sa zapíše ako mínusová hodnota na začiatku. Dôležité je, že aktérovi sa nepočíta skóre dosiahnutých či nedosiahnutých štichov ale Ale vypočítané skóre pozostávajúce z oznámených či neoznámených hier a prírastkov (Hra z ruky, Krajčír, Čierna atď.). Prehrané Hry z ruky sa počítajú ako jednoduché mínusové body, prehrané Hry s pohľadom ako dvojitá mínusová hodnota. Na konci hry sa každému hráčovi vypočíta konečná hodnota, ktorú nahral. Každé konečné skóre sa násobí hodnotou hráča číslo 3. Pod to sa napíše druh hry. Z pozitívneho výsledku hlavnej hry sa odpočíta negatívny výsledok (prehra) hlavnej hry.Výsledok ukáže číslo,koľko hráči berú alebo platia

113. Nemecký Šafkopf

Hráči: Štyria
Obsah: 32 kariet

Eso = 11	Desať = 10
Kráľ = 4	Deväť = 0
Dáma = 3	Osem = 0
Dolník = 2	Sedem = 0

Desiatka má hodnotu 10, v rade štichov je však podriadená kráľovi a dáme. 4 dolníci v poradí farieb Kríž-Piky- Srdce- Káro sú stabilne tromfy. Farba tromfov sa určuje pri každej hre.

Cieľ hry:
Hráč, ktorý ohlási tromf musí spolu so svojim hráčskym partnerom nahrať aspon 61 bodov.

Príprava a priebeh hry:
Pre každé kolo hry sa vylosujú 2 hráčske skupiny.Všetci hráči si potiahnu z balíčka kariet jednu kartu. Hráči s najvyššími kartami hrajú proti hráčom s najnižšími kartami. Každý hráč dostane 2 x 4 = 8 kariet. Následne si každý hráč pozrie svoje karty a zistí, či môže z kariet na ruke ohlásiť aspoň 5 tromfov.To je možné, keď spolu s najmenej jedným dolníkom a z jednej farby, ktorá bola určená za tromfovú farbu, má na ruke 5 tromfov. Napr. Pikový dolník, Srdcový dolník,Kárový Kráľ,Kárová Dáma,Kárová Osmička. Začínajúc Predným hráčom, ohlasujú postupne jednotlivý hráči čísla tromfov. Každý hráč, ktorý má najmenej 5 tromfov ohlási: "Hlásim 5 tromfov". Farba sa neoznamuje. Hráč, ktorý ohlási najvyšší počet tromfov, určí farbu tromfov a začína hru. Ak ohlásia dvaja hráči rovnaký počet tromfov, rozhoduje vyššia hodnota ohlásených tromfov. Ak žiaden zo štvorice hráčov nemá 5 tromfových kariet, určí farbu tromfov hráč, ktorý vlastní krížového dolníka. Takáto hra je tzv. " Vynútená hra" a bude sa inak počítať. Držiteľ tromfovej karty začína ako prvý. Táto karta totiž predstavuje najvyšší tromf. Dodržiavanie farby a branie štichov sú v hre povinné. Musí sa zahrať farba alebo tromf. Ak sa mu nedá ani jedna možnosť- môže odhodiť ľubovoľnú kartu.

Účtovanie:
Vyhrané a prehrané štichy sa zapisujú ako čiarky na papier. Strana s trumfami musí nahrať aspoň 61 bodov, aby vyhrala.Vtedy si zapíše čiarku na svoj "šafkopf". V prípade prehry si zapíše strana protivníkov 2 čiarky. V prípade prehry pri "Vynútenej hre" si strana protihráčov zapíše len jednu čiarku.Ak vyhrá strana hráčov, ktorá oznámila tromf "šnajderom-krajčírom" (protihráč pod 30 bodov), získa 2 čiarky, prehrá "šnajderom-krajčírom", protihráči si pripíšu na konto 4 čiarky.Vyhrá strana s tromfami "švarc- na čierno" (t.j. protihráč bez štichu),pripíše si na konto 1 Šafkopf (ovčia hlava) pozostávajúci z 9 čiarok, prehrá "švarcom- na čierno",získa protistrana jeden Šafkopf.Na konci hry si obe hráčske strany sčítajú Šafkopfy a získané čiarky, z ktorých sa vytvárajú Šafkopfy.Každá strana sa snaží vytvoriť čo najviac Šafkopfov.

Koniec hry:
Víťazí skupina hráčov, ktorá nahrá viac "Šafkopfov". Dostane celý vklad dohodnutý pred začiatkom hry za každý Šafkopf v centoch alebo žetónoch.

---

114. Vendský Šafskopf

Hráči: Štyria
Obsah: 32 kariet

Hodnoty kariet:

Eso = 11	Desať = 10
Kráľ = 4	Deväť = 0
Dáma = 3	Osem = 0
Dolník = 2	Sedem = 0

Tromfy:
1. 4 dámy v poradí
   Kríž – Piky – Srdce – Káro
2. Dolníky v rovnakom poradí
3. Všetky kárové karty v poradí:
   Eso – Desať– Kráľ – Deväť – Osem – Sedem.

Cieľ hry:
Dvaja hráči, ktorý sa o svojom spojenectve dozvedia až v priebehu hry musia spolu vo svojich štichoch nahrať aspoň 61 bodov. V hre je 14 tromfových kariet, ktoré sú nadradené 18 kartám vo farbe. Oba najvyššie tromfy- Piková Dáma a Krížová Dáma sa nazývajú "Vrchy" Hráči, ktorí ich majú na ruke, hrajú spolu proti ostatným 2 hráčom.

Príprava a priebeh hry:
Hráč, ktorý bude rozdávať sa určí losovaním.Hráč, ktorý si vytiahne najvyššiu kartu, karty zamieša a rozdá. Každý hráč obdrží 2 x 4 = 8 kariet. "Predný hráč" začne hru.Povinné je zahranie farby- na vyloženú kartu musí byť vyložená karta rovnakej farby.Na vyloženú tromfovú kartu môže byť vyložený ľubovoľný tromf. Predný hráč vyloží na stôl kartu. Ostatní hráči postupne v smere hodinových ručičiek vyložia každý k nej tiež po jednej karte.Hráč, ktorý dá najvyššiu kartu berie štich. Hodnotu kariet v štichu si hráč môže sám pre seba poznačiť. Karty v štichu otočí lícom nadol a kôpku si dá pred seba. Následne vyloží novú kartu do stredu stola.Už pri prvých štichoch musia zahrať obe ,družstvá, nakolko základné pravidlo hry šafskopf znie, že už pri rozohrávke sa musia navzájom "spoznať" To sa deje, keď hráč, ktorý má na ruke jeden „vrch" zahrá vysokou tromfovou kartou a tá je prebitá druhým „vrchom". Dorozumievanie sa mimikou, gestami, alebo slovami, ktoré by naznačovali spojenectvo nie je dovolené. Ak po rozdaní kariet má oba „vrchy" na ruke jeden hráč, tento má dve možnosti:

1. Nájde si „partnera" teda držiteľa druhého „vrchu" sám.
A urobí to takto: Zhodnotí svoje karty a povie „Pýta sa Pikové Eso" alebo „Hrá Krížové Eso". To znamená,že hráč, ktorý má vyhlásenú kartu na ruke, má byť jeho partnerom v hre. Ten musí danú kartu podľa možnosti čo najrýchlejšie odhodiť a tým potvrdí svoje partnerstvo. Môže ale tiež povedať: „Pýta sa prvý štich". Hráč, ktorý berie prvý štich sa stáva jehp partnerom pre hru.
2. Hráčm ktorý vlastní oba „vrchy" zahrá sólo proti ostatným spoluhráčom a vzdá sa spoluhráčskeho partnerstva.

Tip:
– Dávajte pozor a skúste si podľa možností zapamätať odhodené karty (svoje a tiež protihráčov) môžete tak vyzistiť aké karty majú hráči ešte na ruke.
– Spočítavajte presne svoje štichy a štichy protihráčov.

Existujú 3 varianty Sólo hier
1. Tiché Sólo
2. Radostné Sólo
3. Nutné Sólo

Sólo hráč musí nahrať v štichoch aspoň 61 bodov. Ak nahrajú traja protihráči spolu 60 bodov, sólo hráč prehral. Sólo hráč sa neprezdrádza. Sólista-výherca dostane vyplatené od každého svojho protihráča po 10centov. Sólista-porazený musí svojim spoluhráčom vyplatiť dvojimú sumu.

1) Tiché sólo: Hráč s oboma "vrchmi" na ruke hrá bez partnera, pritom ale necháva svojich protihráčov Tak dlho ako to je len možné v nevedomosti, že hrá sólo. Nevedomoťou vytvára určitý nepokoj a necháva si "vrchy" tak dlho ako to je možné na ruke. Farba Káro je aj v hre tiché sólo fraba tromfov.

2) Radostné sólo: Sólo hráč nemusí mať bezpodmienečne oba „ vrchy „ na ruke. Musí byť však presvedčený, že môže vyhrať hru proti svojim spoluhráčom. Tým, že bude schopný vziať tromfy svojim protivníkom.

3) Nutné sólo: Hrá sa ako radostné sólo. Rozdiel je len v tom,že toto sólo sa musí hrať aj keď hráč nemá práve najlepšie karty. Na začiatku hry sa hráči dohodnú, kolko sól musí jednotlivý hráč odohrať. Ak má hráč veľmi zlé karty, môže s hraním sóla trochu vyčkávať, ale nie príliš dlho. Taktiež môže byť za určitých okolnosti k hraniu sóla , donútený, svojimi spoluhráčmi.

Tipy:
– Majte na pamäti, aby ste sa snažili spolu so svojim partnerom nahrať podľa možnosti čo , najmastnejší ,štich.

– Ak máte na ruke jediné eso v danej farbe, počkajte s jeho vyložením, kým ste si istý, že protihráč nemá už žiadnu tromfovú kartu.

– Dávajte pozor, koľko tromfov bolo už vyložených a koľko es je ešte stále v hre.

Vyúčtovanie:
Pred každou hrou zaplatí do pokladne každý z hráčov dohodnutý obnos (v centoch) alebo v peniazoch na hranie. Každá výhra sa vypláca hneď po skončení danej hry. Jedna partia sa hrá dovtedy, kým pokladňa nie je prázdna.

Koniec hry:
Ten, kto nahrá v štichoch aspoň 61 bodov, vyhral.Dvojité vyplatenie prebehne, keď Porazení sú „krajčíri" tzn.keď nahrali menej ako 30 bodov. Vyplatenie výhier pri sólových hrách neprebieha zo spoločnej pokladnice, ale z rozpočtu každého hráča. Pri sólo krajčírovi sa účtuje dvojitá suma,pri sólo čierny trojnásobná. Výherca sólo hry dostane pri„karjčírovi" od každého hráča po 30 centov, pri prehre ako„krajčír" musí vyplatiť on sám každému zo spoluhráčov po 30 centov. Sólo hru si v tomto prípade treba radšej dobre zvážiť.

115. Vendský Šafskopf vo dvojici

Hráči: Dvaja
Obsah: 32 kariet

Priebeh a obsah hry:
Každý hráč dostane 2 x 4 = 8 kariet. Uložia sa zakryté na stôl pred hráča do dvoch radov po štyri karty.Karty sa rozdajú druhý krát, opäť 2 x 4 = 8 Tieto sa otočia a položia sa po jednom na zakryté karty, lícom nahor. Na začiatku hry má teda každý hráč pred sebou 8 odokrytých kariet,vo dvoch radoch, ktoré ležia na 8 zakrytých kartách. Hrá sa s odokrytými kartami.Zakrytá karta príde na rad, keď sa už príslušnou kartou odohralo. To je zároveň jediný moment prekvapenia. Pravidlá platia ako v hre Vendský Šafskopf. Tromfy sú 4 dámy a 4 dolníky v tomto poradí: Kríž- Piky- Srdce- Káro, ako aj všetky Kárové karty.Vždy musí byť zahraná farba. Ak to nie je možné, môže sa prebiť tromfom alebo odhodiť kartu inej farby.

Vyúčtovanie:
Vypláca sa zo spoločnej pokladne. Do nej vloží na začiatku hry každý hráč dohodnutý vklad centov alebo peňazí na hranie. Výhry sa hneď vyplácajú. Keď je bank prázdny, končí sa partia. Sólo hry sa vyplácajú z vlastných prostriedkov. Krajčír zaplatí dvojnásobok, "na čierno" trojnásobok.

116. Trpezlivosť č.8

Hráči: Jeden
Obsah: 32 kariet

Hrá sa s 32 kartami. Vytvorí sa 8 balíčkov po 4 karty.Vrchná karta sa otočí nahor. Ak sú medzi 8 kartami 2 karty s rovnakou hodnotou napr. 2 dámy, tieto sa odložia a odokryjú sa karty pod nimi. Hra sa naplní, keď sú všetky karty odložené bokom.

117. Skat „Camerun"

Hráči: Dvaja až piati
Obsah: Balík kariet

Najprv sa žrebovaním určí, ktorý z hráčov bude bankárom. Každý hráč obdrží tri karty a položí ich lícom nahor pred seba. Bankár postupne odokrýva karty v talóne. Má niektorý z hráčov Rovnakú hodnotu karty ako odokryl bankár, platí jedno platidlo..Nepredvádzajte však tento ,kúsok, príliš často!

118. Trojica

Hráči: Dvaja až piati
Obsah: Balík kariet

Každý hráč dostane karty a musí zaplatiť vklad, ktorý je deliteľný troma. Otočí sa vrchná karta z talónu a táto určí farbu tromfov. Podľa kariet, ktoré má hráč na ruke sa rozhodne,či hrá ďalej a vymení si karty za karty z talóna alebo končí. Po výmene kariet musí byť zahratá daná farba. Kto nemá,musí zahrať tromfom, alebo inak musí odhodiť.Za každý štich dostane hráč jednu tretinu banku.Hráč, ktorý nemá žiaden štich, musí zaplatiť 3 platidlá.

119. Trojica s posúvaním

Hráči: Dvaja až piati
Obsah: 32 kariet

Pri tejto hre platí toto pravidlo: Keď sa niektorý z hráčov ešte pred rozdaním kariet rozhodne, že si nebude chcieť neskôr po rozdaní kariet karty vymieňať, budú ostatní spoluhráči platiť dvojitú sumu.Ak sa podobne rozhodnú viacerí spoluhráči, platí sa podľa tohto počtu aj výška vkladu.

Niekoľko zaujímavých trikov s kartami:

Vyskúšajte mágiu kariet!

Potrebný je len balíček kariet a šikovné prsty.

120. Ako sa volá karta?

Super trik s kartami.

Hráči: Dvaja až piati
Obsah: 32 kariet

Príprava a pribeh hry:
Zamiešajte karty a položte balíček kariet obrázkami nadol. Pritom si nenápadne všimnite kartu na spodu. Poproste niekoho z obecenstva, aby si vytiahol z balíčka kariet jednu ľubovoľnú kartu.Pozrie si ju a následne ju pooloží navrch ku ostatným.Vy potom položte navrch balík kariet, nechajte hráča balík kariet preložiť a tiež ho raz preložte. Potom zoberte balíček kariet do ruky a postupne v ňom ,listujte, a tipujte karty.Daná karta by sa mala nachádzať pod kartou, ktorú ste si zapamätali.Tento kartový trik sa skoro vždy podarí.Jedine ak by sa pri prekladaní obe karty nahodou oddelili, ale toto sa stáva veľmi zriedka.Aby ste zvýšilo napätie, nechoďte hneď na istotu, ale obzerajte si karty,m akoby ste si neboli celkom istý, ktorá to presne je.

121. Hore nohami

Hráči: Dvaja až piati
Obsah: blok, 32 kariet

Pozorne si pozrite obrázky na svojich kartách. Po celom obvode karty sa tiahne jemná čierna čiara. Vpravo a vľavo alebo horná a dolná vzdialenosť od okraja sú rozdielne. Nasledujúci kartový trik je založený na tejto vzdialenosti. Položte dolníkov, dámy a kráľov vedľa seba tak, aby tenší okraj smeroval vľavo.Potom poproste obecenstvo, aby otočili jednu alebo niekoľko kariet o 180°. Zatiaľ sa vzdiaľte do inej miestnosti. Keď sa vrátite, s napätím si obzrite karty a nájdite karty , ktoré boli otočené.

122. Vôňa, ktorá vás sprevádza

Hráči: Traja a viac
Obsah: 32 kariet

Toto kúzlo funguje len so špeciálnym asistentom. Poproste obecenstvo, aby balík kariet dobre prezreli a vybrali z neho ľubovoľnú kartu., ktorú následne dajú naspäť do balíka kariet. Karty môžu i zamiešať.Zatiaľ počkajte vo vedľajšej miestnosti. Keď sa vrátite späť, prechádzajte postupne všetky karty a privoniavajte k nim a následne vyložte na stôl správnu kartu. Toto sa

podarí len vtedy, keď vám dá váš spojenec z obecenstva tajne jednoznačné znamenie. Keďže pozná kartu, musí dať znamenie, keď sa objaví (napr. Odkašle si, poklepe si po ruke, dotyk ušného lalôčika a pod.), aby ste mohli s istotou určiť správnu kartu.

123. Pod dekou

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet

Aj pre toto "kúzlo" potrebujete spojenca z davu.Zamiešajte karty a rozložte ich na stôl znakmi nadol. Zakryte karty šatkou a poproste niektorého človeka, aby vybral jednu kartu, ktorú si pozrie a následne vráti späť. V tejto chvili sa prihlási Váš spojenec, prevezme to za vás a danú kartu odloží medzi ostatné karty pod šatkou ale lícom nahor. Vy sa samozrejme diskrétne odvrátite.Potom pozbierajte karty pod dekou, všimnite si vytiahnutú kartu a bleskovou rýchlosťou ju nenápadne opäť otočte. Pred očami všetkých potom listujte v kartách- to zvyšuje napätie- a následne vytiahnite správnu kartu.

124. Stretnutie 3 kráľov

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet

Z kôpky kariet vyberte 4 kráľov.Jedného kráľa položte nenápadne na vrch kopy. Zvyšných 3 kráľov dajte niektorému človeku z obecenstva. Balíček kariet rozdeľte tak, aby vznikli 3 kôpky a položte ich vedľa seba na stôl. Poproste hráča z obecenstva, ktorý má kráľov, aby ich dal na jednotlivé kôpky kariet. Prvého na kôpku, kde ste predtým nenápadne dali prvého kráľa, Druhého kráľa dá naspodok strednej kôpky a tretieho do tretej kôpky. Potom vezmite všetky 3 kôpky a usporiadajte ich nasledovne. Druhú kôpku dajte na prvú a tretiu na druhú.Potom tvrďte, že sa 3 králi spolu stretnú a pritom si mrmlite popod nos rôzne zaklínadlá. Rozdeľte rýchlo karty, et voilà, traja králi sú opäť spolu.To, že jeden z daných kráľov hráč z obecenstva predtým nemal na ruke, si hádam nikto nevšimne. Dohodnite výšku stávky s bankárom. Pri druhej platbe musí zaplatiť dvojnásobok, pri tretej trojnásobok.Po vyplatení trojnásobku sa hra obráti. Teraz musí bankár zaplatiť vklad - prvýkrát dvojnásobok, druhýkrát trojnásobok a potom štvornásobok. Následne sú na rade s platením opäť hráči.Hra končí, keď sú odokryté všetky karty a bank preberie ďalší hráč.

125. Mágia kariet

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet

Nechajte dobre zamiešať balíček kariet a ľubovoľný počet krát preložiť. Potom zoberte balík kariet, nenápadne si pozrite kartu, ktorá sa nachádza naspodu. Balíček karíet si dajte za chrbát a rýchlo otočne spodnú kartu lícom navrch.Potom si dajte celý balík kariet pred svoje čelo. Silno sa zamyslite a pomenujte kartu, ktorá je otočená obrázkom k divákom. Keď budete balíček kariet dávať dole z čela, nenápadne si pozrite ďalšiu kartu, nachádzajúcu sa na spodu. Dbajte na to, aby diváci videli vždy len kartu navrchu, inak by ste sa mohli prezradiť.Ak by niektorí z divákov pochyboval o Vašich kúzelníckych schopnostiach, môžete dané kúzlo ukazovať aj viac otvorene. Opäť nechajte karty zamiešať a preložiť. Potom uchopte karty ľavou rukou tak, aby diváci videli odokrytú vrchú kartu.Na ruke máte v tomto prípade zastoknuté aj malé zrkadielko, ktoré diváci samozrejme nesmú zbadať.V tomto uvidíte potrebnú kartu. Nepozerajte však do zrkadla príliš nápadne, stačí malý pohľad.

126. Čarovanie s kartami

Hráči: Traja a viac
Obsah: 32 kariet

Z balíčka kariet nenápadne vyberte 4 karty a schovajte si ich do vrecka na kabáte.Zvyšné karty nechajte dobre zamiešať a rozložte ich zakryté na stôl. Potom poproste jedného diváka, aby uložil 5 z rozložených kariet do jedného radu. Nepozerá si ich však. Pozrieť si môže len jednu z týchto 5 kariet a následne ju položí opäť na jej pôvodné miesto.Aby ste nevideli, ktorú z 5 kariet si pozrie, otočíte sa mu chrbtom. Následne pozbierate karty dokopy,začnete ľavou, potom pridáte ďalsiu a ďalšiu. Nesmiete karty dať dokopy všetky naraz, lebo sa daný trik nepodarí.Pred všetkými schováte týchto 5 kariet do vrecka a vyberiete za ne 4 na začiatku schované karty.Diváka poprosíte. tieto karty uložiť do radu obrázkom nadol. Zároveň nechá voľné miesto pre kartu, ktorú si z tých piatich pozrel.Napr. Ak nechá voľné miesto pre štvrtú kartu, nahmatáte vo svojom vrecku štvrtú kartu, vyberiete ju a položíte na voľné teda štvrté miesto v rade.Keď hráč následne túto kartu odokryte, zistí, že sa jedná naozaj o kartu, ktorú si predtým pozrel.

127. Uhádni pár

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet

Zoberte 20 ľubovoľných kariet, zamiešajte ich a položte ich po dvojiciach na stôl obrázkami nahor Každý z divákov si zapamätá jednu dvojicu. Následne pozbierate karty. Dbajte na to, aby sa dvojice nepomiešali.Aby sa kúzlo podarilo, musíte si zapamätať toto zaklínadlo.

M	U	T	U	S
D	E	D	I	T
N	O	M	E	N
C	O	C	I	S

Určite ste si všimli, že každé písmeno sa v tomto zaklínadle nachádza dva-krát.A vtom je práve tajomstvo tohto kúzla.Prvé dve karty položíte na písmeno M, ďalšie dve na písmeno U atď.,až pokým nie je rozložených všetkých 20 dvojíc.Potom sa opýtate obecenstva, v ktorých radoch sa nachádzajú dvojice ich kariet, ktoré si zapamätali.Povie hráč z obecenstva napr. Druhá a tretia rada, označíte karty ležiace na písmene E.

128. Keď dvaja robia to isté

Hráči: Traja a viac
Obsah: balíček 32 kariet

Nepozorovane odoberte z balíčka kariet 4 karty-jednu kríťovú, jednu srdcovú, jednu pikovú a jednu károvú.Hodnota karty nie je v tomto prípade dôležitá. 28 kariet nechajte dobre zamiešať,a povykladajte striedavo rôzne farby kariet.Jednu pikovú, jednu krížovú, jednu srdcovú a jednu károvú. Na tieto štyri karty vyložte ďalšie štyri, tentokrat ale začnite károvou.. pokračujte pokým nerozložíte všetkých 28 kariet. Dôležité je začať ďalšie kolo vykladania vždy poslednou farbou, ktorou sa predtým končilo. Po rozložení všetkých kariet máte pred sebou 4 kôpky kariet.Druhú kôpku zľava položte teraz na prvú kôpku, tretiu na druhú, a štvrtú na tretiu.Potom kôpku otočte a nechajte niekoho z obecenstva kôpku ľubovoľný počet krát preložiť. Potom rozložte balíček kariet opäť do 4 kôpok.A.. V každom rade sú opäť karty jednej farby.Teraz poproste hráča z obecenstva, aby sa pokúsil karty rozložiť tak, ako ste to urobili vy.Tajne však pridajte aj 4 karty, ktoré ste na začiatku hry vybrali. Hráč rozloží karty podobne ako vy,zoberie jednotlivé kôpky a dá ich dokopy. Velkoryso odmietnete karty preložiť. (ak by ste preložili, trik sa nepodarí) a necháte ho karty rozložiť.Opäť budú v jednej rade karty rovnakej farby. Avšak, predtým ako bude vyložená deviata karta, zvoláte : Chyba! Táto karta nebude farebne pasovať k ostatným.Podobne to je aj pri kartách 17,25 a 34. S 28 kartami to totiž funguje, ale s 32 už nie. Prečo je tomu tak, ľahko pochopíte, keď si 32 kariet rozložíte do štyroch radov.Spodná karta v prvom rade má rovnakú farbu ako vrchná karta v druhom rade.Každá 9. karta prerušuje toto pravidelné striedanie kariet.

129. V cudzom prostredí

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 32 kariet

Kźlo s kartami, ktoré vyžaduje trochu šikovnosti. Balík kariet rozdelte na polovicu. Do prvej kôpky dajte všetky osmičky, desiatky, dolníky a kráľov, do druhej všetky sedmičky, desiatky, dámy a esá. Pred obecenstvom vezmite obe kôpky do ruky tak, aby to vyzeralo ako jedna kôpka. Najlepšie je využiť k tomu malíček, ktorý jednoducho vsuniete medzi obe kôpky. Potom rýchlo položte obe kôpky na stôl, akoby ste ich predtým preložili. Potom proproste niekoho z obecenstva, aby vybral z každej kôpky po jednej karte a tieto si pozrel. Vy zatiaľ dajte obe kôpky pomyslene zase dokopy,tvýrte sa, že ste ich preložili, ale v skutočnosti držte tieto naďalej oddelené, Keď ich následne položíte opäť na stôl , bude to vyzerať, že ste ich preložili a teda ľavá kôpka bude napravo a pravá naľavo. Karta , ktorý si pozrel niekto z hľadiska sa následne vráti späť do kôpky kariet. Karty dáte opäť dokopy, prezriete si ich hneď viete povedať, ktorú kartu si človek z obecenstva pozeral. Daná karta totiž nepatrí do daného balíčka kariet. Napr. Dáma bude zrazu v kôpke kariet s osmičkami, desiatkami, dolníkmi a kráľmi alebo desiatka v kôpke medzi sedmičkami, deviatkami,dámami a esami.

130. Zlí chlapci

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 32 kariet

Jedna z najobľúbenejších a najznámejších kúziel s kartami.Z balíka kariet vyberte 4 dolníkov a ukážte ich obecenstvu.Predtým však nepozorovane zastrčte pred predposledného dolníka 3 ľubovoľné karty. Ukázanie dolníkov obecenstvu musí prebehnúť veľmi rýchlo.Následne položte 4 (v skutočnosti 7) kariet lícom nadol naspodok kôpky s kartami. Následne začnite rozprávať príbeh o 4 chlapcoch, ktorí sa jednej noci vlúpali do obchodného domu. Prvý chlapec (dolník) je na stráži. Odokryjete vrchnú kartu a položíte ju lícom hore na stôl. Rozprávate príbeh ďalej.Druhý chlapec ide do pivnice, chce ukradnúť šperky.Zastrčíte vrchnú kartu (to je jedna z tých predtým nenápadne zastrčených) na spodok balíka kariet, bez toho, aby ste ju predtým ukázali obecenstvu.Tretí chlapec sa presunie do strednej časti obchodného domu, aby mohol ukradnúť kožušiny.Zasuniete tretiu kartu v poradí do stredu kôpky s kartami.Štvrtý chlapec vybehne na najvrchnejšie poschodie obchodného domu, tam sa nachádza trezor s peniazmi a chce ho vyrabovať. ďalšiu kartu zastrčíte do vrchnej časti balíka kariet.Zrazu ohlási chlapec na stráži alarm. Traja chlapci utekajú von na ulicu. Odokryjete 3 vrchné karty a - všetci 4 chlapci sú zrazu opäť spolu. Určite budete ocenení potleskom...

131. Magické esá

Hráči: Traja a viac
Obsah: balíček 32 kariet

Pred začiatkom kúzla si pripravte balíček s kartami. Vyberte 4 esá a položte ich navrch kôpky. Na esá dajte ďalších 9 kariet.Potom poproste jedného z obecenstva, aby preložil karty tak, aby vznikli štyri kôpky po 8 kariet. Pritom si dobre všimnite, v ktorej kôpke sú esá. Poproste obecenstvo, aby si tiplo na niektorú kôpku.Vrchnú kartu z tipovaniej kôpky môže účastník dať naspodok inej kôpky s kartami alebo vložiť do stredu iného balíčka. Potom môže prizerajúci sa tipovať ešte raz. Takto to pokračuje, až pokým neležia na všetky štyri esá na štyroch kôpkach. Zašepkáte tajné zaklínadlo a odokryjete vrchné karty na všetkých štyroch kôpkach- a.. všetky 4 esá sú odokryté. Aby sa daný trik vydaril, musíte dodržať nasledovné: Ak tipuje hráč z obecenstva na balíček s esami,môže vrchnú kartu (nakoľko táto ešte nie je eso) schovať do niektorého z ďalších troch balíčkov.Ak si tipne na iný balíček, dá vrchnú kartu naspodok balíčka s esami, pri ostatných naspodok alebo do stredu. Ak si tipne aj pri druhom raze na balíček s esami, musí dať vrchnú kartu (tentokrát je to už eso), navrch niektorého z ďalších troch balíčkov.Takto sa pokračuje, až kým sa nerozdelia všetky 4 esá. Vy sa však musíte trochu konzentrovať, aby ste mali prehľad, kde sa esá práve nachádzajú.Odporúča sa si daný trik s kartami niekoľko krát predtým vyskúšať.

132. Ktorá karta chýba?

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet

Existujú ľudia, ktorí keď si 2x prezrú balíček hracích kariet, hneď vedia, ktorá karta chýba. Vy, ako uznávaný kúzelník to samozrejme zvládnete tiež a pomôže Vám pri tom trochu matematiky, Aby Vás nikto neupodozrieval, nechajte karty zamiešať a preložiť niekoľkým ľudom z obecenstva. Potom poproste niekoho z obecenstva, aby vytiahol jednu kartu a zakrytú ju dal bokom. Keď si spočítate počas prvého pozerania karty,zistíte hodnotu, ktorá chýba. Priebežne spočítavajte hodnoty kariet.Počíta sa v jemdnotkovej sústave, desiatky sa neberú do úvahy.Karty majú nasledujúce hodnoty:

Eso = 1 (namiesto 11)	Desať = 0 (namiesto 10)
Kráľ = 4	Deväť = 9
Dáma = 3	Osem = 8
Dolník = 2	Sedem = 7

Keď napr. padnú karty deväť. Sedem, Kráľ, Eso, Dolník Eso,Desať,Sedem, Dáma atď. počíta sa: 9 + 7 = 6 (namiesto16) + 4 = 0 (namiesto 10) + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0 (namiesto 10) + 3 = 3 atd.. K výsledku pripočítajte 4 a výsledok odpočítajte od 10. Keď je napr. výsledok. 5, počíta sa takto: 5 + 4 = 9; 10 – 9 = 1; Hľadaná karta je teda eso. Keď je výsledok 8, potom sa počíta takto: 8 + 4 = 2 (namiesto 12); 10 – 2 = 8; Hľadaná karta je teda osem. Pri druhom prezenaní kariet dávajte pozor na farbu, teda eso alebo osmička akej farby chýbajú.Spočítavanie musí prebiehať rýchlo a plynulo, teda je dobré mať v tom trochu cvik.

133. Záhadná Sedmička

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet, 1 hracia kocka

Týmto trikom s kartami sa môžete tváriť ako jasnovidec.Poproste dobrovoľníka z obecenstva, aby si vybral z balíka kariet jednu kartu, pozrel si ju a ukázal jun aj ostatným v hľadisku. Vy zatiaľ vytvorte 3 balíčky kariet, ktoré položíte vedľa seba na stôl lícom nadol.Pritom kôpka kariet, ktorá je na stole celkom vľavo, pozostáva len zo 6 kariet.Túto kôpku vezmite do svojej pravej ruky a vyzvite hráča, ktorý si vyberal kartu, aby túto položil na jeden z dvoch balíčkov kariet, ktoŕ ostali ležať na stole.Následne položte aj vy balíček so 6 kartami, ktorý práve drŕíte v ruke navrch tohto balíčka. Potom oba tieto spojené balíčky dajte navrch toho zostávajúceho tretieho balíčka kariet. Jeden z hráčov potom hodí kockou. Hodené číslo na kocke sa pripočíta k číslu na spodnej strane kocky, čo vždy vytvorí výsledok 7. Odčítajte 7 kariet z kôpky kariet a máte siedmu -hľadanú kartu.

134. Tú kartu poznám!

Hráči: Traja a viac
Obsah: Balík kariet (32 kariet)

Týmto kartovým trikom môžete divákom dokázať, že dokážete rozpoznať akúkoľvek kartu z dobre zamiešaného Balíčka kariet. Najprv zamiešajte balíček kariet a vezmite ho do ľavej ruky zadnou stranou nahor. Potom prelistujte karty prstami pravej ruky.Počas toho poproste jedného z divákov, aby ukázal prstom na jednu kartu spomedzi listovaných a tým zastavil ich prezeranie. Kartu na ktorý divák ukázal, môže vytiahnuť z balíka prezeraných kariet, aby ju aj ostatní diváci videli.Kým si ostatní pozerajú kartu, vy nechajte svoju pravú ruku spustenú nadol spolu zo zvyšnými kartami a jemne ich ohnite smerom do stredu. Musíte to urobiť jemne, aby to nebolo nápadné a nikto si to nevšimol. Teraz položte vytiahnutú kartu na balíček kariet, ktorý držíte v ľavej ruke. Mierne ohnutý balíček z pravej ruky položte na vrch. Ak teraz položíte celý balíček kariet na stôl, vznikne

mierna medzera. Presne na tomto mieste musíte balíček oddeliť.Takto sa dostane spodná časť balíčka nahor a hľadaná karta leží práve prvá navrchu. Vyzvete jedného z divákov, aby povedal, aká karta sa hľadá, akú videli. Následne mu dovolíte potiahnuť a odokryť vrchnú kartu. Zaručene získate veľké ocenenie a potlesk.Určite sa budú všetci čudovať, ako ste to dokázali. Nič však neprezraďte!

135. Trik s lepidlom

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík kariet (32 kariet), Fixogum-lepidlo

Pred vykonaním tohto triku si musíte najprv pripraviť jednu z kariet. V papiernictve si kúpite tubu Fixogumu alebo gumového cementu. Ide o lepidlo, ktoré sa dá po použití z karty zotrieť. S týmto lepidlom nalepte dve karty presne na seba t.j.zadnú stranu jednej karty prilepte k obrázkovej strane druhej karty.Vznikne vám tak „dvojitá karta". S touto špeciálnou kartou môžete urobiť daný trik. "Dvojitú kartu" položte navrch balíčka kariet. Karty rozložte a nechajte niektorého z divákov,aby si vytiahol jednu z kariet. Ukáže ju aj ostatným divákom. Potom ju položí na vrch balíčka kariet t.j. na "dvojitú kartu". Následne preložte karty a listujte v nich, až kým nezacítite " dvojitú kartu". Samozrejme viete, že hľadaná karta sa nachádza nad "dvojitou kartou" a teda ju ľahko nájdete a s tajomným výrazom na tvári všetkým ukážete.

Malý tip: Ak budete karty listovať na rohoch a pomocou palca, dvojitú kartu ľahko a rýchlo nájdete

136. Kartové salto

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet

Týmto kartovým trikom privediete všetkých divákov do úžasu. Najprv nechajte diváka vytiahnuť kartu z kariet v tvare vejára. Zo zvyšných kariet vytvorte 2 balíčky. Teraz sa vyžrebovaná karta položí späť na jeden z balíčkov. Tento balíček sa umiestni na druhý balíček.Potom karty akože preložte,ale kôpku kariet v skutočnosti nepreložíte, iba ju položíte naspäť na pôvodné miesto ako bola predtým. Nik si to nevšimne, ak počas toho, budete niečo rozprávať. Hľadaná karta sa teda bude stále nachádzať úplne navrchu. Teraz si zakryte ruku a zatlačte túto kartu asi 2 cm nad okraj. Pomocou tajomných slov teraz zdvihnite balíček asi pol metra nad stôl a nechajte ho spadnúť nadol.Kvôli odporu vzduchu sa z hromádky zdvihne len vytŕčajúca karta, otočí sa a padne lícom nahor na stôl. Je to karta, ktorú ste hľadali, tá, ktorá urobila "salto"...

137. Premena karty

Hráči: Traja a viac
Obsah: balíček 32 kariet

Tento trik je veľmi jednoduchý, a pritom má fantastický efekt: Jedna karta sa zdvihne a položí sa späť na kôpku. Ak potom skontrolujete, či je to stále pôvodná karta, s údivom zistíte, že sa zmenila. A takto sa postupuje: Vezmete do ruky balík kariet, rozprestriete ho do vejára a požiadate diváka, aby si vytiahol kartu. Poviete, aby si túto kartu dobre zapamätal, pretože sa čoskoro zmení. Pokiaľ si diváci kartu pozerajú, vy zatiaľ musíte nenápadne pripraviť zvyšný balíček kariet: Rozdelíte balíček na dve časti, ktoré teraz položíte proti sebe. - t. j. stranu s obrázkom na stranu s obrázkom. Teraz držíte pripravený balíček k divákovi a požiadajte ho, aby položil kartu, ktorú vytiahol na vrchnú kôpku. Počas mrmlania tajomných magických slov otočte nepozorovane kôpku a položte ju na stôl. Keď teraz zdvihnete a otočíte vrchnú kartu, už to nie je tá, ktorú ste mysleli...

138. Zlodeji v obchode

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet

Hracie karty môžete použiť na rozprávanie zábavného príbehu. Ide o to, že detektív obchodného domu chytil troch zlodejov v obchode, títo boli prichytení pri čine a zatknutí. Ale v nepozorovanej chvíli sa trom zlodejom podarí ujsť a detektív ich musí chytiť znova. Postup je takýto: Najprv vyberte z kariet 4 dolníkov (zlodejov) a jedného kráľa (detektíva). Zvyšných 3 kráľov odložte bokom. Jedného z dolníkov položte lícom nahor na balík kariet. 3 dolníky a 1 kráľ sú pripravení na hru. Znázornite útek 3 zlodejov z obchodu- prvého dolníka položte naspodok, pod balík kariet, druhého dolníka na vrch (teraz sú na vrchu kôpky s kartami dvaja dolníky) a tretieho vložte do stredu balíka kariet. Nakoniec umiestnite Kráľa lícom nadol na vrch kopy ako detektíva. Zatiaľ čo karty takto ukladáte, rozprávajte napínavý príbeh O troch zlodejoch a ich úteku z obchodu. Teraz zdvihnite hornú polovicu balíka kariet doľava a položte ju na stôl. Potom pravú kôpku položíte na ľavú kôpku, Spodný dolník spočinie na kráľovi. Kráľ a 3 dolníky budú opäť spolu. Teraz už stačí len rozložiť balíček kariet a všetci diváci budú prekvapení, že „detektív" a 3 ‚zlodeji' sú opäť spolu.

139. Nepárne alebo párne?

Hráči: Traja a viac
Obsah: balíček kariet, trochu Fixogum-lepidla

Vďaka tomuto triku môžete tvrdiť, že ste schopní ovplyvniť diváka tak, že urobí to,čo si myslíte, že urobí. Konkrétne to znamená, že divák môže povedať „párne" alebo „nepárne", a vy budete mať v ruke vždy určený počet kariet.

Postup je nasledovný:
Pred trikom si odpočítajte celkom 15 kariet. Dve karty spojte s niekoľkými kvapkami Fixogumu (gumový cement, lepidlo na Cement, lepidlo, ktoré nelepí, ale drží)- líc jednej karty na rub druhej karty. Tým sa vytvorí dvojitá karta. Tú položte na vrch kôpky s 15 kartami. Teraz požiadajte diváka, aby povedal buď „párne", alebo „nepárne". Ak chcete ukázať párny počet kariet, jednoducho spočítajte karty na stole. Dvojitá karta sa počíta ako jedna karta. Ak však chcete ukázať nepárny počet kariet, musíte dvojitú kartu nenápadne oddeliť počas počítania. To nie je problém, ak ste použili Fixogum. Toto lepidlo sa dá totiž po použití opäť ľahko zotrieť.

140. Karta na správnom mieste

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík 32 kariet

Tento trik vám umožní vyčarovať kartu, ktorú si diváci zapamätali.

Postup je takýto:
Po prvé, je dôležité, aby ste si na tento trik obliekli bundu alebo podobné oblečenie, ktoré má vrecko, do ktorého si môžete vložiť ruku aj s balíčkom kariet. Potom sa postavte pred divákov s balíčkom kariet v ruke. Spodnú kartu si vopred dobre zapamätajte. Teraz ukážete divákom spodnú kartu a požiadate ich, aby si ju zapamätali. Potom sa tvárte, že zamiešate karty a preložíte ich. V skutočnosti ale položíte karty tak, ako boli predtým a teda aj karta, ktorú ste si zapamätali, bude stale naspodu. Potom vložte balíček kariet do vrecka. Teraz požiadajte divákov, aby povedali číslo v rozmedzí od 5 do 12, aby ste vytiahli presne tú kartu, ktorú hľadáte. Ak sa ozve napríklad číslo „8",ťahajte z balíčka postupne 7 kariet - od vrchu! Ako 8. kartu si však vezmete spodnú kartu. Veľké prekvapenie - pretože je to karta, ktorú hľadáte...

141. Aj slepý vidí

Hráči: Traja a viac
Obsah: 32 kariet, šatka na zakrytie očí

Niekto z obecenstva zamieša karty. Vy zoberiete potom balík kariet a pozeráte si jednu za druhou. Aj keď máte oči zaviazané, viete pomenovať karty. Postup je takýto: Najprv si necháte zaviazať oči šatkou. Tá je zložená do tenkého pásika. Dbajte na to, aby sa spodný okraj šatky dotýkal špičky nosa. Medzi lícami a špičkou nosa vznikne tak malá štrbina na pozeranie. Keď nenápadne pokývete hlavou, môžete cez túto štrbinu vidieť a diváci si to vôbec nevšimnú. Vezmite divákmi zamiešaný balíček kariet do svojej ľavej ruky, pričom ju majte ohnutú v lakti. Balíček kariet otočte divákovi obrázkom a vy karty mierne ohnete v ruke. Ak to urobíte šikovne , uvidíte vrchnú kartu cez vaše „kukátko". Demonštratívne berte kartu po karte do pravej ruky. Pravú ruku, držte natiahnutú pred zaviazanými očami a po krátkom zaváhaní pomenujte každú kartu. Pretože „vidíte naslepo"...

142. Tajomný vietor

Hráči: Traja a viac
Obsah: 1 balík 32 kariet, 1 minca

Pomocou tohto triku môžete ohromiť svoje publikum tým, pretože predvediete niečo, čo vaši diváci nedokážu Ukážete mincu, ktorá je zakrytá kartou bez toho, aby ste sa karty dotkli. A takto to urobíte: Najprv položte mincu na hladký povrch a zakryte ju kartou Potom sa opýtajte divákov, či by boli schopní mincu odkryť bez toho, aby sa dotkli karty. Vaši diváci budú čeliť hádanke, a zrejme to nebuú vedieť. Potom vstúpite vy a budete sa tváriť záhadne. Fúkajte zhora zo vzdialenosti asi 25 centimetrov pod miernym uhlom k okraju karty. Vzniknutý tlak vetra odfúkne kartu z mince. Minca je odhalená. Určite vám zatlieskajú...

143. Minca v pohári!

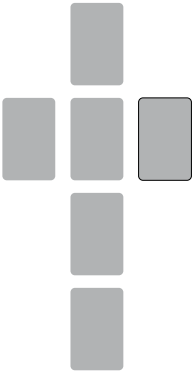
Hráči: Traja a viac
Obsah: 1 balík 32 kariet, 1 pohár, 1 minca

Vezmite si pohár na pitie, položte naň kartu a mincu položte na kartu. Minca musí byť približne nad stredom pohára. Teraz požiadajte diváka, aby sa k vám pripojil, a zadajte mu nasledujúcu úlohu : Mal by vložiť mincu do pohára, ale bez toho, aby kartu prevrátil alebo zdvihol. Predpokladáme, že sa mu to nepodarí. Potom ste na rade vy: Najprv vráťte kartu a mincu na pôvodné miesto do východiskovej pozície. Potom rýchlo otočte kartu do strany ukazovákom. Vzhľadom na zotrvačnosť sa minca neodhodí, ale spadne do pohára. Tento trik si vopred trochu precvičte!

144. Tajomný kríž

Hráči: Traja a viac
Obsah: 6 kariet

Najprv položte 6 hracích kariet tak, ako je znázornené na obrázku. Potom dajte divákom nasledujúcu úlohu: Preložením jednej karty majú vytvoriť dva rady po štyroch kartách. Môžete im nechať dostatok času, lebo sa im splniť danú úlohu zrejme nepodarí. Po chvíli zasiahnite. Vezmete si spodnú kartu a položte ju presne na kartu v priesečníku kríža. Pri vertikálnom a horizontálnom pohľade vzniknú dva rady po štyroch kartách...



145. Zviazaný balík kariet

Hráči: Traja a viac
Obsah: kúsok červenej nite, balík kariet

Tento trik je najlepšie vykonávať za súmraku. pretože vtedy pôsobí najlepšie. Najprv obviažte červenú niť okolo širokej strany balíčka kariet. a zauzlite ju na zadnej strane balíčka. Potom cez stred dlhšej strany predných kariet, nakreslite červenú čiaru , najlepšie červeným fixom, ktorý sa dá zmyť. Potom ukážte „zviazaný balíček kariet " divákom - z diaľky. Všetci budú veriť, že šnúrka je uviazaná okolo dlhých a krátkych strán. Potom povedzte divákom, že pre vás nie je problém vziať si jednu alebo viac kariet zo zviazaného balíčka bez toho, aby ste odstránili šnúrku, Nikto nebude tomu veriť. So záhadným výrazom tváre potom vytiahnete nielen jednu, ale hneď niekoľko kariet zo zviazaného balíčka.

146. V ktorej ruke?

Hráči: Traja a viac
Obsah: 1 balík kariet

Pri tomto triku môžete uzavrieť stávku s divákmi. Budete tvrdiť, že - bez toho, aby ste sa pozerali - zistíte, v ktorej ruke divák držal kartu. A takýto je postup: Otočíte sa a požiadate ktoréhokoľvek diváka, aby si vzal kartu z balíčka do pravej alebo ľavej ruky. Potom nech podrží kartu asi 20 sekúnd s vystretou rukou hore and hlavou a robí krúživé pohyby. Potom požiadajte diváka, aby kartu položil na stôl a zakryl ju oboma rukami. Teraz sa otočte a pozrite sa na obe ruky. Bez zaváhania budete vedieť povedať, ktorá z týchto dvoch rúk držala kartu: Je to tá bledšia ruka. Dôvod: z ruky stiekla krv nadol a pokožka sa stala o niečo bledšou.

147. Tanec kariet na lane

Hráči: Traja a viac
Obsah: 1 balík kariet

Najprv sa opýtajte divákov, či si myslia, že je možné aby karta mohla stáť vertikálne svojou dlhou stranou na stole. Odpoveď bude samozrejme „nie". Potom povedzte, že vy to dokážete. Vezmete si kartu a veľmi mierne ju po dĺžke ohnete, bez toho, aby ste ju prelomili Teraz môžete opatrne položiť kartu na stôl - a hľa karta zostane stáť na svojom dlhom okraji.

148. Trik s košom na papier

Hráči: Traja a viac
Obsah: Balík kariet a kôš na papier

Na vykonanie tohto triku budete potrebovať väčšiu nádobu, najlepšie kôš na odpadky a karty Skat. Najprv položte kôš na odpadky na zem. Potom vezmite balíček kariet Skat a podržte ho nad košom na odpadky. Teraz dajte divákom nasledovnú úlohu: „Kto dokáže v stoji zo vzialenosti asi 1 meter pustiť jednu kartu za druhou tak, aby dopadli presne v odpadkovom koši?" Diváci budú myslieť, že to nie je žiadny veľký výkon. Preto pozvite diváka k sebe a dajte mu kartu, aby mohol ju hodil do odpadkového koša. Divák bude logicky držať kartu vo zvislej polohe a pustí ju. Výsledok ho prekvapí: Karta pristane určite vedľa koša, nie v koši. Teraz vezmite kartu vy, ale držte ju vodorovne - ako krídlo lietadla - a pustite ju. Karta sa bude vznášať zvisle nadol a pristane v odpadkovom koši. Skutočne úžasný trik...

149. Čarovný prst

Hráči: Traja a viac
Obsah: Balík kariet

Pred publikom budete tvrdiť, že ste schopný pomenovať každú kartu vyloženú z balíčka bez toho, aby ste sa na ňu pozreli. Váš čarovný prst totiž rozpozná každú kartu. Vezmete balíček kariet a rozložíte ich lícom nadol. Potom požiadajte diváka, aby si vybral jednu kartu a ukázal ju všetkým.

Vy samozrejme odvrátite pohľad. Potom si danú kartu vypýtate. Počas toho vystriete pravú ruku dopredu a vezmite kartu medzi palcom a ukazovákom, pričom zadná strana karty je otočená smerom k vám. Ukazovákom ľavej ruky prejdete po prednej strane karty, akoby ste chceli urobiť odtlačok na farbu karty. Pritom pravou rukou mierne stlačte kartu tak, aby sa ohla trochu dozadu. Ak sa v tomto okamihu pozriete do ľavého dolného rohu môžete rozpoznať, o akú kartu ide - zakrivenie karty vám to prezradí.

150. Trik s nožom

Hráči: Traja a viac
Obsah: karty, 1 príborový nôž

Tvrdíte, že viete, ktorá karta by sa nachádzala na mieste, kde by náhodný divák rozdelil balíček kariet pomocou noža. A takto postupujete: Dáte balíček kariet divákovi, aby ho zamiešal. Potom ho požiadajte, aby pomocou noža rozdelil balíček kariet. a nôž nechal zasunutý v kartách na tomto mieste. Potom poviete divákovi: „Zdvihnitečasť kariet nad nad nožom, zapamätajte si kartu, ktorá bola priamo na noži a položte balíček späť na nôž!“ Sami potom zatlačte nôž na jeden koniec balíčka kariet a krátko zdvihnite časť kariet nad nožom. Lesklá čepeľ noža sa odráža kartu, ktorú hľadáte. Teraz môžete ľahko pomenovať kartu, ktorú hľadáte.

151. Trik s kúzelnou šatkou

Hráči: Traja a viac
Obsah: balík kariet, nepriesvitná šatka,10 cm lepiacej pásky

Pred predvedením tohto triku vytvorte z lepiacej pásky kruh s lepiacimi plochami smerom von a prilepte tento krúžok na stred šatky. (S obojstrannou páskou je to ešte jednoduchšie!) Šatku potom položte bokom tak, aby si nikto pásku nevšimol. Teraz rozložte balíček kariet, požiadajte diváka, aby si vybral jednu kartu a zapamätal si ju. Karta sa potom položí lícom nadol navrch balíčka kariet. Teraz vezmete kúzelnú šatku a rozprestriete ju na balíček kariet pomocou lepiacej pásky. Páska sa musí dotýkať vrchnej karty. Pohladte tajomne látku zhora a vrchná, zapamätaná karta sa na látku prilepí. Potom šatku zdvihnite vhodným zaklínadlom (karta visí na vnútornej strane látky) a šatku odložte.Teraz požiadajte diváka, aby skontroloval, či je vrchná karta stále„jeho“ kartou.Všetci budú prekvapení, že tam je zrazu úplne iná karta.

152. Záhadný trik

Hráči: Traja a viac
Obsah: Balíček kariet

Tento trik si diváci určite nebudú vedieť vysvetliť.Musíte ho však predviesť iba raz. Najprv si usporiadajte karty do takého poradia, ktoré si ľahko zapamätáte, napr. eso - kráľ - dáma - dolník - 10 - 9 - 8 - 7 v tromfovej farbe, potom to isté v pikovej, srdcovej a károvej farbe. V tomto usporiadaní rozložte pred divákmi karty do vejára lícom nadol a požiadajte niektorého z divákov, aby si vytiahol ľubovoľnú jednu kartu. Vďaka usporiadaniu kariet, ktoré ste si predpripravili, už viete, ktorá karta bola vytiahnutá. Teraz požiadajte diváka aby si kartu zapamätal a vložil ju späť do balíčeka kariet. Keďže kartu už poznáte, môžete použiť všetky svoje kúzelnícke schopnostikým danú kartu označíte. Balík kariet niekoľkokrát zamiešajte, nechajte ho niekoľkokrát preložiť.Diváci budú prekvapení, ako ste do dokázali.

153. Je to táto karta?

Hráči: 1 mág, 1„zasvätený“
Obsah: balík kariet (32 kariet)

Pre úspešné prevedenie tohto kúzelníckeho triku musíte (ako kúzelník) najprv vopred iniciovať priateľa. Tým predídete podozreniu publika. Najprv predstierajte, že dokážete čítať myšlienky. Zasvätenému priateľovi podáte balíček kariet (ten, samozrejme, neodhalí svoju totožnosť) a požiadajte ďalšieho diváka, aby si z balíčka vzal ľubovoľnú kartu. Túto si má zapamätať a vložiť ju späť do balíčka kariet na náhodné miesto. Vy počas toho odídete z miestnosti.Po návrate zasvätený priateľ zdvíha jednotlivo karty nad hlavu a pýta sa: “ „Je to táto karta?“ Vy vždy odpoviete: „Nie!“ Keď zdvihne správnu kartu, priateľ zmení otázku a povie: „Alebo je to táto?“ Podľa toho už viete, že je to karta, ktorú hľadáte. a odpoviete: „Áno!“ Namiesto zmeny otázky sa so svojím priateľom mohli dohodnúť aj na inom znamení napr.že si nenápadne potiahne za ucho alebo sa chytí za nos.

154. Čierna alebo červená?

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balík kariet (32 kariet)

Pred začatím tohto triku - bez toho, aby si to diváci všimli - vezmite 7 červených kariet (kára alebo srdce) a 7 čiernych kariet (piky alebo kríže). Potom ohnite kôpku červených kariet mierne dovnútra a kôpku čiernych kariet mierne smerom von. Ohyb by nemal byť veľmi nápadný! Teraz ukážte 14 kariet divákom, položte ich na stôl lícom nadol a prudko ich roztočte. Jeden z divákov má teraz za úlohu ukázať postupne na všetky karty v poradí. Nezáleží na tom, ktoré karty si vyberie - vy vždy mu musíte povedať, či ide o červenú alebo čiernu kartu. Zakrivenie karty vám to napovie. Karta sa vždy otočí ako potvrdenie. Tento trik ale nepredvádzajte príliš často, aby diváci neodhalili ako trik funguje.

155. Kartové kúzlo

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balík 32 kariet

Tento kartový trik je ideálny na zamestnanie a odvrátenie pozornosti divákov medzi dvoma trikmi. Vezmete kôpku kariet a nenápadne si zapamätajte spodnú kartu. Potom požiadajte diváka, aby si vybral kartu z balíčka a zapamätal si ju. Vy medzitým položte kôpku kariet lícom nadol na stôl. Keď si divák kartu pozrie,požiadajte ho, aby svoju kartu položil lícom nadol na kôpku kariet položenú na stole. Zároveň ho požiadajte, aby preložil na ľubovoľnom mieste balík kariet a položte naň zvyšné karty v balíčku. Karta, ktorá bola naspodu a ste si zapamätali, sa tak položí priamo na kartu, ktorú hľadáte. Začnete s tajomným výrazom tváre odkrývať kartu za kartou a na počudovanie divákov označíte kartu, ktorú si divák zapamätal. Je to tá karta, ktorá nasleduje po vašej karte, keď ju otočíte.

156. Čary s kartami

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balík 32 kariet

Tento jednoduchý trik je magický pre divákov. Najdôležitejšia vec na tomto triku je výber kariet: musíte vybrať všetky obrázkové karty (dolníky, dámy, krále). Tieto karty majú totiž na pravej a ľavej strane jemnú čiaru, ktorá nie je na všetkých kartách v rovnakej vzdialenosti od okraja. Je to spôsobené technikou tlače. Takže, musíte vybrať vybrať päť obrázkových kariet, ktoré majú nerovnaké okraje. Týchto päť kariet položte vedľa seba na stôl, vždy s užším okrajom na ľavej strane. Potom požiadajte jedného diváka, aby jednu z piatich kariet otočil o 180°, pričom táto karta musí samozrejme zostať ležať na stole lícom nahor. Vy sa na to nepozeráte. Keď sa potom otočíte, môžete rýchlym pohľadom zistiť, ktorá karta bola otočená: Je to tá. kde bude úzky okraj napravo.Tento trik môžete vyskúšať aj so šiestimi alebo siedmimi kartami.Diváci rovnako neprídu na to, ako to robíte.

157. Magické karty

Hráči: 1 kúzelník, 1„zasvätený spoluaktér“
Obsah: Srdcové-Eso, Krížové-Eso, šatka na zaviazanie očí

Aby ste mohli tento kartový trik predviesť, musíte si vopred dohodnúť spolohráča, o ktorom ale ostatní nesmú vedieť.Potom si sadnete do stredu

medzi divákov, pričom v blízkosti musí byť stôl alebo stolička. Potom položte obe karty (srdcové eso a krížové eso) lícom nahor vedľa seba na stôl a zaviažte si oči. Požiadajte divákov, aby otočili jednu z týchto dvoch kariet. Vy poviete, ktorá karta bola zakazdým otočená, aj keď máte zaviazané oči. Diváci budú veľmi prekvapený, pretože si tento výkon nedokážu vysvetliť. A ako „uhádnete" kartu? Váš tajný asistent, si sadne vedľa vás a nenápadne sa dotkne vašej topánky alebo inej časti vášho tela zakazdým, keď sa otočí „srdcové eso". Ak nič necítite, bolo otočené „krížové eso".

158. Telepatia

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 Karten, ceruzka a papier

Predtým, ako sa kúzlo začne, záhadne vysvetlíte, že použijete telepatiu na ovplyvnenie diváka aby urobil to, čo chcete, aby urobil. Aby vám naozaj uverili, vopred si na papier napíšte, čo bude divák robiť. Napríklad: „Vyberte si 8-čkovú kôpku!" Potom tento kúsok papiera odložte bokom; odkaz na ňom sa na konci prečíta na kontrolu.Potom položte na stôl dva pripravené balíčky kariet lícom nadol vedľa seba. Bez slova si sadnite do rohu a s tajomnou tvárou poproste diváka, aby si vzal jeden z dvoch balíčkov, čo sú na stole. Keď divák tak urobil, najprv ukážte divákom karty vybraného balíčka a potom nechajte prečítajte svoju predpoveď. Veľký potlesk, pretože telepatia fungovala. Ako je to možné? Trik spočíva v zložení dvoch balíčkov kariet. Balíček A sa skladá z 8 ľubovoľných kariet. Na druhej strane, balíček B pozostáva zo štyroch osmičiek z 32 hracích kariet.Takže, divák si môže vziať, čokoľvek chce -predpoveď je vždy správna!

159. Dve na jeden ťah

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balík 32 hracích kariet

Rozdelte karty do dvoch balíčkov a požiadate diváka, aby si z každého balíčka vytiahol jednu kartu a a aby si tieto dve karty zapamätal. Potom podržíte postupne oba balíčky pred divákom. tak, aby mohol postupne vložiť zapamätané karty na ľubovoľné miesto do každého balíčka. Potom každý balíček dôkladne premiešajte a karty prelistujte a vytiahnite z každého kartu, ktorú hľadáte. Ako je to možné?Pred začatím triku ste roztriedili karty pre oba balíčky nasledovne: V prvom balíčku len karty od desiatky po kráľa (t. j. všetky desiatky dolníky,, dámy a krále); v druhom balíčku sú len sedmičky, osmičky, deviatky a esá. Pri vkladaní kariet podržte najprv druhý balíček pred divákom a potom prvý. To znamená, že karta, ktorú hľadáte, sa nachádza vždy v „druhom" balíčku a môžete ju nájsť takmer hneď, dokonca aj po zamiešaní balíčka

160. Dve posledné karty

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček s 32 kartami

Najprv požiadajte niektorého z divákov, aby si zo zamiešaných 32 kariet vytiahol dve ľubovoľné karty a zapamätal si ich. Vy zatiaľ uložte zvyšné karty do 6 kôpok, po 5 kariet. Potom poproste diváka, aby svoje 2 karty položil na niektoré dve kôpky z tých šiestich. Vy sa následne tvárite, že dávate všetkých 6 balíčkov s kartami dokopy. V skutočnosti ale budete postupovať takto: Vezmete ľubovoľný balíček kariet, položíte ho na iný ľubovoľný balíček a oba spolu položíte na balíček s kartou diváka. Potom túto kôpku zdvihnete a položíte ju na štvrtý ľubovoľný balíček,a následne všetky tieto balíčky položíte spolu na piaty ľubovoľný balíček a až nakoniec vezmete kôpku, na ktorej je druhá karta diváka.Potom rozdelíte postupne celý balík kariet na dve kôpky, pričom jednu kartu dáte vľavo, ďalšiu vpravo, opať vľavo a opäť vpravo...vzniknú 2 kôpky po 16 kariet. Z každej kôpky odložíte jednu kartu bokom. Ktorú? Ak ste pri tiedení položili prvú kartu na ľavú stranu vľavo, potom na konci odložte bokom pravý balíček; ak ste prvú kartu umiestnili napravo potom odložte ľavú časť balíčka! Teraz rozdeľte zvyšný balíček zo 16 kartami rovnakým spôsobom na dva balíčky po 8 kariet, zvyšných 8 kariet na dva balíčky po 4 karty a zvyšné 4 karty na dva kôpky s 2 kartami. Nakonci ostanú na stole ležať len 2 karty.Nechajte diváka, aby ich odokryl. Samozrejme, že sú to práve tie dve hľadané karty!

161. Naraz dve karty

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 hracích kariet

Pri tomto kartovom triku sa vyložia v rovnakom čase dve karty, ktoré si dvaja diváci zapamätali, hoci budú karty dobre zamiešané.A aký je postup? Najprv si zavoláte dvoch divákov k sebe.Každý z nich by mal myslieť na nejaké číslo. A aby si obaja náhodou nevybrali to isté teda rovnaké číslo, dáte im polovicu z kariet, ktoré máte v ruke t.j.16ks. Obaja si svoj balíček kariet spočítajú. Nemali by mať však po spočítaní úplne rovnaký počet kariet. Výsledné číslo jednotlivých balíčkov kariet predstavuje totiž pomyslené číslo týchto divákov. Vy sa samozrejme nebudete pozerať a číslo spočítaných kariet sa tiež nepovie. Potom vezmite druhú polovicu kariet – teda zvyšných 16 kariet - a ukážte prvému divákovi všetky karty. Postupujte takto: Z kôpky kariet otočených lícom nadol (ktorú držíte v ruke) pomaly vyberajte karty jednu po druhej a každú kartu ukážte divákovi a poproste ho aby s vami spočítaval jednotlivé karty. Karty, ktoré boli ukázané ukladajte na kôpku lícom dole na stôl. Pri počítaní sa musí divák aj pri ukázaní karty ktorú si zapamätal tváriť neutrálne, nesmie dať na sebe nič znať.Po prejdení všetkých 16 kariet, vezmite opäť daný balíček do ruky, pritom ale nepozorovane premiestnite vrchnú kartu naspodok. Vyžaduje si to trochu zručnosti, aby si nikto nič nevšimol. Potom ukazujte postupne aj druhému divákovi karty rovnalko ako prvému a poproste ho, aby si tiež svoju kartu pamätal. (Nikto však netuší, že obaja diváci si pamätajú tú istú kartu!)Následne dajte 16 kariet divákovi a poproste ho, aby ich poriadne zamiešal. Vy následne tento balíček rozdelíte na 8 kariet a oba položíte kartami lícom nadol na stôl.Potom odokrývajte naraz vždy vrchné karty z oboch kôpok a poproste oboch divákov ako zakričali „Stop!", keď zbadajú kartu ktorú si zapamätali. To, že si zapamätali obaja tú istú, bude jasné keď naraz zaznie „Stop" od obidvoch. Nepýtajte sa však v žiadnom prípade, ktorú si obaja zapamätali, ale rýchlo zhrňte karty do jedného balíka.

162. Presvedčivá predpoveď

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček (32 kariet), papier, pero

Divákom vysvetlíte, že si zapíšete kartu, ktorú potom určite vytiahnete. Najprv dáte niektorému divákovi karty do ruky,aby ich zamiešal. Keď si vezmete karty späť a zatlačíte ich o stôl, musíte si nenápadne zapamätať spodnú kartu. Potom akoby náhodou preložíte ešte raz karty a nenápadne presuniete spodnú, zapamätanú kartu na vrch balíčka. Vyžaduje to trochu cviku. Potom zapíšte na papierik zapamätanú kartu a požiadajte diváka, aby si lístok vložil do vrecka na neskoršiu kontrolu. (Pri zapisovaní karty samozrejme, musíte vzbudiť dojem, že si zapisujete akúkoľvek kartu!) Teraz sa začína samotný kartový trik: Požiadate troch divákov, aby každý z nich uviedol číslo medzi1 až 10. Potom poproste každého z týchto troch divákov, aby postupne jeden po druhom zobrali z kôpky kariet toľko kariet, aké číslo povedali a vytvorili každý svoju kôpku kariet. Napríklad, ak diváci pomenovali čísla 3, 5 a 6, vytvoria tri kôpky, v jednej budú tri karty, v druhej 5 a vtretej 6. Vytvorené kôpky položia vedľa hlavnej kôpky. Potom položte postupne tieto tri balíčky späť na hlavnú kôpku. Je však dôležité, aby ste za na hlavnú kôpku položili balíček kariet, ktorý vytvoril prvý divák. Teda kôpku s 3 kartami.Teraz požiadajte divákov, aby sčítali tri pomenované čísla (napr. $3 + 5 + 6 = 14$). Z kôpky kariet odpočítate počet kariet rovnajúci sa súčtu, v našom prípade 14. Otočte poslednú kartu. Je to tá, ktorá je zapísaná na lístku. Presvedčivá predpoveď...

163. Karta s číslom 21

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balík kariet (32 kariet)

Jednému z divákov dajte celý balíček kariet a poproste ho, nech ho zamieša. Následne si má zapamätať číslo v rozmedzí 1 až 11 a potom odpočítať podľa tohto čísla rovnaký počet kariet – bez toho, aby ste to vy videli a vloží si ich do vrecka. Potom vezmete zvyšok kariet a pomaly otočíte 11 kariet pred divákom. Zatiaľ čo 11 kariet otočených lícom nahor a na sebe (tak, aby si zachovali svoje pôvodné poradie) na stole, požiadajte diváka, aby stôl, požiadajte diváka, aby si zapamätal kartu ktorá zodpovedá jeho imaginárnemu číslu. Potom otočte balíček 11 kariet ležiacich lícom nahor naspäť a položte zvyšné karty na vrch. Keď teraz odpočítate z balíčka za radom 21 idúcich kariet, tak 21. karta je presne krta, ktorú si divák zapamätal. A to bude tak vždy… Aby tento kartový trik pôsobil ešte magickejšie, môžete karty rozložiť zakryté. Prítom si však dobre zapamätajte, kde presne leží 21. karta. Na túto potom so záhadnou tvárou ukážte. Divák bude veľmi prekvapený, keď ju následne odokryje.

164. Tipovaná karta

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček 32 kariet

Na tento trik si musíte vopred pripraviť hornú polovicu kariet. To znamená, že si usporiadate prvých 16 kariet vo veľmi špecifickom poradí, ktoré si môžete ľahko zapamätať, ale pre diváka to nesmie byť nápadné. Karty môžete usporiadať napríklad takto: Eso krížové - Kráľ krížový - Piková dáma - Pikový dolník – Srdcová desiatka - Srdcová deviatka - Kárová osmička - Kárová sedmička - Kárové eso Kárový kráľ - Srdcová dáma - Srdcový dolník- Piková desiatka - Piková deviatka Deviatka - krížová osmička - krížová sedmička. (Systém: Pravidelne od esa až po sedmičku a vždy dve farby, prvýkrát začínajúc krížovými, druhýkrát kárami). S takto pripraveným balíčkom kariet teraz začnete trik. Divákom najprv ukážete rozložený balíček kariet, lícom nahor tak, aby každý videl, že karty sú dobre zamiešané. Pri vejárovitom rozkladaní kariet je zvyčajne vidieť viac spodných, neroztriedených kariet! Potom podržte balíček kariet pred divákom lícom nadol, rozprestrite vrchné karty a požiadajte ho, aby si vytiahol nejakú kartu. Kým si divák túto kartu zapamätá, vy premýšľajte o tom, ktorá karta to je. Keďže poznáte poradie, nie je to pre vás žiadny problém. Potom požiadajte diváka, aby svoju kartu vrátil späť na ľubovoľné miesto a podajte mu celý balíček kariet na zamiešanie. Aj vy sami preložte po zamiešaní balíček ešte raz a potom otáčajte kartu po karte. Keďže už viete, ktorá karta to je, môžete ľahko pomenovať správnu kartu. Skutočne majstrovský trik!

165. Moja karta – tvoja karta

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček 32 kariet

Zamiešate karty v ruke, a kým balík uhladíte do kôpky, zapamätajte si spodnú kartu. Tá by mala byť byť vašou hlavnou kartou. Potom vyložte karty lícom nadol a nechajte diváka vytiahnuť jednu kartu. Divák by sa nemal pozerať na vytiahnutú kartu, ale len napísať svoje iniciály na zadnú stranu karty ceruzkou. (Toto môžete neskôr vygumovať!) Potom túto kartu položte na kôpku a divák môže karty raz preložiť. Vy otočte balík kariet a karty rozložte lícom nahor na stôl na ktorom je obrus. (na stole by mal byť obrus). Na stránke. Divákom označená karta sa nachádza pred jeho pred ich vedúcou kartou - takže viete, ktorá karta bola označená, ktorá karta bola označená. Napriek tomu sa tvárte, že si vyberáte hocijakú kartu a náhodne vyberiete práve tú divákovu, aby ste ju pridali ku svojej karte. Označte ju tiež na prednej strane svojimi iniciálmi. Potom zhrňte karty do balíčka a poproste diváka, aby vyhľadal "svoju" kartu. Až teraz sa ukáže, že je to tá istá karta, ktorú ste aj vy označili. "Moja karta - Tvoja karta…"

166. Špeciálna karta

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balík 32 kariet

Vyberte si ľubovoľnú kartu z balíka kariet a vytvoríte z nej svoju „špeciálnu kartu" tak, že odstrihnete ostrými nožnicami pásik s dĺžkou asi 1 mm z úzkej strany karty a zaoblite primerane oba rohy.Tým sa karta minimálne skráti. Dajte ju na spodok balíčka s kartami. Divák si teraz môže vytiahnuť jednu ľubovoľnú kartu: keď si ju pozrie a zapamätá, položí ju navrch balíčka a balíček raz preloží.Tým sa karta,ktorú divák videl ocitne pod Vašou špeciálnou kartou. Teraz si vezmete balíček kariet lícom nadol do ľavej ruky a pridržiavajte balíček medzi palcom a ukazovákom pravej ruky na úzkych stranách. Zároveň ohnite balíček nenápadne smerom k sebe, karty sa od seba kúsok odtiahnu a prelistujte karty v rýchlom slede za sebou. Prestaňte,keď príde na rad Vaša špeciálna karta. Vtedy rozdeľte balík kariet napoly a položte obe kôpky vedľa seba kartami lícom nadol na stôl. Potom vezmite "špeciálnu" kartu z kôpky a poproste diváka, aby odokryl nasledujúcu kartu. To je práve hľadaná karta! Upozornenie: Prosím odstihnite z karty naozaj len malý kúsok, aby sa karty naďalej dali používať aj pri iných hrách!

167. Stratená karta

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček 32 kariet

Pre toto kúzlo je potrebné vyrobiť jednu tzv."špeciálnu kartu", ktorá bude v porovnaní s ostatnými kartami o maličký kúsok kratšia. Na jej výrobu budete potrebovať ostré nožnice. (pozri trik č. 166) Špeciálnu kartu si zapamätáte a vložte ju do stredu balíčka kariet. Divák si následne tiež potiahne nejakú kartu z balíčka (samozrejme je dôležité, aby to nebola práve "špeciálna" karta) a zapamätá si ju. Potom vezmete balík kariet ohnite balíček nenápadne smerom k sebe, karty sa od seba kúsok odtiahnu a prelistujte karty v rýchlom slede za sebou. Prestaňte,keď príde na rad Vaša špeciálna karta. (popis aj pri triku č.166). Potom balík kariet na tomto mieste rozdelte a na toto miesto divák vloží svoju kartu a vy potom dajte navrch zvyšok kariet. Takto Vám je jasné, že hľadaná karta (tá, ktorú si divák vybral) sa nachádza v poradí nad Vašou špeciálnou kartou. Takže, keď následne balík kariet otočíte obrázkami nahor, hľadaná karta bude nasledovať za špeciálnou kartou. Ako hľadanú kartu pred obecenstvom ,nájdete, je len na Vás. Môžete karty prechádzať za radom, alebo jednoducho danú kartu spomedzi ostatných jednoducho vybrať.

168. Uhádni kartu

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček 32 kariet

Rozprestrite balík kariet rubovou stranou nahor do tvaru vejára na stôl. Potom poproste jedného diváka, aby si vytiahol ľubovoľnú kartu, pozrel si ju, zapamätal a ukázal obecenstvu. Tento krátky okamih a odvrátenie pozornosti obecenstva využite na to, že sa nenápadne pozriete, ktorá karta nasleduje za práve vylosovanou kartou napr.krížová kráľ. Potom poproste diváka, aby vrátil kartu,ktorú si vybral, späť na pôvodné miesto, teda do medzery medzi kartami. Potom poproste niekoho ďalšieho z obecenstva, aby postupne otáčal karty z balíčka.V našom prípade bude hľadaná karta nasledovať po krížovom kráľovi. gezogen wird.

169. Žiadaná karta

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 hracích kariet

Najprv zamiešajte všetkých 32 kariet, na stole urovnajte karty do balíčka a potom ukážte divákom spodnú kartu. Potom vezmite balíček kariet do ľavej ruky a spodnú kartu mierne zatlačte dozadu.Toto samozrejme nesmú diváci vidieť a preto zakrývajte balík kariet spredu prstami ľavej ruky.Posunutím

spodnej karty môžete takto odsunúť aj druhú spodnú kartu a aj ďalšie čo nasledujú za ňou, aby si diváci mysleli, že chcete zobrať poslednú kartu. A presne to aj urobíte.ťahajte karty zo spodu, jednu za druhou a kladťe ich lícom nahor na stôl. Pritom sa pýtate divákov, aby vám povedali, kedy sa objaví „požadovaná" (= zapamätaná) karta. Keď diváci zakričia „Teraz!", jednoducho vezmite kartu, ktorú ste predtým odsunuli dozadu, a vyložte ju na stôl.U rčite sa dočkáte veľkého potlesku...

170. Na prvý pohľad

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 hracích kariet

Pomocou tohto rýchleho triku s kartami môžete na prvý pohľad pričarovať hľadanú kartu z balíčka. Postupuje sa takto: Dajte jednému divákovi balíček kariet a poproste ho, aby ho dôkladne zamiešal. Potom ho požiadate, aby si vytiahol jednu kartu, pozrel si ju, chvíľu ju púodržal a ukázal aj ostatným divákom. Vy sa na ňu samozrejme nepozeráte. Ale kartu si trochu , pripravte" Keď Vám divák kartu podá, držte ju v ruke medzi pravým palcom a ukazovákom v jej spodnej časti Prostredným prstom nenápadne ohnite roh dozadu a dávajte pozor, aby sa roh na tomto mieste neprelomil.Keď ste to urobili, vložte kartu kamkoľvek do balíčka kariet a požiadajte diváka, aby karty opäť premiešal. Potom prevezmete balíček kariet a urovnejte ho na stole. Rýchlym pohľadom hneď zistíte, kde je hľadaná karta, pretože sa tam vytvorila malá medzera. Nechtom nadvihnete karty v balíčku na tomto mieste a vyberiete kartu, ktorú hľadáte. Diváci sú prekvapení, že sa vám to podarilo „na prvý pohľad"...

171. Vynútená karta

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 hracích kariet

Tento trik predveďte len raz za večer, inak by ho mohol niekto rýchlo prekuknúť. Keď sa však podarí, je to najlepší a najnepochopiteľnejší trik. Bohužiaľ, nie vždy sa podarí, pretože to úplne závisí na vašej schopnosti nenápadne ovplyvniť diváka.Najlepšie je si vyhliadniúť takého diváka, ktorý nehľadá za každým predvádzaním nejaký trik.Postupujte takto: Pred kúzlom si vyhliadnite jhednu kartu, ktorú si pozriete a zasuniete ju na 5. alebo 6. miesto do nie celkom uhladeneho balíčka s kartami tak, aby kúsok vyčnievala. Toto vyčnievanie by malo diváka nabádať k tomu, že keď ho požiadame, potiahne si práve túto kartu. Šanca, že to urobí, je vtedy, ak karta príliš nevyčnieva, aby nebola príliš nápadná, no taktiež musí vytŕčať natoľko, aby ju divák mohol ľahko uchopiť.Tiež funguje, keď diváka nenápadne navigujete rozhovorm. Keď si divák vytiahne požadovanú kartu, je na Vás,akým spôsobom kartu následne prezentujete. Vašej fantázii sa medze nekladú! Ak si však divák Vami očakávanú kartu nevytiahne.musíte daný trik šikovne predčasne ukončiť.. Napr. Necháte karty náhodne padnúť z ruky.. Trik je ešte rafinovanejší, keď si zapamätáte aj dve karty napravo a naľavo od vynútenej karty. V tomto prípade Vás divák neoblafne ani vtedy, ak si zámerne nevytiahne najviac vyčnievajúcu kartu, ale tú vedľa nej.

172. Dve známe karty

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 hracích kariet

Tento trik je tak prešibaný a ohromujúci, že Vás budú diváci považovať za skutočného mága.Podarí sa Vám totiž uhádnuť dve karty naraz a nikto si nebude vedieť vysvetliť, ako ste tento majstrovský kúsok urobili. Ako treba postupovať? Na začiatku kúzla si musíte zapamätať dve posledné karty a nenápadne pritom tú poslednú otočiť tak, aby bola otočená lícom k predposlednej karte.(obrázok proti obrázku). Po tejto krátkej príprave, balíček kariet dôkladne premiešajte. Dbajte však pritom na to, aby sa dve posledné karty (tie otočené obrázkami k sebe) aj po zamiešaní opäť nachádzali úplne naspodu.Toto dosiahnete tak, že nepremiešate komplet celý balíček, ale necháte jednu menšiu kôpku a tú jednoduchu dáte aj s danými kartami opäť naspodok.Dbajte však na to, aby nikto nevidel spodnún kartu, lebo táto je otočená naopak. Po zamiešaní podajte karty divákovi a požiadajte ho, aby si dal balíček za chrbát. Za chrbtom by mal balíček kariet na ľubovoľnom mieste preložiť a dva vzniknuté balíčky následne spojiť s obrázkovými stranami k sebe do jedného balíčka. Nakoniec nech položí celý balíček na stôl.Teraz môžete pomenovať dve karty, ktoré sú otočené k sebe obrázkami. Aj diváci ro môžu skontrolovať. Nebudú vedieť vysvetliť Vaše „jasnovideckých schopností"...

173. Šiesta karta

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček 32 kariet

Tento trik je takzvaný „trik odhadu", t. j. mali by ste byť schopní primerane odhadnúť množstvá kariet. Predovšetkým by ste mali byť schopní trafiť určité množstvo kariet pri preložení. Určite by ste si to mali vopred nacvičiť, aby to fungovalo bez veľkého premýšľania. A teraz k triku: Požiadate diváka, aby zamiešal balíček kariet, preložil ho, zapamälal si spodnú kartu preloženého balíčka a poloťil ho naspäť na zvyšné karty. Hľadaná karta sa nachádza presne na mieste, kde bol balíček kariet preložený.Vašou úlohou bude odhadnúť miesto preloženia (zvyčajne približne v strede). Prevezmite si teda balíček kariet a oddelte ho približne na tomto mieste. Vždy sa snažte aby to bolo nad daným miestom, nikdy nie pod ním. Navrch dajte zvyšok kariet.Takto sa hľadaná karta dostane medzi prvé karty v balíčku. Karty si teraz dajte za chrbát, odpočítajte päť kariet odspodu a navrch dáte najvrchnejšiu kartu. Týchto 6 kariet ukážete divákovi a opýtate sa ho, či je hľadaná karta medzi nimi. Ak nie, odložte karty nabok a opakujte daný postup znova. Ak je potrebné, aj niekoľko krát. Hneď ako divák zaznamená svoju kartu medzi šiestimi vyloženými kartami, viete, že je to vrchná karta. Teraz je už na vás, ako využijete svoj talent a skúsenosti. Môžete napr. 6 kariet rozložiť lícom nadol na stôl a záhadným spôsobom odokryť hľadanú kartu.Určite Vás odmenia veľkým potleskom.

174. Vyhláskovaná karta

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balík 32 kariet

Pri tomto triku si divák zapamätá kartu a akoby zázrakom sám odpočíta toľko kariet z balíčka, koľko písmen má zapamätaná karta. Ako sa to dá? Pred daným kúzlom si musíte karty najprv trochu predpripraviť. Najprv umiestnite štyri ľubovoľné karty karty lícom nahor na seba. Potom položte pikové eso (5 písmen), potom Srdcové eso (6 písmen), potom pikovú desiatku (7 písmen), potom károvú dámu (8 písmen), potom srdcového kráľa (9 písmen), potom károvú sedmičku (10 písmen) a nakoniec krížovú sedmičku (11 písmen). Ak tieto otvorené karty otočíte lícom nadol na zvyšný balíček, počet písmen od 5. po 11. kartu,počet písmen zodpovedá ich pozícii. Teraz prichádza na rad Vaša šikovnosť. Vysvetlite najprv divákovi, čo má robiť.Poproste ho, aby si zapamätal nejakú kartu,zistil, koľko má daná karta písmen a presne toľko kariet odpočítal z balíčka kariet. Následne mu to názorne ukážte. Spočítajte nahlas prvé 4 karty a nechajte ich ležať na stole. Potom vejárovite vyložte nasledujúcich sedem kariet a poproste diváka, aby si z nich jednu zapamätal. Potom vejár z kariet zložte a navrch položte 4 bokom odložené karty. Následne položte balíček kariet do stredu stola. Divák vtedy nahlas povie, koľko písmen má jeho karta a nahlas odpočíta daný počet kariet z balíčka.Poslednú kartu môže otočiť: to je karta, ktorú si zapamätal a má presne toľko písmen.

175. Nerozlučné dámy

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: Balíček 32 hracích kariet

Najskôr vyberte pred všetkými z balíčka tri kráľovné a položte ich na stôl lícom nahor. Štvrtú dámu musíte - najlepšie ešte pred trikom - nenápadne

umiestniť ako druhú kartu zhora v zostávajúcom balíčku, ktorý držíte v ruke lícom nadol. Teraz položte 3 vybraté dámy na vrch balíčka kariet lícom nadol. S vtipným príbehom, v ktorom poviete, že tri dámy sa nikdy nebudú chcieť rozísť, vy sa ich teraz pokúsite rozdeliť pred očami divákov. Postupne vyložíte šesť vrchných kariet, prvú vľavo, druhú vpravo, ďalšiu opäť doľava a tak ďalej. Tým sa vytvoria balíčky kariet po troch kratách otočené lícom nadol. Šiestu a poslednú kartu však nesmiete umiestniť na vrch pravého balíčka, ale musíte ich umiestniť naspodok pod tieto dve karty. Lebo práve v tom je ten fígeľ. Pravú kôpku s kartami položte nepozorovane na zvyšný balík kariet a odokryte 3 karty z ľavého balíčka. Hoci by to tak nemalo byť, tu sa nachádzajú opäť spolu 3 nerozlučné dámy. Preto tieto 3 dámy otočne opäť lícom nadol, a zopakujte proces "ich oddelenia". Výsledok však bude opäť ten istý....

176. Trik so štyrmi esami

Hráči: 1 kúzelník, najmenej 2 diváci
Obsah: 32 hracích kairet

Trik so štyrmi esami je u divákov veľmi obľúbený, aj keď je veľmi jednoduchý. A ako sa postupuje? Pred začatím triku musíte nenápadne umiestniť dve esá hore a dve dole v balíku kariet. Keď potom karty zamiešate,musíte prvé dve karty zhora a posledné dve karty dať bokom. Tým ostanú esá na svojom mieste. Potom pozvete 2 divákov k sebe.Jednému z nich dáte balíček s kartami a poprosíte ho, aby z balíka odoberal karty a ukladal na stole do štósu, pokým druhý divák nepovie "Stop!". Takto sa vytvoria dva rôzne hrubé balíky kariet. Prvý divák si ponechá v ruke ten svoj, druhý si vezme balíček ležiaci na stole. Obaja vytvoria zo svojich balíčkov dve kôpky a to tak, že striedavo kladú karty raz vpravo, potom vľavo, opäť vpravo, opäť vľavo.. Keď to dokončia, rozložte tieto 4 vytvorené kôpky vedľa seba tak ako boli vytvorené. Následne poproste jedného z tých dvoch divákov, aby odokryl prvé štyri karty. S veľkým údivom sa zistí, že sú to páve 4 esá...

177. Na 17. mieste

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 hracích kariet, papier, pero

Poproste jedného diváka, aby zamiešal balíček kariet a následne nech si zoberie nejaké karty, musí to byť však menej ako polovica.Teraz sa tvárne záhadne, napíšte číslo „17" na kúsok papiera a položte ho nabok, tak, aby nikto nevidel, čo ste napísali. Medzitým mal divák úlohu, spočítať karty ktoré si zobral, ale nahlas nepovie toto číslo. Počas počítania sa teda odporúča, aby sa otočil chrbtom. Teraz zoberte balíček so zvyšnými kartami a odpočítajte z neho 16 kariet. Po jednej ich vyberajte,ukážte divákovi a kladte zakryté na seba. Divák má pri vyberaní kariet úlohu, zapamätať si tú kartu, ktorá zodpovedá číslu, ktoré napočítal. Po vyložení 16 kariet položte spočítané karty na balíček so zvyšnými kartami a následne tento na balíček kariet diváka.Balíček kariet je teraz kompletný a leží so zakrytými kartami na stole. Opýtajte sa diváka, či vie, na akom mieste sa približne nachádza karta, ktorú si zapamätal. Povie nejaké číslo.Potom mu ukážte lístok, kde ste si poznačili číslo 17 a poproste ho, aby odobral 17 kariet. 17.karta sa odkryje- to je karta, ktorú si zapamätal.

178. Hľadá sa eso

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 4 esá z balíčka kariet

Vyberte 4 esá z balíčka kariet a povedzte divákom, že vždy uhádnete, o ktoré z nich sa jedná, napriek tomu, že budú poriadne zamiešané. Aby sa trik podaril, je dôležité vedieť, že esá (s výnimkou kárového esa) nie sú symetrické. Obrázky pík, kríža a sŕdc v strede môžu byť rovno, ale môžu byť aj hore nohami. Usporiadajte esá tak, aby boli všetky správne, a požiadajte diváka aby vylosoval jedno eso a zapamätal si ho. Ostatné zhrniete k sebe, otočte ich lícom nadol pozdĺž ich dlhej osi o 180° a požiadajte diváka, aby na ne položil svoje eso. Keď tak urobil, poproste ho, aby tieto 4 karty premiešal ako len sám bude chcieť tak, že už nikto nebude vedieť, kde sa nachádza hľadaná karta.Následne zoberte tieto 4 karty a keď si pozriete obrázky, budete vedieť označiť hľadané eso. Je to to, ktoré má stredný obrázok obrátený hore nohami, prípadne ak žiadny z obrázkov nie je obrátený, ide určite o kárové eso. Zaujímavý, malý trik!

179. Kto sa smeje nakoniec...

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 hracích kariet

V tomtom prípade sa jedná skôr o psychologický trik, diváka trochu provokovať. Nenápadne si zapamätajte spodnú kartu balíčka a potom nechajte diváka vytiahnuť kartu. Keď si kartu zapamätá, položí ju na vrch kôpky a kôpku v ľubovoľnom mieste preloží. Vďaka preloženiu kariet, nasleduje divákom zapamätaná karta hneď po karte, ktorú ste si zapamätali. Teraz prichádza na rad skutočný trik. Vezmete karty z balíčka lícom nadol a postupne ich odokrývate a ukladáte vedľa seba na stôl. Keď odokryjete kartu, ktorú si divák zapamätal, nedáte na sebe nič znať, a vyložíte ešte niekoľko ďalších kariet. Potom urobte krátku prestávku a povedzte: „Ďalšiu kartu, ktorú otočím, to je tá pravá!" Diváci sa usmejú, pretože vedia, že ich karta už predsa leží na stole. Vy však neodokryjete ďalšiu kartu, ale otočíte už ležiacu kartu, ktorú ste si zapamätali, opäť lícom nadol. Kto sa smeje nakoniec, ten sa smeje najlepšie!

180. Dolník a kráľ

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček 32 hracích kariet

Trik je založený na tom, že diváci nerozlíšia srdcia a kára pri letmom pohľade. Postupuje sa takto: Najprv umiestnite kárového kráľa a srdcového dolníka ako vrchnú a spodnú kartu do balíka kariet. Potom vyberte srdcového kráľa a kárového dolníka a ukážte tieto karty divákom a potom požiadajte jedného z nich, aby prišiel dopredu. Poproste ho, aby tieto karty vložil na rôzne miesta do balíčka kariet. Ako dôkaz, že ste si žiadne karty nepoznačili, položte balíček kariet na stôl. Potom si nenápadne s trochou slín navlhčite palec a ukazovák pravej ruky a vezmite do tejto ruky balíček kariet. S jemným trhnutím vyhoďte balíček kariet na stôl, horná a dolná karta zostanú vo vašej ruke vďaka lepkavým prstom. Tieto dve karty môžete hrdo prezentovať.Diváci si neuvedomia, že to neboli pôvodné karty, kroré ste im ukázali na začiatku.Budú veriť, že ste použili magický trik, aby ste našli tieto dve karty z balíčka.

181. Jednoduchý ruženec

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: 32 hracích kariet

Tento trik sa nazýva „jednoduchý ruženec", pretože ide o zjednodušenú verziu bežného ruženca. Najprv musíte zoradiť všetkých 32 kariet do poradia, ktoré poznáte len vy. Môžete si zapamätať nasledovné poradie. : „Desať kráľov, deväť dám, osem dolníkov. Poradie farieb je na vás, napr. „kríže - srdcia - piky - kára". Keď si určíte poradie, môžete začať. Necháte diváka vytiahnuť si nejakú kartu, zapamätať si ju a vrátiť späť do balíčka na ľubovoľné miesto.Následne karty preloží. Preložením sa sled kariet zachová, ale bude rozdielny začiatok a koniec. Zoberte si balíček kariet obrázkovou stranou k sebe, a po prelistovaní kariet, budete vedieť určiť hľadanú kartu.Je to tá, ktorá narúša postupnosť.

182. Skutočne zábavný trik!

Hráči: 1 kúzelník
Obsah: balíček 32 kariet

Tento trik je na konci, pretože je tak primitívny, že každý, kto naň naletí, sa musí od srdca zasmiať. Najlepšie preto je, ho urobiť s niekým, kto sa príliš

nevyzná, alebo nedáva veľký pozor. Vezmete si asi desať kariet, rozprestite ich do vejára, podržíte ich lrubovou stranou k divákovi a požiadate ho, aby si vybral kartu. Vtip je v tom,že divák karty nevidí, lebo ich má otočené k sebe rubovou stranou, pokým Vy máte karty otočené k sebe obrázkami a teda vidíte kartu, ktorú si divák vytiahne. Ak to urobíte čo najprirodzenejšie, mnohí diváci si to ani všimnú. Potom môžete hľadanú kartu prezentovať ako chcete. Môžete nechať divákov zamiešať karty, preložiť...; na tom nezáleží, pretože už viete o ktorú kartu ide, už ju poznáte! Tento trik si pokojne zopakujte. Diváci by si mali uvedomiť, ako vtipne ste ich dobehli, že ste túto skutočnosť spočiatku ani neuvedomili...

183. Kvarteto

Hráči: Traja až štyria
Obsah: 32 hracích kariet

Cieľom tejto známej hry je nazbierať čo najviac kvartet. Karty sa rovnako všetkým hráčom. Hráč sediaci naľavo od Hráča, ktorý rozdával poopýta iného hráča o kartu, ktorú potrebuje na skompletizovanie kvarteta (napr. štyri esá, štyri desiatky, štyri dolníky...). Ak kartu dostane, môže požiadať iného hráča o kartu znova. Ak však dotyčný hráč nemá kartu, ktorú hľadá, je na rade on. Kompletné kvartetá sa položia na stôl lícom nahor. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má vyložených najviac kvartet.

Teraz nasledujú hry s písaním, komunikačné hry a iné aktívne hry!

184. Dlhá nezmyselná veta

Zábavná hra s písaním

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier a pero pre každého hráča

Mnohí ľudia píšu alebo hovoria tak, že si už nepamätajú začiatok svojej vety, keď sú uprostred vety. Niet divu, že im ľudia nerozumejú... V tejto hre je to však zámerne tak, že nepoznáte prvú časť vety, keď píšete druhú. Každý hráč dostane hárok papiera a napíše naň vetu, ktorá je čo najdlhšia, ale stále neúplná. Potom každý hráč preloží horný okraj listu tak, aby sa text už nedal prečítať. Prepíše sa len posledné slovo vety, aby sused po pravici vedel,akým slovom má pokračovať v písaní. Pretože na spoločný pokyn sa hárok papiera posunie na svojho suseda po pravici. Takto sa pokračuje, kým všetci hráči neprispejú svojou časťou vety. Potom sa prečítajú všetky vety. Je to zábava...

185. Meno, Mesto, Zviera, Vec....

Veľmi známa hra s písaním

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier a pero pre každého hráča

Príprava a priebeh hry:
Každý z hráčov si nakreslí na svoj papier 9 stĺpcov. Každý stĺpec predstavuje jednu kategóriu slov a označí sa nadpisom. Vznikne tak 9 nadpisov: Meno, mesto, zviera, vec, krajina, povolanie, pohorie,rastlina, rieka... Jeden z hráčov v tichosti odrieka písmená abecedy a iný hráč ho po chvíľke zastaví a povie "Stop". Písmeno, na ktoré hráč odriekajúci abecedu v danej chvili myslel,povie nahlas. Od tohto momentu má každý z hráčov úlohu, nájsť a napísať slovo do každého stĺpca, pre každú kategóriu slov.

Príklad:
Ak bolo určené písmeno „D", môžu byť použité napr. tieto slová: Dorota, Dudince, Delfín,Dánsko,Dunaj,Distribútor,...Hráč, ktorý ako prvý vyplnil všetky stĺpce, zvolá "Stop" a všetci ukončia písanie. Slová sa skontrolujú tak, že postupne každý hráč prečíta slovo, ktoré napísal. Za každé slovo, ktoré napísali dvaja, alebo viacerí spoluhráči, je 5 bodov. Za slovo, ktoré napísal len jeden hráč, je 10 bodov. Ak hráč napísal slovo do stĺpca ako jediný a ostatní spoluhráči majú tento riadok prázdny, pripíše si tento hráč za toto slovo 20 bodov. Po odohratí počtu všetkých kôl si hráči spočítajú body. Vyhral hráč s najvyšším počtom bodov.

186. Doplňovačka "Plnené teľacie prsia"

Obľúbená slovná hra s písaním

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier a pero pre každého hráča

Príprava a priebeh hry:
Hra "Plnené teľacie prsia" je stará, známa hra, veľmi obľúbená u detí i dospelých. Jeden spomedzi hráčov povie ľubovoľné podstatné meno, v ktorom sa podľa možnosti nenachádzajú písmená W, X alebo Y. Dané slovo si všetci hráči zapíšu na papier, najprv po písmene zhora nadol a potom naopak zdola nahor. Napr. slovo "SLINA" sa napíše takto:

S	A
L	N
I	I
N	L
A	S

Keď má každý hráč takto zapísané slovo, môže začať "s plnkou". Úlohou je vyplniť každý riadok slovom (podstatným menom alebo krstným menom), ktoré začína na písmeno vľavo a končí písmenom uvedeným v stĺpci vpravo. Napr. SÁDRA,NÍL,. Nie je dôležité, či je vyplnené slovo dlhé, alebo krátke, dôležité je, aby začínalo a končilo na predpísané písmená. Ak niektorý hráč, nevie nájsť vhodné slovo do niektorého riadku, nechá tam jednoducho voľné miesto. Hráč, ktorý je hotový a stihol vyplniť všetky riadky, povie nahlas "Stop!". Aj ostatní hráči musia vtedy ukončiť vypĺňanie, dopísať môžu len práve rozpísané slovo.

Vyhodnotenie:
Slová sa skontrolujú tak, že postupne každý hráč prečíta slová, ktoré napísal. Za každé slovo, ktoré napísali dvaja, alebo viacerí spoluhráči, je 5 bodov. Za slovo, ktoré napísal len jeden hráč, je 10 bodov. Ak hráč napísal slovo do riadku ako jediný a ostatní spoluhráči majú tento riadok prázdny, môže si tento hráč za takéto slovo pripísať 20 bodov.

Koniec hry:
Hra končí po dohraní vopred dohodnutého počtu kôl. Víťazom sa stáva hráč, ktorý nazbieral najvyšší počet bodov.

187. Hľadanie slov

Hra s písaním pre rýchlo rozmýšľajúcich

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier a pero pre každého hráč

Príprava a priebeh hry:
Každý hráč dostane papier a pero. Potom jeden hráč povie slovo, ktoré sa skladá aspoň z 10 písmen. Napr. Angličtina. Následne musia v priebehu 3-5 minút ostatní spoluhráči vytvoriť z písmen daného slova nové slová. Môžu byť použité rôzne slové druhy. avšak okrem zemepisných názvov,skratiek, krstných mien,cudzích slov. Die neu gebildeten Slová môžu byť aj kratšie ako základné slovo. Žiadne písmeno v novom slove sa však nesmie vyskytovať častejšie ako v pôvodnom slove. Príklad môžných slov: aligátor, nora,guma,línia,ikra,a pod. Rozhoduje aj rýchlosť. Čím viac slov hráč nájde, tým lepšie.

Vyhodnotenie:
Po vypršaní dohodnutého času sa hra vyhodnotí. Jeden z hráčov číta svoje slová, ktoré napísal. Ostatní hráči kontrolujú, či náhodou tiež nemajú to isté slovo v svojom zozname. Ak áno, zapíšu si za takéto slovo 5 bodov. Okrem toho, každé už prečítané slovo si hráč v zozname prečiarkne. Ak niektorý z hráčov nájde slovo, ktoré žiaden z hráčov nemá na zozname, zapíše si za

toto slovo 10 bodov. Keď prvý hráč dočíta všetky svoje slová, pokračuje v čítaní ďalší hráč. Prečíta všetky slová zo svojho zoznamu, ktoré ešte nemá prečiarknuté. Takto sa v hodnotení pokračuje dovtedy, kým sa neohodnotia všetky slová.

188. Čo tam po reči, keď niet v nej veci!

Hra s príslovami

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier a pero pre každého hráč

Podstatou príslovia je, že komplikovaná téma je vtesnaná do krátkych slov a hneď vieme, čo sa tým myslí. V tejto hre je to presne naopak. Každý hráč si najprv vymyslí známe príslovie, ale nepovie ho nahlas. Potom sa každý hráč snaží vyjadriť svoje príslovie čo najkomplikovanejšie a najmenej zrozumiteľne. Pôvodne stručné fakty musí opísať slovne.

Príklad:
"Kto druhému jamu kope, sám do nej spadne" Vytvorenie priehlbiny v zemi nie presne definovanej veľkosti na účel, aby sa výkop stal nástrahou pre iného živočícha alebo človeka. Sám iniciátor sa napokon stáva obeťou a zistí na vlastnej koži ako veľká a hlboká bola vykopaná jama v zemi. Kto ako prvý uhádne dané príslovie, získava bod. Vyhráva hráč, s najvyšším počtom bodov po odohraní vopred dohodnutého počtu kôl.

189. Príbeh do novín

Zábavný spôsob vymýšľania príbehov.

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier, ceruzka a jedna stránka z novín

Príprava a priebeh hry:
Najprv sa určí hráč, ktorý z textov na stránke z novín, nájde ku každému písmenu z abecedy nejaké slovo. Ostatní hráči si tieto slová poznačia na svoje papiere. Zriedka sa vyskytujúce písmená sa môžu po dohode vynechať. Dôležité však je, vyberať slová rôznych slovných druhov, teda nie len podstatné mená, ale aj prídavné mená, zámená, číslovky, slovesá,predložky, spojky a pod.Keď sa vyberie cca. 20-25 slov, hra sa môže začať. Každý z hráčov má úlohu, napísať z daných slov čo možno najviac zrozumiteľný príbeh. Avšak, nesmie byť použité žiadne slovo navyše! Ak niektoré slovo nepoužijete, jednoducho ho vynechajte. Logicky takýto príbeh znie veľmi skomolene. Po uplynutí vopred dohodnutého času (približne 5 minút) každý hráč prečíta svoj príbeh.

Dve možnosti bodovania:
1. Za najlepší príbeh môžete udeliť toľko bodov, koľko je hráčov, za druhý najlepší príbeh o jeden bod menej a tak ďalej. 2. každý hráč si zapíše počet slov použitých vo svojom príbehu. (Dohodnite si možnosť bodovania pred začatím hry!

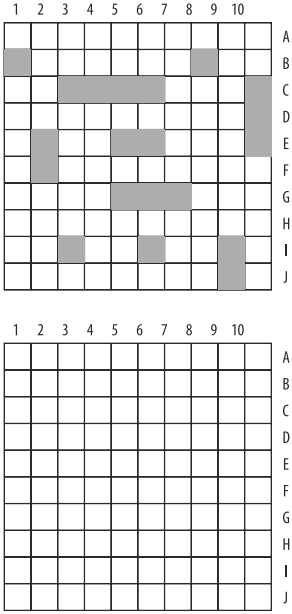
Koniec hry:
Po vopred dohodnutom počte kôl hry sa body sčítajú. Hráč s najvyšším počtom bodov sa stáva „Novinárom týždňa" a vyhráva.

190. POTOPENIE LODE

Hra pre dvoch hráčov známa už celé generácie.

Hráči: Dvaja
Obsah: Štvorčekový papier a 2 ceruzky

Príprava a priebeh hry:
Každý hráč si najprv nakreslí na svojom papieri 2 hracie polia, 10 štvorcov na výšku a 10 štvorcov na šírku. To sú „bojiská pre námornú bitku". Tieto môžu byť vedľa seba alebo jedno pod druhým. Oba štvorce sa označia ako v súradnicovou systéme - vodorovne číslami 1-10 a zvislé s písmenami A-J (viď obrázok). Prvý štvorec predstavuje hráčovu flotilu. Tá sa skladá z 10 lodí. A to z: bojovej lode (4 políčka), dvoch krížnikov (každý 3 políčka) troch torpédových člnov (každý dlhý 2 políčka) a štyroch ponoriek (každá po 1 políčku). Jednotlivé lode sa nesmú navzájom dotýkať, musí byť aspoň 1 políčko medzi nimi. Loď sa však môže dotýkať okraja štvorca. Každý hráč si môže zvoliť svoju stratégiu, ako si zakreslí svoje lode.Dôležité je, aby zakreslenie nevidel jeho protihráč.



Hra môže začať. Prvý hráč sa spýta ("vystrelí") na políčko súpera uvedením jeho dvoch súradníc, napr. 1 - C alebo 5 - F atď. Súper potom skontroluje svoje „políčko flotily", kam tento „výstrel" smeroval. Ak bola niektorá jeho loď zasiahnutá, musí povedať: „Zásah!". Ak tam má prázdne políčko, povie: „Zásah do vody". Ak súper uhádne všetky polia, na ktorých je nakreslená loď, hráč musí po poslednom zásahu povedať: „Potopený!". V závislosti od odpovede súpera si hráč robí poznámky na svojom druhom políčku. V prípade „strely do vody" sa na príslušnom políčku urobí krížik a na rade je súper. V prípade zásahu sa naopak políčko vyfarbí a hráč môže hádať (triafať) iné políčko.

Koniec hry:
Vyhráva hráč, ktorý zostrelil všetky lode svojho súpera.To je najlepší amirál....

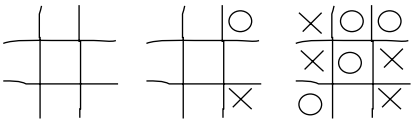
191. Tic-Tac-Toe (Piškvorky)

Klasická hra s písaním.

Hráči: Dvaja
Obsah: papier a pero pre každého hráča

Pôvodne bola hra „Tic-Tac-Toe" stolová hra, o niečo jednoduchšia ako mlyn. Avšak s ceruzkou a papierom sa dá hrať oveľa rýchlejšie. Herná plocha je nakreslená na papieri štyrmi čiarami ako je znázornené na obrázku. Každý z hráčov si vyberie svoj symbol - buď krížik, alebo kruh. Vylosuje sa poradie. Prvý hráč nakreslí svoj symbol na jedno z 9 polí. Druhý hráč potom nakreslí svoj symbol na niektoré neobsadené políčko. Hráči sa striedajú a majú len jeden cieľ: dosiahnuť horizontálny, vertikálny alebo diagonálny rad troch vlastných symbolov.Komu sa to podarí, vyhráva a môže ako prvý začať v ďalšej hre. Ak sa to nepodarí ani jednému z hráčov vyhrať,vylosovaním

sa určí, kto bude začínať v ďalšej hre.Víťazom sa stáva hráč, ktorému sa podarilo vyhrať väčší počet vopred dohodnutých hier.



Hrací plán **2 symboly sú zaznačené** **„kruh“ vyhral**

192. Tic-Tac-Toe (Piškvorky) s číslami

Zábavná obmena klasickej hry

Hráči: Dvaja
Obsah: Papier a pero pre každého hráča

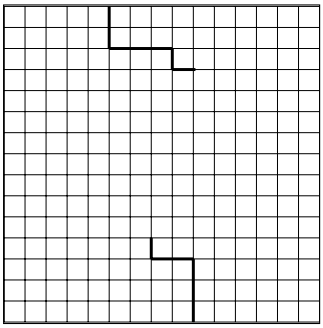
Hra sa hrá ako „Tic-Tac-Toe“ (č. 191) - s jedným zásadným rozdielom. Hráč A môže zadávať len nepárne čísla v 1, 3, 5, 7 a 9 do štyroch riadkov, zatiaľ čo hráč B môže zadať párne čísla 2, 4, 6 a 8. Obaja hráči majú za cieľ dokončiť horizontálny, vertikálny alebo diagonálny riadok, ktorého tri čísla dávajú súčet 15. Samozrejme, že aj súperove čísla sa tiež započítavajú. Môže sa tiež stať, že súčasne sú viaceré políčka doplnené číslami. Pri tomto type hry „Tic-Tac-Toe“ sa preto odporúča používať rôzne farebné perá.

193. Cesta ceruzkou

Kto prejde ako prvý na stranu súpera?

Hráči: Dvaja
Obsah: Štvorčekový papier a ceruzka pre každého hráča

Najprv sa načrtne štvorcové pole s 15 x 15 políčkami. Dve protiľahlé základné čiary sú štartovými čiarami pre dvoch hráčov.Cieľom každého hráča je nakresliť ceruzkou čiaru od svojej základnej čiary k základnej čiare protihráča a zároveň protihráčovi zabrániť v tom,aby prekazil splnenie tejto úlohy.Hráči sa striedajú a za každý ťah môžu nakresliť len čiaru dĺžky jedného políčka dopredu alebo do strany. Je dôležité, aby sa čiary oboch hráčov navzájom nekrížili. Ak hráč už nemôže kresliť prehral. Za normálnych okolností vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý dostane na základnú čiaru súpera. Na obrázku je znázornený začiatok hry. Je tiež vhodné, ak hráči píšu perami rôznych farieb.



194. Krížovka

Vyriešte svoj vlastný hlavolam

Hráči: Dvaja
Obsah: Štvorčekový papier, pero pre každého hráča, guma

Najskôr vytvorte obdĺžnikové alebo štvorcové pole s približne 15 až 20 štvorcami na každej strane a rozdeľte ho ako krížovku. Potom platí pre všetkých hráčov: “Vyskúšaj a uvidíš!” To znamená, že každý hráč postupne vždy zadá jedno hlavné slovo horizontálne alebo vertikálne do stĺpcov, pričom samozrejme krížiace sa slová musia mať zmysluplné spojenia. Kde je to nie je možné, môžete umiestniť značku stop. Keď nájdete lepšie miesto pre dané slovo v inom riadku alebo stĺpci, pôvodné slovo vygumujte a prepíšte ho na novo nájdené miesto. Keď budete mať všetky slová napísané, vznikne vyplnená krížovka. Teraz umiestnite číslo do prvého políčka každého slova vodorovne a vertikálne a pokúste sa opísať jednotlivé slová

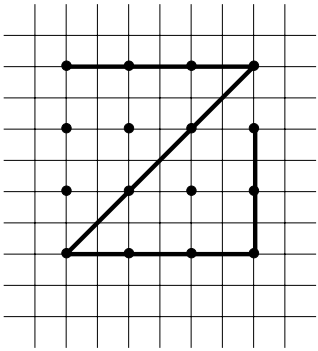
Príklady:
Ak sa napísané slovo nazýva BÚDA PRE PSA, potom by sa dalo opísať napr. takto: „Obydlie pre obľúbené domáce zviera“. Pre slovo SLNKO by ste mohli uviesť „stred našej planetárnej sústavy“ a pod. Nakoniec už len vymažete riešenia a krížovku máte hotovú. V rámci hry je zaujímavé, ak si každý z hráčov zostaví svoju krížovku. Následne ju potom každý posunie na hráča po ľavici a tak môže každý riešiť novú krížovku.

195. Kreslenie čiar

Posledný na ťahu vyhráva

Hráči: Dvaja
Obsah: Štvorčekový papier a ceruzka pre každého hráča

Najprv si na šachovnicovom papieri vytvorte pravidelnú mriežku s bodmi, ktoré sú umiestnené v rozostupoch približne 2 alebo 3 štvorcov. Celkovo môžete umiestniť 5 x 5 alebo 4 x 4 bodov. Potom sa vylosuje, kto začne hru. Prvý hráč môže spojiť rovnou čiarou ľubovoľný počet bodov.Ďalší hráč v poradí pokračuje tam, kde prvý skončil, môže však zmeniť smer čiary. Takto sa hráči striedajú, až pokým jeden z hráčov už nebude mať možnosť hrať - ťahať čiaru ďalej. Víťazom je hráč, ktorý mal posledný ťah. Tento tiež môže začať novú hru.



196. Hádanie slov

Obľúbená hra s písaním a hádaním.

Hráči: Dvaja
Obsah: papier s ceruzka pre každého hráča

Cieľom hry je uhádnuť súperovo slovo. Na začiatku hry sa dohodne dĺžka slova napr. slovo na 6 písmen. Každý z hráčov si rozmyslí slovo na počet dohodnutých písmen a napíše si ho na papier. Nenapíše však celé slovo, ale namiesto jednotlivých písmen naznačí bodky. Teda v našom prípade bude na papieri 6 bodiek za sebou. Potom sa vylosuje hráč, ktorý začne hru. Hráč povie ľubovoľné písmeno a protihráč vo svojej mysli skontroluje, či sa dané písmeno nachádza v jeho slove. Ak áno, zapíše toto písmeno na

miesto bodky, tam, kde sa písmeno v slove nachádza. Ak sa dané písmeno v slove nachádza viackrát, zapíšu sa všetky písmená. Hráč v tomto prípade zároveň môže hádať ďalšie písmeno. Ak sa dané písmeno V slove nenachádza, povie potihráč "vedľa" a je s hádaním písmena na rade on. Postupne sa hádané slová stáva zrozumiteľnejšími. Vyhráva hráč, ktorý prvý uhádne súperovo slovo.

197. Nemožné tvory

Zábavná hra s písaním a kreslením

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Papier a pero pre každého hráča

V tejto hre ide skôr o zábavu ako o výhru. Každý z hráčov dostane hárok papiera a tento zloží po šírke tak, aby vznikli 4 rovnaké časti. Do prvej štvrtiny papiera nakreslí každý hráč hlavu- je to jedno či človeka alebo nejakého zvieraťa. Krk nakreslí na čiaru záhybu a zahne túto štvrtinu papiera dozadu, aby nebolo vidieť čo nakreslil a posunie papier hráčovi po svojej ľavici. Teraz nakreslí každý z hráčov vrchnú časť tela, ktorú nadpojí na už predkreslený krk. Fantázii sa medze nekladú. Potom sa papier opäť preloží a posunie sa hráčovi doľava. Ako ďalšia časť tela sa nakreslí spodná časť tela a nakoniec ešte nohy. Keď všetci dokreslili, hárok papiera sa rozvinie a ukáže ostatným. Výbuchy smiechu sú zaručené...

198. Stýko Otto sedí na posteli

Zábavná a kreatívna hra

Hráči: Traja a viac
Obsah: Papier a pero pre každého hráča

Každý hráč preloží svoj hárok papiera pozdĺžne tak, aby vznikli štyri stĺpce. Potom sa hárok opäť rozloží.Nad prvý stĺpec každý hráč napíše „KTO?", nad druhý stĺpec „ČO ROBÍ ON/ONA?", nad tretí „AKÝM spôsobom?" a nad štvrtým stĺpcom "KDE?". Tým je už jasné, čo je potrebné uviesť v každom zo štyroch stĺpcov. Hra môže začať. Najprv napíše každý z hráčov Do prvého stĺpca meno nejakej známej osoby napr. Strýko Otto. Následne sa tento stĺpec zahne dozadu a papier sa posunie k hráčovi sediacemu vľavo. Potom každý hráč napíše do Stĺpca činnosť- napr. "Sedí" a papier sa opäť preloží smerom dozadu. Teraz treba napísať vlastnosť, ako niečo niekto robí. Napr. "tučný". Tretí raz sa papier prehne a teraz do posledného stĺpca treba napísať "miesto kde" napr. v posteli. Keď všetci dopíšu, hárky papiera sa opäť rozvinú a každý prečíta svoju "nezmyselnú" vetu. Veľký smiech je zaručený.

199. Kreslenie na slepo

Zábavná a kreatívna hra

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Papier a ceruzka pre každého hráča, šatka

Postupne sa každému z hráčov zaviažu šatkou oči. Potom sa spoločne dohodne, čo musí "nevidiaci" hráč nakresliť- predmet,zviera, rastlinu a pod. Pri tejto hre je zábavné rovnako kreslenie ako aj pozeranie sa.

200. Uhádni!

Zaujímavá hra s otázkami

Hráči: Traja a viac
Obsah: papier, čelenka, hrubá ceruzka

Príprava a priebeh hry:
Hráč, ktorého určí skupina, odíde na chvíľu z miestnosti. Ostatní hráči zatiaľ vymyslia známu rozprávkovú postavu, slávneho herca, mýtickú bytosť a pod.a napíšu tento pojem hrubým perom na kus papiera. Hráč je potom pozvaný dovnútra. S čelenkou sa mu papierik s pojmom pripevní na čelo. Sám si tento pojem nemôže prečítať, ale všetci ostatní hráči môžu.

Cieľ hry:
Hráč s pojmom na čele sa snaží klásť ostatným otázky, aby zistil „kto alebo čo je".

Priebeh hry:
Vybraný hráč môže klásť jednu otázku za druhou aby zistil, kto alebo čo je. Otázky musia byť formulované tak, aby sa na ne dalo odpovedať „ÁNO" alebo ‚NIE'. Napríklad sa pýta: „Som živá bytosť?" alebo „Mám dve nohy?" alebo ‚Som zviera?' alebo ‚Som žena?'. Na každú otázku sa odpovedá „ÁNO" alebo „NIE". Ak si hráč myslí, že vyriešil hádanku môže sa spýtať priamo, napríklad: „Som Snehulienka?". Dôležité: Ak sa spýtate priamo, ale váš odhad je nesprávny, prehrávate. V tomto kole sa už nesmie pýtať. Na rad prichádza ďalší hráč.

Koniec hry:
Hra sa končí, keď vybraný hráč uhádne, aká je postava, alebo ak uhádol nesprávne. Môže sa začať nová hra, ďalší hráč opustí miestnosť. Jeden hráč so skupiny v každom kole vždy počíta počet otázok, ktoré hráč kladie, kým neuhádne. Hráč s najnižším počtom otázok je celkovým víťazom.

201. Stop!

Kto vie dobre opísať, vyhráva

Hráči: Štyria a viac
Obsah: niekoľko papierových kartičiek, ceruzka, hodinky

Príprava a priebeh hry:
Najprv sa z hráčov vytvoria dva tímy. Musia byť aspoň štyria hráči, aby každý tím pozostával aspoň z dvoch ľudí. Potom každý tím dostane niekoľko listov papiera. Na každom 1 papieriku je v hornej časti napísaný pojem, ktorý treba uhádnuť. Tento pojem je podčiarknutý. Pod ním je 5 zakázaných slov, ktoré by sa mohli použiť na opis pojmu, ale nesmú sa používať. Napríklad: MRAKODRAP 5 zakázaných slov: ČINŽIAK, NEW YORK, OBLOHA, KING KONG, MANHATTAN a pod. Na každom papieriku sa teda nachádza 1 pojem a 5 zakázaných slov. Každé družstvo má teda niekoľko takýchto papierikov.

Cieľ hry:
Hráč jedného tímu sa snaží opísať pojem, ktorý dostane od súperovho tímu tak dobre, že jeho vlastný tím toto slovo uhádne do pol minúty. Nesmie však použiť zakázané slová a samotný pojem.

Priebeh hry:
Hneď ako sa dopíšu slová na papieriky, hra sa začína. Hráč z prvého tímu vystúpi dopredu a dostane lístok od súperovho tímu. Jeden hráč zo súperovho tímu pozrie na hodinky a povie: „Do toho!" Hráč z tímu, ktorý háda sa snaží opísať podčiarknutý výraz tak, aby ho hráči uhádli. Aj počas opisovania sa snažia hráči nahlas hovoriť a hádať slová, ktoré im napadnú v nádeji, že sa im podarí uhádnuť hľadaný výraz. Súperiace družstvo nehádа, ale jeden jeho člen sa postaví na 30 sekúnd za hráča, ktorý opisuje slovo, ktoré treba uhádnuť a dáva pozor, či v nápovede nebolo použité zakázané slovo alebo niektorá jeho časť. Ak sa to stane, povie "Stop" a opisovanie sa musí ukončiť. Skupina nedostane žiaden bod. Pokračuje druhá skupina. Ak však družstvo slovo v časovom limite uhádne, dostáve bod.

Koniec hry:
Tímy sa striedajú v hraní a hádaní, kým každý tím nehádal rovnaký počet slov. Tím, ktorý získal viac bodov, vyhral. Zábava je to však pre všetkých rovnako.

202. Akčná hra s kartami a kockami

Aktívna hra

Hráči: Traja a viac
Obsah: Papier, pero, blok, hracia kocka,figúrka pre každého hráča

Príprava hry:
Najprv všetci hráči spoločne vymyslia úlohy, ktoré môžu hneď a ľahko splniť.Tu sú niektoré príklady: 5 klikov, skákanie na jednej nohe, namaľovať autoportrét so zatvorenými očami, vymyslieť štvorriadkovú báseň, postaviť

sa na stoličku a zakikiríkať ako kohút, Zostať vážny 30 sekúnd, keď ostatní rozprávajú rôzne vtipy a robia grimasy atď. Každá úloha sa napíše na jeden papierik. Potom sa papieriky dajú dokopy, zamiešajú sa a položia do stredu. Karty sa zamiešajúa položia sa lícom nahor do kruhu okolo kôpky s papierikmi. Každá karta zodpovedá jednému hraciemu poľu; výsledkom je kruhové ihrisko s 32 kartovými políčkami. Teraz každý hráč umiestni svoju hraciu figúrku na ľubovoľnú kartu a raz hodí kockou. Hráč, ktorý hodí najvyššie číslo začína hru.

Priebeh hry:
Každý hráč hádže postupne kockou. Potom sa figúrkou pohybuje v smere hodinových ručičiek o toľko políčok, koľko bodov hodil na kocke. Zastane hráč na karte s obrázkom (eso, kráľ, dáma alebo dolník), musí si zo stredu vytiahnuť papierik s úlohou a urobiť to, čo je na karte napísané. Po vykonaní úlohy pokračuje ďalší hráč. Ak zastane na karte bez obrázku, nič sa nedeje. Pokračuje ďalší hráč.

Koniec hry:
Hra sa skončí, keď sa spotrebujú všetky papieriky. Dĺžka hry teda závisí od toho, koľko úloh bolo zapísaných na začiatku. V tejto hre neexistuje víťaz, dôležitá je zábava.

203. Vidím to, čo ty nevidíš

Známa hra - ideálna na cesty.

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: nie sú potrebné žiadne pomôcky

„Vidím to, čo ty nevidíš" sa dá hrať všade: Na detskej oslave, v kruhu rodiny, ideálna počas cesty autom, počas čakania v dopravnej zápche... Jeden hráč zo skupiny - bez toho, aby si to ostatní uvedomili - si vyhliadne ľubovoľný predmet vo vnútri miestnosti alebo v aute. Potom povie: „Vidím niečo, čo nevidíte... a je to modré." Teraz sa snaží každý z hráčov pomenovať objekt,ktorý by mohol prvý hráč myslieť. Ak sa objekt neuhádne, hráč pokračuje vo svojom popise „Vidím niečo, čo vy nevidíte... a je to na skrini." Opäť každý z ostatných hráčov sa snažia pomenovať predmet. Takto sa pokračuje, kým niekto neuhádne predmet. Na konci môžete nápovedu upresniť, napr. „...a zvyčajne sú tam kvety" atď. V našom prípade to bola pravdepodobne váza s kvetmi. Kto ako prvý uhádne myslený predmet, začína nové kolo hádania. Taktiež sa možno na začiatku hry dohodnúť, koľko kôl sa celkovo bude hrať. Ten, komu sa podarí uhádnuť čo najviac objektov, je celkový víťaz.

204. Veselé hádanie povolaní

Kto alebo čím som?

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: nie sú potrebné žiadne pomôcky

Jeden hráč zo skupiny začne a vymyslí si povolanie, ktoré musia ostatní hráči uhádnuť. Ostatní postupne kladú otázky. Musia byť formulované tak, aby sa na ne dalo odpovedať „ÁNO" alebo „NIE". Priamo na povolanie sa pýtať nesmie Napr. otázka: „Ste možno pekár?" nie je vhodná. Ak sa hráč takto opýta a neuhádne povolanie, bude pre dané kolo vyradený z hry. Bez ohľadu na to, či je odpoveď „ÁNO" alebo „NIE", každý hráč môže vždy položiť len jednu otázku.Otázky sa kladú dovtedy, kým jeden z hráčov uhádne povolanie a stane sa tak víťazom pre dané kolo. Ten si taktiež môže vymyslieť nové povolanie a začať nové kolo.

Príklad:
1. máte nie veľmi časté povolanie? - NIE.
2. existuje táto profesia všade? - ÁNO
3. aj v našom meste? - ÁNO
4. môžem si u vás niečo kúpiť? - ÁNO
5. môžem si u vás kúpiť aj hračky? - NIE
6. predávate chlieb? ÁNO
7. ste pekár? - ÁNO

205. Hra s poznávacími značkami aút

Hra do auta!

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: papier a pero

Táto hra je ideálna na dlhú cestu po diaľnici. Môžete ju však hrať aj vtedy, keď máte dobrý výhľad na prechádzajúce autá a ich poznávacie značky z okna. „Herným materiálom" sú písmená (nie čísla) poznávacích značiek vozidiel, ktoré vás predbiehajú, jazdia pred vami alebo vás míňajú. Okrem toho každý hráč potrebuje trochu jazykovej kreativity. Predpokladajme, že vidíte pred Vami značku auta SB-PZ-223. Úlohou je, čo najrýchlejšie, z týchto štyroch písmen vytvoriť vtipnú vetu, alebo príslovie. Táto veta sa musí skladať zo štyroch slov a každé slovo musí začínať na písmeno zo značky. Ten, kto prvý vytvorí vtipné príslovie alebo vetu, získava bod, ktorý sa poznačí do tabuľky k jeho menu.

Príklady:
Som bez pevného záväzku! Ponúknite babičke protipožiarny zámok! Komu sa ako prvému podarí vymyslieť najzauijímavejšiu či najvtipnejšiu vetu?

206. a hada so slovami

Veselá jazyková hra

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Nie sú potrebné žiadne pomôcky

Výhodou tejto rýchlej a zábavnej slovnej hry je, že sa do nej môže zapojiť ľubovoľný počet hráčov. Známe sú aj tri rôzne varianty hry. Prvý hráč začína a povie zložené podstatné meno, ktoré sa skladá z dvoch slov. Ďalší hráč teraz musí nájsť nové zložené podstatné meno, ktoré začína posledným slovom predchádzajúceho slova. Potom je na rade na rade ďalší hráč a tak ďalej. Ak sa hráčovi nepodarí vytvoriť nové slovo dostane mínusový bod a začína nová hra. Po 10 alebo 20 kolách vyhráva ten, kto vyhral hru. Samozrejme, túto hru môžete hrať aj s poslednou slabikou podstatného mena alebo dokonca s posledným písmenom. Čím rýchlejšie hráte, tým je hra zábavnejšia!

Príklady:
Časti slov: Vchodové dvere – Dvere na dvor – dvorná dáma..
Slabiky: tor-ta – taš-ka – ka-por – por-to...
Písmená: Zajac – cieľ – ľalia – ak–ty

207. Hra s hľadaním písmen

Hra, ktorá sa dá hrať všade

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Papier a pero, prípadne aj hodinky

Najprv zostavte tabuľku s menami všetkých hráčov. Neskôr sa budú do nej zapisovať body. V tejto hre je každému hráčovi náhodne pridelené písmeno z abecedy. V prípade detí môžu tento výber uskutočniť napríklad ich rodičia. Každý hráč dostane iné písmeno. Potom každý hráč musí pomenovať tri predmety - či v miestnosti kde sa hrá, alebo v aute, či mimo neho, ktoré sa začínajú na dané písmeno. Pomenované predmety musia byť viditeľné. Ak sú predmety príliš jednoduché, môžete ich počet zvýšiť na počet na päť alebo sedem. Tiež môžete hru sťažiť tým, že určíte čas, za ktorý sa to musí stihnuť. Napr. každý má na pomenovanie predmetov len 1 alebo 2 minúty. Ak chcete, môžete dokonca pridať plus a mínus body a určiť tak celkového víťaza po 10 hrách!

Príklad:
Ferko (L): lienka, lieh, lavička
Ernest (H): hlina, hlava, husle...
Lenka (F): figa, fixka, filc

208. Bláznivá hra so slovníkom

Alebo čo znamená slovo "kália"

Hráči: Štyria a viac
Obsah: Papier a ceruzka pre každého hráča, encyklopédia alebo slovník

Príprava hry:
Najdôležitejšia vec v tejto hre je slovník (môže byť aj niekoľko), v ktorom sa nachádzajú neznáme výrazy alebo cudzie slová s príslušnými definíciami napr. Slovník cudzích slov. Tento slovník sa položí do stredu. Potom sa vyberie hráč ktorý bude riadiť prvú hru. Po každej hre prevezme túto úlohu iný hráč. Každý hráč - vrátane "vedúceho" - dostane jeden hárok papiera. Dôležité je, aby boli všetky kúsky papiera rovnakej veľkosti a vyzerali rovnako. Každý dostane aj pero.

Cieľ hry:
Cieľom je opísať neznámy pojem rovnakým spôsobom ako je to obvyklé v slovníku. Nie je potrebné poznať skutočnú definíciu. Rozhodujúce však je, aby vaša definícia - aj keď je to ten najväčší nezmysel, znela čo najpresvedčivejšie, aby ostatní hráči uverili, že je to správne vysvetlenie.

Priebeh hry:
"Vedúci" hry - bez toho, aby sa ostatní hráči pozerali - nájde neznámy výraz v slovníku. Oznámi ho všetkým hráčom a zapíše ho na svoj papier, ktorý položí do stredu. Nepovie však definíciu daného slova. Všetci ostatní hráči teraz majú za úlohu sformulovať čo najdôveryhodnejšie vysvetlenie tohto pojmu a napísať svoje vlastné definície na svoj kus papiera. Vysvetlenie nemusí byť a ani by nemalo byť pravdivé. Ide skôr o to, sformulovať definíciu, ktorá znie čo najrozumnejšie a hodila by sa k danému pojmu. Aj keby to bol absolútny nezmysel! Zatiaľ čo všetci hráči píšu svoju definíciu, "vedúci hry" napíše správnu definíciu zo slovníka pod daný pojem. Keď uplynie dohodnutý čas, všetci hráči odovzdajú svoj zápis. Teraz prichádza vyvrcholenie hry: vedúci hry zamieša papiere a postupne prečíta každú definíciu vrátane správneho vysvetlenia, ktoré sám napísal. Pri čítaní sa snaží tvariť neutrálne, aby nikto nezbadal, ktorú definíciu, ktorý hráč napísal. Následne hráči majú rozhodnúť a určiť, ktorá definícia je správna a znie najviac pravdivo.

Vyhodnotenie: Na záver "vedúci hry" povie, ktorá definícia bola pravdivá. Každý hráč, ktorý ju tipoval, dostane bod. Dva body dostane hráč, ktorého definíciu tipoval jeden alebo viacerí hráči.

Koniec hry:
Po vyhodnotení a zapísaní bodov do tabuľky, prevezme úlohu "vedúceho" ďalší hráč. Vyhľadá ďalšie slovo z lexikónu a nová hra môže začať.

---

209. Všetko, čo je mokré

Hra na rýchle rozmýšlanie!

Hráči: Traja a viac
Obsah: hodinky so sekundovou ručičkou, 15 figúrok na dámu

Táto slovná hra by sa mala hrať čo najrýchlejšie.Figúrka sa rozdelia tak, aby každý z hráčov dostal rovnaký počet. Potom sa zvolí nejaká téma, napr. "Všetko, čo je mokré!" Najstarší z hráčov povie k dohodnutej téme nejaké slovo napr. "voda" V smere hodinových ručičiek musia následne aj ďalší hráči povedať vhodné slovo. Hráč, ktorý rozmýšľa dlhšie ako 5 sekúnd, alebo zopakuje slovo, kroé už bolo povedané, odovzdá jednu figúrku. Keď bol každý z hráčov 3x na rade, daná hra sa ukončí. Nasleduje ďalšia, určí sa nová téma a nové slovo. Hráč, ktorý už nemá figúrky, opúšťa hru. Vyhráva ten,komu ostane naviac figúrok.

Príklady:
Všetko, čo je mokré: voda, sprcha, handra,odtok,oceán, odkvap,dážď....
Všetko, čo lieta: lietadlo, šarkan, vták, hmyz, balón...
Všetko, čo je červené: paradajka, jahoda, malina, pery, srdce
Všetko, čo je horúce: rúra, šporák, oheň, láska

210. Zámena slov

Veselá a rýchla slovná hra

Hráči: Traja a viac
Obsah: Nie sú potrebné žiadne pomôcky

Táto hra je obzvlášť zábavná, keď sa hrá veľmi rýchlo. Každý z hráčov postupne povie zložené podstatné meno, ktorého začiatočné písmená alebo slabiky boli vymenené. Ostatní hráči majú za úlohu uhádnuť toto slovo čo najrýchlejšie a správne slovo vysloviť. Kto je najrýchlejší, vymyslí ďalšie slovo. Začína sa rýchla slovná výmena, kde nie sú ani víťazi, ani porazení, ide najmä o zábavu. Mnohé z týchto pomiešaných slov znejú veľmi komicky a nie vždy je ľahké ich hneď uhádnuť!

Príklady:
raterka? baterka
tomorový lejo? motorový olej
hližečka? Žehlička

---

211. Rozosmejte sa

Smiať sa je zdravé

Hráči: Traja a viac
Obsah: papier a pero

Hra, ktorú možno hrať kdekoľvek, kde je niekoľko ľudí spolu. Je ideálna na dlhšie cesty autom, vlakom, autobusom, pretože nálada v aute rýchlo klesá. Vtedy pomáha len jedna vec - smiať sa, smiať sa a ešte raz sa smiať! Určí sa hráč, ktorého úlohou je, v priebehu určeného času napr. 60 sekúnd, rozosmiať svojich spoluhráčov. (samozrejme, nesmie to byť vodč auta). Ostatní hráči musia samozrejme robiť všetko pre to, aby sa nesmiali. Tak dlho, ako to len dokážu, musia sa tváriť vážne. Platí pre nich nasledovné - kto sa smeje naposledy, ten sa smeje najlepšie. Rozosmievač však môže robiť čokoľvek. Môže robiť rôzne grimasy, rozprávať tie najhlúpejšie vtipy a robiť tiež čudné pohyby. Všetko je dovolené. Keď dosiahne svoj cieľ po 60 sekundách rozosmial jedného alebo viac ľudí, získava bod. Ak sa mu nepodarí rozosmiať žiadneho hráča. po uplynutí dohodnutého času, dostane mínusový bod. V oboch prípadoch je na rade ďalší hráč. Opäť má 60 sekúnd na to, aby ostatných rozosmial. Po 10. alebo 20. kolách môžete určiť celkového víťaza. Body sa zapisujú do vopred vytvorenej tabuľky s menami hráčov. Čas sa môže po vzájomnej dohode aj predĺžiť napr. na 2 minúty alebo aj dlhšie. A nezabudnite: smiech je zdravý!

---

212. Zábavná hra Hádanie zvierat

Hra pre priateľov zvierat....

Hráči: Traja a viac
Obsah: Papier a pero

Každý hráč, ktorý je na rade vymyslí zviera, ktoré ostatní hráči musia uhádnuť. Malo by to byť zviera ktoré je všeobecne známe, t. j. nie mongolský škorpión obrovský alebo andalúzsky diviak! Keď má hráč ,vymyslené, svoje zviera, ostatní hráči mu môžu klásť jednoduché otázky, na ktoré sa dá odpovedať len slovom „ÁNO" alebo „NIE". Keď hráči neuhádnu hľadané zviera ani po položení 20 otázok (jeden hráč urobí súčet na kúsku papiera), vyhráva „expert na zvieratá". Ak je zviera uhádnuté, vyhráva tím, ktorý uhádol. Potom je na rade ďalší hráč, vymyslí si nové zviera a ostatní sa ho snažia uhádnuť.

Príklad:
Karol: Je toto zviera vták? NIE
Viliam: Je toto zviera cicavec? ÁNO
Lujza: Žije toto zviera v Európe? ÁNO
Karol: Je toto zviera domáce zviera? ÁNO
Viliam: Má toto zviera pazúry? ÁNO
Lujza: Je to mačka! ÁNO
Willi: Hat das Tier Krallen? JA
Lisa: Es ist eine Katze! JA

SK

213. Super šlágre

Hráči: Traja a viac
Obsah: papier a pero

Každý pozná detské piesne alebo staré a nové hity. V tejto hre si každý hráč najprv vymyslí pieseň. Potom musia ostatní vymyslieť nový text na melódiu tejto piesne. Samozrejme, text by mal byť čo najvtipnejší. Keď všetci autori textov piesní skončia (texty môžete napísať aj na papier), každý hráč zaspieva svoju novú „pieseň". Hráči potom hlasujú, ktorá pieseň bola najlepšia. Za svoju vlastnú verziu sa samozrejme nemôže hlasovať..a potom začína ďalšie kolo...

NIEKOĽKO HLAVOLAMOV SO ZÁPALKAMI

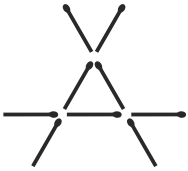
Riešenia na konci návodu.

Hráči: 1 a viac
Obsah: zápalky

Hlavolamy so zápalkami hrajte len v prítomnosti dospelých!

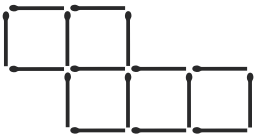
214.

ento obrázok pozostáva z deviatich zápaliek. Preložením štyroch zápaliek vytvorte obrázok 5 trojuholníkov! (nemusia byť zhodné zhodné, a jeden môže byť súčasťou iného).



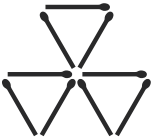
215.

Šestnásť zápaliek tvorí päť rovnakých štvorcov. Presunutím iba dvoch zápaliek Vytvorte rad štyroch rovnakých štvorcov!



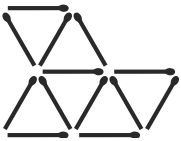
216.

Táto vyvážená figúra pozostáva z 9 zápaliek. Preložte 3 z nich a vytvorte Obraz 3 symetrických kosoštvorcov.



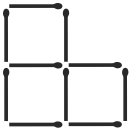
217.

Odoberte 3 zápalky tak, aby zostali 3 trojuholníky!



218.

Týchto 10 zápaliek tvorí 3 štvorce. Odoberte jednu zápalku a vymeňte Miesto ďalším trom tak,aby vznikol jeden štvorec a dva rovnobežníky!



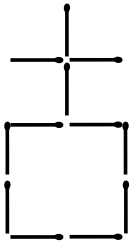
219.

Ako sa zdá,10 zápaliek postačí na vytvorenie tohto peknéhо domu. Takto ho vidíme zo západnej strany. Preložte 2 zápalky tak, aby sme dom videli z východnej strany!

SK

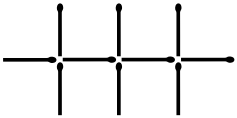
220.

Tento obrázok sa skladá z 12 Zápaliek. Preložte 5 z nich tak, aby vznikol obraz 3 rovnakých štvorcov!



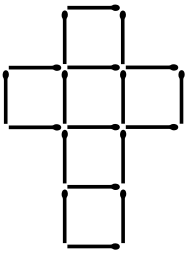
221.

Je tu 10 zápaliek, ale široko ďaleko žiaden štvorec.Preložením 4 zápaliek vytvorte 2 štvorce.



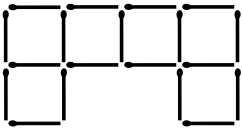
222.

19 zápaliek tvorí tento kríž. Premiestnite 7 zápaliek a vznike obraz zo štyrmi štvorcami.



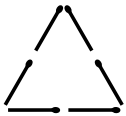
223.

Preložte 4 zápalky z tohto obrázka tak, aby vzniklo 5 štvorcov.



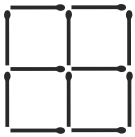
224.

Z tohto rovnostranného trojuholníka, vytvorte štyri menšie tiež rovnostranné trojuholníky! Tri kusy zápaliek môžu môžu byť pridané



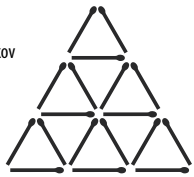
225.

Počet štvorcov zdvojnásobte Pomocou štyroch zápaliek. To nie je až také jednoduché. Alebo predsa áno?



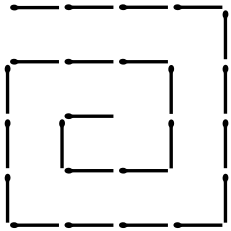
226.

Z týchto deviatich rovnostranných trojuholníkov vznikne šesť rovnakých kosoštvorcov, ak šesť zápaliek premiestníte. Poznámka: kosoštvorcesú rovnostranné rovnobežníky!



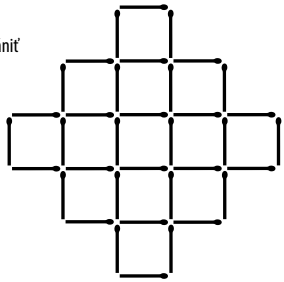
227.

Z tejto špirály otočením iba štyroch zápaliek vytvote jeden veľký a dva malé štvorce



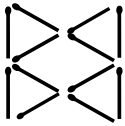
228.

Z tohto obrázka môžete odstrániť 4 zápalky– aby z 13 štvorcov ostalo len 8.



229.

Premiestnením 4 zápaliek, vytvoríte 6 rovnostranných trojuholníkov.

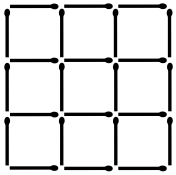


230.

Ak položíte päť zápaliek inak.vzniknú z týchto troch trojuholníkov tri rovnaké rovnobežníky(kosoštvorce.

231.

Osem zápaliek odoberte tak, aby zostali tri štvorce! Tip: Dva štvorce sú malé, jeden je väčší. Možných je niekoľko riešení.

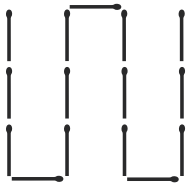


232.

Z 9 zápaliek vytvorte 5 štvorcov!

233.

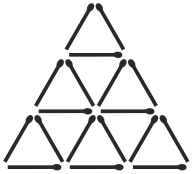
Presunom iba štyroch zápaliek vzniknú dva štvorce. Ako to urobíte?



SK

234.

Ak odoberiete presne 5 zápaliek vznikne 5 trojuholníkov rovnakej veľkosti.

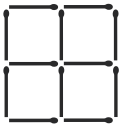


235.

Dva rovnaké diamanty vzniknú z tohto šesťuholníka, ak vymeníte dve zápalky a jednu novú pridáte.

236.

Ten istý obraz ako pri hre 225, ale iná úloha: Premiestnite 4 zápalky tak, aby vznikli 2 rôzne veľké štvorce, ktoré sa navzájom nedotýkajú.

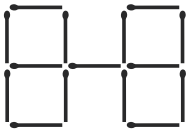


237.

Ak zmeníte pri tomto obrázku z piatich štvorcov Šesť zápaliek, zostanú len štyri štvorce, tri malé a jeden veľký.

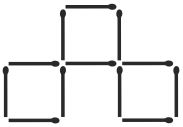
238.

Ak preložíte pri tomto obrázku 2 zápalky vznikne 5 štvorcov!



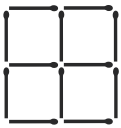
239.

Preložte 5 zápaliek tak, aby vznikli 2 štvorce!



240.

Preložte 4 zápalky tak, aby vznikli 3 štvorce!

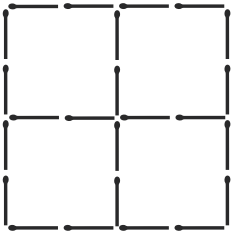


241.

Ako vytvoríte zo 16 zápaliek 5 štvorcov?

242.

Presunutím ôsmich a odstránením jednej zápalky,vzniknú štyri rovnaké šesťuholníky.

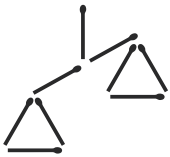


243.

Preložte 4 zápalky- a vznikne pravidelný kríž!

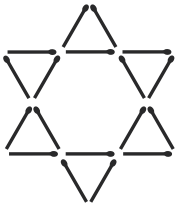
244.

Na vyváženie tejto váhy je potrebné presunúť 6 zápaliek.



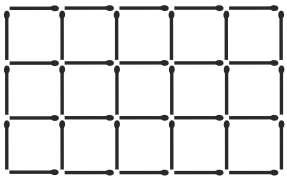
245.

Položením 6 zápaliek vytvorte 6 rovnakých štvorcov.



246.

Odoberte 14 zápaliek tak, aby vzniklo 6 rovnakých štvorcov.



247.

Ako získate zápalku zo stredu bez toho, aby ste sa jej dotkli?

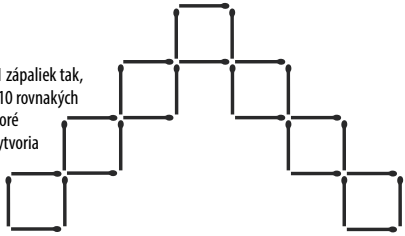
248.

Vytvorte z 12 zápaliek 12-uholník, ktorý pozostáva len z pravých uhlov!

SK

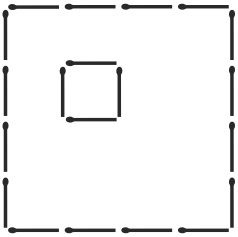
249.

Presuňte 11 zápaliek tak, že vznikne 10 rovnakých štvorcov, ktoré následne vytvoria symetrický obrázok!



250.

Tento obrázok predstavuje pozemok s domom. Rozdeľte pozemok pomocou 10 zápaliek na 5 rovnakých parciel!

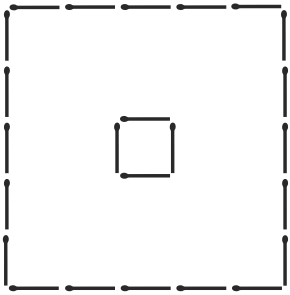


251.

Odoberte jednu zápalku a vznikne 6 rovnakých, oplotených areálov!

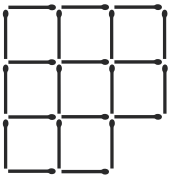
252.

Tento pozemok s rybníkom v strede rozdeľte pomocou 20 zápaliek na osem rovnakých častí.



253.

Preložte 2 zápalky tak, aby vzniklo 7 rovnakých štvorcov!



254.

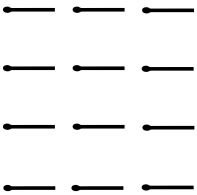
Ako sa dá vytvoriť z 13 zápaliek vajce? Zápalky sa však možu ukladať len horizontálne a vertikálne!

255.

Ako poskladáte lukostrelca z 10 zápaliek?

256.

Preložte tri zápalky tak, aby boli vertikálne a horizontálne v rade štyri zápalky!



257.

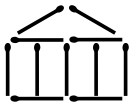
Zo šiestich zápaliek skúste vytvoriť štvorec. Ako sa to dá? Tip: Zamerajte sa na rohy!

258.

Z deviatich zápaliek vytvorte tri rovnaké štvorce a dva rovnostranné trojuholníky! Ako sa to dá?

259.

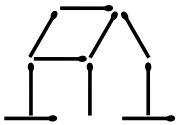
1. úloha: Preložením 2 zápaliek vytvorte 11 štvorcov!



2. úloha: Preložením 4 zápaliek vytvorte 15 štvorcov!

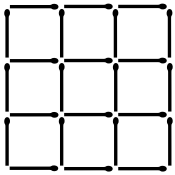
260.

Ak preložíte 4 zápalky vzniknú z tohto domu 2 poháre na šampanské!



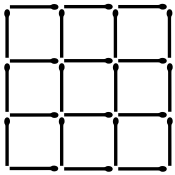
261.

Vidíte 14 štvorcov! Odstráňte 6 zápaliek a uvidíte len!



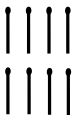
262.

Opäť 14 štvorcov! Odoberte 4 zápalky, a bude vidieť len 5 štvorcov!



263.

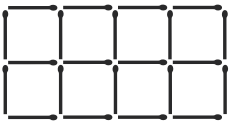
Z 8 zápaliek vytvorte obrázok, 2 štvorcov s rôznou veľkosťou a 4 rovnaké trojuholníky!



SK

264.

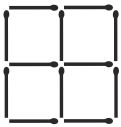
Odstráňte 4 zápalky tak,
aby vzniklo 5 rovnakých štvorcov!



265.

1. úloha k tomuto štvorcu:

Odoberte 2 zápalky tak, aby vznikli 2 štvorce!



266.

2. úloha k štvorcu hore:
Preložte 3 zápalky tak,aby vznikli 3 štvorce!

267.

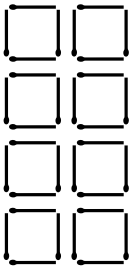
3. úloha k štvorcu hore:
Vytvorte 3 veľké a 4 malé štvorce preložením 2 zápaliek!

268.

4. úloha k štvorcu hore:
Opäť vytvorte 3 štvorce, teraz však preložte 4 zápalky!

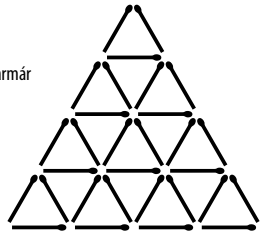
269.

Sedliak vytvoril 32 zábran na
pastvine pre osem kráv
Nasledujúci deň
sa mu podarilo vytvoriť 16 zábran.
Podľa akého vzoru ich má teraz postaviť?



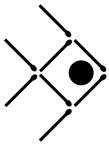
270.

V každom z týchto trojuholníkov
farmár zavrel kravu.
Koľko prekážok – zápaliek musí farmár
odstrániť, aby sa
všetky kravy večer vrátili domov?



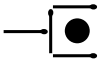
271.

Premiestnite tri zápalky a mincu tak, aby
ryba plávala opačným smerom!



272.

Umiestnite dve zápalky tak, aby minca bola
vedľa lopaty!



273.

Vezmite si po dve zápalky a otočte ich. Keď otočíte dve zápalky trikrát, musia
všetky smerovať hornou časťou k hráčovi. Nesmiete však otočiť
dve rovnaké zápalky dvakrát za sebou!

274.

Odoberte 2 zápalky tak,aby vznikli 3 štvorce!

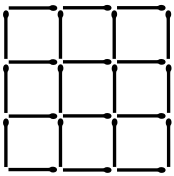
275.

Odstráňte osem zápaliek tak, aby v každom vertikálnom a horizontálnom
rade bolo štyri alebo šesť zápaliek.

276.

1. úloha pre tento obrázok:

Presunom 12 zápaliek vytvorte
dva rovnaké štvorce!



277.

2. úloha pre obrázok vyššie: Odstráňte štyri Zápalky tak, aby zostali štyri obdĺžniky a dva štvorce!

278.

3. úloha pre obrázok vyššie:
Odstráňte 8 zápaliek a vytvorte tak 4 štvorce!

279.

4. úloha pre obrázok vyššie
Odstráňte 8 zápaliek a vytvorte tak 2 štvorce!

280.

5. úloha pre obrázok vyššie: Odoberte šesť zápaliek tak, aby vznikli tri štvorce rôznych veľkostí!

281.

6. úloha pre obrázok vyššie: Dva štvorce rovnakej veľkosti a jeden malý štvorec zostanú zachované aj keď odoberiete osem zápaliek!

282.

7. úloha pre obrázok vyššie: Po odstránení šesť zápaliek, by mali zostať dva štvorce a dva rovnaké šesťuholníky!

SK

283.

Štyri drevá presuňte tak, aby z dreva tohto stromu vznikla obálka!

284.

Vytvorenie štyroch trojuholníkov so šiestimi zápalkami sa zdá byť nemožné. Ale nie je to tak! Ako to vyriešiť, aj keď nemôžete zlomiť zápalky a ani ich položiť na seba?

285.

Každý, kto sa odváži splniť túto úlohu, musí mať v prvom rade veľmi pokojnú a pevnú ruku. Iba tak môžete zvládnuť postaviť tento zápalkový most z 18 kusov zápaliek. Postavte ho. Úlohou je zistiť systematickú postupnosť!
Tip: Používajte dlhé farebné zápalky!

286. Hádanie

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Po 3 zápalky

Cieľom tejto logickej hry je, uhádnuť celkový počet zápaliek v hre. Každý dostane tri zápalky. Na vopred dohodnutý pokyn musia všetci hráči dať svoje hracie zápalky, ktoré môžu zahŕňať žiadnu, jednu, dve alebo tri kusy, na stôl. V druhej ruke, ktorá je zvyčajne schovaná pod stolom, drží každý hráč ďalšie zápalky, ktoré zatiaľ nie sú aktívne v hre. Prvý hráč začne hádať celkový počet zápaliek v hre. Ďalší hráč v poradí v smere hodinových ručičiek môže hádať len číslo, ktoré ešte nebolo vyvolané. Keď všetci hráči oznámia svoje číslo, zápalky sa spočítajú. Hráč, ktorý uhádol správny počet zápaliek v hre, môže odhodiť jednu zo svojich,neaktívnych, zápaliek a začať nové kolo hádania. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý minie všetky tri zápalky.

287. Zúčtovanie

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: 2 hracie kocky, 10 zápaliek

10 zápaliek sa položí do stredu stola. Potom sa hodí naraz oboma kockami. Ten, kto hodí najnižšie číslo (súčet čísel na oboch kockách), musí si zobrať zo stredu jednu zápalku. Po 10 kolách budú všetky zápalky rozdané. Teraz môže hráč, ktorý hodí najvyššie číslo vrátiť jednu zápalku opäť do stredu. Hráč, ktorý nemá žiadne zápalky alebo počas 10 hádzaní kockou žiadnu zápalku nedostane, určite neprehrá! Hra pokračuje tak dlho, pokým niektorému z hráčov zostane len jedna zápalka-tento hru žiaľ prehral.

288. Rozohrávač

Hráči: Traja a viac
Obsah: po 3 zápalky

Jeden z hráčov dostane 3 zápalky. Začínajúci hráč (Rozohrávač hry č. 1) staví určitú sumu, ktorú určil. Všetci ostatní musia tiež staviť túto sumu ak chcú hrať. Potom rozohrávač č. 1 odhadne počet zápaliek v hre. Ak odhadne správne, získa bank - celú stávku - ale ak uhádne zle, bank zostáva nedotknutý.

Príklad:
Hrajú 5 hráči a rozohrávač č.1 tipne na číslo 12. V hre však bolo len 9 zápaliek. Hra teda pokračuje a tipuje hráč č.2. Ostatní hráči musia vsadiť rovnaký počet zápaliek ako tipoval. Jeho tip bolo 10. Ak uhádol správne, získa celý bank. Ak to však bolo 12, ako tipoval rozohrávač č.1, bank vyhráva hráč 1 a na rade je rozohrávač č.3, ten tipuje na ďalšiu hru. Ak je niekoľko správnych tipov, príslušní rozohrávači si bank rozdelia. Ak však bank zostane nedotknutý, tvorca č. 3 musí uviesť nové číslo, t. j. nesmie tipovať číslo 12.

289. Parne alebo nepárne

Hráči: Dvaja
Obsah: zápalky

Túto hru je najlepšie hrať vo dvojici. Niekoľko zápaliek si hráč vezme do ruky a ruku zavrie. Druhý hráč je vyzvaný hádať: „párne“ alebo ‚nepárne‘? Ak je jeho odhad správny, vyhráva, ak nie, vyhráva hráč, ktorý zápalky ukryl vo svojej dlani.

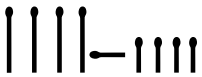
290. Rošády (premiestňovanie)

Cieľom tohto typu hry je zmeniť určité Poradie zápaliek ich premiestňovaním.

Hráči: Jeden
Obsah: zápalky

10 zápaliek

Na obrázku je 9 klietok. V klietkach 1-4 sú vlci, v klietkach 6-9 sú ovce. Piata klietka je prázdna. Úloha: Vlky premiestnite do klietok č. 6 až 9 a ovce do pôvodných klietok pre vlkov. Nesmie sa preskočiť viac ako jedna ohrada, žiadna ohrada nesmie byť obsadená vlkom a ovcou súčasne a žiadne zviera sa nesmie prepravovať späť. Presun sa musí začať ovcou a celý presun sa musí dokončiť v maximálne 24 ťahoch.



291. Ženská postava

Obsah: 11 zápaliek

Preložte na obrázku 5 zápaliek tak, aby vznikla ženská postava.

292. Kúpele

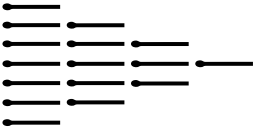
Hlavolamy s rozmýšľaním

Hráči: Dvaja
Obsah: 16 zápaliek

Cieľ hry:
Kto musí zobrať poslednú zápalku, prehral.

SK

Príprava a priebeh hry:
Zápalky najprv rozložte podľa obrázka:

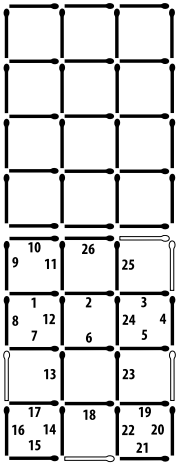


Teraz každý z dvoch hráčov striedavo berie najviac 3 zápalky z ľubovoľného radu, kým nezostane len jedna posledná na koniec. Hráč, ktorý ako posledný odoberie jednu, dve alebo tri zápalky tak, aby súperovi zostala posledná zápalka, je víťazom hry. Samozrejme, nehrá sa len jedna hra, ale niekoľko a za každú hru získava výherca bod alebo žetón. To všetko znie celkom jednoducho. Ale nejde len o hru, ktorá mimochodom inšpirovaná z francúzskeho filmu „Posledný rok v kúpeľoch Maránske Lázne", ale musíte podľahnúť aj jej čaru Bavte sa!

293. Vykopávky

Hráči: Dvaja
Obsah: 31 zápaliek

Cieľ hry:
Ten, kto zoberie poslednú zápalku, je v závislosti od dohody, víťazom alebo porazeným.
Hra Vykopávky sa hrá na 31 zápasov. Vytvorí sa obdĺžnik, ktorý pozostáva z dvanástich štvorcov.
Každý hráč odoberie toľko zápaliek, koľko uzná za vhodné.
Podmienkou je, že tieto zápalky ležia vedľa seba a Odoberajú sa jedna po druhej. Je možné vziať v rade za sebou 26 zápaliek v jednom ťahu (nasledujúc čísla), ale to však neznamená, že máte vyhraté.

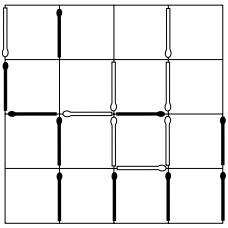


294. Križovanie

Hráči: Dvaja
Obsah: 2x 20 zápaliek, kartón

Na kartón nakreslite štvorec so šestnástimi poliami. Strany polí musia byť rovnako dlhé ako zápalka. Na zvislé strany napíšte biele a čierne na vodorovné strany (hráči bieli a čierni). Každý hráč má zápalky inej farby, z ktorých striedavo umiestňuje na čiary štvorca.

Cieľ hry:
Cieľom tejto hry je, aby sa každý hráč pokúsil premiestniť spojenú reťaz zo zápaliek svojej farby farby na opačnú stranu. Zároveň sa snaží pritom zabrániť súperovi v dokončení jeho reťaze.

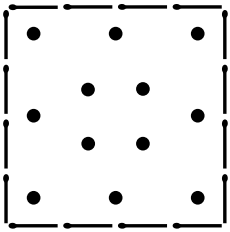


295. Leo Múdry

Skupina 18 študentov večerala v reštaurácii keď Leo Múdry dostal nápad hrať s domácim o účet. Hostiteľ si sadne za vrch stola, oproti nemu sedia štyria študenti. a po oboch stranách ďalších sedem na každej strane. Potom sa odpočítava v smere hodinových ručičiek. Každý siedmy študent je vyradený a nemusí zaplatiť účet. Samozrejme sa odpočítava od Lea a domáci pán je posledný, teda musí pozvať študentov. Zistite, na ktorom mieste sedí Leo, aby bol jeho účet zaplatený!

296. Rozdelenie pozemku

4 bratia zdedili pozemok (je ohraničený 16 zápalkami), na ktorom stojí 12 ovocných stromov (na znázornenie môžeme použiť gombíky alebo mince). Ako by mali bratia rozdeliť pôdu, aby každý mal rovnaké množstvo pôdy a rovnaké počet ovocných stromov? Podarí sa vám rozdelenie pomocou 12 zápaliek?



297. Hodiny, ktorý zastali

Pán Kováč je veľmi dochvíľny človek. Dáva si obzvlášť záležať na tom, aby jeho hodiny ukazovali vždy presný čas. Preto je veľmi rozrušený, keď sa v utorok zastavia. Nemôže ich totiž nastaviť, pretože sú to jediné hodiny, ktoré vlastní. Večer sa chystá ku kamarátovi ako pravidelne každý týždeň na partiu šachu. Kráča pevným krokom ako zvyčajne. Na chodbe jeho priateľa sú spoľahlivé nástenné hodiny. Po niekoľkých partiách sa pán Kováč vracia domov ako zvyčajne tak, ako prišiel. Doma si presne nastaví hodinky. Ako je to pre neho možné?

298. Koľko rokov majú deti?

Pamäť pani Merkhirnovej už nie je ako kedysi. Hoci nikdy nezabudne na narodeniny svojej netere a dvoch synovcov, ale často zabúda ich vek. V jednom je si však istá: Alica musí byť najmladšia, ak to nie je Bill. A že Alica musí byť najstaršia, ak Karol nie je najmladší. Ona si myslí, že pomocou týchto údajov môže vždy zistiť ktoré dieťa je najstaršie a ktoré najmladšie. Dokážete to zistiť tiež?

299. Čajová kanvica

Známa a obľúbená spoločenská hra, napr. na detské narodeninové oslavy. Heslo je „čajník", pre výrazy, ktoré majú dvojaký význam.

Príklady: Kohútik, hrebeň, lyžica… Pri hádaní "čajníka" si každý hráč vyberie partnera, s ktorým vymyslí výrazy a objasnia, kto stelesňujú ktorý význam. Obaja hráči by potom mali čo najšikovnejšie opísať svoje pojmy, aby ostatní nemohli hneď uhádnuť, o čom hovoria. Ten, kto prvý pozná prvý pozná "čajník", si môže opäť vybrať partnera, s ktorým sa dohodne na novej hre "čajník".

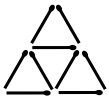
300. Rovnaké písmená

Táto hra je vhodná na akékoľvek spoločenské stretnutie a hrajú ju najmä deti. Najprv sa dohodne písmeno, s ktorým musia začínať všetky slová. Prvý hráč potom povie slovo s vopred dohodnutým prvým písmenom. Potom nasleduje celá dlhá veta, ktorá sa skladá len zo slov začínajúcich na toto konkrétne písmeno, pričom každý hráč postupne povie jedno slovo. Takto sa vytvárajú vety, ktoré zvyčajne nedávajú zmysel, ale o to sú zábavnejšie.

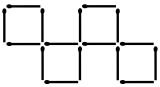
SK

Riešenia pre hádanky a hlavolami so zápalkami

214.

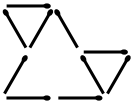


215.

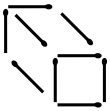


216.

217.

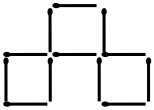


218.

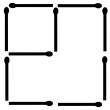


219.

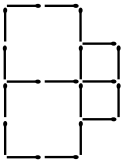
220.



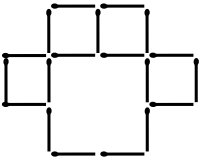
221.



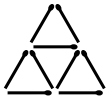
222.



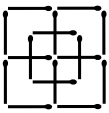
223.



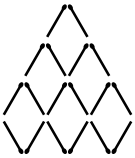
224.



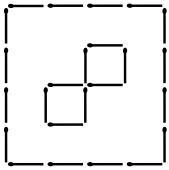
225.



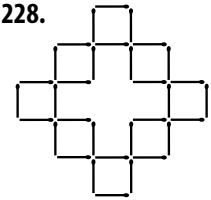
226.



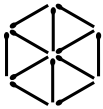
227.



228.

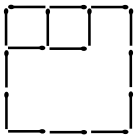


229.



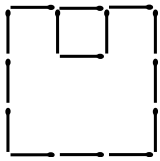
230.

231.

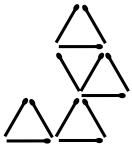


232.

233.

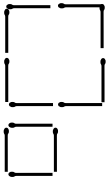


234.

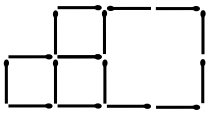


235.

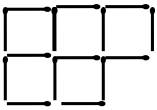
236.



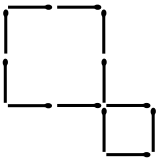
237.



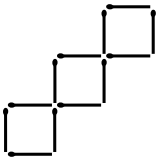
238.



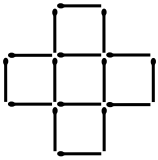
239.



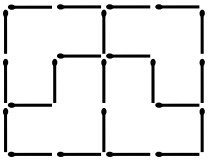
240.



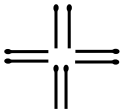
241.



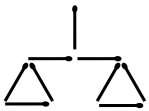
242.



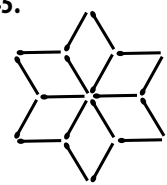
243.



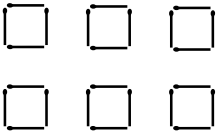
244.



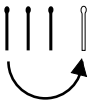
245.



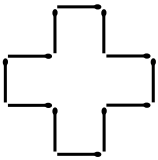
246.



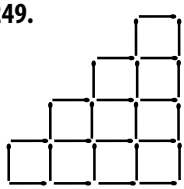
247.



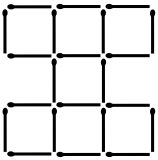
248.



249.



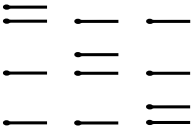
253.



254.

255.

256.

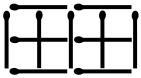


257.

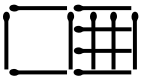
258.

259.

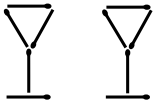
1.



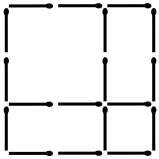
2.



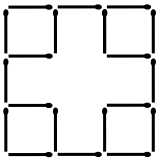
260.



261.

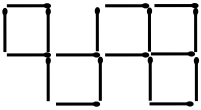


262.

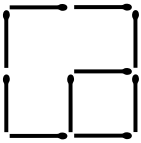


263.

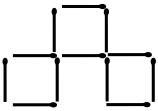
264.



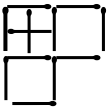
265.



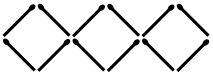
266.



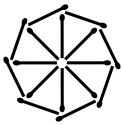
267.



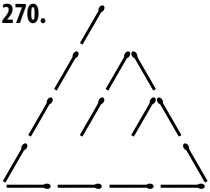
268.



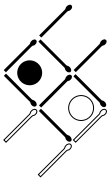
269.



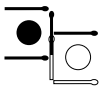
270.



271.



272.

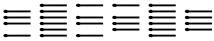


273.

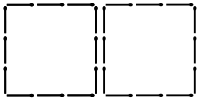
1 und 2
1 und 3
1 und 2

274.

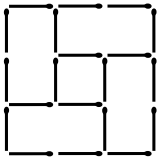
275.



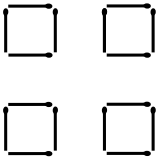
276.



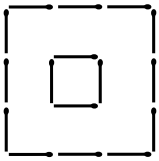
277.



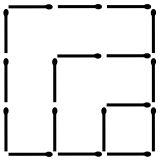
278.



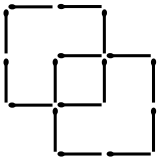
279.



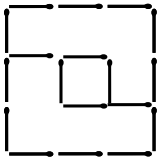
280.



281.



282.



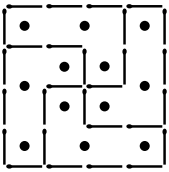
283.

284.

285.

291.

296.



Odkaz na zdroj Hry so zápalkami a logické myslenie: Hry na logické myslenie s dominom, kockami a zápalkami Jack Botermans, Pieter van Delft, Rob van den Dobbelsteen Hry sveta na logické myslenie Pieter van Delft a Jack Botermans Veľká kniha hier od Ravensburger Erwin Glonnegger a Walter Diem

ODTIAĽTO 50 ĎALŠÍCH HIER:

- **Super triky s kartami (301 - 324)**
- **Komunikačné hry pre väčšie skupiny (325 - 333)**
- **Mikádo (334)**
- **Jazykové hry (335 - 338)**
- **Aktívne hry (339 a 340)**
- **Hry na cesty (a na doma) (341 a 342)**
- **Kimove hry (č. 343 - 350)**

301. Magický pohár

Hráči: Traja a viac
Obsah: 2 karty z balíka starých hracích kariet, 1 pohár, lepiaca páska

Tento trik má najlepší účinok, keď sa vykonáva v pri tlmenom svetle. Pri príprave sa použije jedna z dvoch starých kariet Skat (priložený balíček kariet nezničte!) V strede ju pozdĺžne rozrežte na polovicu. Jedna polovica sa nalepí na zadnú stranu druhej karty pomocou lepiacej pásky.tak, aby sa dala položiť na plocho a dala sa zložiť v pravom uhle. Na obrázku je znázornená príprava karty:

Po takejto príprave karty môžete predstúpiť pred divákov. Zlepená, sklopená karta sa stlačí na plocho tak, aby si diváci mysleli, že ide o normálnu kartu. Budete tvrdiť, že by ste boli schopní umiestniť pohár na kartu bez toho, aby sa celá prevrátila. Nikto vám to neuverí. Tajomne položíte kartu vertikálne na stôl s obrázkovou stranou otočenou k divákom. Nepozorovane, rozložte polovicu karty na zadnej strane v pravom uhle. Predstierajte, že musíte kartu vyčarovať a položte pohár na vrch „trojnožky". Potom ju pustíte. A hľa, sklo je na karte. Potlesk je zaručený.

302. Kde je červená karta?

Hráči: Traja a viac
Obsah: 4 čierne karty, 2 červené karty, kúsok obojstrannej lepiacej pásky

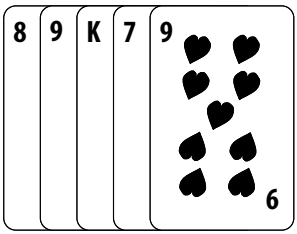
Ak sa chcete pripraviť na tento úžasný trik, najprv vyberte 4 čierne karty. z balíčka (piky alebo kríže) a 2 červené karty, ktoré sú si veľmi podobné, napr. srdcového kráľa a kárového kráľa. Potom prilepte malý prúžok obojstrannej pásky na spodný okraj srdcového kráľa. Na vrch položte čiernu kartu tak, aby úplne zakryla červenú kartu. (červeného kráľa) a pritlačte ju v spodnej časti. Červená a čierna karta sú teraz prilepené k sebe na spodnom okraji. Zatiaľ čo druhú červenú kartu si vložíte do vrecka, položte všetky čierne karty na seba tak, aby pripravená červená a čierna karta boli uprostred. Teraz začnete s trikom. Predstúpite pred divákov a pravou rukou prelistujte karty Keď držíte pripravenú kartu v balíčku s ľavou rukou s lepivým okrajom smerom nadol, červený kráľ sa stane viditeľným. Teraz vysvetlíte, že použijete záhadný trik, ktorým vyčarujete červenú kartu do do vrecka. Potom fúknete na karty a zároveň otočíte kôpku kariet o 180 stupňov tak, aby lepkavý okraj bol na vrchu. Ak teraz karty opäť rozprestriete pred seba divákov, červená karta už nebude viditeľná..„Kde je červená karta?" spýtate sa a po krátkom čase siahnete do vrecka a vytiahnete druhú červenú kartu. Určite sa dočkáte potlesku...

SK

303. Trik s kancelárskou spinkou

Hráči: Traja a viac
Obsah: 4 červené karty a krížový kráľ, lepidlo ktoré sa dá odstrániť, 1 kancelárska spinka

Vezmite si z balíčka kariet 4 ľubovoľné červené karty a krížového kráľa. Prilepte týchto päť kariet k sebe spolu, ako je znázornené na malom obrázku. Aby ste to urobili použite lepidlo (napr. gumový cement), ktoré sa dá opäť zotrieť bez toho, aby zanechalo stopy, aby sa nepoškodil list karty. Dôležité je, aby bol tromfový (krížový) kráľ v strede. Teraz divákom poviete nasledovné:



„Pozrite sa, dámy a páni, krížový kráľ je uprostred piatich kariet. Teraz otočím týchto päť kariet a vy mi poviete, ktorá karta je krížový kráľ pri pohľade zozadu." Samozrejme, že diváci pomenujú strednú kartu videnú zozadu. Súhlasíte s tým a keďže diváci vidia stále karty zozadu –zasuniete na zviditelnenie cez stredovú kartu kancelársku sponku. Pritom však dbajte na to, aby sponka nebola umiestnená len nad samotnou stredovou kartou, ale nad všetkými tromi kartami. (ktoré sú zlepené). Ak teraz otočíte päť kariet opäť lícom diváci budú veľmi prekvapení Kancelárska spona sa nenachádza na krížovom kráľovi, ale na karte úplne vpravo. Odporúčame si tento trik vopred vyskúšať.

304. Živá karta

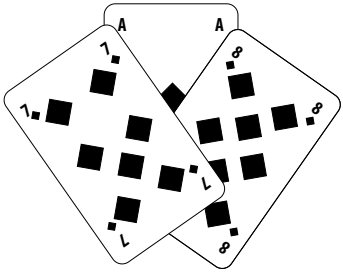
Hráči: Traja a viac
Obsah: balík kariet, kúpené alebo vlastnoručne vyrobené puzdro, nožnice

Pri tomto triku je najťažšia príprava. Potrebujete totiž obal, puzdro na celý balíček kariet. A tento nie je súčasťou tejto hernej kolekcie, pretože balíček kariet je v sade hier zabalený v celofáne. Možno však máte ešte originálne balenie iného balíčka kariet, prípadne si budete musieť vyrobiť. Potrebná je kartónovú krabička, do ktorej sa presne zmestí celé balenie kariet. V zadnej časti tohto obalu (krabičky) vyrežte otvor široký približne 1 cm a vysoký 4 cm. Teraz vložte balík kariet do puzdra a a podržte otvorené puzdro pravou rukou pred divákmi. Ukazovák máte pritom v otvore na zadnej strane balíčka. Teraz tajomne zašepkajte: „S pomocou môjho kúzla jedna z kariet v tomto balíčku ožije..." Potom ukazovákom pomaly zatlačte poslednú kartu pomaly nahor. Vaši diváci sú ohromení, pretože karta pomaly vystupuje z puzdra, akoby sa hýbala. Tento trik vykonajte iba raz!

305. Záhadné kárové eso

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Srdcové eso, Kárové eso, Kárová osmička, Kárová sedmička

Tento trik je najpôsobivejší, keď sa predvedie pri tlmenom svetle, lebo je založení na optickom klame. Zoberte károvú sedmičku a dajte ju doľava, károvú osmičku napravo a srdcové eso umiestnite za tieto dve karty tak, aby srdce uprostred vyzeralo ako káro. Obrázok ukazuje, ako musíte karty v jednej ruke držať.Teraz krátko ukážete divákom tri karty - presne v zobrazenej polohe. Potom karty položte na stôl lícom nahor. Poviete: „Práve som vám ukázal károvú sedmičku, károvú osmičku a kárového eso. Eso je v strede. Predsa však vyčarujem srdcové eso z kárového esa, a namiesto neho vytiahnem kárové eso z vrecka." Pomocou zaklínadla Hokus pokus, čáry máry dovoľte jednému divákovi odokryť strednú kartu, ktorá bude samozrejme označená ako srdcové eso.Potom náhodne vytiahnite z vrecka kárové eso, ktoré ste tam dali na začiatku triku. Tento trik predvádzajte len raz!



306. Zákon rovnováhy

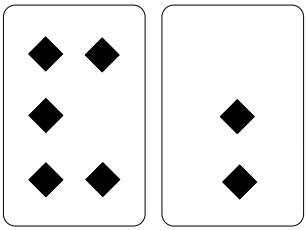
Hráči: Traja a viac
Obsah: Jedna ľubovoľná karta, jedna ťažká minca

Najskôr položte kartu na natiahnutý ukazovák tak, aby bola v rovnováhe. Potom položte mincu (2 eurovú alebo podobnú) presne na miesto na karte, kde kartu vyvažujete zospodu. Toto by malo byť približne v strede karty. Potom povedzte divákom: „Myslíte si, že sa mi podarí kartu odhodiť? bez toho, aby mi minca spadla z prsta?" Samozrejme, že tomu nikto neuverí, bude si myslieť, že to nie je možné. Ak však silno opriete prostredník alebo ukazovák druhej ruky o okraj karty, a nadhodíte ju, karta odletí. Zostane len minca vďaka zákonu zotrvačnosti na špičke vášho prsta.

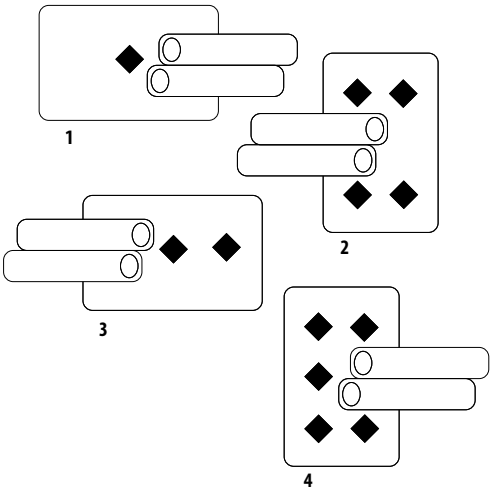
307. Štvornásobná karta

Hráči: Traja a viac
Obsah: kúsok bieleho kartónu, červená ceruzka

Najskôr je potrebné vystrihnúť kus bieleho kartónu do tvaru hracej karty. Na prednú a zadnú stranu nakreslite - ako najlepšie viete - kartové symboly:



Túto špeciálnu kartu môžete teraz použiť na to, aby ste divákom ukázali úžasný trik. Pomocou ukazováka a prstenníka ruky, v ktorej držíte kartu, môžete zakryť alebo nezakryť symbol piky, môžete zmiasť svojich divákov, aby si mysleli, že vaša karta má „štyri strany". Poviete nasledovné: „Mám zázračnú kartu, ktorá má štyri strany. Tu mám eso. (1). (Ukážete kartu tak, aby bol viditeľný len jeden obrázok piky; jedna pika je zakrytá). A na druhej strane je štvorka (2). Ukážte rubovú stranu tak, aby boli viditeľné štyri piky, jedna pika je zakrytá). A na tretej strane je trojka (3). (Otočíte kartu a ukážete ju tak, aby boli dve piky vidno; nič tu nie je zakryté). A na štvrtej strane je šestka (4)." (Ukážete zadnú stranu karty tak, aby bolo vidieť päť károv. Všetky sú viditeľné; nie sú zakryté žiadne piky). Na štyroch obrázkoch je znázornené, ako sa má karta v každom prípade držať. Vaše dva prsty sú symbolicky znázornené:



Tento trik by ste si mali vopred nacvičiť a neopakovať ho, inak by diváci mohli odhaliť Vaše tajomstvo.

308. Magnetické karty

Hráči: Traja a viac
Obsah: hracie karty, trochu medu

Pred publikom tvrdíte, že máte schopnosť zdvihnúť štyri karty z balíčka magnetickou silou. Zvláštnosťou je, že že táto magnetická sila je vo vašich prstoch-v končekoch. Z balíčka si vezmete ľubovoľné štyri karty a a požiadate divákov, aby si ich pozorne prezreli a rozložili na stole. Potom nech divák pristúpi a prezrie vaše končeky prstov. Tie samozrejme ešte nie sú pripravené. Zatiaľ čo vy potom budete mrmlať tajomné kúzlo a rozptýlite a odpútate tak pozornosť publika, navlhčíte si končeky prstov „skúmanej" ruky medom, ktorý ste medzitým držali nenápadne v dlani druhej ruky. Potom rýchlo priložte končeky štyroch prstov na karty, chvíľu počkajte a potom opatrne zdvihnite štyri karty. Teraz sú prilepené na vašich prstoch. Určite sa dočkáte potlesku. Nesmiete však potom dať tieto štyri karty prekontrolovať. Starostlivo si umyte ruky a karty utrite opatrne teplou vodou.

309. Prognóza

Hráči: Traja a viac
Obsah: hracie karty, obálka, papier, pero

Podáte divákovi balíček kariet a necháte ho zamiešať. Kým sa karty miešajú, krátko vysvetlíte divákom hodnotu jednotlivých kariet: Eso = 11, kráľ = 4, kráľovná = 3, dolník = 2, desiatka = 10, deviatka = 9, osmička = 8 a sedmička = 7. Keď dostanete balíček späť, zapamätajte si nenápadne spodnú kartu. Napíšte meno tejto karty na papierik. A ten vložte do obálky. Divák vezme obálku do ruky. Dvaja diváci by teraz mali každý vytiahnuť jednu kartu z zo stredu balíka kariet. Dve vytiahnuté karty sú otočené lícom nahor (hodnoty sú zapamätané) a potom sa položia lícom nadol vedľa seba. Na tieto dve karty sa následne z balíčka kariet postupne vykladá jedna karta za druhou tak, aby spolu s hodnotou otočených kariet dávali číslo15. Príklad: Prvou vytiahnutou kartou bola kárová osmička. Na vrch sa teda položí ďalších 7 kariet (8 + 7 = 15). Druhou vytiahnutou kartou bol srdcový kráľ. Na ňu sa položí ďalších 11 kariet (4 + 11 = 15). Zvyšok balíčka kariet sa teraz odloží bokom. Hodnoty dvoch náhodne vytiahnutých kariet sa sčítajú (v našom príklade 8 + 4 = 12). Dve vzniknuté kôpky kariet sa dajú dohromady a divák ich intenzívne premieša. Predtým bokom odložený zvyšný balíček kariet sa položí na vrch práve zamiešaných kariet.

Teraz sa opäť opýtajte na súčet dvoch náhodne vytiahnutých kariet (v našom prípade 12). Potom odpočítajte toľko kariet (v našom prípade 12) z vrchnej časti balíčka kariet. Následne otočte poslednú kartu. Je to vždy spodná karta, ktorú ste si zapamätali. A potom otvorte obálku. Nasleduje potlesk... Dôležité: Ak sú v balíku kariet žolíky, tieto pred začatím triku dajte bokom!

310. Rozpoznanie kariet naslepo

Hráči: Traja a viac
Obsah: Balík hracích kariet, špendlík, šatka na previazanie očí

Tento trik je absolútne záhadný, pretože sa zvyčajne nepodarí odhaliť. Karty si predtým musíte predpripraviť. Pri príprave musíte opatrne prepichnúť všetkých 32 kariet pomocou špendlíka na zadnej strane. Farby kariet usporiadajte takto: kríže = označte ľavý okraj hore, piky = označte ľavý okraj nad stredom, srdcia = označte ľavý okraj pod stredom, kára = ľavý okraj v spodnej časti. Pretože všetky sú vždy na ľavej strane, nemôže dôjsť k zámene strán, aj keby sa karta otočila o 180 stupňov, značka by bola vpravo. Samotné označenie pozostáva z počtu dierok vedľa seba, pričom dierky by mali byť dostatočne ďaleko od seba, aby ich bolo možné nahmatať jednotlivo. Eso = 1 dierka, kráľ = 2 dierky, dáma = 3 dierky, dolník = 4 dierky, desiatka = 5 dierok, deviatka = 6 dierok, osmička = 7 dierok, sedmička = 8 dierok. Teraz požiadajte niektorého hráča, aby prišiel k vám, požiadate ho, aby Vám zaviazal oči a z balíčka kariet vytiahol ľubovoľnú kartu. Táto karta sa položí lícom nadol na stôl. Budete trvdiť, že dokážete uhádnuť kartu iba hmatom. Nikto vám to neuverí. Potom nahmatáte zadnú stranu karty a v prípade potreby ju otočte o 180° tak, aby bol znak (dierka) na ľavej strane. Vďaka sústredeniu a hmatu teraz môžete rozlúštiť svoj kód (počet dierok) a odhaliť kartu. Balíček kariet neukazujte tak, aby trik nebol viditeľný! Ak je to potrebné, odovzdajte druhý, neoznačený balíček na preskúmanie!

311. Štyri esá

Hráči: Traja a viac
Obsah: Balík kariet

Prelistujte balík kariet otočený obrázkovou stranou pred divákmi. Pritom dbajte na to,aby posledné štyri karty, štyri esá, neboli videné. Teraz dvakrát zamiešajte balíček. Prvýkrát odložte prvé štyri karty. karty a druhýkrát posledné štyri karty. To znamená, že napriek zamiešaniu zostanú štyri esá opäť na vrchu balíčka kariet. Teraz dajte balíček kariet divákovi a požiadajte ho, aby odpočítal ľubovoľný počet po sebe idúcich kariet na stôl. Zdôraznite, že môže prestať keď bude chcieť. Avšak musia to byť aspoň štyri karty. Zvyšné karty zoberiete od diváka a položíte ich nabok. Divák dostane vyložené karty do ruky (karty sú samozrejme lícom nadol). Musí ich rozdeliť do dvoch balíčkov tak, že vždy po jednej karte dáva na ľavú stranu, druhú na pravú. jednu na ľavú a tak ďalej. Vrchnú kartu z každého takto vzniknutého balíčka vezmite a položte ich na stôl ďalej dopredu bez, aby ste ukázali karty. Vyložené karty dajte spolu dokopy. Položte pritom vrchnú kartu jedného balíčka na vrch druhého a tento potom položte úplne nvrch tak, aby dve vrchné karty v balíčku boli zvyšné dve esá. Opäť dvakrát premiešate, pričom stačí, aby ste len karty preložili . Jediným cieľom je, aby konci boli dve esá opäť na vrchole. Dajte karty ďalšiemu divákovi. Aj on by mal odpočítať toľko kariet, koľko chce. odpočítané karty zoradí tiež do 2 kôpok, z ktorých vrchnú kartu odhodí. Potom balíček zatlačte k sebe, pričom na stole zostanú štyri karty lícom nadol. Tie otočíte - sú to štyri esá. Nemožné sa stalo skutočnosťou. Trik pre profesionálov!

312. Vylovená karta

Hráči: Traja a viac
Obsah: Hracie karty, stolová lampa

Rozložíte balíček kariet lícom nadol pred diváka a požiadate ho, aby si vytiahol ľubovoľnú kartu a zapamätal si ju. Potom nech ju položí

lícom nadol na vrch balíčka. Teraz vezmete celý balíček kariet a urovnáte ho vertikálne na stole a nechtom palca urobíte nenápadne ryhu. na vrchnú kartu (karta, ktorú hľadáte). Tento zárez nie je za normálnych okolností vidieť, ale ak karty položíte tesne pod stolnú lampu, zárez je pod určitým uhlom jasne viditeľný.Potom podajte balíček kariet divákovi a poproste ho, aby karty zamiešal. Potom vezmite balíček karty a vykladajte kartu po karte pod svetlom. Keď zbadáte kartu so zárezom a predložte ju pomocou čarovnej formulky. Tento trik si nebude vedieť nikto vysvetliť.

313. Bodnutie nožom

Hráči: Traja a viac
Obsah: balíček hracích kariet, príborový nôž,
tenké papierové prúžky (ca. 5 cm široké)

Rozložte balíček kariet lícom nadol a necháte diváka diváka, aby si vytiahol ľubovoľnú kartu. Zapamätá si ju a položí kartu naspodok balíčka kariet. Karta, ktorú hľadáte, sa teda nachádza naspodu. Teraz ohnite celý balíček mierne do oblúka, rozdeľte ho takmer presne v strede a vrchnú časť, ktorú ste oddelili, položte hore nohami na spodnú časť. Obrázková časť oboch kôpok sa teraz dotýka. Ak bol balík kariet predtým správne ohnutý, v strede bude teraz malá medzera. Papierový prúžok oviňte zboku okolo balíčka kariet. Potom vezmite nôž a povedzte, že hľadanú kartu nájdete jedným bodnutím. Ak teraz bodnete nožom pekne do stredu, je veľmi pravdepodobné, že trafíte medzeru. Tým sa karty pomocou noža rozdelia, na mieste, kde boli predtým spojené. Umiestnite obe polovice balíčkou kariet lícom nahor vedľa seba. Navrchu jedného balíčeka sa nachádza hľadaná karta. Potlesk je zaručený…..

314. Úder dlaňou

Hráči: Traja a viac
Obsah: hracie karty

Rozložíte balíček kariet lícom nadol a nechájte diváka, aby si vytiahol ľubovoľnú kartu. Zapamätá si ju a položí kartu lícom nadol na vrch balíčka. Teraz si túto kartu - bez toho, aby ste sa na ňu pozreli - vezmite do pravej ruky tak, aby dlaň zakrývala zadnú stranu karty. Potom kartu trite dopredu a dozadu dopredu a dozadu po vlasoch. Tým naviaže strana s obrázkom mastnotu z vlasov. Potom kartu umiestnite do stredu balíčka. Balíček kariet je položený na stole. Ak teraz silno udriete okrajom ruky do balíčka pod uhlom (približne 45°), jeho horná polovica sa mierne posunie do strany, kde leží „namazaná" karta. Teraz už stačí balíček v tomto mieste len zdvihnúť. Spodná karta je karta, ktorú hľadáte. Poznámka: Tento trik je možné vykonať len raz. a najlepšie funguje, ak ste si dlhšie neumývali vlasy…

315. Spravodlivo rozdelené

Hráči: 4 a viac
Obsah: Balík hracích kariet

Umiestnite štyri esá ako 10., 11., 21. a 22. kartu vo vrchnej časti balíčka. Potom požiadajte dvoch divákov, aby si každý zapamätal jedno číslo od 10 do 19 a ďalších dvoch, aby si zapamätali číslo od 20 do 29. Pre istotu sa tieto štyri čísla zapíšu. Potom niekoľkokrát balíček kariet akože preložte. Prvý divák povie svoje číslo (napr. 12). Vy odpočítate zodpovedajúci počet kariet (v tomto prípade 12) z balíčka a tieto karty umiestnite ako malú kôpku vedľa zvyšku balíčka. Potom vypočítajte súčet jednotlivých čísel (1 + 2 = 3). Z predtým odpočítaných kariet odoberte ešte aj tento súčet kariet (v príklade 3 kusy). Posledná z nich sa vyloží lícom nadol. Skôr ako sa otočíte k druhému divákovi, musíte zostávajúce karty z balíčka, z ktorého ste práve vyložili jednu kartu, opäť zamiešať. Aby ste to mohli urobiť, jednoducho spočítajte karty (kartu po karte) až po poslednú kartu a potom položte túto kôpku kariet na na druhú hromádku kariet. Tým sa obnoví pôvodné poradie, a hra môže pokračovať.

Rovnako postupujte aj pri troch zvyšných divákoch, ktorí napísali číslo:

- Požiadajte ich, aby povedali číslo.
- Odpočítajte príslušný počet kariet.
  a položte ich ako extra balíček napravo od ostatných.
- Vytvorte súčet jednotlivých čísel a odpočítajte predne toľko
  kariet z balíčka vpravo.
- Kartu, na ktorú padne súčet, vyložte lícom nadol.
- Pokračujte v počítaní, kým nespočítate všetky karty a potom
  položte balíček opäť na zvyšnú hromádku.

Ak pri tomto postupe zostanú ležať na stole zakryté štyri karty, odokryjete ich čarovnou formulkou. Na prekvapenie divákov sú to štyri esá.

316. Nahmatanie kariet

Hráči: Traja a viac
Obsah: hracie karty, malé zrkadielko, lepidlo

Vyložíte karty a necháte diváka dobre zamiešať balíček. Potom vezmete Karty do ruky, ale zadnou stranou k vám, obrázkovou stranou k divákovi. Teraz oznámite:„Každú kartu postupne pomenujem bez toho, aby som sa na ňu pozrel!" Nikto z divákov tomu nebude veriť. Zatiaľ čo diváci na vás užasnuto pozerajú,vy pomaly prechádzajte rukou po obrázku prvej karty. Potom po chvíľke pomenujte kartu. Po potlesku prehmatajte dôkladne ďalšiu kartu a potom postupne „ohmatajte" toľko kariet, koľko chcete. Povedzte hodnotu a farbu každej karty a odložte ju bokom, keď publikum potvrdí, že je to správne. Ako tento kartový trik funguje? Na „koreň" malíčka si musíte nalepiť maličké zrkadielko. To potom odráža „ohmatanú" kartu.

317. Označená karta

Hráči: Štyria a viac
Obsah: Balík hracích kariet

Roh jednej karty mierne odstrihnite, aby sa trochu líšila od všetkých ostatných kariet, ale tak, aby ste si to diváci nevšimli. Túto zmenu poznáte len vy. Túto odrezanú kartu predložte divákom akoby náhodou. a budete tvrdiť, že túto kartu nájdete v balíku kariet, a to aj v prípade, že by balíček divák poriadne zamiešal. Potom položte túto kartu lícom nadol do balíčka a požiadajte diváka, aby karty dôkladne zamiešal. Po tomto úkone vezmite balíček do ruky lícom nadol do ruky a vykladajte z neho postupne vždy jednu kartu. Vždy nenápadne nahmatajte okraj. Potom, keď pride na rad karta, ktorá bola vyložená, ukážte ju udiveným divákom. Tip: Nahmatanie okraja si vopred nacvičte!

318. Poštové tajomstvo

Hráči: Štyria a viac
Obsah: Balík kariet, štyri rovnaké obálky,

papiere, perá prípadne otvárač obálok Najprv dajte balíček kariet divákovi a Poproste ho,nech ho poriadne zamieša. Keď dostanete balíček kariet späť, nenápadne si všimnite a zapamätajte spodnú kartu (napr. srdcovú dámu). Teraz poproste troch divákov nech vytiahnu z balíčka po jednej karte, nech si zapamätajú ich hodnotu a farbu a a potom ich vložia každú do obálky a zalepia. Teraz vstúpite na scénu, rozložíte balíček kariet lícom nadol na stôl a trochu ich premiešajte, ale zapamŠtajte si pritom pozíciu spodnej karty, ktorú poznáte. S tajomnou tvárou potom povedzte: „Teraz si z balíčka vytiahnem kartu - srdcovú dámu...". Potom trochu zakrúžte nad rozloženými kartami a vezmite si kartu, ktorú poznáte. Kartu si nepozriete, ale vložíte do obálky. Jeden z divákov si zapíše hodnotu karty, ktorú ste oznámili. Potom sa zozbierajú všetky obálky. Uistite sa, že vaša obálka je na spodu. Teraz sa začína odhaľovanie poštového tajomstva: Otvorte prvú obálku, diváci si musia myslieť, že to je tá vaša, a povedzte: „Vytiahol som si Srdcovú kráľovnú, však? Vytiahnete kartu z obálky a poviete: „Áno, skvelé, to je správne!" V skutočnosti však teraz poznáte kartu prvého diváka. Pred otvorením druhej

obálky obálky, pomenujte predtým videnú kartu. Poviete: „Táto obálka obsahuje... kartu“. Diváci to potvrdia a vy vytiahnete kartu z druhej obálky, súhlasne prikývnete. A teraz už poznáte kartu druhého diváka. Pri tretej a štvrtej obálke je to ako pri druhej obálke. Ide vždy o jednu kartu pred tým, čo vysvetlíte svojmu divákovi. Posledná obálka obsahuje vašu kartu. Stačí ju nenápadne vložiť do prvej obálky, a potom môžete prezentovať štyri uhádnuté karty svojim prekvapeným divákom… ich údiv bude veľký…

319. Diera v novinách

Hráči: Traja a viac
Obsah: Hracie karty, noviny, nožnice

Do novín vystrihnete malý otvor, cez ktorý môžete vidieť, ale zvonku si to nik nevšimne. Zároveň date k dispozícii noviny (najlepšie druhé vydanie toho istého čísla) bez diery. Teraz požiadajte niektorého z divákov, aby prišiel na pódium, a povedzte mu. aby si podržal noviny pred tvárou. Vy teraz podržte pred novinami kartu a požiadajte ho, aby aby vám povedal, ktorá karta to je. Samozrejme, že to nebude vedieť, pretože jeho noviny sú bez diery a neumožňujú, aby kartu videl. Teraz sa karty vymenia. Vy vezmete noviny a požiadate diváka, aby pred vami podržal ľubovoľnú kartu. ktorú by ste uhádli napriek novinám. Potom vezmete pripravené noviny (nik si nevšimne rozdiel, pretože ide o to isté rovnaké vydanie) pred tvár a pozrite sa na kartu kartu cez váš otvor. Na počudovanie divákov túto kartu nielen pomenujete, ale aj každú inú kartu.

320. Trik so sčítaním

Hráči: Traja a viac
Obsah: hracie karty

Tento trik sa dá predviesť len raz, lebo predtým si musíte karty nasledovne predpripraviť. Napríklad prvá karta je krížový kráľ (hodnota 4) a druhou kartou je krížová sedmička. Spolu máte hodnotu 11 bodov. Nasleduje napríklad piková osmička a potom piková dáma (hodnota 3). Súčet druhej dvojice kariet je tiež 11. Týmto spôsobom môžete zostaviť celú sériu kartových párov ktorých postupnosť farieb poznáte a ktorých súčet je vždy 11. Ak teraz dvakrát premiešate balíček a budete otáčať karty jednu po druhej, balíček sa bude zdať dobre zamiešaný, ale karty budú stále v pôvodnom poradí. Teraz dajte balíček kariet divákovi a požiadajte ho, aby zdvihol prvú kartu a položil ju na stôl lícom nahor. Budete tvrdiť, že viete, ktorá karta je na rade. Poznáte totiž tajomstvo celkového súčtu a farby. Ťažko sa to uverí, ale presne tá karta, ktorá bola spomenutá sa objaví. Potlesk je čoraz väčší a väčší a napätie sa stáva čoraz neznesiteľnejším, pretože sa Vám darí predpovedať správne aj pri 4., 6. a 8. karte. Keďže karty, ako sa zdá, sú pomiešané, nebude sa dať logiku v pozadí tohto triku tak rýchlo prekuknúť. Môžete zvýšiť zmätok ešte viac, ak dvojice kariet sčítate tak, aby ich bolo napríklad 10, potom 11, potom 12 atď. a urobiť tak logiku farieb ešte nepochopiteľnejšou a trik samotný pre diváka neprehľadnejším. Vašej fantázii sa medze nekladú!

321. Trik s klobúkom

Hráči: Traja a viac
Obsah: Balík hracích kariet, cylinder alebo klobúk, šatka

Vezmete klobúk alebo čiapku a pod vnútorný okraj vložte konkrétnu kartu. napr. srdcové eso. Táto karta nie je pre divákov viditeľná. Teraz ukážte divákom prázdny klobúk a demonštratívne doňho vhoďte celý balíček kariet. Potom naň položte látku a všetko pretrepte. Teraz tvrdte, že pre vás nie je problém vybrať z klobúka konkrétnu kartu napr. srdcové eso - bez toho, aby ste sa doň vôbec pozreli. Potom záhadne siahnite pod látku, vyberte z okrajahľadanú kartu a predložíte ju publiku. Potlesk bude určite váš...
Tip: Tento trik je ideálny ako premostenie medzi trikmi.

322. Preložiť, prosím!

Hráči: Traja a viac
Obsah: Balík hracích kariet

Zapamätajte si nenápadne spodnú kartu z balíka kariet a potom požiadate diváka, aby si vytiahol nejakú kartu z balíčka a zapamätal si ju. Keď to divák urobí, mal by kartu položiť na vrch balíčka a niekoľkokrát ho preložiť. Prakticky ho o to požiadate: „Preložte, prosím!“. Tým, že sa karty niekoľkokrát preložia, hľadaná karta sa poriadne zamieša do kôpky kariet. Napriek tomu ju budete môcť ľahko nájsť. Otočíte balíček a vykladáte postupne karty lícom nahor. kartu po karte. Keď uvidíte svoju pôvodne zapamätanú kartu (tzn. pôvodne spodnú kartu), potom viete, že karta, ktorú hľadáte musí byť ďalšia karta. Keď sa zamyslíte, určite na to prídete sami, prečo to tak musí byť...

323. Ako je to možné?

Hráči: Traja a viac
Obsah: hracie karty

Pri tomto triku musíte najprv rozdeliť balíček kariet na na dve približne rovnaké polovice. Prvá polovica obsahuje napríklad len nepárne karty a druhá polovica len párne hodnoty kariet. Karty by však mali stále vyzerať ako náhodne rozdelené. Rozdiel medzi týmito dvoma baleniami poznáte len vy. Teraz podržte polovicu balíčka pred divákmi a požiadajte niektorého diváka o vytiahnutie jednej karty. Zatiaľ čo on si vybranú kartu pozerá,aby si ju zapamätal, vy vymeníte balíčeky kariet. Teraz požiadajte diváka, aby zapamätanú kartu položil do stredu balíčka kariet a balíček dôkladne premiešal. Potom si karty zoberte späť a odkrývajte postupne zvrchu po jednej karte. Hľadanú kartu spoznáte podľa toho, že nezapadá do balíčka. Trik závisí od logiky poradia, aby boli obe polovice čo najmenej nápadné.

324. Matematický trik

Hráči: Traja a viac
Obsah: Hracie karty, papier, ceruzka

Pred predvedením tohto triku si do vrecka bundy schovajte pikovú desiatku, pikovú osmičku, pikovú deviatku a pikovú dámu. Pritom 10 je ako spodnú kartu, 8 nad ňou, potom 9 a dáma navrchu. Teraz si vezmite balíček kariet so zvyšnými 28 kartami a karty dôkladne premiešajte. Zamiešaný balíček teraz tiež vložte do vrecka saka. Štyri karty, ktoré máte už vo vrecku, priložite na vrch balíčka. Čo poviete, keď si vložíte karty do vrecka? „V prvom rade pracujeme len s číslami. Karty sú len prekážkou. Okrem toho som som si už všimol, že ste veľmi kritické publikum. Inak by ste si mysleli, že som tajne s kartami niečo robil, keď sa má počítať. Takže si tie karty dám radšej do vrecka.“ Teraz požiadate diváka, aby napísal ľubovoľné trojciferné číslo. Jediná podmienka je: Prvá číslica tohto čísla musí byť aspoň o dve väčšia ako posledná číslica, inak sa vo výpočte nemôže pokračovať. Pod toto ľubovoľné číslo sa teraz musí zapísať zrkadlový obraz čísla. To znamená, že prvé a posledné číslice sa jednoducho vymenia. Zrkadlové číslo sa musí potom odčítať od pôvodného čísla. Zrkadlové číslo sa ešte raz napíše pod výsledok odčítania. Tieto dve čísla sa potom musia sčítať.

Úlohu ilustruje príklad:

Akékoľvek číslo:	643
Mínusové zrkadlové číslo:	346
Rozdiel:	297
Plus zrkadlové číslo:	792
Konečný výsledok:	1089

Ak sa to urobí správne, konečný výsledok bude vždy 1089! Teraz požiadajte diváka, aby vám povedal svoj konečný výsledok. Zopakujte ho nahlas a zreteľne. Potom vytiahnite balíček kariet z vrecka a položte ho na stôl. Povedzte, že konečný výsledok vyberiete z vrchnej časti kariet a ako prvú vyberiete kartu kráľovnú. „No, no, no...,“ zasmejete sa, “to je smiešne, nechcel som kráľovnú. chcel som čísla, čísla! Poďme teda ďalej otáčať. teraz sa odkryjú ďalšie tri karty. Tieto karty položené vedľa seba dávajú

vypočítané číslo, pričom desiatka sa počíta za tisícky a stovky. Tento trik vykonajte len raz, lebo inak si diváci všimnúť, že výsledok je vždy rovnaký.

Komunikačné spoločenské hry pre viac osôb:

325. Volám sa, bývam, rád jem...

Hráči: Traja a viac
Obsah: šatka, kúsok kriedy alebo uhlia

Táto hra je vhodná pre najmä pre deti. Najprv sa na šatke zaviaže uzol. Hráči si sadnú do kruhu. Potom sa vyberie hráč ktorý pomenuje písmeno abecedy, napr. „D". Po pomenovaní písmena tento hráč hodí šatku s uzlom ďalšiemu hráčovi. a ten musí teraz - podľa názvu hry - povedať nasledujúcu vetu: „Volám sa Dušan, bývam v Dudinciach a rád jem dukátové buchtičky." Cieľom je povedať čo najrýchlejšie meno, mesto a jedlo s príslušným začiatočným písmenom Keď hráč splní túto úlohu, môže povedať nové písmeno a hodiť šatku inému hráčovi. Je dôležité vopred sa dohodnúť na časovom limite, napr.10 sekúnd (jeden hráč počíta do 10 alebo podobne). Kto úlohu nesplní v tomto čase, dostane značku kriedou (uhlíkom). na čelo. Po 10 kolách ten, kto má najmenej značiek, je víťazom hry.

326. Obchodník z Hamburgu

Hráči: Traja a viac
Obsah: krieda alebo uhlík

Všetci hráči sedia v kruhu. Potom sa jeden hráč vylosuje. Tento hráč sa postaví pred ktoréhokoľvek hráča a povie „Som obchodník z Hamburgu, hľadám pekné veci, čobmi môžete ponúknuť?" Opýtaná osoba musí teraz do 20 sekúnd vymenovať päť vecí (počítajte alebo použite hodinky, či inú časomieru!) ktoré sa môžu kupovať a predávať a ktoré sa začínajú na písmeno „H" (napríklad Hamburg). Napríklad: hlina, hubka, hoblík, hoboj, husle... Ak sa hráčovi podarí predať päť predmetov v požadovanom čase, hráč v strede sa obráti na iného hráča v kruhu, v kruhu a položí mu rovnakú otázku.Opäť je potrebné získať päť predmetov (ktoré sa dajú kúpiť alebo predať) musia byť vymenované v časovom limite. Nesmú sa však pomenovať žiadne predmety, ktoré už boli pomenované predtým, Táto úloha sa stáva čoraz ťažšou. Hra pokračuje dovtedy, kým si hráč v časovom limite nedokáže spomenúť na dostatočný počet predmetov, alebo kým niekto nepomenuje niečo, čo už bolo pomenované. Dotyčný hráč potom musí ísť do stredu a dostane na čelo značku kriedou (uhlíkom).Opäť položí otázku, ale tentoraz s iným mestom (napr. Som obchodník z Berlína...).Tým sa určí nové začiatočné písmeno a začína sa nové kolo. Kto má po vopred dohodnutom počte miest najviac značiek prehráva hru. (Prvý hráč v strede nezískava žiadnu značku!) Upozornenie: Časový limit a počet vecí, ktoré treba vymenovať, môžete samozrejme zmeniť.

327. Hra husliach-Somárske uši

Hráči: Traja a viac
Obsah: nie sú potrebné žiadne pomôcky

Všetci hráči sedia v kruhu. Jeden hráč sa vylosuje, a ten ide do stredu ako prvý. Postaví sa pred ľubovoľného hráča v kruhu, položí si ruky na obe strany hlavy a pohybuje nimi sem a tam ako oslími ušami. Sediaci hráč v kruhu, pred ktorým sa táto pantomíma predvádza, má teraz za úlohu pantomimicky hrať na husliach. Po nejakom čase môže hráč v strede zmeniť pantomímu, t. j. že teraz bude hrať na husliach zase on. V tom istom čase čase musí sediaci hráč ukazovať oslie uši - t. j. protipantomímu. Po kratšej alebo dlhšej čase sa môže hráč v strede opäť vymeniť, a vtedy sa musí vymeniť aj protihráč. Toto sa robí tak dlho (avšak nie viac ako 10 zmien!). až kým vybraný hráč neurobí chybu. Čo sa považuje za chybu? Ak namiesto protipantomímy ukazuje to isté ako hráč v strede. A to sa zvyčajne stane už po niekoľkých zmenách. Kto urobí chybu, musí ísť do stredu a môže si vybrať novú obeť. Ak hráč absolvuje 10 zmien bez toho, aby urobil chybu, t. j. ukazoval vždy opačnú pantomímu, musí sa hráč v strede obrátiť na iného hráča. Bavte sa!

328. Oheň, vzduch, voda, zem

Hráči: Traja a viac
Obsah: šatka s uzlom alebo malá loptička

Všetci hráči sedia v kruhu. Jeden z hráčov je určený Za vedúceho hry, a dostane zauzlenú šatku (alebo loptu). a musí ísť do stredu. Jeho stolička sa posunie na stranu. Teraz sa začína hra. Vedúci hry hodí šatku do ľubovoľného Hráča a zvolá „vzduch" (alebo voda, oheň, zem). Hráč, ktorému bola hodená šatka musí teraz okamžite povedať zviera, ktoré žije vo vzduchu, napr. „orol". Potom hodí šatku späť pánovi hry, ktorý hodí šatku novému hráčovi a povie jedno zo štyroch zo štyroch živlov. Opäť musí byť pomenované zviera, ktoré v ňom žije, a tak ďalej. Čo sa stane, ak veliteľ hry z avolá „oheň"? V takom prípade šatka letí k hráčovi, ale hráč nepomenuje žiadne zviera (veď kto žije v ohni?), Namiesto toho si všetci hráči musia rýchlo vymeniť miesta. Pán hry sa sám snaží získať miesto. Vždy zostane jeden hráč bez miesta, ktorý sa potom stane pánom hry, získa šatku a začne novú hru. Čo sa stane, ak hráč pomenuje zviera, ktoré nežije v pomenovanom živle? Potom musí ísť do stredu a stáva sa pánom hry on. Hráč, ktorý bol najčastejšie ,vedúcim, hry, teda v stred, prehral. Obmena: Obmenou hry je, že sa šatka hodi hneď ďalej inému hráčovi v kruhu a nie späť k vedúcemu hry. Hráč,ktorý ju chytil potom zavolá živrl a hneď aj hodí šatku ďalej. Takto je hra rýchlejšia!

329. Rippel-Tippel, Vlnky a šmuhy

Hráči: štyria a viac
Obsah: opálený kúsok korku

Najprv si všetci hráči sadnú do kruhu. Jedna strana korku sa na chvíľu podrží pri plameni sviečky. aby trochu obhorela. Môžete ju potom použiť na maľovanie čiernych „šmúh" (= čiar) na tvári. A práve to zohráva v hre „Rippel-Tippel" hlavnú úlohu. Teraz je každému hráčovi pridelené číslo podľa počtu počtu hráčov: 1, 2, 3, ... atď. Vedúci hry má číslo 1 a začína hru. Taktiež rozohráva hru odznova, ak niektorý z hráčov urobí chybu. Hovorí pritom nasledujúcu vetu: „Ja som Rippel-Tippel č. 1 a ešte nemám šmuhu." Potom sa obráti na ktoréhokoľvek iného hráča (napr. číslo 5) a pokračuje takto: „Rippel-Tippel č. 5, koľko šmúh už máš?" Teraz je na rade hráč s číslom 5 a musí povedať: „Som Vlnka č. 5 a ešte nemám šmuhu (obráti sa na iného hráča, napr. číslo 2), Rippel-Tippel č. 2, koľko šmúh máš ty?". Kto sa pri vyslovovaní týchto predpísaných viet pomýli dostane „Tippel"- šmuhu na nos alebo na čelo. Ak je vyvolaný hráč (napr. číslo 3), ktorý už má na tvári „Tipple- šmuhy", musí prvú časť svojej vety samozrejme zmeniť: „Som Rippel-Tippel č. 3 a už mám na tvári šmuhul, Rippel-Tippel č.....usw." Takto vzniknú chyby vo vetách alebo aj vtedy, keď zabudnete, koľko šmúh už máte na tvári Situácia sa neustále mení a každá odchýlka prináša ďalšiu šmuhu. Hrá sa dovtedy, kým prvý hráč nemá štyri (päť, šesť, sedem...) šmúh- ako sa na začiatku určí. Potom je čas na umývanie tvárí. Hra je veľmi zábavná a stáva sa o to zábavnejšou, čím viac ľudí hrá.

330. Vysielač

Hráči: 5 a viac, hra vhodná pre väčšie skupiny
Obsah: nie sú potrebné žiadne pomôcky

Hráči sedia v kruhu. Traja hráči sediaci vedľa seba v kruhu tvoria jednotku, a to „hlavný vysielač" a dvaja ďalší,vedľajší vysielači'. Stredný z týchto troch ľudí je hlavný vysielač. Začne vysielať tak, že položí obe ruky dlaňami smerujúcimi dopredu k spánkom a urobí trepotavé pohyby prstami. Dvaja vysielajúci napravo a naľavo od hlavného vysielača „vysielajú" rovnakým spôsobom, ale každý len jednou rukou - rukou otočenou k hlavnému vysielaču. Po krátkom čase sa rádiová správa odovzdá ďalšiemu ďalšiemu

hlavnému vysielaču. Na tento účel zavolajte ľubovoľného hráča (môže to byť aj jeden z vysielača) podľa mena (napr. „Rádiová správa pre Ferka“) alebo uveďte akékoľvek osobné identifikačné číslo daného hráča (napr. „Rádiová správa hráčovi s červenými vlasmi...“). Volaný hráč a a jeho dvaja susediaci hráči vpravo a vľavo musia teraz okamžite prevziať rádiové pohyby, aby ich potom rýchlo mohli odovzdať ďalšej jednotke. Každý, kto urobí chybu, napr. zdvihne nesprávnu ruku alebo reaguje príliš neskoro, je vylúčený a stojí za stoličkou. Vo vzniknutých medzerách hráči sediaci k sebe najbližšie vytvoria ďalšiu vysielajúcu jednotku. Hra pokračuje, kým v kruhu nezostanú traja hráči. Títo traja vyhrávajú hru.

331. Telegraf

Hráči: 4 a viac (ideálne pre väčšiu skupinu)
Obsah: bez pomôcok

Príprava hry:
Najprv vytvorte kruh so stoličkami, pričom použite o jednu stoličku menej. ako je počet hráčov. Potom sa vyberie jeden hráč, ktorý pôjde do stredu ako prvý. Všetci ostatní si sadnú na stoličky a podajú si ruky. Tým sa vytvorí uzavretý kruh rúk. Stlačaním ruky suseda, ktorý na oplátku stlačí druhou rukou ruku svojho suseda , môžete vyslať signál dookola t. j. môžete „telegrafovať“.

Priebeh hry:
Najskôr si vyberiete jedného zo sediacich hráčov, ktorý musí musí poslať správu. Hráč povie nasledovné: „Posielam telegram...“ Vymenuje meno ktoréhokoľvek hráča v kole, ktorému adresuje svoj telegram. Telegram pre,,,. Potom stlačí pravú alebo ľavú ruku jednému zo svojich dvoch susedov. Keď to urobí, nahlas a zreteľne povie „Odoslané!“. Signál sa teraz odovzdáva od suseda k susedovi suseda - až kým sa nedostane k hráčovi, ku ktorému bol „telegram“ adresovaný.Akonáhle je dotyčný hráč stlačený, zakričí „Prišiel!“. Teraz môže zase poslať nový telegram ktorémukoľvek hráčovi v kole a tak ďalej. Stláčanie rúk by malo byť neviditeľné! Dôležité pri telegrafovaní je, že hráč v strede nesmie vidieť signály, ktoré sú posielané! Teda je potrebná určitá „citlivosť“ aby bolo stláčanie rúk a odovzdanie signálu čo najmenej nápadné. Čo ak si hráč v strede všimne stlačenie? Potom okamžite zakričí „Stop!“ a hráč, ktorý stlačil ruku (nie ten, komu ju stlačili), musí ísť do stredu. Hráč v strede zaujme jeho miesto. Čestnosť je tu samozrejme veľmi dôležitá!. Hráč, ktorý zaujal miesto, môže poslať nový telegram.

Dôležité pravidlá telegrafovania:
1.Nikdy nepredávajte signál, ak Vám ruka nebola stlačená
2. ten, kto posiela telegram, môže stlačiť len v jednom smere.
3. ruky musia byť viditeľné pre hráča v strede
4. ruky treba držať pevne, pretože „nervózne šklbanie“
by mohlo byť nesprávne pochopené ako signál!

Koniec hry:
Hrajte tak dlho, ako sa vám bude chcieť.

332. Básnická-Akadémia

Hráči: päť a viac, pre väčšie skupiny
Obsah: nie sú potrebné žiadne pomôcky

Hráči sedia v kruhu. Je určený vedúci hry, ktorý ukáže na niektorého hráča v kruhu a prvú polovicu zatiaľ neznámej „básne“, napr. napr. ‚Nie je les bez jeleňa...‘. Oslovená osoba teraz musí odpovedať rýmom, napr. „Neodchádzaj moja milá...“ Dôležité pri tejto hre je, že v každom riadku takejto dvojriadkovej básne sa musia objaviť vždy slová „nie, ne-“ a „bez“. Okrem toho sa vždy posledné slovo druhého riadku riadku musí rýmovať s posledným slovom prvého riadku. Ak príslušný hráč odpovedal správnym rýmom, môže začať nový hráč s prvým riadkom novej „básne“ a vyzvať tým ďalšieho hráča na pokračovanie. Kto nenájde rým v primeranom čase je vyradený. Posledný zostávajúci hráč je víťaz a môže sa nazývať Johann Wolfgang von Müller...

333. Čísla v rytme

Hráči: 5 a viac, pre väčšie skupiny
Obsah: Nie sú potrebné žiadne pomôcky

„Čísla v rytme“ je reakčná hra pre väčšie skupiny, ktorá je veľmi zábavná. Všetci hráči sedia v kruhu. Úlohou celého tímu je vykonať štyri špecifické pohyby súčasne v spoločnom rytme. Pred začiatkom hry sa tieto štyri pohyby musia krátko precvičiť: Udieranie oboma rukami do stehien, tlieskanie oboma rukami, tlesknúť palcom ruky do dlane, lúskanie prstami. Potom sa postupne odpočítava. Číslo, ktorý každý hráč hráč dostane na začiatku, nie je spojené s osobou, ale so stoličkou. To je veľmi dôležité pri ďalšom priebehu hry. Vedúcim hry je hráč s číslom 1. Teraz sa hra začína. Všetci hráči sa udierajú do stehien a tlieskajú rukami, lúskajú prstami. Keď vedúci hry, tlesknе pravou rukou povie nahlas svoje vlastné číslo, t. j. „jedna“. Keď tlesknе ľavou rukou, musí povedať iné číslo, napr. „dvanásť“. Hráč s č. 12 musí teraz dávať pozor. Rytmus štyroch pohybových činností nie je prerušená, ale presne pokračuje. Keď príde lúskanie, musí najprv vyvolať svoje vlastné číslo (12) a potom vykríknuť nové číslo. To znamená, že iný hráč musí reagovať. Nie však okamžite, ale až keď sa ozve lúsknutie. Ťažká vec na tejto hre sú rytmické pohyby, pri ktorých hráči dve čísla musia vyvolať presne v čase lúsknania. A ľahko sa dajú urobiť chyby! Kto reaguje nesprávne alebo nie v správnom rytme, zaujme miesto predchádzajúceho vedúceho hry, všetci hráči sa posunú na svoje miesto a teraz dostanú číslo ich novej stoličky. Nové číslo 1 môže znovu začať novú hru. Prípadne môžete zbierať za pochybenia aj zálohu. Pred začiatkom hry sa dohodnite na jej trvaní.

334. Mikádo

Hráči: Dvaja a viac
Obsah: Mikádo-paličky

Príprava a cieľ hry:
Hra Mikádo pozostáva z 31 paličiek. Cieľom hry je získať čo najviac a čo najcennejších paličiek. Body, ktoré získajú jednotliví hráči za získané paličky sa dajú sčítať kolo po kole a určiť celkového víťaza. Môžete však tiež po jednom kole určiť víťaza daného kola.

Hodnota rôznych tyčiniek Mikado:
MIKADO (väčšinou modré) = 20 bodov
MANDARIN = 10 bodov (žlto-čierne alebo červené/modré/červené/modré/červené)
BONZOVÁ (oranžová alebo modrá/červená/modrá) = 5 bodov
SAMURAI (zelený alebo modrý/žltý/červený) = 3 body
KULI (červená alebo modrá/červená) = 2 body
Ak spočítate hodnoty všetkých 31 tyčiniek, dostaneme 145 bodov.

Priebeh hry:
31 paličiek sa zoberie do ruky tak, aby sa ich spodná časť opierala o dosku stola, ale hroty paličiek vyčnievali hore. Potom sa päsť náhle otvorí tak, aby paličky spadli na stôl. Hráč, ktorý tyčinky hodil, môže začať “upratovať”stôl. Snaží sa prstami brať jednu paličku po druhej bez toho, aby sa ďalšia palička pohla. To je niekedy ľahké, ale niekedy aj veľmi ťažké. Pri odoberaní je dovolené zatlačiť na špičku paličky tak, aby sa zdvihla nahor. Hneď ako hráč získa MANDARIN, môže použiť jednu z týchto paličiek, a pomôcť si ňou pri získavaní ďalších paličiek. Ten, kto získa MIKADO, má niekoľkonásobné šťastie:

1. má paličku s najvyšším počtom bodov.
2. ak je pozícia paličky ktorú chce získať nepriaznivá, hráč môže až trikrát odhodiť kôpku s paličkami s MIKADOM, aby získal lepšiu pozíciu.
3. pri vyberaní paličky sa môže postaviť zo svojho miesta, čo hráč bez MIKADO nesmie urobiť.

Všeobecne platí, že hráč môže vyberať zo stredovej kôpky paličky dovtedy, kým nedôjde k „pohnutiu“. Potom je na ťahu ďalší hráč.

Koniec hry:
Hra sa skončí, keď sa odoberú všetky paličky. Vyhráva hráč s najvyšším skóre. Môže hádzať paličky v ďalšej hre. Pred začiatkom sa možno dohodnúť, že hod sa môže opakovať, ak bol zlý.

335. Hra, veta, víťazstvo

Hráči: Traja a viac
Obsah: Slovná hra bez pomôcok

V tejto slovnej hre jeden z hráčov začína vetu ľubovoľným Slovom. Ďalší hráč musí pridať druhé slovo k tomuto začiatočnému slovu, tak, aby veta zmysluplne pokračovala. Tretí hráč zopakuje prvé dve slová a pridá tretie slovo do vety. Slovo po slove tak vzniká dlhšia a dlhšia veta, ktorá ktorá môže mať samozrejme aj vedľajšie vety. Pokiaľ hráč dokáže do vety pridať ďalšie slovo zostáva v hre. Ak si neviete spomenúť na nejaké slovo, je vyradený. Ak posledný hráč na rade nevie pridať žiadne slovo alebo keď je veta dokončená, začína sa nové kolo.

Príklad:
A auto
Auto jazdí
Auto jazdí do
Auto jazdí do Hamburgu,
Auto jazdí do Hamburgu na...

336. Slovná hra- Na písmenká

Hráči: Traja a viac
Obsah: Nie sú potrebné žiadne pomôcky

Hra má niekoľko kôl. V každom kole sa vyberie písmeno z abecedy. Každý hráč má teraz za úlohu čo najrýchlejšie nájsť slovo. v ktorom sa toto písmeno nachádza čo najčastejšie. Po krátkom zamyslení každý povie slovo Víťazom sa samozrejme stáva hráč, ktorý má najviac písmen vo svojom slove.

Príklady:
T: Stuttgart = 4 x T
O: Lokomotíva = 3 x O
A: Mandarínka = 3 x A

337. Moje poznávacie značky sú kvety

Hráči: Traja a viac
Obsah: Nie sú potrebné žiadne pomôcky

Táto hra je ideálna na cestu autom, keď cestujúcim hrozí, že sa budú nudiť. Cieľom je použiť písmená z poznávacej značky auta Karol napríklad povie: „Moje poznávacie značky sú kvety!“ Potom sa dohodnete na čísle poznávacej značky a každé písmeno na názov kvetiny. Ten, kto ako prvý uvedie hodiace sa názvy kvetov, môže vybrať novú kategóriu, napr. krstné mená krajiny, mestá, zvieratá, speváci, značky áut, nápoje atď.Potom sa dohodne nové evidenčné číslo, a všetci začnú premýšľať...

Príklady pre kvety:
BA – 991 – BC
Brečtan, **A**lstroméria, **B**aza, **C**ýnia
HH– 567–**TL**
Hortenzia, **H**rebíček, **T**ulipán, **L**iatris

338. Nekonečné žartovné príbehy

Hráči: Traja a viac
Obsah: Nie sú potrebné žiadne pomôcky

V tejto hre nie sú víťazi ani porazení, len veľa zábavy. Cieľom je vymyslieť zábavný príbeh! Jedna osoba začne a povie prvú vetu. Druhý hráč potom pridá ďalšiu vetu do vymysleného príbehu. Hra takto pokračuje až kým nevznikne neuveriteľný príbeh s mnohými postavami, dobrodružstvami a hrdinami. Ak je k dispozícii diktafón, spontánne vytvorený príbeh možno nahrať, aby ste si ho mohli neskôr opäť vypočuť. Rozhodne ide o tvorivý, fantastický pôžitok!

Príklad:
...V jedno slnečné nedeľné popoludnie sa čarodejník Gregor rozhodol ísť na prechádzku. Obliekol si fialové slipy a nasadil si záchodovú misu, aby ho nik nespoznal:

339. Bláznivý svet

Hráči: jedna veľká skupina
Obsah: stoličky

Všetci hráči sedia v kruhu. Vyberie sa jeden hráč- to je vedúci hry. Potom sa niektorí hráči pošlú von z miestnosti, aby vedúci hry mohol ostatným vysvetliť hru: Všetci by mali hrať „bláznivo“. A takto to funguje: každý hráč dostane otázku od hráča čakajúceho vonku. Prvý hráč môže dať na ňu nezmyselnú odpoveď. Ale od druhého hráča sa to zmení. Druhý hráč odpovedá na otázku, ktorá bola položená prvému hráčovi. Tretí hráč odpovedá na druhú otázku, štvrtý hráč odpovedá na na tretiu otázku a tak ďalej. Takže vždy odpovedáte na predchádzajúcu otázku - čo najspontánnejšie ale podľa možnosti čo najviac rozumne. Hráči čakajúci za dverami sú postupne volaní dovnútra. Mali by sa každého hráča spýtať otázku a zistiť, akú „nákazu“ má celá skupina.

Príklad:
1. otázka: „Kde ste sa narodili?“
Odpoveď 1. hráča: „Som hladný.“ (nezmysel)
2. otázka: „Ako sa volá prezident?“
Odpoveď 2. hráča: „V Hamburgu.“
3. otázka: „Čo rád jete?“ (3. otázka: „Čo rád jete?“)
Odpoveď 3. hráč: „No, Peter Pellegrini, však?
S takouto odpoveďou môže byť „nákaza“ rýchlo
zistená. Hráč, ktorému sa podarí prejsť cez kolo otázok, sa môže hrať na blázna. Teraz je totiž do hry pozvaný ďalší hráč...

340. Napodobňovanie zvierat

Hráči: Traja a viac
Obsah: Nie sú potrebné žiadne pomôcky

V tejto zábavnej hre je potrebné uhádnuť zvieratá. Každý hráč má za úlohu napodobniť akékoľvek dostatočne známe zviera. Môže pritom používať hlavu, ruky, ruky a hlas. Akékoľvek vysvetľujúce alebo naznačujúce slová sú prísne zakázané. Kto uhádne zviera získa jeden bod, rovnako ako „zvierací herec“. V prvom kole je hra ešte veľmi jednoduchá, pretože napr. osly alebo slony sa dajú veľmi ľahko napodobniť. S každým ďalším kolom sa však hra stáva zábavnejšou a napínavejšou napr. keď príde rad na ježkov, tuleňov ťavy alebo chobotnice. Kto má po 10 alebo 20 kolách najviac bodov, stáva sa celkovým víťazom, Táto hra je vhodná pre väčšie skupiny.

341. Stavíte sa, že…..?

Hráči: Traja a viac
Obsah: Cukríky a pod.

Hra je vhodná na dlhé cesty autom!

Táto hra je rovnako jednoduchá ako vzrušujúca. Predtým, než sa začne, každý hráč najprv potrebuje dostatočný počet sladkostí, ktoré slúžia ako stávka. Postupne každý hráč požiada všetkých ostatných, aby uzavreli stávku, ktorá sa týka cesty autom. napríklad: „Stavte sa, že v najbližšej minúte prejdeme pod mostom! Alebo: „Stavte sa, že nás o chvíľu predbehne mercedes! Hráči môžu odmietnuť ponúknutú stávku, ale musia prijať ďalšiu. Stávka je vždy určená hráčom, ktorý práve staví. Ak vsadí cukrík, všetci ostatní musia tiež vsadiť po jednom cukríku. Ak hráč svoju stávku prehrá,

musí každému dať (zaplatiť)jeden cukrík . Ale ak vyhrá, dostane od každého hráča jeden cukrík. V závislosti od presvedčenia a rizika možno stávku aj zvýšiť. Nakoniec vyhráva hráč, ktorý má najviac sladkostí. Príliš ľahké stávky sa nehrajú a nebudú uznané!

342. Mlčanie je zlato

Hráči: Traja a viac
Obsah: Nie sú potrebné žiadne pomôcky

V tejto hre nemusíte robiť nič, a to je presne ten problém! Na príkaz nesmie žiaden hráč vydať ani hlások alebo nejaký zvuk. Prvý hráč, ktorý naruší ticho, prehráva! Na prvý pohľad to znie veľmi jednoducho, ale v skutočnosti je to dosť ťažké. Mnohí hráči sa totiž po krátkom čase rozosmejú. Samozrejme, že robiť tiché grimasy, alebo iné "opičky" a tým "dráždiť spoluhráčov" k vydaniu zvukov je povolené. Musíte si však dávať pozor, aby ste vy sami nevydali žiaden zvuk. Mimochodom, zvuk je až potom zvukom, keď ho všetci zreteľne počujú! „Na miesta, pripravte sa, buďte ticho!" Môžete zorganizovať toľko kôl, koľko chcete.

343. Čo chýba?

Hráči: Traja a viac
Obsah: Desať kusov herného materiálu, látka

Táto hra patrí medzi takzvané Kimove hry. Jeden hráč je vedúcim hry, všetci ostatní hráči musia hádať. Najprv si vedúci hry vyberie desať rôznych kúskov z herného materiálu v hernej zbierke, napr. hracie figúrky rôznych farieb, jednotlivé karty, kocky, mikádo tyčinky atď. Tieto predmety sa bez pozerania sa ostatných hráčov rozložia na stôl a následne sa zakryjú látkou. Potom sú všetci hráči vyzvaní, aby si sadli k stolu. Vedúci hry teraz zdvihne látku na 1 - 2 minúty. Hráči teraz majú čas na zapamätanie si predmetov. Potom musia opäť odvrátiť zrak alebo odísť. Vedúci hry teraz odoberie jeden z predmetov a potom požiada všetkých, aby sa vrátili a opäť odokryje látku. Ten, kto prvý vie povedať, čo chýba, vyhral a môže začať nová hra. Ako obmena sa môže zvýšiť počet vecí, alebo sa skráti čas, potrebný na zapamätanie.

344. Výpoveď svedka

Hráči: Traja a viac
Obsah: Denná tlač, časopis alebo ilustrovaná kniha

Táto hra tiež patrí medzi takzvané Kimove hry. Jeden hráč je pánom hry, všetci ostatní hráči musia hádať. Vedúci hry pohľadá obrázok, fotografiu alebo ilustráciu z novín, časopisu alebo ilustrovanej knihy. Potom ho ukáže všetkým ostatným hráčom (tzv. svedkom) približne na dve minúty. Potom obrázok otočí a odloží. Teraz sa vyžrebuje hráč, ktorý musí obrázok opísať čo najlepšie. Čím viac detailov tým lepšie. Ako obmenu sa môžete dohodnúť aj na tom, že všetci hráči obrázok opíšu písomne. Kto je v tom najlepší po určitom čase (opisy sa čítajú nahlas, číta ich vedúci hry) vyhráva. Zaujímavé je tiež ukázať obrázok len veľmi krátko. Je to dobrý spôsob, ako otestovať pamäť a vnímavosť hráčov.

345. Ohmatanie

Hráči: Traja a viac
Obsah: Rôzne časti herného materiálu, tašky, papier a perá

Táto hra patrí medzi takzvané Kimove hry. Jeden hráč je pánom hry, všetci ostatní hráči musia hádať. Pán hry teraz vyberie približne 10 predmetov z hernej kolekcie, alebo si vyberie 10 predmetov z domácnosti. Tieto sú umiestnené do vrecka. Každý hráč teraz musí siahnuť do vrecka a predmety ochytať rukami. Potom si zapíše predmety na svojom papieriku a vrecko sa dostane k ďalšiemu hráčovi, ktorý urobí to isté. Keď všetci hráči preskúmajú obsah vrecka hra sa skončí. Teraz vedúci hry ukáže predmety. Kto ich uhádne najviac, vyhráva hru. Zaujímavou obmenou tejto Kimovej hry je je, že pán hry dá prvému hráčovi určitý počet hracích figúrok (ktoré majú všetky rovnaký tvar). Tento hráč teraz musí - podobne ako hráči po ňom - odhadnúť počet figúrok tým, že ich stlačí v dlaniach.

346. Pachový-Kim

Hráči: Traja a viac
Obsah: Rôzne voňavé predmety, Šatka na zaviazanie očí

Táto hra patrí medzi takzvané Kimove hry. Jeden hráč je pánom hry, všetci ostatní hráči musia hádať. Prvý hráč má zaviazané oči. Pán hry potom drží pod očami všetky druhy predmetov napr. kúsok mydla, jablko, kvet, parfum, chlieb, korenie, cibuľu, korenie, cibuľu alebo starú knihu. Hráč je na ťahu dovtedy, kým „neucíti" chybu. Potom je na rade ďalší hráč, ktorý, samozrejme, nesmel predmety vopred vidieť. Najlepší nos má hráč, ktorý uhádne najviac vecí za sebou Poznámka: Nikdy nedovoľte hráčom, aby použili štipľavé alebo nebezpečné vône

347. Cestujúci nábytok

Hráči: Traja a viac
Obsah: RHra by sa mala hrať v zariadenej miestnosti.

Táto hra je jednou z takzvaných Kim hier. Jeden hráč je pánom hry, všetci ostatní hráči musia hádať. Najprv si všetci hráči zapamätajú polohu alebo umiestnenie všetkého nábytku v miestnosti. To zahŕňa aj veci, ktoré sú na stole alebo zavesené na stene, napríklad obrázky a podobne. Čas na to by nemal presiahnuť 3 minúty. Potom všetci hráči opustia miestnosť a vedúci hry môže teraz zmeniť polohu alebo umiestnenie niektorého predmetu alebo kusu nábytku. Táto zmena by mala by byť jasne viditeľná. Všetci hráči sú teraz pozvaní dovnútra. Ten, kto objaví zmenu, je ďalším vedúcim hry. Tiež môžete skrátiť čas, ktorý je potrebný na poobzeranie s apo miestnosti, resp.dohodnúť, že sa zmení viac ako jeden predmet.

348. Dobre počúvajte!

Hráči: Traja a viac
Obsah: diktafón alebo prehrávač s nahrávaním

Táto hra je jednou z takzvaných Kim hier. Jeden hráč je pánom hry, všetci ostatní hráči musia hádať. Pán hry sa musí na túto hru pripraviť. .Predovšetkým potrebuje diktafón, alebo porehrávač ktorý má zabudovaný mikrofón. Pomocou tohto zariadenia nahrá asi 10 rôznych zvukov pred začiatkom hry. Každý zvuk by mal trvať maximálne 10 - 15 sekúnd. Keď sa všetci hráči zhromaždia, prehrá sa prvý zvuk. Prvý hráč, ktorý ho správne uhádne získava bod. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má na konci najviac bodov. Tip: Ak chcete zdokonaliť túto hru, môžete prezentovať aj hotové zvuky z tzv. zvukových CD, prípadne z nahrávok na internete. Zaujímavé sú aj rôzne zvuky vtákov

349. Kim s očami

Hráči: Traja a viac
Obsah: Noviny, časopisy, katalógy, nožnice

Táto hra je jednou z takzvaných Kimových hier. Jeden hráč je pánom hry, všetci ostatní hráči musia hádať. Pred začiatkom hry vystrihne pán hry oči slávnych ľudí z novín a časopisov, nalepí ich na kúsok papiera a napíše naň meno osobnosti na zadnú stranu. Potom prezentuje prvý obrázok očí. Hráč, ktorý ako prvý uhádne osobnosť, ktorej oči patria, získava bod. Potom sa ukáže ďalší obrázok očí. Kto má na konci najviac bodov, stáva sa víťazom hry.

350. Rozoznanie rúk

Hráči: traja alebo viac (čím viac, tým lepšie)
Obsah: Šatka na zaviazanie očí

Táto hra patrí medzi takzvané Kimove hry. Jeden hráč má zaviazané oči. Potom sa všetci ostatní hráči - jeden po druhom - postavia pred tohto

„slepca“ a nechajú si ochytať ruky. Zakaždým, keď „slepec“ ohmatá jeden pár rúk, musí povedať, komu patrí. Aj keď uhádne nesprávne, správne riešenie sa dozvie až na konci. Hráč, ktorý správne uhádol najviac párov rúk vyhral hru. Ako obmenu hry môžete hádať aj uši, nosy, nohy alebo vlasy. Dobre sa zabavte!

A teraz už veľa zábavy pri hraní!

1. Hâte-toi lentement

L'un des jeux familiaux les plus populaires.

Joueurs: Deux à quatre
Matériel: Plateau « Petits chevaux », pour chaque joueur, 4 pions de la même couleur, 1 dé

But du jeu :
Chaque joueur essaie d'être le premier à placer ses 4 pions sur les 4 cases d'arrivée grâce à un lancer de dé chanceux et à un tirage habile.

Préparation et déroulement du jeu :
Chaque joueur place ses 4 pions sur les cases de coin de la même couleur. Ensuite, chaque joueur lance un dé à tour de rôle. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de dés peut commencer. Tant que l'on n'a pas encore de pion en jeu, on peut lancer trois fois le dé pour obtenir un « 6 ». Chaque fois qu'un joueur obtient un « 6 », il peut mettre une figurine en jeu et relancer le dé. Avec le deuxième jet après le « 6 », la case de départ (« S ») doit être dégagée, c'est-à-dire que l'on déplace son pion d'autant de cases dans le sens de la flèche que l'on a lancé de points. Si l'on arrive sur une case déjà occupée par une figurine du concurrent, celle-ci peut être lancée. Elle est replacée sur sa case de coin et ne peut être remise en jeu que si la personne capturée obtient un « 6 ». Les pions du concurrent et du joueur peuvent être sautés, mais les cases sautées sont comptées. Les quatre cases marquées d'une étoile sont des bancs de repos. Les pions concurrents ne peuvent pas être capturés sur ces cases, mais peuvent être sautés à tout moment. Une figurine au maximum peut être placée sur un banc de repos.

Fin du jeu :
Le premier à placer ses 4 pions dans les cases d'arrivée remporte la partie. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer jusqu'à ce qu'ils aient eux aussi atteint l'objectif.

2. Hâte-toi lentement – 2 x 2

À deux, on est plus fort !

Joueurs: Quatre
Matériel: Plateau „Petits chevaux“, pour chaque joueur 4 pions de la même couleur, 1 dé

But du jeu :
Dans cette variante de « Petits chevaux », les deux joueurs assis en diagonale l'un en face de l'autre jouent ensemble et essaient de battre les deux autres joueurs.

Préparation et déroulement du jeu :
La mise en place des pions se fait comme dans « Petits chevaux (1) », les règles de base de ce jeu s'appliquent également - avec les modifications suivantes :
1. En principe, deux couleurs de jeu diagonalement opposées jouent ensemble en tant que partenaires. Les partenaires ne peuvent pas se jeter mutuellement dehors.
2. Si un concurrent oublie la possibilité d'être éjecté, il doit retirer sa propre pièce du jeu.
3. Deux partenaires peuvent s'asseoir ensemble sur les bancs de repos (cases en étoile) - mais seulement avec une figurine à la fois. Ces cases peuvent tout de même être ignorées par le concurrent.

Fin du jeu :
Le gagnant du jeu est le couple de partenaires dont les 8 pions ont atteint en premier les cercles d'arrivée.

3. Jeu du moulin

L'un des plus anciens jeux de société

Joueurs: Deux
Matériel: Tablier de jeu « Moulin » et 9 pions noirs et 9 pions blancs

But du jeu :
Former des « moulins » avec ses propres pions en les plaçant et en les déplaçant habilement, et prendre ainsi à l'adversaire suffisamment de pions pour que celui-ci ne puisse plus former son propre « moulin ». Une deuxième possibilité de gagner la partie est d'enfermer l'adversaire de telle sorte qu'il ne puisse plus se déplacer avec ses pions.

Préparation et déroulement du jeu :
Chaque joueur dispose de 9 pions d'une couleur. Au début, ils se trouvent en dehors du plateau de jeu. Le plateau de jeu présente 3 carrés l'un dans l'autre, dont les centres des côtés sont reliés entre eux. Il en résulte 16 lignes (de différentes longueurs) avec trois « points » chacune qui forment un "moulin" lorsqu'ils sont occupés par des pions de même couleur. Au total, il y a 24 points d'angle ou d'intersection. Au début, les deux joueurs posent chacun à leur tour un pion sur n'importe quel point libre du plateau de jeu, en commençant toujours par « Blanc ». (Tirer au sort les couleurs avant le jeu, changer après chaque partie !) Dès le placement, chaque joueur essaie de former un moulin en alignant 3 pions. L'adversaire essaie de l'empêcher en plaçant des pions entre eux. Si un joueur parvient malgré tout à former un moulin, il peut prendre un pion de son adversaire sur le plateau, mais pas d'un moulin fermé ! Le pion retiré du plateau est éliminé. Une fois que tous les pions ont été placés, on déplace un pion à tour de rôle d'un point à un autre. Lors du mouvement, on essaie également d'obtenir des moulins afin de pouvoir lancer les pions adverses. Les moulins existants sont ouverts en déplaçant un pion jusqu'au prochain point libre et fermés en ramenant le pion à son point de départ au prochain tour (ou plus tard). Lors de la fermeture d'un moulin, un pion adverse peut toujours être retiré. Lors de l'ouverture d'un moulin, il faut veiller à ce que l'adversaire ne puisse pas occuper le point abandonné ! Un double moulin est particulièrement efficace ! Dans ce cas, deux moulins situés l'un à côté de l'autre ou l'un au-dessus de l'autre ont un pion en commun, de sorte qu'à chaque déplacement de ce pion, l'un des moulins est fermé et l'autre ouvert en même temps. Un moulin à double sens est donc composé de 5 pierres.

Le saut
Dès qu'un joueur ne possède plus que 3 pions, il peut sauter, c'est-à-dire qu'il peut, lorsque c'est son tour, se poser sur n'importe quel point libre sans avoir à se déplacer progressivement. Cela facilite bien sûr le blocage d'un moulin adverse et aussi la création de ses propres moulins.

Fin du jeu :
Si un joueur qui ne possède plus que 3 pions perd encore un pion, il a perdu. L'adversaire a gagné et peut alors lui retirer tous ses pions. La tactique du jeu consiste à enfermer les pions de l'adversaire : On essaie de faire en sorte que l'adversaire ne puisse plus ouvrir un moulin qu'il a placé, ou on l'empêche de déplacer un pion. Car celui qui ne peut plus déplacer un pion a également perdu la partie. Ce type de défaite peut également se produire lorsque les 9 pions sont posés au début - lorsque l'on a enfermé son adversaire en le posant habilement.

4. Dames

Le jeu des châtelaines au Moyen-Âge

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

But du jeu :
Un duel stratégique dont le but est de capturer tous les pions de l'adversaire ou de l'enfermer et de le mettre ainsi hors de combat.

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, on tire au sort qui reçoit les pions blancs et qui reçoit les pions noirs. Ensuite, chaque joueur prend les 12 pions de sa couleur et les pose sur les 12 cases noires des trois rangées extrêmes de son côté du plateau de jeu. « Blanc » peut commencer la partie.

Le déplacement Chaque joueur tire à tour de rôle. Lors d'un mouvement normal, on peut avancer un de ses pions d'une case dans le sens oblique - toujours sur les cases noires. Les cases sur lesquelles se trouve un de ses pions ou un pion adverse ne peuvent pas être occupées. Avec un pion normal, on ne peut pas se déplacer en arrière.

La frappe de pions Si, lors du déplacement, on tombe sur un pion adverse derrière lequel se trouve une case vide (noire bien sûr), on peut sauter ce pion et l'enlever. On peut continuer à sauter et à capturer des pions aussi longtemps que les pions adverses se suivent avec un espace vide entre eux. Cela permet de capturer plusieurs pions adverses en un seul coup.

Important : **On ne peut pas sauter par-dessus ses propres pions !**

Obtenir une dame Celui qui atteint la rangée opposée de son adversaire avec un pion reçoit une dame. La caractéristique est que l'on pose un pion de sa couleur déjà retiré sur le pion en question. La dame est donc un « pion double ».

Que peut faire une dame ?
1.Lors d'un déplacement sur des cases noires libres, elle peut se déplacer en ligne droite aussi loin qu'elle le souhaite - en avant ou en arrière.
2.Elle peut capturer un ou plusieurs pions - comme d'habitude. Mais pour pouvoir capturer un pion, la dame peut aussi « s'approcher » de plus loin. C'est-à-dire qu'il peut y avoir plusieurs champs vides entre eux. Une dame ne peut donc être arrêtée pendant un tour que par deux pions adverses placés directement l'un derrière l'autre ou par le bord du plateau.
3. Cependant, une dame peut être capturée de la même manière qu'un pion normal.

Autres règles Si un joueur qui a avancé un pion ne voit pas qu'il pourrait sauter un pion de son adversaire, ce dernier peut lui enlever le pion sans problème.

Fin du jeu :
Le jeu se termine lorsqu'un joueur a pris tous les pions de son adversaire. Le joueur en question a alors gagné. Mais on peut aussi gagner en enfermant les pions de son adversaire de telle sorte qu'il ne puisse plus se déplacer.

Il est également possible d'obtenir une nulle (match nul) lorsque, par exemple, il ne reste plus qu'une dame à chaque joueur et qu'aucun des deux ne veut placer sa pièce de manière à ce qu'elle puisse être prise par l'adversaire.

5. Raubdame (Dame prédatrice)

Dames à l'envers.

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Dans cette variante du jeu de dames, à laquelle s'appliquent normalement les règles normales des dames, chaque joueur essaie de jouer ses pions de manière à ce que l'adversaire doive en capturer le plus souvent et le plus possible. Le premier qui n'a plus de pion est le gagnant.

6. Pyramidames

Qui reconstruit sa pyramide le plus rapidement ?

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 10 pions clairs et 10 pions noirs

Préparation et déroulement du jeu :
Les deux joueurs reçoivent chacun 10 pions de la même couleur et les posent sur le damier de la manière suivante :
Les noirs : A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 et D4.
Les blancs : B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 et E5.
Le jeu se déroule exclusivement sur les cases noires. Il s'agit de démonter sa pyramide coup par coup et de la reconstruire sur le côté opposé. On peut avancer de quelques cases ou sauter par-dessus ses propres pions ou ceux de l'adversaire, soit en un seul saut, soit en une série de sauts. Les pions sautés ne sont pas capturés, ils restent sur le damier.

Fin du jeu :
Le gagnant est celui qui a reconstruit sa pyramide en premier.

7. Räuberdame (Dame voleuse)

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Avant de commencer le jeu, les pions sont placés sur les cases sombres comme au jeu de dames. On se déplace ensuite à tour de rôle en direction oblique autour d'une case. Si l'on rencontre un pion adverse lors du déplacement et que la case derrière lui est libre, on peut le vaincre en le sautant. Il est également possible de vaincre plusieurs pions adverses, à condition qu'il y ait toujours une case libre entre eux. Il est également possible de sauter en zigzag. Les pions sautés ne sont pas retirés, mais restent sur le damier. Le but est d'arriver le plus rapidement possible avec ses propres pions sur les cases de départ de l'adversaire ou de l'encercler de telle sorte qu'il soit immobilisé.

8. Encerclement

Un combat passionnant sur le damier.

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Préparation du jeu :
La pose des pions se fait comme dans le jeu de dames normal, en 3 rangées de chaque côté du jeu, uniquement sur les cases sombres ; on ne prend pas ici en sautant des pions. Les joueurs ne se déplacent que d'une seule case à la fois.

Comment jouer :
Un ou plusieurs pions adverses doivent être enfermés de manière à ce qu'ils ne puissent plus se déplacer. Ils peuvent être retirés du damier lorsqu'il n'y a plus de possibilité de liaison avec leurs propres pions, c'est-à-dire lorsque seuls les pions de l'adversaire se trouvent tout autour et qu'il n'y a plus que le bord du damier pour les couvrir. Si un pion enfermé et ne pouvant donc plus être déplacé est encore adjacent à un de ses propres pions, il n'est pas encore considéré comme « terminé ».

Fin du jeu :
Le vainqueur est celui qui a réussi à prendre tous les pions de son adversaire en l'enfermant habilement.

9. Jeu de dames italien

La version italienne du jeu de dames.

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Préparation et déroulement du jeu :
Tout comme le jeu de dames allemand, ce type de jeu, connu à la fin du 16e siècle, consiste à placer 12 pions à la fois. Ici aussi, les pions ne peuvent se déplacer qu'en avant. Les règles supplémentaires suivantes s'appliquent toutefois :
1. Les dames ne peuvent être prises que par les dames adverses, mais pas par les pions simples - en avant et en arrière, bien sûr !
2. La capture est obligatoire ! Si plusieurs possibilités de capture existent, la règle suivante s'applique : Il faut toujours choisir le pion et le chemin qui permettent de capturer le plus de pions adverses.

10. Jeu de dame anglais

La version anglaise du jeu populaire.

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

Préparation et déroulement du jeu :
Ce qui est intéressant dans ce type de jeu de dames, c'est qu'ici, la dame ne peut pas seulement capturer en avant et en arrière sur les lignes obliques, mais elle peut aussi le faire sur les lignes horizontales et verticales. À part cela, les règles normales du jeu de dames s'appliquent.

11. Jeu de dames français

Dame curieuse !

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 12 pions clairs et 12 pions noirs

On pose ici aussi 12 pions comme dans le jeu de dames allemand. Ici aussi, les pions ne peuvent être déplacés qu'en avant. Toutefois : On ne peut capturer que des pions en arrière ! Les pions qui ont atteint la ligne de base ennemie sont transformés en dames qui peuvent se déplacer et capturer en avant et en arrière. À part cela, les règles normales du jeu de dames s'appliquent.

12. Hasami Shogi

Un charmant jeu de société japonais ancien.

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 8 pions clairs et 8 pions noirs

But du jeu :
Le joueur qui, le premier, place 4 pions en dehors de la ligne de base dans une rangée qui lui appartient, a gagné.

Préparation et déroulement du jeu :
Chaque joueur reçoit 8 pions de la même couleur et les pose sur les 8 cases de la première ligne du damier. Cette première rangée est la ligne de base.

On se déplace à tour de rôle, avec un pion dans une direction - vers l'avant, la gauche, la droite et aussi en arrière - mais jamais en diagonale comme au jeu de dames. On peut aussi se déplacer sur plusieurs cases dans une direction, à condition qu'elles soient libres. Il faut toutefois s'arrêter devant une case occupée. Si cette case est occupée par l'adversaire et que la case derrière est libre, elle peut être sautée au tour suivant - dans ce cas, on ne capture pas ! Chaque joueur essaie maintenant de former une ligne de quatre avec ses pions, tout en empêchant son adversaire de former une ligne de quatre. Une ligne de quatre peut être formée horizontalement, verticalement ou en diagonale. Toutefois, aucun des quatre pions ne doit se trouver sur la ligne de base ! Si l'on parvient à encercler un pion de l'adversaire avec quatre de ses propres pions (les cases voisines obliques ne sont pas concernées), ce pion encerclé peut être retiré du damier.

Fin du jeu :
Le joueur qui gagne la partie est celui qui parvient à former une ligne de quatre pions adjacents ou qui enlève au moins 5 pions à son adversaire.

13. Le loup et les moutons

Qui est le plus intelligent - le loup ou les moutons ?

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 4 pions clairs et 1 pion noir

Préparation et déroulement du jeu :
L'un des deux joueurs reçoit le pion noir. Il est le loup. L'autre joueur reçoit les quatre pions clairs. Il a les moutons. L'objectif des moutons est d'encercler le loup et de le rendre incapable de se déplacer. Le loup, quant à lui, essaie de briser la chaîne des 4 moutons. Les 4 moutons sont placés sur les 4 cases noires de la première ligne de jeu. Au début du jeu, le loup se trouve du côté opposé, sur la case d'angle noire de la première rangée. Le jeu se déroule uniquement sur les cases noires. Le loup peut commencer à piocher. En alternance, chaque joueur n'a qu'un seul tour, le joueur avec les moutons étant libre de choisir le pion avec lequel il effectue son tour. Le loup peut se déplacer en avant et en arrière, tandis que les moutons ne peuvent se déplacer qu'en avant. Sauter n'est pas autorisé. Le loup gagne s'il parvient à briser la ligne des moutons. Les moutons gagnent s'ils encerclent le loup de telle sorte qu'il ne puisse plus se déplacer.

14. Grenouilles et crapauds

Qui saute le plus habilement - les grenouilles ou les crapauds ?

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 3 pions clairs et 3 pions noirs

Préparation et déroulement du jeu :
La pose des pions se fait ainsi :
Les 3 pions clairs sont placés sur les cases D8 - D7 - D6, les 3 pions noirs sur les cases D3 - D2 - D1. On se déplace ensuite à tour de rôle, une case à la fois avec un pion. Les blancs commencent. Tant que c'est possible, on ne peut se déplacer qu'en avant, c'est-à-dire en direction de l'adversaire. Il est possible de passer par-dessus les pions adverses, mais seulement si l'on se trouve juste devant et que la case derrière est libre. Si le déplacement vers l'avant n'est plus possible, il faut se déplacer vers l'arrière ou sauter. Le gagnant est celui qui a occupé en premier les trois cases de départ de l'adversaire.

15. Dame d'angle

Également connu sous le nom de « Halma ».

Joueurs: Deux
Matériel: Damier ainsi que 9 pions clairs et 9 pions noirs

But du jeu :
Chacun essaie d'être le premier à occuper les 9 cases de coin noires de son adversaire avec ses pions.

Préparation et déroulement du jeu :
Le damier est posé de manière à ce que les deux joueurs aient chacun un coin avec une case noire devant eux. Les 9 pions sont placés sur les cases noires, à savoir : 1 pion dans le coin et 3 pions ou 5 pions sur les deux rangées précédentes. On déplace à tour de rôle un pion d'une case. Il est possible de se déplacer en avant et sur le côté, mais pas en arrière. Les cases claires et noires peuvent être occupées à volonté. Les pions adverses peuvent être sautés si la case qui se trouve derrière

16. Charade simple

Un jeu qui donne du pep à toutes les fêtes.

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: Papier et crayon

On peut certes jouer aux charades à deux, mais il est bien plus amusant d'avoir suffisamment de joueurs pour former deux groupes de taille égale. Chaque groupe imagine un nombre quelconque de mots (chien, neige, champignon, valise, etc.) et les écrit de préférence sur des petits papiers individuels. Ensuite, c'est au tour de chaque joueur de mimer les mots. Il est interdit de parler, d'écrire en l'air et d'utiliser ou de montrer des objets. Un mime du groupe A tire au sort un mot du groupe B. Il doit le présenter à sa propre équipe, qui doit le deviner dans un temps imparti. L'idéal est une minute. L'évaluation consiste à noter et à additionner les seconds nécessaires pour faire deviner les mots. L'équipe adverse, qui connaît le mot en question, ne révèle évidemment rien. Une fois le temps écoulé (que le mot ait été deviné ou non), une personne du groupe B joue à ses coéquipiers un

mot que le groupe A a imaginé et noté. Les mimiques et les gestes peuvent être exagérés et le jeu peut être très fantaisiste afin que les participants puissent deviner le mot le plus rapidement possible. Les devins doivent immédiatement et à haute voix crier à la ronde toutes les possibilités qui leur viennent à l'esprit. L'équipe qui a le mieux joué et deviné à la fin a gagné ! Amusez-vous bien avec ce jeu amusant, qui convient parfaitement à de grands groupes de 8 à 16 personnes.

17. Double charade

Le genre le plus populaire de ce jeu classique.

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: Papier et crayon

Cette charade se joue selon les mêmes règles que la « charade simple ». Seuls les mots à deviner sont plus compliqués. Seuls des mots composés peuvent être utilisés. Pour cela, il faut déterminer au préalable si l'on prend un certain nombre de parties de mots ou si le nombre peut varier à volonté.

Quelques exemples :

Deux parties de mots : étagère murale, mot-clé etc.
Trois parties de mots : billet d'enfant, envie d'agir etc.
Quatre parties de mots : couteaux pour coupe-papier, vitres à isolation thermique etc.
Pour ce faire, le « mime » peut indiquer avec ses doigts la partie du mot qu'il est en train de présenter, s'il joue le terme en pièces détachées. De petites aides telles que des hochements de tête lorsqu'une partie du terme a été devinée ou d'autres gestes appropriés sont autorisés. Cela demande un peu d'effort, mais c'est encore plus amusant !

18. Charade des proverbes

C'est là que les choses se corsent !

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: Papier et crayon

Les joueurs doivent encore mieux mimer lorsqu'il s'agit de jouer des phrases entières. Il peut s'agir de Proverbes (Le monde appartient à ceux qui se lèvent tôt, Celui qui creuse la fosse...), Débuts de chansons (Parce que, Papaoutai...), titres de livres connus (L'île au trésor, Le Guide du voyageur galactique...), Pièces de théâtre (Roméo et Juliette, Le Freischütz...) ou Films (Autant en emporte le vent, Babe, le cochon...). Pour le reste, la charade conserve les règles de la forme de base. Amusez-vous bien à inventer, à jouer et à deviner !

19. Courses de chevaux

Le classique !

Joueurs: Deux à quatre
Matériel: Plateau de jeu « Courses de chevaux », un pion par joueur, 1 dé

Jusqu'à quatre personnes peuvent participer à ce jeu de société très apprécié. Chaque joueur reçoit un pion comme unités de comptage et le place sur la case de départ. Chaque cavalier reçoit son numéro de départ en numérotant les différentes pistes de 1 à 4, de l'intérieur vers l'extérieur. Le vert a 1, le jaune 2, le rouge 3 et le bleu 4. On lance le dé dans l'ordre des numéros de départ et les chevaux avancent d'autant de cases que de points lancés. Si un cheval arrive sur une case avec un obstacle, le joueur concerné doit se conformer aux instructions de jeu. Si moins de 4 personnes jouent, il est recommandé qu'un joueur fasse courir 2 ou même 3 chevaux pour lui ; il lance alors une fois le dé pour chacun de ses chevaux.

La signification des cases :

Case de départ : Les chevaux ne peuvent prendre le départ que si leur propre numéro de dossard est lancé. (On peut aussi omettre cette règle après accord commun).

Case 6 : Le cheval s'effraie devant le premier obstacle et s'échappe ! Retour à la case départ !
Case 19 : Le jockey passe bien l'obstacle et peut avancer jusqu'à la case 27.
Case 31 : Le cheval est tombé ! Tous les autres chevaux passent ! Si le cheval est déjà en dernière position, le joueur passe une fois son tour avec le dé.
Case 42 : Le cheval saute trop court et ne franchit pas le mur. Retour à la case 32.
Case 52 : C'était un saut magnifique ! Avancez jusqu'à la case 57 !
Case 58 : Le cheval s'effraie devant le dernier obstacle. Nouvelle tentative à partir de la case 53 !

Ce jeu peut être complété par un totalisateur, c'est-à-dire une activité de paris, de sorte que toutes les personnes présentes à ce moment-là puissent participer. Un bookmaker est mis en place et inscrit dans un tableau les montants individuels de chaque pari. Les paris sont placés sur le cheval qui a le plus de chances de gagner.

Indépendamment de l'organisation des paris, on procède alors à la course de chevaux. Après le jeu, le montant total est réparti entre le ou les parieurs les plus performants au prorata des sommes qu'ils ont versées.

20. La noce des oiseaux

Un jeu populaire.

Joueurs: Deux à quatre
Matériel: Plateau de jeu « Les noces des oiseaux », 1 dé par joueur, un pion par joueur

Préparation et déroulement du jeu :
Ce jeu est inspiré de la célèbre chanson populaire. Jusqu'à quatre personnes peuvent participer au jeu. Chaque joueur reçoit un pion. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé au dé peut commencer.

Le jeu commence à la case no 1.
« L'alouette et le pinson ont voulu se marier... »

La signification des cases :

N° 5 Enflammé par l'amour de la mariée, l'oiseau se rend maintenant à la mairie. Pour les frais d'écriture dans le local, verse un timbre dans la caisse ! (On peut aussi utiliser des centimes ou des allumettes comme unités de comptage.)
N° 10 Les petits voient ce qui se passe là-bas et chantent vite une chanson d'adieu. Toi aussi, tu dois chanter une petite chanson, sinon ta pierre ne pourra pas continuer à sauter. « Le merle était l'épouse, il portait une couronne de losanges... L'alouette, l'alouette, elle mène la mariée à l'enclos ».
N° 17 Le cortège nuptial s'approche lentement, Les demoiselles d'honneur mènent la danse. Tu dois attendre ici, chère enfant, jusqu'à ce qu'elles soient toutes passées. « Le coq de bruyère, le coq de bruyère, c'était le digne monsieur l'aumônier... ».
N° 22 C'est d'un pas digne que Monsieur le curé accompagne aujourd'hui les jeunes mariés. Fais trois fois le tour de la table, d'un pas lourd : boum - boum - boum.
N° 24 Le sonneur de cloches tire sur la corde de la cloche, le temps ne lui est pas compté. Ici, le joueur est tiré par le nez par tout le monde, sans mentir ! « Le pivert prépare le repas de noces et mange les meilleurs morceaux de tous les... ».
N° 27 L'oiseau fait une bonne soupe et y met beaucoup de vers. Tu dois te coucher par terre et te déplacer comme un petit ver ! « Les oies et les canards, c'était les musiciens... ».
N° 31 Avec la flûte, le violon et l'harmonica, ils jouent leur joyeux tralala. Si tu ne peux pas siffler une chanson, tu dois sortir un timbre de ta poche. « Le paon à la queue fière mène la mariée à sa première danse... ».

N° 36 Vous pouvez voir sur cette photo comment les paons marchent avec grâce. Tu peux avancer jusqu'à la 39, mais pas plus loin, ce serait trop laborieux. « Le hanneton, le hanneton, il fait bien des plaisanteries... ».

N° 40 C'est lui qui rit le plus, l'avorton, en le regardant dans les yeux. Il faut que tu racontes une petite blague, vous autres, vous riez tout le temps. « La huppe, la huppe, elle offre un pot de fleurs à la mariée... »
N° 44 Les fleurs sont d'un rouge éclatant, la mariée est à moitié morte de joie. Et comme les fleurs sont si belles, tu dois aller à 29. « Le Uhuhu, le Uhuhu, il ferme les volets... ».
N° 48 Les jeunes mariés sont maintenant seuls dans leur petite chambre silencieuse. Le couple ne veut pas être dérangé, alors, va à 41. Le coq a chanté « Bonne nuit » et la lampe s'est éteinte... ».
N° 50 Le jeu est terminé, vous pouvez partir : Vous ne pouvez rien voir dans le noir. Celui qui arrive le premier à la 50e place, reçoit presque toute la caisse.

21. Trictrac

Un jeu bien connu du Moyen Âge.

Joueurs : Deux
Matériel : Un plateau de backgammon, 2 dés et 15 pions noirs et 15 pions blancs pour les deux joueurs.

But du jeu :
Il s'agit de faire passer les 15 pions par-dessus les 24 pointes du plateau de jeu afin d'être le premier à les ressortir du côté opposé.

Préparation et déroulement du jeu :
Le plateau de jeu est posé et chacun des deux joueurs reçoit 15 pions, qui se trouvent au début en dehors du plateau de jeu. On lance maintenant les dés à tour de rôle. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points peut commencer. Comme les joueurs sont assis face à face, l'un joue ses pions de 1 à 24, l'autre de 24 à 1. Les deux dés sont toujours lancés en même temps. Les pions sont placés en fonction du nombre de points indiqué par le dé : Par exemple, si un « 2 » et un « 5 » tombent, un pion est placé sur la 2e flèche et un pion sur la 5e flèche. Dans le cas d'un double (les deux dés montrent le même nombre de points), ce ne sont pas seulement les points situés en haut qui comptent, mais aussi ceux situés en bas. Dans ce cas, 4 pions peuvent être mis en jeu. Par exemple, dans le cas d'un double 6, 2 pions sont posés sur la 6e flèche et 2 pions sur la 1e flèche. De plus, après un double, il est possible de lancer le dé une deuxième fois. Il n'y a pas de limite au nombre de pions de la même couleur qui peuvent être placés sur une flèche. Deux pions ou plus sur une même flèche forment une bande. Un pion occupé par une bande ne peut pas être occupé par l'adversaire. Elle peut toutefois être comptée et sautée. Si un joueur a plusieurs bandes à la suite, celles-ci forment un pont. Un tel pont peut, en fonction de sa taille, être extrêmement gênant pour l'adversaire, car il se peut qu'il ne puisse pas sauter par-dessus ce pont avec des nombres de points faibles. Lorsqu'un joueur a placé tous ses pions, il peut avancer en direction de l'objectif, l'un en direction de la case 24, l'autre en direction de la case 1. Il est libre d'additionner les points des deux dés et d'avancer avec un seul pion, ou d'avancer d'un pion pour chaque dé. Important ! Lorsque l'on déplace 2 pions, c'est en principe le chiffre le plus bas qui doit être déplacé en premier. Par exemple, si l'on ne peut pas déplacer un « 2 » et un « 5 » parce que la case correspondante est occupée par l'adversaire, le « 5 » est également perdu ! En revanche, si l'on peut tirer le « 2 » mais pas le « 5 », seul le « 5 » est perdu. Il en va de même pour le double. Le côté inférieur du double ne peut pas être tiré si le côté supérieur n'a pas été entièrement utilisé. Si le côté supérieur peut être entièrement tiré, le côté inférieur ne doit pas être entièrement utilisé. Si, lors de la pose ou du déplacement, on tombe sur une flèche sur laquelle se trouve déjà un pion adverse, celui-ci peut être capturé et remplacé par un de ses propres pions. Il est également possible de capturer plusieurs pions adverses en un seul coup. Par exemple, si un « 2 » et un « 6 » sont lancés et qu'il y a un pion adverse sur la deuxième et la sixième case (en partant de son propre pion), les deux pions peuvent être retirés du terrain. Si un joueur possède ses propres pions capturés qui se trouvent en dehors du terrain, il ne peut pas avancer avec un autre pion tant qu'il n'a pas remis en jeu les pions capturés.

Fin du jeu :
Lorsque tous les pions sont arrivés après un certain temps dans le dernier quartier du plateau de jeu (19-24 ou 6-1), le jeu commence. Les 15 pions sont « joués » exactement à l'inverse de la mise en place. Le premier à avoir joué tous les pions a gagné la partie.

22. Taïga

La version russe de Trictrac.

Joueurs : Deux
Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Préparation et déroulement du jeu :
Les règles du trictrac normal s'appliquent avec les modifications suivantes : Lorsqu'un joueur a posé 2 pions, il peut choisir de déplacer immédiatement ou d'ajouter des pions supplémentaires. Si un pion est capturé, il doit d'abord être replacé avant de pouvoir continuer à se déplacer avec les pions restants. Toutes les autres règles du jeu comme la mise en place, le déplacement, la capture, etc. restent identiques à celles de trictrac.

23. Trictrac long

Les deux marchent dans la même direction !

Joueurs : Deux
Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Une variante du trictrac normal est le trictrac dit long. Dans ce cas, les deux joueurs commencent à la case 1 et jouent jusqu'à la case 24. Toutes les autres règles du jeu, telles que la pose, le déplacement, la capture, la règle de la passe et le jeu, correspondent à celles du jeu décrit ci-dessus.

24. Tocadille

Une autre variante du jeu de Trictrac.

Joueurs : Deux
Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Préparation et déroulement du jeu :
Le jeu est similaire à celui de Trictrac. Tous les pions se trouvent d'abord en dehors du plateau de jeu. Le double n'est que simple (donc seulement les points supérieurs visibles). Après chaque double, on lance à nouveau les dés. Aucune bande ne peut être formée du côté de son propre engagement. Les flèches 12 et 13, appelées « coins de repos », font exception à cette règle. Il peut y avoir autant de pions que l'on veut sur ces coins de repos, mais jamais un seul. Un coin de repos ne peut donc être occupé que par un seul pion. Un joueur ne peut en principe pas entrer dans le coin de repos du côté adverse (le coin de repos étranger). Mais s'il obtient un résultat qui lui permet d'occuper le coin de repos adverse, il peut retirer un point de chaque dé et entrer dans son propre coin de repos. (Mais ceci uniquement s'il ne peut pas entrer dans son propre coin de repos avec un autre pion). Les pions capturés ne sont pas retirés du tablier, mais marqués par des timbres. Ainsi, si l'on frappe un seul pion adverse, celui-ci reste sur sa position et un seul pion de dame est placé comme timbre au pied de la 1ère flèche. À chaque nouveau pion capturé, le timbre est avancé d'une flèche. Il est également possible (comme pour Trictrac) de capturer plusieurs pions adverses. Dans ce cas, les points correspondants peuvent être marqués avec le timbre. Le premier qui atteint la 12e flèche avec son timbre a gagné. Si l'adversaire n'a pas encore dépassé la 6e flèche, le gain compte double. En revanche, si l'adversaire n'a pas encore dépassé la 3e flèche, on compte triple, et s'il n'a pas encore de marque sur le plateau, on compte quadruple.

25. Zigzag

Joueurs : Deux
Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Dans ce jeu, les joueurs lancent alternativement les deux dés. La mission de chaque joueur est de placer le plus rapidement possible ses 15 pions sur les 6 premières cases pointues.

Example : Au premier lancer de « 3 » et « 5 », le joueur place un pion sur la 3e et la 5e case. L'adversaire lance alors « 3 » et « 6 ». Il peut maintenant rendre le pion adverse de la case 3 à son propriétaire et placer son 1er pion sur la case 3 et son 2e pion sur la case 6. Tant qu'un pion isolé se trouve sur une case, il n'est pas protégé. L'adversaire essaie de faire sortir de tels pions et d'occuper ces cases avec un pion, mais si possible avec deux pions, car une case avec au moins deux pions de la même couleur ne peut plus être attaquée par l'adversaire. Si les deux dés ont le même nombre de points (double), la même case peut être occupée par deux pions. Une case peut contenir autant de pions de la même couleur que l'on veut. Lorsque les 15 pions ont été placés sur les 6 premières cases, ils avancent du nombre de points lancés, par exemple si le lancer est un « 3 » et un « 5 », un pion avance de 3 cases et l'autre de 5. Cependant, un seul pion peut avancer de 8 cases. Lorsque les 15 pions sont ainsi arrivés sur les 6 dernières cases, on commence à sortir ses propres pions. Par exemple, si des pions sont encore assis sur la cinquième et dernière case et qu'un « 3 » et un « 6 » sont lancés, le joueur peut avancer de 3 cases avec le premier pion de la cinquième et dernière case, tout en retirant le deuxième pion du jeu. La contraction des nombres des points lancés n'est pas autorisée sur les 6 dernières cases. Un pion éliminé doit toujours être remis en jeu par son propriétaire et la sortie de ses propres pions reste interrompue jusqu'à ce que les pions éliminés soient replacés sur l'une des dernières cases. Le premier à avoir sorti tous ses pions est le vainqueur. En bloquant judicieusement et en déplaçant ses pions de manière réfléchie, l'adversaire peut être très gêné.

26. Revertier

Un peu plus difficile, mais aussi plus passionnant que trictrac !

Joueurs : Deux
Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Revertier se joue également comme trictrac dans les coups principaux. Toutefois, lors de la mise en place, tous les pions sont d'abord posés sur la première flèche. Mais comme (comme pour la tocadille) aucune bande ne peut être construite de son côté, à l'exception des haies, la mise en place des pions capturés est particulièrement difficile. Il faut toujours trouver des cases libres à insérer. Sinon, les règles du trictrac s'appliquent.

27. Backgammon

La forme anglo-saxonne du trictrac.

Joueurs : Deux
Matériel : Tablier de backgammon, 2 dés, 15 pions de dames noirs et 15 pions de dames blancs

Chez nous, le jeu « trictrac » n'est pas très connu. En général, nous l'appelons « backgammon ». Le backgammon se distingue du trictrac essentiellement par la mise en place des pions.Au backgammon, les pions ne sont pas placés en lançant les dés, mais avant le début de la partie, ils sont disposés sur le plan de jeu selon le schéma suivant :

Le joueur A place
2 pions sur la flèche 1
5 pions sur la flèche 12
3 pions sur la flèche 17,
5 pions sur la flèche 19.

Le joueur B place
2 pions sur la flèche 24
5 pions sur la flèche 13
3 pions sur la flèche 8,
5 pions sur la flèche 6.

La suite du jeu est identique à celle de trictrac (n° 21).

28. Le 10 000

Qui sera le premier à atteindre le chiffre magique ?

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 5 dés, papier et crayon pour noter les scores

But du jeu :
Il s'agit d'obtenir 10.000 points le plus rapidement possible - en modifiant bien sûr les valeurs des dés.

Préparation et déroulement du jeu :
Les dés sont lancés à tour de rôle avec 5 dés. Le gagnant d'une partie est le premier à atteindre 10 000 points. Les valeurs des dés suivantes s'appliquent

Le „1"	=	100 points
Le „5"	=	50 points
3 x „1"	=	1000 points
3 x „2"	=	200 points
3 x „3"	=	300 points
3 x „4"	=	400 points
3 x „5"	=	500 points
3 x „6"	=	600 points

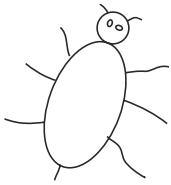
Grande rue* = 2000 points

*) Les 5 dés indiquent des chiffres dans une séquence, par exemple 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6. Chaque joueur a jusqu'à trois lancers par tour. Après chaque lancer, il doit décider quels sont les dés qu'il laisse sur place et ceux avec lesquels il continue à jouer. Les dés laissés sur place ne peuvent pas être repris lors du 2e ou du 3e lancer. Après le 3e lancer, les points sont comptés (par exemple, 3 x 4 = 400 ; 1 x 1 = 100, les points individuels ne sont pas comptés ; cela donne un total de 500 points pour ce tour).

Fin du jeu :
Le premier à atteindre ou à dépasser le nombre de 10 000 a gagné. Le jeu est terminé.

29. Jeu des poux

Lancez les dés et dessinez !



Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, un crayon et du papier pour chaque joueur

But du jeu :
Le premier à avoir dessiné le pou est le gagnant du jeu.

Préparation et déroulement du jeu :
Au milieu de la table tous les joueurs disposent comme modèle de l'illustration suivante du pou, qui peut être dessinée exactement à partir de 13 traits. Chaque joueur choisit un chiffre entre 1 et 6 et le note sur son bloc-notes. On lance alors les dés à tour de rôle, chaque joueur ayant droit à un jet. Si un joueur lance le numéro qu'il a choisi, il peut dessiner d'un trait sur son bulletin l'une des 13 parties du pou, d'abord le tronc, puis la tête, les yeux, les antennes, les pattes et enfin la queue. Le premier à avoir complété son pou gagne la partie.

30. Yahtzee/Yam's

...le jeu de dés « casse-tête ».

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 5 dés, feuilles de score, crayons, gobelets à dés

But du jeu :
Il s'agit de réaliser avec les 5 dés les combinaisons indiquées dans le tableau du bloc fourni (yam's).

Préparation et déroulement du jeu :
Avant de jouer, chaque joueur reçoit une feuille de score avec un tableau. S'il n'y a plus de feuilles, il est possible de se procurer un nouveau bloc. Chaque joueur reçoit donc un tableau et y appose son nom. On joue 13 manches, car il y a 13 combinaisons différentes à trouver d'après le tableau. Chaque joueur peut lancer le dé trois fois de suite par tour. Après chaque lancer, il doit décider quels dés et combien il en laisse « debout ». Si le premier lancer est parfait, il n'est évidemment pas nécessaire de relancer le dé. Les dés qui restent sur place ne peuvent pas être repris. La combinaison de dés obtenue à chaque tour après trois lancers maximum doit être inscrite par le joueur dans une des 13 cases de sa feuille de score. Dans la **moitié supérieure** (6 cases), seuls les chiffres indiqués comptent. Par exemple, si un joueur a obtenu 3 fois le « 6 », 1 fois le « 1 » et 1 fois le « 4 », il ne compte que les six. Il inscrit donc 18 points dans la case « 6 ». Il pourrait toutefois également inscrire la combinaison mentionnée dans la case « Brelan » de la **moitié inférieure.** Ensuite, les deux nombres restants (1 + 4) seraient ajoutés aux 18 points, ce qui donnerait 23 points dans la case « Brelan ». Surtout au début, il y a généralement plusieurs possibilités d'inscrire une combinaison dans le tableau. Cependant, si une case du tableau est occupée, l'entrée en question ne peut plus être corrigée, même si l'on avait un meilleur jet pour cela plus tard. Si une combinaison lancée ne peut être inscrite dans aucune des 12 premières cases, le joueur a la possibilité, une fois, grâce à la 13e case « Chance », d'inscrire simplement la somme des 5 dés. Cette possibilité n'existe toutefois qu'une seule fois. En effet, si cette case est également occupée, il ne reste plus que la possibilité de barrer une case encore libre, c'est-à-dire d'inscrire 0 point.

Voici l'explication des différentes cases :

Case 1 – 6 :
Ici, seuls les points mentionnés sont pris en compte.
Les dés restants ne sont pas pris en compte.

Exemple :
Combinaison : 2-2-2-1-4
Compté : 3 x 2 = 6 (Le « 1 » et le « 4 » ne comptent pas)
Inscription : 6 points dans la case « 2 ».

Case « Brelan »
Pour cela, il faut avoir 3 dés identiques dans la combinaison. Les deux autres dés comptent aussi.

Exemple :
Combinaison : 5-5-5-2-6
Compté : 3 x 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23
Inscription : 23 points dans la case « Brelan ».

Case « Carré » :
Pour cela, il faut obtenir 4 dés identiques. Le cinquième dé est ajouté.

Exemple :
Combinaison : 4-4-4-4-6
Compté : 4 x 4 = 16/16 + 6 = 22
Inscription : 22 points dans la case « Carré » .

Case « Full » :
Il faut n'importe quel brelan et deux dés de même valeur. Valeur fixe : 25 points.

Exemple :
Combinaison : 1-1-1-4-4
Inscription : 25 points dans la case « Full ».

Case « Petite suite » :
4 dés doivent être atteints ici dans l'ordre numérique. Le cinquième dé est sans importance.
Valeur fixe : 30 points. Il n'y a que trois possibilités :
Combinaisons : 1-2-3-4 / 2-3 4-5 / 3-4-5-6
Inscription : 30 points dans la case « Petite suite ».

Case « Grande suite » :
Les 5 dés doivent ici être atteints dans l'ordre numérique. Valeur fixe : 40 points. Il n'y a que deux possibilités :
Combinaisons : 1-2-3 4-5 et 2-3-4-5-6
Inscription : 40 points dans la case « Grande suite ».

Case « Yam's » : Cette case est la plus difficile à occuper, car qui parvient à lancer 5 dés identiques ? La joie est d'autant plus grande lorsqu'on réussit un tel coup de maître. Pour un lancer avec 5 fois le même nombre de points (quel qu'il soit), on peut inscrire 50 points dans la case « Yam's ».

Case « Chance » : Ce champ de manœuvre devrait être conservé aussi longtemps que possible. Comme mentionné, il suffit ici de faire la somme de tous les dés et d'inscrire le résultat.

Encore une remarque : Si un joueur obtient 63 points ou plus dans l'ensemble des six premières cases, un bonus (une prime) de 35 points lui est attribué. En additionnant les points de la moitié supérieure et de la moitié inférieure, on obtient le total final. Qui a obtenu le plus de points ? Il est le gagnant du jeu.

Fin du jeu :
Après un nombre de jeux convenu au préalable (avec 13 tours chacun), le vainqueur général est déterminé.

31. Chicago 1

Un jeu de dés bien connu et apprécié.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 5 dés, bloc-notes, crayon

But du jeu :
À Chicago, le joueur qui obtient en premier la somme de 1000 points gagne.

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, on établit une liste de tous les joueurs, dans laquelle on note les points obtenus. À Chicago, le « 1 » compte pour 100 points, le « 6 » compte pour 60 points. Tous les autres points sont comptés normalement. Chaque joueur a droit à un maximum de 3 lancers par tour. Pour cela, il peut utiliser trois fois de suite les 5 dés, mais il peut aussi « laisser » des dés favorables et ne continuer qu'avec les dés restants. Toutefois, les dés qui restent debout ne peuvent pas être repris. Si le premier joueur d'un tour pense avoir déjà assez de points après 2 lancers ou même après le 1er lancer, il peut s'arrêter. Les joueurs suivants n'ont alors également que deux ou un seul lancer - comme le premier joueur. Un nouveau tour est ouvert par le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, de sorte que chacun à son tour peut indiquer une fois le nombre de lancers d'un tour. Chaque joueur est crédité des points qu'il a obtenus ou les ajoute à son score du premier tour. Le premier à obtenir 1000 points a gagné. La règle supplémentaire suivante s'applique également : Si un joueur obtient 2 six au premier lancer, il peut transformer un « 6 » en « 1

32. Chicago 2

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, un nombre convenu à l'avance de feutres de bière ou autres

Chicago n°2 est l'un des jeux de dés les plus populaires. Le nombre de participants est illimité. Les dés sont lancés à tour de rôle. Chaque joueur a au maximum trois lancers ouverts. Toutefois, si le premier joueur d'un tour obtient une somme de dés relativement élevée lors de son premier ou deuxième lancer, tous les joueurs suivants de ce tour ne peuvent lancer qu'une ou deux fois les dés. Le joueur ayant obtenu la plus petite somme aux dés lors d'un tour reçoit un feutre de bière. En revanche, il est le premier à lancer le dé pour le tour suivant. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les feutres de bière soient répartis. À partir de ce moment, le « lancer le plus haut » d'une manche donne un feutre de bière au « lancer le plus bas ». Celui qui possède tous les feutres à bière à la fin a perdu la partie. La

valeur des points obtenus par le dé est la suivante : Un « 1 » = 100, un "6 » = 60, tous les autres points comptent selon leur valeur normale. Le lancer le plus élevé possible est donc 300 (3 x le « 1 »). Ce lancer n'est surpassé que par un « lancer de Chicago » - un 4, un 5 et un 6. Ce lancer ne peut pas être surpassé.

33. Kinito

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, gobelets à dés, feutres à bière

« Kinito » se joue de manière similaire à "Chicago n°2". La seule différence est que, d'une part, il n'y a pas de « lancer de chicago » et que, d'autre part, le joueur ne montre pas les points qu'il a lancés. Il a la possibilité de « mentir » à son « suiveur ». Le nombre lancé doit toujours être surpassé par le joueur suivant. S'il ne peut pas le faire, il « mentira » sur un chiffre plus élevé. Il remet à son successeur, sur un feutre à bière, les dés recouverts du gobelet à dés. Le joueur suivant « croit » alors et essaie à son tour (sans avoir regardé les dés auparavant) de lancer un chiffre plus élevé, ou bien il veut « voir ». Si le nombre de dés indiqué est correct et que le joueur n'a pas « menti », le joueur suivant (celui qui voulait « voir ») reçoit un feutre de bière et commence un nouveau lancer. Mais si le joueur a « menti », il reçoit le feutre de bière et recommence. Ici aussi, le perdant est le participant qui possède tous les feutres à la fin.

34. Vingt-et-un

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés

Ce jeu de dés est une variante de « Quinze ». Le gagnant est celui qui atteint exactement 21 points ou qui obtient la valeur la plus élevée en dessous. Le premier tour se joue avec 3 dés, le deuxième tour avec 2 dés, et au troisième tour, on lance 1 dé. Celui qui obtient plus de 21 points est éliminé.

35. Jeu à cinq

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés

Chaque joueur a droit à 10 lancers au maximum. Il s'agit d'obtenir le plus tôt possible exactement 5 points avec les 3 dés. Le gagnant est celui qui y parvient avec le moins de lancers.

36. Vabanque

Lancer les dés et calculer.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 5 dés, un crayon et un bloc-notes, la même somme d'unités de compte pour chaque joueur (par ex. centimes, allumettes, jetons ou autres).

But du jeu :
Chaque joueur essaie de relier entre eux cinq points lancés successivement à l'aide des quatre opérations arithmétiques de base, de manière à obtenir le résultat le plus élevé possible.

Préparation et déroulement du jeu
En lançant le dé pour obtenir le chiffre le plus élevé, on désigne un joueur qui sera le premier à prendre la « banque ». Chaque joueur donne sa mise de 20 unités de comptage au « banquier ». Celui-ci commence alors à lancer les dés à tour de rôle pour chaque joueur, en faisant rouler un dé après l'autre sur la table. Le joueur pour lequel le « banquier » lance le dé doit essayer d'obtenir le meilleur score possible en utilisant les quatre opérations de base. Toutefois, il ne peut additionner, soustraire, multiplier et diviser qu'une seule fois à la fois, l'ordre n'ayant aucune importance.

Voici un exemple de jeu :
Le « banquier » lance le premier dé « 4 » et le second « 2 ». Après le deuxième lancer, le joueur décide quel type de calcul doit être utilisé entre les deux nombres - il multiplie les deux nombres et obtient ainsi 8 (4 x 2). Au troisième lancer, le « banquier" atteint le "6 », que le joueur ajoute après une courte réflexion : 8 + 6 = 14.
(Pour le quatrième lancer, il ne reste plus au joueur que les opérations arithmétiques « soustraire » et « diviser » !) Le quatrième lancer rapporte un « 4 », que le joueur soustrait : 14 – 4 = 10. Enfin, ce résultat doit être divisé par la valeur du cinquième lancer, un « 2 », ce qui donne le résultat « 5 ». Le « banquier » note le chiffre « 5 » dans une liste de joueurs établie au départ pour le joueur concerné et commence le même jeu avec le joueur suivant.

Celui qui a obtenu le résultat final le plus élevé à la fin de la manche peut prendre la mise totale. Il est le gagnant de la manche. Une nouvelle manche commence avec un nouveau « banquier ».

37. Max et Moritz

Lancer et défausser.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, gobelet à dés, 28 allumettes, jetons, etc.

Deux personnes ou plus peuvent jouer. Il faut 3 dés, le gobelet à dés et 28 unités de comptage (par ex. des centimes, des allumettes ou des jetons). Le jeu se compose de deux parties. Pendant le « lancer de dé », il faut faire des combinaisons élevées pour ne pas avoir à prendre des unités de comptage. Lors du « défaussement », il faut également atteindre des combinaisons plus élevées afin de se débarrasser rapidement des unités de comptage. Et voilà comment on joue : Avant le début du jeu, les 28 unités de comptage sont placées au milieu de la table. Les joueurs lancent ensuite les dés à tour de rôle avec le gobelet à dés, chaque joueur ayant droit à 3 lancers maximum par tour. Il peut « laisser » des dés favorables après le premier ou le deuxième lancer, mais ceux-ci ne peuvent plus être repris par la suite. S'il obtient déjà une bonne combinaison après le 1er ou le 2e lancer, il n'a pas besoin d'effectuer tous les lancers. Les combinaisons suivantes peuvent être obtenues à partir des trois dés : (Les dés les plus élevés peuvent toujours être placés au début !)

Combinaison	Désignation	Valeur
6-6-6	Max et Moritz	12
5-5-5	La veuve Bolte	11
4-4-4	Tailleur Bouc	10
3-3-3	Herr Lämpel	9
2-2-2	L'oncle Fritz	8
1-1-1	Paysan Mecke	7
De 6-6-5 à 6-1-1	Numéro de maison supérieur à 600	6
De 5-5-4 à 5-1-1	Numéro de maison supérieur à 500	5
De 4-4-3 à 4-1-1	Numéro de maison supérieur à 400	4
De 3-3-2 à 3-1-1	Numéro de maison supérieur à 300	3
De 2-2-1 à 2-1-1	Numéro de maison supérieur à 200	2

Les deux parties du jeu :
1. Le « lancer de dé »
Comme le montre le tableau, chaque combinaison a une signification et vaut certaines unités de comptage. Le lancer le plus élevé, trois fois le « 6 », s'appelle « Max et Moritz » et vaut 12 unités de comptage. La combinaison la plus basse est le numéro de maison 2-1-1. Elle ne vaut que deux unités de compte. Le joueur avec la combinaison la plus basse d'un tour doit prendre au milieu le nombre d'unités de comptage correspondant à la combinaison qu'il a lancée. La première partie est jouée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités de comptage au milieu.
2. Le « défaussement »
Il s'agit maintenant de se débarrasser le plus rapidement possible des unités de comptage, c'est-à-dire de les remettre au centre. Cette fois-ci, le

joueur avec la combinaison la plus élevée d'un tour peut remettre au centre autant d'unités que sa combinaison. Le premier à ne plus avoir d'unités de comptage est le vainqueur de la partie. Remarque : Si deux joueurs ou plus ont obtenu des combinaisons identiques, ils doivent relancer le dé pour que la situation soit claire.

38. Las Vegas

Un vrai jeu de hasard.

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 3 dés et la même quantité d'unités de comptage pour chaque joueur (p. ex. centimes, allumettes, jetons ou autres)

Las Vegas n'est qu'un jeu de hasard. Ce qu'il faut, c'est de la chance aux dés... Les joueurs se mettent d'abord d'accord sur la mise (par exemple 5 ou 10 unités de comptage), qui doit être placée au milieu de la table par tous les joueurs avant chaque partie. Ensuite, on lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur dispose de deux lancers, qui se déroulent de la manière suivante :
Le premier lancer se fait avec deux dés. Les deux valeurs sont additionnées.
Le deuxième lancer se fait avec le troisième dé.
La somme des deux premiers dés est maintenant multipliée par la valeur de ce troisième dé. Chaque joueur note son résultat final (il peut aussi le noter pour s'en souvenir). Celui qui obtient le meilleur résultat dans un tour peut vider le « pot ». La nouvelle mise est apportée, un nouveau jeu commence...

Voici un bref exemple pour illustration :

	1er lancer	2e lancer	Résultat final
Joueur A:	3 + 4 = 7	2	7 x 2 = **14**
Joueur B:	6 + 2 = 8	4	8 x 4 = **32**
Joueur C:	5 + 3 = 8	1	8 x 1 = **8**

Dans ce cas, le joueur B aurait gagné le pot. Celui qui possède le plus d'unités de comptage après un nombre de tours convenu gagne la partie.

Un peu de statistiques :
Le résultat le plus élevé serait 6 + 6 = 12 x 6 = **72**,
le résultat le plus bas serait 1 + 1 = 2 x 1 = **2**.

39. Hainer lent

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 3 dés

Chaque joueur nomme un chiffre entre 1 et 6 et essaie ensuite de lancer ce chiffre le plus rapidement possible. Celui qui a besoin du plus grand nombre de lancers pour y parvenir est le « Heiner lent » et a perdu. On peut décider avant de commencer combien de manches on veut jouer. Celui qui a été le plus souvent « Heiner lent » à la fin est le perdant général.

40. Le stupide 1

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, papier et crayon

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle, cinq fois chacun. La somme des points lancés est notée. Cependant, celui qui obtient un « 1 » doit immédiatement arrêter de lancer le dé. Seule la somme additionnée jusqu'à ce moment-là est valable. Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie. On peut aussi convenir de plusieurs manches et déterminer ensuite le vainqueur général.

41. Le trio infernal

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, papier et crayon

Chaque joueur peut lancer le dé autant de fois qu'il le souhaite à la suite. Les points lancés sont additionnés. Toutefois, celui qui obtient un « 3 » perd tous les points obtenus pour cette manche. Alors, arrêtez-vous de bonne heure ! Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points après un nombre de manches convenu.

42. Moineau nu

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Chaque joueur lance le dé pour son voisin de droite, à qui il jette le dé devant le « nez ». Le nombre de points lancé appartient au voisin - avec une exception : Celui qui obtient un « 1 » (le moineau nu) doit déduire un point de son total. Le vainqueur est celui qui a le plus de points après 6 manches.

43. Atout

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Un joueur lance le dé et indique ainsi « l'atout ». Dans la mesure du possible, il ne faut pas lancer ce nombre de points. Ensuite, chaque joueur dispose de 10 lancers. Le gagnant est celui qui ne lance pas le dé « atout ». Le perdant est celui qui lance « l'atout » après le moins de lancers.

44. Marelle

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dé, papier et crayon

On commence par déterminer le nombre de tours, puis on lance les deux dés à tour de rôle. Pour chaque lancer, les points situés en haut (« ciel ») sont considérés comme des dizaines et les points situés en bas (« terre ») comme des unités. Par exemple, si quelqu'un a lancé un « 6 » et un « 2 », le décompte se fait ainsi :
1. Dé « 6 » en haut = 60, « 1 » en bas = 1 ; ensemble 61.
2. Dé « 2 » en haut = 20, « 5 » en bas = 5 ; ensemble 25.
La somme des deux dés (« ciel et terre ») est de **86**.
Celui qui obtient le meilleur résultat total après le nombre de tours fixé a

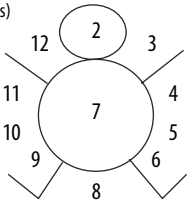
45. 5, j'espère !

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dé

Tout d'abord, le nombre de manches est déterminé. Puis on lance les dés à tour de rôle. Seuls les cinq (la « petite main ») sont comptés comme 5 yeux. Un double cinq est considéré comme 5 x 5 = 25 points. Celui qui a le plus de points à la fin gagne.

46. « Jeu de gorgée »

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, 4 unités de comptage chacun (centimes, allumettes ou autres)



Le « jeu de gorgée » est un jeu de dés de Haute-Bavière qui y est encore très répandu aujourd'hui. Les dés sont lancés à deux reprises. Tout d'abord, le « jeu de gorgée» (voir illustration) est dessiné à la craie sur le plateau de la table. Chaque joueur peut utiliser 4 unités de comptage.

47.„Sultan"

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, 21 allumettes

« Sultan » est similaire à « Pyramide » et se joue également avec un dé. Celui

qui obtient un « 6 » est « sultan » et prescrit à ses adversaires les chiffres à lancer. En cas de mauvais lancer, le joueur concerné paie une « amende » fixée à l'avance dans la caisse du sultan. Si le lancer est correct, il reçoit une prime de la caisse de ce dernier. Celui qui obtient un « 6 » remplace le sultan et reçoit également sa « caisse du sultanat ».

48. Numéro de maison le plus élevé

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, papier et crayon

Ce qui compte, c'est d'atteindre le numéro de maison le plus élevé. Chacun a droit à trois lancers. Après chaque lancer, il doit décider immédiatement si le nombre de points lancé doit être placé à la position des unités, des dizaines ou des centaines d'un nombre à trois chiffres. Celui qui lance un « 1 » au début le placera à la place des unités. En revanche, le premier à lancer un « 6 » le placera certainement à la place des centaines. On se met d'accord avant le jeu sur un certain nombre de tours et on additionne les numéros de maison. Celui qui obtient le total le plus élevé est le grand vainqueur.

49. Numéro de maison le plus bas

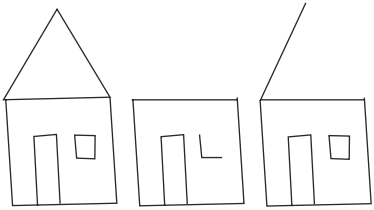
Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, papier et crayon

Même jeu, mais à l'envers. Le gagnant est celui qui parvient à composer le numéro de maison le plus bas en 3 lancers.

50. Maisons au dé

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, du papier et un crayon ainsi que des unités de comptage (centimes, allumettes, etc.)

Chaque joueur choisit un chiffre porte-bonheur de 1 à 6 et le note. Ensuite, on lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur qui lance son chiffre porte-bonheur peut dessiner une partie de sa maison. Le gagnant est celui qui a dessiné en premier les 13 parties de sa maison. Les perdants paient au gagnant une unité de comptage pour chaque trait manquant sur leur maison.



Une maison a 13 lignes au total. Le toit a 2 lignes, la structure de base 4, la porte 3 et la fenêtre 4.

51. Lancer des allumettes

Gauche, droite, tout droit – les bois doivent rentrer à la maison !

Joueurs: Trois et plus
Matériel: 3 dés, 28 allumettes

But du jeu :
Chaque joueur essaie de se débarrasser le plus rapidement possible des allumettes qu'il a lancées.

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les petits bois sont distribués équitablement à tous les joueurs. S'il en reste, ils sont mis de côté. On lance maintenant les dés en série - avec les trois dés en même temps. Chaque joueur n'a droit qu'à un seul lancer.

Les chiffres des points sur chaque dé sont décisifs. Chaque fois qu'un « 1 » est lancé, un petit bois va à son voisin de droite, chaque fois qu'un « 2 » est lancé, un petit bois va à son voisin de gauche. À chaque « 6 ", un petit bois se déplace dans la « maison », c'est-à-dire au milieu de la table. Toutes les autres valeurs (3-4-5) n'ont aucune signification. Si un joueur ne peut plus payer l'intégralité de sa dette, il reçoit d'abord un « 6 », puis un « 2 » et enfin seulement un « 1 ». Celui qui n'a plus de bois doit faire une pause jusqu'à ce que ses voisins lui en donnent à nouveau. Le perdant est celui qui a le dernier petit bois, alors que tous les autres sont déjà partis dans la « maison ».

52. Max

Qui ose gagne !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés et la même quantité d'unités de comptage pour chaque joueur (p. ex. centimes, allumettes, jetons ou autres)

Deux personnes ou plus peuvent jouer. Il faut 3 dés, le gobelet à dés et des unités de comptage (par ex. des centimes, des allumettes ou des jetons). Le but du jeu est d'obtenir la combinaison la plus élevée avec trois dés. Les combinaisons de dés suivantes sont possibles :

Combinaisons	Désignation	Valeur
1-1-1	Général Max	1er rang
1-1-6 à 1-1-2	Max avec six,Max avec cinq, etc.	2e - 6e rang
6-6-6 à 2-2-2	« Six durs » à « Deux durs »	7e – 11e rang
6-5-4 à 3-2-1	Routes, c'est-à-dire des suites sans faille	12e – 15e rang
6-6-5 à 6-6-1	Double six	16e – 20e rang
5-5-6 à 5-5-1	Double cinq	21e – 25e rang
4-4-6 à 4-4-1	Double quatre	26e – 30e rang
3-3-6 à 3-3-1	Double trois	31e – 35e rang
2-2-6 à 2-2-1	Double deux	31e – 40e rang

Et voilà comment on joue : Le premier joueur pose et détermine avec combien de lancers la consigne doit être atteinte. Par exemple, s'il obtient un « Max avec cinq » en deux lancers, cette combinaison ne peut être battue que par un « Max avec six » ou un « Général Max », en deux lancers également bien sûr.
Autre possibilité : On obtient également un « Max avec cinq », mais avec un seul lancer. Il est interdit de présenter plus de trois portées. Lorsque tous les joueurs d'un tour ont essayé de dépasser la combinaison présentée ou d'obtenir la même combinaison avec moins de lancers, c'est au tour du joueur suivant de présenter sa combinaison.

Important : Dans ce jeu, on peut « laisser » les « bons » dés, c'est-à-dire qu'après le premier ou le deuxième lancer, on ne continue qu'avec deux ou un dé pour obtenir une bonne combinaison.

Évaluation : Après chaque tour de jeu, le joueur qui a obtenu la combinaison la plus élevée reçoit de tous les autres joueurs une quantité d'unités de comptage préalablement convenue. On joue un certain nombre de manches et on détermine ainsi le gagnant général.

53. Soixante-six

La chance, ça se mérite !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés

But du jeu :
Le nombre 66 doit être atteint exactement.

Déroulement du jeu :
On lance à tour de rôle 3 dés en même temps. Chaque joueur n'a droit qu'à un seul lancer. Les nombres de points lancés par tous les participants

sont additionnés au fur et à mesure. Si le nombre 60 est dépassé, le joueur dont c'est le tour peut continuer avec un seul dé. Le but est d'atteindre exactement le chiffre 66. Si un joueur dépasse ce chiffre final avec son lancer, les lancers des joueurs suivants sont déduits du total jusqu'à ce que l'on retombe en dessous de 66. Ce n'est qu'ensuite que les lancers sont à nouveau additionnés. Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne exactement le nombre final avec son lancer. Il a ensuite gagné la partie. On peut convenir de plusieurs manches avant de commencer. Celui qui a gagné le plus de fois à la fin est le grand vainqueur.

54. Petitou le hibou

Un jeu de dés amusant.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, papier et crayon

But du jeu :
Celui qui obtient très souvent un « 2 » ou un « 5 » a de grandes chances de gagner.

Préparation et déroulement du jeu :
Les dés sont lancés à tour de rôle. Chaque joueur lance les trois dés. Les points des 3 dés d'un lancer sont additionnés et inscrits sur la liste des joueurs auprès du joueur concerné. Celui qui lance un « 2 » ou un « 5 » peut le déduire de la somme des yeux. Les valeurs négatives ne s'appliquent pas, la valeur la plus basse est 0.

Fin du jeu :
Celui qui, après un nombre de manches convenu au préalable, a la somme totale la plus basse, est le « Petitou le hibou » et a gagné la partie.

55. Empereur Néron

Joueurs: Deux
Matériel: 3 dés

Un jeu de casse-tête pour deux joueurs. Le lancer se fait avec 3 dés, en alternance, jusqu'à ce que l'un des deux joueurs obtienne un « 6 ». Celui-ci laisse le dé 6 et essaie d'obtenir le résultat supplémentaire le plus élevé possible en lançant deux autres dés avec les deux dés restants. Par exemple, si un « 6 » est tombé lors du premier lancer et qu'un « 5 » et un « 2 » sont tombés lors du deuxième lancer, le joueur peut laisser tomber le « 5 » et améliorer uniquement le « 2 ». Il peut aussi faire le dernier lancer avec les deux dés. Le gagnant est celui qui, après un nombre convenu de lancers de six, obtient le plus grand nombre de points.

56. Saut dans l'eau

Joueurs: Trois et plus
Matériel: 1 dés

Au début de la partie, un joueur donne un nombre sous 30. Chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, lance une fois le dé, dont les résultats sont toujours ajoutés à la somme de tous les lancers précédents. Si un joueur atteint ou dépasse le nombre mentionné, il « saute à l'eau » et doit être éliminé. Mais avant cela, il doit encore donner le chiffre suivant pour le prochain « saut dans l'eau ». Ce nombre ne peut toutefois pas être supérieur de plus de 30 au premier chiffre mentionné. Ensuite, on continue à lancer le dé et à additionner. Celui qui atteint ou dépasse le deuxième chiffre doit également être éliminé. Il donne ensuite le chiffre qui, en troisième position, est le chiffre du « saut dans l'eau ». Le gagnant est celui qui reste en dernier.

57. Ramba Zamba

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, bloc-notes, crayon

But du jeu :
Il s'agit d'inscrire les trois nombres lancés successivement dans le tableau des valeurs à trois chiffres de manière à obtenir le nombre le plus élevé possible.

Préparation et déroulement du jeu :
Avant le début du match, une liste des participants est établie de la manière suivante :

Jacques			Emanuel			Louise			Ingrid		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

Le premier de la liste commence à lancer le dé en faisant rouler un dé à la fois sur la table. Il doit décider, après chaque dé tombé, dans quelle colonne il veut noter le nombre de points : Dans la colonne « C » (centaines), dans la colonne « D » (dizaines) ou dans la colonne « U » (unités). De cette manière, après le troisième et dernier lancer, on obtient un nombre à trois chiffres qui doit être le plus élevé possible. Le nombre le plus élevé qu'il est possible d'atteindre est 666, le plus bas est 111. Si le joueur obtient un six avec le premier dé, il inscrira naturellement ce nombre de points dans les centaines. S'il lance un nombre faible de dés au début, il l'inscrira probablement parmi les dix ou les un, dans l'espoir de faire mieux au prochain lancer. Ainsi, les dés sont lancés à tour de rôle. Après un nombre de tours convenu au préalable, chaque joueur additionne ses chiffres. Celui qui obtient le total le plus élevé est le gagnant de « Ramba-Zamba ».

58. Killroy

Pour les calculateurs rapides !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 3 dés, gobelet à dés, 50 unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

Deux personnes ou plus peuvent jouer. Il faut 3 dés, le gobelet à dés et 50 unités de comptage. Le but du jeu est d'associer habilement les points lancés des 3 dés à l'aide des quatre opérations arithmétiques de base, de manière à atteindre le nombre 15 ou à s'en approcher le plus possible.
Et voilà comment on joue : En lançant le dé pour obtenir le chiffre le plus élevé, un joueur est désigné pour jouer le rôle de meneur de jeu. Toutes les unités de comptage se trouvent au milieu de la table. Le meneur de jeu secoue bien les 3 dés dans le gobelet et fait le lancer pour la première partie. La tâche des joueurs est alors de relier le plus rapidement possible les 3 dés à l'aide de l'addition, de la soustraction, de la multiplication ou de la division. Il s'agit d'atteindre le chiffre 15 ou de s'en approcher le plus possible. **Exemple :**
Le meneur de jeu lance le dé 3 - 2 - 5.
Le joueur A calcule ainsi : 3 + 5 = 8 8 x 2 = 16
Il crie immédiatement « 16 » !
Le joueur B calcule ainsi : 3 x 2 = 6 6 + 5 = 11
Il crie immédiatement « 11 » !
Le joueur A a gagné parce qu'il s'est approché plus près du nombre 15 que le joueur B. Il reçoit 8 unités de comptage.

Les taux de gain sont calculés comme suit :

Résultat du calcul	**Gain**
15	10 unités de comptage
14 ou 16	8 unités de comptage
13 ou 17	6 unités de comptage
12 ou 18	4 unités de comptage
11 ou 19	2 unités de comptage
Moins de 10 ou plus de 20	0 unités de comptage

Si un joueur s'est trompé dans ses calculs ou a utilisé deux fois la valeur d'un point, il doit remettre au milieu de la table, en guise de pénalité, ce qu'il aurait gagné de ses unités de comptage (s'il en possède). Lorsque toutes les unités de comptage ont été distribuées, le jeu est terminé. Celui qui possède le plus d'unités de comptage à la fin a gagné la partie. Un nouveau jeu commence...

59. La chasse aux neuf

En haut et en bas - qui sera le premier à y arriver ?

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, gobelet à dés, 9 allumettes

But du jeu :
Chacun essaie de se débarrasser le plus rapidement possible, lors de la deuxième phase du jeu, des allumettes qu'il a acquises lors de la première phase.

Préparation et déroulement du jeu :
Pour commencer, les 9 allumettes sont placées au milieu de la table. Chaque joueur a droit à un lancer des deux dés par tour. S'il obtient plus de 9 points avec ce lancer, il doit prendre autant d'allumettes qu'il se trouve au-dessus du « 9 ». Avec un « 10 », il prend 1 allumette, avec un « 11 », il en prend 2 et avec un « 12 », il en prend 3. Si le lancer est inférieur ou égal à 9 points, il n'a pas besoin de prendre quoi que ce soit, c'est au joueur suivant de jouer. Cela continue jusqu'à ce que tous les petits bois soient répartis. Voici maintenant la deuxième phase du jeu : Tous les joueurs qui n'ont pas reçu d'allumettes sont maintenant éliminés. Le lancer de dés se poursuit comme lors de la première phase, à une différence près : Les points qui se trouvent maintenant au-dessus du « 9 » sont évalués à l'envers, c'est-à-dire que les allumettes peuvent être remises en place.

Fin du jeu :
Le premier à se débarrasser de ses allumettes est le gagnant. Le jeu est alors terminé.

60. Moins de dix gagne

Qui gagne le plus de jetons ?

Joueurs: Trois et plus
Matériel: 3 dés, 50 unités de comptage (jetons, allumettes, centimes, etc.)

Tout d'abord, toutes les unités de comptage sont réparties équitablement entre les joueurs. Ensuite, un détenteur de banque est tiré au sort. Celui-ci lance les dés pour tout le monde pendant la partie et a également pour tâche de distribuer les gains et de récupérer les unités de comptage perdues. Il peut également fixer la mise maximale qui s'applique à l'ensemble du jeu. Avant chaque partie, tous les joueurs - à l'exception du banquier - font leurs mises, c'est-à-dire que chacun place devant lui, à partir de sa réserve, autant d'unités de compte qu'il pense pouvoir risquer. Ensuite, le banquier lance le premier dé avec les trois dés. Si celui est inférieur à 10 points, tous les joueurs gagnent le montant qu'ils avaient misé. Le banquier doit payer. À partir de 10 points, le banquier gagne et empoche toutes les mises. Le banquier passe la banque au joueur suivant après 5 parties. Lorsque chaque joueur a été une fois banquier, le jeu est terminé. Celui qui possède alors le plus de jetons a gagné la partie.

61. Les bons dix

Placer correctement les résultats des dés !

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 3 dés, gobelet à dés, papier et crayon

But du jeu :
Obtenir les meilleurs résultats possibles aux dés et les multiplier habilement. Celui qui y parvient est très proche de la victoire !

Préparation et déroulement du jeu :
Pour commencer, chaque joueur écrit sous son nom les chiffres de 1 à 10 les uns en dessous des autres. Ensuite, on lance les trois dés à tour de rôle. Chaque joueur dispose d'un lancer de dé par tour, qui lui permet d'obtenir une somme comprise entre 3 et 18 (additionnez les valeurs des points !). Le nombre de points obtenu doit être placé à chaque fois par chaque joueur derrière l'un des 10 chiffres. Entre les deux, il y a un signe, ce qui signifie qu'il faut faire le produit des deux nombres.

Un exemple pour l'illustrer :

Joueur A:	Joueur 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**

Dans cet exemple, le joueur A gagne.
À la fin des 10 tours, tous les joueurs voient apparaître derrière les 10 chiffres les sommes respectives des dés ainsi que les produits calculés. Ces produits sont additionnés, ce qui permet de déterminer le total final d'un joueur. Le joueur avec le total le plus élevé gagne. L'art de ce jeu consiste à placer dès le début les résultats des dés derrière les bons chiffres afin d'obtenir le produit le plus élevé possible. Les résultats élevés des dés sont donc placés plus souvent derrière les chiffres élevés, parce que, par exemple, dix fois 17 donne beaucoup plus que trois fois 17.

62. Maxi

Un jeu de dés bavarois amusant

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés, gobelet à dés, unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.), un sous-bock

Deux personnes ou plus peuvent jouer. Il faut 2 dés, le gobelet à dés et des unités de comptage ainsi qu'un sous-bock. **Le but du jeu** est soit de lancer des combinaisons de dés élevées, soit de faire croire de manière convaincante que l'on a lancé des combinaisons élevées.
Et voilà comment on joue : Tous les jetons sont placés au milieu de la table. Les dés sont lancés à tour de rôle. Chaque joueur a un lancer. Le lancer de dés se fait de la manière suivante : Le joueur renverse le gobelet avec les deux dés sur le sous-bock et le secoue vigoureusement. Ensuite, il incline légèrement le gobelet et regarde son lancer avec suffisamment de précaution pour que personne d'autre ne puisse voir le résultat du dé. Il remet alors le sous-bock et le gobelet à son voisin de gauche et annonce à haute voix sa combinaison de dés. Il peut dire la vérité, mais aussi annoncer un résultat de lancer qui ne se trouve pas sous le gobelet. Les combinaisons suivantes peuvent être lancées :
Le lancer le plus élevé est le **« Maxi »** : 1 – 2

Ensuite, dans l'ordre décroissant, viennent les doubles :
6 – 6, 5 – 5, 4 – 4, 3 – 3, 2 – 2, 1 – 1
Voici maintenant les numéros de maison, en partant du plus haut : 6 – 5 jusqu'au numéro de maison le plus bas : 3 – 2

(Pour les numéros de maison, on place toujours le nombre le plus élevé des yeux devant le nombre le plus faible).
Le voisin de gauche - après avoir reçu les dés - **deux possibilités :**

a) Il croit à l'annonce et commence à son tour - sans lever le gobelet - à secouer vigoureusement. Ensuite, il regarde lui aussi face cachée, mais doit donner à son voisin de gauche une combinaison supérieure à celle qu'il a reçue.

b) Il ne croit pas à l'annonce. Dans ce cas, il peut soulever le gobelet devant tous les joueurs et comparer la combinaison de dés avec l'annonce reçue. Si le lancer correspond à l'annonce ou est même supérieur, le « non-croyant » doit prendre une unité de comptage du milieu. Mais si le nombre de lancers est inférieur à ce qui a été dit, le « menteur » doit prendre une unité de comptage. Le premier à avoir 5 unités de comptage devant lui est le perdant et doit prendre une « punition » convenue au préalable (par exemple faire le poirier ou faire un joli compliment à chaque joueur, etc.) Celui qui réussit le **« Maxi »** (1 - 2) peut le montrer en public et être éliminé du tour en cours.

63. Las Vegas n° 1

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 2 dés, papier, crayon, unités de comptage

Le schéma illustré avec les chiffres 2 à 12 est reporté en grand sur une feuille de papier. Les chiffres constituent le schéma de ce jeu. Chaque joueur reçoit maintenant environ 30 unités de comptage. Avant le début du jeu, on choisit un banquier. Seul ce dernier lance les dés, les autres joueurs placent avant le lancer de dés autant d'unités de comptage qu'ils le souhaitent sur un ou plusieurs chiffres du schéma.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Chacun doit se souvenir de sa mise. Ensuite, le banquier lance les deux dés en même temps et détermine la somme. Si c'est un chiffre de la colonne de gauche, il encaisse toutes les mises à gauche, y compris le « 7 ». En revanche, il doit doubler de sa propre poche les mises de la colonne de droite. On procède exactement à l'inverse si un chiffre de la colonne de droite a été lancé. Toutes les mises à droite, y compris le « 7 », sont encaissées, toutes les mises à gauche sont doublées. Si la somme « 7 » tombe lors du lancer, les mises sur cette case sont triplées par le banquier, qui peut encaisser toutes les autres mises. Après chaque lancer, les gagnants peuvent prendre leurs mises, les laisser ou les placer sur d'autres cases. Tous les autres peuvent également miser à nouveau pour le deuxième tour. Après un nombre convenu de tours, la banque passe au joueur suivant.

64. Mourre

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés

C'est le premier joueur à lancer le dé qui décide avant chaque tour de jeu si « pair » ou « impair » gagne. L'un après l'autre, ils lancent les deux dés en même temps. Pour « pair », les deux dés doivent indiquer des nombres pairs, par exemple 2, 4 ou 6. Avec « Impair », deux nombres impairs gagnent, par exemple 1, 3 ou 5. Si plusieurs joueurs remplissent cette condition, la somme la plus élevée gagne. Le gagnant détermine pour le tour suivant si ce sont les chiffres pairs ou impairs qui gagnent, et lance le dé en premier.

65. Nettoyage

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, stylo ou craie

Les dés sont lancés à tour de rôle avec deux dés. Chaque joueur a un lancer. Celui qui a obtenu la somme la plus faible lors d'un tour de jeu dessine un point sur la table ou sur un morceau de papier à l'aide d'une craie ou d'un stylo. Par conséquent, après 10 tours, il y a 10 points sur la table. Et maintenant, on « nettoie ». Le joueur qui obtient la plus grande somme sur le dé peut maintenant effacer ou barrer un point. Celui qui efface le dernier point gagne la partie. D'ailleurs, celui qui n'a pas pu dessiner un point lors de la première mi-temps est éliminé lors du « nettoyage » et ne peut pas gagner.

66. Plus-Minus

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, 15 à 20 unités de comptage par joueur (centimes, allumettes, etc.)

Chaque joueur reçoit 15 unités de comptage (ou plus, selon ce qui a été convenu). Le débutant du jeu est tiré au sort. Le premier joueur lance un dé et le laisse en place. Son voisin de gauche lance alors le deuxième dé. Ensuite, on calcule la différence et le joueur qui a lancé le plus haut reçoit de l'autre une unité de comptage pour chaque point qu'il a en plus. Ensuite, le joueur suivant lance le dé et compense à nouveau la différence avec son voisin de gauche. On continue ainsi à tour de rôle. Dès qu'un joueur n'a plus d'unités de comptage, il doit être éliminé. Le dernier qui reste à la fin a gagné la partie. On peut aussi jouer jusqu'à ce qu'on ait fait un nombre de tours convenu au préalable. Le joueur qui a le plus d'unités de comptage est alors le gagnant.

67. Soixante-six

À ne pas confondre avec le jeu de cartes !

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 3 dés, 5 allumettes par joueur

But du jeu.
Il ne faut pas être le premier à dépasser le nombre 66.

Préparation et déroulement du jeu :
Chaque joueur dispose d'un lancer de dé, au cours duquel il lance les 3 dés en même temps. Les points d'un lancer sont additionnés et ajoutés au résultat du joueur précédent. De cette manière, le résultat total augmente progressivement et se rapproche lentement du chiffre magique de 66. Le joueur qui atteint ou dépasse ce nombre en premier perd et doit payer un de ses 5 petits bois dans un « pot ». Le perdant commence le jeu suivant. Qui sera le malheureux cette fois-ci... ?

Fin du jeu :
On joue jusqu'à ce que l'un d'entre eux n'ait plus de petits bois. Celui qui a encore le plus de petits bois à ce moment-là est le gagnant.

68. Partage

Qui sera le premier à atteindre les 10 points ?

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, 50 unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Être le premier à gagner 10 unités de comptage en lançant un dé chanceux.

Préparation et déroulement du jeu :
Au début du jeu, les unités de comptage sont placées au milieu de la table. Le premier joueur commence alors à lancer les dés. Chacun dispose de deux lancers, le premier avec deux dés, le second avec un dé. Si la somme des dés du premier lancer est divisible sans reste, le joueur concerné reçoit une unité de comptage. Le premier à atteindre 10 unités de comptage est le gagnant du jeu.

69. Double

Un jeu de dés très populaire.

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, gobelet à dés, 50 unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

Préparation et déroulement du jeu :
Avant le jeu, 50 unités de comptage (moins si moins de quatre joueurs) sont placées au milieu de la table. Ensuite, on se met d'accord sur un certain nombre de tours de jeu. On lance maintenant deux dés à tour de rôle. Chaque joueur a droit à trois lancers. Lorsqu'un joueur lance un double, il reçoit immédiatement la quantité d'unités de comptage correspondant à son score dans le « pot » au milieu de la table. Tous les autres lancers n'ont aucune signification. Si un joueur n'obtient pas de double en trois lancers, c'est au joueur suivant de jouer. Le gagnant du jeu est celui qui a gagné le plus d'unités de comptage après le nombre de tours convenu.

70. Numéros de maison cachés

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, gobelet à dés

Ce jeu se joue de la même manière que « Le plus haut numéro de la maison ». La seule différence : Au troisième lancer, on note le chiffre caché, c'est-à-dire le chiffre du bas (celui qui fait face à la surface de la table).

71. La cape magique

Joueurs: Trois et plus
Matériel: 1 dé, gobelet à dés

On joue avec un gobelet à dés et un dé. L'un d'eux secoue le gobelet contenant le dé et le renverse sur la table sans le soulever. Son voisin de gauche doit alors dire « au-dessous " ou " au-dessus ", c'est-à-dire deviner si le chiffre lancé est inférieur ou supérieur à « 4 ». Ensuite, le gobelet est décollé. Si la prédiction est correcte, le devin peut se voir attribuer un point ; si elle est fausse, un point lui est retiré. Si le « 4 » tombe, le lancer et la devinette sont répétés. Ensuite, le devin lance le dé et continue à tour de rôle, l'un après l'autre. Le gagnant est celui qui obtient 10 points en premier.

72. Multiplication

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés

Les deux dés sont lancés simultanément à tour de rôle. Les deux nombres de yeux lancés sont multipliés l'un par l'autre. Le gagnant est celui qui obtient le résultat le plus élevé dans un tour. Il peut commencer le tour suivant.

73. Jumeaux

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, unités de comptage (par ex. centimes)

Les deux dés sont lancés à tour de rôle. Seuls les « doubles » sont évalués. Celui qui a le plus de « doubles » après 10 tours est le gagnant et reçoit des autres joueurs autant d'unités de comptage que de " doubles » lancés par lui.

74. Craps

Une bonne prédiction est essentielle.

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés et le même nombre d'unités de comptage (par ex. centimes ou autres) pour chaque joueur

But du jeu :
Celui qui lance les chiffres prédits peut gagner. Mais le craps n'est pas aussi simple que cela...

Préparation et déroulement du jeu :
En lançant les dés pour obtenir le chiffre le plus élevé, on désigne un joueur qui sera le premier à prendre la banque. Il joue un nombre de parties convenu au préalable contre les autres joueurs. Le « banquier » donne un chiffre entre 2 et 12. Il parie sur ce chiffre un nombre d'unités de comptage qu'il place dans le « pot ». Tous les adversaires doivent alors ajouter ensemble le même nombre d'unités de comptage. Si le « banquier » obtient le chiffre prévu au premier essai, il gagne la mise totale. Mais si son premier lancer n'atteint pas le chiffre prédit, il doit continuer à lancer le dé - et ce jusqu'à ce qu'il atteigne soit le c**hiffre prédit**, soit le **chiffre lancé en premier**. Mais ses chances de gagner sont exactement inversées : En effet, s'il obtient le chiffre prédit, il perd la totalité de sa mise au profit des autres joueurs, qui se partagent le « pot ». En revanche, s'il obtient une nouvelle fois le numéro qu'il a lancé en premier, il peut encaisser la totalité de la mise. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient été « banquiers » le même nombre de fois. Celui qui possède alors le plus d'unités de comptage a gagné la partie.

75. Onze en haut

Simple et charmant !

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, pour chaque joueur le même nombre d'unités de comptage (par ex. centimes ou autres)

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les joueurs se mettent d'accord sur une mise de base, que chaque joueur place dans le « pot » (au milieu de la table). Maintenant, on lance les dés à tour de rôle. Chaque joueur a un lancer. Les combinaisons et donc les valeurs numériques qui peuvent résulter de deux dés ont des significations différentes :
1.Onze points (6-5). Celui qui atteint cette somme peut vider la totalité du « pot ». Chaque joueur doit alors placer sa mise de base.
2.Douze points (6-6). Ce lancer signifie pour le joueur concerné qu'il doit doubler la somme qui se trouve dans le « pot ».
3.Points inférieurs à onze. Ici, il faut faire la différence entre 11 et le nombre de points indiqué par le dé. Le résultat est multiplié par 5, ce qui donne le montant que le joueur concerné doit ajouter à sa mise dans le « pot ».

Exemple : Si l'on lance - dans le pire des cas - deux « 1 », la différence est de 11 - 2 = 9. En multipliant par 5, on obtient 9 x 5 = 45. Cela signifie que le joueur doit ajouter 45 unités de comptage à la mise. Celui qui possède le plus d'unités de comptage après un nombre de tours convenu a gagné.

76. La tour enchantée

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 3 dés gobelet à dés

On commence par placer deux dés dans un gobelet à dés. Le joueur renverse le gobelet sans le ramasser et sans regarder le nombre de points indiqué par le dé. Le troisième dé est alors posé sur le gobelet retourné et claqué. Le nombre de points du dé qui a été claqué est multiplié par le nombre de points des dés qui étaient cachés jusqu'à présent. Celui qui obtient le meilleur résultat est le gagnant.

77. L'œil aveugle

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 3 dés gobelet à dés

On lance 3 dés. Chaque joueur dispose de 1 à 3 lancers. À chaque lancer, les 3 dés doivent être utilisés. Le deuxième lancer annule le premier. Qui aura le courage de lancer une troisième fois pour détruire la deuxième ? Dans ce jeu, seules les deux faces du dé avec les points « 3 » et « 5 » sont évaluées, le point du milieu étant « aveugle » et ne comptant donc pas. Ainsi, le « 3 » devient le « 2 » et le « 5 » devient le « 4 ». Le joueur qui obtient le meilleur résultat à chaque tour gagne.

78. Deviner les valeurs des dés

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 3 dés

Placez trois dés l'un sur l'autre ! Le gagnant est celui qui annonce le plus rapidement la somme de tous les yeux horizontaux cachés. Supposons que le nombre de points reconnaissables sur le dé supérieur soit un « 6 ». Le résultat correct de la somme à deviner serait 15. Il est calculé en soustrayant le 6 du nombre 21, qui est toujours le même.

Voici un essai :

La valeur inférieure du dé supérieur « 6 » est	« 1 »
Valeur supérieure du deuxième dé p.ex.	« 5 »
Valeur inférieure du deuxième dé, p. ex.	« 2 »
Valeur supérieure du troisième dé, p. ex.	« 4 »
Valeur inférieure du troisième dé, p. ex.	« 3 »
Total	**15**

Cette première partie se joue pendant exactement 10 tours. Celui qui n'a pas encaissé d'unités de comptage au cours des 10 tours peut déjà être éliminé.

Deuxième partie :
On lance à nouveau les dés à tour de rôle. Mais cette fois-ci, le joueur qui a le plus grand nombre de points peut remettre une unité de comptage au milieu. (Ici aussi, si les résultats sont identiques, on procède à un tirage au sort !) Celui qui a pu parcourir toutes les unités de comptage peut être éliminé. Le perdant est celui qui reste à la fin.

Variation : On ne lance pas un, mais deux dés !

79. Le jeu du Lansquenet

Un jeu de dés de la fin du Moyen Âge.

Joueurs : Deux à cinq
Matériel : Pour chaque joueur un dé, 50 unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Dans la première partie, il faut lancer le nombre de dés le plus bas possible pour gagner, dans la deuxième partie, le plus élevé possible.

Préparation et déroulement du jeu :
Le jeu se compose de deux parties :
Première partie : Toutes les unités de comptage sont placées au milieu de la table. Les dés sont lancés à tour de rôle. Chaque joueur a droit à un lancer de dé par tour. Celui qui a obtenu le nombre le plus bas de points dans un tour doit prendre une unité de comptage au milieu. Si deux joueurs ou plus obtiennent le même nombre de points, ils doivent continuer à lancer le dé jusqu'à ce que celui qui doit prendre l'unité de comptage soit désigné. Cette première partie se joue pendant exactement 10 tours. Celui qui n'a pas encaissé d'unités de comptage au cours des 10 tours peut déjà être éliminé.

Deuxième partie :
On lance à nouveau les dés à tour de rôle. Mais cette fois-ci, le joueur qui a le plus grand nombre de points peut remettre une unité de comptage au milieu. (Ici aussi, si les résultats sont identiques, on procède à un tirage au sort !) Celui qui a pu parcourir toutes les unités de comptage peut être éliminé. Le perdant est celui qui reste à la fin.

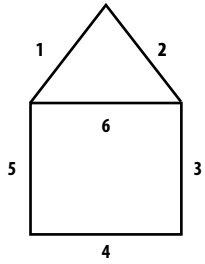
Variation : On ne lance pas un, mais deux dés !

80. Maison de la chance

Qui démontera sa maison en premier ?

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 1 dé, un crayon et du papier pour chaque joueur

Chaque joueur dessine sur sa feuille la « maison de la chance » suivante : On lance maintenant les dés à tour de rôle. Chaque joueur lance un dé et élimine ensuite le nombre correspondant de dés dans sa maison de la chance.



S'il a déjà rayé le chiffre indiqué par le dé sur sa propre feuille, il doit le rayer sur la maison de son voisin de gauche. Si le chiffre a déjà disparu, le joueur est tenu de réintégrer le chiffre lancé dans sa maison en inscrivant à nouveau le même chiffre à côté du chiffre déjà rayé. Le gagnant d'une partie est celui qui a démonté en premier sa « maison de la chance ».

81. Liesl

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, des unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons ou autres), crayon, papier

Les dés sont lancés à tour de rôle. Il est important de lancer le plus rapidement possible tous les chiffres des points de 1 à 6 et de le faire dans le bon ordre. Celui qui obtient un « 1 » au dé le note. Si un « 2 » tombe lors de son prochain lancer, il l'écrit en dessous et ainsi de suite jusqu'au « 6 ». Ensuite, on élimine ces chiffres lors des lancers correspondants dans l'ordre décroissant de 6 à 1. Le gagnant est celui qui a pu noter tous les chiffres en premier. Tous les perdants donnent au gagnant une unité de comptage pour chaque chiffre non rayé.

82. Liesl muette

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, des unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons ou autres), crayon, papier

Ce jeu se joue comme « Liesl ». Avec une différence : Il est interdit de parler pendant toute la durée du jeu. Celui qui dit quand même un mot doit recommencer depuis le début.

83. Magic Number

La bonne prédiction apporte la victoire !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 1 dé, gobelet à dés, 10 unités de comptage pour chaque joueur (par ex. centimes, allumettes, jetons ou autres)

Deux personnes ou plus peuvent jouer. Il faut 1 dé, le gobelet à dés et 10 unités de comptage pour chaque joueur. Chaque joueur essaie de se débarrasser de ses unités de comptage le plus rapidement possible. Le premier qui a pu tout poser a gagné. Au début, chaque joueur a ses 10 unités de comptage devant lui. Les dés sont lancés à tour de rôle, chaque joueur ayant droit à un lancer. Mais avant de lancer le dé, le joueur doit faire une prédiction. Il dit alors : « Je lance un, deux, trois, quatre, cinq ou six ! » S'il obtient effectivement le chiffre prédit, il peut placer une unité de comptage au milieu de la table. Si sa prédiction ne correspond pas à son lancer, il ne lâchera rien. Dans les deux cas, c'est au joueur suivant de jouer.

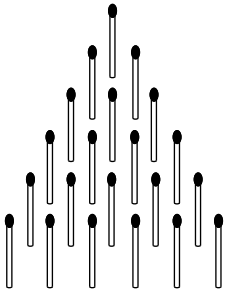
84. Pyramide

Qui construira sa pyramide le plus rapidement ?

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 1 dé, pour chaque joueur 21 allumettes

Deux personnes ou plus peuvent jouer. Il faut 1 dé et 21 allumettes pour chaque joueur. Tout d'abord, chacun pose ses 21 petits bois devant lui en forme de pyramide : A la pointe, 1 petit bois, à la deuxième rangée, 2 petits bois, à la troisième rangée, 3 petits bois, etc. Il en résulte 6 rangées au total, la dernière rangée comportant 6 petits bois. On lance maintenant les dés à tour de rôle. Chacun a un lancer de dé et peut éliminer la rangée correspondant à son nombre de points : Pour un « 6 », les six petits bois de la rangée de 6, pour un « 1 », la pointe de la pyramide, etc. Si un chiffre est

lancé et que sa rangée a déjà été éliminée, c'est au joueur suivant de jouer. Le premier à démonter sa pyramide a gagné la partie.



85. En haut et en bas

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Chaque joueur écrit les chiffres de 1 à 6 les uns sous les autres sur un morceau de papier. Les dés sont lancés à tour de rôle. Le nombre de points indiqué par le dé est barré. Si ce chiffre est déjà barré, il faut le réécrire. Le gagnant est celui qui a pu barrer tous les chiffres en premier.

86. En croix

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Chaque joueur peut lancer le dé sept fois de suite. On additionne le lancer 1 et le lancer 2, on soustrait le lancer 3, on ajoute le lancer 4, on soustrait à nouveau le lancer 5, on additionne à nouveau le lancer 6 et on soustrait à nouveau le lancer 7. Celui qui tombe sur une valeur négative lors des sous-totaux doit être éliminé immédiatement. Le gagnant est le joueur qui a obtenu le meilleur résultat final.

87. Monter et descendre

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Dans ce jeu, chaque joueur dispose de 9 lancers consécutifs. Chaque troisième lancer est déduit.
Schéma de lancer et de calcul :
Lancer 1 + Lancer 2 - Lancer 3 + Lancer 4 + Lancer 5 - Lancer 6 + Lancer 7 + Lancer 8 - Lancer 9
Celui qui obtient une valeur négative est éliminé. Le gagnant est celui qui obtient le meilleur résultat dans un tour.

88. Justice poétique

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, 5 unités de comptage par joueur (p. ex. centimes, allumettes, jetons ou autres)

Chaque joueur reçoit 5 unités de comptage. Chaque joueur peut ensuite lancer le dé trois fois de suite. Les résultats des lancers sont additionnés. Celui qui obtient le total le plus élevé doit payer une unité de comptage dans la caisse. Si deux joueurs ont la somme la plus élevée, les deux doivent payer. Le premier à avoir perdu toutes ses unités de comptage après un nombre convenu de tours gagne la totalité de la caisse. Justice poétique !

89. Quinze

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, un nombre suffisant d'unités de comptage (par ex. des centimes ou des jetons)

On joue à tour de rôle. Chacun lance le dé jusqu'à ce qu'il obtienne 15 points ou un nombre de points juste inférieur. S'il dépasse 15, il est éliminé. Le gagnant est celui qui a pu atteindre en premier la somme « 15 ». Si plusieurs joueurs obtiennent le même résultat, c'est celui qui a eu besoin du moins de lancers pour y parvenir qui est déterminant. Si le nombre « 15 » n'est atteint par aucun joueur, le gagnant est celui qui s'en rapproche le plus.

90. Moins ou plus de neuf

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé, un nombre suffisant d'unités de comptage (par ex. des centimes ou des jetons)

Chacun à tour de rôle est une fois le meneur de jeu et parie contre les autres joueurs s'il va marquer plus ou moins de 9 points avec trois lancers consécutifs. Les autres joueurs parient contre. Celui qui gagne le pari peut encaisser. Pour un lancer de 9, la mise est doublée.

91. August et Auguste

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 2 dés, crayon, papier

Les dés sont lancés à tour de rôle avec l'objectif suivant :
Qui lance en premier un Auguste (= un double, deux valeurs identiques) et une Auguste (= somme « 7 ») ou inversement. Celui qui obtient l'un des deux résultats le note. Celui qui a les deux, c'est-à-dire Auguste et August, gagne.

92. Macao

Douze gagne !

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Deux personnes ou plus peuvent jouer. Il faut 1 dé. Chaque joueur doit lancer trois fois le dé. Le but du jeu est d'obtenir 12 points. Celui qui obtient plus de 12 points a perdu. Celui qui obtient moins de points peut essayer d'améliorer son score en lançant une quatrième fois.

93. Vingt-et-un fois un

Un jeu de dés très simple.

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Les dés sont lancés à tour de rôle. Chaque joueur n'a droit qu'à un seul lancer. Si le résultat est 6, il faut relancer le dé. Le nombre de points obtenus ne joue aucun rôle. Seul le nombre de fois où le « 1 » est tombé est pris en compte. Le gagnant de la partie est celui qui lance le 21e un.

94. Lancer de cartes

Qui attrapera le plus de cartes ?

Joueurs: Deux ou plus
Matériel: 1 dé

Préparation et déroulement du jeu :
Les 32 cartes sont bien mélangées et placées en pile au milieu de la table, face vers le haut. La carte supérieure est retournée et placée à côté de la pile. Elle indique la valeur à lancer. Les différentes cartes ont les valeurs en points suivantes :

As = 11	Dix = 10
Roi = 4	Neuf = 9
Dame = 3	Huit = 8
Valet = 2	Sept = 7

Le premier joueur commence alors à lancer le dé. Pour cela, il doit prendre les deux dés et seule la somme des points des deux dés est valable. Cette

somme doit correspondre exactement à la valeur de la carte retournée. S'il obtient une somme qui ne correspond pas à la valeur de la carte retournée, c'est au joueur suivant de jouer. Celui qui lance un double six ne peut certes pas gagner de carte, mais il peut essayer une deuxième fois. Le vainqueur du jeu est celui qui a obtenu le plus de cartes à la fin.

95. Couleur ou valeur

Un vrai jeu de hasard !

Joueurs : Deux
Matériel : Feuille de skat et le même nombre d'unités de comptage pour les deux joueurs (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Il faut deviner correctement la valeur ou la couleur des cartes cachées pour entrer en possession d'un maximum d'unités de comptage.

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les unités de comptage sont réparties équitablement entre les deux. Ensuite, les 32 cartes sont bien mélangées et distribuées individuellement. Chacun des deux joueurs reçoit donc 16 cartes qu'il pose devant lui, face cachée, en deux rangées de huit. Le joueur A commence, tape sur l'une des cartes cachées de B et dit : « rouge » ou « noir ». Comme il y a autant de cartes rouges que de cartes noires dans le jeu, les chances de deviner correctement sont de 50/50. (Cœur et carreau = rouge, pique et trèfle = noir). Si A a deviné juste, il reçoit de B une unité de comptage. La carte est mise de côté. Le joueur B peut maintenant désigner une carte de A et essayer de deviner la couleur. S'il devine lui aussi la bonne couleur, A lui donne une unité de comptage et la carte est retirée du jeu. En revanche, si la couleur n'est pas devinée, la carte en question est remise face cachée au joueur concerné. Celui qui a une bonne mémoire devinera certainement correctement la prochaine fois. Mais on peut aussi essayer de deviner la valeur d'une carte et non sa couleur. Les chances sont ici beaucoup plus faibles, car il existe huit valeurs de cartes différentes dans un jeu de cartes : Roi, As, Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept. Chaque valeur apparaît quatre fois. Ainsi, un joueur qui parvient à deviner « roi » et qui ramasse effectivement un roi, a deviné la valeur et reçoit de son adversaire 4 unités de comptage. Pour le reste, le jeu se déroule de la même manière que pour le jeu des couleurs : Les cartes correctement devinées sont retirées, les cartes non devinées sont remises à leur ancienne (!) place, face cachée.

Fin du jeu :
On joue jusqu'à ce que toutes les cartes d'un joueur aient été devinées par l'adversaire. Celui qui possède le plus d'unités de comptage à la fin a gagné la partie.

96. Carte et maou

Un jeu de cartes amusant pour toute la famille.

Joueurs : Deux à cinq
Matériel : F euille de skat, 60 unités de comptage, (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

Préparation et déroulement du jeu :

Tout d'abord, les unités de comptage sont distribuées équitablement à tous les joueurs. Les cartes sont mélangées, retirées et distribuées une à une à tour de rôle. Chaque joueur reçoit cinq cartes. Les cartes restantes sont placées au milieu de la table, face cachée, sous forme de talon.

Les valeurs des cartes :

As = 11	Dix = 10
Roi = 4	Neuf = 9
Dame = 3	Huit = 8
Valet = 0 (Joker)	Sept = 7

Maintenant, le joueur à gauche du donneur de cartes commence. Il pose une carte en main correspondante sur la carte ouverte de la défausse. Il doit s'agir d'une carte de la même couleur (par exemple, croix sur croix, cœur sur cœur) ou de la même valeur (par exemple, dame sur dame, dix sur dix). Une seule carte peut être posée. Si un joueur n'a pas de carte correspondante, il peut défausser un valet de n'importe quelle couleur et désigner une autre couleur d'atout. Le joueur suivant doit suivre avec la carte de couleur correspondante. Si le joueur n'a pas de carte de couleur correspondante, ni de carte de même valeur, ni de valet en main, il doit prendre une carte du talon. S'il ne peut pas non plus poser cette carte, il doit la garder et c'est au joueur suivant de jouer.

Fin du jeu :
Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné. Il crie : « maou » et la partie est terminée. Le gagnant reçoit en récompense de tous les autres joueurs des unités de comptage d'une valeur égale à celle de leurs cartes non défaussées. On joue un nombre de tours convenu à l'avance.

97. Dernier pli

Un jeu où il faut anticiper.

Joueurs : Trois ou quatre
Matériel : Feuille de skat et pour chaque joueur cinq unités de comptage (par ex. centimes, allumettes, jetons ou autres)

Préparation et déroulement du jeu :
Si l'on joue à trois, les sept et les huit doivent être retirés du jeu ; il ne reste alors plus que 24 cartes dans le jeu. À quatre, il faut les 32 cartes. Tout d'abord, chaque joueur reçoit ses cinq unités de comptage. Maintenant, après avoir bien mélangé, le donneur distribue 4 cartes à chaque joueur, puis 4 autres cartes, de sorte qu'à la fin, chaque joueur a 8 cartes dans les mains. Les cartes sont bien sûr distribuées face cachée, personne ne doit voir les cartes des autres joueurs. Le voisin de gauche du donneur peut maintenant jouer la première carte pour le premier pli. Chaque joueur ajoute une carte à son tour. Le principe est le suivant Il faut servir la couleur ! Par exemple, si un joueur sort une carte de trèfle, les autres doivent admettre « trèfle ». Il en va de même pour les piques, les cœurs et les carreaux. Seul celui qui n'a pas la couleur jouée dans sa main peut « défausser » une autre carte de son choix, mais il ne peut pas piquer avec cette carte ! Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte pour le premier pli au milieu de la table, on détermine celui qui « a fait le pli » et qui peut empocher les cartes. Le classement des cartes est le suivant : As (carte la plus haute), roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept (carte la plus basse). Celui qui a piqué joue la carte suivante, les autres se servent à nouveau - et ainsi de suite jusqu'à ce que les huit cartes aient été jouées. Et maintenant, le plus important : Celui qui fait le dernier point a perdu la partie ! Il doit payer une unité de comptage dans le « pot ». Seule exception : Un joueur fait une « traversée », c'est-à-dire qu'il effectue tous les 8 plis. Dans ce cas, il reçoit 2 unités de comptage du « pot ».

Fin du jeu :
Si l'un d'entre eux n'a plus de jetons, la partie est terminée. Celui qui possède le plus de jetons à ce moment-là est le gagnant.

98. As de cœur - Dix de cœur

Joueurs : Quatre
Matériel : Feuille de skat

Préparation et déroulement du jeu :
Le joueur qui reçoit l'as de cœur et celui qui reçoit le dix de cœur jouent ensemble contre les deux autres joueurs. Si l'as de cœur et le dix de cœur sont dans une main, celle-ci joue en solo contre les trois autres joueurs. Il ne faut pas révéler lesquelles de ces cartes d'atout principales se trouvent dans quelle main. La couleur cœur est toujours l'atout et gagne dans l'ordre suivant : as, dix, roi, dame, valet, neuf, huit, sept. Il n'y a pas d'obligation de jouer l'atout, mais la couleur doit être servie.

Fin du jeu :
Le jeu est gagné par le joueur solo, ou par la partie qui a l'as de cœur et le dix de cœur, si au moins 61 points ont été obtenus.

Pour cela, il faut compter :

As = 11	Dix =10
Roi = 4	Neuf = 0
Dame = 3	Huit = 0
Valet = 2	Sept = 0 points

99. Dix-sept et quatre

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Feuille de skat

17 + 4 est joué par un nombre quelconque de joueurs.

Les valeurs des cartes :

As = 11	Dix = 10
Roi = 4	Neuf = 9
Dame = 3	Huit = 8
Valet = 2	Sept = 7

Le gagnant est celui qui obtient 21 valeurs calculées ou deux as en main ou qui s'approche le plus de la valeur totale de 21. Celui qui a acheté plus de 21 valeurs est éliminé pour ce jeu. Un banquier qui participe au jeu distribue les cartes et joue contre chaque joueur à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur fait une mise de son choix. Le banquier donne la première carte, face cachée, au joueur A, la deuxième à lui-même, puis d'autres cartes à A tant que celui-ci demande des cartes. Lorsque A a obtenu une valeur de carte optimale, proche de 21 ou exactement 21, il arrête la distribution de cartes du banquier en disant : « Servi ! ». Le banquier distribue alors d'autres cartes en plus de celles qu'il a déjà distribuées au début, jusqu'à ce qu'il pense avoir obtenu la valeur optimale proche de 21. En tant que banquier, il peut augmenter cette valeur d'un point. S'il a 20 valeurs en main, il peut annoncer : « 21 gagne ! Si le joueur A a atteint 21 valeurs, il a gagné et la banque doit lui payer sa mise et celle de tous les autres joueurs. S'il a moins de valeurs en main, il a perdu et la banque encaisse sa mise et celle de son coéquipier. Si la banque et le joueur ont tous deux 21 valeurs en main, c'est toujours la banque qui gagne. Si le joueur A a deux as, qui comptent également pour 21, et que le banquier n'a obtenu que 20 valeurs, qui, comme nous l'avons dit, sont également classées 21, le joueur A gagne avec ses deux as. mit 21 eingestuft werden, gewinnt Spieler A mit seinen beiden Assen.

100. Truie noire

Qui doit prendre « le tas de truies » ?

Joueurs : Trois à six
Matériel : Feuille de skat et le même nombre d'unités de comptage pour chaque joueur (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Il s'agit de poser ses cartes le plus rapidement possible sur le « tas de truies », pour ensuite encaisser des unités de comptage de la part des autres joueurs.

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les unités de comptage disponibles sont réparties équitablement. Ensuite, les 32 cartes de skat sont bien mélangées et distribuées une à une, face cachée, à tour de rôle. Chacun regarde maintenant dans ses cartes s'il a reçu la « truie noire » (= as de pique). Le joueur qui a cette carte commence le jeu en posant la truie noire sur la table et une carte de son choix par-dessus - les deux cartes sont ouvertes. C'est maintenant au tour de son voisin de gauche. Il doit vérifier s'il a une carte identique à celle qui se trouve sur la truie noire. Si par exemple il y a un « 10 », il doit aussi jouer un « 10 » et il peut en plus poser une carte de son choix sur le dessus. Bien sûr, tout le monde ne trouve pas dans ses cartes une carte appropriée à poser. Celui dont c'est le tour et qui ne peut pas poser de carte doit donc prendre tout le « tas de truies » et ne peut laisser que la truie noire. Il pose ensuite une carte de son choix sur le dessus. On continue ainsi à jouer à tour de rôle - le plus rapidement possible !

Fin du jeu :
Le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes est le gagnant de la partie. Il reçoit de chaque joueur autant d'unités de comptage que le nombre de cartes qu'il a encore en main. Celui qui ne possède plus d'unités de comptage est éliminé.

101. Douze gagne

Qui s'approche le plus de la douzaine ?

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Le but de ce jeu est d'atteindre 12 points avec autant de cartes que l'on veut, sans toutefois les dépasser.

Préparation et déroulement du jeu :
Avant le début de la partie, chaque joueur reçoit la même quantité d'unités de comptage. Le premier banquier est désigné par tirage au sort. Celui-ci mélange alors les cartes et en donne une à chacun, ainsi qu'à lui-même. À tour de rôle, chaque joueur peut demander d'autres cartes afin de se rapprocher le plus possible du nombre « 12 » à atteindre, sans toutefois le dépasser.

Les différentes cartes ont les valeurs en points suivantes :

As = 11	Dix = 10
Roi = 3	Neuf = 9
Dame = 2	Huit = 8
Valet = 1	Sept = 7

Ainsi, si quelqu'un a reçu un as en premier, il ne demandera en aucun cas une deuxième carte, car il aurait alors très probablement plus de 12 points. En revanche, si quelqu'un a reçu un roi en premier, il peut tranquillement demander une deuxième carte, car ce n'est qu'avec un dix ou un as qu'il dépasserait le « 12 ». Les cartes sont toujours demandées une à une par le joueur jusqu'à ce qu'il estime en avoir assez. Ensuite, c'est au tour du suivant, en dernier lieu le banquier lui-même. Celui qui arrive à plus de 12 points en réclamant doit retourner ses cartes et payer une unité de comptage au banquier. Lorsque tout le monde a été servi, les cartes sont posées face visible sur la table. Celui qui a obtenu moins ou autant de points dans sa main que le banquier doit lui payer une unité de comptage. Si un joueur a plus de points que le banquier, il reçoit une unité de compte du banquier. Lorsque le paiement est terminé, le joueur suivant devient le nouveau banquier. La banque se déplace ainsi d'un joueur à l'autre au cours de la partie.

Fin du jeu :
Le gagnant est celui qui possède le plus d'unités de comptage après un nombre convenu de tours de jeu. Il est important que tous les joueurs aient été banquiers le même nombre de fois.

102. Officer's skat

Le skat à deux - un peu simplifié.

Joueurs : Deux
Matériel : Feuille de skat et le même nombre d'unités de comptage pour les deux joueurs (p. ex. centimes, allumettes, jetons ou autres)

But du jeu :
Il faut obtenir au moins 61 points par barrage.

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les unités de comptage sont réparties équitablement entre les deux joueurs. Les cartes sont bien mélangées, le donneur attribue 8 cartes

au joueur, qui les pose devant lui, face cachée, en deux rangées. Ensuite, le donneur prend les 8 cartes suivantes du talon et les pose également face cachée devant lui. Cette opération est répétée une nouvelle fois. Le croupier peut alors choisir la couleur qui sera l'atout. Outre la couleur d'atout choisie, les valets sont toujours les atouts les plus élevés, et ce dans l'ordre suivant : L'atout le plus élevé est le valet de trèfle, puis viennent le valet de pique, le valet de cœur et le valet de carreau. Viennent ensuite l'as d'atout, le roi d'atout, etc., jusqu'à l'atout le plus bas, le sept d'atout, qui pique quand même toutes les cartes qui ne sont pas des atouts. Si l'on veut compter la valeur d'un de ses plis par points, il faut connaître la valeur en points de chaque carte :

As = 11	Dix = 10
Roi = 4	Neuf = 0
Dame = 3	Huit = 0
Valet = 2	Sept = 0

Les valets sont certes les atouts les plus élevés, mais ils ne comptent que pour 2 points. Lors du jeu, l'atout doit toujours être servi, seul celui qui ne possède pas d'atout peut se défausser. Lorsqu'un joueur a joué la carte supérieure ouverte, il doit retourner la carte du dessous. Celui qui a pioché sort à nouveau. Il s'agit de faire le plus de plis possible avec un score élevé. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun compte la valeur en points de ses plis. Celui qui a obtenu 61 points ou plus a gagné et reçoit 5 unités de comptage de son adversaire. Si le perdant a 30 points ou moins, il est « Schneider » et doit payer 10 unités de comptage. Celui qui ne fait aucun pli est « Schwarz » et doit payer 15 unités de comptage au gagnant. À 60 points, le joueur qui a fait le dernier pli gagne.

Fin du jeu :
On joue un nombre de tours convenu à l'avance. Celui qui a le plus d'unités de comptage à la fin est le vainqueur au classement général.

103. Ecarté

Un jeu de hasard classique avec des cartes.

Joueurs : Deux joueurs actifs et autant de joueurs passifs que l'on veut
Matériel : Une feuille de skat, un bloc-notes, un stylo et des unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons ou autres).

But du jeu :
Faire au moins 3 plis avec 5 cartes en main par jeu.
Les valeurs des cartes :
Roi (carte la plus haute) - Dame - Valet - As - Dix - Neuf - Huit - Sept.
Classement des couleurs :
Trèfle - Pique - Cœur - Carreau.

Préparation et déroulement du jeu :
Avant le début du jeu, les unités de comptage disponibles sont réparties équitablement entre les joueurs ; en outre, les mises maximales et minimales sont fixées pour chaque joueur - actif et passif. Elle est payée au joueur qui atteint le premier 5 points. La valeur des points des cartes ne compte pas à l'Ecarté, seul le nombre de plis est pris en compte. Une partie comprend au moins deux joueurs. Le donneur est désigné par tirage au sort. Son adversaire est un « annonçant ». Le donneur mélange bien, l'annonçant décolle, puis le premier nommé distribue aux deux joueurs une fois 3 cartes chacun, puis 2 cartes chacun, soit 5 cartes au total. La 11e carte est posée sur la table, face visible. Elle détermine la couleur d'atout du jeu et n'est pas utilisée pendant le jeu. Si par hasard elle est un roi, c'est-à-dire la carte la plus haute de cette couleur d'atout, le donneur reçoit un point de plus. Les cartes restantes sont posées sur la table, face cachée, en tant que talon. Une fois que la carte d'atout est déterminée, les joueurs vérifient leurs cartes. L'annonçant commence à jouer. Lorsqu'il pense pouvoir faire au moins trois plis avec sa main, il dit : « Je joue ». S'il n'a pas de cartes favorables, il dit : » Je passe " ou "Je propose », c'est-à-dire que l'annonçant demande d'échanger n'importe quel nombre de cartes en main, éventuellement même la main entière, contre autant de cartes talon. Le donneur peut accéder à cette demande, mais il peut aussi la refuser. Le donneur refusera s'il a lui-même de très bonnes cartes. S'il refuse mais ne gagne pas la partie, il reçoit un point de pénalité. Si le donneur accepte l'échange, l'annonçant pose ses mauvaises cartes face cachée, c'est-à-dire qu'il « écarte » le jeu et reçoit en échange autant de cartes talon. Le donneur peut échanger autant de cartes que l'annonçant. Si l'annonçant ne propose pas, mais perd le jeu, il reçoit un point de pénalité. L'annonçant peut échanger jusqu'à ce que le donneur ne soit plus d'accord ou que le talon soit épuisé. L'échange ne peut avoir lieu que lorsque les anciennes cartes ont été défaussées. Les cartes d'atout et les cartes déjà posées ne sont pas touchées. Après chaque jeu, les cartes sont mélangées à nouveau, l'annonçant est levé et son partenaire distribue. Après l'échange, l'annonçant joue la première carte. Si elle est roi d'atout, l'annonçant reçoit un point de plus. Il y a une obligation de pioche et de couleur, c'est-à-dire que chaque carte jouée doit être servie avec la même couleur. Si les cartes en main le permettent, il faut piquer. Les cartes jouées sont annoncées à haute voix afin de faciliter la participation des joueurs passifs au jeu. Ils peuvent miser sur l'un des joueurs, ne peuvent certes pas influencer le déroulement du jeu, mais participent au gain ou à la perte.

Gagnant : Celui qui effectue au moins 3 plis a gagné.
Décompte : Les points réalisés sont notés sur un papier :
- Après le premier pli, l'annonçant reçoit 1 point positif s'il a réalisé trois plis sans échange.
- Si l'annonçant réalise moins de 3 points, le donneur est crédité de 2 points.
- Si le donneur a refusé l'échange et réalisé au moins 3 plis, il peut noter 1 point.
- Dans la suite du jeu, chaque joueur est crédité de 1 point s'il a rapporté 3 plis.
- Si un partenaire réussit à faire les 5 plis lors d'une partie = « Vole », il obtient 2 points.
- Si l'annonçant a joué le roi d'atout en premier, il est noté 1 point positif.
- Si le donneur a joué le roi d'atout, il est crédité de 1 point.

Jeux de règle :
On appelle ainsi les combinaisons de cartes qui augmentent considérablement les chances de gagner. Il s'agit de :
1. 3 cartes d'atout
2. 2 cartes d'atout associées à
   a) deux cartes de la même couleur
   b) deux cartes de la même couleur avec un roi ou une reine
   c) deux cartes de la même couleur et un roi d'une autre couleur
   d) deux cartes de la même couleur avec un valet et un as
3. 1 carte atout avec
   a) trois cartes de même couleur (avec une dame) et un roi d'une autre couleur
   b) quatre cartes de la même couleur, dont un roi
   c) deux cartes de même couleur et deux rois d'une autre couleur
4. cartes sans couleur d'atout avec
   a) deux rois et deux cartes de la même couleur avec une dame
   b) quatre cartes figures, dont deux dames

Renonce : Il s'agit du terme technique pour désigner une infraction aux règles du jeu. La renonce est sanctionnée par le fait que le joueur concerné doit poser ses cartes en main face visible sur la table et continuer à jouer avec les cartes retournées. S'il rapporte malgré tout les 5 plis dans une partie, il n'est crédité que d'un point - au lieu de 2. S'il fait 3 plis, son adversaire est crédité du point positif.

Conseils :
- N'échangez que si vous avez de très mauvaises cartes et que vous ne pouvez que vous améliorer en les échangeant.
- Si vous devez échanger, ne gardez que les cartes d'atout et les rois, donnez toutes les autres cartes.
- Jouez vos atouts tout de suite.
- Malgré le point positif, il n'est pas toujours conseillé d'annoncer le roi d'atout avant de le jouer pour la première fois, car cela permet à l'adversaire de voir vos cartes.

– Si vous jouez une carte de la catégorie « A », vous jouez d'abord la carte la plus basse pour tromper votre adversaire.

104. Bottelage

Un pur jeu de hasard.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Feuille de skat, unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Chaque joueur essaie de gagner le plus d'unités de comptage possible en pariant habilement.

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les unités de comptage sont réparties équitablement entre tous les joueurs. Ensuite, le premier banquier est désigné par tirage au sort. Le banquier mélange les cartes et demande au joueur assis à sa droite de lever autant de fois que nécessaire pour que chaque joueur ait un tas de cartes sur la table. Chacun en choisit alors une et la tire vers lui, sans regarder la carte du dessous. Le banquier prend le paquet restant. Chaque joueur pose sur ou à côté de son paquet de cartes la mise qu'il souhaite placer, qui peut être n'importe laquelle, mais dont le montant peut être limité par le banquier. Le banquier n'a pas besoin de miser lui-même. Une fois tous les paris terminés, le banquier retourne son paquet de cartes, suivi par le joueur assis à sa gauche. Si la carte la plus basse du joueur est inférieure à celle de la banque, le banquier gagne la mise du joueur. Si elle est supérieure, le banquier paie un gain égal à la mise. Si les valeurs des cartes sont identiques, aucun des deux ne gagne. Ensuite, le joueur suivant retourne ses cartes et compare la carte du bas avec la carte retournée par le banquier. Les paris avec les autres joueurs se déroulent de la même manière. Le banquier conserve généralement la banque pendant 5 parties, mais peut la conserver plus longtemps s'il l'annonce un tour de jeu à l'avance.

105. Cinquante et un

Amusant calcul en chaîne avec des cartes.

Joueurs : Deux à quatre
Matériel : Feuille de skat, unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
La valeur totale des cartes de la défausse ne doit pas être supérieure à 51 points. Celui qui dépasse cette valeur totale lors de la pose a perdu.
Dans ce jeu, les cartes ont les valeurs en points suivantes :

As = 11	Dix = -1
Roi = 4	Neuf = 0
Dame = 3	Huit = 8
Valet = 2	Sept = 1

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les unités de comptage sont distribuées à tous de manière égale. Chaque joueur reçoit ensuite 5 cartes. Les cartes restantes sont placées en pile, face visible, au milieu de la table. Le joueur à gauche du donneur de cartes commence. Il ramasse une carte et la pose, ou n'importe quelle autre carte qu'il a en main, face visible à côté de la pile de cartes au milieu de la table. Il annonce alors à haute voix la valeur de cette carte. Le joueur suivant prend une autre carte de la pioche, la pose ou pose une de ses cartes en main, ajoute la valeur de cette carte à la valeur des cartes posées précédemment et annonce le total à haute voix. Il continue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que la valeur totale de la pile approche le nombre 51. Lorsque le talon (la pile de cartes cachée) est épuisé, on continue à jouer à partir des cartes en main. Chaque joueur dont c'est le tour doit se défausser.

Fin du jeu :
Celui qui atteint ou dépasse le nombre 51 a perdu. Il doit payer à chaque joueur un nombre d'unités de comptage fixé au départ. On joue un nombre de manches convenu à l'avance pour déterminer le vainqueur final.

Un conseil :
Les joueurs intelligents se débarrassent d'abord des valeurs élevées et gardent les dix (1 point négatif) et les neuf (0 point) jusqu'à la fin.

106. Tricherie

Le seul jeu où il n'est pas nécessaire d'être honnête.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Feuille de skat, unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Il s'agit de se débarrasser le plus rapidement possible de toutes les cartes, la triche étant autorisée. Il suffit de ne pas se faire prendre !

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les unités de comptage disponibles sont distribuées aux joueurs de manière à ce que chacun en possède le même nombre. Les 32 cartes sont maintenant mélangées et distribuées une à une, face cachée, aux joueurs. S'il reste quelques cartes qui ne suffisent pas pour tout le monde, le reste est mis de côté, face cachée. Personne n'a le droit de regarder ces cartes. Lorsque chacun a pris ses cartes et les a un peu classées par couleur, la triche commence : Le joueur à gauche du donneur commence à poser les cartes. Il pose une carte de sa main sur la table - face vers le haut, de sorte que personne ne puisse reconnaître la couleur. En même temps, il nomme l'une des quatre couleurs (carreau, cœur, pique ou trèfle). C'est maintenant au tour du joueur suivant. Il a deux possibilités de jouer :
1. Il « croit » que la carte qu'il a posée est effectivement de la couleur qu'il a annoncée à voix haute. Dans ce cas, il pose lui-même une carte sur le dessus et répète la couleur de celui qui le précède. Il n'est pas important de savoir si la carte posée face cachée correspond vraiment à la couleur annoncée. Il peut s'agir de n'importe quelle carte ! C'est alors le tour du joueur suivant, qui soit croit également le joueur précédent et « garde » la couleur et pose - sans vérifier - une autre carte « prétendument » de la même couleur, soit choisit l'autre option.
2. Il ne « croit » pas que la carte posée par son adversaire soit de la couleur qu'il a mentionnée. Il arrête le jeu en criant : « Tu as triché ! » Il retourne alors la carte posée par le joueur précédent. Si la couleur ne correspond pas à la couleur annoncée, le joueur qui se trouve devant doit - parce qu'il a triché - prendre toutes les cartes posées. Il commence alors immédiatement un nouveau tour de triche en nommant n'importe laquelle des quatre couleurs et en posant une carte. Si la couleur correspond à celle annoncée, le joueur « incrédule » doit prendre toutes les cartes posées et entamer le prochain tour de triche. Le premier qui a pu se débarrasser de ses cartes est le gagnant d'une partie. Il reçoit des autres joueurs autant d'unités de comptage que de cartes qu'ils ont encore en main.

Fin du jeu :
On joue un nombre de tours convenu à l'avance. Celui qui a le plus d'unités de comptage à la fin est le vainqueur au classement général. Si un joueur n'a plus d'unités de comptage, il doit être éliminé.

107. Dormeur

Ici, il faut être réactif.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Feuille de skat, unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Chaque joueur essaie d'obtenir le plus rapidement possible un quatuor de quatre cartes identiques (par ex. de 4 rois).

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, on choisit dans le paquet de 32 cartes de skat autant de quatuors qu'il y a de joueurs. Si l'on joue par exemple à trois, on n'a besoin que de 3 quatuors - par exemple 4 rois, 4 dames et 4 valets. À quatre, il faut 4 quatuors, etc. Les cartes non utilisées sont mises de côté, les quatuors sont bien mélangés. Chaque joueur reçoit alors 4 cartes, qui sont distribuées une à une, face cachée, à tour de rôle. Au milieu de la table, on place des unités de comptage, une unité de moins que le nombre de joueurs. Chaque joueur doit d'abord déterminer s'il a déjà reçu deux ou trois cartes de même valeur. Il doit ensuite décider quelle carte il va poser en premier. Comme tous les joueurs doivent poser une carte à la fois, l'un d'entre eux donne le commandement. Il crie : « Tous hop ! ». Immédiatement, chacun doit pousser sa carte vers son voisin de droite, face cachée. Il est important que chacun déplace sa « carte de pose » uniquement vers la droite. Le commandement suit : » Tous ouverts ! ». Chacun prend maintenant la carte qui lui a été attribuée. Si tu as de la chance, la carte que tu as prise correspond au quatuor que tu as collecté. Si ce n'est pas le cas, on peut les déposer au prochain commandement, qui devrait suivre rapidement. Ce processus d'échange de cartes se répète jusqu'à ce qu'un joueur ait un quatuor complet en main. Il prend à ce moment-là une unité de comptage au milieu de la table. Tous les autres joueurs peuvent immédiatement prendre chacun une unité de comptage - mais le plus rapidement possible - car il ne reste rien pour le dernier. Celui qui n'a pas reçu de morceau doit mettre le bonnet de nuit. Un nouveau jeu commence. Celui qui obtient deux fois de suite un bonnet de nuit doit remettre une unité de comptage dans le pot. On joue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités de comptage dans le pot.

108. Tous les huit

L'important, c'est de choisir la bonne couleur !

Joueurs : Trois ou quatre
Matériel : Feuille de skat et le même nombre d'unités de comptage pour chaque joueur (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Chaque joueur essaie d'obtenir le plus rapidement possible les 8 cartes d'une même couleur.

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les unités de comptage disponibles sont distribuées à tous les joueurs de manière à ce que chacun reçoive le même nombre d'unités de comptage. Ensuite, les 32 cartes sont distribuées à tour de rôle, une par une et face cachée, aux 4 joueurs, de manière à ce que chacun ait 8 cartes en main à la fin du jeu. Si l'on ne joue qu'à trois, les 8 cartes de la couleur pique doivent être retirées avant d'être mélangées et distribuées. Lorsque chacun a reçu ses 8 cartes, il les ramasse et détermine de quelle couleur il a reçu le plus de cartes. Il sépare les cartes de cette couleur pour les garder et en collecter d'autres au cours de la partie. Il pose les autres cartes sur la table, face cachée, devant lui, en tant que « tas de déchets ». Aucun joueur ne peut savoir quelles cartes se trouvent dans les « tas de déchets » des autres joueurs. Le joueur assis à gauche du donneur peut commencer la partie. Il fait glisser une carte de son choix vers son voisin. La carte qu'un joueur fait avancer de son « tas de déchets », face cachée, peut être totalement arbitraire. On joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait rassemblé les 8 cartes d'une couleur. Il crie immédiatement : « Tous les huit ! » et pose ses cartes sur la table pour le prouver. Il a gagné et reçoit des autres joueurs autant d'unités de comptage que chacun a de cartes individuelles qui ne correspondent pas à sa couleur de collection.

Fin du jeu :
On joue un nombre de tours convenu à l'avance. Celui qui possède ensuite le plus d'unités de comptage est le vainqueur au classement général. Si un joueur n'a plus d'unités de comptage, il doit être éliminé.

109. Loulou, fais attention !

Qui réagit le plus vite ?

Joueurs : Deux, quatre ou six
Matériel : Feuille de skat, unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Gagner le plus de cartes en réagissant rapidement !

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, les unités de comptage sont réparties équitablement entre les joueurs. Les cartes sont mélangées et distribuées une par une. Chaque joueur pose ses cartes sur la table, face cachée, devant lui. Tous retournent la carte supérieure en même temps lorsque le donneur de cartes crie : « Loulou, fais attention ! ». En même temps, chacun doit avoir une vue d'ensemble des cartes retournées du tour de jeu. En effet, si un autre joueur a retourné une carte de même rang, le joueur qui le découvre en premier doit poser sa main dessus et s'emparer de cette carte. Les cartes gagnées sont conservées séparément des cartes à jouer. Les cartes retournées sont à nouveau retournées, le meneur de jeu crie à nouveau : « Loulou, fais attention ! », la carte suivante est retournée, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes de même rang qui s'emboîtent. Le premier jeu est alors terminé. Le gagnant est celui qui a reçu le plus de cartes. Ce joueur reçoit des autres joueurs un nombre de cartes égal à la valeur de leurs cartes restantes, face cachée.

Les valeurs des cartes :

As = 11	Dix = 10
Roi = 4	Neuf = 9
Dame = 3	Huit = 8
Valet = 2	Sept = 7

Fin du jeu :
Après un nombre de tours convenu au préalable, le vainqueur général ou « Oberspitz » est désigné - sur la base des unités de comptage totales.

110. Mendiant

C'est la chance qui compte !

Joueurs : Deux
Matériel : Cartes de skat

But du jeu :
Il s'agit de piquer les cartes de l'adversaire avec ses propres cartes afin de s'approprier peu à peu toutes les cartes.

Préparation et déroulement du jeu :
Les 32 cartes sont bien mélangées et distribuées une à une. Chacun des deux joueurs reçoit 16 cartes, qui doivent rester cachées. Chacun pose ses cartes empilées en paquet bien ordonné devant lui sur la table, toujours avec le dos vers le haut. Chacun retourne alors la carte supérieure de sa pile et la pose au milieu de la table. La carte la plus haute pique.

Le classement des cartes :
As (carte la plus haute) - Roi - Dame - Valet - Dix - Neuf - Huit - Sept.
Les couleurs ne sont pas prises en compte. Les deux cartes appartiennent maintenant à celui qui a posé la carte la plus haute. Les cartes sont replacées sous la pile, face cachée. Ensuite, chacun retourne la carte suivante de son paquet et on détermine à qui appartient cette carte. Si deux cartes de même valeur (par ex. deux dames) sont retournées, chacun retourne une autre carte. Celui qui a la carte la plus haute possède les quatre cartes. Lorsque les 16 premières cartes ont été jouées, chacun continue avec les cartes de ses plis.

Fin du jeu :
Celui qui s'est emparé des 32 cartes est le gagnant de la partie. Son adversaire est « mendiant » et a perdu.

111. Course d'obstacles

Qui sera le premier à atteindre l'objectif ?

Joueurs : Au moins trois
Matériel : Feuille de skat, unités de comptage (p. ex. centimes, allumettes, jetons, etc.)

But du jeu :
Poser des cartes dans n'importe quel ordre, mais en surmontant certains obstacles et en arrivant le premier à la ligne d'arrivée.

Préparation et déroulement du jeu :
Les cartes sont mélangées et distribuées équitablement à tous. Les cartes éventuellement restantes sont posées au milieu de la table, face visible, et le donneur doit additionner leurs valeurs et les annoncer à haute voix.

Les différentes cartes ont les valeurs en suivantes :

As = 1	Dix = 10
Roi = 4	Neuf = 9
Dame = +3 ou –3	Huit = 8
Valet = 2	Sept = 7

Lors de la course d'obstacles, les dames jouent le rôle de « joker ». Elles permettent d'augmenter ou de diminuer de trois points le total des cartes visibles sur la table, selon ce qui est le plus avantageux pour le joueur. Les autres cartes ne peuvent qu'augmenter le total. Le joueur à gauche du donneur commence en posant une carte face visible et en annonçant sa valeur. S'il y a déjà des cartes sur la table, il ajoute simplement la valeur en points de sa carte. Chaque joueur ajoute une carte à tour de rôle et additionne les points. Mais il y a sept obstacles à franchir, si possible sans erreur ou même avec un gain : 55, 66, 77, 88, 99, 100 et 111. Celui qui atteint exactement l'un de ces points avec une carte reçoit en récompense une unité de comptage de chaque joueur. Mais si un joueur est le premier à franchir l'un de ces obstacles, il doit donner 2 unités de comptage à chacun de ses adversaires. Le premier à franchir 120 points reçoit deux unités de chaque joueur. Le jeu est particulièrement compliqué avec les marques 99 et 100.

Exemple : Le total des points est passé à 98. Celui dont c'est le tour doit maintenant poser un as pour arriver à 99. S'il n'a qu'un valet, il arrive à 100. Pour le franchissement de la marque 99, il devrait payer une unité de comptage, pour la rencontre exacte de la marque 100, il devrait en recevoir une. Mais s'il doit poser une carte plus élevée, il paie deux unités de comptage à chaque joueur pour le franchissement des deux obstacles. Dans ce cas, seule une dame pourrait le sauver, en ramenant le score total à 95 si l'on retire 3 points.

Fin du jeu :
Le vainqueur de la course d'obstacles est le premier joueur à atteindre ou à dépasser l'objectif final de 120.

---

112. Skat

Joueurs : Trois
Matériel : 32 cartes de skat

Valeurs des cartes : Les valeurs des cartes dans chaque couleur sont

As = 11	Valet = 2
Dix = 10	Neuf = 0
Roi = 4	Huit = 0
Dame = 3	Sept = 0

Les quatre valets sont toujours un atout, sauf en cas de jeu Null. Le skat se joue à trois. Un joueur unique a deux adversaires. S'il y a 4 participants, le donneur respectif doit passer son tour. Il participe toutefois aux bénéfices ou aux pertes.

But du jeu :
Le joueur unique doit avoir 61 points dans ses plis, il est alors vainqueur.
Exception : Jeux à Null

Le jeu :
1. La distribution : Celui qui tire la carte la plus forte est le donneur. Il bat les cartes, demande à son voisin de droite de les retirer, et pose la partie inférieure de la pile sur la partie retirée. Ensuite, le donneur distribue à chaque joueur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre 3 cartes. Il pose les 2 cartes suivantes face cachée sur la table. C'est le « skat ». Ensuite, chaque participant reçoit 4 cartes et, pour finir, encore 3 cartes. Chaque joueur dispose de 10 cartes au total. Au jeu suivant, le voisin de gauche du donneur, appelé « l'annonçant », devient le donneur de cartes. Les joueurs assemblent leurs cartes selon leur couleur et leur valeur et déterminent la valeur de jeu de leur main.
2. Les enchères : Lors des enchères, on détermine quel jeu sera fait et qui a la main avec la plus grande valeur de jeu. Celui-ci est le seul joueur et forme une partie contre les deux autres participants. Ses adversaires ne doivent pas communiquer entre eux ni se montrer les cartes. Lors des enchères, il faut tenir compte de la valeur ludique des cartes, qui dépend de trois points :

A. De la valeur de base :

Trèfle = 12	Cœur= 10
Pique = 11	Carreau = 9
Grand	= 24
Grand ouvert	= 36

Les jeux Null ont des valeurs de jeu invariables :

Null	= 23
Null Hand	= 35
Null ouvert	= 46
Null ouvert Hand	= 59

B. De la présence ou de l'absence des quatre valets :
Vous pouvez obtenir un renfort par les cartes de la couleur qui a été déclarée comme couleur d'atout. Les 4 valets avec les 7 cartes de couleur donnent un total de 11 atouts.

C. Des niveaux de gain :
Exemple : Si un joueur possède dans sa main les 4 valets, les plus gros atouts, on dit qu'il joue « avec quatre », s'il n'en possède aucun, il joue « sans quatre ». S'il a les deux plus hauts valets (= valets de trèfle et de pique), il joue « avec deux », mais s'il a le valet de cœur et le valet de carreau, il joue « sans deux ». La mention « avec » ou « sans » a la même importance pour le calcul de la valeur du jeu.

Exemple :

Avec quatre, joué 5,	sans quatre, joué 5.
Avec trois, joué 4,	sans trois, joué 4.
Avec deux, joué 3,	sans deux, joué 3.
Avec un, joué 2,	sans un, joué 2.

Le nombre de pointes est augmenté d'un point lors des enchères, qu'elles soient présentes ou non dans une main. Ce nombre de jeu est multiplié par la valeur de base de la carte qui a été élevée au rang d'atout. En cas de trèfle :
« Avec deux, joué 3 » = 3 x 12 = valeur de jeu 36
Avec pique comme couleur d'atout :
« Avec deux, joué 3 » = 3 x 11 = valeur de jeu 33
Avec un cœur = 30, avec un carreau = 27
Les enchères commencent toujours par la valeur de jeu la plus basse : Avec ou sans un, joué 2 x carreau (9) = 18.
Ainsi, l'adversaire n'est pas exactement informé de la force réelle de la feuille.

Conseil :
– Si vous avez de meilleures cartes, vous pouvez faire des enchères plus élevées.
– Cependant, même avec une main favorable, vous devriez commencer à 18 - pour ne pas exagérer - afin d'observer ce que votre adversaire risque.

Ne continuez qu'ensuite à faire des enchères lentement.
L'annonçant est enchéri par le répondant jusqu'à ce que celui-ci « passe ». Ensuite, le donneur stimule le joueur qui est resté lors des enchères. Chaque joueur peut être surenchéri par une enchère supérieure. Si deux jeux sont équivalents, le premier enchérisseur a la priorité. Le joueur unique est celui qui annonce un jeu avec la valeur de comptage la plus élevée. Il explique s'il veut faire un jeu de mains ou un jeu de regard.

Jeux de la main :
Le joueur seul ne ramasse pas le skat, il joue seulement « de la main », mais ajoute à la fin la valeur des points du skat à son jeu.

Il existe les 7 niveaux de gain suivants :
1. Jeu de la main
2. Jeu gagné (ou perdu) facilement
3. Jeu gagné (ou perdu) avec Schneider
4. Jeu annoncé avec Schneider, gagné (ou perdu)
5. Jeu gagné (ou perdu) avec Schwarz
6. Jeu annoncé avec Schwarz, gagné (ou perdu)
7. Jeu gagné (ou perdu) ouvertement

L'annonce de Schneider et de Schwarz n'est possible que pour les jeux de mains. L'annonce doit être faite avant le début du jeu. « Schneider » est une partie qui n'atteint que 30 points ou moins dans ses plis. On est « hors de Schneider » si on a plus de 30 points. Un parti est « Schwarz » lorsque que vous ne collectez aucun pli. Si le joueur seul ne fait pas de pli, le skat ne compte pas non plus. Le calcul se base toujours sur le niveau de gain effectivement atteint et non sur le niveau annoncé. L'annonce de « Schneider » et de « Schwarz » n'est prise en compte que si elle a été faite avant le début de la partie.

Jeu de regard : Le joueur unique ramasse le skat et pose pour cela deux cartes de son choix de sa main. Il existe les 3 niveaux de gain :
1. Jeu gagné (ou perdu) facilement
2. Jeu gagné (ou perdu) avec Schneider
3. Jeu gagné (ou perdu) avec Schwarz

Le jeu est gagné facilement si le joueur seul a obtenu 61 points ou plus. Outre le jeu de la main et le jeu du regard, il existe encore trois autres possibilités de jeu :
Jeu de couleurs - Grand jeu - Jeu Null.
Jeu de couleurs : C'est le jeu normal. Les 4 valets sont les atouts les plus élevés, auxquels s'ajoute la couleur d'atout déterminée par le joueur unique. Toutes les cartes de la couleur d'atout sont des atouts. Si le joueur unique a 61 points, il est vainqueur.
Jeu Grand : Seuls les 4 valets sont considérés comme des atouts. Toutes les autres cartes ont le classement normal.

La valeur de base d'un grand ouvert = 36 La valeur de base d'un grand = 24
La valeur de base du trèfle = 12
La valeur de base du pique = 11
La valeur de base du cœur = 10
La valeur de base du carreau = 9

Jeu Null : Les valeurs de base ne comptent pas, seuls les plis comptent. Le joueur qui joue seul ne doit pas recevoir de pli s'il veut gagner.

Classement des cartes : Roi, As, Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept. Le classement par points :

	Jeu de regard	Jeu de la main
Jeu simple	1	2
Schneider	2	3
Schneider ang.	–	4
Schwarz	3	5
Schwarz ang.	–	6
Ouvert	–	7

Points de valeur :

Null = 23	Null ouvert = 46
Null Hand = 35	Null ouvert Hand = 59

Il y a une contrainte de couleur. Celui qui ne peut pas servir joue une carte de son choix ou fait l'atout. Si l'atout est joué, l'atout doit être servi. Sinon, il n'y a pas de contrainte d'atout. À la fin, le joueur unique additionne les valeurs des plis gagnés. Il doit avoir au moins 61 points. S'il a plus de 90 points, les adversaires sont « Schneider ». Si le joueur seul a annoncé « Schneider», il doit également atteindre 90 points s'il veut gagner. Il en va de même pour « Schwarz ». La valeur annoncée doit être atteinte dans tous les cas. Dans les jeux ouverts (Grand ouvert, Null ouvert et les mains ouvertes de couleur), le joueur seul doit poser ses 10 cartes avant que l'annonçant ait joué la première main. Dans le cas du Grand ouvert et de tous les jeux de mains, le joueur qui joue seul doit effectuer tous les 10 plis.

Une fois que le jeu est déterminé, l'annonçant joue une carte de son choix. Les autres servent. Il y a une contrainte de couleur. Le pli est fait par le joueur qui a joué la carte avec la valeur de couleur ou d'atout la plus élevée. Il pose le pli face cachée devant lui sur la table et joue pour le pli suivant. Après 10 parties, le joueur unique doit déterminer s'il a atteint le nombre de points annoncé.

Conseils :
– Compter ses propres plis et ceux de son adversaire.
– Le joueur unique affaiblit ses adversaires en jouant le plus souvent possible atout et en demandant à son adversaire de jouer atout.
– Les dix et les cartes inférieures d'une couleur, dont il n'y a que peu, sont des cartes avec lesquelles il n'est guère possible de faire un pli. Ils doivent être remplacés par le skat.
– Lors des jeux Grand, il est opportun de garder longtemps les atouts en main.

Règles de base :
1. Les cartes doivent être données de manière à ce que personne ne puisse les voir.
2. Il est interdit de regarder les cartes des autres joueurs ; les joueurs d'une même partie ne doivent pas communiquer entre eux par des mots ou des mimiques pendant le jeu.
3. Les plis rentrés ne doivent pas être consultés ni recomptés pendant le jeu.
4. Les cartes doivent être recomptées immédiatement. Les réclamations ultérieures ne seront pas prises en compte.
5. Une carte jouée ne peut pas être retirée.
6. Si le skat est découvert par un joueur, le jeu est perdu pour sa partie.
7. Les déclarations faites lors des enchères et de la passe ne peuvent pas être annulées.

Gagnant : Le joueur unique a gagné s'il obtient au moins 61 points.
Exception : Jeux à Null

Décompte : L'un des joueurs se charge d'inscrire les points gagnants et perdants. Chaque jeu est inscrit avec sa valeur finale, même s'il ne correspond pas à la valeur annoncée. Les points sont ajoutés ou retirés au fur et à mesure. En cas de victoire, le nombre de points est ajouté au chiffre précédent, en cas de défaite, il est déduit du chiffre précédent ou inscrit en négatif au début de la partie. L'important pour le joueur seul n'est pas le nombre de points qu'il a obtenus, mais le nombre de points calculé avec les jeux annoncés et non annoncés et les augmentations (jeu Hand, Schneider, Schwarz, etc.). Les jeux de mains perdus sont comptés comme une simple valeur négative, les jeux de regard perdus sont comptés comme une double valeur négative. À la fin de la partie, les nombres finaux sont calculés pour chaque joueur. Chaque nombre final est multiplié par le nombre de joueurs (3). Ce nombre est noté. En dessous, on écrit le jeu. Les numéros finaux négatifs sont soustraits des numéros finaux positifs des joueurs. Le résultat est le taux de jeu. Il est déduit du nombre final calculé précédemment. Le résultat indique le nombre selon lequel les joueurs doivent encaisser ou payer.

113. Schafkopf allemand

Joueurs : Quatre
Matériel : 32 cartes

Valeurs des cartes :

As = 11	Dix = 10
Roi = 4	Neuf = 0
Dame = 3	Huit = 0
Valet = 2	Sept = 0

Le dix a la valeur de comptage de 10, mais se trouve en dessous du roi et de la reine dans son rang de pli. Les 4 valets dans la séquence de couleur trèfle - pique - cœur - carreau sont des atouts permanents. La couleur d'atout est déterminée d'une partie à l'autre.

But du jeu :
Celui qui annonce un atout doit obtenir au moins 61 points avec son partenaire.

Préparation et déroulement du jeu :
Pour chaque tour de jeu, 2 parties sont désignées par tirage au sort. Tous les participants tirent une carte du tas de cartes en éventail, face cachée. Les détenteurs des cartes les plus fortes jouent contre les détenteurs des cartes les plus faibles. Chaque joueur reçoit 2 x 4 = 8 cartes. Ensuite, chaque participant vérifie si les cartes qu'il a en main lui permettent d'annoncer au moins cinq atouts. Cela est possible s'il possède cinq atouts avec au moins un valet et n'importe quelle couleur qui pourrait être désignée comme couleur d'atout, par exemple le valet de pique, le valet de cœur, le roi de carreau, la dame de carreau, le huit de carreau. En commençant par premier de main, les joueurs annoncent à tour de rôle les numéros d'atout. Tout joueur qui possède au moins cinq atouts dit « J'annonce cinq atouts ». La couleur n'est pas annoncée. Celui qui annonce le nombre d'atouts le plus élevé détermine la couleur de l'atout et commence la partie. Si deux joueurs annoncent le même nombre d'atouts, c'est le plus grand nombre de points des atouts annoncés qui décide. Si aucun des quatre joueurs n'atteint cinq cartes d'atout, le propriétaire du valet de trèfle, qui représente la carte d'atout la plus élevée, détermine la couleur d'atout. Ce jeu est dit « forcé » et se calcule différemment. Le propriétaire de la carte d'atout joue en premier. Il y a une contrainte de couleur et de pli. Il faut servir la couleur ou effectuer l'atout. Celui qui ne peut pas faire les deux peut défausser à volonté.

Décompte : Les plis gagnés et perdus sont dessinés en traits sur une feuille de papier. La partie d'atout doit obtenir au moins 61 points pour gagner. Dans ce cas, elle peut dessiner un trait sur son Schafkopf. Si elle perd, la partie adverse reçoit deux traits sur son Schafkopf. En cas de jeu forcé perdu, la partie adverse ne peut dessiner qu'un seul trait. Si la partie qui a annoncé l'atout gagne avec « tailleur » (adversaire ayant moins de 30 points), elle reçoit deux traits ; si elle perd « avec Schneider », la partie adverse peut faire quatre traits. Si la partie d'atout gagne avec « Schwarz» (adversaire sans pli), elle peut dessiner un Schafkopf de neuf traits ; si elle perd « Schwarz», la partie adverse reçoit un Schafkopf. À la fin, les parties additionnent les Schafkopf et les traits des Schafkopf commencées. Chaque parti doit apporter le plus de Schafkopf possible.

Fin du jeu :
Celui qui présente le plus de Schafkopf à la fin du jeu est déclaré vainqueur. Il reçoit la totalité de la mise convenue avant le début du jeu pour chaque Schafkopf, en centimes ou en jetons.

114. Schafkopf wendish

Joueurs : Quatre
Matériel : 32 cartes

Valeurs des cartes :

As = 11	Dix = 10
Roi = 4	Neuf = 0
Dame = 3	Huit = 0
Valet = 2	Sept = 0

Atouts :
1. Les 4 dames dans l'ordre de classement trèfle - pique - cœur - carreau
2. Les 4 valets dans le même ordre.
3. Toutes les cartes de carreau dans l'ordre de classement :
As - Dix - Roi - Neuf - Huit - Sept.

But du jeu :
Deux joueurs qui n'apprennent leur partenariat qu'en cours de partie doivent obtenir ensemble au moins 61 points dans leurs tours. Il y a 14 cartes d'atout qui se trouvent au-dessus des 18 cartes de couleur. Les deux atouts les plus élevés, la dame de trèfle et la dame de pique sont appelés les deux « anciens ». Les propriétaires des deux « anciens » jouent en tant que partenaires contre les deux autres joueurs.

Préparation et déroulement du jeu :
Le donneur est désigné par tirage au sort. Celui qui tire la carte la plus haute bat le jeu et distribue. Chaque joueur reçoit 2 x 4 = 8 cartes. Le premier de main ouvre le jeu. Il y a une contrainte de couleur et de service - une carte jouée doit être servie avec la même couleur. Une carte d'atout jouée est servie avec n'importe quel atout. Le premier de main pose une carte sur la table. Les autres joueurs ajoutent chacun une carte dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a donné la carte la plus forte remporte le pli. Le joueur concerné peut noter le nombre de points qu'il a obtenu. Il pose les cartes piochées face cachée devant lui et joue une carte pour le prochain pli. Dès les premiers plis, les deux parties doivent s'affronter, car une règle de base du jeu de Schafkopf est que l'on doit « avouer » dès que l'on joue. Cela se produit par exemple lorsque le propriétaire d'une « vieille » joue une carte d'atout élevée et qu'elle est piquée par le propriétaire de la deuxième « vieille ». Il n'est pas permis de communiquer par des mimiques ou des mots pour éclairer le partenariat. Si les deux « anciens » sont dans la même main après la distribution des cartes, le propriétaire a deux possibilités :
1. Il choisit lui-même le propriétaire de la deuxième « vieille », son partenaire. Voilà comment ça se passe : Il examine ses cartes et déclare par exemple « L'as de pique va avec ». ou « J'emporte l'as de trèfle ». Cela signifie que Le propriétaire de la carte appelée doit être son partenaire. Celui-ci doit jouer la carte souhaitée le plus rapidement possible, et le partenariat est ainsi scellé. Mais il peut aussi dire » Le premier pli étranger accompagne ». Le joueur qui reçoit le premier pli devient dans ce cas son partenaire.
2. Le propriétaire des deux « anciens » joue un solo contre les autres joueurs et renonce à un partenariat.

Conseil :
– Mémorisez si possible vos propres cartes et celles de votre adversaire, elles permettent de tirer des conclusions sur les cartes en main de votre adversaire.
– Comptez précisément vos propres plis et ceux des autres.

Il existe trois jeux en solo différents :
1. Le solo silencieux
2. Le solo de plaisir
3. Le solo du devoir

Un joueur solo doit piocher au moins 61 points. Si les trois adversaires ont ensemble 60 points, le joueur solo a perdu. Le jeu en solo n'est pas annoncé. Un vainqueur en solo reçoit 10 centimes de chaque adversaire. Le perdant en solo doit payer le double de la somme à chaque participant.

1. Le solo silencieux : Le propriétaire des deux « anciens » joue sans partenaire, mais laisse ses adversaires dans l'ignorance aussi longtemps que possible du fait qu'il joue en solo. L'incertitude sème le trouble parmi les adversaires. Il retiendra donc les « anciens » aussi longtemps que possible. La couleur à carreaux est également un atout pour le solo silencieux.
2. Le solo de plaisir : Le joueur qui joue seul ne doit pas nécessairement posséder les deux « anciens ». Il doit cependant être convaincu de pouvoir gagner la partie contre les trois adversaires. En premier lieu, il veillera à priver l'adversaire de ses atouts.

3. Le solo du devoir : Il se joue comme le solo de plaisir. La différence réside dans le fait que ce solo doit être joué même si le participant ne possède pas de bonnes cartes. Au début du jeu, les joueurs se mettent d'accord sur le fait que chacun doit jouer un certain nombre de solos avant un certain moment. Si le joueur a de mauvaises cartes, il peut retarder un peu le jeu en solo, mais pas trop longtemps. Même s'il a de très mauvaises cartes, il peut être contraint de jouer en solo, c'est-à-dire « exposé », par ses coéquipiers.

Conseils :
- Gardez toujours à l'esprit qu'avec votre partenaire, vous apportez un pli aussi riche que possible.
- Si vous avez une feuille d'As comme seule carte de cette couleur en main, il est préférable d'attendre d'être sûr que votre adversaire n'a plus d'atout avant de jouer.
- Gardez une trace précise du nombre d'atouts déjà joués et des as encore en jeu.

Décompte : Avant de jouer, chaque participant verse un montant convenu (10 centimes) ou des jetons dans la caisse. Tout gain est versé immédiatement. Une partie se poursuit jusqu'à ce que la caisse soit vide.

Fin du jeu :
Celui qui a rapporté au moins 61 points dans ses plis a gagné. La double mise est payée si les perdants sont « Schneider », c'est-à-dire s'ils ont obtenu moins de 30 points. Dans les jeux en solo, le paiement des gains ne se fait pas à partir de la caisse commune, mais de la poche de chaque joueur. Pour Solo-Schneider, le montant est doublé, pour Solo-Schwarz, il est triplé. Le gagnant en solo reçoit 30 centimes par joueur en cas de « Schneider » et doit payer 30 centimes à chaque adversaire en cas de perte « en Schneider ». Il convient donc de bien réfléchir avant de jouer en solo.

115. Schafkopf wendisch à deux

Joueurs : Deux
Matériel : 32 cartes de skat

Préparation et déroulement du jeu :
Chaque joueur reçoit 2 x 4 = 8 cartes. Elles sont posées sur la table devant le joueur, sans être vues, en deux rangées de quatre cartes chacune. Une deuxième fois, 2 x 4 = 8 cartes sont distribuées. Celles-ci sont posées face visible et une à une sur les cartes face cachée. Au début du jeu, il y a devant chaque participant huit cartes ouvertes en deux rangées, qui sont posées sur des cartes fermées. Le jeu se déroule donc avec des cartes ouvertes. Les cartes fermées entrent en jeu lorsque la carte ouverte correspondante est jouée. C'est le seul élément de surprise du jeu. Le jeu se déroule selon les règles de Schafkopf wendisch, les atouts sont les 4 dames et les 4 valets dans l'ordre suivant : Trèfle - Pique - Cœur - Carreau, ainsi que toutes les cartes de carreau. La couleur doit toujours être servie. Si cela n'est pas possible, il est possible de piquer avec l'atout ou de défausser une autre couleur.

Décompte : On joue à partir de la caisse commune. Chacun y verse avant le début du jeu la mise convenue en jetons ou en centimes. Le paiement est immédiat. Si la caisse est vide, une nouvelle partie commence. Les parties en solo sont payées par la caisse personnelle. Le « Schneider » compte le double de la somme, le « Schwarz » le triple.

116. Solitaire

Joueurs : Un
Matériel : 32 cartes de skat

32 cartes sont nécessaires. Huit tas de 4 cartes sont formés. La carte supérieure est retournée. Si parmi les 8 cartes, il y a deux cartes de même valeur (par ex. des dames), elles sont défaussées et les cartes du dessous sont retournées. Le solitaire est réussi lorsque toutes les cartes peuvent être posées.

117. Skat „Cameroun"

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat

Tout d'abord, on tire au sort le joueur qui sera banquier. Chaque joueur reçoit 3 cartes et les pose devant lui, face visible. Le banquier commence alors à retourner les cartes du talon l'une après l'autre. Si un joueur a la même valeur que la carte retournée, il paie une valeur convenue au banquier. S'il doit payer une deuxième fois, il paie le double, la troisième fois le triple. Lorsqu'un triple a été payé, le jeu s'inverse : Le banquier doit maintenant rembourser la mise, le double la première fois, le triple la deuxième fois et le quadruple la troisième fois. À partir de là, c'est à nouveau aux joueurs de payer. Le tour se termine lorsque toutes les cartes sont retournées et que le joueur suivant prend la banque.

118. Bonneteau

Joueurs : Deux à cinq
Matériel : Feuille de skat

Chaque joueur reçoit trois cartes et doit payer une mise qui doit être divisible par 3. La carte supérieure du talon est retournée et détermine la couleur de l'atout. En fonction de sa carte, un joueur peut se retirer ou continuer à jouer en échangeant des cartes du talon. Après l'échange, les cartes sont jouées, et la couleur doit être servie. Celui qui ne peut pas servir doit faire l'atout, sinon il se défausse. Pour chaque pli, le joueur reçoit un tiers du pot, si un joueur n'a pas fait de pli, il paie 3 unités.

119. Bonneteau avec glissement

Joueurs : Deux à cinq
Matériel : 32 cartes de skat

Pour faire monter les enchères au « bonneteau », on peut conclure l'accord suivant : Si l'un des joueurs décide, avant de distribuer les cartes, de renoncer à l'échange ultérieur de cartes, tous les joueurs doivent payer le double de la mise pour cela. Si plusieurs joueurs décident en même temps de renoncer à l'échange, les mises doivent être augmentées plusieurs fois.

Une foule de super tours de cartes !

Jouez au magicien des cartes !

La plupart du temps, vous n'avez besoin que de la feuille de skat et d'un peu de doigté pour y parvenir.

120. Comment s'appelle la carte ?

Un superbe tour de cartes.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Préparation et démonstration :
Vous mélangez un jeu de cartes et le posez en pile, face vers le bas, sur la table. Ce faisant, vous regardez discrètement la carte du bas.

Demandez ensuite à un spectateur de tirer une carte au hasard dans la pile, de la mémoriser et de la reposer face cachée. Vous posez rapidement la pile de cartes dessus et laissez le spectateur décoller une fois. Vous aussi, vous décrochez une fois. Maintenant, prenez la pile face cachée, retournez-la carte par carte et tapez sur la carte qui apparaît après celle que vous avez mémorisée. Vous réussirez presque toujours ce petit tour de force, à moins que les deux cartes ne soient séparées lors du retrait. Mais cela arrive rarement. Pour augmenter l'effet, ne procédez pas trop sûrement, hésitez de temps en temps en retournant les cartes. Et ne faites pas trop souvent la démonstration de ce tour de force !

121. La tête en bas

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Regardez les cartes de votre jeu de cartes. Il y a une fine ligne noire tout autour, dont la distance droite et gauche ou supérieure et inférieure par rapport au bord de la carte est très différente. C'est sur cette distance que repose le tour de cartes suivant : Posez les valets, les dames et les rois les uns à côté des autres de manière à ce que le bord étroit soit toujours à gauche. Demandez ensuite à vos spectateurs de tourner une ou plusieurs cartes de 180 degrés pendant que vous attendez dans la pièce voisine. Ils reviennent, tâtent les cartes d'un air tendu et découvrent rapidement celles qui sont tordues.

122. Le parfum qui les accompagne

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour ne fonctionne qu'avec un assistant initié. Vous demandez à vos spectateurs d'examiner attentivement le jeu de cartes, de choisir une carte de leur choix et de la remettre dans le jeu pendant que vous attendez dans la pièce voisine. Les cartes peuvent être battues vigoureusement. Une fois de retour, vous passez en revue les cartes, vous les reniflez toutes, puis vous posez la bonne carte sur la table. Cela ne peut fonctionner que si votre assistant vous fait un signe sans équivoque. Comme il connaît la carte, il peut faire un signe lorsqu'elle apparaît (p. ex. se racler la gorge, tapoter, toucher le lobe de l'oreille), ce qui vous permet de déterminer la bonne carte en toute confiance.

123. Sous une couverture

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Pour ce tour de cartes aussi, vous avez besoin d'un initié. Vous battez une main de skat et écartez les cartes sur la table. Les côtés de l'image sont tournés vers le bas. Ensuite, vous couvrez les cartes d'un foulard, demandez à un spectateur de tirer une carte, de la mémoriser et de la remettre à sa place. Votre assistant se présentera et prendra le relais, sauf qu'il remettra la carte à l'envers, c'est-à-dire avec le côté image vers le haut. Bien entendu, vous vous détournez discrètement. Maintenant, rassemblez les cartes sous la couverture, reconnaissez la carte que vous avez tirée et retournez-la en un clin d'œil. Devant tout le monde, feuilletez le jeu de cartes d'un bout à l'autre - cela augmente le suspense - et montrez finalement la bonne carte.

124. Le rassemblement des trois rois

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous choisissez quatre rois dans un jeu de cartes. Vous placez discrètement un roi sur le dessus de la pile. Vous donnez les trois autres rois à un spectateur. Soulevez la pile de cartes de manière à ce que 3 tas soient placés côte à côte sur la table. Vous devez juste vous rappeler sur quel tas se trouve le roi. Maintenant, demandez au spectateur de placer un roi sur le premier tas (celui avec le roi). Qu'il glisse le deuxième roi sous le tas du milieu. Il peut placer le troisième roi à sa guise dans le troisième tas. Rassemblez ensuite les trois tas de la manière suivante : le deuxième sur le premier, le troisième sur le deuxième. Maintenant, prétendez réunir les trois rois en marmonnant de mystérieuses formules magiques. Éparpillez rapidement les cartes : et voilà, les trois rois sont l'un à côté de l'autre. Personne ne remarquera, espérons-le, que l'un de ces rois n'était pas dans la main du spectateur.

125. Magie des cartes

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Faites bien battre un jeu de skat et faites-le décoller autant de fois que vous le souhaitez. Ensuite, prenez le tas, notez la carte du bas, passez le tas derrière votre dos et manipulez la carte du bas vers le haut, de manière à ce qu'elle soit inversée par rapport aux autres cartes, face en haut. Cela doit bien sûr se faire rapidement et sans que vous le remarquiez. Maintenant, tenez le tas devant votre front, réfléchissez intensément et nommez la carte dont la face est tournée vers les spectateurs. En descendant, vous mémorisez la carte suivante, vous la placez derrière votre dos devant la pile, etc. Veillez à ce que vos spectateurs ne voient que la carte du dessus, car les autres cartes qui n'ont pas encore été retournées pourraient vous trahir. Si un spectateur doute de vos capacités magiques et prétend que vous trichez un peu derrière votre dos, dites-lui que vous pouvez aussi montrer la magie des cartes ouvertement. Une fois de plus, vous faites bien battre et décoller les cartes et saisissez le tas avec la main gauche de manière à ce que le côté image soit tourné vers les spectateurs. Dans votre main, vous avez coincé un petit miroir qui vous indique la carte de devant. Bien entendu, le miroir ne doit pas être visible pour les spectateurs. Et ne regardez pas fixement le miroir sans vous retourner, un bref coup d'œil suffit.

126. Cartomagie

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous prenez discrètement 4 cartes d'un jeu de cartes et les mettez dans la poche de votre veste. Faites bien battre les cartes restantes et étalez-les sur la table, face cachée. Demandez maintenant à un spectateur de placer 5 des cartes étalées en ligne, sans les retourner. Mais qu'il regarde l'une de ces 5 cartes et la remette à sa place. Pour qu'ils ne puissent pas voir laquelle des 5 cartes il retient, retournez-vous. Ensuite, rassemblez les cartes, celle de gauche en premier, puis la carte suivante, etc. Si vous mélangez les cartes, le tour ne réussira pas. Vous mettez les 5 cartes entièrement ouvertes dans votre poche et vous sortez en échange les 4 cartes cachées. Demandez au spectateur d'aligner ces 4 cartes, face vers le bas, en laissant la place libre pour la carte qu'il a regardée. S'il laisse par exemple la place pour la quatrième carte en partant de la gauche, tâtez la carte correspondante dans votre poche, sortez-la et posez-la sur la place libre. Si le spectateur retourne cette carte, il verra qu'il s'agit bien de la carte qu'il regardait.

127. Deviner les paires

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous prenez 20 cartes au choix, les mélangez et les posez par paires sur la table, face visible. Chaque spectateur peut maintenant se souvenir d'une paire de cartes. Vous récupérez les cartes, mais veillez à ne pas séparer les paires. Pour réussir ce tour, vous devez avoir la formule magique suivante en tête :

M	U	T	U	S
D	E	D	I	T
N	O	M	E	N
C	O	C	I	S

Vous avez déjà remarqué que chaque lettre de la formule magique apparaît deux fois. C'est là que réside le secret de ce tour. Vous placez donc les deux premières cartes à la place de M, les deux suivantes à la place de U et ainsi de suite jusqu'à ce que les 20 cartes soient placées par paires. Demandez maintenant à vos spectateurs, l'un après l'autre, dans quelle(s) rangée(s) se trouvent les deux cartes qu'ils ont retenues, et vous pouvez déjà nommer ces cartes. Si le spectateur dit, par exemple, que ses deux cartes se trouvent dans la deuxième et la troisième rangée, nommez les cartes qui se trouvent à la place de E.

128. Quand deux personnes font la même chose

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous retirez 4 cartes du jeu de cartes sans vous en rendre compte : une carte de trèfle, une carte de pique, une carte de cœur et une carte de carreau. La valeur des cartes n'est pas importante pour ce tour, mais la couleur l'est. Vous faites bien battre les vingt-huit cartes et les étalez face visible en alternant les couleurs : une carte de trèfle, une carte de pique, une carte de cœur et une carte de carreau. Sur ces 4 cartes, vous en posez 4 autres, mais cette fois-ci en commençant par le carreau. Vous continuez ainsi jusqu'à ce que les 28 cartes soient posées - en commençant toujours par la couleur de la dernière carte posée. Lorsque toutes les cartes sont posées, vous avez 4 tas de cartes devant vous. Vous posez maintenant le deuxième tas à partir de la gauche sur le premier, le troisième sur le deuxième, le quatrième sur le troisième. Retournez ensuite le jeu et demandez à l'un des spectateurs de le décoller autant de fois qu'il le souhaite. Posez à nouveau le jeu en rangées de quatre - et voilà, chaque rangée contient maintenant des cartes d'une seule couleur. Demandez maintenant à un spectateur de poser les cartes exactement comme vous l'avez fait. En secret, vous ajoutez les quatre cartes que vous avez retirées auparavant. Le spectateur pose les cartes comme vous, il rassemble les différents paquets comme auparavant. Généreusement, vous renoncez à couper les cartes (si elles sont coupées cette fois, le tour est raté !) et laissez le spectateur les couper à nouveau. Les cartes de la même couleur se retrouvent à nouveau dans chaque rangée. Mais avant que la 9e carte ne tombe, criez : « Faux ! » Cette carte ne sera pas de la même couleur que les autres. Les cartes suivantes s'accordent à nouveau. Mais vous crierez également « Faux ! » avant la 17e et la 25e carte, annonçant ainsi une fausse carte. Car si 28 cartes fonctionnent, ce n'est pas le cas de 32. Vous pouvez facilement voir pourquoi en posant les 32 cartes face visible en rangées de quatre. La carte du bas de la première rangée est de la même couleur que celle du haut de la deuxième rangée. Chaque 9e carte interrompt donc le changement régulier de couleur.

129. Dans un environnement étranger

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Un tour de cartes qui demande déjà une certaine habileté. Avant même de réaliser ce tour de force, divisez le jeu de cartes en deux tas. Dans le premier, vous mettez tous les huit, dix, valets et rois, dans le second, tous les sept, neuf, dames et as. Devant vos spectateurs, prenez les deux tas dans la main de manière à ce que vous ayez l'impression d'avoir un seul tas. Le mieux est de le faire avec le petit doigt, que vous pressez très légèrement entre les deux tas. Posez ensuite rapidement les deux piles sur la table, comme si vous alliez décoller. Demandez maintenant à un spectateur de tirer une carte de l'un des deux tas et de l'examiner attentivement. Pendant que cela se passe, vous placez les deux tas ensemble et vous décrochez à nouveau. Mais une fois encore, vous tenez les tas soigneusement séparés, de sorte qu'après le prétendu décollage, les tas sont simplement inversés sur la table, le tas de gauche à droite, le tas de droite à gauche. Le spectateur replace alors la carte qu'il a tirée. Vous rassemblez les tas, vous les examinez et vous pouvez dire immédiatement quelle carte votre spectateur a tirée. Cette carte se trouve en effet dans un environnement étranger : Peut-être une dame dans le tas des huit, des dix, des valets et des rois, ou un dix dans le tas des sept, des neuf, des dames et des as.

130. Les mauvais valets

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

L'un des tours de cartes les plus populaires, mais aussi les plus connus. Vous choisissez 4 valets dans un jeu de cartes et les montrez aux spectateurs. Mais avant cela, glissez secrètement trois cartes de votre choix derrière l'avant-dernier valet. La présentation doit se faire rapidement. Ensuite, posez les 4 (en réalité 7) cartes sur le tas, face cachée. Racontez maintenant l'histoire effrayante des 4 valets qui s'introduisent la nuit dans un grand magasin. Le premier valet fait le guet. Vous soulevez la carte supérieure et la posez face visible sur la table. Vous continuez votre récit : Le deuxième valet se rend au sous-sol pour voler des bijoux. Vous insérez maintenant la carte supérieure (c'est une carte introduite en fraude) dans la partie inférieure du tas, sans la montrer à vos spectateurs. Le troisième valet va à l'étage du milieu pour voler des fourrures. Vous insérez la carte suivante dans la partie centrale du tas. Le quatrième valet pénètre à l'étage supérieur pour forcer le coffre-fort. Vous insérez la carte suivante dans la partie supérieure du tas. Soudain, le guetteur donne l'alerte. Les trois valets courent dans la rue. Vous posez les trois cartes du dessus, face visible, à côté du guetteur : Les 4 valets sont à nouveau ensemble. Les applaudissements sont garantis...

131. Les as magiques

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Avant le tour, préparez le jeu : Vous choisissez les 4 as, vous les placez sur le paquet de cartes et vous ajoutez 9 autres cartes sur les as. Vous demandez à l'un de vos spectateurs de soulever le jeu de cartes de manière à obtenir 4 tas de 8 cartes chacun. Ce faisant, vous notez exactement dans quel tas se trouvent les as. Demandez maintenant au spectateur de taper sur l'un des tas. Qu'il place la carte supérieure de ce tas sous un autre tas ou qu'il la glisse entre les cartes d'un tas. Ensuite, votre spectateur doit taper à nouveau et toujours plus loin, jusqu'à ce que tous les as soient sur les 4 tas. Vous marmonnez une formule magique et retournez les cartes du haut des 4 tas : et voilà, les as sont là. Pour que le tour soit réussi, vous devez tenir compte de ce qui suit : Si le spectateur tape sur le tas d'as, il peut placer la carte du dessus (ce n'est pas encore un as) dans l'un des trois autres tas. S'il tape sur un autre tas, il doit glisser la carte du dessus sous le tas d'as, et pour les autres, vers le bas ou au milieu. S'il tape une deuxième fois sur le tas d'as, il doit poser la carte supérieure (cette fois-ci, c'est un as) sur l'un des trois autres tas. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que 4 as soient bien répartis. Vous devez toutefois vous concentrer un peu pour savoir où se trouvent les as. Il est préférable de s'entraîner plusieurs fois avant de réaliser ce tour.

132. Quelle carte manque ?

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Il y a des gens qui regardent deux fois un jeu de cartes et qui peuvent dire immédiatement quelle carte manque. Vous aussi, cher maître magicien, vous pouvez le faire, avec un peu de mathématiques. Pour que personne ne se doute de rien, demandez à plusieurs spectateurs de bien battre et de couper les cartes. Demandez ensuite à un spectateur de tirer une carte du jeu et de la mettre de côté, face cachée. Lors du premier coup d'œil, calculez la valeur de la carte manquante. Pour cela, vous additionnez les valeurs des cartes en continu. Le calcul se fait uniquement sur la base des unités, les dizaines ne sont pas prises en compte. Les cartes ont la valeur suivante :

As = 1 (au lieu de 11)	Dix = 0 (au lieu de 10)
Roi = 4	Neuf = 9
Dame = 3	Huit = 8
Valet = 2	Sept = 7

Par exemple, lorsque les cartes neuf, sept, roi, valet, as, dix, sept, dame, etc. tombent, vous comptez : 9 + 7 = 6 (au lieu de 16) + 4 = 0 (au lieu de 10) + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0 (au lieu de 10) + 3 = 3 etc. Ajoutez 4 au total final et soustrayez le résultat de 10. Si le total final est par exemple 5, faites le calcul : 5 + 4 = 9; 10 – 9 = 1; la carte recherchée est donc un as. Si le total final est par exemple 8, faites le calcul : 8 + 4 = 2 (au lieu de 12);

10 – 2 = 8; la carte recherchée est donc un huit. Lors de la deuxième vérification, ils n'ont plus qu'à faire attention à la couleur de la carte recherchée, c'est-à-dire quel as ou quel huit manque par exemple. L'addition doit se faire rapidement, c'est pourquoi vous devriez vous entraîner un peu.

133. Les mystérieux sept

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour de cartes vous permet de vous présenter comme médium.

Vous demandez à un spectateur de tirer une carte d'un jeu de cartes, de la mémoriser et de la montrer également aux autres spectateurs. Pendant ce temps, vous formez 3 tas que vous posez côte à côte sur la table, le dos tourné vers le haut. Le tas qui se trouve à l'extrême droite doit être composé de 6 cartes. Vous prenez ensuite ce tas de 6 cartes dans votre main droite. Demandez ensuite aux autres joueurs de placer la carte qu'ils ont tirée sur l'un des deux autres tas. Vous posez vous-même votre tas de 6 cartes sur le dessus du tas correspondant. Vous posez enfin ces deux tas sur le troisième. Un joueur peut maintenant lancer le dé. Le chiffre lancé est additionné au nombre de points sur la face opposée du dé, ce qui donne toujours « 7 ». Vous comptez maintenant 7 cartes de la pile - et la 7e carte est celle que vous cherchez...

134. Je reconnais cette carte !

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour de cartes vous permet de prouver aux spectateurs que vous pouvez reconnaître n'importe quelle carte dans un jeu de cartes bien mélangé. Vous mélangez d'abord le jeu de cartes et le prenez dans votre main gauche, dos tourné. Ensuite, vous feuilletez les cartes avec les doigts de la main droite. Pendant que vous faites cela, demandez à un spectateur de mettre son doigt dans le jeu pour identifier une carte. Le feuilletage est ainsi stoppé, le spectateur peut tirer la carte sur laquelle son doigt est posé. Toutes les personnes présentes notent précisément cette carte. Pendant que les autres personnes regardent la carte tirée, laissez pendre votre main droite avec le tas de cartes décollé vers le bas et pliez légèrement les cartes de ce tas en deux. Pas trop fort, pour que cela ne se remarque pas ! Maintenant, placez la carte tirée sur le tas dans votre main gauche, le tas très légèrement plié vient se placer dessus. Si vous posez maintenant l'ensemble du tas de cartes sur la table, il en résulte une légère fente. C'est exactement à cet endroit que vous devez décoller. Ainsi, le tas du bas remonte et la carte recherchée se trouve maintenant tout en haut. Vous demandez maintenant à un spectateur de dire quelle carte a été retenue. Il peut ensuite retirer la carte supérieure. Vous êtes assuré d'un grand étonnement et d'applaudissements nourris. Les gens se demandent comment vous avez réussi ce tour. Mais bien sûr, vous ne le révélerez pas...

135. Le tour de la colle

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Avant de réaliser ce tour, vous devez d'abord préparer une des cartes. Vous vous procurez un tube de Fixogum ou de ciment de caoutchouc dans une papeterie. Il s'agit d'une colle qui peut être retirée de la carte après utilisation. Avec cette colle, vous collez deux cartes exactement l'une sur l'autre - le dos d'une carte sur le côté image de l'autre. Vous avez alors une « double carte ». C'est avec cette carte spéciale que vous faites votre tour. Vous placez la carte double sur le dessus du tas de cartes. Ensuite, vous dépliez les cartes en éventail et demandez à un spectateur de tirer une carte. Chaque personne présente mémorise la carte. Ensuite, vous la placez en haut du tas, c'est-à-dire sur la double-carte. Vous décrochez ensuite une fois et faites défiler le jeu jusqu'à ce que vous sentiez la carte spéciale. Vous savez maintenant que la carte tirée se trouve sur la carte double. C'est avec un visage mystérieux que vous présenterez cette carte...
Un conseil : Si vous écaillez les cartes avec votre pouce au niveau des coins, vous pouvez bien trouver la carte spéciale.

136. Le salto de la carte

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour de cartes étonnera tous les spectateurs. Tout d'abord, vous demandez à un spectateur de tirer une carte du jeu de cartes tenu en éventail. Avec les autres cartes, vous formez deux tas. Maintenant, la carte tirée est replacée sur l'un des tas. Ce tas est placé sur le dessus de l'autre. Maintenant, vous décrochez « à tort » ; c'est-à-dire que vous décrochez, mais vous remettez le tas décollé à son ancien emplacement. Personne ne le remarquera si vous dites quelque chose à ce moment-là. La carte recherchée est toujours en haut de la pile. En vous couvrant la main, vous poussez maintenant cette carte d'environ 2 cm au-delà du bord. En prononçant des mots mystérieux, vous soulevez maintenant le tas à environ un demi-mètre au-dessus de la table et le laissez retomber fermé vers le bas. Sous l'effet de la résistance de l'air, seule l'excellente carte se soulève du tas, se retourne et tombe sur la table, face visible. C'est la carte recherchée qui avait fait un « saut périlleux »...

137. La métamorphose de la carte

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour est très simple et a pourtant un effet fantastique : Une carte est retirée et remise sur la pile. Lorsque l'on vérifie ensuite s'il s'agit toujours de la carte initiale, on constate avec étonnement qu'elle s'est transformée. Voici comment vous procédez : Vous prenez la feuille de skat, vous l'étalez en éventail et vous demandez à un spectateur de tirer une carte. Vous expliquez que chacun doit bien mémoriser cette carte, car elle va être transformée tout de suite. Pendant que les spectateurs regardent la carte, vous devez préparer discrètement le reste du tas de cartes : Vous divisez le tas en deux parties que vous placez l'une contre l'autre, c'est-à-dire face contre face. Vous tendez ensuite le tas ainsi préparé au spectateur et lui demandez de poser la carte sur le dessus. Tout en marmonnant des mots magiques mystérieux, vous retournez discrètement le tas et le posez sur la table. Si vous soulevez maintenant la carte du dessus, ce n'est plus la carte supposée...

138. Les voleurs à l'étalage

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

À l'aide des cartes à jouer, vous pouvez raconter une petite histoire amusante. En résumé, il s'agit d'un détective de grand magasin qui a pris trois voleurs à l'étalage en flagrant délit et les a arrêtés. Mais dans un moment d'inattention, les trois voleurs parviennent à s'échapper et le détective doit les rattraper.

Voici comment vous devez procéder :
Tout d'abord, cherchez les 4 valets (les voleurs à l'étalage) et un roi (le détective) dans le jeu. L'un des valets est placé face vers le haut sur le tas de cartes restant. Retirez les 3 rois inutiles du jeu. Préparez les 3 valets et le roi. Montrez maintenant la fuite des 3 voleurs à l'étalage en plaçant d'abord un valet sous le jeu, le deuxième en haut (il y a maintenant deux valets en haut !) et le troisième au milieu du jeu. Enfin, placez le roi détective, face cachée, sur le jeu. Pendant que vous faites tout cela, racontez l'histoire passionnante de la fuite des trois voleurs à l'étalage. Maintenant, soulevez la

moitié supérieure de la pile de cartes vers la gauche et posez-la sur la table. Si vous posez ensuite la pile de droite sur celle de gauche, le valet du bas se retrouve sur le roi. Ainsi, le roi et les trois valets sont à nouveau réunis. Il ne vous reste plus qu'à éventer le jeu de cartes et tous les spectateurs seront étonnés de voir que le « détective » et les 3 « voleurs à l'étalage » sont à nouveau ensemble.

139. Impair ou pair ?

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, un peu de colle Fixogum

Grâce à ce tour, vous pouvez prétendre être en mesure d'influencer un spectateur pour qu'il fasse ce que vous pensez qu'il fera. Concrètement, cela signifie qu'un spectateur peut dire « pair » ou « impair » et que vous auriez dans tous les cas le nombre de cartes mentionné en main. Voici comment vous procédez : Avant le tour, comptez un total de 15 cartes. Collez deux d'entre elles ensemble avec quelques gouttes de Fixogum (ciment de caoutchouc, une colle qui ne colle pas, mais qui adhère) ; la surface de l'image d'une carte sur le dos de l'autre carte. On obtient ainsi une carte double. Placez-la sur le dessus de la pile de 15 cartes. Demandez maintenant à un spectateur de dire « pair » ou « impair ». Si un nombre pair de cartes doit être présenté, comptez simplement les cartes sur la table. La carte double est comptée comme une carte. En revanche, si le nombre de cartes à présenter est impair, vous devez séparer discrètement la double carte pendant le comptage. Cela se fait sans problème si vous avez utilisé Fixogum. Cette colle peut même être retirée après utilisation.

140. La carte au bon endroit

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour vous permet de faire apparaître une carte mémorisée par les spectateurs à l'endroit exact où ils le souhaitent.

Voici comment vous procédez :
Pour ce tour, il est tout d'abord important que vous portiez une veste ou un vêtement similaire qui possède une poche dans laquelle vous pouvez mettre votre main avec le jeu de cartes. Vous vous présentez ensuite devant vos spectateurs avec le tas de cartes dans la main, en ayant préalablement bien mémorisé la carte du bas. Vous montrez maintenant aux spectateurs la carte du bas en leur demandant de la mémoriser. Ensuite, vous mélangez « mal » et décollez « mal », c'est-à-dire que vous remettez le tas décollé à sa place initiale, de sorte que la carte que vous connaissez soit toujours en bas. Maintenant, vous mettez le tas de cartes dans votre poche. Vous demandez maintenant aux spectateurs d'indiquer un nombre entre 5 et 12, car vous sortiriez de votre poche la carte recherchée comme étant exactement la onzième. Lorsque le chiffre « 8 » est mentionné, vous retirez 7 cartes du tas, l'une après l'autre, en commençant par le haut ! Mais comme 8e carte, vous prenez la carte du bas. Grand étonnement - car c'est la carte recherchée...

141. Voir en aveugle

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Une feuille de skat, un foulard pour se bander les yeux.

Les spectateurs mélangent les cartes. Vous prenez le jeu et regardez les cartes les unes après les autres. Et bien que vos yeux soient bandés, vous pouvez nommer les cartes. Voici comment vous procédez : Tout d'abord, vous vous faites bander les yeux avec un foulard plié en bande. Vous veillez à ce que le bord inférieur du foulard soit au niveau du bout de votre nez. Entre votre joue et le bout de votre nez, il y a un petit « trou de regard ». Si vous levez imperceptiblement la tête, vous pouvez regarder par ce « judas » sans que vos spectateurs le remarquent. Prenez ensuite le tas de cartes mélangé par les spectateurs dans votre main gauche, en pliant le bras. La face du tas de cartes est tournée vers les spectateurs et vous pliez légèrement les cartes dans votre main. Si vous êtes habile, vous pouvez voir la carte supérieure du tas à travers votre « judas ». Maintenant, vous prenez ostensiblement une carte après l'autre dans votre main droite, vous les tenez devant vos yeux bandés en tendant le bras et, après une brève hésitation, vous nommez la carte en question. Car vous pouvez « voir à l'aveugle »...

142. Le vent mystérieux

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 1 carte de skat, 1 pièce de monnaie

Ce tour vous permet d'étonner vos spectateurs en réalisant quelque chose que vos spectateurs ne peuvent pas faire : Vous découvrez une pièce de monnaie recouverte d'une carte à jouer sans toucher la carte. Voici comment vous procédez : Vous commencez par poser la pièce de monnaie sur un support lisse et la recouvrez de la carte de skat. Demandez ensuite à vos spectateurs s'ils seraient capables de libérer la pièce sans toucher la carte. Vos spectateurs seront confrontés à une énigme, ils n'y arriveront pas. Ensuite, vous apparaissez avec un visage mystérieux. Vous soufflez d'en haut, à une distance d'environ 25 centimètres, légèrement en biais sur le bord de la carte. La pression du vent qui en résulte fait s'envoler la carte de la pièce de monnaie. La pièce de monnaie est exposée. Les applaudissements sont garantis...

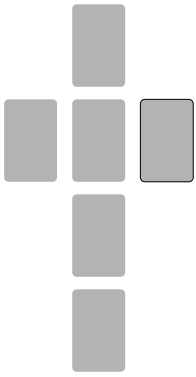
143. La pièce dans le verre !

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 1 carte de skat, 1 verre, 1 pièce de monnaie

Vous prenez un verre à boire, vous posez la carte de skat sur le dessus et la pièce de monnaie sur la carte. La pièce doit se trouver à peu près au milieu du verre. Invitez maintenant un spectateur à vous rejoindre et donnez-lui la tâche suivante : Il doit mettre la pièce dans le verre sans toutefois incliner ou soulever la carte. Vous pouvez le regarder sans crainte, il n'y parviendra pas. Vous entrez alors en scène : Vous remettez d'abord la carte et la pièce de monnaie dans leur position initiale. Ensuite, vous claquez rapidement la carte sur le côté avec l'index. Grâce à l'inertie de la masse, la pièce n'est pas éjectée, mais tombe dans le verre. S'entraîner un peu à ce tour au préalable !

144. La croix mystérieuse

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 6 cartes de skat



Tout d'abord, placez les 6 cartes à jouer comme le montre l'illustration suivante : Ensuite, donnez aux spectateurs la tâche suivante : Ils doivent former deux rangées de quatre cartes en retournant une seule carte. Vous pouvez observer tranquillement les efforts des spectateurs, car ils ne réussiront pas ce tour. Après un certain temps, vous entrez en scène : Vous prenez la carte du bas et la placez exactement sur la carte à l'intersection de la croix. En regardant à la verticale et à l'horizontale, vous obtenez deux rangées de quatre cartes...

145. Le tas de cartes ficelé

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Un morceau de fil rouge, des cartes de skat

Il est préférable de réaliser ce tour à la tombée de la nuit, c'est là qu'il est le plus efficace. Commencez par attacher le fil rouge autour du côté large du tas de cartes et nouez-le au dos du tas. Tracez un trait rouge au milieu du côté long des cartes les plus avancées, de préférence avec un feutre rouge

effaçable. Montrez maintenant le « tas de cartes ficelé » à vos spectateurs - à une certaine distance. Tout le monde croira que la ficelle est attachée autour du côté large et du côté long. Expliquez maintenant à vos spectateurs que vous n'aurez aucun mal à sortir une ou plusieurs cartes du tas ficelé sans enlever la ficelle. Personne ne le croira. Avec un visage mystérieux, vous retirez alors non pas une, mais plusieurs cartes du tas ficelé.

146. Dans quelle main ?

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 1 carte de skat

Ce tour vous permet de faire un pari avec vos spectateurs. Vous prétendez pouvoir découvrir - sans regarder - dans quelle main n'importe quel spectateur aurait tenu une carte de skat.

Voici comment vous procédez :
Ils se retournent et demandent à un spectateur de leur choix de prendre une carte du tas de cartes dans sa main droite ou gauche. Il doit ensuite tenir la carte en l'air pendant environ 20 secondes, le bras tendu, en faisant des mouvements circulaires. Ensuite, demandez au spectateur de poser la carte sur la table et de la couvrir avec ses deux mains. Maintenant, tournez-vous et regardez les deux mains. Sans hésiter, vous pouvez dire dans laquelle des deux mains il a tenu la carte : C'est la main la plus pâle. La raison : En la tenant en l'air, le sang s'est écoulé de la main et la peau est devenue un peu plus pâle.

147. La danse de la corde des cartes

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 1 cartes de skat

Tout d'abord, demandez à votre public s'il pense qu'il est possible de poser une carte avec son côté long à la verticale sur la table. La réponse sera bien sûr « non ». Ensuite, vous affirmez que vous pouvez quand même réaliser cet exploit. Pour ce faire, vous prenez une carte et la pliez très légèrement dans le sens de la longueur, sans qu'elle ne se plie. Vous pouvez maintenant poser délicatement la carte sur la table - et voilà : La carte reste sur le bord longitudinal.

148. Le tour de la corbeille à papier

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Cartes de skat et corbeille à papier

Pour ce tour, vous avez besoin d'un récipient plus grand, de préférence une corbeille à papier, et des cartes de skat. Tout d'abord, placez la corbeille à papier sur le sol. Ensuite, prenez le tas de cartes à jouer et tenez-le au-dessus de la corbeille à papier. Ensuite, donnez aux spectateurs la tâche suivante : « Qui peut, debout, laisser tomber une carte après l'autre à environ 1 mètre de distance de manière à ce qu'elles atterrissent exactement dans la corbeille à papier ? » Les spectateurs ne penseront pas qu'il s'agit là d'un grand exploit. C'est pourquoi vous demandez à un spectateur de venir vers vous et de lui donner une carte pour qu'il la fasse tomber dans la corbeille à papier. Le spectateur tiendra logiquement la carte à la verticale et la lâchera. Le résultat le surprendra : La carte atterrit à coup sûr à côté. Maintenant, prenez la carte, mais tenez-la horizontalement - comme l'aile d'un avion - et lâchez-la. La carte va flotter verticalement vers le bas et atterrir dans la corbeille à papier. Un tour vraiment étonnant...

149. Le doigt magique

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de cartes de skat

Vous affirmez devant vos spectateurs que vous êtes capable de nommer chaque carte tirée du jeu sans même la regarder. En effet, votre doigt magique reconnaîtrait chaque carte. Vous prenez le tas de cartes et l'étalez en éventail, face cachée. Ensuite, vous demandez à un spectateur de tirer une carte et de la montrer à tout le monde. Vous-même détournez le regard. Ensuite, vous demandez à quelqu'un de vous donner la carte qu'il a mémorisée. Ce faisant, vous tendez votre bras droit vers l'avant et prenez la carte à la verticale, le dos vers vous, entre le pouce et l'index. Avec l'index de la main gauche, caressez le recto de la carte, comme si vous sentiez la couleur de l'impression. Ce faisant, vous comprimez légèrement la carte avec la main droite, de sorte qu'elle se courbe vers l'arrière. Si vous louchez à ce moment-là sur le coin inférieur gauche, vous pourrez voir de quelle carte il s'agit - la courbure de la carte le permet en effet. Vous pouvez maintenant annoncer la carte avec des gestes mystérieux.

150. Le tour du couteau

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Cartes de skat, 1 couteau de table

Vous affirmez savoir quelle carte se trouverait à l'endroit où un spectateur quelconque diviserait le tas de cartes à l'aide d'un couteau.

Voici comment vous procédez :
Vous donnez le tas de cartes à un spectateur pour qu'il le mélange. Vous lui demandez ensuite de couper le tas de cartes en deux à l'aide d'un couteau et de laisser le couteau à cet endroit. Vous dites alors au spectateur : « Enlevez la partie des cartes qui se trouve au-dessus du couteau, notez la carte qui se trouvait directement sur le couteau et replacez le tas sur le couteau » ! Vous poussez ensuite vous-même le couteau vers une extrémité du tas de cartes, en soulevant brièvement la partie des cartes située au-dessus du couteau. La carte recherchée se reflète dans la lame brillante du couteau. Vous pouvez maintenant nommer sans problème la carte recherchée.

151. Le tour du chiffon magique

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Une feuille de skat, un chiffon opaque, 10 cm de ruban adhésif

Avant de réaliser ce tour, faites un anneau avec la bande adhésive, les surfaces adhésives vers l'extérieur, et collez cet anneau au centre du chiffon. (C'est encore plus facile avec un ruban adhésif double face !) Le chiffon est ensuite mis de côté, personne ne sait qu'il y a du ruban adhésif. Vous étalez maintenant le jeu de cartes en éventail, demandez à un spectateur de prendre une carte et de la mémoriser. La carte est ensuite remise dans le tas, face cachée. Vous prenez maintenant le chiffon magique et l'étalez sur le paquet de cartes avec le ruban adhésif vers le bas. Le ruban adhésif doit toucher la carte supérieure. Si vous passez mystérieusement votre main sur le chiffon, la carte que vous avez mémorisée reste collée au chiffon. Maintenant, avec une formule magique appropriée, vous soulevez le chiffon (la carte est accrochée à l'intérieur du chiffon) et mettez le chiffon de côté. Vous demandez ensuite au spectateur de vérifier si la carte du dessus est toujours « sa » carte. Il sera très surpris, tout comme les autres spectateurs, de constater qu'une autre carte se trouve soudain sur le dessus du tas.

152. Le tour impénétrable

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat

Ce tour est impénétrable pour les spectateurs. Mais vous ne devriez le présenter qu'une seule fois. En effet, avant de réaliser le tour, vous devez classer les cartes dans un ordre facile à retenir, par exemple As - Roi - Dame - Valet - 10 - 9 - 8 - 7 de la couleur Trèfle, puis la même chose en Pique, Cœur et Carreau. Ainsi ordonné, vous tendez le jeu en éventail aux spectateurs, face cachée, et demandez à un spectateur de tirer une carte. Au moment du tirage, vous savez déjà, grâce à l'ordre, quelle carte a été tirée. Vous demandez maintenant au spectateur de se souvenir de la carte et de la remettre dans

le tas de cartes. Comme vous connaissez déjà la carte, vous pouvez utiliser tous les registres de votre art magique pour présenter la carte : Mélanger plusieurs fois, faire décoller plusieurs fois, etc. Les spectateurs ne peuvent pas s'imaginer comment vous avez fait.

153. Est-ce cette carte ?

Joueurs : 1 magicien, 1 « initié »
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Pour réussir ce tour de magie, vous (en tant que magicien) devez déjà initier un ami à ce tour. Ainsi, il est impossible pour les spectateurs de comprendre ce tour. Tout d'abord, vous faites semblant de lire dans les pensées. Vous remettez le tas de cartes à l'ami initié (qui ne s'identifie évidemment pas) et demandez à un autre spectateur d'y prendre une carte de son choix, de la mémoriser et de la replacer dans le tas à l'endroit de son choix. Vous quittez vous-même la pièce. Après votre retour, l'ami initié lève une carte après l'autre et demande : « Est-ce cette carte ? » Ils répondent toujours : « Non ! » Si la carte est correcte, l'ami change la question et dit : « Ou bien c'est celle-là ? » Vous savez alors qu'il s'agit de la carte recherchée et répondez « Oui ! » à la stupéfaction de tous les spectateurs. Au lieu de changer la question, vous pouvez aussi convenir d'un autre signe avec votre ami, par exemple qu'il se tire discrètement l'oreille ou se touche le nez.

154. Noir ou rouge ?

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Avant de commencer le tour de magie, vous prenez - sans que les spectateurs le remarquent - 7 cartes rouges (carreau ou cœur) et 7 cartes noires (pique ou trèfle) dans le jeu de cartes. Pliez ensuite le paquet de cartes rouges légèrement vers l'intérieur et le paquet de cartes noires légèrement vers l'extérieur. Le pliage ne doit en aucun cas être visible ! Vous montrez maintenant les 14 cartes à vos spectateurs, vous les posez face cachée sur la table et vous les remuez vigoureusement. Un spectateur a maintenant pour tâche de désigner à tour de rôle n'importe quelle carte. Quelles que soient les cartes qu'il désigne, vous pouvez toujours lui dire s'il s'agit d'une carte rouge ou noire. La courbure de la carte vous le dira. Pour confirmer, il suffit de retourner la carte. Ne répétez pas trop souvent cette astuce afin qu'elle ne soit pas trop vite comprise !

155. Magie des cartes

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour de cartes est idéal pour occuper un peu les spectateurs et les distraire entre deux tours plus élaborés. Vous prenez le tas de cartes et mémorisez discrètement la carte du bas. Ensuite, vous demandez à un spectateur de tirer une carte quelconque du tas et de la mémoriser. Pendant ce temps, vous posez le tas de cartes face cachée sur la table. Vous demandez au spectateur de placer sa carte face cachée sur le dessus. En outre, vous lui demandez de soulever le tas à un endroit quelconque. Vous remettez vous-même le tas restant sur le tas retiré. La carte que vous avez mémorisée se retrouve ainsi directement sur la carte recherchée. Avec un visage mystérieux, vous découvrez maintenant carte après carte et pouvez dire avec une absolue certitude, à la grande surprise de vos spectateurs, quelle carte ils avaient mémorisée. C'est celle qui suit votre carte lorsqu'elle est retournée.

156. Le miracle des cartes

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour est aussi simple qu'impénétrable pour les spectateurs. Le plus important dans ce tour est le choix des cartes : Vous devez tout d'abord retirer de la feuille de cartes toutes les cartes-images (valets, dames, rois). Ces cartes-images ont une fine ligne à droite et à gauche, qui n'est pas à la même distance du bord pour toutes les cartes. Ceci est dû à la technique d'impression. Vous devez maintenant choisir parmi les cartes-images cinq cartes qui ont des bords inégaux. Vous posez maintenant ces cinq cartes sur la table, les unes à côté des autres, le bord le plus étroit étant toujours à gauche. Demandez maintenant à un spectateur de tourner l'une des cinq cartes de 180°, en la laissant bien sûr ouverte. Vous ne regardez pas vous-même. Lorsque vous vous retournez, vous pouvez voir d'un coup d'œil quelle carte a été retournée : C'est celle dont le bord étroit se trouve maintenant à droite. Vous pouvez également réaliser ce tour avec six, voire sept cartes, et les spectateurs ne pourront pas comprendre comment vous y parvenez.

157. Les cartes magiques

Joueurs : 1 magicien, 1 « initié »
Matériel : As de cœur, as de trèfle, foulard pour bander les yeux

Pour pouvoir réaliser ce tour de cartes, vous devez au préalable initier un joueur sans que les autres spectateurs ne le remarquent. Vous vous asseyez ensuite au milieu des spectateurs, une table ou une chaise devant se trouver à proximité. Ensuite, vous posez les deux cartes (l'as de cœur et l'as de trèfle) ouvertes l'une à côté de l'autre sur la table et vous vous faites bien bander les yeux. Les yeux fermés, demandez aux spectateurs de retourner à chaque fois l'une des deux cartes. Vous direz à chaque fois quelle carte a été retournée, bien que vos yeux soient bandés. Les spectateurs seront très étonnés, car ils ne peuvent pas s'expliquer ce tour de passe-passe. Comment « deviner » la carte ? Votre complice secret, qui est initié au tour, est assis à côté de vous et touche discrètement votre chaussure ou une autre partie de votre corps chaque fois que le « As de cœur » a été retourné. Si vous ne sentez rien, c'est que l'« As de trèfle » a été retourné.

158. Télépathie

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes), crayon et papier.

Avant de commencer le tour de magie, vous expliquez mystérieusement que vous allez utiliser la télépathie pour influencer un spectateur et lui faire faire ce que vous voulez. Pour que l'on vous croie vraiment, vous écrivez au préalable ce que le spectateur va faire. Vous prenez le papier et vous écrivez dessus : « Choisis le tas de 8 » ! Puis vous mettez ce papier de côté ; il sera lu à la fin pour vérification. Ensuite, vous posez les deux tas de cartes préparés, face cachée, l'un à côté de l'autre sur la table. Maintenant, sans un mot et avec un visage magique, asseyez-vous dans un coin et demandez à un spectateur de prendre l'un des deux tas. Une fois qu'il l'a fait, vous montrez d'abord au public les cartes du tas choisi et faites ensuite lire votre prédiction. Applaudissements nourris, car la télépathie a fonctionné. Comment est-ce possible ? Le tour réside dans la composition des deux tas de cartes. Le tas A est composé de 8 cartes au choix. Le tas B, en revanche, est composé des quatre huit de la feuille de skat. Le spectateur peut prendre ce qu'il veut - la prédiction est toujours correcte !

159. Deux d'un coup

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous avez divisé les cartes de skat en deux tas et demandez à un spectateur de tirer une carte de chaque tas et de mémoriser les deux cartes. Ensuite, vous tendez les deux paquets l'un après l'autre au spectateur pour qu'il remette dans chaque tas une des cartes qu'il a retenues, à l'endroit de son choix. Ensuite, vous mélangez vigoureusement chaque tas, vous l'ouvrez en éventail et vous en retirez avec précision les deux cartes recherchées. Comment est-ce possible ? Vous avez préalablement trié les cartes pour les deux tas de la manière suivante : Dans le premier tas, il n'y a que les cartes allant

du 10 au roi (donc tous les 10, valets, dames et rois) ; dans le deuxième tas, il n'y a que les 7, 8, 9 et les as. Lorsque vous replacez les cartes, vous tendez à chaque fois l'autre tas au spectateur. Ainsi, la carte recherchée se trouve dans le tas « étranger » et vous pouvez la découvrir immédiatement, même après avoir longuement mélangé le tas.

160. Les deux dernières cartes

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Tout d'abord, demandez à un spectateur de tirer deux cartes de son choix dans le jeu de 32 cartes et de les mémoriser. Pendant ce temps, vous étalez les cartes restantes en 6 tas de 5 cartes chacun et demandez ensuite au spectateur de placer ses deux cartes sur deux de ces tas au choix. Ensuite, vous rassemblez les 6 tas pour les spectateurs de manière apparemment aléatoire. En réalité, vous procédez ainsi : Vous prenez un tas au hasard, vous le posez sur un autre tas au hasard et vous les posez tous les deux ensemble sur un tas avec une carte du spectateur. Ensuite, vous prenez ce tas, vous le placez sur un quatrième tas au choix, vous mettez tout cela ensemble sur le cinquième tas au choix, et pour finir, vous prenez le deuxième tas avec une carte de spectateur. Maintenant, divisez la feuille de skat complète en deux tas, face cachée, en plaçant dans l'ordre une carte à gauche, la suivante à droite, la suivante à gauche, etc. Vous mettez ensuite un de ces deux tas de 16 cartes de côté. Lequel ? Si, lors de la division, vous avez placé la première carte à gauche, retirez à la fin le tas de droite ; si vous avez placé la première carte à droite, retirez le tas de gauche ! Divisez le tas de 16 cartes restant exactement de la même manière en deux tas de 8 cartes, le tas de 8 cartes restant en deux tas de 4 cartes et le tas de 4 cartes restant en deux tas de 2 cartes. Pour finir, il ne reste plus que deux cartes sur la table. Demandez au spectateur de retourner ces cartes. Il s'agit bien sûr des deux cartes recherchées !

161. Deux cartes en même temps

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Dans ce tour de cartes, deux cartes mémorisées par deux spectateurs apparaissent en même temps, bien que les cartes aient été soigneusement mélangées. Comment procédez-vous ? Vous demandez d'abord à deux spectateurs de vous rejoindre. Chacun doit penser à un chiffre. Et pour éviter que les deux ne retiennent le même nombre, vous leur remettez exactement la moitié de votre jeu de cartes, soit 16 cartes. Les deux spectateurs doivent partager ce tas de manière inégale ; chacun reçoit un tas et compte les cartes. Le nombre de chaque tas doit être le nombre imaginaire de chaque spectateur. Bien entendu, vous ne regardez pas et le nombre imaginé n'est pas mentionné. Maintenant, vous prenez vous-même l'autre moitié du jeu - également 16 cartes - et vous montrez toutes les cartes au premier spectateur. Pour cela, procédez comme suit : Vous soulevez lentement et à tour de rôle les cartes de la pile cachée (que vous tenez dans la main), vous montrez chaque carte au spectateur, vous lui demandez de compter et vous posez les cartes montrées en une pile, face cachée, sur la table. En comptant, le spectateur doit se souvenir de la carte qui correspond à son nombre imaginé, sans rien laisser paraître. Lorsque vous avez terminé les 16 cartes, vous reprenez le tas. Pour cela, vous devez faire descendre discrètement la carte du dessus. Cela demande un peu d'habileté et nécessite une petite manœuvre de diversion. Une fois que vous y êtes parvenu, feuilletez les cartes de la même manière pour le deuxième spectateur et demandez-lui de mémoriser lui aussi la carte correspondant à son numéro. (Ce que personne ne soupçonne : Les deux spectateurs mémorisent exactement la même carte). Vous donnez maintenant les 16 cartes à un spectateur pour qu'il les mélange vigoureusement. Vous divisez ensuite le tas en 8 cartes et posez les deux tas face cachée sur la table. Maintenant, vous retournez simultanément les deux cartes supérieures de chaque tas et demandez aux deux spectateurs de crier « Stop ! Comme les deux spectateurs ont mémorisé la même carte, le « Stop ! » retentit en même temps. Tous les spectateurs pensent que les deux cartes mémorisées ont été retournées en même temps. Ne demandez en aucun cas quelle carte les deux spectateurs ont retenue, mais poussez le jeu de cartes ensemble le plus rapidement possible !

162. La prédiction à coup sûr

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes), papier, stylo

Vous expliquez à vos spectateurs que vous allez écrire une carte qui sera tirée à coup sûr. Tout d'abord, vous donnez à un spectateur le jeu de cartes à battre. Si vous la reprenez et la tapez sur la table, vous devez mémoriser la carte du bas sans vous en rendre compte. Comme par hasard, vous battez une nouvelle fois la feuille de cartes en retirant la dernière carte (celle que vous avez mémorisée) de manière à ce qu'elle se trouve tout en haut à la fin. Cela demande un peu d'entraînement ! Écrivez maintenant sur le papier la carte que vous avez mémorisée et demandez à un spectateur de mettre le papier dans sa poche pour pouvoir le vérifier plus tard. (En écrivant, vous devez bien sûr avoir l'air de noter n'importe quelle carte).

Le tour de cartes proprement dit commence alors :
Vous demandez à trois spectateurs de citer chacun un chiffre entre 1 et 10. Ensuite, vous demandez à chacun de ces trois spectateurs d'enlever successivement du tas de cartes le nombre de cartes correspondant au chiffre indiqué et de les empiler à nouveau sur la table. Par exemple, si les spectateurs ont cité les chiffres 3, 5 et 6, on obtient un tas de 3 cartes, un de 5 et un de 6. Elles sont placées à côté du tas initial. Vous remettez ensuite vous-même les trois tas sur la pile initiale, en veillant à ce que la première pile formée soit également remise en premier. Maintenant, demandez aux spectateurs d'additionner les trois chiffres qu'ils ont mentionnés (par exemple $3 + 5 + 6 = 14$). Vous recouvrez maintenant autant de cartes de la pile que le total, c'est-à-dire 14 dans notre exemple. Retournez la dernière carte. C'est celle qui figure sur le papier. Une prédiction à coup sûr...

163. La carte avec le numéro 21

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous donnez à un spectateur le jeu complet de 32 cartes et lui demandez de mélanger les cartes. Ensuite, le spectateur doit mémoriser un chiffre entre 1 et 11 et compter autant de cartes - sans que vous le voyiez - dans le tas de cartes et les empocher. Vous prenez ensuite le reste des cartes et faites défiler lentement 11 cartes devant le spectateur. Pendant que vous posez les 11 cartes ouvertes et les unes sur les autres (de manière à ce qu'elles conservent leur ordre initial) sur la table, vous demandez au spectateur de mémoriser la carte qui correspond à son chiffre imaginaire. Ensuite, vous retournez le tas de 11 cartes qui se trouve face visible et vous posez les cartes restantes par-dessus. Si vous retournez 21 cartes de ce tas dans l'ordre, la 21e carte est celle que vous avez remarquée. La 21e carte est la carte mémorisée par le spectateur. Et ce dans tous les cas... Pour rendre ce tour encore plus efficace, vous pouvez étaler l'ensemble des cartes sur la table, face cachée, en notant où se trouve la 21e carte. Vous la désignez ensuite avec un visage mystérieux. Le spectateur sera étonné lorsqu'il découvrira cette carte !

164. La carte devinée

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Pour ce tour, vous devez préparer la moitié supérieure de vos cartes au préalable : Cela signifie que vous disposez les 16 premières cartes dans un ordre bien précis, dont vous vous souviendrez facilement, mais qui ne sera pas visible pour les spectateurs. Vous pouvez par exemple disposer les cartes

de la manière suivante : As de trèfle - Roi de trèfle - Dame de pique - Valet de pique - Dix de cœur - Neuf de cœur - Huit de carreau - Sept de carreau - As de carreau - Roi de carreau - Dame de cœur - Valet de cœur - Dix de pique - Neuf de pique - Huit de trèfle - Sept de trèfle (Le système qui se cache derrière : Régulièrement de l'as au sept et toujours deux couleurs, la première fois en commençant par le trèfle, la deuxième fois en commençant par le carreau) Avec le tas de cartes préparé, vous commencez maintenant le tour en éventant d'abord un peu le tas de cartes ouvert et retourné pour vos spectateurs, afin que chacun puisse s'assurer que les cartes sont bien mélangées. En effet, en éventant, on voit en général davantage les cartes inférieures non ordonnées ! Ensuite, vous tendez le tas de cartes à un spectateur, face cachée, vous étalez les cartes du dessus et vous lui demandez de tirer une carte. Pendant que le spectateur mémorise cette carte, vous réfléchissez à la carte dont il s'agit. Comme vous connaissez l'ordre, cela ne vous pose pas de problème. Ensuite, vous demandez au spectateur de remettre sa carte à un endroit quelconque et vous lui donnez le tas de cartes entier à mélanger. Vous décollez mystérieusement après le mélange et découvrez ensuite carte par carte. Comme vous savez depuis longtemps de quelle carte il s'agit, vous n'avez aucun mal à nommer la bonne carte. Un tour vraiment impénétrable !

165. Ma carte – ta carte

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous mélangez le jeu de cartes et, pendant que vous aplatissez le jeu, vous mémorisez la carte du bas. Il s'agit de la carte principale. Ensuite, vous dépliez les cartes en éventail et demandez à un spectateur de tirer une carte. Il ne doit pas regarder la carte tirée, mais inscrire ses initiales au crayon au dos de la carte. (On peut l'effacer ensuite !). Ensuite, cette carte est posée sur le tas et le spectateur peut décoller une fois. Ils retournent le tas de cartes et l'étalent sur la table (sur laquelle une nappe doit être posée). La carte qui a été marquée par le spectateur est placée devant sa carte principale en raison du décollage - vous savez donc quelle carte a été marquée. Cependant, vous faites semblant de choisir n'importe quelle carte et vous prenez au hasard la carte en question pour en faire « votre » carte. Vous notez donc vos initiales sur le recto. Ensuite, vous poussez le jeu ensemble et demandez au spectateur de choisir « sa » carte. Il s'avérera qu'il s'agit de la même carte que celle que vous avez marquée. « Ma carte – ta carte... »

166. La carte spéciale

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous choisissez n'importe quelle carte du jeu et vous en faites votre « carte spéciale » en découpant une bande d'environ 1 mm de large sur un côté étroit de la carte avec des ciseaux bien aiguisés et en arrondissant les deux coins en conséquence. Cette carte spéciale, légèrement plus courte, se trouve à la place la plus basse du tas de cartes. Un spectateur peut maintenant tirer une carte de son choix dans le jeu. Une fois qu'il a mémorisé la carte, il la pose sur le tas et décolle une fois. La carte mémorisée se trouve ainsi sous la carte spéciale. Vous prenez maintenant le tas de cartes dans votre main gauche, face cachée, en tenant le tas entre votre pouce et vos autres doigts sur les deux grands côtés. Avec l'index et le pouce de votre main droite, saisissez les petits côtés du tas, pliez légèrement le tas vers vous et faites ensuite sauter les cartes en succession rapide. Ce processus s'appelle le « décamper ». Lors du décamper, il y a une interruption nette lorsque votre carte spéciale arrive. Vous arrêtez le décamper à ce moment-là et posez les deux tas ainsi séparés, face cachée, l'un à côté de l'autre sur la table. Maintenant, soulevez la carte spéciale du tas correspondant, puis demandez au spectateur de prendre la carte suivante : C'est la carte recherchée ! Remarque : S'il vous plaît, ne découpez vraiment qu'une bande très étroite pour que le jeu de cartes puisse continuer à être utilisé !

167. La carte perdue

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Pour ce tour, vous avez besoin d'une carte spéciale qui est un peu plus courte que les autres cartes. Vous pouvez en fabriquer une sans problème à l'aide de ciseaux (voir tour 166 !). Notez cette carte spéciale et insérez-la au milieu du jeu de cartes complet. Un spectateur doit alors tirer une carte de son choix (pas la carte spéciale, bien sûr) et la mémoriser. Vous prenez vous-même le reste du jeu et le faites « chuter » jusqu'à la carte spéciale. (Le tour 166 décrit comment se déroule cette « chute »). Vous vous arrêtez à la carte spéciale et soulevez le jeu. Le spectateur doit y insérer sa carte et vous y remettez le reste. Vous savez maintenant que la carte recherchée se trouve sur la carte spéciale. Si vous retournez maintenant le jeu et passez en revue les cartes dans l'ordre, face visible, la carte recherchée vient après la carte spéciale. La manière dont vous présentez cette carte « perdue » à votre spectateur dépend de vous : Vous pouvez retourner les cartes une par une ou simplement tirer la carte.

168. Faire deviner une carte

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous ouvrez la feuille de cartes, dos vers le haut, pour former un éventail. Ensuite, vous demandez à un spectateur de tirer une carte de son choix. Chacun des spectateurs doit mémoriser cette carte. C'est pourquoi vous demandez à celui qui a tiré la carte de la montrer à tous les autres. Profitez de cette courte distraction pour voir discrètement quelle carte se trouve juste au-dessus de celle que vous avez tirée, par exemple le roi de trèfle. Demandez ensuite au spectateur de replacer la carte dans l'espace. Un autre spectateur est alors chargé de retourner une à une les cartes du tas de cartes. Dans notre exemple, la carte recherchée serait celle qui est tirée après le roi de trèfle.

169. La carte souhaitée

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous commencez par battre les 32 cartes, vous aplatissez le jeu sur la table et vous montrez la carte du bas aux spectateurs. Ensuite, prenez le tas de cartes dans votre main gauche et repoussez légèrement la carte du bas avec votre main droite. Les spectateurs ne doivent pas voir ce processus, c'est pourquoi vous placez les doigts de votre main gauche devant le tas de cartes pour le protéger. En repoussant la carte du bas, vous pouvez écarter la deuxième carte du bas et toutes les autres cartes du bas de manière à ce que les spectateurs pensent que vous prenez la carte du bas. Et c'est exactement ce que vous faites maintenant : Vous retirez carte par carte du bas et les posez face visible sur la table Vous demandez aux spectateurs de dire à quel moment la carte « souhaitée » (= notée) doit arriver. Lorsque les spectateurs crient « Maintenant ! », vous retirez simplement la carte que vous avez repoussée et vous la présentez. Vous êtes sûr d'être applaudi...

170. D'un seul coup d'œil

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour de cartes rapide vous permet de faire apparaître d'un coup d'œil une carte recherchée dans le jeu de cartes. Voici comment procéder : Vous donnez le jeu de cartes à un spectateur, vous le laissez battre vigoureusement, puis vous lui demandez de tirer une carte. Vous vous faites ensuite remettre la carte que vous avez tirée et la tenez en l'air pour tous les autres spectateurs, afin que chacun puisse la voir clairement. Bien entendu, vous ne regardez pas la carte vous-même, mais vous la préparez un peu. Vous

tenez la carte avec le pouce droit et l'index au niveau du coin inférieur droit. Avec votre majeur, repliez discrètement le coin vers l'arrière en veillant à ne pas le plier. Une fois que vous avez fait cela, vous insérez la carte n'importe où dans le jeu de cartes et demandez à un spectateur de battre à nouveau les cartes. Vous reprenez ensuite le tas et vous le tapez sur la table pour le lisser. D'un coup d'œil rapide, vous voyez où se trouve la carte choisie, car une petite fente s'est formée à cet endroit. Vous soulevez alors le tas à cet endroit avec votre ongle et présentez la carte recherchée. Les spectateurs sont stupéfaits que vous y soyez parvenu « en un coup d'œil »...

171. La carte forcée

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour ne doit être fait qu'une seule fois dans une soirée, sinon il serait vite percé à jour.

C'est le meilleur tour et le plus impénétrable quand il réussit. Malheureusement, il ne réussit pas toujours, car il dépend entièrement de votre art d'influencer discrètement un spectateur. Il est préférable de le faire avec un spectateur qui ne soupçonne pas immédiatement un tour derrière chaque action ! Et voici comment vous procédez : Vous avez regardé et mémorisé une carte avant le tour. Vous insérez cette carte en 5e ou 6e position dans le jeu de cartes non entièrement étalé, de manière à ce qu'elle dépasse légèrement. Cette saillie doit inciter le spectateur à tirer exactement cette carte lorsqu'on lui demande de le faire. Il y a de bonnes chances qu'il le fasse si la carte ne dépasse pas trop, de sorte que cela ne se remarque pas trop, mais suffisamment pour qu'elle soit facile à saisir. Le meilleur moyen d'y parvenir est d'engager la conversation avec le spectateur. Une fois que le spectateur a tiré la carte de son choix, vous êtes libre de la présenter comme bon vous semble - votre imagination n'a pas de limites ! Si, contre toute attente, le spectateur ne tire pas votre carte, vous devez interrompre habilement le tour, par exemple en laissant tomber les cartes « par erreur ». Le tour devient particulièrement raffiné si vous mémorisez encore les deux cartes à droite et à gauche de la carte forcée. Dans ce cas, vous pouvez étonner un spectateur qui a délibérément tiré non pas la carte forcée, mais « celle d'à côté ».

172. Les deux cartes connues

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour est tellement étonnant et impénétrable que les spectateurs vous prennent pour un véritable « magicien ». En effet, vous devinez deux cartes en même temps, sans que l'on puisse expliquer ce tour de passe-passe. Comment procédez-vous ? Avant de faire le tour, vous devez mémoriser les deux dernières cartes du jeu sans vous en rendre compte, en retournant la dernière carte de manière à ce qu'elle se trouve image contre image avec l'avant-dernière carte. Après cette courte préparation, battez le jeu à fond en veillant simplement à ce que les deux cartes du bas (image contre image) se retrouvent tout en bas après le battage. Pour ce faire, ne battez pas complètement le jeu, mais laissez un petit tas résiduel et remettez-le sous la pile. Vous devez également veiller à ce que personne ne voie la carte du bas, sinon on remarquerait qu'elle est à l'envers. Après le battage, remettez les cartes à un spectateur et demandez-lui de prendre le tas sur son dos. Derrière le dos, il devrait soulever le tas à n'importe quel endroit et joindre les deux tas partiels avec les côtés de l'image. Enfin, il doit poser le jeu complet sur la table. Vous êtes maintenant en mesure de nommer les deux cartes qui se touchent image contre image : Il s'agit en effet de celles que vous avez mémorisées. Pour vérifier, les spectateurs peuvent aller voir. Vous ne trouverez pas d'explication à vos « dons de voyance »...

173. La sixième carte

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour est un « tour d'estimation », c'est-à-dire que vous devez être capable d'estimer la quantité de cartes. Vous devez avant tout réussir à atteindre à peu près une certaine quantité lors du décollage. Il faut absolument s'y entraîner au préalable pour que cela fonctionne sans trop de réflexion. Et maintenant, le tour : Vous demandez à un spectateur de battre le jeu de cartes, de le retirer à un endroit quelconque, de se souvenir de la carte la plus basse du paquet retiré, puis de remettre les cartes sur le reste du jeu. La carte recherchée se trouve ainsi exactement à l'endroit où elle a été retirée. Votre tâche consiste à estimer le mieux possible l'endroit où le jeu a été retiré (la plupart du temps, le retrait se fait vers le milieu). Vous prenez ensuite les cartes et soulevez juste au-dessus de cet endroit, en aucun cas en dessous. Le reste des cartes est placé sur le tas retiré. Ainsi, la carte recherchée se trouve maintenant sous les premières cartes du tas total. Ils prennent les cartes derrière leur dos, comptent cinq cartes à partir du bas et donnent la carte supérieure. Vous présentez ces six cartes au spectateur et lui demandez de dire si sa carte se trouve parmi elles. Si ce n'est pas le cas, mettez les cartes de côté et répétez cette procédure plusieurs fois si nécessaire. Dès que le spectateur découvre sa carte parmi les six cartes présentées, vous savez qu'il s'agit de la carte supérieure. C'est maintenant à vous de décider comment exploiter vos connaissances. Vous pouvez par exemple feuilleter les six cartes face cachée sur la table et pointer du doigt la carte recherchée avec un visage magique. Une fois la carte retournée, vous êtes sûr d'être applaudi...

174. La carte épelée

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Dans ce tour, un spectateur mémorise une carte et, comme par miracle, il compte lui-même autant de cartes du jeu que la carte mémorisée possède de lettres. Comment est-ce possible ? Vous devez préparer les cartes avant le tour : Tout d'abord, placez quatre cartes de votre choix les unes sur les autres, face visible. Ensuite, posez dessus l'as de pique (5 lettres), puis l'as de cœur (6 lettres), puis le dix de pique (7 lettres), puis la dame de carreau (8 lettres), puis le roi de cœur (9 lettres), puis le sept de carreau (10 lettres) et enfin le sept de trèfle (11 lettres). Si vous placez à nouveau ce jeu ouvert, face en bas, sur le jeu restant, le nombre de lettres correspondra à la position de la 5e à la 11e carte. Tout dépend maintenant de votre habileté. Vous démontrez d'abord ce que le spectateur doit faire : Vous lui demandez de mémoriser une carte, de déterminer le nombre de lettres de cette carte, puis de compter autant de cartes du jeu dans l'ordre ! Pour que cela soit particulièrement clair, comptez les quatre premières cartes à haute voix et laissez-les d'abord sur la table. Ensuite, vous ouvrez les sept cartes suivantes en éventail et demandez au spectateur d'en mémoriser une. Ils referment l'éventail, remettent en toute désinvolture les quatre cartes écartées sur le dessus et posent le paquet au milieu. Le spectateur doit alors indiquer à haute voix combien de lettres contient sa carte. Il doit ensuite retirer du jeu le nombre de cartes indiqué en les comptant à haute voix. Il peut retourner la dernière carte : C'est sa carte recherchée, qui comporte autant de lettres qu'il en a compté !

175. Les dames inséparables

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Vous choisissez d'abord trois dames du jeu et les posez face visible sur la table. Vous devez placer discrètement la quatrième dame - de préférence déjà avant le tour - comme deuxième carte en partant du haut dans le paquet restant que vous tenez en main face cachée.

Maintenant, placez les trois dames face cachée sur votre jeu. Avec une histoire drôle, dans laquelle vous racontez que les trois dames ne veulent jamais se séparer, vous essayez maintenant de les séparer sous les yeux des spectateurs. Vous distribuez très lentement les six cartes du haut, la première à gauche, la deuxième à droite, la suivante à gauche, etc. Vous obtenez ainsi deux tas de trois cartes. Lors de cette distribution, vous ne pouvez toutefois pas placer la sixième et dernière carte en haut du tas de droite, mais vous devez la glisser sous les deux cartes. C'est ce qui compte. Vous remettez ensuite le tas de droite sur le reste du jeu sans le voir et présentez les trois cartes de gauche : Bien que cela ne devrait pas être le cas, les trois « dames inséparables » s'y trouvent à nouveau. Remettez ces trois dames face cachée et répétez le processus de séparation ! Il se passe à nouveau exactement la même chose...

176. Le tour des quatre as

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Le tour avec les quatre as est très apprécié des spectateurs, bien qu'il soit en fait très simple. Comment procédez-vous ? Avant de commencer les tours de cartes, vous devez placer deux as en haut et deux en bas sans attendre. Ensuite, lorsque vous battez le jeu, vous devez retirer les deux premières et les deux dernières cartes une à une. Les as restent ainsi à leur place. Vous demandez d'abord à deux spectateurs de vous rejoindre. Ils donnent à l'un d'entre eux le jeu de cartes face cachée et lui demandent de prendre des cartes à tour de rôle depuis le haut et de les empiler en une seule fois sur la table - et ce jusqu'à ce que l'autre spectateur crie « Stop ! Il en résulte deux tas de cartes, généralement de force différente. Le premier spectateur garde le sien en main et l'autre ramasse le tas sur la table. Chacun des deux fait maintenant deux piles de son tas, en plaçant les cartes alternativement à gauche, puis à droite, puis de nouveau à gauche, puis de nouveau à droite, etc. Lorsque cela est terminé, faites glisser les quatre piles cachées les unes à côté des autres, sans les modifier, et demandez à l'un des deux spectateurs de découvrir les quatre cartes du dessus. Grand étonnement, car ce sont les quatre as qui apparaissent

177. En 17e position

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes), papier, stylo

Vous demandez à un spectateur de battre le jeu de cartes complet. Ensuite, il doit prendre le nombre de cartes qu'il souhaite, mais moins de la moitié. Maintenant, vous faites une grimace magique, écrivez le chiffre « 17 » sur le papier et le mettez de côté. Personne n'a vu ce que vous avez écrit. Pendant ce temps, la tâche du spectateur était de compter ses cartes sans annoncer le nombre. En comptant, il devrait donc se retourner. Vous prenez maintenant le reste du jeu et vous comptez 16 cartes dans l'ordre. Pour ce faire, vous retirez chaque carte du tas, vous les montrez au spectateur et vous les superposez face cachée. Le spectateur a pour tâche de mémoriser exactement la carte qui correspond à son chiffre. Lorsque vous avez compté 16 cartes, placez le tas de cartes sur le reste de vos cartes, puis les cartes du spectateur sur le dessus. Le jeu est maintenant à nouveau complet et se trouve face cachée sur la table. Demandez maintenant au spectateur s'il sait à quelle position approximative se trouve la carte qu'il a mémorisée. Il répondra un chiffre quelconque. Vous lui montrez alors le papier avec le chiffre « 17 » et lui demandez de retirer 17 cartes. La 17e carte est retournée - c'est la carte mémorisée !

178. L'as est deviné

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Les quatre as du jeu de cartes

Vous retirez les quatre as du jeu et expliquez aux spectateurs que vous devinerez toujours quel as a été choisi, quel que soit le mélange des quatre cartes. Pour que ce tour fonctionne, vous devez savoir que les as (à l'exception de l'as de carreau) ne sont pas symétriques, car les images de pique, de trèfle et de cœur au milieu peuvent être correctes, mais aussi à l'envers. Vous disposez maintenant les as de manière à ce qu'ils soient tous dans le bon sens et demandez à un spectateur de tirer un as et de le mémoriser. Pendant ce temps, vous poussez les trois cartes restantes ensemble, les faites pivoter de 180° dans le sens de la longueur, face cachée, et demandez au spectateur de poser son as dessus. Une fois qu'il a fait cela, il peut mélanger les quatre cartes à sa guise, de sorte que personne ne sache plus à quel endroit se trouve la carte recherchée. Vous prenez alors les quatre cartes, regardez les faces des images et présentez du premier coup la carte recherchée. Car c'est celle dont l'image centrale est à l'envers, ou si aucune image n'est à l'envers, c'est l'as de carreau. Un petit tour intermédiaire génial !

179. Rira bien qui rira le dernier...

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour est plutôt une astuce psychologique destinée à agacer les spectateurs. Vous mémorisez discrètement la carte la plus basse du jeu, puis demandez à un spectateur de tirer une carte. Une fois qu'il a mémorisé la carte, il doit la poser sur la pile et la soulever à n'importe quel endroit. En la soulevant, la carte mémorisée vient directement après la carte que vous avez mémorisée. C'est maintenant qu'intervient le véritable tour. Vous décrochez les cartes du tas dans l'ordre et les posez une à une sur la table. Vous ne laissez rien paraître lorsque la carte mémorisée par le spectateur arrive, mais vous étalez encore quelques cartes. Puis vous vous arrêtez et dites : « La prochaine carte que je retourne, c'est elle ! » Les spectateurs souriront, car ils savent que leur carte est déjà posée. Cependant, vous ne posez plus de carte, mais vous retournez la carte recherchée (dont vous avez mémorisé l'emplacement) à l'envers... Rira bien qui rira le dernier !

180. Valet et roi

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Le tour repose sur le fait que les spectateurs ne peuvent pas distinguer le cœur du carreau lors d'une observation rapide. Vous procédez de la manière suivante : Vous placez d'abord le roi de carreau et le valet de cœur en haut et en bas du jeu. Ensuite, vous choisissez le roi de cœur et le valet de carreau dans le jeu, montrez ces cartes aux spectateurs et demandez à l'un d'entre eux de venir devant et de placer les deux cartes à des endroits différents dans le jeu de cartes caché. Pour prouver que vous n'avez pas marqué de carte, posez le jeu sur la table. Discrètement, vous humidifiez ensuite le pouce et l'index de la main droite avec un peu de salive et prenez le paquet de cartes dans cette main. D'un coup sec, vous jetez maintenant le jeu de cartes sur la table, la carte du haut et celle du bas restant dans votre main grâce aux doigts collants. Vous pouvez présenter fièrement ces deux cartes : Les spectateurs ne remarqueront certainement pas qu'il ne s'agit pas des cartes présentées au début. Ils croiront que vous avez repêché les deux cartes du paquet grâce à des pouvoirs magiques...

181. Le chapelet simple

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour s'appelle « Le chapelet simple », car il s'agit d'une variante simplifiée du « tour du chapelet » normal. Tout d'abord, vous devez placer les 32 cartes dans un ordre connu de vous seul, à la manière d'un « jeu posé ». Pour ce faire, vous pouvez vous souvenir de la formule suivante : « Dix rois, neuf dames, huit valets, sept as ». L'ordre des couleurs est laissé à votre appréciation, par exemple « Trèfle - Cœur - Pique - Carreau ». Si vous

savez dans quel ordre les cartes doivent arriver, vous pouvez commencer. Vous demandez à un spectateur de tirer une carte de son choix et de la mémoriser. Il peut ensuite replacer cette carte à l'endroit de son choix et la retirer. Le fait de retirer la carte une seule fois permet de conserver l'ordre, mais avec un début et une fin différents. Vous prenez maintenant la pile de cartes dans votre main, côté image, et après l'avoir éventée, vous retirez avec précision la carte que vous avez mémorisée : C'est celle qui perturbe la séquence connue !

182. Un tour vraiment amusant !

Joueurs : 1 magicien
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Ce tour se trouve à la fin parce qu'il est tellement stupide qu'il fait rire de bon cœur tous ceux qui s'y laissent prendre. Il est préférable de faire ce tour à quelqu'un qui n'est pas particulièrement « dans le coup », c'est-à-dire qui ne fait pas particulièrement attention. Vous prenez une dizaine de cartes, vous les étalez en éventail, vous les tendez face cachée au spectateur et vous lui demandez d'en tirer une pour s'en souvenir. Le tour : Le spectateur tire les cartes cachées que vous avez vous-même devant vous à ce moment-là. Au moment où vous tirez, vous savez donc déjà quelle carte le spectateur a tirée ! Si vous le faites le plus naturellement possible, de nombreux spectateurs ne le remarqueront même pas. Vous pouvez ensuite présenter la carte connue comme vous le souhaitez : Vous pouvez laisser les spectateurs mélanger les cartes à leur guise, les faire décoller autant de fois qu'ils le souhaitent ; cela n'a aucune importance, car vous connaissez déjà la carte ! N'hésitez pas à refaire ce tour. Les spectateurs doivent se rendre compte à quel point il est drôle que vous n'ayez pas remarqué ce ridicule au début...

183. Quatuor

Joueurs : Trois à quatre
Matériel : Feuille de skat (32 cartes de skat)

Le but de ce jeu bien connu est de collecter le plus grand nombre possible de quatuors. Les cartes sont distribuées équitablement. Le joueur assis à gauche du donneur de cartes demande à un autre joueur une carte dont il a besoin pour compléter un quatuor (par exemple quatre as, quatre dix, quatre valets...). S'il obtient la carte, il peut à nouveau demander une carte à un joueur. Si le joueur interrogé ne possède pas la carte recherchée, c'est à son tour de demander, et ainsi de suite. Les quatuors complets peuvent être posés immédiatement sur la table, face visible. Le vainqueur est le joueur qui a pu poser le plus de quatuors à la fin.

À partir de là, les jeux d'écriture, de communication et autres jeux actifs se succèdent !

184. Phrases de vers solitaires

Un jeu d'écriture amusant.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Beaucoup de gens écrivent ou parlent de telle manière qu'ils ne savent déjà plus le début de leur phrase lorsqu'ils sont au milieu de celle-ci. Il n'est donc pas étonnant qu'ils ne soient pas compris par leur entourage... Dans ce jeu, il faut cependant que l'on ne connaisse pas du tout la première partie de la phrase au moment où l'on écrit la deuxième partie. Chaque joueur reçoit une feuille et y écrit une phrase aussi longue que possible, mais encore incomplète. Ensuite, chaque joueur plie le bord supérieur de la feuille de manière à ce que le texte ne soit plus lisible. Seul le dernier mot de la phrase est réécrit pour que le voisin de droite sache avec quel mot-clé il doit continuer à écrire. En effet, sur un ordre commun, toutes les feuilles passent à droite. Lorsque chacun a ajouté une deuxième partie, qui doit être à nouveau incomplète, le bord supérieur est à nouveau plié, le dernier mot est écrit une nouvelle fois et la feuille passe à droite. Cela continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient participé une fois à chaque phrase du ver solitaire. Toutes les phrases sont alors lues à haute voix. C'est amusant...

185. Jeu du baccalauréat

Un jeu d'écriture très connu.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, chaque joueur fait 9 colonnes sur sa feuille, qu'il prend de préférence en format paysage. Chaque colonne représente une catégorie et reçoit le titre correspondant. Chaque joueur écrit les 9 titres suivants en haut des colonnes : ville, pays, rivière, montagne, plante, animal, profession, aliment et prénom. Ensuite, un joueur épelle l'ABC en silence. Un autre joueur crie au bout de quelques instants : « Stop ! » La lettre à laquelle le joueur a pensé à ce moment-là est alors énoncée à haute voix. À partir de ce moment, chaque joueur a pour mission de trouver un terme pour chaque catégorie commençant par la lettre mentionnée.

Un exemple : Si la lettre « D » était mentionnée, on pourrait trouver les termes suivants : Dijon, Danemark, Danube, Dolomites, dahlia, dauphin, danseur, datte, Doris. Le joueur qui a trouvé le premier un terme pour chaque colonne crie « Stop ! ». Maintenant, personne ne peut plus écrire. On compare maintenant les mots en demandant à chaque joueur de lire son mot colonne par colonne. Pour tous les mots trouvés par deux joueurs ou plus, on obtient 5 points. Pour un mot que l'on a trouvé individuellement, on obtient 10 points. Et si l'on a trouvé un mot tout seul pour une rubrique alors qu'aucun des autres joueurs n'a trouvé de terme ici, on obtient 20 points.

Fin du jeu :
Après un nombre de tours convenu au préalable, chaque joueur compte ses points. Celui qui en a le plus gagne.

186. Poitrine de veau farcie

Un jeu d'écriture très populaire.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Préparation et déroulement du jeu :
« Poitrine de veau farcie » est un jeu d'écriture très ancien qui amuse beaucoup les enfants et les adultes. Un joueur de la ronde dit un mot principal de son choix, dans lequel il ne doit si possible pas y avoir de V, de W, de X ou de Y. Tous les joueurs écrivent d'abord le mot mentionné lettre par lettre, verticalement, de haut en bas, puis une nouvelle fois, à une certaine distance, verticalement, de bas en haut. Le mot « table » serait donc écrit de cette manière :

T	E
A	L
B	B
L	A
E	T

Lorsque chacun a écrit le mot de cette manière, il doit remplir la « poitrine de veau ». Il doit maintenant trouver ligne par ligne, en commençant par la lettre de gauche, un mot principal qui se termine à son tour par la lettre de droite. Dans notre exemple, nous recherchons cinq mots principaux ou prénoms, par exemple TAROTE, APPAREIL, BAOBAB, LILA, ECART Peu importe qu'un mot « rempli » soit long ou court, l'important est qu'il commence et se termine par la bonne lettre. Si l'on ne trouve pas de mot correspondant à

un espace, il suffit de laisser cette ligne vide. Le premier joueur qui a fini de « remplir » dit « Stop ! » Tous les joueurs doivent maintenant arrêter d'écrire, mais ils peuvent finir d'écrire les mots qu'ils ont commencés.

C'est le moment de l'évaluation : Les mots sont comparés, chaque joueur lisant ligne par ligne son mot respectif. Pour tous les mots trouvés par deux joueurs ou plus, on obtient 5 points. Pour un mot que l'on a trouvé individuellement, on obtient 10 points. Et si on a un mot pour une ligne tout seul, alors qu'aucun des autres joueurs n'en a trouvé ici, on gagne 20 points.

Fin du jeu :
Le jeu se termine lorsque l'on a joué un nombre de tours convenu au préalable. Celui qui obtient le plus de points après l'addition a gagné la partie.

187. Trouver des mots

Un jeu d'écriture pour les penseurs rapides.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Préparation et déroulement du jeu :
Chaque joueur reçoit une feuille et un crayon. Ensuite, un joueur dit un mot qui doit comporter au moins 10 lettres, par exemple ABSOLUMENT. Un joueur prend alors le temps, car pendant les 3 (ou 4, 5) minutes suivantes, tous les joueurs doivent former de nouveaux mots à partir des lettres du mot de base - le plus grand nombre est le mieux. Tous les types de mots peuvent être utilisés, mais pas les désignations géographiques, les abréviations, les noms, les noms propres ou les mots étrangers. Les nouveaux mots peuvent toujours être plus courts que le mot de base, mais aucune lettre ne peut être plus fréquente dans un nouveau mot que dans le mot de base lui-même. Quels nouveaux mots pourraient être formés à partir de notre exemple de ~~mot ? SOL, MOULE, LENT, TAS, etc. Il s'agit ici de faire preuve de rapidité, car~~ plus un joueur trouve de mots, mieux c'est.

Évaluation : Lorsque le temps est écoulé, on procède à l'évaluation. Un joueur lit à tour de rôle ses nouveaux mots. Tous les autres vérifient s'ils ont trouvé l'un ou l'autre mot. Si c'est le cas, 5 points sont attribués pour chacun de ces mots. En outre, les mots lus et reconnus sont barrés. Si un joueur a trouvé un mot que personne d'autre n'a trouvé, il reçoit 10 points. Lorsque le premier joueur a fini de lire, le joueur suivant lit les mots qui n'ont pas encore été barrés, et les autres joueurs procèdent comme décrit ci-dessus. Il en va ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous les mots de tous les joueurs aient reçu une valeur en points.

Fin du jeu :
Celui qui obtient le plus grand nombre de points après l'addition gagne la partie. Mais voilà qu'un nouveau mot est présenté

188. En un mot comme en cent !

Le jeu des proverbes.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

L'essentiel d'un proverbe consiste à traduire un fait compliqué en mots courts, de sorte que l'on sache immédiatement de quoi il s'agit. Dans ce jeu, c'est exactement l'inverse. Chaque joueur réfléchit d'abord à un proverbe connu, mais ne le dit pas à voix haute. Ensuite, chaque joueur essaie d'exprimer son proverbe de la manière la plus compliquée possible : La situation, à l'origine succincte, doit être représentée de manière verbeuse.
Voici deux exemples : « La réalisation d'une cavité dans le sol d'une taille non définie avec précision, dans le but de faire de l'excavation une fosse de chute pour un autre être de l'espèce « humaine », a pour conséquence, dans de nombreux cas, que l'initiateur de l'entreprise devient lui-même le lésé, en faisant lui-même connaissance avec l'endroit le plus profond de son trou ». À l'origine, cela s'appelait :
« Celui qui creuse une fosse pour les autres y tombe » ou
« L'intelligence d'un agronome est inversement proportionnelle au volume de ses cultures ». À l'origine, cela s'appelait :
« Le paysan le plus bête a les plus grosses pommes de terre ».
Lorsque chaque joueur a paraphrasé son proverbe, les nouvelles formulations sont lues à haute voix l'une après l'autre. Le premier à deviner le proverbe en question gagne un point. Celui qui a le plus de points après un nombre de tours de jeu convenu au préalable a gagné la partie.

189. L'histoire du journal

Une façon amusante d'inventer des histoires.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur ainsi qu'une page de journal

Préparation et déroulement du jeu :
Tout d'abord, un joueur est désigné pour choisir un mot au choix parmi les textes de la page du journal pour chaque lettre de l'alphabet. Les autres joueurs notent les mots choisis sur leur feuille. (Les lettres rares peuvent être omises !). Il est toutefois important que le joueur concerné ne choisisse pas seulement des mots principaux, mais aussi des mots de temps, des mots de propriété, des pronoms et d'autres types de mots. Lorsque les 20 à 25 mots ont été choisis, le jeu commence : Chaque joueur a maintenant pour tâche d'écrire une histoire aussi compréhensible que possible à partir des mots disponibles. Il ne peut toutefois pas utiliser plus de mots qu'il n'en a déjà ! Si l'on ne peut pas placer un mot, il est tout simplement supprimé. Logiquement, une telle histoire ressemble à du « français cassé ». Après un temps convenu à l'avance (environ 5 minutes), chaque joueur lit son histoire.

Il y a deux possibilités d'évaluation :
1. On attribue autant de points qu'il y a de joueurs pour la meilleure histoire, un point de moins pour la deuxième meilleure histoire, etc.
2. Chaque joueur note le nombre de mots qu'il a utilisés pour son histoire.

(Décider avant le début du jeu d'une possibilité d'évaluation !)

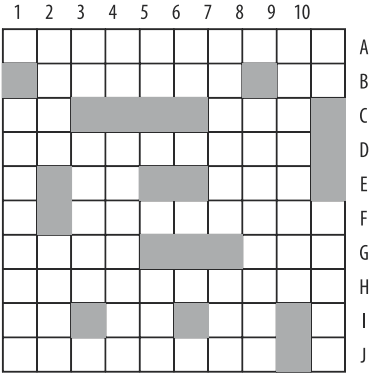
Fin du jeu :
Après un nombre de tours de jeu convenu au préalable, les points sont additionnés. Celui qui obtient le plus grand nombre de points est le « poète de la semaine » et a gagné.

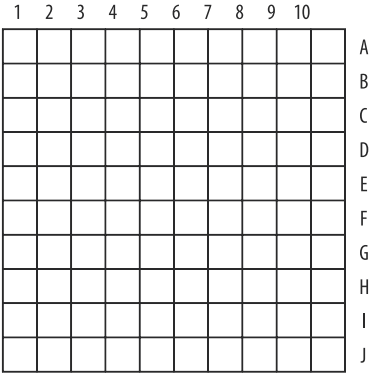
190. Bataille navale

Un jeu pour deux personnes connu depuis des générations.

Joueurs : Deux
Matériel : Papier quadrillé et 2 crayons

Préparation et déroulement du jeu :
Chaque joueur commence par dessiner sur sa feuille de papier quadrillé deux cases de jeu qui doivent avoir 10 cases de haut et 10 cases de large. Ces deux « champs de bataille pour la bataille navale » peuvent être placés l'un à côté de l'autre ou l'un sous l'autre. Comme dans un système de coordonnées, les deux carrés sont divisés horizontalement par les chiffres de 1 à 10 et verticalement par les lettres de A à J (voir illustration). Le premier carré de chaque joueur est son « carré de la flotte ». C'est pourquoi chacun des deux joueurs dessine sa flotte dans ce carré. Elle se compose d'un « porte-avions » (4 cases de long), de deux croiseurs (3 cases de long chacun), de trois torpilleurs (2 cases de long chacun) et de quatre sous-marins (1 case de long chacun). Au total, il y a donc 10 navires dans le « carré de la flotte ». Les différents navires ne peuvent pas se toucher, il doit y avoir au moins 1 case d'espace entre eux. Un navire peut toutefois toucher le bord du carré. Un joueur est le seul à savoir où il place ses navires, l'adversaire ne doit en aucun cas le voir. L'illustration montre la préparation du jeu pour un joueur, la disposition des navires étant arbitraire.





Le jeu commence alors. Le premier joueur indique à son adversaire une case de son choix en précisant ses deux coordonnées, par exemple 1 - C ou 5 - F, etc. L'adversaire vérifie alors immédiatement dans son « carré de flotte » où ce « tir » a été effectué. Si un navire a été touché, il doit dire « Touché ! ». Si le tir est allé sur une case vide, il dit : « Tiré dans l'eau ». Si toutes les cases sont touchées par un navire, le joueur doit dire lors du dernier tir : « Touché-coulé ! ». Selon la réponse de l'adversaire, le joueur prend des notes sur son deuxième carré. En cas de « tir à l'eau », une croix est placée dans la case correspondante et c'est au tour de l'adversaire de jouer. En revanche, en cas de tir réussi, la case correspondante est coloriée et le joueur peut à nouveau nommer une case.

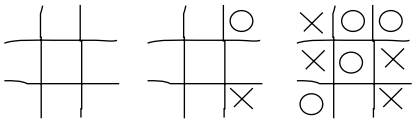
Fin du jeu :
Le vainqueur est celui qui a coulé tous les navires de son adversaire. C'est le meilleur amiral...

191. Morpion

Un classique des jeux d'écriture.

Joueurs : Deux
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

À l'origine, le morpion était un jeu de société, un peu plus simple que le moulin. Mais avec un crayon et du papier, on peut y jouer très rapidement. Le plan de jeu est dessiné sur le papier en quatre traits, comme le montre l'illustration. Chacun des deux joueurs choisit ensuite son symbole - la croix ou le cercle. Après avoir tiré au sort qui commence, le premier joueur peut dessiner son symbole dans l'une des 9 grilles. Ensuite, l'autre joueur dessine son symbole dans une grille inoccupée. Ainsi, à tour de rôle, chaque joueur place son signe et n'a qu'un seul objectif : Il essaie d'atteindre une ligne horizontale, verticale ou diagonale de trois de ses propres symboles. Celui qui y parvient a gagné et peut commencer la partie suivante. Si aucun des deux n'y parvient, le débutant doit être tiré au sort à nouveau.



Plateau du jeu **2 signes sont posés** **Le cercle a gagné**

Celui qui a gagné le plus de fois après un nombre de parties convenu à l'avance est le grand vainqueur.

192. Morpion numérique

Une variation amusante sur un classique.

Joueurs : Deux
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

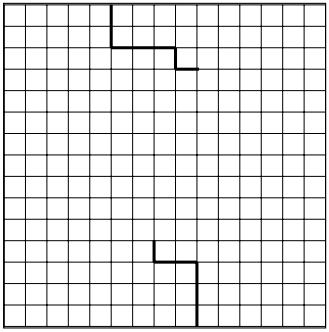
Le jeu se joue comme le « morpion » (n° 191) - avec une différence attrayante : e joueur A peut inscrire les nombres impairs 1, 3, 5, 7 et 9 sur le plateau de jeu composé de quatre lignes, tandis que le joueur B utilise les nombres pairs 2, 4, 6 et 8. Les deux joueurs ont pour objectif de compléter une ligne horizontale, verticale ou diagonale dont les trois chiffres font la somme de 15. Bien entendu, les chiffres de l'adversaire sont également utilisés. Il arrive aussi que plusieurs lignes soient complétées par un seul chiffre. Pour ce type de jeu, il est préférable d'utiliser des crayons de différentes couleurs.

193. Le voyage du crayon

Qui arrivera le premier à l'extrémité opposée ?

Joueurs : Deux
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Tout d'abord, un champ carré de 15 x 15 cases est délimité sur le papier quadrillé. Deux lignes de base opposées constituent les lignes de départ pour les deux joueurs. L'objectif de chaque joueur est de créer une ligne de crayon à partir de sa ligne de base jusqu'à la ligne de base de l'adversaire, tout en empêchant ce dernier de réaliser cette tâche. Les joueurs jouent à tour de rôle et ne peuvent tracer qu'une seule ligne d'une longueur d'une case vers l'avant ou vers le côté à chaque tour. Il est important que les lignes des deux joueurs ne se croisent pas. Si un joueur ne peut plus dessiner, il a perdu. En général, le joueur qui atteint en premier la ligne de fond de son adversaire gagne. L'illustration montre le début d'une partie :



Le gagnant est le joueur qui a joué le dernier coup. Il peut également commencer le nouveau jeu.

194. Mots croisés

Résous ton propre casse-tête !

Joueurs : Deux
Matériel : Du papier quadrillé et un stylo pour chaque joueur, gomme à effacer

Tout d'abord, on se fait un champ rectangulaire ou carré d'environ 15 à 20 cases de côté et on le divise comme une grille de mots croisés. Ensuite, il s'agit d'abord pour tous les joueurs de : « L'essayer, c'est l'adopter ! » C'est-à-dire : Chaque joueur commence par inscrire à tour de rôle un mot principal dans les colonnes, horizontalement ou verticalement, en veillant bien sûr à ce que les mots qui se suivent aient des liens significatifs. Là où il n'est plus possible d'aller plus loin, on peut placer un marqueur d'arrêt. Lorsque l'on trouve un meilleur mot pour une ligne, on efface le mot initial et on insère le nouveau mot. À la fin de ce travail, on a créé un tableau de mots croisés tel qu'il se présente une fois rempli. On place maintenant un chiffre à l'horizontale et à la verticale dans la première case de chaque mot et on essaie d'expliquer les mots par des paraphrases ciblées.

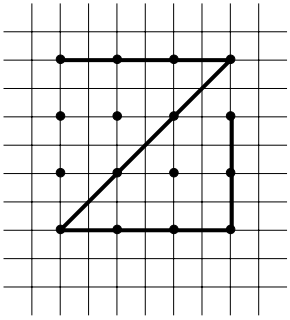
Exemples : Si un mot déposé s'appelle « niche », on pourrait le paraphraser ainsi : « Abri pour un animal de compagnie très apprécié ». Pour le mot soleil, on pourrait inscrire « centre de notre système planétaire » ou autre. Enfin, on peut à nouveau effacer les mots de la solution initiale - et les mots croisés sont terminés. En tant que jeu, il est intéressant que chaque joueur effectue cette procédure, de sorte qu'à la fin, chaque joueur ait créé lui-même une grille de mots croisés. Si l'on passe maintenant sa grille à son voisin de gauche, chacun peut faire une nouvelle grille de mots croisés.

195. Tirer des lignes

Le dernier à tirer a gagné !

Joueurs : Deux
Matériel : Du papier quadrillé et un stylo pour chaque joueur

Tout d'abord, on fait une grille régulière sur un papier quadrillé avec des points qui sont placés à environ 2 ou 3 cases d'intervalle. On peut placer au total 5 x 5 ou 4 x 4 points. On tire ensuite au sort qui peut commencer le jeu. Le premier joueur peut alors relier autant de points qu'il le souhaite par une ligne droite à l'intérieur de la grille. L'adversaire doit reprendre là où l'autre joueur s'est arrêté, mais il peut changer le sens du déplacement. Le jeu se poursuit ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un des joueurs ne puisse plus tracer de ligne. L'illustration montre le début d'une partie :



Le gagnant est le joueur qui a joué le dernier coup. Il peut également commencer le nouveau jeu.

196. Deviner des mots

Un jeu d'écriture et de devinettes très apprécié.

Joueurs : Deux
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Le but de ce jeu est de deviner le mot de son adversaire avant qu'il ne devine le sien. Et voilà comment on joue : Tout d'abord, on se met d'accord sur une certaine longueur de mot, par exemple 6 lettres. Chaque joueur réfléchit ensuite à un mot avec le nombre de lettres convenu. Sur sa feuille, il n'écrit pas son mot, mais un point pour chaque lettre de son mot. Dans notre cas, 6 points sont inscrits côte à côte sur chaque feuille. On tire maintenant au sort qui peut commencer le jeu. Le premier joueur nomme une lettre quelconque de l'alphabet. Le joueur adverse vérifie alors si la lettre citée se trouve dans son mot. Si c'est le cas, il doit l'inscrire (même plusieurs fois) à l'endroit correspondant. De plus, c'est au tour du joueur de nommer une nouvelle fois une lettre. Mais si la lettre n'apparaît pas, l'adversaire dit « Raté ! » et c'est à son tour de deviner. Les deux mots deviennent ainsi de plus en plus transparents. Le gagnant est celui qui a deviné en premier le mot de son adversaire. Le mot suivant attend déjà...

197. Les êtres impossibles

Un jeu d'écriture et de dessin amusant.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Dans ce jeu, il s'agit moins de gagner que de s'amuser. Chaque joueur reçoit une feuille de papier et la plie dans le sens de la longueur de manière à obtenir quatre parties égales. Dans le quart supérieur, il dessine la tête d'un être vivant, qu'il s'agisse d'un homme ou d'un animal. Il dessine la base du cou par-dessus la ligne de pliage. Ensuite, chaque joueur plie le premier quart vers l'arrière pour que le joueur suivant ne voie pas ce que son prédécesseur a dessiné, et passe sa feuille à gauche. Chaque joueur peut maintenant dessiner le haut du corps d'une créature, en commençant par la base du cou, sans aucune limite à son imagination. Il faut à nouveau plier, replier vers l'arrière et passer la main à gauche. Ensuite, c'est au tour de l'abdomen et enfin des jambes. Lorsque chacun a terminé, les « œuvres d'art » sont dépliées et présentées. Les rires sont garantis...

198. Oncle Otto

Un jeu d'écriture amusant et créatif.

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur

Chaque joueur plie sa feuille de papier dans le sens de la longueur de manière à former quatre colonnes. La feuille est ensuite à nouveau dépliée et prise en travers. Chaque joueur écrit « QUI ? » au-dessus de la première colonne, « QU'EST-CE QU'IL/ ELLE FAIT ? » au-dessus de la deuxième colonne, « DE QUELLE MANIÈRE ? » au-dessus de la troisième colonne et « OÙ ? » au-dessus de la quatrième colonne Cela permet déjà de clarifier ce qui doit être inscrit dans chacune des quatre colonnes. Le jeu commence maintenant. Tout d'abord, chaque joueur inscrit une personne dans la première rubrique, de préférence une personne connue, par exemple « ONCLE OTTO ». La colonne est ensuite pliée vers l'arrière, et la feuille est transmise au voisin de gauche. Puis chaque joueur écrit une activité dans la deuxième colonne, par exemple « EST ASSIS ». La colonne est à nouveau tournée vers l'arrière et la feuille passe au voisin. Maintenant, il faut inscrire un mot de caractéristique ou une désignation de la manière dont quelqu'un fait quelque chose, par exemple « PARESSEUX ». Pour la troisième fois, on replie la feuille et on la fait passer. Enfin, chaque joueur inscrit dans la dernière colonne une indication de lieu, par ex. „AU LIT". Les feuilles sont alors à nouveau dépliées et chaque joueur lit lentement et avec délectation sa phrase absurde - les rires sont garantis...

199. Dessiner à l'aveugle

Un jeu amusant et créatif.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Du papier et un stylo pour chaque joueur, du foulard

À tour de rôle, chaque joueur a les yeux bandés avec un foulard. Ensuite, la ronde détermine ce que le joueur « aveugle » doit dessiner - un objet, un animal, une plante ou autre. Ce jeu est aussi amusant à dessiner qu'à regarder.

---

200. Se deviner soi-même

Un super jeu de questions-réponses.

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Papier, bandeau, gros stylo

Préparation du jeu :
Tout d'abord, un joueur de la ronde est désigné pour quitter la pièce. Les autres joueurs réfléchissent ensuite à un personnage de conte de fées connu, un acteur célèbre, un animal fabuleux, etc. Ce terme est écrit sur un morceau de papier avec un gros stylo. Ensuite, le joueur est invité à entrer. À l'aide du bandeau, le papier avec le terme est fixé sur son front. Lui-même ne peut pas lire le terme, mais tous les autres joueurs le peuvent.

But du jeu : Le joueur avec le terme sur le front essaie de découvrir « qui ou quoi il est » en posant habilement des questions.

Déroulement du jeu : Le joueur choisi peut poser une question après l'autre pour découvrir qui ou ce qu'il est. Les questions doivent être formulées de manière à ce que l'on puisse y répondre par « OUI » ou par « NON ». Il demande par exemple : « Suis-je un être vivant ? » ou « Ai-je deux jambes ? » ou « Suis-je un animal ? » ou « Suis-je une femme ? » La ronde répond à chaque question par « OUI » ou « NON ». Lorsque le joueur pense avoir résolu l'énigme, il peut demander directement, par exemple : « Suis-je Blanche-Neige ? » Important : Celui qui pose directement la question, mais qui se trompe avec son hypothèse, a perdu. Il ne peut plus poser de questions à ce tour. C'est le tour d'un autre joueur.

Fin du jeu :
Le jeu se termine lorsque le joueur choisi s'est deviné lui-même ou s'il s'est trompé lors d'une question directe. Une nouvelle partie peut commencer, un autre joueur quitte la pièce. Un joueur de la partie compte toujours le nombre de questions dont un joueur a besoin pour se faire deviner. Le joueur qui a posé le moins de questions est le vainqueur au classement général.

---

201. Stop !

Celui qui sait bien paraphraser gagne la partie.

Joueurs : Quatre et plus
Matériel : Quelques petits papiers, un crayon, une montre

Préparation du jeu :
Tout d'abord, deux équipes sont formées à partir des joueurs. Il faut au moins quatre joueurs pour que chaque équipe soit composée d'au moins deux personnes. Ensuite, chaque équipe reçoit quelques petits papiers. Sur chaque papier, on note en haut un terme qu'il faut deviner. Ce terme est souligné. En dessous, on note 5 mots interdits que l'on pourrait utiliser pour décrire le terme, mais que l'on ne doit en aucun cas employer.

Voici un exemple :
Le terme à deviner : GRATTE-CIEL
Les 5 mots interdits : TOUR, NEW YORK, CIEL, KING KONG, MANHATTAN ou similaire. Sur chaque fiche, il y a donc 1 terme et 5 mots interdits. Chaque équipe se fait une petite réserve de ces fiches.

But du jeu : Un joueur d'une équipe essaie de décrire le terme que lui donne l'équipe adverse de manière à ce que sa propre équipe devine le terme en l'espace d'une demi-minute. Il ne doit pas utiliser les mots interdits ni le terme lui-même.

Déroulement du jeu : Dès que l'on a fini d'écrire les fiches, le jeu commence. Un joueur de la première équipe s'avance et se voit remettre un papier par l'équipe adverse. Un joueur de l'équipe adverse regarde sa montre et dit : « Allez ! » Maintenant, le joueur de son équipe essaie de décrire le terme souligné si bien que les joueurs le devinent. C'est-à-dire que pendant que le joueur s'efforce de paraphraser, les joueurs de son équipe crient constamment des termes possibles dans l'espace, dans l'espoir de trouver le bon terme. L'équipe adverse ne participe pas aux devinettes, elle prend le temps (30 secondes) et un joueur se place derrière le « transcripteur » et veille à ce que celui-ci n'utilise ni le mot recherché, ni des parties de celui-ci, ni aucun des mots interdits. Si c'est le cas, il peut immédiatement crier « stop ! » et la description est terminée. L'équipe ne marque pas de point. En revanche, si l'équipe devine le mot dans le temps imparti, elle obtient un point. Dans les deux cas, c'est à l'équipe adverse de jouer.

Fin du jeu :
Chaque équipe joue et devine à tour de rôle jusqu'à ce que ce soit son tour de décrire un terme. Celui qui a alors le plus de points a gagné. Mais tout le monde a dû s'amuser...

---

202. Le jeu d'action de cartes et dés

Le jeu pour la partie active.

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Papier, stylo et feuille de skat, dé, un pion par joueur

Préparation du jeu :
Tout d'abord, tous les joueurs réfléchissent ensemble à des tâches que l'on peut accomplir immédiatement et sans problème. Voici quelques exemples : Faire 5 pompes, sauter 10 pas sur un pied, peindre un autoportrait les yeux fermés, inventer un poème de quatre lignes, se mettre sur une chaise et chanter comme un coq, rester sérieux pendant 30 secondes quand les autres font toutes sortes de blagues et de grimaces, etc. Une tâche est inscrite sur chaque papier. Ensuite, tous les papiers sont pliés, mélangés et placés au centre. Les cartes sont ensuite mélangées et disposées en cercle, face visible, autour du tas de papier. Chaque carte correspond à une case de jeu ; il en résulte donc un parcours circulaire avec 32 cases de cartes. Chaque joueur place alors son pion sur une carte de son choix et lance une fois le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut commencer la partie.

Déroulement du jeu : Chaque joueur a un lancer. Ensuite, il avance dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases de cartes qu'il a lancé de points. Si un joueur tombe sur une carte-image (as, roi, dame ou valet), il doit alors tirer un papier du milieu et faire ce qui est écrit sur le papier. S'il atterrit sur une carte sans image, il ne se passe rien. Dans les deux cas, c'est au joueur suivant de jouer (dans le premier cas, une fois l'action terminée).

Fin du jeu :
Le jeu se termine lorsque tous les papiers ont été utilisés. La longueur d'un jeu dépend donc du nombre de tâches actives écrites au début. Il n'y a pas de gagnant unique dans ce jeu, tout le monde s'est finalement amusé...

---

203. Je vois ce que tu ne vois pas

Un classique bien connu - idéal pour les déplacements.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Sans matériel

« Je vois ce que tu ne vois pas » peut être joué partout : À l'anniversaire d'un enfant, en famille ou en voiture, lorsque l'on est coincé dans les embouteillages. Un joueur de la ronde cherche - à l'insu des autres - un objet quelconque dans la pièce ou à l'extérieur de la voiture. Une fois qu'il a choisi un objet, il commence à le décrire avec les mots suivants : « Je vois quelque chose que tu ne vois pas, ...et c'est bleu ». Chaque joueur peut maintenant

nommer un objet auquel il pourrait faire référence. Si l'objet recherché n'est pas deviné, le joueur poursuit sa description : « Je vois quelque chose que tu ne vois pas, ...et qui se trouve sur une armoire ». À nouveau, chacun des autres joueurs peut nommer un objet. Cela continue jusqu'à ce que l'un d'entre eux devine l'objet. On peut rendre les indices de plus en plus précis à la fin, par exemple « ...et il y a généralement des fleurs dedans », etc. Dans notre cas, il s'agissait probablement d'un vase de fleurs. Le premier qui devine l'objet recherché peut inventer le suivant. Un nouveau tour de devinettes commence alors. Si on le souhaite, on peut se mettre d'accord avant le début sur le nombre de tours de devinettes que l'on veut jouer, par exemple dix. Celui qui a le mieux deviné est le vainqueur du jeu.

204. Deviner une profession amusante

Qui ou quoi suis-je ?

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Sans matériel

Un joueur commence la partie et imagine une profession que les autres joueurs doivent deviner. Chacun à son tour peut poser une question au joueur. La question doit toutefois être formulée de manière à ce que l'on puisse y répondre par « OUI » ou par « NON ». La profession elle-même ne peut pas être demandée directement pendant le jeu, par exemple : « Serais-tu boulanger ? » Si un joueur le fait et ne devine pas la profession, il doit être éliminé pour ce tour. Que la réponse soit « OUI » ou « NON », chaque joueur ne peut poser qu'une seule question à la fois. Les questions sont posées jusqu'à ce que l'un d'entre eux devine le métier et devienne ainsi le gagnant de ce tour. Il peut alors inventer une nouvelle profession.

Un exemple :
1. As-tu une profession rare ? – NON.
2. La profession existe-t-elle partout ? – OUI
3. Dans notre ville aussi ? – OUI
4. Peut-on faire des achats chez toi ? – OUI
5. Est-ce que je peux aussi acheter des jouets chez toi ? – NON
6. Tu vends du pain ? – OUI
7. Es-tu boulanger ? – OUI

205. Le jeu de la plaque d'immatriculation

Le jeu pour la voiture !

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Papier et crayon

Ce jeu est idéal pour un long trajet sur l'autoroute. Mais on peut aussi y jouer quand on a une bonne vue sur les voitures qui passent et leurs plaques d'immatriculation depuis la fenêtre. Comme « matériel de jeu », on utilise les lettres (et non les chiffres) des plaques d'immatriculation des voitures qui nous dépassent, qui roulent devant nous ou qui passent. En outre, chaque joueur a besoin d'un peu de créativité linguistique. Supposons qu'une voiture immatriculée JS-484-SE roule devant vous. Il s'agit alors - le plus rapidement possible - de transformer quatre lettres en une phrase drôle, une déclaration amusante, une exclamation astucieuse ou un slogan brûlant. Le slogan comporte logiquement quatre mots, chaque mot commençant par une des lettres. Le premier à créer une phrase amusante gagne un point qui est inscrit dans un tableau avec les noms des joueurs.

Exemples : Je suis sans engagement !
Jean se sait encourager !
Jacques saut sans effort !

Celui qui a le plus de points après un nombre de plaques convenu au préalable est le vainqueur général du jeu. Essayez tout de suite : LA-111-GR ! Qui sera le premier à avoir la meilleure réplique ?

206. Le jeu du serpent de mots

Un jeu de langage amusant.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Sans matériel

L'avantage de ce jeu de mots rapide et amusant est qu'il peut être joué par presque n'importe quel nombre de joueurs. De plus, il existe trois variantes différentes. Le premier joueur commence avec un mot principal composé d'au moins deux mots principaux. Le joueur suivant doit alors trouver un nouveau mot principal composé commençant par le dernier mot partiel du mot précédent. C'est ensuite au tour du suivant, etc. Celui qui ne peut pas former un nouveau mot reçoit un point négatif et on recommence une nouvelle partie. Celui qui a le moins de points négatifs après 10 ou 20 tours a gagné la partie. Bien sûr, on peut aussi jouer à ce jeu avec la dernière syllabe d'un mot principal ou même avec la dernière lettre. Plus le jeu est rapide, plus il est amusant !

Exemples : Mots partiels : autoroute– abat-jour – grand-mère – porte-manteau – bonhomme... Syllabes : jar-din – din-de – de-tte – te-moin... Lettres : lapin – nourriture – empiler – roulant – truc – corps...

207. Le jeu de recherche de lettres

Un jeu qui peut être joué partout.

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Papier et crayon, éventuellement une montre.

Tout d'abord, on établit un tableau avec les noms de tous les joueurs. C'est dans ce tableau que seront ensuite inscrits les points. Dans ce jeu, chaque joueur se voit attribuer une lettre de l'alphabet au hasard. Pour les enfants, ce choix peut par exemple être fait par les parents. Chaque joueur reçoit une lettre différente. Ensuite, chaque joueur doit pouvoir nommer trois objets commençant par cette lettre, à l'intérieur ou à l'extérieur de la pièce ou, si l'on se trouve dans la voiture, à l'intérieur ou à l'extérieur de la voiture. Les objets nommés doivent être visibles. Si trois objets sont trop faciles, on peut augmenter le nombre à cinq ou sept. Comme difficulté supplémentaire, on peut jouer au jeu en temps limité. Chacun ne dispose alors que d'une ou deux minutes pour nommer les objets commençant par sa lettre. Si on le souhaite, on peut même distribuer des points positifs et négatifs pour déterminer le vainqueur final après 10 parties !

Exemple :
Jacques (L) : lampe, lumière, lac, liste, ...
Edouard (C) : chien, cuisine, carotte, carafe, ...
Lana (F) : fruit, fontaine, faucet, fleuve, ...

208. Le jeu du dictionnaire fou

Ou qu'est-ce qu'une « kalle », s'il vous plaît ?

Joueurs : Quatre et plus
Matériel : Du papier et un crayon pour chaque joueur, un dictionnaire

Préparation du jeu :
Le plus important dans ce jeu est un dictionnaire (il peut y en avoir plusieurs) dans lequel on peut trouver des expressions inconnues ou des mots étrangers avec leurs définitions. Ce dictionnaire est placé au milieu. Ensuite, un joueur est désigné pour jouer le rôle de meneur de jeu pour la première partie. Après chaque partie, un autre joueur prend ce rôle à tour de rôle. Chaque joueur - y compris le meneur de jeu - reçoit un papier. Il faut veiller à ce que les papiers soient tous de la même taille et de la même apparence. En outre, chacun reçoit un crayon.

But du jeu :
Il s'agit de décrire un terme inconnu de la manière habituelle d'un dictionnaire. Il n'est pas nécessaire de connaître la véritable définition. L'essentiel est de rédiger sa définition - même si elle est la plus absurde - de la manière

la plus convaincante possible, afin que les autres joueurs la considèrent comme la bonne explication.

Déroulement du jeu : Le meneur de jeu cherche alors - sans que les autres joueurs ne le regardent - un terme inconnu dans le dictionnaire, l'annonce à tous les joueurs et l'écrit sur son papier qu'il pose au milieu. Il n'en donne toutefois pas la définition. Tous les autres joueurs ont maintenant pour tâche de formuler une explication aussi crédible que possible pour ce terme et de noter leur propre définition sur leur papier. L'explication ne doit en aucun cas être la vraie. Il s'agit plutôt de formuler une définition qui semble la plus raisonnable possible et qui pourrait correspondre au terme. Même si elle est totalement absurde ! Pendant que tous les joueurs notent leur définition en 1 à 2 minutes, le meneur de jeu recopie sous le terme - sans que les autres ne le voient - la définition correcte tirée du dictionnaire. Lorsque le temps convenu est écoulé, tous les joueurs rendent leur papier. C'est alors que le jeu atteint son point culminant : Le meneur de jeu mélange les papiers et lit à tour de rôle chaque définition, y compris la bonne explication qu'il a lui-même écrite. Il ne laisse toutefois rien paraître de l'explication qu'il lit à chaque fois, mais garde toujours sa neutralité. Les joueurs peuvent ensuite décider à tour de rôle quelle explication ils considèrent comme la définition correcte et vraie.

Évaluation : Le meneur de jeu annonce finalement quelle définition était effectivement la bonne. Chaque joueur qui a parié sur cette explication reçoit alors un point. Un joueur obtient deux points supplémentaires si un ou plusieurs autres joueurs pensent que l'explication absurde qu'il a donnée est la bonne.

Fin du jeu :
Lorsque l'évaluation est faite et que les points sont inscrits dans un tableau avec les noms des joueurs, le joueur suivant prend le rôle de meneur de jeu. Il cherche à nouveau un nouveau mot dans le dictionnaire, etc. Pour finir, voici quelques explications possibles du terme « Kalle » :
1. Dans l'argot, le terme désignant une fiancée ou une maîtresse ?
2. Le terme utilisé pour désigner un calligraphe... ?
3. Un wagon de charbon dans une mine... ?
4. Une pâtisserie autrichienne... ?
Savez-vous quelle est l'explication correcte ? Pour vérifier, vous pouvez consulter un dictionnaire !

209. Tout ce qui est mouillé

Un jeu pour ceux qui pensent vite !

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Horloge avec trotteuse, 15 pions de dames

Ce jeu de mots doit être joué très rapidement ! Tout d'abord, on répartit les pions de dame de manière à ce que chaque joueur en reçoive la même quantité. Ensuite, on réfléchit ensemble à un thème, par exemple « Tout ce qui est mouillé » ! Le joueur le plus âgé cite alors un terme pour la catégorie convenue, par exemple « eau » Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs doivent ensuite trouver l'un après l'autre un autre terme approprié. Celui qui met plus de 5 secondes (un joueur prend le temps) ou qui répète un mot déjà cité doit rendre un pion. Lorsque chaque joueur a eu son tour trois fois, ce tour est terminé. Un nouveau thème, une nouvelle catégorie est désignée, et c'est reparti... Celui qui n'a plus de pion doit être éliminé. Le gagnant est celui qui reste en dernier.

Exemples :
Tout ce qui est mouillé : eau, douche, gant de toilette, océan, égout, conduite d'eau, flaque, pluie, gouttière.
Tout ce qui peut voler : avion, cerf-volant, planeur, oiseau, insecte, moustique, montgolfière...
Tout ce qui est rouge : tomate, fraise, lèvres, tuile, cœur...
T**out ce qui est chaud :** four, cuisinière, feu, amour...

210. Permuter les mots

Un jeu amusant et rapide.

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Sans matériel

Ce jeu est particulièrement amusant lorsqu'il est joué très rapidement. À tour de rôle, chaque joueur prononce un mot principal composé dont les premières lettres ou syllabes ont été permutées. Les autres joueurs ont alors pour mission de deviner ce mot le plus rapidement possible et de le prononcer correctement. Celui qui est le plus rapide invente le mot suivant. Commence alors un échange rapide où il n'y a ni gagnant ni perdant, mais seulement du plaisir, car beaucoup de ces mots permutés ont une sonorité très drôle et ne peuvent pas toujours être devinés du premier coup !

Exemples :

Teillebou?	Bouteille
Veuxche?	Cheveux
Sagerepas?	Repassage
Fretcof?	Coffret
Turevoi?	Voiture
Bleporta?	Portable
Seurascen?	Ascenseur

211. Faire rire

Car le rire est bon pour la santé...

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille et crayon

Un jeu qui peut être joué partout où plusieurs personnes sont réunies. Ce jeu est idéal pour un long voyage, car c'est justement lors de longs trajets que l'ambiance dans la voiture tombe à zéro. Il ne reste alors qu'une chose à faire : rire, rire et encore rire ! Un joueur est désigné et a pour mission de faire rire les autres joueurs (mais pas le conducteur lors d'un trajet en voiture !) dans un temps donné (par exemple 60 secondes). Les autres joueurs doivent bien sûr faire de leur mieux pour ne pas rire. Tant que c'est possible, ils doivent montrer un visage sérieux. Pour eux, la règle est la suivante Rira bien qui rira le dernier. Le joueur qui a la lourde tâche peut cependant tout faire. Il peut faire les grimaces les plus horribles, raconter les blagues les plus stupides et faire les mouvements les plus stupides. Tout est permis. S'il a atteint son but au bout de 60 secondes et fait rire une ou plusieurs personnes, il obtient un point. S'il ne parvient pas à faire rire un joueur après le temps convenu, il reçoit un point négatif. Dans les deux cas, c'est au joueur suivant de jouer. Il dispose à nouveau de 60 secondes pour faire rire les autres. Après 10 ou 20 tours, on peut déterminer le vainqueur général. Les points sont inscrits dans un tableau établi au préalable avec les noms des joueurs. Il est possible de prolonger le temps, par exemple de 2 minutes ou plus, après accord commun. Et n'oubliez pas ! Le rire est bon pour la santé !

212. Deviner les animaux de façon amusante

Un jeu pour les amis des animaux...

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille et crayon

À tour de rôle, chaque joueur pense à un animal que les autres joueurs doivent deviner. I faut se souvenir d'un animal connu de tous, pas du scorpion géant du sud-ouest de la Mongolie ou du cochon marsupial d'Andalousie ! Lorsque le premier joueur a trouvé son animal, les autres joueurs peuvent lui poser des questions simples auxquelles il ne peut être répondu que par « OUI » ou « NON ». Si l'animal recherché n'a pas été deviné en 20 questions (un joueur fait une liste de traits sur le papier), le « connaisseur d'animaux » a gagné. Si l'animal est deviné, l'équipe de devinettes a gagné. L'animal ne peut bien sûr pas être demandé directement (« Est-ce que cet animal est un

éléphant ? »), mais doit être nommé à un moment donné. Pour un nouveau tour, le joueur suivant se souvient d'un animal, et c'est reparti...

Exemple :

Kurt : L'animal est-il un oiseau ? NON
Willi : L'animal est-il un mammifère ? OUI
Lisa : L'animal vit-il en Europe ? OUI
Kurt : Peut-on le garder comme animal de compagnie ? OUI
Willi : L'animal a-t-il des griffes ? OUI
Lisa: C'est un chat ! OUI

213. Tubes musicaux

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille et crayon

Tout le monde connaît des comptines ou des tubes anciens et nouveaux.

Dans ce jeu, chacun des joueurs réfléchit d'abord à une chanson. Ensuite, il doit réfléchir à un nouveau texte sur la mélodie de cette chanson. Bien entendu, le texte doit être le plus drôle possible. Lorsque tous les paroliers de chansons ont terminé (on peut aussi noter le texte sur un morceau de papier), chaque joueur chante sa nouvelle « chanson ». Ensuite, on vote pour savoir quelle est la meilleure chanson. Il ne faut pas voter pour sa propre chanson. Et voilà, un nouveau tour peut commencer...

Exemples :

« Le fer, le marbre est l'acier » est devenu
« Le fer, le marbre est l'acier,
Pour mes travaux, je les ai essayés,
Mais à chaque coup de marteau,
Je finis par rater le gros boulot. »

BEAUCOUP DE CASSE-TÊTES AUX ALLUMETTES DIFFICILES

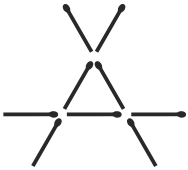
Solutions à la fin des instructions.

Joueurs : 1 et plus
Matériel : Allumettes

Ne jouer aux casse-têtes avec des allumettes qu'en présence d'un adulte !

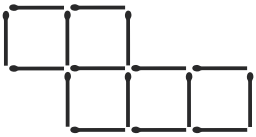
214.

Cette structure est composée de neuf allumettes. Faites-en un modèle de cinq triangles (qui ne doivent pas nécessairement coïncider, et l'un peut faire partie d'un autre) en déplaçant quatre pièces de bois !



215.

Il faut seize allumettes pour réaliser ces cinq carrés identiques. Faites-en une série de quatre carrés identiques en déplaçant seulement deux allumettes !

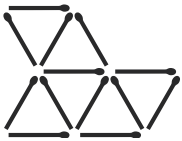


216.

Cette figure équilibrée est composée de neuf allumettes. Transformez la structure en une autre symétrique composée de trois losanges en en rabattant trois.

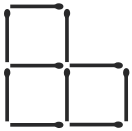
217.

Enlevez trois allumettes pour qu'il reste trois triangles !



218.

Ces dix allumettes forment trois carrés. Enlevez une allumette et échangez la position de trois autres pour obtenir un carré et deux parallélogrammes !



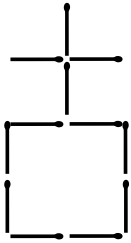
219.

Comme on peut le voir, dix allumettes suffisent pour construire cette jolie maison. Ici, on la voit de l'ouest. Placez deux allumettes de manière à ce que nous la voyions de l'est !

FR

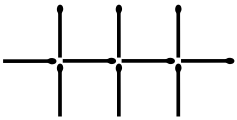
220.

Cette figure est composée de 12 allumettes. Placez-en cinq de manière à former une figure de trois carrés identiques !



221.

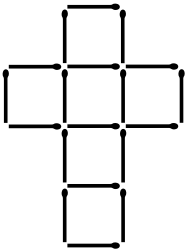
Il y a dix allumettes, mais pas de carré. Placez quatre allumettes autour et formez ainsi deux carrés.



222.

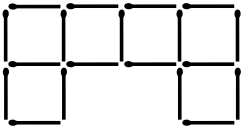
Dix-neuf allumettes forment cette croix.

Renversez sept allumettes et vous obtiendrez une figure composée de quatre carrés !



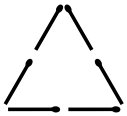
223.

Replacer quatre allumettes de cette figure de manière à en créer une nouvelle qui ne contienne que cinq carrés !



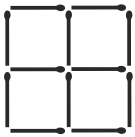
224.

Ce triangle équilatéral doit donner naissance à quatre triangles plus petits, également équilatéraux !
Trois allumettes peuvent être ajoutées.



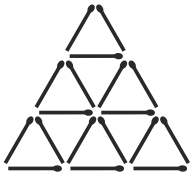
225.

Ici, le nombre de carrés doit être doublé avec seulement quatre allumettes supplémentaires !
Ce n'est pas si simple, n'est-ce pas ?



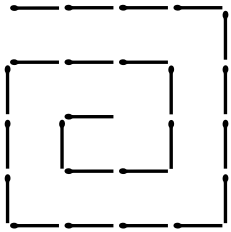
226.

En changeant six allumettes, on obtient six losanges identiques à partir de ces neuf triangles équilatéraux. Remarque : Les losanges sont des parallélogrammes équilatéraux !



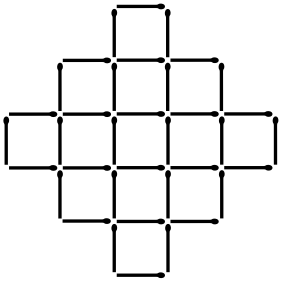
227.

Cette spirale doit former un grand et deux petits carrés en retournant seulement quatre allumettes !



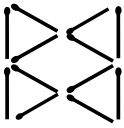
228.

Vous avez le droit d'enlever quatre allumettes de cette structure – et les 13 carrés ne doivent devenir que huit carrés identiques !



229.

En modifiant quatre allumettes, on obtient six triangles équilatéraux à partir de cette figure.

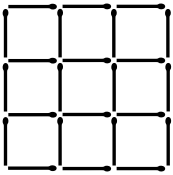


230.

Ces trois triangles forment trois parallélogrammes (losanges) identiques si l'on place cinq allumettes différemment.

231.

Huit allumettes peuvent être enlevées – et il doit rester trois carrés ! Un conseil : Deux carrés sont petits, l'un est plus grand. Plusieurs solutions sont possibles.

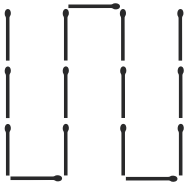


232.

Placez cinq carrés avec neuf allumettes !

233.

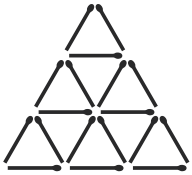
En déplaçant seulement quatre allumettes, cette figure en forme de serpent se transforme en deux carrés. Comment ?



FR

234.

Ici, cinq triangles de même taille apparaissent si l'on retire exactement cinq allumettes.

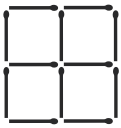


235.

Deux losanges identiques sont obtenus à partir de cet hexagone en modifiant deux allumettes et en en ajoutant une nouvelle.

236.

La même figure que pour le jeu 225, mais une tâche différente : Modifiez quatre allumettes de manière à obtenir deux carrés de taille différente qui ne se touchent pas !

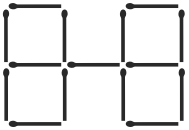


237.

Si l'on modifie six allumettes de cinq carrés pour cette figure, il ne reste plus que quatre carrés, trois petits et un grand.

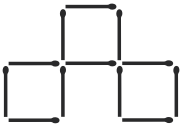
238.

Cinq carrés doivent être créés à partir de cette forme en retournant deux allumettes !



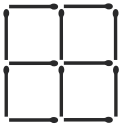
239.

Placez cinq allumettes de manière à obtenir deux carrés à partir de cette figure !



240.

Il s'agit ici de rabattre quatre allumettes de manière à obtenir trois carrés !

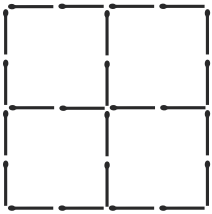


241.

Comment créer cinq carrés avec ces 16 allumettes ?

242.

En déplaçant huit allumettes et en en enlevant une, il faut obtenir quatre hexagones identiques.

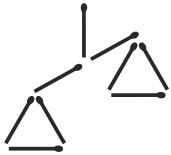


243.

Quatre allumettes rabattues - et voilà une croix régulière !

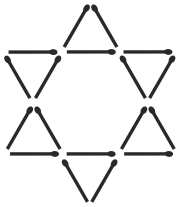
244.

Pour équilibrer cette balance, il suffit de déplacer six allumettes.



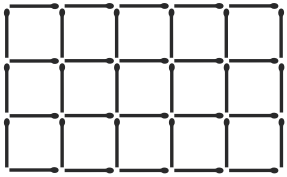
245.

Il s'agit ici de créer six carrés identiques et symétriques en posant six allumettes.



246.

Retirez 14 allumettes de manière à obtenir six carrés identiques !



247.

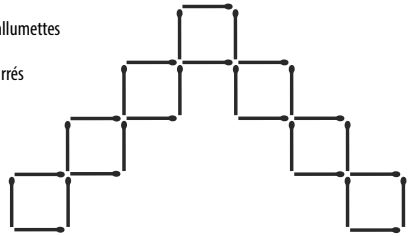
Comment faire sortir l'allumette du milieu sans la toucher ?

248.

Faites un dodécagone avec 12 allumettes, en utilisant uniquement des angles droits !

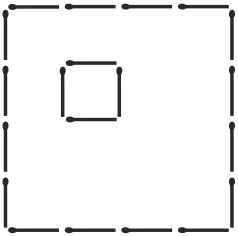
249.

Déplacez 11 allumettes de manière à obtenir 10 carrés identiques, qui forment à leur tour une figure symétrique !



250.

Cette figure représente un terrain avec une maison. Divisez le terrain en cinq parcelles égales à l'aide de 10 allumettes !

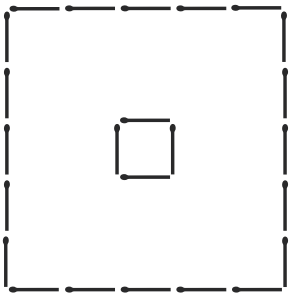


251.

Une allumette de moins, et avec le reste, on doit à nouveau poser six zones identiques et clôturées !

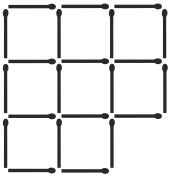
252.

Il faut diviser ce terrain, avec un étang au milieu, en huit morceaux égaux à l'aide de 20 allumettes.



253.

Placez deux allumettes de manière à obtenir sept carrés identiques !



254.

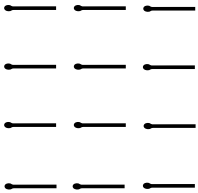
Comment peut-on créer un œuf avec 13 allumettes ? Toutefois, les allumettes ne peuvent être placées que verticalement et horizontalement.

255.

Comment représenter un célèbre archer suisse avec 10 allumettes ?

256.

Pour cette figure, rabattez trois allumettes de manière à former des rangées verticales et horizontales de quatre pièces chacune !



257.

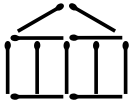
Il s'agit de former un carré avec six allumettes. Comment faire ? Un conseil : Penser autrement !

258.

Avec neuf allumettes, créez trois carrés identiques et deux triangles équilatéraux ! Comment faire ?

259.

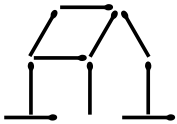
1. Tâche : Cette figure doit être transformée en 11 carrés en déplaçant deux allumettes !



2. Tâche : Formez 15 carrés à partir de la figure obtenue en déplaçant quatre allumettes !

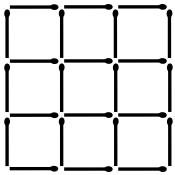
260.

Cette maison doit donner naissance à deux flûtes à champagne en déplaçant quatre allumettes !



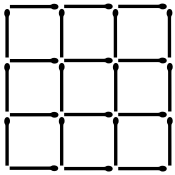
261.

Il y a 14 carrés ici ! Enlevez six allumettes et il ne doit plus rester que trois carrés !



262.

Encore 14 carrés ! Retirez quatre allumettes de cette figure, de sorte qu'il ne reste plus que cinq carrés !

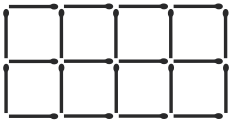


263.

Utilisez huit allumettes pour créer une figure contenant deux carrés de tailles différentes et quatre triangles qui coïncident !

264.

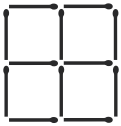
Quatre allumettes doivent être retirées de manière à obtenir cinq carrés identiques !



265.

1.Tâche pour ce carré :

Enlevez deux allumettes de façon à obtenir deux carrés !



FR

266.

2.Tâche pour le carré ci-dessus : Placez trois allumettes de manière à obtenir trois carrés !

267.

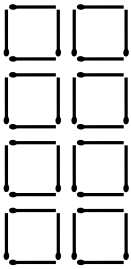
3. Tâche pour le carré ci-dessus : Construisez trois grands et quatre petits carrés en déplaçant deux allumettes !

268.

4. Tâche pour le carré ci-dessus : Il s'agit encore une fois de créer trois carrés identiques, cette fois en retournant quatre allumettes !

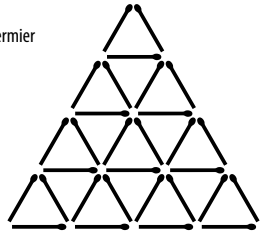
269.

Un agriculteur a délimité des pâturages pour huit vaches à partir de 32 haies. Le jour suivant, il se contente de 16 haies. Selon quel schéma les a-t-il placées ?



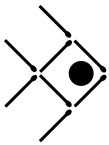
270.

Dans chacun de ces triangles, le fermier a enfermé une vache. Combien de barrières le fermier doit-il enlever pour pouvoir r amener toutes les vaches chez lui le soir ?



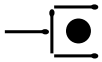
271.

Placez trois allumettes et la pièce de monnaie de manière à ce que le poisson nage dans l'autre sens !



272.

Placez deux allumettes de manière à ce que la pièce de monnaie se trouve à côté de la pelle !



273.

Prenez deux allumettes de chaque côté et retournez-les. Lorsque vous avez fait tourner trois fois deux allumettes chacune, ils doivent toutes être placées avec la tête vers le joueur. Il ne faut cependant pas tourner deux fois de suite deux allumettes identiques !

274.

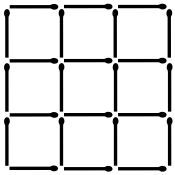
Enlevez deux allumettes de manière à obtenir trois carrés !

275.

Enlevez huit allumettes, de sorte qu'il en reste quatre ou six dans chaque rangée verticale et horizontale !

276.

1. Tâche pour cette figure : En déplaçant 12 allumettes, vous devez obtenir deux carrés identiques !



277.

2. Tâche pour la figure ci-dessus : Enlevez quatre allumettes, il reste quatre rectangles et deux carrés !

278.

3. Tâche pour la figure ci-dessus : Enlevez huit allumettes et formez ainsi quatre carrés !

279.

4. Tâche pour la figure ci-dessus : Enlevez huit allumettes et formez ainsi deux carrés !

280.

5. Tâche pour la figure ci-dessus : Enlevez six allumettes pour qu'il reste trois carrés de tailles différentes !

281.

6. Tâche pour la figure ci-dessus : Il reste deux carrés de même taille et un petit carré même si l'on enlève huit allumettes !

282.

7. Tâche pour la figure ci-dessus : Après avoir retiré six allumettes, il doit rester deux carrés et deux hexagones identiques !

283.

Quatre allumettes doivent être déplacées de manière à ce que le bois de cet arbre donne naissance à une enveloppe !

Poser quatre triangles avec six allumettes semble impossible. Mais ce n'est pas impossible ! Comment résoudre ce problème, bien qu'il ne faille pas casser ni superposer les allumettes ?

285.

Pour se lancer dans ce jeu, il faut avant tout avoir la main très ferme. Ce n'est qu'alors que l'on peut réussir à construire ce pont d'allumettes avec 18 allumettes. Il s'agit de trouver l'ordre systématique ! **Un conseil :** Utilisez des allumettes longues et colorées !

286. Deviner

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Trois allumettes chacun

Le but de ce jeu de casse-tête est que les autres joueurs essaient de deviner le nombre total de bâtonnets dans le jeu. Chacun reçoit trois allumettes. Au signal convenu à l'avance, tous les joueurs doivent poser sur la table leur main de jeu, dans laquelle peuvent se trouver aucune, une, deux ou trois allumettes de casse-tête. Dans l'autre main de chaque participant, généralement tenue sous la table, se trouvent les allumettes qui ne sont pas en jeu. Le premier joueur commence alors à deviner le nombre total d'allumettes se trouvant dans le jeu. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre ne peut annoncer qu'un seul chiffre qui n'a pas encore été mentionné. Lorsque tous les joueurs ont annoncé leur chiffre, ils doivent poser leurs mains pour recompter les allumettes. Le joueur qui a deviné la somme des allumettes en jeu peut déposer une allumette et commencer un nouveau tour de devinette. Le vainqueur est celui qui parvient le premier à déposer les trois allumettes.

287. Débarras

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : 2 dés, 10 allumettes

Les dix allumettes sont placées au milieu de la table. On lance alors les deux dés à tour de rôle. Celui qui a lancé la somme la plus basse des deux valeurs des dés doit prendre une allumette au milieu. Après dix tours, toutes les allumettes sont distribuées. Maintenant, celui qui obtient le meilleur résultat au tour peut remettre une allumette au milieu. Celui qui ne possède plus d'allumettes ou qui n'en a pas reçu du tout au cours des dix premiers tours ne peut plus perdre. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des allumettes. Il est le perdant.

288. Le meneur de jeu

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 2 dés, 10 allumettes

Trois allumettes chacun

Chaque joueur reçoit trois allumettes.

Le joueur qui commence à jouer (meneur de jeu n°1) mise un montant qu'il détermine. Tous les autres doivent également miser ce montant s'ils veulent jouer. Ensuite, le meneur de jeu évalue le numéro 1 qui se trouve dans le jeu - l'allumette. S'il a deviné juste, il reçoit le pot - toute la mise -, s'il a deviné faux, le pot reste là.

Exemple : Avec cinq joueurs, le meneur de jeu n°1 a annoncé le chiffre 12. Or, il n'y avait que neuf allumettes en jeu. Le jeu et la nouvelle demande de mise passent donc au meneur de jeu n°2. Tous les autres doivent suivre sa mise, puis le meneur de jeu n° 2 devine dix allumettes. Si c'est juste, il reçoit tout le pot. Toutefois, s'il y avait 12 allumettes dans le jeu (le meneur de jeu n°1), le meneur de jeu n°1 remporte le pot et c'est au meneur de jeu n°3 de déterminer le nouveau jeu. Si plusieurs estimations sont correctes, les joueurs concernés se partagent le pot. Mais si le pot reste, le meneur de jeu n°3 doit donner un nouveau chiffre, il ne peut donc pas s'engager sur le chiffre 12.

289. Pair ou impair ?

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Allumettes

Il est préférable de jouer à ce jeu à deux. Un certain nombre d'allumettes sont placées dans la main fermée. On demande alors à l'autre joueur : « pair » ou "impair" ? Si la réponse est correcte, la personne interrogée gagne, sinon c'est celle qui a caché les allumettes qui gagne.

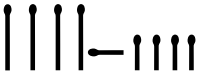
290. Rochades (déplacement)

Dans ce type de jeux, il s'agit de modifier certains ordres d'allumettes en les déplaçant.

Joueurs : Un
Matériel : Dix allumettes

Sur cette image, on voit neuf cages. Les cages 1 à 4 sont occupées par des loups, les cages 6 à 9 par des moutons. La cage n° 5 est vide.

La tâche : Les loups doivent être placés dans les cages 6 à 9 - et les moutons dans les cages d'origine des loups. Il n'est pas permis de sauter plus d'une bergerie, aucune bergerie ne peut être occupée en même temps par un loup et un mouton, et aucun animal ne peut être transporté à nouveau. Il faut commencer par les moutons et l'ensemble du déplacement doit être terminé en 24 coups au maximum.



291. Figure féminine

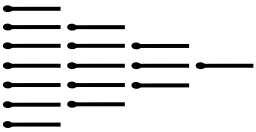
Matériel : 11 allumettes

Dans le cas de la figure représentée, il s'agit de déplacer cinq allumettes de manière à ce qu'elle représente une figure féminine.

292. Marienbad

Un casse-tête intelligent

Joueurs : Deux
Matériel : 16 allumettes

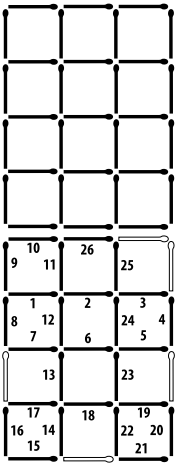


But du jeu :
Celui qui doit prendre la dernière allumette a perdu. Préparation et déroulement du jeu : Tout d'abord, les allumettes sont arrangées comme

illustré : Chacun des deux joueurs peut alors enlever à tour de rôle jusqu'à trois allumettes de n'importe quelle rangée, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une seule à la fin. Le joueur qui est l'avant-dernier à enlever une, deux ou trois allumettes de manière à laisser la dernière allumette à l'adversaire est déclaré vainqueur de la partie. On ne joue évidemment pas un seul jeu, mais plusieurs, et on attribue un point ou un jeton à chaque jeu gagné. Tout cela semble très simple. Mais il faut avoir joué une fois à ce jeu, qui est d'ailleurs tiré d'un film français « L'année dernière à Marienbad », pour succomber à sa fascination. Amusez-vous bien !

293. Buddeln

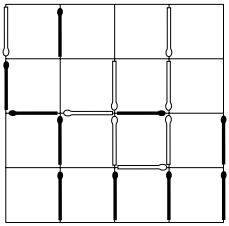
Joueurs : Deux
Matériel : 31 allumettes



But du jeu :
Celui qui prend la dernière allumette est, selon l'accord, gagnant ou perdant. Buddeln se joue avec 31 allumettes. On en fait un rectangle composé de douze carrés. Chaque participant retire autant d'allumettes qu'il le souhaite.La condition est que les allumettes soient placées les unes contre les autres et enlevées les unes après les autres. Il est possible de retirer 26 allumettes en un seul coup (suivez les numéros), mais on est loin d'avoir gagné pour autant.

294. Traverser

Joueurs : Deux
Matériel : Deux fois 20 allumettes, carton



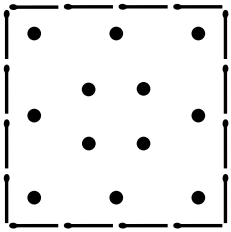
Sur le carton, dessinez un carré de seize cases. La longueur des côtés des cases doit être égale à la longueur d'une allumette. Sur les côtés verticaux, on écrit en blanc, sur les côtés horizontaux en noir (joueurs blanc et noir).Chaque joueur dispose d'allumettes de différentes couleurs, dont une est placée à tour de rôle sur les lignes du carré.

But du jeu :
Le but de ce jeu est que chaque joueur essaie de poser une chaîne d'allumettes de sa couleur sur le côté opposé. En même temps, il faut empêcher l'adversaire de compléter sa chaîne.

295. Leo le malin

Une société de 18 étudiants a bien dîné dans un restaurant lorsque Leo le malin a l'idée de jouer avec le restaurateur pour régler l'addition. Le patron s'assied en bout de table, quatre étudiants sont assis en face de lui et sept autres de chaque côté. Il faut maintenant compter dans le sens des aiguilles d'une montre. Une personne sur sept est éliminée et n'a pas besoin de payer la facture. On commence par Leo le malin, et bien sûr, le patron est finalement le dindon de la farce et doit inviter les étudiants. Découvrez à quelle place Leo le malin est assis pour que son compte soit bon !

296. Répartir les terres



Quatre frères héritent d'un terrain Quatre frères héritent d'un terrain (représenté ici par 16 allumettes) sur lequel se trouvent 12 arbres fruitiers (on peut utiliser des boutons ou des pièces de monnaie à cet effet). Comment les frères doivent-ils répartir la terre pour que chacun ait la même quantité de terre et la même quantité d'arbres fruitiers ? Parviendrez-vous à diviser le terrain de la manière requise avec 12 bois ?

297. L'horloge arrêtée

Monsieur Schmidt est une personne très ponctuelle.

Il veille tout particulièrement à ce que sa pendule indique toujours l'heure exacte. C'est pourquoi il est très peiné lorsqu'elle s'arrête un mardi. Il ne peut pas la régler, car c'est la seule montre qu'il possède. Le soir, il se rend chez son ami pour sa partie d'échecs hebdomadaire. Il marche d'un pas régulier, comme toujours. Dans le couloir de son ami, il y a une horloge murale fiable. Après quelques parties, Monsieur Schmidt rentre chez lui aussi normalement et régulièrement qu'il était venu. De retour chez lui, il règle sa montre avec précision. Comment cela lui est-il possible ?

298. Quel âge ont les enfants ?

La mémoire de Mme Cervmémo n'est pas très fiable. Certes, elle n'oublie jamais les anniversaires de sa nièce et de ses deux neveux, mais souvent leur âge. Elle se souvient cependant toujours de certaines choses : Elle est sûre qu'Alice doit être la plus jeune, si ce n'est pas Bill. Et qu'Alice doit être la plus jeune, si ce n'est pas Bill. Et qu'Alice doit être l'aînée si Carl n'est pas le cadet. Vous pensez que ces données lui permettront toujours de savoir quel enfant est le plus âgé et quel enfant est le plus jeune. Pouvez-vous faire de même ?

299. Bouilloire

Un jeu de société connu et éprouvé, par exemple pour les anniversaires d'enfants. » Bouilloire » est le mot de passe pour les termes qui ont une double signification.

Exemples : coq, moisissure, fleur, feuille, poire, banc, tonneau, violette, peigne. Dans le cas de la devinette de la bouilloire, un joueur quelconque cherche un partenaire avec lequel il imagine un terme de la bouilloire et détermine qui incarne quelle signification. Ensuite, ils doivent paraphraser leurs termes le plus habilement possible, afin que les autres ne puissent pas deviner immédiatement de quoi il s'agit. Le premier à connaître la bouilloire peut à nouveau choisir un partenaire avec lequel il convient d'une nouvelle bouilloire.

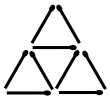
300. Lettres identiques

Ce jeu convient à tous les rassemblements conviviaux et les enfants l'apprécient particulièrement. Tout d'abord, on se met d'accord sur une lettre avec laquelle tous les mots doivent commencer. Le premier joueur dit alors un mot commençant par la lettre convenue auparavant. Il s'ensuit une longue phrase composée uniquement de mots commençant par cette lettre, et ce en disant un mot à tour de rôle. Il en résulte des phrases qui n'ont généralement pas beaucoup de sens, mais qui sont d'autant plus amusantes.

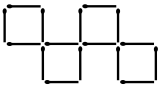
FR

Solutions des exercices de réflexion et des casse-têtes avec allumettes :

214.

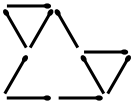


215.



216.

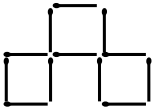
217.



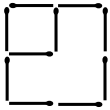
218.

219.

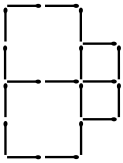
220.



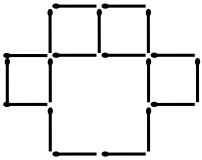
221.



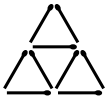
222.



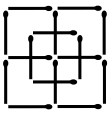
223.



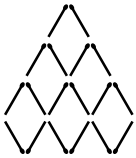
224.



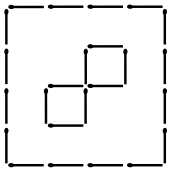
225.



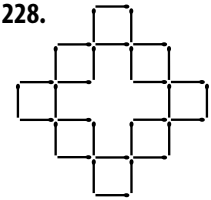
226.



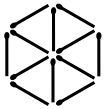
227.



228.

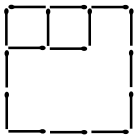


229.



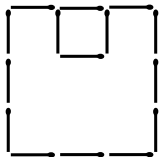
230.

231.

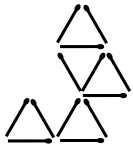


232.

233.

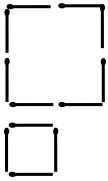


234.

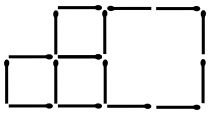


235.

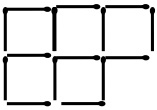
236.



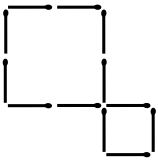
237.



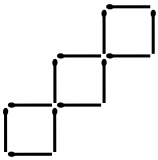
238.



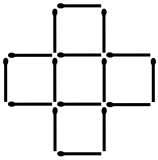
239.



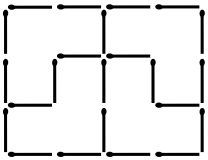
240.



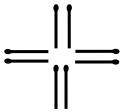
241.



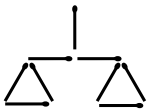
242.



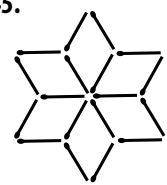
243.



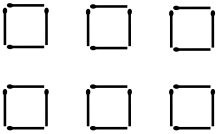
244.



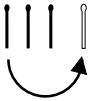
245.



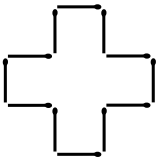
246.



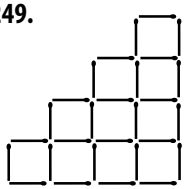
247.



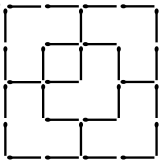
248.



249.

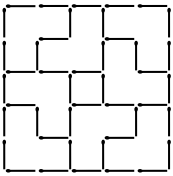


250.

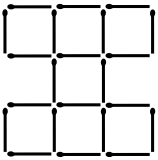


551.

552.



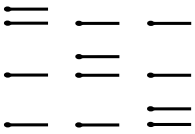
253.



254.

255.

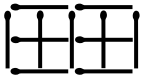
256.

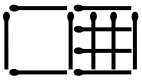


257.

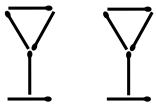
558.

259.

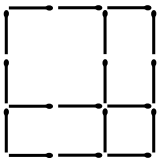
1. 

2. 

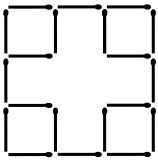
260.



261.

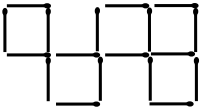


262.

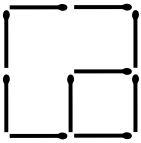


263.

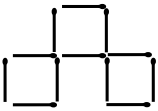
264.



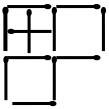
265.



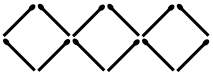
266.



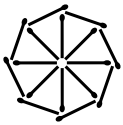
267.



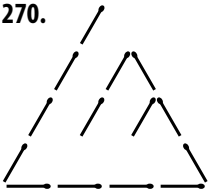
268.



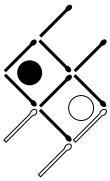
269.



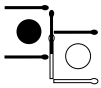
270.



271.



272.

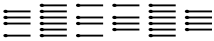


273.

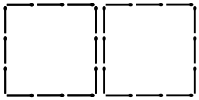
1 und 2
1 und 3
1 und 2

274.

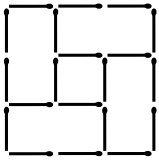
275.



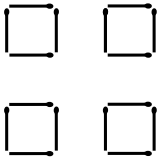
276.



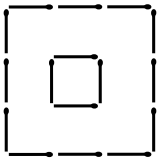
277.



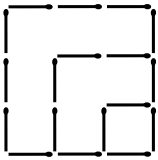
278.



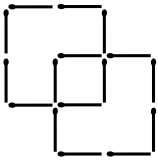
279.



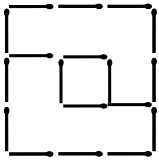
280.



281.



282.



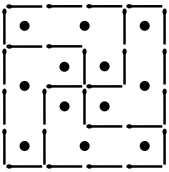
283.

284.

285.

291.

296.



Mention de la source pour les jeux d'allumettes et de réflexion : Jeux de réflexion avec dominos, dés et allumettes de Jack Botermans, Pieter van Delft, Rob van den Dobbelsteen Jeux de réflexion du monde de Pieter van Delft et Jack Botermans Le grand livre de jeux Ravensburger de Erwin Glonnegger et Walter Diem

À PARTIR D'ICI, 50 JEUX SUPPLÉMENTAIRES :

- **De superbes tours de cartes (301 - 324)**
- **– Jeux communicatifs pour grands groupes (325 - 333)**
- **– Mikado (334)**
- **– Jeux de langage (335 - 338)**
- **– Jeux actifs (339 et 340)**
- **– Jeux pour la route (et la maison) (341 et 342)**
- **– Jeux de kim (n° 343 - 350)**

301. Le verre magique

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 2 vieilles cartes de skat, 1 verre, ruban adhésif

Ce tour est d'autant plus efficace qu'il est réalisé dans la pénombre. En guise de préparation, l'une des deux vieilles cartes de skat (ne pas détruire le jeu de cartes joint !) est coupée en deux dans le sens de la longueur. Une moitié est collée sur le dos de l'autre carte à l'aide d'un ruban adhésif, et ce de manière à ce que l'on puisse à la fois la poser à plat et la rabattre à angle droit. L'illustration montre comment la carte est préparée :

Lorsque la carte est préparée de cette manière, vous vous présentez devant votre public avec la carte spéciale et un verre. La carte collée et dépliable est alors aplatie, de sorte que l'on croit qu'il s'agit d'une carte tout à fait normale. Vous affirmez que vous pouvez poser le verre sur la carte sans que l'ensemble ne tombe. Personne ne vous croira. Mystérieusement, vous posez la carte verticalement sur la table, face au public, et dépliez discrètement la moitié de la carte à l'arrière, à angle droit. Vous faites semblant de devoir invoquer la carte, tout en posant le verre sur le haut du « trépied ». Puis vous lâchez prise. Et voilà, le verre est posé sur la carte. Les applaudissements sont garantis.

302. Où est la carte rouge ?

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 4 cartes noires, 2 cartes rouges, un morceau de ruban adhésif double face

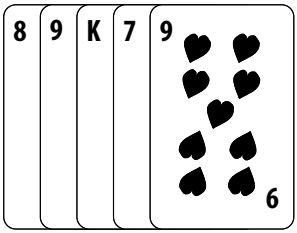
Pour préparer ce tour étonnant, choisissez d'abord dans le jeu de cartes 4 cartes noires (pique ou trèfle) et 2 cartes rouges qui se ressemblent beaucoup, par exemple le roi de cœur et le roi de carreau. Collez ensuite une petite bande de ruban adhésif double face sur le bord inférieur du roi de cœur. Posez-y une carte noire de manière à ce qu'elle recouvre entièrement le roi rouge et appuyez dessus en bas. La carte rouge et la carte noire sont maintenant collées ensemble sur le bord inférieur. Pendant que vous mettez l'autre carte rouge dans votre poche, placez toutes les cartes noires les unes sur les autres - de manière à ce que la carte rouge et noire préparée se trouve au milieu. Vous commencez maintenant le tour. Vous vous présentez devant vos spectateurs et vous étalez vos cartes devant le public avec votre main droite. Comme vous tenez la carte préparée dans votre main gauche, le bord adhésif vers le bas, le roi rouge est également visible. Vous expliquez maintenant que vous allez, grâce à un tour mystérieux, faire apparaître la carte rouge dans votre poche. Vous soufflez ensuite sur les cartes et tournez simultanément le tas de 180 degrés pour que le bord adhésif soit en haut.

Si vous étalez à nouveau les cartes en éventail devant votre public, la carte rouge n'est plus visible. « Où est la carte rouge ? » demandez-vous et, après quelques instants, plongez la main dans votre poche pour en sortir la deuxième carte rouge. Les applaudissements sont garantis...

303. Le tour du trombone

Joueurs : Trois et plus
Matériel : 4 cartes rouges et le roi de trèfle, colle amovible, 1 trombone

Retirez du jeu de cartes 4 cartes rouges de votre choix et le roi de trèfle. Collez ces cinq cartes ensemble comme le montre la petite illustration. Pour ce faire, utilisez une colle (par exemple Rubber-Cement) que l'on peut ensuite gratter sans laisser de traces, afin de ne pas endommager la feuille de carte.



Il est important que le roi de trèfle se trouve au milieu. Voici ce que vous allez dire aux spectateurs : « Regardez, mesdames et messieurs, le roi de trèfle est au milieu des cinq cartes. Je vais maintenant retourner les cinq cartes et vous allez me dire quelle carte vue de derrière est le roi de trèfle ». Les spectateurs désignent naturellement aussi la carte du milieu vue de derrière. Vous êtes d'accord et pour clarifier - on voit toujours les cartes de dos - vous placez un trombone sur la carte du milieu. Vous veillez toutefois à ce que le trombone ne soit pas posé uniquement sur la carte centrale, mais sur les trois cartes. (qui sont collées ensemble). Si vous retournez maintenant les cinq cartes du côté de l'image, tous les spectateurs seront très étonnés : Le trombone ne se trouve pas sur le roi de trèfle, mais sur la carte la plus à droite. Il est recommandé d'essayer ce tour au préalable.

304. La carte vivante

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, étui existant ou fabriqué soi-même, ciseaux

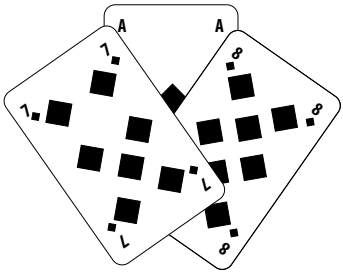
La préparation de ce tour est la partie la plus difficile : En effet, il faut un paquet pour le jeu de cartes complet, qui n'est pas joint à cette collection de jeux, car cette feuille de skat est emballée sous cellophane. Il se peut toutefois que vous ayez encore l'emballage d'origine d'une seule feuille de cartes, sinon vous devrez bricoler un emballage en carton dans lequel le jeu de cartes entier s'insérera exactement. Dans cet emballage (doublure), découpez au dos une ouverture d'environ 1 cm de large et 4 cm de haut. Maintenant, insérez le paquet de cartes dans l'étui et tendez l'étui ouvert en haut à vos spectateurs avec la main droite. Pour ce faire, vous devez placer votre index dans l'ouverture située au dos de l'emballage. Maintenant, vous chuchotez mystérieusement : « Grâce à mon pouvoir magique, l'une des cartes de cet emballage va s'animer... ». Ensuite, avec votre index, faites glisser lentement la dernière carte vers le haut. Grand étonnement de vos spectateurs, car une carte sort lentement de son étui, comme mue par une main invisible. Ne faire le tour qu'une seule fois !

305. Le mystérieux as de carreau

Joueurs : Trois et plus
Matériel : As de cœur, as de carreau, huit de carreau, sept de carreau

Ce tour est plus efficace lorsqu'il est présenté dans la pénombre, car il repose sur une illusion d'optique.

Vous prenez le sept de carreau à gauche, le huit de carreau à droite et vous mettez l'as de cœur derrière les deux cartes de manière à ce que le cœur au milieu ressemble à un carreau. L'illustration montre comment vous devez tenir les cartes dans une main :



Vous montrez maintenant brièvement les trois cartes à vos spectateurs - exactement dans la position représentée. Ensuite, posez les cartes sur la table, le dos tourné vers le haut. En même temps, vous dites : « Je viens de vous montrer le sept de carreau, le huit de carreau et l'as de carreau. L'as est au milieu. Mais je vais faire apparaître l'as de cœur à partir de l'as de carreau, pour cela je vais sortir l'as de carreau de ma poche ». Par un tour de passe-passe, vous demandez à un spectateur de retourner la carte du milieu, qui s'avérera bien sûr être l'as de cœur. Vous tirez ensuite nonchalamment de votre poche l'as de carreau que vous y aviez mis avant le tour. Ne faire le tour qu'une seule fois !

306. L'acte d'équilibre

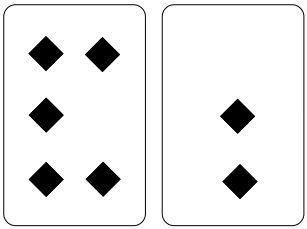
Joueurs : Trois et plus
Matériel : Une carte quelconque, une pièce de monnaie plus lourde.

Tout d'abord, posez la carte sur votre index tendu de manière à ce qu'elle soit en équilibre. Ensuite, placez la pièce de monnaie (pièce de 2 € ou autre) exactement à l'endroit de la carte où vous équilibrez la carte par le bas. Cela devrait être à peu près le milieu de la carte. Une fois que c'est fait, dites à vos spectateurs :
« Pensez-vous que j'arriverai à faire disparaître la carte sans que la pièce ne tombe de mon doigt ? »
Bien sûr, personne ne peut y croire, on pensera que c'est impossible. Pourtant, si vous claquez violemment le bord de la carte avec le majeur ou l'index de votre autre main, la carte s'envole. Seule la pièce de monnaie reste sur le bout de votre doigt en raison de la loi de l'inertie. Un conseil : L'idéal est de claquer le coin avant droit de la carte - et ce de manière énergique et soudaine. Il est également important de veiller à ce que la carte puisse s'envoler horizontalement. Essayer plusieurs fois avant !

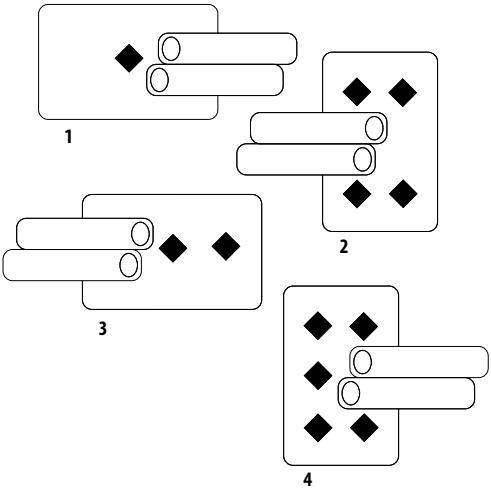
307. La carte quadruple

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Un morceau de carton blanc, un crayon rouge

Tout d'abord, vous devez découper le morceau de carton blanc en forme de carte à jouer. Sur le recto et le verso, dessinez - du mieux que vous pouvez - les symboles de carreau suivants :



Avec cette carte spéciale, vous pouvez maintenant présenter un tour étonnant à vos spectateurs. En couvrant ou non un carreau avec l'index et l'annulaire de la main dans laquelle vous tenez la carte, vous pouvez faire croire à votre public que votre carte a « quatre côtés ».
Vous dites ceci : « J'ai une carte miraculeuse qui a quatre côtés. Ici, j'ai un as. (1). (Vous montrez la carte de manière à ce que seul un carreau soit visible ; un carreau est recouvert). Et de l'autre côté, il y a un quatre (2). (Vous montrez le dos de manière à ce que quatre carreaux soient visibles ; un carreau est recouvert). Et de l'autre côté, il y a un trois (3). (Vous retournez la carte et la montrez de manière à ce que deux carreaux soient visibles ; rien n'est caché ici). Et de l'autre côté, il y a un six (4). (Vous montrez le dos de manière à ce que cinq carreaux soient visibles ; ici aussi, aucun carreau n'est recouvert). Les quatre illustrations montrent comment vous devez tenir la carte à chaque fois. Vos deux doigts sont indiqués symboliquement :



Il faut s'entraîner à faire ce tour avant et ne pas le refaire, sinon les spectateurs risquent de découvrir le secret.

308. Cartes magnétiques

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, un peu de miel

Vous affirmez devant vos spectateurs que vous avez la capacité de soulever quatre cartes du jeu de cartes par la force magnétique. La particularité est que cette force magnétique se trouve au bout de vos doigts. Ils prennent quatre cartes au choix dans le jeu et les font examiner de près par les spectateurs, qui les posent un peu en éventail sur la table. Ensuite, faites venir un spectateur qui devra examiner le bout de vos doigts. Ceux-ci ne sont pas encore préparés à ce moment-là. Ensuite, tout en marmonnant une mystérieuse formule magique et en distrayant vos spectateurs, vous mouillez le bout des doigts de la main « examinée » avec le miel que vous aviez dans la paume de l'autre main. Maintenant, posez rapidement le bout de vos quatre doigts sur les cartes, attendez un peu, puis soulevez délicatement les quatre cartes. Ils sont maintenant collés à vos doigts. Les applaudissements sont garantis. Cependant, vous ne pouvez pas faire examiner les quatre cartes par la suite. Lavez ensuite délicatement les mains et les cartes à l'eau chaude.

309. La prédiction

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, enveloppe, papier, crayon

Vous donnez la feuille de skat à un spectateur et vous le laissez mélanger. Pendant que les cartes sont mélangées, expliquez brièvement à votre public la valeur de chaque carte : As = 11, roi = 4, dame = 3, valet = 2, le dix = 10, le neuf = 9, le huit = 8 et le sept = 7. Lorsque vous récupérez le jeu, vous mémorisez la carte du bas sans que les spectateurs le sachent. Vous écrivez le nom de cette carte sur le papier que vous mettez dans l'enveloppe. Un spectateur ramasse l'enveloppe. Deux spectateurs doivent maintenant chacun retirer une carte au milieu du jeu. Les deux cartes tirées sont retournées (on se souvient des valeurs) et reposées côte à côte, face cachée. Sur ces deux cartes, on pose ensuite individuellement, l'une après l'autre, autant de cartes du jeu de cartes que nécessaire pour obtenir, avec la valeur de la carte retournée, le chiffre 15. Exemple : La première carte tirée était le huit de carreau. Il reste donc 7 cartes à poser dessus (8 + 7 = 15). La deuxième carte tirée était le roi de cœur. On pose 11 autres cartes dessus (4 + 11 = 15). Le reste du jeu de cartes est maintenant écarté. Les valeurs des deux cartes tirées au hasard sont additionnées (dans notre exemple 8 + 4 = 12). Les deux tas de cartes sont rassemblés et mélangés énergiquement par un spectateur. Le jeu restant, posé auparavant, est fermé et posé sur le dessus des cartes qui viennent d'être mélangées. Maintenant, demandez encore une fois la somme des deux cartes tirées au hasard (dans notre cas, 12). Ensuite, vous comptez autant de cartes (dans notre cas, donc 12) à partir du haut du jeu de cartes. Vous découvrez ensuite la dernière carte. Il s'agit dans tous les cas de la carte la plus basse dont vous vous étiez souvenu. Ensuite, l'enveloppe est ouverte. Applaudissements... Important : S'il y a des jokers dans la main, retirez-les avant !

310. Reconnaître les cartes à l'aveuglette

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, épingle, bandeau pour les yeux

Ce tour est absolument stupéfiant, car il n'est généralement pas percé à jour. En guise de préparation, vous devez préparer soigneusement le dos de chacune des 32 cartes du jeu de cartes à l'aide de l'épingle. Déterminez les couleurs des cartes de la manière suivante : Trèfle = marque de la marge gauche en haut, Pique = marque de la marge gauche au-dessus du milieu, Cœur = marque de la marge gauche en dessous du milieu, Carreau = marque de la marge gauche en bas. Comme toutes les marques sont toujours à gauche, il ne peut pas y avoir de confusion de côté, car si une carte était retournée de 180°, elle ne serait plus visible. Si elle était retournée à 180 degrés, la marque serait à droite. Le marquage lui-même consiste en un nombre de piqûres d'aiguilles l'une à côté de l'autre, les piqûres devant être suffisamment espacées pour que l'on puisse les sentir individuellement. As = 1 piqûre, Roi = 2 piqûres, Dame = 3 piqûres, Valet = 4 piqûres, Dix = 5 piqûres, Neuf = 6 piqûres, Huit = 7 piqûres, Sept = 8 piqûres. Vous invitez maintenant un joueur à vous rejoindre, vous lui faites bander les yeux et vous lui demandez de tirer une carte de son choix dans le tas de cartes. Celle-ci est posée face cachée sur la table. Vous prétendez alors pouvoir deviner la carte rien qu'en la touchant. Personne ne le croira. Vous tâtez alors le dos de la carte et, si nécessaire, vous la tournez de 180° pour que la marque soit à gauche. Avec de la concentration et du « doigté », vous pouvez maintenant décrypter votre code et annoncer la carte aux spectateurs étonnés. Ne pas montrer le jeu de cartes afin de ne pas voir les piqûres ! Si nécessaire, donner un deuxième jeu de cartes non marqué à examiner !

311. Quatre as

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat

Vous étalez d'abord brièvement le jeu entier devant les spectateurs, du côté de l'image. Veillez simplement à ce que les quatre dernières cartes, c'est-à-dire les quatre as, ne soient pas visibles. Maintenant, battez les cartes deux fois. La première fois, vous retirez les quatre premières cartes une à une et la deuxième fois les quatre dernières. Ainsi, malgré le battage, les quatre as se trouvent à nouveau sur le dessus du paquet de cartes. Maintenant, vous donnez le jeu de cartes à un spectateur et lui demandez de compter un nombre quelconque de cartes les unes sur les autres sur la table. Vous insistez sur le fait qu'il peut arrêter quand il le souhaite. Mais il devrait y avoir au moins quatre cartes. Vous retirez les cartes restantes au spectateur, elles sont mises de côté. En revanche, le spectateur reçoit en main les cartes qu'il a écartées (les cartes sont bien sûr cachées). Il doit les diviser en deux tas en en posant toujours un à gauche, un à droite, un à gauche, etc. Vous retirez la carte supérieure de chacun des tas ainsi formés et vous la posez plus loin sur la table, sans montrer les cartes. Rangez les cartes posées ensemble. Posez la carte supérieure d'un jeu sur l'autre et placez celui-ci tout en haut, les deux cartes supérieures du jeu sont ainsi les deux autres as. Battez les cartes à nouveau deux fois, en ne retirant que deux cartes à chaque fois. Le seul but est que les deux as se retrouvent en haut à la fin. Donnez le jeu à un autre spectateur. Lui aussi doit compter autant de cartes qu'il le souhaite. Il répartit à nouveau les cartes comptées en deux tas, dont la carte supérieure est posée. Poussez le jeu ensemble, il reste quatre cartes face cachée sur la table. Vous les retournez : ce sont les quatre as. L'impossible est devenu réalité. Un tour pour les pros !

312. La carte est repêchée

Joueurs : Trois et plus
Matériel : FFeuille de skat, lampe de table

Vous étalez le jeu de cartes face cachée devant un spectateur et lui demandez de tirer une carte de son choix et de la mémoriser. Ensuite, il doit poser la carte sur la pile, face cachée. Vous prenez maintenant tout le jeu de cartes et vous l'aplatissez verticalement sur la table, en faisant discrètement une encoche avec l'ongle de votre pouce sur la carte supérieure (celle que vous cherchez). Cette encoche n'est normalement pas visible, mais si vous tenez les cartes juste sous la lampe de table à un certain angle, vous verrez bien l'encoche. Maintenant, donnez le jeu de cartes à un spectateur et laissez-le le battre à sa guise. Ensuite, prenez le jeu et tirez carte par carte sous la lampe. Ce faisant, vous remarquerez certainement la carte avec l'encoche et la présenterez ensuite avec des mots mystérieux. Personne ne peut expliquer ce tour...

313. Attaque au couteau

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Une feuille de skat, un couteau de cuisine normal, une fine bande de papier (env. 5 cm de large)

Vous étalez le jeu de cartes face cachée et demandez à un spectateur de tirer une carte de son choix. Il la mémorise et place la carte sous le tas de cartes. La carte recherchée se trouve donc tout en bas. Maintenant, pliez le jeu entier légèrement en rond, divisez-le assez exactement au milieu et posez la partie supérieure soulevée à l'envers sur la partie inférieure. Les deux tas soulevés sont donc placés de manière à ce que les côtés de l'image se touchent. Si le tas a été plié correctement auparavant, il y a maintenant un petit espace au milieu. Enroulez maintenant la bande de papier latéralement autour du tas, comme une banderole. Prenez ensuite le couteau et prétendez piquer la carte recherchée. Si vous plantez le couteau assez précisément au milieu, il y a de fortes chances que vous touchiez l'interstice. Vous divisez ainsi les cartes avec le couteau à l'endroit où elles ont été réunies précédemment. Placez les deux moitiés ouvertes l'une à côté de l'autre. La carte recherchée se trouve sur l'un des tas. Applaudissements...

314. Le coup de poing

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat

Vous étalez le jeu de cartes face cachée et demandez à un spectateur de tirer une carte de son choix. Il les mémorise et remet la carte face cachée sur le dessus du tas. Maintenant, prenez cette carte - sans la regarder - dans votre main droite, de manière à ce que la paume de votre main recouvre bien le dos de la carte. Ensuite, frottez la carte plusieurs fois sur vos cheveux. Vous graissez ainsi la face de l'image avec la graisse de vos cheveux. Ensuite, insérez la carte au milieu du tas. Celui-ci est posé sur la table. Si vous frappez maintenant le tas d'un coup sec et oblique (env. 45°) avec le bord de votre main, la moitié supérieure glisse légèrement sur le côté, à l'endroit précis où se trouve la carte graissée. Il ne vous reste plus qu'à soulever le tas. La carte du bas est la carte recherchée. Une remarque : Ce tour ne peut être réalisé qu'une seule fois et fonctionne mieux si vous n'avez pas lavé les cheveux depuis longtemps...

315. Une répartition équitable

Joueurs : Quatre et plus
Matériel : Feuille de skat

Placez les quatre as dans le jeu en tant que 10e, 11e, 21e et 22e cartes à partir du haut. Demandez ensuite à deux spectateurs de mémoriser chacun un nombre compris entre 10 et 19, et à deux autres de mémoriser chacun un nombre compris entre 20 et 29. Par mesure de sécurité, les quatre chiffres doivent être notés. Ensuite, soulevez le jeu de cartes plusieurs fois de manière incorrecte. Le premier spectateur annonce son chiffre (par exemple 12). Vous comptez un nombre correspondant de cartes (donc 12 dans l'exemple) séparément du tas et vous placez ces cartes fermées comme un tas à côté du reste du jeu. Ensuite, vous calculez la somme des chiffres indiqués par le spectateur (1 + 2 = 3). La somme des cartes précédemment comptées est ensuite retirée une à une (3 cartes dans l'exemple). La dernière d'entre elles est posée face cachée. Avant de s'adresser au deuxième spectateur, les cartes restantes du tas dont vous venez de sortir une carte doivent également être redistribuées. Pour ce faire, il suffit de compter les cartes (après celle qui a été retirée) jusqu'à la dernière carte, puis de placer cette pile sur l'autre pile de cartes. L'ordre initial est ainsi rétabli et le jeu peut continuer. Procédez de la même manière avec les trois autres spectateurs qui ont noté un chiffre :

- Faire citer un chiffre.
- Compter le nombre de cartes correspondant sur le dos et les placer dans un tas à droite du reste du jeu.
- Faire la somme des cartes et compter le nombre de cartes correspondant dans le tas de droite.
- Poser face cachée la carte sur laquelle tombe le nombre de la somme transversale.
- Continuer à compter jusqu'à ce que toutes les cartes soient comptées et poser le tas fermé sur le reste du jeu.

Lorsque quatre cartes sont ainsi cachées, elles sont retournées avec les mots correspondants. Au grand étonnement des spectateurs, il s'agit des quatre as.

316. Scannage de cartes

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, minuscule miroir, colle

Vous préparez la feuille de skat et demandez à un spectateur de bien battre le tas. Ensuite, vous reprenez le jeu en main, mais avec le dos vers vous et le côté image vers les spectateurs. Maintenant, vous annoncez : « Je vais

vous nommer chaque carte à tour de rôle, sans les regarder ! ». Aucune des personnes présentes ne le croira. Pendant que vous captivez les spectateurs du regard, vous passez lentement votre main sur la face de la première carte, à tâtons et en cherchant pour ainsi dire. Puis vous nommez la carte. Après les applaudissements, tâtez minutieusement la carte suivante, puis « touchez » autant de cartes que vous le souhaitez, l'une après l'autre. Indiquez la valeur et la couleur de chaque carte et mettez-la de côté lorsque le public a confirmé qu'elle était correcte. Comment fonctionne ce tour de cartes ? Il faut coller un tout petit miroir sur la racine du petit doigt. La carte « scannée » s'y reflète.

317. La carte truquée

Joueurs : Quatre et plus
Matériel : Feuille de skat

Coupez le coin d'une carte un peu différemment de toutes les autres, mais de manière à ce qu'on ne le remarque que si l'on connaît le changement. Présentez cette carte truquée au hasard à vos spectateurs et prétendez la retrouver dans le tas, même si un spectateur la mélangeait vigoureusement. Insérez ensuite la carte truquée dans le paquet, face cachée, et demandez à un spectateur de mélanger vigoureusement le paquet. Une fois que c'est fait, prenez le tas dans votre main, face cachée, et retirez-le carte par carte en partant du haut. Ce faisant, tâtez discrètement les bords. Lorsque la carte truquée apparaît, dévoilez-la aux spectateurs étonnés. Remarque : S'entraîner au préalable à tâter le bord truqué !

318. Le secret postal

Joueurs : Quatre et plus
Matériel : Feuille de skat, quatre enveloppes identiques, papier et crayon, éventuellement un coupe-papier

Tout d'abord, donnez le jeu de cartes à un spectateur et laissez-le le battre vigoureusement. Lorsque vous récupérez le jeu de cartes, notez discrètement la carte du bas (par exemple la dame de cœur). Maintenant, trois spectateurs doivent tirer chacun une carte du tas, se souvenir de sa valeur et de sa couleur, puis la mettre dans une enveloppe qui sera scellée. Maintenant, vous entrez en scène, vous étalez le jeu de cartes face cachée sur la table, vous le mélangez un peu, mais vous vous souvenez de l'endroit où se trouve la carte du bas (que vous connaissez). Avec des mots mystérieux, vous dites alors : « Je vais également tirer une carte du jeu - la dame de cœur... ». Ensuite, vous tournez un peu au-dessus des cartes étalées et prenez la carte que vous connaissez. Sans la voir, vous la mettez dans une enveloppe. Un spectateur note la valeur de la carte que vous avez annoncée. Rassemblez maintenant toutes les enveloppes et veillez discrètement à ce que la vôtre soit en bas de la pile. La révélation du secret postal commence alors : Vous ouvrez la première enveloppe dont les spectateurs doivent penser qu'elle était la vôtre et vous dites : « J'ai tiré la dame de cœur, c'est vrai ? ». Vous tirez la carte de l'enveloppe et dites : « Oui, génial, c'est vrai ! » En réalité, vous connaissez maintenant la carte du premier spectateur. Avant d'ouvrir la deuxième enveloppe, vous nommez la carte que vous avez vue précédemment. Vous dites : « Dans cette enveloppe se trouve la... carte ». Les spectateurs confirmeront et vous tirerez la carte de la deuxième enveloppe, comme pour vérifier, en hochant la tête en signe d'approbation, mais vous connaissez maintenant la carte du deuxième spectateur. Procédez de la même manière avec la troisième et la quatrième enveloppe qu'avec la deuxième. Vous avez ainsi toujours une carte d'avance sur ce que vous expliquez à vos spectateurs. La dernière enveloppe contient votre carte. Il ne vous reste plus qu'à les insérer discrètement en première position, puis à présenter les quatre cartes devinées à vos spectateurs médusés. L'étonnement des spectateurs sera grand...

319. Le trou dans le journal

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, journal, ciseaux

Vous découpez un petit trou dans un journal, à travers lequel on peut voir, mais que l'on ne remarque pas de l'extérieur. En même temps, préparez une autre feuille de journal (de préférence une deuxième édition du même numéro) qui n'est pas percée. Invitez maintenant un spectateur à monter sur scène et dites-lui de tenir le journal devant son visage. Vous lui présentez alors une carte devant le journal et lui demandez de dire de quelle carte il s'agit. Il ne le saura évidemment pas, car son journal ne lui permet pas de voir la carte. Maintenant, vous retournez les rôles. Vous mettez le journal de côté et demandez au spectateur de vous montrer une carte que vous devineriez malgré le journal. Vous prenez alors le journal préparé (on ne remarquera pas la différence puisqu'il s'agit du même numéro) devant votre visage et vous regardez la carte à travers votre trou. Au grand étonnement des spectateurs, vous nommerez correctement non seulement cette carte, mais aussi toute autre carte.

320. Le tour des sommes

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat

Vous ne pouvez réaliser ce tour qu'une seule fois, car vous devez préparer le jeu de cartes de la manière suivante avant de réaliser le tour : Vous mettez par exemple comme première carte un roi de trèfle (valeur 4) et comme deuxième carte un sept de trèfle. Ensemble, vous avez une valeur de 11 points Ensuite, vous placez par exemple un huit de pique, suivi d'une dame de pique (valeur 3). La somme de la deuxième paire de cartes est également de 11. Vous pouvez ainsi composer toute une série de paires de cartes dont vous connaissez l'ordre des couleurs et dont la somme est toujours de 11. Si vous mélangez maintenant deux fois en retirant toutes les cartes une à une, le jeu semble bien mélangé, mais il est dans l'ordre initial. Donnez maintenant le tas de cartes à un spectateur et demandez-lui de retirer la première carte et de la poser face visible sur la table. Vous prétendez maintenant savoir quelle sera la prochaine carte. Vous connaissez le secret de la somme et de la couleur. On aura du mal à le croire, mais c'est exactement la carte en question qui apparaît. Les applaudissements sont de plus en plus nourris et le suspense de plus en plus insoutenable, car vous réussissez également la prédiction pour la 4e, la 6e et la 8e carte. Comme les cartes semblent arriver dans le désordre, vous aurez du mal à comprendre la logique. Vous pouvez encore augmenter la confusion en faisant en sorte que la somme des paires de cartes soit par exemple d'abord de 10, puis de 11, puis de 12, etc. et en rendant également la logique des couleurs encore plus impénétrable. Votre imagination n'a pas de limites !

321. Le tour du chapeau

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, chapeau haut de forme ou chapeau, foulard

Vous prenez le haut-de-forme ou le chapeau et vous glissez sous le bord ou sous le rebord une carte bien précise, par exemple l'as de cœur. Cette carte n'est pas visible. Maintenant, vous montrez le chapeau vide à vos spectateurs et vous y jetez ostensiblement tout le jeu de cartes. Ensuite, vous posez le foulard par-dessus et vous secouez le tout vigoureusement. Vous affirmez maintenant que vous n'avez aucun problème à faire sortir par exemple l'As de cœur du chapeau - et ce sans regarder à l'intérieur. Vous passez ensuite mystérieusement la main sous le foulard, sortez la carte recherchée du bord et la présentez au public. Les applaudissements sont garantis... Conseil : Ce tour est idéal comme intermède !

322. Décollez, s'il vous plaît !

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat

Mémorisez la carte la plus basse du jeu caché, puis demandez à un spectateur de tirer une carte du tas et de la mémoriser. Une fois que le spectateur a fait cela, il doit poser la carte sur le dessus du tas et la décoller plusieurs fois. Vous l'invitez à le faire : « Décollez, s'il vous plaît ! » En décollant plusieurs fois, la carte recherchée est correctement mélangée dans le tas. Néanmoins, vous trouverez la carte dans le tas. Vous retournez le jeu de cartes et tirez carte par carte, face visible. Si la carte que vous avez initialement mémorisée (la carte du bas) arrive, vous savez que la carte recherchée doit être la suivante. En réfléchissant un peu, vous comprendrez vous-même pourquoi il doit en être ainsi...

323. Comment est-ce possible ?

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat

Pour ce tour, vous devez d'abord diviser le jeu de cartes en deux moitiés à peu près égales. La première moitié ne contiendra par exemple que des cartes impaires, la seconde que des cartes paires. Les cartes doivent néanmoins paraître séparées de manière purement aléatoire. Vous seul connaissez la différence entre les deux paquets. Présentez maintenant la moitié du jeu à vos spectateurs et demandez qu'une carte soit tirée. Pendant que vous leur demandez de bien mémoriser cette carte, vous échangez discrètement le tas de cartes contre l'autre. Maintenant, demandez aux spectateurs de mettre la carte mémorisée au milieu du jeu et de bien battre les cartes. Ensuite, vous vous faites redonner les cartes et vous tirez carte par carte sur le recto. Vous reconnaîtrez la carte recherchée au fait qu'elle ne s'insère pas logiquement dans le tas. Le tour dépend du choix de la logique des deux moitiés, qui doit être aussi discrète que possible.

324. Le tour de calcul

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Feuille de skat, papier, crayons

Avant la démonstration, cachez dans la poche de votre veste le 10 de pique, le 8 de pique, le 9 de pique et la dame de pique. Le 10 est la carte du bas, le 8 celle du haut, puis le 9 et la dame celle du haut. Prenez maintenant le jeu de cartes avec les 28 cartes restantes et battez bien les cartes. Le jeu mélangé est maintenant également placé dans la poche de la veste, les quatre cartes qui se trouvent déjà dans la poche étant placées en haut du jeu. Que dites-vous lorsque vous mettez les cartes dans la poche : « Au début, nous ne travaillons qu'avec des chiffres. Les cartes ne font que nous gêner. De plus, j'ai déjà remarqué que vous êtes un public très critique. Sinon, vous penseriez que je fais quelque chose en cachette avec les cartes, si vous vous efforcez de calculer. Donc, les cartes vont dans la poche ». On demande maintenant à un spectateur d'écrire un nombre quelconque à trois chiffres. Une seule condition : Le premier chiffre de ce nombre doit être au moins deux fois plus grand que le dernier chiffre, sinon on ne peut pas continuer à calculer. Sous ce nombre quelconque, il faut écrire l'image miroir du nombre. C'est-à-dire que le premier et le dernier chiffre sont simplement échangés. Le chiffre miroir doit ensuite être soustrait du chiffre initial. Sous le résultat de la soustraction, on écrit à nouveau l'image miroir. Les deux derniers chiffres doivent cependant être additionnés.
Un exemple illustre la tâche à accomplir :

Un nombre quelconque :	643
Moins le nombre de miroirs :	346
Différence	297
Plus nombre de miroirs	792
Résultat	**1089**

Si cela est fait correctement, le résultat final sera de toute façon 1089 !

Demandez maintenant au spectateur de vous donner son résultat. Répétez-le à haute et intelligible voix. Ensuite, sortez le jeu de cartes de votre poche et posez-le sur la table. Maintenant, vous affirmez que vous allez décoller le résultat final du haut et vous commencez par découvrir la dame. « Tiens, tiens, tiens », vous riez, « ça commence bien, je ne voulais pas d'une dame, je voulais des chiffres, des chiffres ! » Continuons à retourner la carte. On retourne maintenant les trois cartes suivantes. Placées l'une à côté de l'autre, ces cartes donnent le nombre calculé, le 10 comptant pour les milliers et les centaines. Ne présenter ce tour qu'une seule fois, sinon on remarquerait que le résultat est toujours le même.

Jeux de société communicatifs à plusieurs joueurs :

Je m'appelle, j'habite, j'aime manger...

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Un foulard, un morceau de craie ou de charbon

Ce jeu convient bien aux enfants. On commence par faire un nœud dans le foulard. Les joueurs sont assis en cercle. Ensuite, un joueur est désigné pour nommer une lettre de l'alphabet, par exemple « E ». Après avoir nommé la lettre, ce joueur lance le foulard à un autre joueur. La personne touchée doit alors - conformément au titre du jeu - dire la phrase suivante : « Je m'appelle Edouard, j'habite à Eaubonne j'aime manger des épinards ». Il s'agit donc de trouver rapidement un nom, une ville et un plat commençant par la lettre en question. Une fois que le joueur a accompli cette tâche, il peut nommer une nouvelle lettre et lancer le foulard à un autre joueur. Il est important de convenir d'une limite de temps, par exemple 10 secondes (l'un compte jusqu'à 10 ou autre). Celui qui ne réussit pas la tâche dans ce délai reçoit un trait de craie (de charbon) sur le front. Celui qui a le moins de traits au bout de 10 tours est le gagnant du jeu.

326. Le marchand de Hambourg

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Craie ou morceau de charbon

Tous les joueurs sont assis en cercle. Ensuite, un joueur est tiré au sort. Celui-ci se présente devant n'importe quel joueur et lui pose la question suivante : « Je suis un marchand de Hambourg, je cherche de belles choses, quelles offres peux-tu me faire ? ». La personne interrogée doit alors citer en l'espace de 20 secondes (compter ou utiliser la trotteuse !) cinq choses que l'on peut acheter ou vendre et qui commencent par la lettre « H » (comme Hambourg). Par example : haricots, harengs, housse, huile, horloge, ...
Si le joueur parvient à acheter les cinq objets dans le temps imparti, le joueur qui se trouve au centre se tourne vers un autre joueur du cercle et lui pose la même question. Il faut à nouveau nommer cinq objets (que l'on peut acheter ou vendre) dans le temps imparti. Cependant, il ne faut pas nommer des objets qui ont déjà été nommés auparavant. Ainsi, il devient de plus en plus difficile de nommer les objets. On joue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ne trouve plus assez d'objets dans le temps imparti, ou jusqu'à ce que quelqu'un cite un objet qui a déjà été nommé. La personne concernée doit alors se placer au milieu et reçoit un trait de craie (charbon) sur le front. Il pose à nouveau la question, mais cette fois-ci avec une autre ville (p. ex. je suis marchand à Nuremberg...). Une nouvelle lettre initiale est ainsi déterminée et un nouveau tour commence. Celui qui a le plus de traits après un nombre de villes convenu au préalable perd la partie. (Le premier joueur au milieu ne reçoit pas encore de trait !) Remarque : On peut bien sûr modifier la limite de temps et le nombre de choses qui doivent être mentionnées.

327. Jouer du violon - Oreilles d'âne

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Aucun outil nécessaire !

Tous les joueurs sont assis en cercle. Un joueur est tiré au sort pour être le premier à se rendre au milieu. Il se place devant n'importe quel joueur du cercle, place ses mains sur les deux côtés de sa tête et les fait bouger d'avant en arrière comme des oreilles d'âne. Le joueur assis du cercle devant lequel cette pantomime est faite a alors pour tâche de mimer le violon. Après un certain temps, le joueur du milieu peut changer de pantomime, c'est-à-dire qu'il joue à son tour du violon. Au même moment, le joueur assis doit faire des oreilles d'âne, c'est-à-dire le contre-mime. Après un temps plus ou moins long, le joueur du milieu peut à nouveau changer, après quoi l'adversaire doit également changer immédiatement. Cela se fait jusqu'à ce que le joueur choisi fasse une erreur (10 changements au maximum !). Qu'est-ce qu'une erreur ? Si, au lieu de faire le contre-mime, il fait la même chose que le joueur du milieu. Et cela arrive généralement après plusieurs changements. Celui qui fait une erreur doit aller au milieu et peut choisir une nouvelle victime. Si un joueur réussit à faire 10 changements sans se tromper, c'est-à-dire s'il a toujours fait le contre-mime, le joueur du milieu doit se tourner vers un autre joueur. Amusez-vous bien !

328. Feu, air, eau, terre

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Un foulard, un morceau de craie ou de charbon

Foulard avec un nœud ou petit ballon
Tous les joueurs sont assis en cercle. L'un des joueurs est désigné comme meneur de jeu, reçoit le foulard à nœuds (ou le ballon) et doit se placer au milieu. Sa chaise est placée sur le côté. Le jeu commence alors. Le meneur de jeu lance le foulard à un joueur de son choix et crie « air » (ou eau, feu, terre). Celui à qui le foulard a été lancé doit immédiatement nommer un animal qui vit dans l'air, par exemple « aigle ». Ensuite, il lance à nouveau le foulard au meneur de jeu, qui le lance à un nouveau joueur et appelle à nouveau l'un des quatre éléments. Il faut à nouveau nommer un animal qui y vit, etc.
Que se passe-t-il si le meneur de jeu crie « feu » ?
Dans ce cas, le foulard vole vers un joueur, mais celui-ci ne nomme pas d'animal (car qui vit dans le feu ?), et tous les joueurs doivent changer de place en un clin d'œil. Le meneur de jeu essaie lui-même d'obtenir une place. Dans tous les cas, il reste un joueur qui devient alors le meneur de jeu, reçoit le foulard et ouvre un nouveau tour.
Que se passe-t-il si un joueur nomme un animal qui ne vit pas dans l'élément mentionné ?
Il doit alors se placer au milieu et devient le meneur de jeu. Celui qui est le plus souvent meneur de jeu après un nombre de tours convenu au préalable perd la partie.

Variantes : On peut se mettre d'accord pour que le foulard soit immédiatement lancé à un autre joueur du cercle et ne revienne pas d'abord au meneur de jeu. Le receveur appelle alors un élément et lance immédiatement le foulard. Le jeu est ainsi plus rapide !

329. Rippel-Tippel

Joueurs : Quatre et plus
Matériel : Un morceau de liège carbonisé

Pour se préparer, tous les joueurs s'assoient en cercle. Un bouchon de liège est brièvement tenu par un côté dans la flamme d'une bougie pour qu'il se carbonise. On peut s'en servir pour faire de magnifiques « traits » noirs (= tippels) sur le visage. Et cela joue un grand rôle dans le jeu « Rippel-Tippel ». Chaque joueur reçoit alors un chiffre correspondant au nombre de participants : 1, 2, 3, ... etc. Le meneur de jeu est le numéro 1. Il peut commencer le jeu et le recommencer à chaque fois qu'un joueur fait une erreur. Il prononce la phrase suivante : » Je suis le Tippel Rippel numéro 1 et je n'ai pas encore de tippel ». Il s'adresse ensuite à n'importe quel autre joueur (par exemple au numéro 5) et continue ainsi : « Rippel-Tippel n° 5, combien de tippels as-tu ? » C'est alors le tour du joueur numéro 5. Il doit maintenant dire : « Je suis le Rippel-Tippel n° 5 et je n'ai pas encore de tippels (il s'adresse à nouveau à un autre, par exemple au numéro 2), Rippel-Tippel n° 2, combien de tippels as-tu ? » Celui qui fait une erreur en prononçant ces phrases fixes reçoit un « tippel » sur le nez ou le front avec le bouchon. Si un joueur (par exemple le numéro 3) est appelé alors qu'il a déjà un « tippel » sur le visage, la première partie de sa phrase doit évidemment être ainsi formulée : » Je suis le Rippel-Tippel n° 3 et j'ai déjà un tippel, Rippel-Tippel n° etc ». Ainsi, à cause d'erreurs d'élocution ou parce que l'on oublie soi-même le nombre de tippels que l'on a déjà sur le visage, la situation change constamment et chaque petit écart de règle rapporte à nouveau un tippel. On joue jusqu'à ce que le premier joueur ait quatre (cinq, six, sept ...) tippels. Ensuite, il faut se laver le visage. Le jeu est très amusant et le devient d'autant plus que le nombre de participants est élevé.

330. Message radio

Joueurs : Cinq et plus, pour les grands groupes
Matériel : Aucun matériel nécessaire

Tous les joueurs sont assis en cercle. Trois joueurs assis côte à côte dans la ronde forment une unité, à savoir l'« émetteur principal » et deux « émetteurs secondaires ». Celui qui se trouve au milieu de ces trois personnes est l'émetteur principal. Il commence à émettre en plaçant ses deux mains sur ses tempes, paumes vers l'avant, et en effectuant des mouvements de flottement avec ses doigts. Les deux émetteurs secondaires à droite et à gauche de l'émetteur principal « émettent » de la même manière, mais avec une seule main chacun, celle qui est tournée vers l'émetteur principal. Après un court instant, le message radio est transmis à un autre émetteur principal. Pour ce faire, on appelle un joueur quelconque (il peut aussi s'agir d'un des émetteurs secondaires) par son nom (p. ex. « message radio à Fritz ») ou on mentionne une caractéristique très personnelle du joueur concerné (p. ex. « message radio au joueur avec les cheveux rouges »). La personne appelée et ses deux coéquipiers à droite et à gauche doivent alors immédiatement reprendre les mouvements radio pour les transmettre ensuite rapidement à l'unité suivante. Celui qui fait une erreur, par exemple en levant le mauvais bras ou en réagissant trop tard, est éliminé et se place derrière la chaise. Les joueurs les plus proches les uns des autres forment à nouveau une unité d'émission dans les espaces vides ainsi créés. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il reste trois joueurs dans le cercle. Ces trois joueurs ont gagné la partie.

331. Télégraphie

Joueurs : Quatre et plus (idéal pour les grands groupes)
Matériel : sans matériel

Préparation du jeu :
On forme d'abord un cercle avec des chaises, en utilisant une chaise de moins que le nombre de joueurs. Ensuite, un joueur est désigné pour aller en premier au centre. Tous les autres prennent place sur les chaises et se serrent la main. Il se forme ainsi un cercle fermé de mains. On peut ainsi faire circuler un signal tout autour en appuyant sur la main du voisin, qui lui-même appuie sur son voisin avec son autre main, c'est-à-dire que l'on peut « télégraphier ».

Déroulement du jeu : On désigne d'abord un des joueurs assis qui doit envoyer un message. Voici ce qu'il en dit : « J'envoie un télégramme à... ». Pour cela, il nomme un joueur quelconque du tour auquel il adresse son télégramme. Ensuite, il appuie sur l'un de ses voisins avec sa main droite ou sa main gauche. Une fois qu'il a fait cela, il dit haut et fort « Parti ! ». Le signal est alors transmis de voisin en voisin - et ce jusqu'à ce qu'il arrive chez

le joueur auquel le « télégramme » était adressé. Dès que le joueur concerné est pressé, il crie « Arrivé ! Il peut alors à son tour envoyer un nouveau télégramme à n'importe quel joueur du tour, et ainsi de suite. La pression des mains ne devrait pas être visible ! L'attrait décisif de la télégraphie réside dans le fait que le joueur au centre ne doit pas voir les signaux qui sont transmis de main en main ! Il faut donc faire preuve de « doigté », au sens propre du terme, pour que la poignée de main soit la plus discrète possible. Que se passe-t-il si le joueur du milieu remarque une pression ? Il crie alors immédiatement « Stop ! » et le joueur qui avait appuyé (pas celui qui a été appuyé) doit aller au centre. Le joueur du centre prend sa place. Dans ce domaine, l'honnêteté est bien sûr le maître-mot. Le joueur qui a pris la place peut envoyer un nouveau télégramme.

Règles importantes pour la télégraphie :

1. Ne jamais transmettre un signal si l'on n'a pas soi-même appuyé sur la touche.
2. Celui qui envoie un télégramme ne peut appuyer que dans un sens à la fois.
3. Les mains doivent être visibles pour le joueur au centre.
4. Garder les mains immobiles, car les « secousses nerveuses » pourraient être mal interprétées comme un signal !

Fin du jeu : On joue aussi longtemps que l'on en a envie.

332. Académie des poètes

Joueurs : Cinq et plus, pour les grands groupes
Matériel : Aucun matériel nécessaire

Les joueurs sont assis en cercle. On désigne un meneur de jeu qui désigne n'importe quel joueur de la ronde et lui récite la première moitié d'un « poème » encore inconnu, par exemple « Pas de forêt sans chevreuil... » La personne à qui l'on s'adresse doit alors répondre par une rime, par exemple « Pas de gâteau sans thé... » L'important dans ce jeu est que chaque ligne de ces poèmes de deux lignes doit toujours contenir les mots « aucun » et « sans ». De plus, le dernier mot de la deuxième ligne doit toujours rimer avec le dernier mot de la première ligne. Si le joueur interpellé a répondu par une rime correcte, il peut appeler un nouveau joueur avec la première ligne d'un nouveau « poème ». Celui qui ne trouve pas de rime dans un délai raisonnable est éliminé. Celui qui reste en dernier est le vainqueur et peut s'appeler Johann Wolfgang von Müller...

333. Les chiffres en rythme

Joueurs : Cinq et plus, pour les grands groupes
Matériel : Aucun matériel nécessaire

« Les chiffres en rythme » est un jeu de réaction pour les grands groupes qui est très amusant. Tous les joueurs sont assis en cercle. La tâche de l'ensemble du groupe de joueurs est d'effectuer quatre mouvements spécifiques en même temps et à un rythme commun. Avant le début du jeu, ces quatre séries de mouvements doivent être brièvement exercées : Frapper des deux mains sur les cuisses, taper dans les deux mains, claquer avec le pouce et le majeur de la main droite, claquer avec le pouce et le majeur de la main gauche. Ensuite, on compte à tour de rôle. Le numéro que chaque joueur reçoit au début n'est pas lié à la personne, mais à la chaise. Ceci est très important pour la suite du jeu. Le meneur du jeu est le joueur portant le numéro 1. Le jeu commence alors. Tous les joueurs se tapent sur les cuisses, frappent dans les mains, claquent à droite et claquent à gauche. Pendant que le meneur de jeu claque à droite, il dit à haute voix son propre numéro, c'est-à-dire « un ». Lorsqu'il claque des doigts de la main gauche, il doit dire un autre chiffre, par exemple « douze ». Le joueur qui a le numéro 12 doit alors bien faire attention. Le rythme des quatre mouvements n'est en effet pas interrompu, mais se poursuit avec précision. Lorsque le claquement se produit, il doit d'abord donner son propre numéro (12), puis appeler un nouveau numéro. Ainsi, un autre joueur doit à nouveau réagir. Mais pas immédiatement, seulement lorsque le claquement se fait entendre. Le plus difficile dans ce jeu, ce sont les mouvements rythmiques qui doivent correspondre exactement au claquement des doigts. Et il est facile de faire des erreurs ! Celui qui réagit mal ou pas au bon rythme prend la place de l'ancien meneur de jeu, tous se déplacent jusqu'à sa place et reçoivent maintenant le numéro de leur nouvelle chaise. Le nouveau numéro 1 peut recommencer lors d'une nouvelle partie. Une alternative consiste à récupérer des gages en cas d'erreur. Convenir de la durée du jeu avant le début de la partie.

334. Mikado

Joueurs : Deux ou plus
Matériel : Baguettes Mikado

Préparation du jeu et but du jeu :
Normalement, le jeu de mikado se compose de 31 baguettes. Le but du jeu est de s'approprier le plus grand nombre possible de baguettes de valeur en gardant la main ferme. On peut additionner les points que chaque joueur obtient grâce à ses baguettes, tour après tour, pour déterminer un gagnant global. Mais on peut aussi ne jouer qu'un seul tour à la fois pour déterminer le gagnant de ce tour.

La valeur des différentes baguettes de mikado :
MIKADO (généralement bleu) = 20 points
MANDARIN = 10 points (jaune-noir ou rouge/bleu/rouge/bleu/rouge)
BONZE (orange ou bleu/rouge/bleu) = 5 points
SAMURAI (vert ou bleu/jaune/rouge) = 3 points
KULI (rouge ou bleu/rouge) = 2 points
Si l'on additionne les valeurs des 31 baguettes, on obtient 145 points.

Déroulement du jeu :
Les 31 baguettes sont prises dans la main, de manière à ce que le poing repose sur le plateau de la table, mais que les baguettes dépassent en haut. Le poing est ensuite ouvert brusquement pour que les baguettes tombent sur la table de manière totalement désordonnée. Le joueur qui a lancé les baguettes peut commencer à les enlever. Il essaie d'enlever les baguettes les unes après les autres avec ses doigts, sans qu'aucune autre baguette ne bouge. C'est parfois facile, mais parfois aussi très difficile. Il est permis d'appuyer sur la pointe d'une baguette pour la faire basculer vers le haut. Dès qu'un joueur attrape un MANDARIN, il peut s'aider d'une de ces baguettes lors de l'élimination, ce qui facilite grandement les choses. Celui qui parvient à s'emparer du MIKADO a plusieurs fois de la chance :

1. Il a la baguette avec le plus grand nombre de points.
2. En cas de situation défavorable, il peut « soulever » jusqu'à trois fois la pile de baguettes avec le MIKADO afin de se procurer une meilleure position.
3. Il peut se lever de sa place lors de l'élimination, ce qu'un joueur sans MIKADO ne peut pas faire.

Le principe de base est qu'un joueur peut enlever et s'approprier une baguette autant de fois qu'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il y ait un « dérapage ». C'est alors le tour du joueur suivant.

Fin du jeu :
Le jeu se termine lorsque toutes les baguettes ont été enlevées. Celui qui obtient le plus grand nombre de points a gagné. Il peut lancer les baguettes pour le jeu suivant. On peut convenir avant le début qu'un lancer peut être répété s'il a été mauvais. Remarque : D'autres règles sont connues au Mikado et vous pouvez y jouer à tout moment.

335. Jeu, set et match !

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Un jeu de mots sans matériel

Dans ce jeu de mots, l'un des joueurs commence une phrase avec un mot quelconque. Le joueur suivant doit alors trouver un deuxième mot pour ce mot initial, de manière à ce que la phrase commencée ait un sens. Le troisième joueur répète les deux premiers mots et ajoute un troisième mot à la phrase commencée. Mot après mot, on obtient une phrase de plus en plus longue, qui peut bien sûr comporter des propositions subordonnées. Tant

qu'un joueur peut encore ajouter un mot à la phrase, il reste dans le jeu. Celui qui ne sait plus aucun mot doit être éliminé. Si personne ne sait plus aucun mot, ou lorsque la phrase est terminée, un nouveau tour commence.

Exemple :
Une
Une voiture
Une voiture roule
Une voiture roule vers
Une voiture roule vers Hambourg
Une voiture roule vers Hambourg pour...

336. Le jeu des lettres et des mots

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Sans matériel

Le jeu comporte plusieurs manches. Pour chaque manche, une lettre de l'alphabet est choisie. Chaque joueur a alors pour mission de trouver le plus rapidement possible un mot dans lequel cette lettre apparaît le plus souvent possible. Après un court temps de réflexion, chacun annonce le mot qu'il a trouvé. Le vainqueur est bien sûr celui qui a le plus de lettres dans son mot. Bien sûr, on peut aussi remplacer une lettre par une syllabe, par exemple « au », « ei », « en », « sch » ou « ch ».

Exemples :

A : Canal de Panama	= 5 x A
T : Trottinette	= 5 x T
S : Saucisson	= 3 x S
O : Locomotive	= 3 x O

337. Mes signes distinctifs sont des fleurs

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Sans matériel

Ce jeu est idéal pour un trajet en voiture au cours duquel les passagers risquent de s'ennuyer. Il s'agit de trouver des mots d'une catégorie préalablement définie à l'aide des lettres d'une plaque d'immatriculation. Kurt dit par exemple : « Mes plaques d'immatriculation sont des fleurs ! » On se met alors d'accord sur une plaque d'immatriculation et on complète chaque lettre par un nom de fleur. Le premier qui a pu citer les noms de fleurs correspondants peut déterminer une nouvelle catégorie, par exemple des prénoms, des pays, des villes, des animaux, des chanteurs, des marques de voitures, des boissons, etc. Ensuite, on se met d'accord sur un nouveau code et tout le monde réfléchit...

Exemples pour les fleurs :
N – AB – 99 Narcisse, Adonis, Bégonia
HH –TL – 567 Hortensia, Herculée, Tulipe, Lilas

338. L'histoire infiniment amusante

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Sans matériel

Dans ce jeu, il n'y a ni gagnant ni perdant, mais seulement beaucoup de plaisir. Il ne s'agit pas de faire autre chose que d'inventer une histoire amusante ! L'un d'entre eux commence et raconte la première phrase. Le deuxième joueur ajoute ensuite la phrase suivante à l'histoire imaginaire. Le jeu se poursuit ainsi et, au bout de très peu de temps, une histoire incroyable avec de nombreux personnages, aventures et héros voit le jour. Si l'on dispose d'un magnétophone, il est possible d'enregistrer l'histoire créée spontanément afin de pouvoir la réécouter plus tard. En tout cas, un plaisir créatif et fantastique !

Exemple : ...Un dimanche après-midi, Grégoire le magicien décida d'aller se promener. Il enfila un caleçon violet et mit des lunettes de toilettes pour ne pas être reconnu...

339. Un monde fou

Joueurs : Un groupe plus important
Matériel : Chaises

Tous les joueurs sont assis en cercle. L'un d'entre eux est désigné comme meneur de jeu. Ensuite, quelques joueurs sont envoyés hors de la salle pour que le meneur de jeu puisse expliquer le jeu à ceux qui sont restés : Ils doivent en effet tous jouer « à la folie ». Et voici comment cela se passe : Chaque joueur se voit poser une question par l'un des joueurs qui attendent dehors. Le premier joueur peut effectivement donner une réponse absurde. Mais à partir du deuxième joueur et de la deuxième question, les choses changent. En effet, le deuxième joueur répond à la question posée au premier joueur. Le troisième joueur répond à la deuxième question, le quatrième joueur à la troisième question, etc. On répond donc toujours à la question posée précédemment - le plus discrètement possible, mais de manière judicieuse. Les joueurs qui attendent devant la porte sont maintenant appelés un par un. Ils doivent poser une question à chaque joueur et découvrir de quelle « maladie » souffre le groupe.

Un exemple :

1. Question : « Où es-tu né(e) ? »
Réponse du joueur 1 : « J'ai faim ». (bêtise)
2. Question : « Comment s'appelle le chancelier fédéral ? »
Réponse du joueur 2 : « À Hambourg ».
3. Question : « Qu'est-ce que vous aimez manger ? »
Réponse du joueur 3 : « Eh bien, Helmut Kohl, c'est ça ?

Avec une telle réponse, la « maladie » peut être rapidement identifiée. Celui qui réussit un passage de questions peut lui-même jouer à la folie.
Parce que maintenant, le prochain joueur est invité à entrer...

340. Imiter les animaux

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Sans matériel

Dans ce jeu de devinettes amusant, il faut faire deviner des animaux. Chaque joueur a pour mission d'imiter à tour de rôle un animal de son choix et relativement connu. Il peut utiliser sa tête, ses bras, ses mains et sa voix. Toute parole explicative ou indicative est strictement interdite. Celui qui devine l'animal recherché gagne un point, tout comme l'« acteur animalier ». Au premier tour, le jeu est encore très facile, car les ânes ou les éléphants, par exemple, sont très faciles à imiter. Mais le jeu devient de plus en plus amusant et passionnant à chaque tour, lorsque c'est le tour des hérissons, des phoques, des chameaux ou des pieuvres. Celui qui a le plus de points après 10 ou 20 tours est le vainqueur au classement général. Ce jeu convient bien aux grands groupes.

341. Parions que... ?

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Des bonbons ou autres.

Un jeu pour la voiture ! Rend un long trajet agréable pour tous les passagers. Ce jeu est aussi simple que passionnant. Avant de commencer, chaque joueur a besoin d'un nombre important de bonbons qui serviront de mise. À tour de rôle, chaque joueur invite tous les autres à faire un pari en rapport avec le voyage en voiture. On peut par exemple parier sur : « Parions que nous passerons sous un pont dans la minute qui suit ! ».
Ou : » Parions que nous serons dépassés par une Mercedes dans la minute qui suit ».
Une fois, les joueurs peuvent refuser un pari qui leur est proposé, mais ils doivent accepter le suivant. La mise est toujours déterminée par celui qui est en train de parier. S'il mise un bonbon, tous les autres doivent également miser un bonbon chacun. Si le joueur perd son pari, il doit payer à chacun un bonbon de sa possession, s'il gagne, il reçoit un bonbon de chaque joueur.

Selon l'envie et le risque, la mise peut également être augmentée. À la fin, le roi du concours est celui qui a le plus de bonbons. Il est interdit de parier trop facilement !

342. Le silence est d'or

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Pas de matériel

Dans ce jeu, il n'est pas nécessaire de faire quoi que ce soit, mais c'est justement le problème ! En effet, sur ordre, aucun joueur ne peut émettre le moindre son ou bruit. Le premier qui perturbe le silence a perdu ! Cela semble très simple à première vue, mais c'est en fait très difficile. En effet, de nombreux joueurs doivent déjà rire après peu de temps. Bien sûr, il est également permis de forcer ses coéquipiers à émettre un son ou un bruit en faisant des grimaces silencieuses. Mais il faut faire attention à ne pas faire de bruit soi-même. D'ailleurs, un bruit n'est un bruit que lorsqu'il est clairement perceptible par tous !
» À vos marques, prêts, silence » !
On peut convenir d'autant de tours que l'on veut.

343. Qu'est-ce qui a disparu ?

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Dix pièces de matériel de jeu, foulard

Ce jeu fait partie de ce que l'on appelle les jeux de Kim. Un joueur dirige le jeu, tous les autres joueurs doivent deviner. Tout d'abord, le meneur de jeu choisit dix éléments différents parmi le matériel de jeu de la collection, par exemple des pions de différentes couleurs, des cartes individuelles, des dés, des baguettes de mikado, etc. Ces objets sont ensuite disposés de manière bien visible sur une petite surface, sans que les autres joueurs ne puissent les regarder, puis recouverts du foulard. Tous les joueurs sont invités à s'approcher. Le meneur de jeu soulève alors le foulard pendant 1 à 2 minutes. Les joueurs ont alors le temps de mémoriser les objets. Ensuite, ils doivent à nouveau détourner le regard ou s'éloigner. Le meneur de jeu retire alors l'un des objets, demande à tout le monde de revenir et soulève à nouveau le foulard. Le premier qui peut dire quel objet manque gagne la première partie. Mais on prépare déjà un nouveau jeu... Il est possible d'augmenter le nombre d'objets et de raccourcir ou d'allonger le temps nécessaire pour les mémoriser.

344. Témoignage

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Un quotidien ou un livre d'images

Ce jeu fait également partie des jeux dits de Kim. Un joueur dirige le jeu, tous les autres joueurs doivent deviner. Le meneur de jeu choisit une image, une photo ou une autre représentation dans un journal ou un livre illustré. Il la montre ensuite à tous les autres joueurs (les témoins) pendant environ deux minutes. Ensuite, l'image est retournée et mise de côté. Un joueur est alors tiré au sort et doit décrire l'image du mieux qu'il peut. Plus il peut donner de détails, mieux c'est. Comme variante, on peut aussi convenir que tous les joueurs décrivent l'image par écrit. Le gagnant est celui qui, au bout d'un certain temps, a le mieux décrit l'image (les descriptions sont lues à haute voix par le meneur de jeu). Il est également intéressant de ne montrer une image que très brièvement. Cela permet de tester clairement la mémoire et la capacité de perception des joueurs.

345. Palpation

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Différentes parties du matériel de jeu, des sacs, du papier et des crayons

Ce jeu fait partie de ce que l'on appelle les jeux de Kim. Un joueur dirige le jeu, tous les autres joueurs doivent deviner. Le meneur de jeu choisit maintenant environ 10 objets dans le matériel de jeu de la collection de jeu, ou bien il choisit 10 objets dans la maison. Ceux-ci sont placés dans le sac. Chaque joueur doit maintenant mettre la main dans le sac et palper les objets avec ses mains. Ensuite, il écrit sur son papier ce qu'il a palpé et le sac passe au joueur suivant qui fait de même. Lorsque tous les joueurs ont examiné le contenu du sac, le jeu est terminé. Le meneur de jeu présente maintenant les choses. Celui qui en a deviné le plus gagne la partie. Une variante intéressante de ce jeu de Kim consiste à ce que le meneur de jeu mette un certain nombre de pions (qui ont tous la même forme) dans la main du premier joueur. Celui-ci doit alors - comme tous les autres joueurs après lui - estimer le nombre de pions en appuyant simplement avec sa main.

346. Kim olfactif

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Divers objets odorants, tissu pour se bander les yeux

Ce jeu fait partie de ce que l'on appelle les jeux de Kim. Un joueur dirige le jeu, tous les autres joueurs doivent deviner. Le premier joueur a les yeux bandés. Ensuite, le meneur de jeu lui met toutes sortes d'objets sous le nez, par exemple un savon, une pomme, une fleur, du parfum, du pain, des épices, un oignon ou un vieux livre. C'est le tour d'un joueur jusqu'à ce qu'il « sente » une erreur. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, qui n'a bien sûr pas pu voir les objets auparavant. Celui qui devine le plus de choses à la suite a le meilleur nez et gagne le jeu. Remarque : Ne laisser en aucun cas sentir des choses qui ont une odeur piquante ou qui sont dangereuses.

347. Les meubles ambulants

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Le jeu doit se dérouler dans une pièce où se trouvent quelques objets de décoration.

Ce jeu fait partie de ce que l'on appelle les jeux de Kim. Un joueur dirige le jeu, tous les autres joueurs doivent deviner. Dans un premier temps, tous les joueurs mémorisent la position ou l'emplacement de tous les objets d'ameublement dans la pièce. Les objets posés sur la table ou accrochés au mur, comme les tableaux ou autres, en font également partie. Le temps pour cela ne devrait pas dépasser 3 minutes. Ensuite, tous les joueurs quittent la pièce et le meneur de jeu peut maintenant modifier la position ou l'emplacement d'un objet ou d'un meuble. Le changement ne doit pas être trop minime, mais bien visible. Tous les joueurs sont maintenant invités à entrer. Le premier qui découvre le changement est le prochain meneur de jeu. Comme variantes, on peut raccourcir le temps consacré à la mémorisation ou convenir que plus d'un objet sera modifié.

348. Bien écouter !

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Magnétophone à cassettes

Ce jeu fait partie de ce que l'on appelle les jeux de Kim. Un joueur dirige le jeu, tous les autres joueurs doivent deviner. Le meneur de jeu doit faire quelques préparatifs pour ce jeu. Avant tout, il a besoin d'un magnétophone à cassette avec un microphone intégré. Avec cet appareil, il enregistre environ 10 bruits différents avant le début du jeu. Chaque bruit ne devrait pas durer plus de 10 à 15 secondes. Lorsque tous les joueurs sont réunis, le premier son est joué. Le premier à le deviner correctement obtient un point. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin du jeu. Remarque : Ceux qui souhaitent pousser cette forme de Kim à la perfection peuvent également présenter des bruits prêts à l'emploi provenant de ce que l'on appelle des CD de bruits. Il serait également intéressant d'écouter différents chants d'oiseaux, également disponibles sur CD.

349. Le Kim oculaire

Joueurs : Trois et plus
Matériel : Journaux, magazines, catalogues, ciseaux

Ce jeu fait partie de ce que l'on appelle les jeux de Kim. Un joueur dirige le jeu, tous les autres joueurs doivent deviner. Avant le début du jeu, le maître du jeu découpe dans les journaux et les magazines le détail des yeux de personnes célèbres, les colle sur un morceau de papier et écrit au dos de chacun le nom de la personnalité. La première image de l'œil est maintenant montrée. Le premier joueur qui devine la personnalité à laquelle appartiennent les yeux gagne un point. Ensuite, l'image suivante de l'œil est montrée. Celui qui a le plus de points à la fin est le gagnant du jeu.

350. Reconnaître les mains

Joueurs : Trois et plus (plus il y en a, mieux c'est)
Matériel : Foulard pour bander les yeux

Ce jeu fait partie de ce que l'on appelle les jeux de Kim. Un joueur a les yeux bandés. Ensuite, tous les autres joueurs - l'un après l'autre - se placent devant cet « aveugle » et se font palper les mains. Chaque fois que l'« aveugle » a senti une paire de mains, il doit dire à qui elle appartient. Même s'il se trompe, la bonne solution n'est révélée qu'à la fin. Celui qui a deviné correctement le plus de paires de mains a gagné la partie. Comme variantes, on peut aussi faire deviner les oreilles, le nez, les pieds ou les cheveux.

Et maintenant, amusez-vous bien !

1. Non t'arrabbiare

Uno dei giochi di famiglia più popolari.

Giocatori: da due a quattro
Materiale: tabellone di gioco "Non t'arrabbiare",
4 segnalini dello stesso colore per ogni giocatore, 1 dado

Scopo del gioco:
Ogni giocatore cerca di far procedere per primo i propri 4 segnalini fino alle proprie 4 case bersaglio, grazie a un fortunato lancio di dati e muovendoli efficientemente.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Ogni giocatore posiziona le sue 4 pedine sulle case d'angolo dello stesso colore. Poi ogni giocatore a turno lancia il dado. Il giocatore con il punteggio più alto può iniziare. Finché non ha un pedine in gioco, può lanciare i dadi tre volte per ottenere un „6". Ogni volta che un giocatore ottiene un „6", può mettere in gioco un pedine e lanciare nuovamente i dadi. Con il secondo lancio dopo il „6", la casella di partenza („S") deve essere liberata, cioè si sposta il pezzo in direzione della freccia di tante caselle quanti sono i punteggi. Se si raggiunge una casella già occupata da un pedine dell'avversario, lo si può "mangiare". Viene rimesso sulla sua casella d'angolo e può essere rimesso in gioco solo se il giocatore colpito ottiene un „6". I pedini del giocatore e degli altri giocatori possono essere saltati, e gli spazi saltati vengono contati.
Le quattro caselle contrassegnate con le stelle sono panchine di riposo. Su queste caselle non possono essere "mangiati" i pedini dell'avversario, ma possono essere saltate in qualsiasi momento. Su una panchina di riposo non può stare più di un pedine.

Fine del gioco:
Il primo giocatore che riesce a far entrare i suoi 4 pedini negli spazi obiettivo è il vincitore della partita. Gli altri giocatori possono continuare a giocare fino a quando non avranno raggiunto l'obiettivo.

---

2. Non t'arrabbiare – 2 x 2

In coppia si è più forti!

Giocatori: quattro
Materiale: tabellone di gioco "Non t'arrabbiare",
4 segnalini dello stesso colore per ogni giocatore, 1 dado

Scopo del gioco:
In questa variante di „Non t'arrabbiare", i due giocatori seduti in diagonale l'uno di fronte all'altro giocano insieme e cercano di sconfiggere gli altri due giocatori.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
I pedini vengono collocati nello stesso modo come nel "Non t'arrabbiare (1)" e le regole di base di questo gioco sono valide, con le seguenti modifiche:
1. Due colori diagonalmente opposti giocano sempre insieme come partner. I partner non possono buttarsi fuori l'un l'altro.
2. Se un avversario trascura la possibilità di catturare un pedine, deve rimuovere il proprio pedine dal gioco.
3. Due partner possono riunirsi sulle panchine di riposo (caselle a stella), ma solo con un pedine alla volta. Queste caselle possono comunque essere saltate dall'avversario.

Fine del gioco:
Vince il gioco la coppia di partner i cui 8 pedini raggiungono per primi gli spazzi obiettivo.

---

3. Mulino

Uno dei giochi da tavolo più antichi

Giocatori: due
Materiale: tavoliere di gioco "Mulino"
9 pedine nere e 9 pedine bianche

Scopo del gioco:
Formare „mulini" con le proprie pedine, posizionandole e muovendole abilmente, sottraendo così all'avversario un numero tale di pedine da impedirgli di formare un proprio „mulino". Un secondo modo per vincere la partita è intrappolare l'avversario in modo che non possa più muovere le sue pedine.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Ogni giocatore riceve 9 pedine di un colore. Queste si trovano all'esterno del tabellone di gioco all'inizio. Il campo di gioco presenta 3 quadrati, uno dentro l'altro, i cui centri sono collegati. Questo crea un totale di 16 linee (di diversa lunghezza), ognuna con tre „punti" che formano un „mulino" quando sono occupati da pedine dello stesso colore. In totale ci sono 24 punti d'angolo o di intersezione. All'inizio, entrambi i giocatori si alternano per posizionare una pedine su qualsiasi punto libero del campo di gioco, con il „bianco" che inizia sempre. (Scegliere un colore prima della partita, cambiare dopo ogni partita!) Già nella fase di posizionamento delle pedine, ogni giocatore cerca di formare un mulino mettendo 3 pezzi in fila. L'avversario cerca di impedirlo posizionando pedine tra di loro. Se un giocatore crea comunque un mulino, può prendere uno dei pezzi dell'avversario dal tabellone, ma non da un mulino chiuso! La pedina rimossa dal tabellone viene eliminata. Dopo che tutte le pedine sono state posizionate, si effettua una mossa - passando da un punto all'altro con una pedina. Durante la mossa, si cerca anche di ottenere mulini per poter gettare le pedine dell'avversario. I mulini esistenti si aprono spostando una pedina nel punto libero successivo e si chiudono rimettendo la pedina nel punto di partenza alla mossa successiva (o più tardi). Quando si chiude un mulino, un pezzo dell'avversario può sempre essere rimosso. Quando si apre un mulino, assicurarsi che l'avversario non possa occupare il punto abbandonato! Un **mulino doppio o a dilemma** è particolarmente efficace! Due mulini posti uno accanto all'altro o uno sopra l'altro hanno una pedina in comune, in modo che ogni volta che questa pedina viene spostata, un mulino viene chiuso e l'altro viene aperto allo stesso tempo. Un mulino doppio è quindi composto da 5 pedine.

Salto
Non appena un giocatore ha solo 3 pezzi rimasti, può saltare, cioè può posizionarsi su qualsiasi punto libero quando è il suo turno senza doversi muovere passo dopo passo. Questo naturalmente rende più facile bloccare il mulino dell'avversario e anche costruire i propri mulini.

Fine del gioco:
Perde chi rimane con due pedine e non può più fare filo. L'avversario ha vinto e può quindi rimuovere tutte le sue pedine. Una delle tattiche di gioco consiste nel racchiudere le pietre dell'avversario: Si cerca di fare in modo che l'avversario non possa più aprire un mulino che ha posizionato, oppure gli si impedisce di muovere un pezzo. Se non si può più muovere un pezzo, si è anche persa la partita. Questo tipo di perdita può verificarsi anche se le 9 pedine sono posizionate all'inizio - quando si è bloccato l'avversario con un abile posizionamento.

---

4. Dama

Il gioco delle dame nel Medioevo

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama", 12 pedine chiare e 12 scure

Scopo del gioco:
Un duello strategico in cui l'obiettivo è prendere tutti i pezzi dell'avversario o catturarli e quindi renderli inabili.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Innanzitutto, i giocatori tirano a sorte per decidere chi riceve i pezzi bianchi e chi quelli neri. Poi ogni giocatore prende i 12 pezzi del proprio colore e li posiziona sulle 12 caselle nere nelle tre file più esterne del proprio lato del tabellone di gioco. Il „Bianco" può iniziare la partita.

Mossa
Ogni giocatore muove a turno. Durante una mossa normale, è possibile spostare una pedina in avanti di una casella in direzione diagonale, sempre sulle caselle nere. Le caselle su cui si trova la propria pedina o quella dell'avversario non possono essere occupate. Non si può muovere all'indietro con una pedina normale.

Il colpo di pedine Se si incontra un pezzo dell'avversario con una casella vuota (naturalmente nera) dietro di sé, si può saltare su questo pezzo e portarlo via. Si può continuare a saltare e catturare finché ci sono pezzi avversari consecutivi con una casella vuota in mezzo. In questo modo è possibile catturare diversi pezzi dell'avversario con una sola mossa.

Importante: non si deve saltare sulle proprie pedine

Prendere una dama Chi raggiunge con un pezzo la fila opposta dell'avversario riceve una dama. Questo viene segnalato posizionando un pezzo del proprio colore che è già stato tolto sul pezzo in questione. La dama è quindi un „pezzo doppio".

Cosa può fare una dama?
1. Può muoversi a scelta in linea retta sulle caselle nere libere, in avanti o all'indietro.
Può catturare uno o più pezzi, come di consueto. Tuttavia, per catturare un pezzo, la dama può anche „avvicinarsi" da una distanza maggiore. Ciò significa che possono esserci anche diverse caselle vuote nel mezzo. Una regina può quindi essere fermata durante una mossa solo da due pedine avversarie in diretta successione o dal bordo della damiera.
2. Tuttavia, una dama può essere catturata come una normale pedina.

Ulteriori regole Se un giocatore che ha mosso una pedina in avanti trascura il fatto che potrebbe saltare sopra una pedina dell'avversario, quest'ultimo può prendergli la pedina senza ulteriori indugi.

Fine del gioco: La partita termina quando un giocatore ha preso tutti i pezzi dell'avversario. Il giocatore in questione ha vinto. Tuttavia, si può vincere anche bloccando i pezzi dell'avversario in modo che non possa più muoversi.

Si può anche ottenere una patta se, per esempio, a ciascun giocatore rimane solo una dama e nessuno dei due vuole posizionare il proprio pezzo in modo che possa essere catturato dall'avversario.

5. Raubdame (Dama ladra)

Dame rovescia.

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama",
12 pedine chiare e 12 scure

Si applicano le normali regole della dama, ogni giocatore cerca di giocare le sue pedine in modo che l'avversario debba catturare il maggior numero possibile di pedine e il più spesso possibile. Il primo giocatore che esaurisce le pedine è il vincitore.

6. Dama - piramide

Chi riesce a costruire la piramide più velocemente?

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama", 10 pedine chiare e 10 scure

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Entrambi i giocatori ricevono 10 pezzi dello stesso colore e li sistemano sul tabellone come segue:

Il nero si posiziona su: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 e D4.

Il bianco si posiziona su: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 –F6 e E6.

Il gioco si svolge esclusivamente sulle caselle nere. L'obiettivo è smontare la propria piramide mossa dopo mossa e ricostruirla sul lato opposto. È possibile avanzare per singole caselle o saltare sopra i propri pezzi e quelli dell'avversario, in un unico salto o in una serie di salti. I pezzi saltati non vengono catturati, ma rimangono sulla damiera.

Fine del gioco:
Vince chi riesce a ricostruire per primo la propria piramide.

7. Räuberdame (Dama bandita)

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama",
12 pedine chiare e 12 scure

Prima di iniziare la partita, le pedine vengono posizionate sulle caselle scure come in una partita di dama. A turno, poi, ci si muove in diagonale attorno a una casella. Se si colpisce un pezzo avversario in movimento e la casella dietro di esso è libera, è possibile sconfiggerlo saltando su di esso. È possibile sconfiggere anche più pezzi avversari, a condizione che ci sia sempre uno spazio libero tra di loro. È anche possibile saltare a zig-zag. Tuttavia, i pezzi saltati non vengono rimossi, ma rimangono sul tabellone. L'obiettivo è portare il più rapidamente possibile i propri pezzi sulle caselle di partenza dell'avversario o circondarli in modo che non possano muoversi.

8. Aggiramento

Un'appassionante battaglia su una damiera.

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
12 pedine chiare e 12 scure

Preparazione del gioco:
Le pedine vengono sistemate in 3 file su ogni lato della damiera, come nella normale dama, tranne che sulle caselle scure; non è possibile catturare saltando. Si muove solo una casella alla volta.

Come si gioca:
Uno o più pezzi dell'avversario devono essere chiusi in modo tale da non potersi più muovere. Possono essere rimossi dal tabellone di gioco se non ci sono più connessioni con i propri pezzi, cioè se ci sono solo pezzi dell'avversario intorno a loro e c'è solo un rinforzo dal bordo del tabellone di gioco. Tuttavia, se un pezzo chiuso e quindi non più spostabile è ancora adiacente a uno dei propri pezzi almeno in un punto, non è ancora considerato „sconfitto".

Fine del gioco:
Vince il giocatore che è riuscito a prendere tutti i pezzi all'avversario bloccandoli abilmente.

9. Dama italiana

La versione italiana del gioco della dama.

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
12 pedine chiare e 12 scure

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Come la dama tedesca, questo tipo di gioco, diventato popolare alla fine del XVI secolo, si gioca con 12 pedine ciascuno. Anche in questo caso, le pedine possono muoversi solo in avanti. Tuttavia, si applicano le seguenti regole aggiuntive:
1. Le dame possono essere catturate solo dalle dame dell'avversario, ma non dai pezzi semplici - in avanti e indietro, naturalmente!
2. La cattura è obbligatoria! Se ci sono diversi modi per catturare, si applica la seguente regola: si deve sempre scegliere il pezzo e il percorso in cui si può catturare la maggior parte dei pezzi dell'avversario.

10. Dama inglese

La versione inglese del popolare gioco.

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
12 pedine chiare e 12 scure

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
L'aspetto interessante di questo tipo di gioco è che la donna non solo può catturare in avanti e indietro sulle linee diagonali, ma può farlo anche sulle linee orizzontali e verticali. Altrimenti si applicano le normali regole della dama.

11. Dama francese

Dama curiosa!

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
12 pedine chiare e 12 scure

Anche in questo caso, si posizionano 12 pedine come nel gioco della dama tedesca. I pezzi possono essere mossi solo in avanti. Tuttavia: si può catturare solo all'indietro! I pezzi che hanno raggiunto la linea di base avversaria vengono trasformati in dame che possono muoversi in avanti e all'indietro e catturare. Altrimenti si applicano le normali regole della dama.

12. Hasami Yogi

Un antico e affascinante gioco da tavolo giapponese.

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
8 pedine chiare e 8 scure

Scopo del gioco:
Il primo giocatore a posizionare 4 pedine al di fuori della linea di fondo nella propria fila è il vincitore.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Ogni giocatore riceve 8 pedine dello stesso colore e le posiziona sugli 8 spazi della prima riga del tabellone di gioco. Questa prima riga è la linea di base. Le mosse si effettuano alternativamente, una pedine alla volta in una direzione - avanti, sinistra, destra e anche indietro - ma mai in diagonale come nella dama. Si possono anche attraversare più caselle in una direzione, purché siano libere. Tuttavia, è necessario fermarsi davanti a una casella occupata. Se questa casella è occupata dall'avversario e la casella dietro di essa è libera, si può saltare su di essa alla mossa successiva – in questo caso non viene catturata! Ogni giocatore cerca ora di formare una fila di quattro con i propri pezzi e allo stesso tempo di impedire all'avversario di formare una fila di quattro. Una fila di quattro può essere formata in orizzontale, in verticale o in diagonale. Tuttavia, nessuno dei quattro pezzi può trovarsi sulla linea di base! Se si riesce a circondare un pezzo dell'avversario con quattro dei propri pezzi (le caselle vicine in diagonale non contano), questo pezzo circondato può essere rimosso dalla damiera.

Fine del gioco:
Vince la partita il giocatore che riesce a formare una fila di quattro pezzi adiacenti o che cattura almeno 5 pezzi all'avversario.

13. Il lupo e le pecore

Chi è più intelligente: il lupo o le pecore?

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama", 4 pedine chiare e 1 scura

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Uno dei due giocatori riceve la pedina scura. È il lupo. L'altro giocatore riceve le 4 pedine chiare. Ha le pecore. Lo scopo delle pecore è circondare il lupo e renderlo incapace di muoversi. Il lupo, invece, cerca di rompere la catena delle 4 pecore. Le 4 pecore sono posizionate sulle 4 caselle scure della prima fila. All'inizio della partita, il lupo è posizionato sul lato opposto, sulla casella scura d'angolo della prima fila. Il gioco si svolge solo sulle caselle scure. Il lupo può iniziare la mossa. A turno, ogni giocatore ha a disposizione una sola mossa alla volta. Il giocatore con le pecore è libero di decidere quale pezzo usare per fare la sua mossa. Il lupo può muoversi in avanti e indietro, mentre una pecora può muoversi solo in avanti. Non è consentito saltare. Il lupo vince se riesce a rompere la fila di pecore. Le pecore vincono se circondano il lupo in modo che non possa più muoversi.

14. Rane e rospi

Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten?

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
3 pedine chiare e 3 pedine scure

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Le pedine vengono posizionale come segue:

Le 3 pedine chiare vengono posizionate sulle caselle D8 – D7 – D6, le 3 pedine scure sulle caselle D3 – D2 – D1.

Ora i pezzi vengono spostati alternativamente, una casella alla volta. Inizia il bianco. Finché è possibile, si può muovere solo in avanti, cioè in direzione dell'avversario. Si può anche saltare sopra i pezzi dell'avversario, ma solo se ci si trova direttamente davanti a loro e se la casella dietro di loro è libera. Se non è più possibile andare avanti, il giocatore deve andare indietro o saltare. Vince il giocatore che per primo occupa le 3 caselle di partenza dell'avversario.

15. Donna d'angolo

Conosciuta anche come "Dama-Halma".

Giocatori: due
Materiale: tabellone di gioco "Dama"
9 pedine chiare e 9 pedine scure

Scopo del gioco:
Ambedue cercano di occupare per primi con i propri pezzi le 9 caselle scure d'angolo dell'avversario.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
La damiera è sistemata in modo che entrambi i giocatori abbiano un angolo con una casella scura di fronte a loro. I 9 pezzi vengono posizionati sulle caselle scure: 1 pezzo nell'angolo e 3 pezzi o 5 pezzi sulle due file di fronte. A turno, si sposta una pietra una casella alla volta. È possibile muoversi in avanti e di lato, ma non indietro. Si possono anche occupare caselle chiare e scure a piacimento. I pezzi opposti possono essere saltati se la casella dietro di loro è libera. Ma non è possibile catturare! I pezzi propri non possono essere saltati.

Fine del gioco:
Vince il primo giocatore che occupa le 9 caselle dell'avversario**.**

16. Sciarada semplice

Un gioco che porta un tocco di originalità a qualsiasi festa.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita

Anche se si può giocare a coppie, è molto più divertente avere un numero sufficiente di giocatori per formare due gruppi di uguali dimensioni. Ogni gruppo propone un numero qualsiasi di parole (cane, neve, fungo, valigia, ecc.) e le scrive su piccoli pezzi di carta. Ciascun giocatore, a turno, deve mimare i termini. Non si possono pronunciare o scrivere parole in aria, né usare o indicare oggetti. Un mimo del gruppo A sceglie un termine del gruppo B.

Deve interpretarlo alla propria squadra, che deve indovinarlo entro un limite di tempo prestabilito. Un minuto è l'ideale. Come valutazione, i secondi necessari per indovinare i termini vengono scritti e sommati. La squadra avversaria, che conosce il rispettivo termine, naturalmente non rivela nulla. Allo scadere del tempo (indipendentemente dal fatto che il termine sia stato indovinato o meno), una persona del gruppo B interpreta a propria squadra un termine che il gruppo A ha ideato e scritto. Si può esagerare nelle espressioni facciali e nei gesti, si può giocare in modo molto fantasioso in modo che gli altri partecipanti possano indovinare il termine il più velocemente possibile. Gli indovinatori devono chiamare immediatamente e a voce alta tutte le possibilità che gli vengono in mente. Alla fine, vince la squadra che ha giocato e indovinato meglio! Divertitevi con questo simpatico gioco, ideale per gruppi di 8-16 persone.

17. Sciarada doppia

Il tipo più popolare di questo gioco classico.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita

Questa sciarada si svolge secondo le stesse regole della „Sciarada semplice". Solo i termini da indovinare diventano più complicati. Si possono usare solo parole composte! Si deve decidere in anticipo se si deve usare un certo numero di parole o se il numero può variare a piacere.

Alcuni esempi:

Due parole o parola composta di due parole: computer grafica, gheppio comune, vacanze estive, sotto-piedi, grand'uomo, pescecane, galantuomo.
Tre parole o parola composta di tre parole: biglietto per bambini, terriccio per piante, libro di fiabe, ficodindia, messinscena ecc.

Quattro parole: coltello a lama singola, cilindro dello spazzacamino, ecc. A questo scopo, il „mimo" può usare le dita per indicare quale parte della parola sta interpretando se sta interpretando il termine composto da diverse parti. Sono consentiti piccoli aiuti come annuire con la testa quando una parte della parola è stata indovinata o altri gesti appropriati. Ci vuole un po' di impegno, ma è ancora più divertente!

18. Sciarada a frase

Ora tutto diventa piuttosto complicato!

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita

Ancora meglio è richiedere la pantomima agli altri giocatori quando si devono recitare intere frasi. Può trattarsi di proverbi (Il mattino ha l'oro in bocca, Chi scava una fossa...), inizio canzone (Penso che un sogno così non ritorni mai più, Se sei felice...), titoli di libri famosi (Il nome della rosa, Le avventure di Cipollino...), Spettacoli teatrali (Romeo e Giulietta, Il franco cacciatore...) o Film cinematografici (Via col vento, Babe, maialino coraggioso...). Per il resto, la sciarada mantiene le regole della forma base. Divertitevi a inventare, giocare e indovinare!

19. Corse di cavalli

Il classico!

Giocatori: da due a quattro
Materiale: tabellone di gioco "Corsa dei cavalli"
un pedine per giocatore, 1 dado

Fino a quattro persone possono partecipare a questo popolare gioco di società. Ogni giocatore riceve un pezzo da gioco e lo posiziona sul campo di partenza. Ogni giocatore riceve il proprio numero di partenza numerando le singole corsie da 1 a 4 dall'interno verso l'esterno. Il verde ha 1, il giallo 2, il rosso 3 e il blu 4. I dadi vengono lanciati nell'ordine dei numeri di partenza e i cavalli avanzano di tante posizioni quanti sono i punteggi ottenuti. Se un cavallo raggiunge una casella con un ostacolo, il giocatore interessato deve seguire le istruzioni. Se si gioca in meno di 4 persone, è consigliabile che un giocatore faccia correre 2 o anche 3 cavalli per lui; poi lancia i dadi una volta per ciascuno dei suoi cavalli.

Il significato dei campi:
Campo di partenza: i cavalli possono partire solo se viene lanciato il proprio numero di partenza. (Questa regola può anche essere omessa di comune accordo.)
Campo 6: Il cavallo si allontana dal primo ostacolo e si stacca! Torna al campo di partenza!
Campo 19: Il fantino supera bene l'ostacolo e può passare al campo 27.
Campo 31: Il cavallo è caduto! Tutti gli altri cavalli passano! Se il cavallo è già all'ultimo posto, il giocatore smette di tirare i dadi una volta.
Campo 42: Il cavallo salta troppo corto e non supera il muro. Torna al campo 32.
Campo 52: È stato un salto meraviglioso! Avanti al campo 57!
Campo 58: Il cavallo si allontana dall'ultimo ostacolo. Nuovo tentativo dal campo 53!

Questo gioco può essere ampliato da un totalizzatore, cioè un sistema di scommesse, in modo che tutti i presenti possano partecipare. Viene istituito un bookmaker che inserisce in una tabella gli importi individuali dei singoli scommettitori. Le scommesse vengono piazzate sul cavallo che si ritiene abbia le migliori probabilità di vittoria. La corsa dei cavalli si svolge indipendentemente dalle scommesse. Al termine del gioco, l'importo totale viene distribuito allo scommettitore o agli scommettitori di maggior successo in proporzione agli importi versati.

20. Nozze degli uccelli

Un gioco molto bello.

Giocatori: da due a quattro
Materiale: tabellone di gioco "Nozze degli uccelli",
1 dado per giocatore, una pedine

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Questo gioco si basa su una nota canzone popolare. Al gioco possono partecipare fino a quattro persone. Ogni giocatore riceve un pezzo da gioco. Chi tira il numero più alto inizia a giocare. La partita inizia sul campo N°1."Le grandi nozze degli uccelli sta per cominciare..."

Significato dei campi:
N° 5 Infiammato dall'amore per la sposa, l'uccello si reca ora all'ufficio anagrafe. Per la tassa di scrittura, paga un contrassegno nella cassa! (Come unità di conteggio possono essere utilizzati anche centesimi o fiammiferi.)
N° 10 I piccoli vedono cosa sta accadendo e cantano subito una canzone d'addio. Anche voi dovete cantare una canzone, altrimenti il vostro sasso non potrà più saltare. "Beccofrusone, sei gia' qui? E la corona porti, si!.. Il passero li fan portare Verso il gran altare.."
N° 17 Lentamente il corteo nuziale si avvicina, le damigelle guidano a destra e a manca. Dovete aspettare qui, cari bambini, finché non saranno passati tutti. "L'urogallo, l'urogallo, era il degno cappellano... "
N° 22 Con passo dignitoso, il prete accompagnerà gli sposi oggi. Camminate tre volte intorno al tavolo con passi pesanti: bum - bum - bum.
N° 24 Il campanaro tira la corda della campana, ma non finisce il tempo. Qui il giocatore viene incredibilmente tirato per il naso da tutti! "Il picchio cucina banchetto, che è un gran diletto.."
N° 27 L'uccello cucina una bella zuppa e ci mette dentro un sacco di vermi. Bisogna sdraiarsi sul pavimento e muoversi come un verme! "L'anatra e un'occa amica fanno molta musica..."
N° 31 Suonano il loro allegro tralala con flauto, violino e armonica. Se non riuscite a fischiettare una canzone, dovrete tirare fuori un francobollo dalla tasca. "Il pavone danza e invita tutti sulla pista..."

N° 36 Nell'immagine si può vedere con quanta grazia camminano i pavoni. Potete andare avanti fino a 39, ma non oltre, sarebbe troppo faticoso. „La pavoncella, pavoncella, fa battute e gioca in bella..."
N° 40 Lui stesso ride di più, il nano, lo guarda in faccia. Tu devi raccontare una barzelletta, gli altri ridono sempre. „l'upupa, regala alla sposa, un bel vaso di rosa..."
N° 44 I fiori brillano di un rosso meraviglioso, la sposa è felice. E poiché i fiori sono così belli, bisogna andare a 29, "La festa è ormai finita La coppia è già partita..."
N° 48 Gli sposi sono ora tutti soli nella loro tranquilla cameretta. Gli sposi non vogliono essere disturbati e si spostano alla 41. "Il gallo urla Buonanotte, Canta ad alte note..."
N° 50 Il gioco è finito, potete andare ora: Al buio non si vede nulla. Chi arriva per primo al 50° posto, si prende tutti i soldi.

21. Puff

Un noto gioco del Medioevo.

Giocatori: due
Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi e 15 pedine nere e 5 bianche per ogni giocatore

Scopo del gioco:
L'obiettivo è quello di far attraversare a tutti i 15 pezzi i 24 punte del tabellone di gioco per essere i primi a giocarli sul lato opposto.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Si stende il tabellone di gioco e ciascuno dei due giocatori riceve 15 pedine, che all'inizio sono fuori dal tabellone di gioco. Ora i dadi vengono lanciati alternativamente. Il giocatore con il numero più alto va per primo. Poiché i giocatori sono seduti uno di fronte all'altro, uno gioca i suoi pezzi da 1 a 24, l'altro da 24 a 1. I dadi vengono sempre lanciati contemporaneamente. I due dadi vengono sempre lanciati contemporaneamente. I pezzi vengono posizionati in base ai numeri ottenuti: Se, per esempio, cadono un „2" e un „5", un pezzo viene collocato sulla 2ª punta e un pezzo sulla 5ª punta. Nel caso di un doppio (entrambi i dadi mostrano lo stesso numero), non contano solo i dadi superiori, ma anche quelli inferiori. In questo caso, possono essere messe in gioco 4 pedine. Nel caso di un doppio di 6, per esempio, si mettono 2 pedine sulla 6ª punta e 2 pedine sulla 1ª punta. È inoltre possibile lanciare i dadi una seconda volta dopo un raddoppio. Un numero qualsiasi di pezzi dello stesso colore può essere posizionato su una punta. Due o più pezzi su una punta formano un nastro. Una punta occupata da un nastro non può essere occupata dall'avversario. Tuttavia, può essere contata e saltata. Se un giocatore ha più nastri in fila, questi formano un ponte. A seconda delle sue dimensioni, un ponte del genere può essere estremamente ostruttivo per l'avversario, che potrebbe non essere in grado di saltarlo con numeri bassi. Una volta che il giocatore ha piazzato tutte le sue pedine, può muoversi in direzione del bersaglio, cioè una in direzione della casella 24, l'altra in direzione della casella 1. Sta a lui decidere se sommare i dadi e avanzare con una sola pedina, o se muovere una pedina per ogni dado. Importante! Se si muove con 2 pezzi, il numero più basso deve sempre essere mosso per primo. Per esempio, se non si può muovere un „2" e un „5" perché la casella corrispondente è occupata dall'avversario, si perde anche il „5"! Se invece si può lanciare il „2" ma non il „5", si perde solo il „5". Lo stesso vale per i doppi. Il lato inferiore del doppio non può essere estratto se il lato superiore non è stato completamente utilizzato. Tuttavia, se il lato superiore può essere tirato completamente, non è necessario che il lato inferiore venga utilizzato completamente. Se, durante il piazzamento o lo spostamento, si colpisce una punta su cui è già presente una singola pedina dell'avversario, è possibile catturarla e sostituirla con una delle proprie pedine. È anche possibile catturare diverse pedine dell'avversario con una sola mossa. Se, per esempio, vengono tirati un „2" e un „6" e c'è una sola pedina dell'avversario sul 2° e sul 6° riquadro (calcolati dalla propria pedina), entrambe le pedine possono essere rimosse dal campo. Se un giocatore ha le proprie pedine catturate che sono fuori dal campo di gioco, non può procedere con un'altra pedina finché non ha riportato in gioco le pedine catturate.

Fine del gioco:
Una volta che tutte le pedine sono arrivate nell'ultimo quarto del tabellone (19-24 o 6-1), inizia il play-out. Le 15 pedine vengono „giocate" in modo esattamente opposto al piazzamento. Il primo giocatore a portare tutte le pedine fuori vince la partita.

22. Taiga-Puff

La versione russa di Puff.

Giocatori: due
Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi, 15 pedine scure e 15 bianche

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Si applicano le regole del puff normale con le seguenti modifiche: Una volta che un giocatore ha piazzato 2 pedine, può scegliere se muoversi immediatamente o aggiungere altre pedine. Se una pedina viene catturata, deve essere piazzata di nuovo prima di poter proseguire con le pedine rimanenti. Tutte le altre regole del gioco, come il piazzamento, lo spostamento, la cattura, ecc. rimangono invariate rispetto a Puff.

23. Puff lungo

Entrambi marciano nella stessa direzione!

Giocatori: due
Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi, 15 pedine scure e 15 bianche

Una variante del normale puff è il cosiddetto puff lungo. In questo gioco, entrambi i giocatori iniziano dalla punta 1 e giocano fino alla punta 24. Tutte le altre regole del gioco come le puntate, il sorteggio, i colpi, la regola del raddoppio e il play out sono uguali a quelle del gioco descritto sopra.

24. Toccateglio

Un'altra variante al gioco Puff.

Giocatori: due
Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi, 15 pedine scure e 15 bianche

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Il gioco si svolge in modo simile a Puff. Tutti i pezzi sono inizialmente posizionati all'esterno del tabellone di gioco. I doppi vengono piazzati una sola volta (cioè solo i punti superiori visibili). I dadi vengono lanciati di nuovo dopo ogni doppio. Sulla propria zona di gioco non possono essere formate strisce. Questo non vale per le punte 12 e 13, le cosiddette „Hucke". Su queste punte può essere collocato un numero qualsiasi di pezzi, ma mai uno solo. Quindi una di queste punte può essere inizialmente occupata da un solo nastro. Un giocatore non può entrarle sul lato dell'avversario (le punte straniere). Tuttavia, se si ottiene un numero che richiede di occupare le punte dell'avversario, si può sottrarre un punto da ogni dado e spostarsi nella propria punta „Hucke". (Ma solo se non può entrare nella propria punta „Hucke" con nessun'altra pedina). In Toccateglio, le pedine catturate non vengono rimosse dal tabellone, ma vengono marcate con delle pedine. Quindi, se si colpisce una singola pedina dell'avversario, questa rimane nella sua posizione e una singola pedina viene posizionata come segnalino ai piedi del primo punto. Per ogni ulteriore pedina catturata, il segnalino viene spostato di una punta. È anche possibile (come nel caso di Puff) catturare più pezzi avversari contemporaneamente. Anche i punti corrispondenti possono essere segnati con il segnalino. Chi raggiunge per primo la 12ª punta con il proprio segnalino è il vincitore. Se l'avversario non ha ancora superato la 6ª punta, la vittoria vale doppio. Se invece l'avversario non ha

ancora superato la 3ª punta, il punteggio viene triplicato e, se non ha nessun segnalino sulla tavola, quadruplicato.

25. Zig-Zag

Giocatori: due
Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi, 15 pedine scure e 15 bianche

In questo gioco, i due dadi vengono lanciati alternativamente. Il compito di ogni giocatore è quello di posizionare i propri 15 pezzi sulle prime 6 caselle indicate nel minor tempo possibile.
Esempio: Al primo lancio con „3" e „5", il giocatore posiziona una pedina sulla 3a e 5a casella. L'avversario lancia ora „3" e „6". A questo punto può restituire la pedina dell'avversario dalla casella 3 al suo proprietario e posizionare la sua prima pedina sulla casella 3 e la sua seconda pedina sulla casella 6. Finché una sola pedina si trova su una casella, non è protetta. L'avversario cerca di scartare tali pedine e di occupare queste caselle con una o, se possibile, due pedine, poiché una casella con almeno 2 pedine dello stesso colore non può più essere attaccata dall'avversario. Se entrambi i dadi hanno lo stesso numero (doppio), la stessa casella può essere occupata con 2 pezzi dello stesso colore. Su una casella può essere collocato qualsiasi numero di pedine dello stesso colore. Una volta che tutte le 15 pedine sono state posizionate sulle prime 6 caselle, vengono spostate in avanti in base al numero di occhi lanciati, per esempio se vengono lanciati un „3" e un „5", una pedina si sposta in avanti di 3 caselle e l'altra di 5 caselle. Tuttavia, solo una pedina può avanzare di 8 caselle. Una volta che tutte le 15 pedine hanno raggiunto le ultime 6 caselle in questo modo, il giocatore inizia a tirare fuori le proprie pedine. Per esempio, se ci sono ancora pedine sulla quintultima casella e vengono lanciati un „3" e un „6", il giocatore con la prima pedina sulla quintultima casella può avanzare di 3 caselle eliminando la seconda pedina dal gioco. Non è consentito sommare i numeri lanciati sulle ultime 6 caselle. Una pedina gettata deve sempre essere rimessa in gioco dal suo proprietario e il lancio delle proprie pedine è sospeso fino a quando le pedine gettate non sono state posizionate su una delle ultime caselle. Il primo giocatore che riesce a srotolare tutte le proprie pedine è il vincitore. L'avversario può essere notevolmente ostacolato da un blocco accorto e da un movimento attento delle proprie pedine.

26. Revertier

Un po' più difficile, ma anche più coinvolgente di Puff!

Giocatori: due
Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi, 15 pedine scure e 15 bianche

Anche il Revertier si gioca come il Puff nelle mosse principali. Tuttavia, tutte le pedine della prima punta vengono costruite per prime. Tuttavia, poiché (come nel Toccateglio) non è possibile costruire alcun nastro sul proprio lato, tranne che per le punte „Huck", il posizionamento delle pedine catturate è particolarmente difficile. Bisogna sempre trovare spazi liberi per posizionarle.

27. Backgammon

Forma anglosassone di Puff.

Giocatori: due
Materiale: tabellone da backgammon, 2 dadi, 15 pedine scure e 15 bianche

Il gioco „Puff" non è molto conosciuto da noi. Di solito lo chiamiamo backgammon. La differenza principale tra backgammon e puff è il posizionamento delle pedine. Nel backgammon, le pedine non vengono piazzate lanciando i dadi, ma sono disposte sul tabellone di gioco secondo il seguente schema prima dell'inizio della partita:

Giocatore A piazza	2 pezzi sulla punta 1 5 pezzi sulla punta 12 3 pezzi sulla punta 17 5 pezzi sulla punta 19.
Giocatore B piazza	2 pezzi sulla punta 24 5 pezzi sulla punta 13 3 pezzi sulla punta 8 5 pezzi sulla punta 6.

Il resto del gioco è uguale a quello di Puff (N° 21).

28. 10 000

Chi sarà il primo a raggiungere il numero magico?

Giocatori: due o più
Materiale: 5 dadi, carta e matita per annotare i punteggi

Scopo del gioco:
L'obiettivo è quello di ottenere 10.000 punti nel minor tempo possibile, naturalmente con diversi valori dei dadi.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Si lanciano a turno 5 dadi. Vince la partita il giocatore che raggiunge per primo i 10.000 punti. Si applicano i seguenti valori dei dadi:

L'"1"	=	100 punti
Il "5"	=	50 punti
3 x „1"	=	1000 punti
3 x „2"	=	200 punti
3 x „3"	=	300 punti
3 x „4"	=	400 punti
3 x „5"	=	500 punti
3 x „6"	=	600 punti
Strada grande*	=	2000 punti

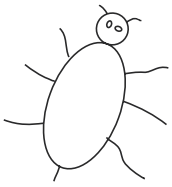
*) Tutti e 5 i dadi mostrano i numeri in una sequenza, per esempio 1-2-3-4-5 o 2-3-4-5-6.
Ogni giocatore ha a disposizione fino a tre lanci per turno. Dopo ogni lancio, deve decidere quali dadi lasciare e quali continuare a lanciare. I dadi lasciati non possono essere ripresi al 2° o al 3° lancio. Dopo il 3° lancio, si contano i punti (per esempio, 3 x 4 = 400; 1 x 1 = 100, i punti singoli non vengono contati; il risultato è un totale di 500 punti in questo turno).

Fine del gioco:
Il primo giocatore che raggiunge o supera i 10.000 è il vincitore. Il gioco è finito.

29. Gioco di pidocchi

Dadi e disegni!

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, carta e matita per ogni giocatore



Scopo del gioco:
Il primo che disegna il pidocchio è il vincitore del gioco.

Preparazione e svolgimento:
Al centro del tavolo c'è uno schema per tutti i giocatori con l'illustrazione del pidocchio, che può essere disegnato utilizzando esattamente 13 linee.

Ogni giocatore sceglie un numero compreso tra 1 e 6 e lo scrive sul proprio blocco note. I dadi vengono quindi lanciati a turno, e ogni giocatore ha diritto a un lancio. Se un giocatore tira il numero che ha scelto, può disegnare con una linea una delle 13 parti del pidocchio sul suo pezzo di carta: prima il busto, poi la testa, gli occhi, le antenne, le zampe e infine la coda. Il primo che completa il proprio pidocchio vince il gioco.

30. Yahtzee

... il gioco dei dadi „difficile“.

Giocatori: due o più
Materiale: 5 dadi, fogli da tavolo Yahtzee, matite, tazza per dadi

Scopo del gioco:
L'obiettivo è utilizzare i 5 dadi per lanciare le combinazioni indicate nella tabella del blocco Yahtzee.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Prima di giocare, ogni giocatore riceve un foglio con una tabella del blocco Yahtzee. Se si esauriscono i fogli, si può ottenere un nuovo blocco. Ogni giocatore riceve una tavola Yahtzee e la fa identificare con il proprio nome. Si giocano 13 turni, poiché ci sono 13 diverse combinazioni da lanciare secondo la tabella. Ogni giocatore può lanciare i dadi tre volte di seguito per ogni turno. Dopo ogni lancio, deve decidere quali e quanti dadi lasciare. Se il primo lancio è perfetto, non c'è ovviamente bisogno di rilanciare. I dadi lasciati non possono essere ripresi. Dopo aver lanciato i dadi per un massimo di tre volte in ogni turno, il giocatore deve inserire la combinazione di dadi risultante in uno dei 13 campi appropriati della sua scheda di punteggio. Nella metà superiore (6 campi), contano solo i numeri dei punti. Per esempio, se un giocatore ha 3 x il „6“, 1 x l'“1“ e 1 x il „4“, conta solo i sei. Inserisce quindi 18 punti nel campo „6“. Tuttavia, potrebbe inserire questa combinazione anche nel campo „triple“ nella metà inferiore. I due numeri rimanenti (1 + 4) verrebbero quindi aggiunti ai 18 punti, ottenendo 23 punti nel campo „tris“. Soprattutto all'inizio, di solito ci sono diversi modi per inserire una combinazione nella tabella. Tuttavia, se un campo della tabella è occupato, non è più possibile correggere l'inserimento in questione, anche se in seguito si avrebbe a disposizione un lancio migliore. Se una combinazione lanciata non può essere inserita in nessuno dei primi 12 campi, il giocatore ha la possibilità una tantum di inserire semplicemente la somma dei 5 dadi nel 13° campo „Chance“. Tuttavia, questa opzione è disponibile solo una volta. Se anche questo campo è occupato, l'unica opzione rimanente è quella di annullare un campo libero, cioè inserire 0 punti.

Ecco la spiegazione dei singoli campi:
Campo 1 – 6: Qui vengono contati solo i punti nominati.
I dadi rimanenti non vengono presi in considerazione.
Esempio:
combinazione: 2-2-2-1-4
Punteggio: 3 x 2 = 6
(l'“1“ e il „4“ non contano)
Somma: 6 punti nel campo „2“.

Campo “tris” Per ottenere questo risultato, è necessario avere 3 dadi identici nella combinazione. Contano anche gli altri due dadi.
Esempio:
Combinazione: 5-5-5-2-6
Punteggio: 3 x 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23
Somma: 23 punti nel campo “tris”.

Campo “4 dadi uguali”: Per ottenere questo risultato, è necessario ottenere 4 dadi identici. Il 5° dado viene aggiunto.
Esempio:
Combinazione: 4-4-4-4-6
Punteggio: 4 x 4 = 16/16 + 6 = 22
Somma: 22 punti nel campo “4 dadi uguali”.

Campo “Full House”: È necessario un tris qualsiasi e due dadi di un altro tipo. Valore fisso: 25 punti.
Esempio:
Combinazione: 1-1-1-4-4
Somma: 25 punti nel campo “Full House”.

Campo “piccola scala”: 4 dadi devono essere ottenuti qui in ordine numerico. Il 5° dado è irrilevante.
Valore fisso: 30 punti. Ci sono solo 3 possibilità:
Combinazione: 1-2-3-4 / 2-3 4-5 / 3-4-5-6
Somma: 30 punti nel campo “piccola scala“.

Campo “grande scala”: Tutti e 5 i dadi devono essere in ordine numerico. Valore fisso: 40 punti. Ci sono solo 2 possibilità:
Combinazione: 1-2-3 4-5 und 2-3-4-5-6
Somma: 40 punti nel campo “grande scala “.

Campo “Yahtzee”: Questo campo è il più difficile da riempire, perché chi può lanciare 5 dadi identici? Quindi la gioia è ancora più grande quando un tale lancio master ha successo. Per un lancio con 5 dadi dello stesso numero (non importa quale) si possono inserire 50 punti nel campo „Yahtzee“.

Campo “Chance”: Si consiglia di conservare questo campo alternativo il più a lungo possibile. Come già detto, è sufficiente sommare tutti i dadi e inserire il risultato.

Un altro consiglio: Se un giocatore raggiunge un totale di 63 o più punti nei primi sei campi, viene accreditato un bonus di 35 punti. Il totale finale viene calcolato sommando i punti della metà superiore e di quella inferiore. Chi ha totalizzato più punti? È il vincitore della partita.

Fine del gioco:
Dopo un numero di partite concordato in precedenza (13 turni ciascuno), viene determinato il vincitore assoluto.

---

31. Chicago N° 1

Un gioco di dadi molto conosciuto e popolare.

Giocatori: due o più
Materiale: 5 dadi, blocco per appunti, matita

Scopo del gioco:
Nel gioco di Chicago, vince il primo giocatore che ottiene 1000 punti.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Innanzitutto, viene creato un elenco di tutti i giocatori in cui vengono annotati i punti ottenuti. L'1 segna 100 punti nel Chicago, il 6 segna 60 punti. Tutti gli altri punti del dado vengono contati normalmente. Ogni giocatore ha a disposizione un massimo di 3 lanci per turno. Può utilizzare tutti e 5 i dadi per tre volte di seguito, ma può anche „lasciare“ i dadi favorevoli e continuare solo con i dadi rimanenti. Tuttavia, i dadi lasciati non possono essere ripresi. Se il primo giocatore di un turno pensa di avere abbastanza punti dopo 2 lanci o anche dopo il primo lancio, può fermarsi. Anche i giocatori successivi hanno a disposizione solo due o un lancio, come il primo. Un nuovo turno viene iniziato dal giocatore successivo in senso orario, in modo che ogni giocatore a turno possa specificare una volta il numero di lanci in un turno. I punti di ciascun giocatore vengono accreditati o aggiunti al punteggio del turno precedente. Il primo giocatore che raggiunge i 1000 punti è il vincitore.

Si applica la seguente regola aggiuntiva:
Se un giocatore lancia 2 sei al primo lancio, può convertire un „6“ in un „1“.

---

32. Chicago N° 2

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, un numero concordato di sottobicchieri o simili.

Chicago N° 2 è uno dei giochi di dadi più popolari. Può giocare un numero qualsiasi di persone. I dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un massimo di tre lanci. Tuttavia, se il primo giocatore di un turno ottiene un totale di dadi relativamente alto al primo o al secondo lancio, tutti i giocatori successivi di quel round possono tirare solo una o due volte. Il giocatore con il totale di dadi più basso in un round riceve un sottobicchiere. In cambio, è il primo a lanciare i dadi per il round successivo. Il gioco continua in questo modo fino a quando tutti i sottobicchieri sono stati divisi. Da questo momento in poi, il „lancio più alto“ di un round dà un

sottobicchiere al „lancio più basso". Chi alla fine ha tutti i feltri di birra ha perso la partita. Il valore dei punti lanciati è il seguente: Un „1" = 100, un „6" = 60, tutti gli altri punti contano secondo il loro valore normale. Il lancio più alto possibile è quindi 300 (3 x l'1). Questo tiro è superato solo da un „lancio Chicago" - un 4, un 5 e un 6. Questo tiro non può essere battuto.

33. "Bugie"

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, bussolotti, sottobicchieri

„Bugie" si gioca in modo simile a „Chicago N° 2". L'unica differenza è che non c'è il „lancio Chicago" e il giocatore non mostra i punti che ha lanciato. Ha la possibilità di „mentire" al giocatore che gli sta vicino. Il numero lanciato deve sempre essere battuto dal giocatore successivo. Se non può farlo, può dire „una bugia" indicando che il numero lanciato è più alto. Passa i dadi coperti dal bussolotto su un sottobicchiere al giocatore successivo. Il secondo giocatore ora „crede" e cerca di lanciare un numero più alto (senza aver guardato prima i dadi), oppure vuole „vedere" i dadi. Se il numero sul dado è corretto e il giocatore non ha detto „bugie", il giocatore successivo (che voleva „vedere" i dadi) riceve un sottobicchiere e inizia un nuovo lancio. Se invece il giocatore ha detto „bugie", riceve il sottobicchiere lui e ricomincia. Anche in questo caso, il giocatore che ha tutti i sottobicchieri alla fine perde.

34. Ventuno

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi

Questo gioco di dadi è una variante del „Quinze". Vince il giocatore che ottiene esattamente 21 punto o il valore più alto al di sotto di questo. Il primo round si gioca con 3 dadi, il secondo round con 2 dadi e nel terzo round si lancia 1 dado. Chiunque lanci più di 21 dadi viene eliminato.

35. Gioco di cinque

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi

Ogni giocatore ha a disposizione fino a 10 lanci. L'obiettivo è ottenere esattamente 5 punti con i 3 dadi il prima possibile. Vince il giocatore che ci riesce con il minor numero di dadi.

36. Vabanque

Lanciare i dadi e calcolare.

Giocatori: due o più
Materiale: 5 dadi, matita e blocco note, la stessa quantità di unità di conteggio per ogni giocatore (per esempio, centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.).

Scopo del gioco
Ogni giocatore cerca di combinare cinque numeri lanciati in successione utilizzando le quattro operazioni aritmetiche di base per ottenere il risultato più alto possibile.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco
Lanciando i dadi per il numero più alto, si determina il giocatore che sarà il primo a prendere possesso del „banco". Ogni giocatore consegna la propria partecipazione di 20 unità di conteggio al „banchiere". Quest'ultimo inizia a lanciare i dadi per ogni giocatore a turno, lanciando un dado alla volta sul tavolo. Il giocatore per il quale il „banchiere" lancia i dadi deve cercare di ottenere il punteggio più alto possibile utilizzando tutte e quattro le operazioni aritmetiche di base. Tuttavia, può sommare, sottrarre, moltiplicare e dividere solo una volta alla volta, indipendentemente dall'ordine.

Ecco un esempio di gioco:

Il „banchiere" lancia „4" con il primo dado e „2" con il secondo. Dopo il secondo lancio, il giocatore decide quale metodo di calcolo utilizzare tra i due numeri: moltiplica i due numeri per ottenere 8 (4 x 2). Al terzo lancio, il „banchiere" raggiunge il „6", che il giocatore aggiunge dopo una breve riflessione: 8 + 6 = 14. (Per il quarto lancio, il giocatore dispone ora solo delle operazioni aritmetiche „sottrarre" e „dividere"). Il quarto lancio produce un „4", che il giocatore sottrae: 14 - 4 = 10. Infine, questo risultato deve essere diviso per il valore del quinto lancio, un „2", che produce il risultato „5". Il „banchiere" annota il numero „5" nell'elenco dei giocatori creato all'inizio per il giocatore in questione e ricomincia la stessa partita con il giocatore successivo. Chi ha ottenuto il punteggio finale più alto alla fine di un round può prendere la posta totale. È il vincitore del round. Un nuovo turno inizia con un nuovo „banchiere".

37. Max e Moritz

Dadi su e dadi giù.

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, bussolotti, 28 fiammiferi, gettoni o simili

Possono giocare due o più persone. Sono necessari 3 dadi, bussolotti e 28 unità di conteggio (per esempio centesimi, fiammiferi o gettoni). Il gioco si compone di due parti. Quando si lanciano i dadi, si devono ottenere combinazioni alte per non dover prendere nessuna unità di conteggio. Quando si „lanciano i dadi", si devono ottenere combinazioni più alte per liberarsi rapidamente delle unità di conteggio. Ecco come si gioca: Prima dell'inizio della partita, le 28 unità di conteggio vengono posizionate al centro del tavolo. I dadi vengono poi lanciati a turno utilizzando il bussolotto, e ogni giocatore ha a disposizione un massimo di 3 lanci per turno. Dopo il primo o il secondo lancio, il giocatore può „lasciare" i dadi favorevoli, ma questi non possono essere ripresi in seguito. Se il giocatore ottiene una buona combinazione dopo il 1° o il 2° lancio, non è necessario che completi tutti i lanci. Con i tre dadi si possono realizzare le seguenti combinazioni:
(il dado più alto può sempre essere posizionato all'inizio!)

Combinazione	Designazione	Valore
6-6-6	Max e Moritz	12
5-5-5	Vedova Bolte	11
4-4-4	Sarto Böck	10
3-3-3	Maestro Lämpel	9
2-2-2	Zio Fritz	8
1-1-1	Contadino Mecke	7
Da 6-6-5 a 6-1-1	numero di casa sopra 600	6
Da 5-5-4 a 5-1-1	numero di casa sopra 500	5
Da 4-4-3 a 4-1-1	numero di casa sopra 400	4
Da 3-3-2 a 3-1-1	numero di casa sopra 300	3
Da 2-2-1 a 2-1-1	numero di casa sopra 200	2

Le due parti del gioco:
1. Il "lancio" Come mostra la tabella, ogni combinazione ha un significato e vale determinate unità di conteggio. Il lancio più alto, tre volte il „6", si chiama „Max e Moritz" e vale 12 unità di conteggio. La combinazione più bassa è numero di casa 2-1-1, che vale solo 2 unità di conteggio. Il giocatore con la combinazione più bassa in un round deve prendere dal centro il numero di unità di conteggio corrispondente alla combinazione che ha lanciato. La prima parte viene giocata finché non ci sono più unità di conteggio al centro.

2. Il "rientro dei dadi" A questo punto è importante liberarsi delle unità di conteggio il più rapidamente possibile, cioè riportarle al centro. Questa volta, il giocatore con la combinazione più alta in un round può rimettere al centro il numero di unità corrispondente alla sua combinazione. Il primo giocatore che esaurisce le unità di conteggio è il vincitore del gioco.

Nota: Se due o più giocatori hanno lanciato le stesse combinazioni, devono lanciare nuovamente i dadi per ottenere l'unicità.

38. Las Vegas

Un vero gioco d'azzardo.

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi e la stessa quantità di unità di conteggio (per esempio centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.) per ogni giocatore

Las Vegas è un vero e proprio gioco d'azzardo. Quello che serve è la fortuna nel lancio dei dadi... I giocatori si accordano innanzitutto sulla puntata (per esempio 5 o 10 unità), che deve essere depositata al centro del tavolo da tutti i giocatori prima di ogni partita. Poi si tirano i dadi a turno. Ogni giocatore ha a disposizione due lanci, organizzati come segue: Il **primo lancio** viene effettuato con due dadi. I valori dei due dadi vengono sommati. Il **secondo lancio** viene effettuato con il terzo dado. La somma dei primi due dadi viene moltiplicata per il valore del terzo dado. Ogni giocatore memorizza il proprio risultato finale (può anche scriverlo come aiuto alla memoria). Chi ottiene il risultato più alto in un round può svuotare il „pott". Viene piazzata la nuova puntata e inizia una nuova partita...

Un breve esempio per illustrare questo:

	1. lancio	2. lancio	Risultato finale
Giocatore A:	3 + 4 = 7	2	7 x 2 = **14**
Giocatore B:	6 + 2 = 8	4	8 x 4 = **32**
Giocatore C:	5 + 3 = 8	1	8 x 1 = **8**

In questo caso, il giocatore B avrebbe vinto il „pott". Vince la partita chi ha il maggior numero di unità di conteggio dopo un numero concordato di round.

Un po' di statistica:
Il risultato più alto sarebbe 6 + 6 = 12 x 6 = **72**,
il risultato più basso sarebbe 1 + 1 = 2 x 1 = **2**.

39. Langsamer Heiner (Il lento)

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dadi

Ogni giocatore nomina un numero compreso tra 1 e 6 e cerca di lanciarlo il più velocemente possibile. Il giocatore che ha bisogno di più dadi per farlo è il „Lento" e perde. Prima di iniziare si può decidere il numero di turni di gioco. Il giocatore che alla fine è stato più volte il „Lento" è il perdente assoluto.

40. Lo stupido 1

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, carta e matita

Ogni giocatore lancia i dadi a turno, cinque volte ciascuno. Il numero totale di punti lanciati viene registrato. Tuttavia, chi lancia un „1" deve interrompere immediatamente il lancio. Conta solo il totale fino a quel momento. Il giocatore con il totale più alto vince la partita. Si possono anche organizzare più turni e poi determinare il vincitore assoluto.

41. I cattivi 3

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, carta e matita

Ogni giocatore può lanciare il dado quante volte vuole. I punti lanciati vengono sommati. Tuttavia, chi lancia un „3" perde tutti i punti ottenuti in questo round. Quindi bisogna fermarsi prima! Vince il giocatore che ha totalizzato più punti dopo un numero concordato di round.

42. Passero nudo

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

Ogni giocatore lancia i dadi per il suo vicino di destra, e lo lancia di fronte a lui. Il numero lanciato appartiene al vicino, con un'eccezione: chi tira un „1" (il passero nudo) deve detrarre un punto dal proprio totale. „1" (il passero nudo) deve sottrarre un punto dal proprio totale. Vince il giocatore con il maggior numero di punti dopo 6 turni.

43. Trump

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

Un giocatore lancia i dadi per determinare il „trump". Se possibile, questo numero non deve essere lanciato. Ogni giocatore ha quindi a disposizione 10 lanci. Vince il giocatore che non lancia il „trump". Il giocatore che lancia il „trump" dopo il minor numero di lanci perde.

44. Inferno e paradiso

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, carta e matita

In primo luogo, si determina il numero di round e poi si lanciano a turno entrambi i dadi. Per ogni lancio, i punti in alto („cielo") vengono contati come decine, quelli in basso („inferno") come uno. Per esempio, se qualcuno ha lanciato un „6" e un „2", il conteggio viene effettuato in questo modo:

- Dado „6" in alto = 60, „1" in basso = 1; insieme 61.
- Dado „2" in alto = 20, „5" in basso = 5; insieme 25. La somma di entrambi i dadi („paradiso e inferno") è **86**. Chi ottiene il risultato totale più alto dopo il numero di round specificato è il vincitore.

45. Hoffentlich 5! (Speriamo 5)

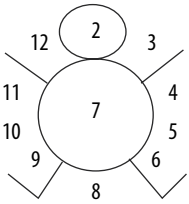
Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi

Per prima cosa, si determina il numero di round. Poi si lanciano i dadi a turno. Solo i cinque (la „mano piccola") vengono contati come 5 punti. Un doppio cinque conta come 5 x 5 = 25 punti. Vince chi ha più punti alla fine.

46. „Schluck Hansel"

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, 4 unità di conteggio ciascuno (centesimi, fiammiferi, ecc.)

Lo „Schluck Hansel" è un gioco di dadi dell'Alta Baviera, ancora oggi molto popolare. Il lancio dei dadi avviene con due dadi. Per prima cosa, „Hansel" (vedi illustrazione) viene disegnato sul piano del tavolo con il gesso.



Ogni giocatore può utilizzare 4 unità di conteggio per ogni partita. A questo punto si lanciano i dadi a turno, si sommano gli occhi tirati sui due dadi e si posiziona un'unità di conteggio sul numero corrispondente su „Hansel". Se il numero lanciato è già occupato, il giocatore può raccogliere la somma e passare il dado alla persona accanto a lui.

Il numero „7" rappresenta un'eccezione a questa regola. In questo caso, tutte le unità numeriche rimangono al loro posto. Se un giocatore ha esaurito 4 unità di conteggio, viene eliminato. L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore e raccoglie l'intero „Schluck-Hansel".

47. „Sultano“

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, 21 fiammiferi

Il „Sultano“ è simile alla „Piramide“ e si gioca anch'esso con un dado. Chi tira un „6“ è il „Sultano“ e detta i numeri da lanciare ai suoi compagni di gioco. Se il lancio è sbagliato, il giocatore in questione paga una „multa“ prestabilita nelle casse del Sultano. Se il lancio è corretto, riceve un bonus dalle casse del sultano. Chi tira un „6“ sostituisce il sultano e riceve anche il „tesoro del sultanato“ del sultano.

48. Numero di casa più alto

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, carta e matita

L'obiettivo è raggiungere il numero di casa più alto. Ognuno ha a disposizione 3 lanci. Dopo ogni lancio, devono decidere immediatamente se il numero lanciato deve essere collocato al posto dell'uno, delle decine o delle centinaia di un numero a tre cifre. Chi lancia per primo un „1“ lo metterà al posto dell'uno. Se invece lancia per primo un „6“, lo collocherà sicuramente nel posto delle centinaia. Prima della partita, ci si accorda su un certo numero di giri e si sommano i numeri della casa. Il giocatore con il totale più alto è il vincitore assoluto.

49. Numero di casa più basso

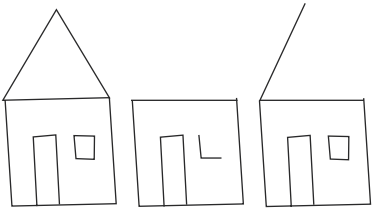
Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, carta e matita

Lo stesso gioco, ma con i segni invertiti. Vince il giocatore che riesce a mettere insieme il numero civico più basso con 3 lanci.

50. Häuser würfeln (Case e dadi)

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, carta e matita e contare le unità di misura (centesimi, fiammiferi, ecc.)

Ogni giocatore sceglie un numero fortunato da 1 a 6 e lo scrive. Poi si lanciano i dadi a turno. Chiunque lanci il proprio numero fortunato può disegnare una parte della propria casa. Vince il primo giocatore che disegna tutte le 13 parti della propria casa. I perdenti pagano al vincitore un'unità di conteggio per ogni riga ancora mancante della loro casa.



Pietro Anna Sabina

Una casa ha un totale di 13 linee. Il tetto ha 2 linee, la struttura di base 4, la porta 3 e la finestra 4 linee.

38. Hölzer auswürfeln (Legni e dadi)

A sinistra, a destra, dritto, i bastoncini devono tornare a casa!

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, 28 fiammiferi

Scopo del gioco:
Ogni giocatore cerca di liberarsi il più rapidamente possibile dei fiammiferi ottenuti lanciando i dadi.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Per prima cosa, i fiammiferi vengono distribuiti uniformemente a tutti i giocatori. Se ne rimangono, vengono messi da parte. A questo punto si lanciano i dadi a turno - con tutti e 3 i dadi contemporaneamente. Ogni giocatore ha a disposizione un solo lancio. I numeri sui singoli dadi sono decisivi. Per ogni „1“ lanciato, un fiammifero va al vicino di destra, per ogni „2“, uno va al vicino di sinistra. Per ogni „6“, un fiammifero va alla „casa“, cioè al centro del tavolo. Tutti gli altri valori (3-4-5) non hanno alcun significato. Se un giocatore non è più in grado di pagare interamente il suo debito, al centro del tavolo viene posto prima un „6“, poi un „2“ e infine un „2“. Se non si hanno più legni, si deve fare una pausa fino a quando i propri vicini non danno di nuovo dei fiammiferi. Il perdente è il giocatore che ha l'ultimo fiammifero, mentre tutti gli altri sono già andati a „casa“.

52. Max

Chi osa, vince!

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi e lo stesso numero di unità di conteggio (p.es., centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.) per ogni giocatore.)

Possono giocare due o più persone. Sono necessari 3 dadi, il bussolotto e le unità di conteggio (p.es., centesimi, fiammiferi o gettoni). Lo scopo del gioco è ottenere la combinazione più alta con tre dadi.

Sono possibili le seguenti combinazioni di dadi:

Combinazioni	Designazione	Valore
1-1-1	Max generale	1. classe
dal 1-1-6 al 1-1-2	Max con sei, Max con cinque, ecc.	2.–6. classe
dal 6-6-6 al 2-2-2	Da „sei difficili“ a „due difficili“.	7. – 11. classe
dal 6-5-4 al 3-2-1	Strade, ovvero sequenze senza soluzione di continuità	12. – 15. classe
dal 6-6-5 al 6-6-1	Doppio 6	16. – 20. classe
dal 5-5-6 al 5-5-1	Doppio 5	21. – 25. classe
dal 4-4-6 al 4-4-1	Doppio 4	26. – 30. classe
dal 3-3-6 al 3-3-1	Doppio 3	31. – 35. classe
dal 2-2-6 al 2-2-1	Doppio 2	36. – 40. classe

Ecco come si svolge il gioco: Il primo giocatore è in prima linea e stabilisce quanti lanci sono necessari per raggiungere l'obiettivo. Se, p.es. ottiene un „Max con cinque“ in due lanci, questa combinazione può essere battuta solo da un „Max con sei“ o da un „Max generale“, ovviamente anch'essi solo con due lanci. Un'altra opzione: si ottiene anche un „Max con cinque“, ma con un solo lancio. Non si possono fare più di tre lanci. Quando tutti i giocatori di un turno hanno tentato di battere la combinazione presentata o di ottenere la stessa combinazione con un minor numero di lanci, è il turno del giocatore successivo di lanciare e così cominciare il round. Importante: in questo gioco è consentito lasciare „in piedi“ i dadi „buoni“, cioè dopo il primo o il secondo lancio è sufficiente lanciare due o un dado per ottenere una combinazione buona. Punteggio: dopo ogni round, il giocatore che ha ottenuto la combinazione più alta riceve una quantità di unità di conteggio precedentemente concordata da tutti gli altri giocatori. Si gioca un certo numero di round per determinare il vincitore assoluto.

53. Maledetto 66

Bisogna essere fortunati!

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi

Scopo del gioco:
Il numero 66 deve essere raggiunto esattamente.

Corso del gioco:
I dadi vengono lanciati a turno con 3 dadi contemporaneamente. Ogni giocatore ha un solo lancio. I numeri lanciati da tutti i partecipanti vengono sommati continuamente. Se il numero supera 60, il giocatore di turno può continuare con un solo dado. L'obiettivo è quello di ottenere il numero 66 esatto. Se il lancio di un giocatore supera questo numero finale, i lanci del giocatore successivo vengono sottratti dal totale finché non si scende di nuovo sotto il 66. Solo allora i lanci vengono nuovamente sommati. Solo allora i lanci vengono nuovamente sommati. Si continua così finché un giocatore non raggiunge esattamente il numero finale con il suo lancio. A quel punto vince la partita. È possibile organizzare diversi turni prima dell'inizio. Il giocatore che alla fine ha vinto più volte è il vincitore assoluto.

54. Gerneklein (Piccolino cercato)

Un divertente gioco di dadi.

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, carta e matita

Scopo del gioco:
Se si tira molto spesso un „2" o un „5", si hanno buone probabilità di vincere.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
I dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio dei 3 dadi. I punti dei 3 dadi in un lancio vengono sommati e inseriti nell'elenco dei giocatori per il giocatore interessato. Se si tira un „2" o un „5", lo si può sottrarre dal totale. I valori di meno non si applicano, il valore più basso è 0.

Fine del gioco:
Chi ha il totale più basso alla fine di un numero di round precedentemente concordato è il „piccolino" e ha vinto la partita.

55. Nerone Cesare

Giocatori: due
Materiale: 3 dadi

Un rompicapo per due giocatori. Tre dadi vengono lanciati alternativamente finché uno dei due giocatori non ottiene un „6". Questo giocatore lascia i sei dadi e cerca di ottenere il risultato aggiuntivo più alto possibile con altri due lanci dei due dadi rimanenti. Se, p.es. il primo lancio è un „6" e il secondo un „5" e un „2", il giocatore può lasciare il „5" e migliorare solo il „2". Tuttavia, può anche effettuare l'ultimo lancio con entrambi i dadi. Vince il giocatore con il maggior numero di punti dopo un numero concordato di lanci di sei.

56. Salto in acqua

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

All'inizio della partita, un giocatore nomina un numero inferiore a 30 e, in ordine orario, ogni giocatore a turno lancia il dado una volta, aggiungendo sempre il risultato al totale dei lanci precedenti. Se un giocatore raggiunge o supera il numero indicato, „salta in acqua" e viene eliminato. Prima di farlo, però, deve indicare il numero successivo per il prossimo „salto in acqua". Tuttavia, questo numero non può essere più alto di 30 rispetto al primo numero nominato. I dadi vengono quindi lanciati di nuovo e i numeri vengono sommati. Chi raggiunge o supera il secondo numero deve essere eliminato. Si nomina quindi il terzo numero per il „salto in acqua". Il vincitore è l'ultima persona rimasta.

57. Ramba Zamba

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, blocco note, matita

Scopo del gioco:
L'obiettivo è inserire i tre numeri consecutivi lanciati nel tabellone dei valori a tre cifre in modo da ottenere il numero più alto possibile.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Prima dell'inizio della partita, verrà stilato un elenco di partecipanti come segue:

Stella			Andrea			Pietro			Anna		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

La prima persona dell'elenco inizia a lanciare i dadi, lanciando un dado dopo l'altro sul tavolo. Dopo ogni lancio, deve decidere in quale colonna scrivere il numero di punti: Nella colonna „H" (centinaia), nella colonna „Z" (decine) o nella colonna „E" (singoli). In questo modo, dopo il terzo e ultimo lancio, si crea un numero a tre cifre, che deve essere il più alto possibile. Il numero più alto ottenibile è 666, il più basso 11. Se il giocatore lancia un sei con il primo dado, ovviamente inserirà questo numero di punti nelle centinaia. Se all'inizio tira un numero di punti basso, probabilmente lo inserirà tra le decine o i singoli, nella speranza di fare meglio al lancio successivo. I dadi vengono lanciati a turno. Dopo un numero di turni precedentemente concordato, ogni giocatore totalizza i propri numeri. Chi raggiunge il totale più alto è il vincitore di „Ramba-Zamba".

58. Killroy

Per calcolare rapidamente!

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, bussolotto, 50 unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Possono giocare due o più persone. Sono necessari 3 dadi, il bussolotto e 50 unità di conteggio. Lo scopo del gioco è quello di combinare gli occhi arrotolati dei 3 dadi con l'aiuto delle quattro operazioni aritmetiche di base in modo così abile da raggiungere il numero 15 o avvicinarsi il più possibile a esso. Ecco come si svolge il gioco: Tirando i dadi per il numero più alto, si determina un giocatore che assume il ruolo di maestro di gioco. Tutti i segnalini sono al centro del tavolo. Il capogioco agita bene i 3 dadi nella tazza e lancia i dadi per la prima partita. Il compito dei giocatori è ora quello di collegare i 3 dadi il più velocemente possibile utilizzando l'addizione, la sottrazione, la moltiplicazione o la divisione. L'obiettivo è centrare esattamente il numero 15 o avvicinarsi molto a esso.

Esempio:

Il game master tira 3 - 2 - 5.
Il giocatore A calcola così: $3 + 5 = 8$ $8 \times 2 = 16$
Dice subito „16"!
Il giocatore B calcola così: $3 \times 2 = 6$ $6 + 5 = 11$
Dice subito „11"!

Il giocatore A avrebbe vinto perché si è avvicinato di più al numero 15 rispetto al giocatore B. Ottiene 8 unità di conteggio.

Le probabilità sono calcolate come segue:

Risultato del calcolo.	**Premio**
15	10 unità di conteggio
14 o 16	8 unità di conteggio
13 o 17	6 unità di conteggio
12 o 18	4 unità di conteggio
11 o 19	2 unità di conteggio
Meno di 10 o più di 20	0 unità di conteggio

Se un giocatore ha sbagliato i calcoli o ha usato due volte il valore dei punti, deve restituire al centro del tavolo quello che avrebbe vinto con le sue unità di conteggio (se ne ha) come penalità. Quando tutte le unità di conteggio sono state distribuite, il gioco è finito. Chi ha più unità di conteggio alla fine vince la partita. Inizia una nuova partita...

59. Alle Neune (Caccia ai nove)

Su e giù - chi sarà il primo a farcela?

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, 9 fiammiferi

Scopo del gioco:
Ognuno cerca di sbarazzarsi dei bastoncini ottenuti nella prima fase del gioco il più rapidamente possibile nella seconda fase.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
All'inizio, i 9 bastoncini sono posizionati al centro del tavolo. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio di entrambi i dadi per turno. Se con questo lancio si ottiene più di 9 punti, si devono prendere tanti bastoncini quanti se ne trovano al di sopra del „9". Con un „10" si prende 1 bastoncino, con un „11" se ne prendono 2 e con un „12" si prendono 3 bastoncini. Se il lancio è 9 o inferiore, il giocatore non deve prendere nulla e tocca al giocatore successivo. Si continua così fino a quando non sono stati distribuiti tutti i bastoncini. Si passa ora alla seconda fase del gioco: tutti i giocatori che non hanno ricevuto alcun bastoncino vengono eliminati. Il lancio dei dadi continua come nella prima fase, con una differenza: i punti che ora sono sopra il „9" vengono assegnati al contrario, cioè i bastoni possono essere rimessi a posto.

Fine del gioco:
Il primo giocatore che si libera dei propri bastoni è il vincitore. Il gioco è finito.

60. Sotto dieci vince

Chi vince più gettoni?

Giocatori: tre o più
Materiale: 3 dadi, 50 unità di conteggio (gettoni, fiammiferi, monetine, ecc.)

Per prima cosa, tutte le unità di conteggio vengono distribuite uniformemente tra i giocatori. Poi viene estratto a sorte un banchiere. Questa persona lancia i dadi per tutti durante il gioco e ha anche il compito di distribuire le vincite e raccogliere le unità di conteggio perse. Può anche stabilire la puntata massima valida per l'intera partita. Prima di ogni partita, tutti i giocatori - a eccezione del banchiere - piazzano le loro scommesse, cioè ogni giocatore mette davanti a sé tante unità di conteggio quante pensa di poterne rischiare. Il banchiere effettua quindi il primo lancio dei tre dadi. Se il risultato è inferiore a 10, tutti i giocatori vincono l'importo che avevano puntato. Il banchiere deve pagare. Se il risultato è pari o superiore a 10, il banchiere vince e raccoglie tutte le scommesse. Dopo 5 partite, il banchiere passa il banco al giocatore successivo. Quando ogni giocatore è stato il banchiere una volta, il gioco è finito. Il giocatore con il maggior numero di gettoni vince la partita.

61. I buoni dieci

Posizionare correttamente i risultati dei dadi!

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, carta e matita

Scopo del gioco:
Ottenete i risultati più alti possibili con i dadi e moltiplicateli abilmente. Chi ci riesce è molto vicino alla vittoria!

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
All'inizio, ogni giocatore scrive i numeri da 1 a 10 sotto il proprio nome. Poi i tre dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio per turno, con il quale può ottenere un totale compreso tra 3 e 18 (sommare i valori dei dadi!). Ogni giocatore deve posizionare il valore ottenuto dietro uno dei 10 numeri. In mezzo c'è un segno, che significa che si deve formare il prodotto dei due numeri.

Un esempio per illustrare questo:

Giocatore A:	Giocatore 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
Totale: 697	**Totale: 651**

In questo esempio, il giocatore A vince.

Alla fine dei 10 turni, tutti i giocatori hanno i rispettivi totali dei dadi e i prodotti calcolati dietro i 10 numeri. Questi prodotti vengono sommati per determinare il totale finale del giocatore. Vince il giocatore con il totale più alto. L'arte di questo gioco consiste nel posizionare i risultati dei dadi dietro i numeri corretti fin dall'inizio, per ottenere il prodotto più alto possibile. I risultati dei dadi alti sono quindi collocati più dopo i numeri alti perché, p.es. dieci volte 17 dà un totale molto più elevato di tre volte 17.

62. Bluff a 21 / Mäxchen

Un divertente gioco di dadi bavarese

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, bussolotto, unità di misura per il conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.), sottobicchiere

Possono giocare due o più persone. Sono necessari 2 dadi, il bussolotto e le unità di conteggio, oltre a un sottobicchiere Scopo del gioco è quello di lanciare effettivamente combinazioni di dadi alte o di fingere in modo convincente di aver lanciato combinazioni alte. Ecco come si gioca: tutti i gettoni vengono posizionati al centro del tavolo. I dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio. I dadi vengono lanciati come segue: Il giocatore mette la tazza con i due dadi sul sottobicchiere e la scuote vigorosamente. Poi inclina leggermente la tazza e guarda il suo lancio con tanta attenzione che nessun altro riconosca il risultato dei dadi. A questo punto consegna il sottobicchiere e il bussolotto al suo vicino di sinistra e annuncia ad alta voce la sua combinazione di dadi. Può dire la verità, ma può anche annunciare un risultato che non si trova sotto la tazza.

È possibile eseguire le seguenti combinazioni:

Il lancio più alto è il "Mäxchen": 1 – 2
Seguono i doppi in ordine decrescente: 6 – 6, 5 – 5, 4 – 4, 3 – 3, 2 – 2, 1 – 1
Ora arrivano i numeri di casa, dal più alto: 6 – 5
Ora arrivano i numeri di casa, dal più basso: 3 – 2
(Con i numeri di casa, si mette sempre il numero più alto prima di quello più basso).

Il vicino di sinistra, dopo aver ricevuto i dadi, ha due possibilità:

a) Il giocatore è convinto e inizia a scuotere vigorosamente la coppa senza sollevarla. A questo punto guarda anch'egli nella tazza, ma deve passare al

suo vicino di sinistra una combinazione più alta di quella che ha ricevuto. b) Non è convinto. In questo caso, può sollevare la tazza davanti a tutti i giocatori e confrontare la combinazione di dadi con l'annuncio ricevuto. Se il lancio corrisponde all'annuncio o è addirittura superiore, il "miscredente" deve prendere un segnalino dal centro. Se invece il lancio è inferiore all'annuncio, il "bugiardo" deve prendere un segnalino.

Il primo ad avere 5 unità di conteggio davanti a sé è il perdente e deve subire una "punizione" concordata in precedenza (per esempio, fare una verticale o fare un bel complimento a ciascun giocatore, ecc.) Chi vince il "Mäxchen" (1 - 2) può mostrarlo pubblicamente ed è eliminato dal round in corso.

63. Las Vegas N° 1

Giocatori: tre o più
Materiale: 2 dadi, carta, matita, unità di conteggio

Il diagramma illustrato con i numeri da 2 a 12 viene trasferito in grande formato su un foglio di carta. I numeri costituiscono lo schema delle scommesse per questo gioco. Ogni giocatore riceve circa 30 unità di conteggio. Prima dell'inizio del gioco, si sceglie un banchiere. Solo questo giocatore lancia i dadi; gli altri giocatori piazzano un numero qualsiasi di unità di conteggio su uno o più numeri dello schema prima di lanciare i dadi.

7	
2	**3**
4	**5**
6	**8**
9	**10**
11	**12**

Ognuno deve memorizzare la propria scommessa. Il banchiere lancia contemporaneamente i due dadi e determina il totale. Se si tratta di un numero della colonna di sinistra, raccoglie tutte le puntate a sinistra, compreso il "7". Tuttavia, deve raddoppiare le puntate della colonna di destra con i propri fondi. Il contrario è possibile se viene scelto un numero nella colonna di destra. Tutte le scommesse a destra, compreso il "7", vengono raccolte, mentre tutte le scommesse a sinistra vengono raddoppiate. Se esce un "7", il banchiere triplica le scommesse su questo campo e incassa tutte le altre. Dopo ogni lancio, i vincitori possono prendere le loro scommesse, lasciarle o piazzarle su altri campi. Tutti gli altri possono scommettere di nuovo per il secondo turno. Dopo un numero concordato di round, il banco passa al giocatore successivo.

64. Pari o dispari

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi

Il vincitore del gioco „pari" o „dispari" viene deciso dalla prima persona che lancia i dadi prima di ogni turno di gioco. Uno dopo l'altro, poi, tira entrambi i dadi contemporaneamente. Nel caso di „pari", entrambi i dadi devono mostrare numeri pari, per esempio 2, 4 o 6, Nel caso di„dispari", vincono due numeri dispari, p.es. 1, 3 o 5. Se più giocatori soddisfano questa condizione, vince il totale più alto. Il vincitore decide per il turno successivo se vincono i numeri pari o dispari ed è il primo a lanciare i dadi.

65. Saubermachen (Pulizia)

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, matita o gesso

Vengono lanciati due dadi a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio. Il giocatore con il totale più basso in un round disegna un punto sul tavolo o su un foglio di carta con un gesso o una matita. Questo significa che dopo 10 turni ci sono 10 punti sul tavolo. Ora è il momento di „pulire". Il giocatore con il totale di dadi più alto può ora cancellare o barrare un punto. Chi cancella l'ultimo punto vince la partita. Chi non è riuscito a colorare un punto nella prima metà è eliminato dal gioco di „pulizia" e non può vincere.

66. Più o meno

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, 15-20 unità di conteggio per giocatore (centesimi, fiammiferi, ecc.).

Ogni giocatore riceve 15 (o più, previo accordo) unità di conteggio. Il giocatore che inizia la partita viene estratto a sorte. Il primo giocatore lancia un dado e lo lascia sul tavolo. Il suo vicino di sinistra lancia il secondo dado. Si calcola la differenza e il giocatore con il lancio più alto riceve un'unità di conteggio dall'altro giocatore per ogni punto in più. Il giocatore successivo lancia il dado e calcola nuovamente la differenza con il suo vicino di sinistra. Si continua così a turno. Non appena un giocatore non ha più unità di conteggio, viene eliminato. L'ultimo giocatore rimasto alla fine vince la partita. Si può anche giocare fino a completare un numero di turni precedentemente concordato. Il giocatore con il maggior numero di unità di conteggio è il vincitore.

67. Sessantasei

Da non confondere con il gioco di carte!

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, 5 fiammiferi per giocatore

Scopo del gioco.
Non si dovrebbe essere i primi a superare il numero 66.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Ogni giocatore ha a disposizione un lancio, in cui lancia i 3 dadi contemporaneamente. I risultati di un lancio vengono sommati e aggiunti al risultato del giocatore precedente. In questo modo, il punteggio totale diventa sempre più alto e si avvicina lentamente al numero magico 66. Il giocatore che raggiunge o supera per primo questo numero perde e deve versare uno dei suoi 5 bastoncini in un „pott". Il perdente inizia la partita successiva. Chi sarà lo sfortunato questa volta...?

Fine del gioco:
Si gioca finché un giocatore non ha più bastoncini. Chi ha ancora più bastoncini a questo punto è il vincitore.

68. Teilen (Dividere)

Chi sarà il primo a ottenere 10 punti?

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, 50 Unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
Sii il primo a vincere 10 unità di conteggio lanciando i dadi.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
All'inizio della partita, le unità di conteggio sono disposte al centro del tavolo. A questo punto il primo giocatore inizia a lanciare i dadi. Ognuno ha due lanci, il primo con 2 dadi, il secondo con un dado. Se il numero totale di dadi del primo lancio può essere diviso senza resto, il giocatore in questione riceve un'unità di conteggio. Il primo giocatore che raggiunge 10 unità di conteggio è il vincitore della partita.

69. Pasch (raddoppi)

Un popolare gioco di dadi.

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, bussolotti, 50 Unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Prima della partita, 50 segnalini (o meno se i giocatori sono meno di quattro) vengono posizionati al centro del tavolo. Viene quindi concordato un certo numero di turni di gioco. A questo punto si lanciano due dadi a turno.Ogni giocatore ha a disposizione 3 lanci. Se un giocatore lancia un doppio, riceve immediatamente dal „pott" al centro del tavolo il numero di unità di conteggio corrispondente al numero di punti che ha lanciato. Tutti gli altri lanci non hanno alcun significato. Se un giocatore non riesce a ottenere un doppio in tre lanci, il giocatore successivo passa il turno. Vince la partita il giocatore che ha vinto il maggior numero di unità di conteggio dopo il numero di turni stabilito.

70. Versteckte Hausnummern (Numeri di casa nascosti)

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

Questo gioco si svolge come il „Numero di casa più alto". L'unica differenza è che al terzo lancio si scrive il numero nascosto (quello rivolto verso il tavolo).

71. Tarnkappe (Mantello dell'invisibilità)

Giocatori: tre o più
Materiale: 1 dado, bussolotto

Si gioca con un bussolotto e un dado. Un giocatore agita la tazza con il dado e la posa sul tavolo senza sollevarla. Il suo vicino di sinistra deve dire „sotto" o „sopra", cioè indovinare se il numero lanciato è inferiore o superiore a „4". La tazza viene quindi sollevata. Se la supposizione è corretta, si assegna un punto al giocatore che indovina, altrimenti gli si sottrae un punto. Se viene lanciato un „4", il lancio e l'indovinello vengono ripetuti. L'indovino lancia quindi i dadi e continua a turno, uno dopo l'altro. Vince chi per primo ottiene 10 punti.

72. Molteplicazione

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi

I due dadi vengono lanciati contemporaneamente a turno. I due numeri lanciati vengono moltiplicati insieme. Vince il giocatore che ottiene il prodotto più alto in un turno. Tale persona può iniziare il round successivo..

73. Gemelli

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, unità di conteggio (p.es. centesimi)

I due dadi vengono lanciati a turno. Solo i „doppi" vengono valutati. Chi ha il maggior numero di „doppi" dopo 10 turni è il vincitore e riceve dagli altri giocatori tante unità di conteggio quanto il numero di „doppi" che ha lanciato.

74. Craps

La giusta previsione è fondamentale.

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi e lo stesso numero di unità di conteggio (p.es.centesimi o simili) per ogni giocatore

Scopo del gioco:
Se si lanciano i numeri previsti, si può vincere. Ma il gioco dei dadi non è così semplice...

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Lanciando i dadi per ottenere il numero più alto, si sceglie un giocatore che sarà il primo a prendere il controllo della banca. Egli gioca un numero di partite precedentemente concordato contro gli altri giocatori. Il „banchiere" nomina un numero compreso tra 2 e 12 e punta un certo numero di unità di conteggio su questo numero, che mette nel „pott". Tutti gli avversari devono aggiungere lo stesso numero di unità di conteggio. Se il „banchiere" lancia il numero previsto al primo tentativo, vince la scommessa totale. Tuttavia, se non ottiene il numero previsto al primo lancio, deve continuare a lanciare fino a quando non ottiene il previsto o il numero lanciato per primo. Tuttavia, le sue possibilità di vincita sono esattamente l'opposto: se lancia il numero previsto, perde la scommessa totale a favore degli altri giocatori, che dividono il „pott" tra di loro. Se invece ottiene di nuovo il numero che ha tirato per primo, può incassare la scommessa totale

75. Elf hoch... (Undici in alto…)

Semplice e accattivante!

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, lo stesso numero di unità di conteggio (per esempio centesimi o simili) per ogni giocatore

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Per prima cosa, i giocatori si accordano su una scommessa di base, che ogni giocatore mette nel „pott" (al centro del tavolo). A questo punto si lanciano i dadi a turno. Ogni giocatore ha un solo lancio. Le combinazioni e quindi i valori numerici che possono risultare da due dadi hanno significati diversi:
1. Undici punti (6-5). Chi ottiene questo totale può svuotare l'intero „pott". Ogni giocatore deve quindi effettuare la scommessa di base.
2. Dodici punti (6-6). Questo lancio significa che il giocatore in questione deve raddoppiare l'importo del „pott".
3. Punti inferiori a undici. In questo caso, è necessario calcolare la differenza tra 11 e il numero di dadi lanciati.
Il risultato viene moltiplicato per 5, che dà l'importo che il giocatore in questione deve aggiungere alla scommessa nel „pott".
Esempio: Se, nel peggiore dei casi, vengono lanciati due „1", la differenza è 11 - 2 = 9. Moltiplicato per 5, il risultato è 9 x 5 = 45, il che significa che il giocatore deve aggiungere 45 unità di conteggio alla scommessa. Chi possiede il maggior numero di unità di conteggio dopo un numero concordato di round è il vincitore.

76. Julchen springt vom Turm (Giulietta salta dalla torre)

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, bussolotto

Il gioco inizia con due dadi in un bussolotto. Il giocatore capovolge la tazza senza sollevarla e guarda il numero di punti lanciati. Il terzo dado viene ora posizionato sulla tazza capovolta e lanciato verso il basso. Il numero di punti del dado lanciato viene moltiplicato per il numero di punti del dado precedentemente coperto. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

77. Blindauge (occhio cieco)

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi, bussolotto

Si lanciano 3 dadi. Ogni giocatore ha a disposizione da 1 a 3 lanci. Per ogni lancio devono essere utilizzati tutti e 3 i dadi. Il secondo lancio annulla il primo. Chi ha il coraggio di fare il terzo lancio che annulla il secondo? In questo gioco, vengono valutati solo i due lati del dado con „3" e „5" punti, mentre il punto centrale è „cieco" e quindi non conta. Questo trasforma il „3" in un „2" e il „5" in un „4". Vince il giocatore con il risultato più alto per turno.

78. Scommessa sui dadi

Giocatori: due o più
Materiale: 3 dadi

Posizionate tre dadi uno sopra l'altro! Vince il giocatore che è più veloce ad

annunciare il totale di tutti i punti orizzontali a faccia in giù. Supponiamo che il numero riconoscibile di punti sul dado superiore sia un „6". Il risultato corretto della somma da indovinare sarebbe 15, che si calcola sottraendo il 6 dal numero 21, che rimane sempre lo stesso.

Ecco un provino:

Valore inferiore del dado superiore è „6".	"1"
Valore superiore del secondo dado, p.es.	"5"
Valore inferiore del secondo dado, p.es.	"2"
Valore superiore del terzo dado, p.es.	"4"
Valore inferiore del terzo dado, p.es.	"3"
Totale	**15**

79. Zecchinetta

Un gioco di dadi del tardo Medioevo.

Giocatori: da due a cinque

Materiale: un dado per ogni giocatore, 50 unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
Nella prima parte, per vincere bisogna lanciare un numero il più basso possibile, nella seconda il più alto possibile.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Il gioco è composto da due parti:
Prima parte:
Tutte le unità di conteggio sono posizionate al centro del tavolo. I dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio per round. Il giocatore che ha lanciato il numero più basso in un round deve prendere un'unità di conteggio dal centro. Se due o più giocatori ottengono lo stesso numero, devono continuare a lanciare i dadi finché non viene stabilito chi deve prendere l'unità di conteggio. Questa prima parte si gioca esattamente per 10 round. Chi non ha raccolto alcuna unità di conteggio entro i 10 turni viene eliminato.

Seconda parte: I dadi vengono lanciati di nuovo a turno. Questa volta, però, il giocatore con il numero più alto può rimettere un'unità di conteggio al centro. (Anche in questo caso, i dadi vengono lanciati se i risultati sono gli stessi!) Chi è riuscito a rimettere tutte le unità di conteggio esce dal gioco. Chi rimane alla fine perde.

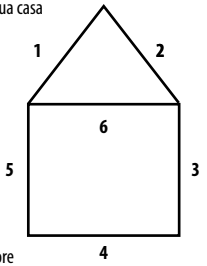
Variante: Non si lancia un dado, ma si lanciano due dadi!

80. Glückshaus (Casa della fortuna)

Chi smonta la sua casa per primo?

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, matita e carta per ogni giocatore

Ogni giocatore disegna sul proprio foglio la seguente „casa della fortuna":



I dadi vengono ora lanciati a turno. Ogni giocatore ha un lancio e poi deve barrare il numero corrispondente nella sua casa della fortuna. Se ha già barrato il numero lanciato sul proprio foglio, deve barrarlo sulla casa del suo vicino di sinistra. Se il numero è già stato barrato, il giocatore è obbligato ad aggiungere nuovamente il numero tirato alla propria casa scrivendolo accanto al numero già barrato.
Vince la partita il primo giocatore che smonta la propria „casa della fortuna". Vince la partita il primo giocatore che smonta la propria „casa della fortuna".

81. Liesl

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.), matita, carta

I dadi vengono lanciati a turno. È importante lanciare tutti i numeri da 1 a 6 il più rapidamente possibile e nell'ordine corretto. Se si lancia un „1", lo si scrive. Se al lancio successivo si tira un „2", lo si scrive sotto e così via fino a raggiungere un „6". Poi si barrano nuovamente i numeri in ordine decrescente da 6 a 1. Vince chi scrive per primo tutti i numeri. Tutti i perdenti danno al vincitore un'unità di conteggio per ogni numero non barrato.

82. Stumme Liesl

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.), matita, carta

Questo gioco si svolge come „Liesl". Con una differenza: non è consentito parlare durante l'intera partita. Se si dice comunque una parola, si deve ricominciare da capo.

83. Magic Number

La giusta previsione porta alla vittoria!

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, bicchiere per dadi,

10 unità di conteggio per ogni giocatore (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

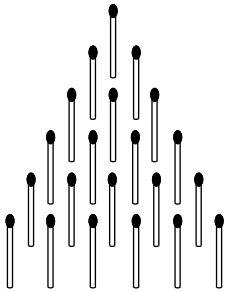
Possono giocare due o più persone. Sono necessari 1 dado, il bussolotto e 10 unità di conteggio per ogni giocatore. Ogni giocatore cerca di liberarsi delle proprie unità di conteggio il più velocemente possibile. Il primo giocatore che si libera di tutto vince. Ogni giocatore inizia con le sue 10 unità di conteggio davanti a sé. I dadi vengono lanciati a turno e ogni giocatore ha a disposizione un lancio. Tuttavia, prima di lanciare il dado, il giocatore deve fare una previsione. Dice: „ Lancio un 1, un 2, un 3, un 4, un 5 o un 6!". Se effettivamente tira il numero previsto, può posizionare un segnalino al centro del tavolo. Se la sua previsione non corrisponde al suo lancio, non ottiene nulla. In entrambi i casi, è il turno del giocatore successivo.

84. Piramide

Chi costruisce la piramide più velocemente?

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado per ogni giocatore, 21 fiammiferi

Possono giocare 2 o più persone. Occorrono 1 dado e 21 fiammiferi per ogni giocatore.



Innanzitutto, ognuno posiziona i propri 21 fiammiferi davanti a sé a forma di piramide: 1 fiammifero in cima, 2 fiammiferi in seconda fila, 3 fiammiferi

in terza fila e così via. In totale ci sono 6 file, con 6 fiammiferi nell'ultima fila. Ora i dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio e può liberare la fila corrispondente al numero di dadi: Con un „6" i sei bastoncini della fila da 6, con un „1" la cima della piramide e così via. Se viene lanciato un numero la cui fila è già stata liberata, è il turno del giocatore successivo. Il primo giocatore che riesce a rimuovere la sua piramide vince la partita.

85. Auf und ab (Su e giù)

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

Ogni giocatore scrive i numeri da 1 a 6 uno sotto l'altro su un foglio di carta. I dadi vengono lanciati a turno. Il numero tirato viene barrato. Se questo numero è già stato barrato, bisogna scriverlo di nuovo. Vince il primo giocatore che ha barrato tutti i numeri.

86. Kreuz und quer (In lungo e largo)

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

Ogni giocatore può lanciare i dadi sette volte di seguito. Il lancio 1 e il lancio 2 vengono sommati, il lancio 3 viene sottratto, il lancio 4 viene nuovamente aggiunto, il lancio 5 viene nuovamente sottratto, il lancio 6 viene nuovamente aggiunto e il lancio 7 viene nuovamente sottratto. Se si ottiene un valore negativo nei totali parziali, si viene immediatamente eliminati. Vince il giocatore con il miglior punteggio finale.

87. Rauf und runter (In alto e in basso)

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

In questo gioco, ogni giocatore ha a disposizione 9 lanci di fila. Ogni terzo lancio viene detratto.
Schema di calcolo e lancio:
lancio 1 + lancio 2 – lancio 3 + lancio 4 + lancio 5 – lancio 6 + lancio 7 + lancio 8 – lancio 9

Chiunque abbia un punteggio negativo viene eliminato. Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto in un round.

88. Giustizia poetica

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, 5 unità di conteggio per giocatore (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.).

Ogni giocatore riceve 5 unità di conteggio. A turno, ogni giocatore può lanciare i dadi per tre volte di seguito. I risultati dei lanci vengono sommati. Il giocatore con il totale più alto deve versare un'unità di conteggio in cassa. Se due giocatori hanno il totale più alto, entrambi devono pagare. Il primo giocatore che perde tutte le unità di conteggio dopo un numero concordato di turni vince l'intera cassa. Giustizia equa!

89. Quinze (Quindici)

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, un numero sufficiente di unità di conteggio (p.es. centesimi o gettoni)

Il gioco si svolge a turno. Ognuno tira i dadi fino a raggiungere 15 dadi o un numero appena inferiore. Se supera il 15, viene eliminato. Vince il primo giocatore che raggiunge „15". Se più giocatori ottengono lo stesso risultato, il vincitore è determinato da chi ha avuto bisogno del minor numero di lanci. Se nessun giocatore raggiunge „15", vince chi si avvicina di più.

90. Sotto o sopra il nove

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado, un numero sufficiente di unità di conteggio (p.es. centesimi o gettoni)

A turno, ogni giocatore è il protagonista e scommette contro gli altri giocatori se lancerà sopra o sotto i 9 punti con tre lanci in successione. Gli altri giocatori scommettono contro. Chi vince la scommessa incassa. Se il lancio è 9, la scommessa viene raddoppiata.

91. August und Auguste

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, matita, carta

I dadi vengono lanciati a turno con il seguente obiettivo:
chi lancia per primo un Augusto (= un doppio, due valori di punti uguali) e un Auguste (= somma „7") o viceversa. Chi ha uno dei due risultati lo annota. Vince chi ha ottenuto entrambi, cioè Augusto e Auguste.

92. Macao

12 per la vittoria!

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

Possono giocare due o più persone. È necessario 1 dado. Ogni giocatore deve lanciare il dado tre volte. Lo scopo del gioco è lanciare 12 punti. Se si ottengono più di 12 punti, si perde. Se si ottengono meno occhi, si può cercare di migliorare il proprio punteggio con un quarto lancio.

93. Ventuno volte uno

Un gioco di dadi molto semplice.

Giocatori: due o più
Materiale: 1 dado

I dadi vengono lanciati a turno. Ogni giocatore ha a disposizione un lancio. Con un sei, i dadi devono essere lanciati di nuovo. Il numero di dadi lanciati non ha importanza. Si conta solo quante volte viene lanciato l'1. Vince la partita il giocatore che lancia il 21° uno.

94. Kartenwürfeln (carte e dadi)

Chi prende il maggior numero di carte?

Giocatori: due o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, 2 dadi

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Le 32 carte vengono mescolate bene e poste a faccia in su in un mazzo al centro del tavolo. La carta più alta viene girata e posta accanto al mazzo. Essa indica il valore che si deve lanciare.

Le singole carte hanno il seguente valore in punti:

asso = 11	dieci = 10
re = 4	nove = 9
donna = 3	otto = 8
fante = 2	sette = 7

Ora il primo giocatore inizia a lanciare i dadi. Deve prendere entrambi i dadi e conta solo la somma dei valori di entrambi i dadi. Questa somma deve corrispondere esattamente al valore della carta scoperta. Se il giocatore lancia una somma che non corrisponde al valore della carta scoperta, è il turno del giocatore successivo. Se si lancia un sei, non si può vincere una carta, ma si può provare una seconda volta. Vince la partita il giocatore che alla fine ha raccolto il maggior numero di carte.

95. Colore o valore

Un vero gioco d'azzardo!

Giocatori: due
Materiale: mazzo di carte da gioco e lo stesso numero di unità di conteggio per entrambi i giocatori (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.).

Scopo del gioco:
Bisogna indovinare il valore o il colore delle carte a faccia in giù per ottenere il maggior numero possibile di unità di conteggio.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Innanzitutto, le unità di conteggio vengono distribuite uniformemente a entrambi i giocatori. Poi le 32 carte vengono mescolate bene e distribuite singolarmente. Ciascuno dei due giocatori riceve 16 carte, che dispone a faccia in giù in due file da otto davanti a sé. Il giocatore A inizia, tocca una delle carte a faccia in giù di B e dice: „Rosso" o „Nero". Poiché nel mazzo ci sono lo stesso numero di carte rosse e nere, le probabilità di indovinare sono cinquanta e cinquanta. (Cuori e quadri = rosso, picche e fiori = nero). Se A indovina, B gli dà un'unità di conteggio. La carta viene messa da parte. Il giocatore B può ora indicare una delle carte di A e cercare di indovinarne il colore. Se anche lui indovina il colore corretto, A gli dà un'unità di conteggio e la carta viene tolta dal gioco. Se invece il colore non viene indovinato, la carta in questione viene rimessa a faccia in giù dal rispettivo giocatore. Chi ha una buona memoria è sicuro di indovinare la prossima volta. Tuttavia, si può anche provare a indovinare il valore di una carta e non il colore. In questo caso le probabilità sono molto più basse, poiché in un mazzo di carte ci sono otto valori diversi: Re, Asso, Regina, Cavaliere, Dieci, Nove, Otto, Sette. Ogni valore si presenta quattro volte. Un giocatore che indovina „re", p.es. e prende effettivamente un re, ha indovinato il valore e riceve 4 unità di conteggio dall'avversario. Per il resto, il gioco si svolge nello stesso modo del gioco di indovinare i colori: Le carte indovinate vengono rimosse, quelle non indovinate vengono rimesse a faccia in giù al loro vecchio (!) posto.

Fine del gioco:
Si continua a giocare finché tutte le carte di un giocatore non sono state indovinate dall'avversario. Chi ha il maggior numero di unità di conteggio a questo punto vince la partita.

96. Mao Mao

Divertente gioco di carte per tutta la famiglia.

Giocatori: da due a cinque
Materiale: mazzo di carte da gioco, 60 unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Per prima cosa, le unità di conteggio vengono distribuite equamente a tutti i giocatori. Le carte vengono mescolate, prese e distribuite una per una a turno. Ogni giocatore riceve cinque carte. Le carte rimanenti vengono poste a faccia in giù al centro del tavolo in un mazzo.

I valori delle carte:

asso = 11	dieci = 10
re = 4	nove = 9
donna = 3	otto = 8
fante = 0 (jolly)	sette = 7

Ora inizia il giocatore alla sinistra del mazziere. Mette una carta corrispondente dalla sua mano sulla carta a faccia in su del mazzo degli scarti. Deve essere una carta dello stesso colore (per esempio fogli su fogli, cuori su cuori) o dello stesso valore (per esempio regina su regina, dieci su dieci). È possibile scartare una sola carta. Se un giocatore non ha una carta corrispondente, può scartare un fante di qualsiasi colore e scegliere un altro colore. Il giocatore successivo deve seguire con la carta del colore corrispondente. Se il giocatore non ha né una carta del colore corrispondente né una carta dello stesso valore e non ha il fante in mano, deve prendere una carta dal talon. Se non può giocare nemmeno questa carta, deve tenerla e il giocatore successivo passa il suo turno.

Fine del gioco:
Il primo giocatore a scartare tutte le carte è il vincitore. Chiama: „Mao Mao" e il gioco è finito. Il vincitore riceve una ricompensa da tutti gli altri giocatori sotto forma di unità di conteggio pari al valore delle carte non scartate.

Si gioca un numero di turni precedentemente concordato.

97. Letzter Stich (L'ultima presa)

Un gioco in cui bisogna pensare in anticipo.

Giocatori: tre o quattro
Materiale: mazzo di carte da gioco e cinque unità di conteggio per ogni giocatore (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.).

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Se ci sono tre giocatori, i sette e gli otto devono essere eliminati dal gioco; in questo caso rimangono solo 24 carte. Quattro giocatori richiedono tutte e 32 le carte. Innanzitutto, ogni giocatore riceve i suoi cinque unità di conteggio. Dopo una buona mescolanza, il mazziere distribuisce 4 carte a ogni giocatore e poi altre 4, in modo che alla fine ogni giocatore abbia 8 carte in mano. Le carte sono ovviamente distribuite a faccia in giù, in modo che nessuno possa vedere le carte degli altri giocatori. Il vicino di sinistra del mazziere può ora giocare la prima carta per la prima presa. A turno, ogni giocatore aggiunge una carta. Vale quanto segue: devono essere giocati i colori! Per esempio, se un giocatore gioca una carta di fiori, gli altri devono aggiungere „fiori". Lo stesso vale per picche, cuori e quadri. Solo il giocatore che non ha in mano il colore giocato può „scartare" qualsiasi altra carta, ma non può fare una presa con essa! Una volta che tutti i giocatori hanno posizionato la loro carta per la prima presa al centro del tavolo, il giocatore che ha „fatto la presa" è determinato e può raccogliere le carte. La classifica delle carte è la seguente:
Asso (carta più alta), re, regina, fante, dieci, nove, otto, sette (carta più bassa).
Il giocatore che ha fatto la presa gioca la carta successiva, gli altri giocano di nuovo e così via fino a quando tutte le otto carte sono state giocate. E ora la cosa più importante:
Chi prende l'ultima presa ha perso la partita! Deve versare un'unità di conteggio nel „pott". Un'unica eccezione: se un giocatore fa una „marcia in più", cioè prende tutte e 8 le prese. In questo caso, riceve 2 unità di conteggio dal „piatto".

Fine del gioco:
Se qualcuno non ha più gettoni, il gioco è finito. Chi ha più gettoni a questo punto è il vincitore.

98. Asso di cuori - dieci di cuori

Giocatori: quattro
Materiale: mazzo di carte da gioco

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Il giocatore che riceve l'asso di cuori e il giocatore che riceve il dieci di cuori giocano insieme contro gli altri due giocatori. Se l'asso di cuori e il dieci di cuori sono nella stessa mano, questa gioca un solitario contro gli altri tre giocatori. Non si deve rivelare quali di questi assi principali siano presenti in quale mano. Il colore di cuori è sempre briscola e vince nel seguente ordine: asso, dieci, re, regina, fante, nove, otto, sette. Non vi è alcun obbligo di giocare la briscola, ma il colore deve essere giocato.

Fine del gioco:
La partita è vinta dal giocatore solitario o dal partito con l'Asso di cuori e il dieci di cuori quando si raggiungono almeno 61 punti.

Cosa conta:

asso = 11	dieci = 10
re = 4	nove = 0
regina = 3	otto = 0
fante = 2	sette = 0 punti.

99. Diciassette e quattro

Giocatori: due e più
Materiale: mazzo di carte da gioco

17 + 4 è giocato da un numero qualsiasi di giocatori.

I valori delle carte:

asso = 11	dieci = 10
re = 4	nove = 9
regina = 3	otto = 8
fante = 2	sette = 7

Vince il giocatore che ottiene 21 valori calcolati o due assi nella mano o che si avvicina di più al valore totale di 21. Chi ha ottenuto più di 21 valori viene eliminato. Un banchiere che partecipa al gioco distribuisce le carte e fa giocare ogni giocatore a turno in senso orario. Ogni giocatore effettua una scommessa di qualsiasi importo. Il banchiere distribuisce la prima carta a faccia in giù al giocatore A, la seconda a se stesso e poi altre carte ad A finché ne richiede. Quando A ha ricevuto un valore ottimale di carte vicino a 21 o esattamente 21, interrompe la distribuzione del banco dicendo: „Servito!". Il banchiere distribuisce quindi altre carte, oltre a quelle già distribuite all'inizio, fino a quando non ritiene di aver ricevuto un valore ottimale prossimo a 21. Come banchiere, può aumentare questo valore di un punto. Se ha 20 valori in mano, può annunciare: „21 vince!". Se il giocatore A ha raggiunto 21 valori, ha vinto e il banco deve pagare la sua scommessa e quella di tutti gli altri giocatori. Se ha meno valori in mano, ha perso e il banco raccoglie la sua puntata e quella degli altri giocatori. Se sia il banco che il giocatore hanno 21 valori in mano, il banco vince sempre. Se il giocatore A ha due assi, che contano anch'essi come 21, e il banco ha solo 20 valori, che, come detto, sono anch'essi classificati come 21, il giocatore A vince con i suoi due assi.

100. Schwarze Sau (Scrofa nera)

Chi deve prendere il „branco di scrofe"?

Giocatori: da tre a sei
Materiale: Mazzo di carte da gioco e lo stesso numero di unità di conteggio per ogni giocatore (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.).

Scopo del gioco:
L'obiettivo è quello di posizionare le proprie carte sul „mucchio di scrofe" il più velocemente possibile, per raccogliere i conteggi degli altri giocatori.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Innanzitutto, le unità di conteggio disponibili vengono distribuite in modo uniforme. Poi tutte le 32 carte da gioco vengono mescolate bene e distribuite una per una, a faccia in giù. A questo punto tutti controllano le proprie carte per vedere se è stata distribuita la „scrofa nera" (= asso di picche). Il giocatore con questa carta inizia il gioco mettendo la scrofa nera sul tavolo e qualsiasi altra carta sopra di essa, entrambe a faccia in su. Ora è il turno del vicino di sinistra. Deve controllare se ha la stessa carta della scrofa nera. Se c'è un „10", per esempio, anche lui deve giocare un „10" e può mettere sopra qualsiasi altra carta. Naturalmente, non tutti troveranno una carta adatta da giocare. Quindi, se è il vostro turno e non potete scartare, dovete prendere l'intero „mucchio di scrofe" e potete lasciare solo la scrofa nera. Il giocatore mette subito un'altra carta a sua scelta. Il gioco continua a turno, il più velocemente possibile!

Fine del gioco:
Il primo giocatore che si libera di tutte le carte è il vincitore della partita. Riceve da ogni giocatore tante unità di conteggio quante carte ha ancora in mano. Il giocatore che non ha più unità di conteggio viene eliminato.

101. Dodici vince
Chi si avvicina di più a dodici?

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, conteggio di unità (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
Lo scopo di questo gioco è raggiungere, ma non superare, i 12 punti con un numero qualsiasi di carte.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore riceve lo stesso numero di unità di conteggio. Il primo banchiere viene scelto per sorteggio. Poi mescola le carte e ne dà una a tutti, compreso se stesso. A turno, ogni giocatore può richiedere altre carte per avvicinarsi il più possibile al numero di „12", ma senza superarlo.
Le singole carte hanno il seguente valore in punti:

asso = 11	dieci = 10
re = 3	nove = 9
regina = 2	otto = 8
fante = 1	sette = 7

Quindi, se qualcuno ha ricevuto per primo un asso, non potrà chiedere una seconda carta in nessun caso, perché altrimenti molto probabilmente otterrebbe più di 12 punti. Tuttavia, se qualcuno ha ricevuto per primo un re, può chiedere una seconda carta, poiché solo con un dieci o un asso supererebbe i 12 punti. Le carte vengono sempre richieste dal giocatore una alla volta finché non ritiene di averne abbastanza. Poi è il turno del giocatore successivo e infine del banchiere stesso. Chiunque ottenga più di 12 punti richiedendo altre carte deve girare le proprie carte e pagare al banchiere un'unità di conteggio. Quando tutti sono stati serviti, le carte vengono messe a faccia in su sul tavolo. Se un giocatore ha in mano un numero di punti inferiore o uguale a quello del banchiere, deve pagargli un'unità di conteggio. Se un giocatore ha in mano più punti del banchiere, riceve un'unità di conteggio dal banchiere. Una volta completato il pagamento, il giocatore successivo diventa il nuovo banchiere. In questo modo, il banco passa da un giocatore all'altro nel corso della partita.

Fine del gioco:
Vince il giocatore che possiede il maggior numero di unità di conteggio dopo un numero concordato di round. È importante che tutti i giocatori siano stati banchieri lo stesso numero di volte.

102. Offiziers-Skat (Skat degli ufficiali)

Skat per due - un po' semplificato.

Giocatori: due
Materiale: mazzo di carte da gioco e lo stesso numero di unità di conteggio per entrambi i giocatori (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.).

Scopo del gioco:
Un minimo di 61 punti deve essere raggiunto.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Per prima cosa, le unità di conteggio vengono distribuite in egual misura a entrambi i giocatori. Le carte vengono mescolate bene, il mazziere distribuisce 8 carte al giocatore che le gioca e le dispone a faccia in giù su due file di fronte a lui. Il mazziere prende poi le 8 carte successive dal mazzo e le mette anch'esse a faccia in giù davanti a sé. Questa operazione viene ripetuta ancora una volta. Il mazziere può ora scegliere il colore che deve

essere la briscola. La briscola più alta è il fante di fiori, seguito dal fante di picche, dal fante di cuori e dal fante di quadri. Seguono l'asso di briscola, il re di briscola e così via, fino alla briscola più bassa, il sette di briscola, che tuttavia vince ogni carta non di briscola. Se volete contare il valore di una delle vostre prese in base ai punti, dovete conoscere i valori dei punti delle singole carte:

asso = 11	dieci = 10
re = 4	nove = 0
regina = 3	otto = 0
fante = 2	sette = 0

Sebbene i fanti siano le briscole più alte, contano solo per 2 punti. Quando si gioca, la briscola deve essere sempre giocata; solo chi non ha briscola può scartare. Se un giocatore ha giocato la carta superiore a faccia in su, deve girare la carta sottostante. Chi ha colpito esce di nuovo. L'obiettivo è vincere il maggior numero possibile di prese con un punteggio elevato. Quando tutte le carte sono state giocate, ognuno conta i punti delle proprie prese. Il giocatore con 61 o più punti vince e riceve 5 unità di conteggio dall'avversario. Se il perdente ha 30 o meno punti, è il „perdente" e deve pagare 10 unità di conteggio. Il giocatore che non prende nessuna presa è il „nero" e paga 15 unità di conteggio al vincitore. Con 60 punti, vince il giocatore che ha preso l'ultima presa.

Fine del gioco:
Si gioca un numero di partite precedentemente concordato. Chi alla fine ha il maggior numero di unità di conteggio è il vincitore assoluto.

103. Ecarté

Un classico gioco d'azzardo con le carte.

Giocatori: due giocatori attivi e un numero qualsiasi di giocatori passivi
Materiale: Mazzo di carte da gioco, blocco per appunti, penna e unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco: Fare almeno 3 prese con 5 carte in mano per ogni partita.
I valori delle carte: re (carta più alta) - regina - fante - asso - dieci - nove - otto - sette.
Classifica dei colori: fiori - picche - cuori - quadri.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Prima dell'inizio della partita, le unità di conteggio disponibili vengono distribuite uniformemente ai giocatori; inoltre, viene determinata la puntata massima e minima per ciascun giocatore - attivo e passivo. Viene pagato il giocatore che raggiunge per primo i 5 punti. Nell'Ecarté non conta il valore nominale delle carte, ma solo il numero di prese. La partita deve essere giocata da almeno due giocatori. Il mazziere viene scelto per sorteggio. Il mazziere mescola bene, il suo avversario conduce, poi il primo giocatore distribuisce 3 carte a ciascun giocatore, poi 2 carte a ciascun giocatore, cioè 5 carte in totale. L'undicesima carta è posta a faccia in su sul tavolo. Determina il colore di briscola della partita e non viene utilizzata nel gioco. Se è un re, cioè la carta più alta di questo seme di briscola, il mazziere riceve un punto in più. Le carte rimanenti vengono posizionate a faccia in giù sul tavolo come un talon. Una volta determinata la carta di briscola, i giocatori controllano le loro carte. Il secondo giocatore inizia il gioco. Se ritiene di poter vincere almeno 3 prese con la sua mano, dice: „Gioco". Se non ha carte favorevoli, dice: „Passo" o „Propongo", cioè l'altro giocatore chiede di scambiare un numero qualsiasi di carte della sua mano, eventualmente anche l'intera mano, con lo stesso numero di carte dal mazzo. Il mazziere può soddisfare la richiesta, ma può anche rifiutare. Il mazziere rifiuterà se ha carte molto buone. Se rifiuta ma non vince la partita, riceve un punto di penalità. Se il mazziere accetta lo scambio, l'altro giocatore scarta le sue carte peggiori a faccia in giù, cioè „ecarta" la mano (francese écarter = scartare) e riceve in cambio lo stesso numero di carte dal mazzo. Il mazziere può scambiare un numero di carte pari a quello dell'altro giocatore. Se l'altro giocatore non fa proposte, ma perde la partita, riceve un punto di penalità. L'altro giocatore può scambiare le carte finché il mazziere non è più d'accordo o il mazzo è esaurito. Lo scambio può avvenire solo dopo che le vecchie carte sono state scartate. Le carte di briscola e quelle già scartate rimangono intatte. Dopo ogni partita, si effettua un nuovo mescolamento, l'altro giocatore conduce e il compagno distribuisce. Dopo lo scambio, l'altro giocatore gioca la prima carta. Se è il re di briscola, l'avversario riceve un punto in più. C'è un vincolo di presa e di seme, cioè ogni carta giocata deve essere dello stesso seme. Se le carte in mano lo consentono, deve essere presa una presa. Le carte giocate vengono annunciate ad alta voce per facilitare la partecipazione dei giocatori passivi. Possono scommettere su uno dei giocatori, ma pur non potendo influenzare l'esito del gioco, sono coinvolti nella vittoria o nella sconfitta.

Vince: Vince chi prende almeno 3 prese.

Punteggio: I punti raccolti vengono annotati su un foglio di carta:

- L'avversario ottiene 1 punto dopo la prima presa se ha fatto tre prese senza scambiare.
- Se l'avversario prende meno di 3 prese, 2 punti vengono assegnati al mazziere.
- Se il mazziere rifiuta di scambiare e ha preso almeno 3 prese, può ottenere 1 punto.
- Nel corso della partita, a ogni giocatore viene accreditato 1 punto se ha preso 3 prese.
- Se un partner riesce a prendere tutte e 5 le prese in una partita = „Vole", ottiene 2 punti.
- Se l'avversario gioca per primo il re di briscola, gli viene assegnato 1 punto.
- Se il mazziere ha giocato il re di briscola, gli viene assegnato 1 punto.

Jeux de règle:
È il nome dato alle combinazioni di carte che aumentano significativamente le probabilità di vincita. Queste sono

1. 3 carte da briscola
2. 2 carte da briscola con
   a) due carte dello stesso seme
   b) due carte dello stesso seme con re o regina
   c) due carte dello stesso seme e un re di un seme diverso
   d) due carte dello stesso seme con fante e asso
3. 1 carta di briscola con tre carte dello stesso seme (con una regina) e un re di un seme diverso
   a) quattro carte dello stesso seme, compreso un re
   b) due carte dello stesso seme e due re di un seme differente
4. carte senza seme di briscola con
   a) due re e due carte dello stesso seme con una regina
   b) quattro carte dello stesso seme, tra cui due regine

Renonce:
È il termine tecnico per indicare un'infrazione alle regole del gioco. La rinuncia è penalizzata dal fatto che il giocatore in questione deve posare le sue carte a faccia in su sul tavolo e continuare a giocare con le carte a faccia in su. Se il giocatore prende ancora tutte e 5 le prese in una partita, gli viene assegnato solo 1 punto invece di 2. Se invece prende tutte e 5 le prese in una partita, gli viene assegnato solo 1 punto. Se prende 3 prese, il suo avversario riceve un punto in più.

Consigli:
- Scambiate solo se avete carte molto sfavorevoli e potete migliorare solo scambiando.
- Se dovete scambiare, tenete solo le carte di briscola e i re, scartate tutte le altre carte.
- Giocate subito le briscole.
- Nonostante il vantaggio, non è sempre consigliabile annunciare il re di briscola prima della prima giocata, perché in questo modo l'avversario può conoscere le vostre carte.
- Se avete tre briscole, giocate prima la carta più bassa per trarre in inganno l'avversario.

104. Häufeln

Un puro gioco d'azzardo.

Giocatori: due o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
Ogni giocatore cerca di vincere il maggior numero possibile di unità di conteggio attraverso abili scommesse.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Innanzitutto, le unità di conteggio vengono divise equamente tra tutti i giocatori. Poi si sceglie il primo banchiere, tirando a sorte. Il banchiere mescola le carte e le fa prendere al giocatore seduto alla sua destra tante volte da avere sul tavolo una pila di carte per ogni giocatore. A questo punto ognuno ne sceglie una e la tira verso di sé senza guardare la carta inferiore. Il banchiere prende il pacchetto rimanente. Ogni giocatore piazza la puntata sul proprio mazzo di carte o accanto ad esso, che può essere di qualsiasi importo, ma può essere limitata dal banchiere. Il banchiere non è tenuto a piazzare una puntata. Dopo che tutte le puntate sono state piazzate, il banchiere gira il suo mazzo di carte, seguito dal giocatore seduto alla sua sinistra. Se la carta inferiore del giocatore è più bassa di quella del banchiere, quest'ultimo vince la puntata del giocatore. Se è più alto, il banco paga un premio pari alla puntata. Se i valori delle carte sono uguali, nessuno dei due giocatori vince. Il giocatore successivo gira le sue carte e confronta la carta inferiore con la carta scoperta del banchiere. Le scommesse vengono regolate allo stesso modo con i giocatori rimanenti. Il banchiere di solito tiene il banco per 5 partite, ma può tenerlo più a lungo se annuncia in anticipo questo round di una partita.

105. Cinquantuno

Divertente catena matematica con le carte.

Giocatori: da due a quattro
Materiale: mazzo di carte da gioco, unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
Il valore totale delle carte nel mazzo degli scarti non deve superare i 51 punti. Chi supera questo valore totale quando scarta perde.

In questo gioco, le carte hanno i seguenti valori di punto:

asso = 11	dieci = –1
re = 4	nove = 0
regina = 3	otto = 8
fante = 2	sette = 1

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

Per prima cosa, le unità di conteggio vengono distribuite uniformemente a tutti i giocatori. Ogni giocatore riceve quindi 5 carte. Le carte rimanenti sono impilate a faccia in su al centro del tavolo. Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere. Prende una carta e la mette a faccia in su, insieme a qualsiasi altra carta della sua mano, accanto al mazzo di carte al centro del tavolo. Annuncia ad alta voce il valore di questa carta. Il giocatore successivo prende un'altra carta dal mazzo a faccia in giù, la scarta o una delle carte che ha in mano, aggiunge il valore di questa carta a quello delle carte scartate in precedenza e annuncia il totale ad alta voce. Si continua a turno fino a quando il valore totale del mazzo si avvicina a 51. Una volta esaurito il talon (il mazzo di carte nascosto), il gioco continua con le carte in mano. Ogni giocatore di turno deve scartare.

Fine del gioco:
Chi raggiunge o supera il numero 51 ha perso. Deve pagare a ogni altro giocatore un numero di unità di conteggio stabilito all'inizio. Per determinare il vincitore finale si gioca un numero predeterminato di turni.

Un consiglio:
I giocatori intelligenti scartano prima i valori alti e tengono i dieci (1 punto in meno) e i nove (0 punti) fino all'ultimo.

106. Mogeln (Imbrogli)

L'unico gioco in cui non è necessario essere onesti.

Giocatori: due o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
L'obiettivo è scartare tutte le carte il più velocemente possibile, ma è consentito barare. Dovete solo assicurarvi di non essere scoperti!

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Innanzitutto, le unità di conteggio disponibili vengono distribuite ai giocatori in modo che tutti ne abbiano lo stesso numero. A questo punto tutte le 32 carte vengono mescolate e distribuite ai giocatori individualmente e a faccia in giù. Se rimangono alcune carte che non sono sufficienti per tutti, le altre vengono messe da parte a faccia in giù. Nessuno può guardare queste carte. Una volta che tutti hanno raccolto le carte e le hanno ordinate per colore, inizia l'imbroglio: Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia lo scarto. Mette una carta della sua mano sul tavolo, a faccia in su, in modo che nessuno possa vederne il colore. Contemporaneamente, nomina uno dei quattro colori (quadri, cuori, picche o fiori). Ora è il turno del giocatore successivo. Ha due opzioni per giocare:
1. „crede" al giocatore di fronte a lui che la sua carta scartata sia effettivamente del colore che quest'ultimo ha annunciato ad alta voce. In questo caso, mette lui stesso una carta in cima e ripete il colore della carta che ha di fronte. Non importa se la carta messa a faccia in giù corrisponde effettivamente al colore annunciato. Può essere qualsiasi carta! Ora è il turno del giocatore successivo, che o crede al giocatore di fronte a lui e „tiene" il colore e - senza guardare - mette giù un'altra carta „presumibilmente" dello stesso colore o sceglie l'altra opzione.

2. non „crede" che la carta che ha davanti sia del colore che ha detto. Ferma il gioco gridando: „Hai imbrogliato!". Poi gira la carta scartata dal giocatore di fronte a lui. Se il colore non corrisponde a quello annunciato, il giocatore davanti a lui deve prendere tutte le carte che ha scartato perché ha imbrogliato. Quindi inizia immediatamente un nuovo round di gioco, nominando uno qualsiasi dei quattro colori e scartando una carta. Tuttavia, se il colore corrisponde a quello annunciato, il giocatore „incredulo" deve prendere tutte le carte scartate e iniziare il turno successivo di barare. Il primo giocatore a scartare le proprie carte è il vincitore della partita. Riceve dagli altri giocatori tante unità di conteggio quante carte hanno ancora in mano.

Fine del gioco:
Si gioca un numero di partite precedentemente concordato. Chi ha il maggior numero di unità di conteggio alla fine è il vincitore assoluto. Se un giocatore esaurisce le unità di conteggio, viene eliminato.

107. Schlafmütze (Dormigliona)

In questo caso è necessario reagire rapidamente.

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
Ogni giocatore cerca di ottenere un quartetto di quattro carte identiche (per esempio 4 re) nel minor tempo possibile.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Per prima cosa, dal mazzo di 32 carte da gioco vengono selezionati tanti quartetti quanti sono i giocatori. Per esempio, se si gioca con tre giocatori, sono necessari solo 3 quartetti - circa 4 re, 4 regine e 4 fanti. Quattro

giocatori hanno bisogno di 4 quartetti e così via. Le carte non necessarie vengono messe da parte e i quartetti vengono mescolati accuratamente. Ora ogni giocatore riceve 4 carte, che vengono distribuite a faccia in giù una alla volta. Le unità di conteggio sono disposte al centro del tavolo, una in meno rispetto al numero di giocatori. Ogni giocatore deve innanzitutto stabilire se ha già ricevuto due o anche tre carte dello stesso valore. Poi deve decidere quale carta scartare per prima. Poiché tutti i giocatori devono scartare una carta allo stesso tempo, un giocatore dà il comando. Dice: "Saltate tutti!". Tutti devono immediatamente spostare la propria carta a faccia in giù verso il vicino di destra. È importante che tutti spingano la propria "carta da scartare" solo verso destra. Segue ora il comando: "Tutti in piedi!". Ognuno prende ora la carta che gli è stata spinta. Se siete fortunati, la carta che raccogliete corrisponderà al quartetto che avete raccolto. In caso contrario, è possibile scartarla al comando successivo, che dovrebbe seguire rapidamente. Questo scambio di carte continua finché un giocatore non ha in mano un quartetto completo. A questo punto, prende un'unità di conteggio dal centro del tavolo. Immediatamente, tutti gli altri giocatori possono prendere un'unità di conteggio ciascuno - ma il più rapidamente possibile, perché non rimane nulla per l'ultimo giocatore. Chi non ha preso una tessera deve indossare il berretto del sonno. Inizia una nuova partita. Chi ottiene il berretto da notte per due volte di seguito deve rimettere un'unità di conteggio nel pott. Il gioco continua finché non ci sono più unità di conteggio nel piatto.

108. Alle Acht (Tutti gli otto)

È tutta una questione di colore giusto!

Giocatori: tre o quattro
Materiale: mazzo di carte da gioco e lo stesso numero di unità di conteggio per ogni giocatore (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.).

Scopo del gioco:
Ogni giocatore cerca di ottenere tutte le 8 carte di un colore nel minor tempo possibile.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
In primo luogo, le unità di conteggio disponibili vengono distribuite a tutti i giocatori, in modo che tutti abbiano lo stesso numero di unità di conteggio. Quindi le 32 carte vengono distribuite individualmente e a faccia in giù ai 4 giocatori, in modo che alla fine ognuno abbia 8 carte in mano. Se ci sono solo tre giocatori, le 8 carte del colore picche devono essere rimosse prima di mescolare e distribuire. Quando tutti hanno ricevuto le loro 8 carte, le raccolgono e determinano il colore di cui hanno ricevuto il maggior numero di carte. Scarta le carte di questo colore per conservarle e raccoglierne altre durante il gioco. Le altre carte vengono messe a faccia in giù sul tavolo di fronte a sé come "cumulo di rifiuti". Nessun giocatore può sapere quali carte si trovano nel "cumulo di rifiuti" degli altri giocatori.
Il giocatore seduto alla sinistra del mazziere può iniziare il gioco. Egli spinge una carta qualsiasi verso il suo vicino. La carta che un giocatore spinge a faccia in giù dal suo "cumulo di rifiuti" può essere completamente casuale. Il gioco continua a turno finché un giocatore non ha raccolto tutte le 8 carte di un colore. Subito grida: "Tutti gli otto!" e mette le sue carte a faccia in su sul tavolo per dimostrarlo. Ha vinto e riceve dagli altri giocatori tante unità di conteggio quante sono le carte individuali di ogni giocatore che non corrispondono al colore della sua collezione.

Fine del gioco:
Si gioca un numero di partite precedentemente concordato. Il giocatore con il maggior numero di unità di conteggio è il vincitore assoluto. Se un giocatore esaurisce le unità di conteggio, viene eliminato.

109. Spitz paß auf! (Attenzione, Spitz!)

Chi reagisce più velocemente?

Giocatori: due, quattro o sei
Materiale: mazzo di carte da gioco, unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
Vinci il maggior numero di carte reagendo rapidamente!

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Per prima cosa, le unità di conteggio vengono divise equamente tra i giocatori. Le carte vengono mescolate e distribuite individualmente. Ogni giocatore mette le proprie carte a faccia in giù sul tavolo di fronte a sé. Tutti girano la carta più alta nello stesso momento in cui il mazziere chiama: "Attenzione, Spitz!". Allo stesso tempo, tutti devono tenere traccia delle carte girate. Se un altro giocatore ha girato una carta dello stesso rango, il giocatore che lo scopre per primo deve metterci sopra la mano e prendere questa carta. Le carte vincenti vengono tenute separate dalle carte da gioco. Le carte scoperte vengono girate di nuovo, il capogioco chiama di nuovo: "Attenzione, Spitz!", la carta successiva viene girata e così via, finché alla fine non ci sono più carte dello stesso rango. Questo conclude la prima partita. Vince il giocatore che ha ricevuto più carte. Questo giocatore riceve dagli altri giocatori unità di conteggio pari al valore delle carte a faccia in giù rimaste.

I valori delle carte:

asso = 11	dieci = 10
re = 4	nove = 9
regina = 3	otto = 8
fate = 2	sette = 7

Fine del gioco:
Dopo un numero di round precedentemente concordato, viene determinato il vincitore assoluto in base al numero totale di round.

110. Bettelmann

È tutta una questione di fortuna!

Giocatori: due
Materiale: carte da gioco

Scopo del gioco:
L'obiettivo è utilizzare le proprie carte per catturare quelle dell'avversario, in modo da ottenere gradualmente il possesso di tutte le carte.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Le 32 carte vengono mescolate bene e distribuite singolarmente. A ciascuno dei due giocatori vengono distribuite 16 carte, che devono rimanere a faccia in giù. Ognuno dispone le proprie carte in un pacchetto ordinatamente impilato davanti a sé sul tavolo, sempre a faccia in su. Ora ogni giocatore gira la carta più alta del suo mazzo e la mette al centro del tavolo. La carta più alta prende il gioco.

La classifica delle carte:
Asso (carta più alta) - re - regina - fante - dieci - nove - otto - sette.

I colori non vengono presi in considerazione. Entrambe le carte appartengono ora al giocatore che ha giocato la carta più alta. Le carte vengono rimesse a faccia in giù sotto il mazzo. Poi ognuno gira la carta successiva nel proprio mazzo e si determina a chi appartiene questa carta. Se vengono scoperte due carte dello stesso valore (per esempio due regine), tutti girano un'altra carta. Chi ha la carta più alta possiede ora tutte e 4 le carte. Una volta giocate le prime 16 carte, ognuno continua con le carte del proprio mazzo.

Fine del gioco:
Chi ha tutte le 32 carte in suo possesso è il vincitore del gioco. Il suo avversario è il "Bettelmann" e ha perso.

111. Corsa a ostacoli

Chi raggiunge per primo il traguardo?

Giocatori: almeno tre
Materiale: mazzo di carte da gioco, unità di conteggio (p.es. centesimi, fiammiferi, gettoni, ecc.)

Scopo del gioco:
L'obiettivo è quello di posizionare le carte in qualsiasi ordine, ma di superare alcuni ostacoli e di arrivare per primi al traguardo.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Le carte vengono mescolate e distribuite uniformemente a tutti. Le carte rimanenti vengono messe a faccia in su al centro del tavolo, il mazziere deve sommare i loro valori e annunciarli ad alta voce.

Le carte hanno i seguenti valori in punti:

asso = 1	dieci = 10
re = 4	nove = 9
regina = +3 o –3	otto = 8
fante = 2	sette = 7

Le regine svolgono il ruolo di "jolly" nel percorso a ostacoli. Possono essere utilizzati per aumentare o diminuire di tre punti la somma totale delle carte scoperte sul tavolo, a seconda di quale sia più vantaggioso per il giocatore. Le altre carte possono solo aumentare il totale. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia mettendo una carta a faccia in su e annunciandone il valore. Se ci sono già carte sul tavolo, aggiunge semplicemente il valore della sua carta. A turno, ogni giocatore aggiunge una carta e totalizza i punti. Ma ci sono sette ostacoli che devono essere superati con il minor numero possibile di errori o addirittura con una vittoria: 55, 66, 77, 88, 99, 100 e 111. Chi colpisce esattamente uno di questi numeri con una carta viene ricompensato con un'unità di conteggio da ogni altro giocatore. Tuttavia, se un giocatore è il primo a superare uno di questi ostacoli, deve dare 2 unità di conteggio a ogni altro giocatore. Il primo giocatore che supera i 120 punti riceve 2 unità di conteggio da ogni giocatore. Il gioco è particolarmente complicato con i 99 e 100.

Esempio: Il totale dei punti è salito a 98. Il giocatore di turno deve piazzare un asso per arrivare a 99. Se ha solo un Fante, arriva a 100. Deve pagare un'unità di conteggio per aver superato il 99 e per aver raggiunto esattamente il 100. Se ha solo un Fante, raggiunge 100. Dovrebbe pagare un'unità di conteggio per aver superato i 99 punti e una per aver raggiunto esattamente i 100 punti. Tuttavia, se deve giocare una carta più alta, paga due unità di conteggio a ogni altro giocatore per aver superato entrambi gli ostacoli. L'unica cosa che potrebbe salvarlo in questo caso è una regina, che può far scendere il punteggio totale a 95 se vengono detratti 3 punti.

Fine del gioco:
Il vincitore della corsa a ostacoli è il primo giocatore che raggiunge o supera l'obiettivo finale di 120 punti.

---

112. Skat

Giocatori: tre
Materiale: 32 carte da gioco

Valori delle carte:
I valori delle carte in ciascun colore sono:

asso = 11	fante = 2
dieci = 10	nove = 0
re = 4	otto = 0
regina = 3	sette = 0

I quattro fanti sono sempre briscole, tranne nelle partite a zero. Lo skat si gioca in tre. Un singolo giocatore ha due avversari. Se ci sono 4 giocatori, il mazziere deve rimanere fuori. Tuttavia, partecipa alla vincita o perdita.

Scopo del gioco: Un giocatore deve avere 61 punti nelle sue prese, quindi è il vincitore. Eccezione: giochi null.

Il gioco:
1. La distribuzione: Il giocatore che estrae la carta più alta è il mazziere, detto "chiamante". Egli mescola, lascia che il suo vicino di destra, detto "mano centrale", raccolga le carte e pone la parte inferiore del mazzo su quella che è stata raccolta. Il mazziere distribuisce quindi 3 carte a ciascun giocatore in senso antiorario. Le 2 carte successive vengono messe a faccia in giù sul tavolo. Questo è lo "Skat". Poi a ogni giocatore vengono distribuite 4 carte e infine 3 carte. Ogni giocatore ha un totale di 10 carte. Nel gioco successivo, il vicino di sinistra di chiamante, chiamato il „dritto", diventa il mazziere. I giocatori mettono insieme le loro carte in base al colore e al valore e determinano il valore della loro mano.

2. La licitazione: Durante la licitazione, si determina quale sia il gioco che viene svolto e chi ha la mano con il valore di gioco più alto. Questo giocatore è il solista e forma un partito contro gli altri due partecipanti. Gli avversari non possono comunicare tra loro né mostrare le carte. Durante la licitazione si deve tenere conto del valore di gioco delle carte, che dipende da tre punti:

A. Dal valore di base:

Fiori= 12	Cuori = 10
Picche = 11	Quadri = 9
Grand (briscola lunga)	= 24
Grand ouvert	= 36

I giochi null hanno valori di gioco fissi:

Null	= 23
Null Hand	= 35
Null ouvert	= 46
Null ouvert Hand	= 59

A. La disponibilità o meno dei quattro fanti:
È possibile ottenere una spinta dalle carte del colore che è stato dichiarato il seme di briscola. I 4 fanti e le 7 carte del seme formano un totale di 11 briscole.

B. Calcolo secondo livelli:
Esempio:
Se un giocatore ha in mano tutti e 4 i fanti, le briscole più alte, si dice che sta giocando "con i quattro"; se non ne ha, sta giocando "senza i quattro". Se ha i fanti più alti (= fanti di fiori e picche), gioca "con due", ma se ha i fanti di cuori e quadri, gioca "senza due". La designazione "con" o "senza" è di pari importanza per il calcolo del valore di gioco.
Esempio:
Con quattro, giocato 5, senza quattro, giocate 5.
Con tre, giocato 4, senza tre, giocato 4.
Con due, giocato 3, senza due, giocato 3.
Con uno, giocato 2, senza uno, giocato 2.

Il numero di briscole è aumentato di un punto durante la licitazione, indipendentemente dal fatto che siano disponibili o meno in una mano. Questo numero viene moltiplicato per il valore di base della carta sollevata a briscola.

In caso di fiori:
"Con due, giocato 3" = 3 x 12 = valore di gioco 36 con picche come colore di briscola:
"Con due, giocato 3" = 3 x 11 = valore di gioco 33 con cuori = 30, con quadri = 27
La licitazione inizia sempre con il valore di gioco più basso: "Con o senza uno, giocato 2 x quadri (9) = 18".
Ciò significa che l'avversario non è esattamente informato sulla forza effettiva della mano.

Consiglio:
- Se avete carte migliori, potete fare una licitazione più alta.

- Tuttavia, anche con una mano favorevole, è consigliabile iniziare con 18 - per non esagerare con le offerte - per vedere cosa rischia l'avversario. Solo allora dovrete procedere lentamente con la licitazione.

Il primo giocatore dopo il mazziere viene licitato dal secondo fino a quando quest'ultimo "passa". Il mazziere punta quindi il giocatore che è rimasto dalla licitazione. Ogni giocatore può essere superato da un'offerta più alta. In caso di due partite uguali, il primo offerente ha il diritto di prelazione. Il giocatore che annuncia una partita con il conteggio più alto diventa il solista. Dichiara se vuole giocare un gioco di mano o gioco di un'occhiata.

Giochi di mano:
Il solista non prende lo skat, gioca solo "dalla sua mano", ma aggiunge alla fine il valore dello skat al suo gioco.

Sono previsti i seguenti 7 livelli di vincite:
1. partita fuori mano
2. partita semplicemente vinta (o persa)
3. partita vinta (o persa) con Schneider
4. partita con Schneider annunciata, vinta (o persa)
5. partita vinta (o persa) con il nero / Schwarz
6. partita con il Schwarz/ nero annunciata, vinta (o persa)
7. partita aperta vinta (o persa)

L'annuncio di Schneider e Schwarz è possibile solo nelle partite di mano. L'annuncio deve essere fatto prima dell'inizio della partita. Uno "Schneider" è un giocatore che ha solo 30 o meno punti nelle sue prese. È "fuori gioco" se ha più di 30 punti. Un partito è "Schwarz" se non prende una sola presa.Se il solista non prende una presa, la scartina non conta. Il calcolo si basa sempre sul livello di vincita effettivamente raggiunto, non su quello annunciato. L'annuncio di "Schneider" e "Schwarz" viene preso in considerazione solo se è stato fatto prima dell'inizio della partita.

Gioco di un'occhiata:
Il solista prende lo Skat e scarta due carte qualsiasi dalla sua mano.

Ci sono 3 livelli di vincite:
1. partita semplicemente vinta (o persa)
2. partita vinta (o persa) con Schneider
3. partita vinta (o persa) con il Schwarz / nero. La partita è vinta facilmente se il solista ha totalizzato 61 punti o più.

Oltre al gioco della mano e di un'occhiata esistono altri tre modi di giocare: Gioco a colori – Gioco grand - Gioco null.

Gioco a colori:
Questo è il gioco normale. I 4 fanti sono le briscole più alte, più il seme di briscola determinato dal solista. Tutte le carte del seme di briscola sono briscole. Se il solista ha 61 punti, è il vincitore.

Gioco grand:
Solo i 4 fanti contano come briscola. Tutte le altre carte hanno la normale classifica.

Il valore di base di un grand ouvert	= 36
Il valore di base di un grand	= 24
Il valore di base dei fiori	= 12
Il valore base di picche	= 11
Il valore base di cuori	= 10
Il valore base dei quadri	= 9

Gioco null:

I valori di base non contano, contano solo le prese. Il solista può non vincere una presa se vuole vincere. Classifica delle carte: asso, re, regina, fante, dieci, nove, otto, sette. Punteggio:

	Gioco sguardo	Gioco a mano
Gioco semplice	1	2
Schneider	2	3
Schneider ann.	–	4
Schwarz	3	5
Schwarz ann.	–	6
ouvert	–	7

Punti a valore:

Null = 23	Null ouvert = 46
Null Hand = 35	Null ouvert Hand = 59

(ouvert = francese "aperto"; Hand = tedesco "mano")

C'è un vincolo di colore. Se non si può condurre, si gioca una carta qualsiasi o una briscola. Se uno gioca briscola, si deve giocare briscola. Altrimenti non c'è alcun obbligo di briscola. Il solista somma i valori delle prese vinte alla fine. Deve avere almeno 61 punti. Se ha più di 90 punti, gli avversari sono "Schneider". Se il solista ha annunciato "Schneider", deve anch'egli raggiungere 90 punti se vuole vincere. Lo stesso vale per il "Schwarz" (nero). Il valore annunciato deve essere raggiunto in ogni caso. Nelle partite aperte (Grand ouvert, Null ouvert e le partite di mano a seme aperto), il solista deve posare le sue 10 carte prima che il secondo giocatore abbia giocato la prima mano. Nei giochi grand ouvert e in tutti i giochi di mano, il solista deve prendere tutte le 10 prese. Quando è stato deciso quale gioco sarà giocato, il secondo giocatore gioca una carta qualsiasi. Gli altri servono. Esiste un vincolo di colore. La presa viene effettuata dal giocatore che ha giocato la carta con il valore di seme o di briscola più alto. Egli pone la presa a faccia in giù sul tavolo di fronte a sé e conduce alla presa successiva. Dopo 10 partite, il solista deve stabilire se ha raggiunto il numero di punti annunciato.

Consigli:
- Contare le proprie prese e quelle degli avversari.
- Il dichiarante indebolisce i suoi avversari giocando a briscola il più spesso possibile e richiedendo la briscola ai suoi avversari.
- I dieci e le carte più basse di un seme, che sono poche, sono carte con le quali non si può fare quasi nessuna presa.
- Dovrebbero essere scambiate con lo Skat.
- Nelle grandi partite, è consigliabile tenere le briscole in mano per molto tempo.

Regole di base:
1. Le carte devono essere distribuite in modo che non possano essere viste da nessuno.
2. Le carte degli altri giocatori non possono essere visionate; i giocatori di un gruppo non possono comunicare tra loro con parole o espressioni facciali durante il gioco.
3. Le prese prese non possono essere viste e ricontate durante il gioco.
4. Le carte devono essere ricontate immediatamente. I reclami successivi non saranno presi in considerazione.
5. Una carta giocata non può essere ripresa.
6. Se lo Skat viene rivelato da un giocatore, la partita è persa per il suo partito.
7. Le dichiarazioni fatte al momento della dichiarazione e del passaggio non possono essere revocate.

Vincitore: Il singolo vince se raggiunge almeno 61 punti. Eccezione: giochi null.

Punteggio: Uno dei giocatori è responsabile dell'annotazione dei punti vincenti e perdenti. Ogni partita viene registrata con il valore finale, anche se non corrisponde al valore calcolato. I punti vengono continuamente aggiunti o sottratti. Se una partita viene vinta, il numero di punti viene aggiunto al numero precedente; se una partita viene persa, viene sottratto dal numero precedente o inserito come valore negativo all'inizio. Ciò che è importante per il singolo giocatore non è il numero di prese segnate, ma il punteggio di gioco calcolato con le partite annunciate e non annunciate e gli incrementi (giochi di mano, Schneider, Schwarz, ecc.). I giochi di mano persi vengono conteggiati come un singolo valore negativo, mentre i giochi di un'occhiata persi vengono conteggiati come un doppio valore negativo. Alla fine del gioco, vengono calcolati i numeri finali per ogni giocatore. Ogni numero finale viene moltiplicato per il numero di giocatori (3). Questo numero viene scritto. Sotto di esso viene scritto il set di gioco. I numeri finali di base negativi vengono sottratti dai numeri finali di base positivi

dei giocatori. Il risultato è il set di gioco. Viene sottratto dal numero finale determinato in precedenza. Il risultato indica il numero in base al quale i giocatori devono prendere o pagare.

113. Deutscher Schafkopf (Tedesche teste di pecora)

Giocatori: quattro
Materiale: 32 carte
Valori delle carte:

asso = 11	dieci = 10
re = 4	nove = 0
regina = 3	otto = 0
fante = 2	sette = 0

Il dieci ha il valore di conteggio di 10, ma si classifica sotto il re e la regina nel suo rango di prese. I 4 fanti nel seme di fiori - picche - cuori - quadri sono briscole permanenti. Il seme di briscola viene ridefinito di partita in partita.

Scopo del gioco:
Se dichiarate briscola, voi e il vostro compagno dovete raggiungere almeno 61 punti.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Per ogni turno di gioco vengono estratti a sorte due partiti. Tutti i partecipanti pescano una carta dal mazzo di carte a faccia in giù. I possessori delle carte più alte giocano contro i possessori delle carte più basse. Ogni giocatore riceve 2 x 4 = 8 carte. Ogni partecipante verifica se può annunciare almeno cinque briscole in base alle carte che ha in mano. Ciò è possibile se si dispone di cinque briscole insieme ad almeno un fante e a qualsiasi seme che possa essere designato come seme di briscola, per esempio fante di picche, fante di cuori, re di quadri, regina di quadri, otto di quadri. Partendo dal dritto, i giocatori riportano a turno i numeri di briscola.

Ogni giocatore che ha almeno cinque briscole dice:
"Dichiaro cinque briscole". Il colore non viene annunciato. Chi annuncia il numero più alto di briscole determina il colore di briscola e inizia la partita. Se due giocatori annunciano lo stesso numero di briscole, il numero di briscole più alto annunciato decide la partita. Se nessuno dei quattro giocatori raggiunge le cinque carte di briscola, il possessore del fante di fiori, che è la carta di briscola più alta, determina il colore di briscola. Questo gioco è un cosiddetto "gioco forzante" e viene calcolato in modo diverso. Il possessore della carta di briscola è il primo a condurre. Esiste un vincolo di colore e di presa. Il seme deve essere giocato o atout. Se non è possibile fare né l'uno né l'altro, si può scartare a piacimento.

Punteggio:
Le prese vincenti e perdenti sono tracciate in linee su un foglio di carta. La squadra di briscola deve segnare almeno 61 punti per vincere. In questo caso, può tracciare una linea sulla testa della propria pecora. Se perde, l'altra parte ottiene due linee sulla testa della sua pecora. Se perde il gioco forzato, l'avversario può tracciare solo una linea. Se la parte che ha annunciato la briscola vince con "Schneider" (avversario con meno di 30 punti), riceve due linee; se perde "con Schneider", l'altra parte può tracciare 4 linee. Se la squadra di briscola vince con il "nero" (avversario senza presa), può disegnare una testa di pecora di nove linee; se perde con il "nero", l'altra squadra riceve una testa di pecora. Alla fine, le parti aggiungono le teste e le linee di testa di pecora che hanno iniziato. Ogni parte deve contribuire con il maggior numero possibile di teste di pecora.

Fine del gioco:
Il giocatore con il maggior numero di teste di pecora in Fine del gioco è il vincitore. Riceve la puntata totale concordata per ogni testa di pecora prima dell'inizio del gioco in centesimi o gettoni.

114. Wendischer Schafkopf (Teste di pecora ed. Venedi)

Giocatori: quattro
Materiale: 32 carte

Valori delle carte:

asso = 11	dieci = 10
re = 4	nove = 0
regina = 3	otto = 0
fante = 2	sette = 0

Briscola:
1. Le 4 regine nell'ordine fiori - picche - cuori - quadri.
2. I 4 Fanti nello stesso ordine. Tutte le carte di quadri nell'ordine di classifica: asso - dieci - re - nove - otto - sette.

Scopo del gioco:
Due giocatori che scoprono la loro unione solo nel corso della partita devono raggiungere almeno 61 punti nelle loro prese. Ci sono 14 carte di briscola che stanno sopra le 18 carte di seme. Le due briscole più alte, la regina di fiori e la regina di picche, sono chiamate i due "vecchi". I possessori dei due "vecchi" giocano in coppia contro gli altri due giocatori.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Il mazziere è determinato dal sorteggio. Chi estrae la carta più alta mescola e distribuisce. Ogni giocatore riceve 2 x 4 = 8 carte. Il giocatore a sinistra del mazziere apre il gioco. Esiste un obbligo di colore e di servizio: una carta giocata deve essere servita con lo stesso colore. Una carta di briscola giocata è giocata con una briscola qualsiasi. Il giocatore che comincia mette una carta sul tavolo. Gli altri giocatori aggiungono ciascuno una carta in ordine orario. Il giocatore che ha distribuito la carta più alta vince la presa. Il giocatore in questione può annotare il numero di punti presi. Mette le carte che ha preso a faccia in giù davanti a sé e gioca una carta per la prossima presa. Le due parti devono giocare le prime prese, poiché una regola fondamentale di questo gioco prevede che si debba "dichiarare" immediatamente quando si gioca. Questo accade, per esempio, quando il proprietario di un "vecchio" gioca una carta di briscola alta e questa viene presa dal proprietario del secondo "vecchio". Non è consentita la comunicazione attraverso espressioni facciali o parole per chiarire la collaborazione.

1. Se i due "vecchi" sono nella stessa mano dopo la distribuzione delle carte, il proprietario ha due opzioni:
2. 1. Cerca il proprietario del secondo "vecchio", cioè il suo stesso compagno. Questo avviene come segue: esamina le sue carte e dichiara, per esempio, "L'asso di picche va con me" o "Prendo l'asso di fiori". Ciò significa che:
Il possessore della carta chiamata deve essere il suo compagno. Il compagno deve giocare la carta desiderata il più rapidamente possibile e la collaborazione è sigillata. Tuttavia, può anche dire: "La prima presa straniera va a". In questo caso, il giocatore che vince la prima presa diventa il collaboratore.

2. Il possessore dei due "vecchi" gioca un solo contro gli altri giocatori e rinuncia a un'associazione.

Consiglio:
- Se possibile, memorizzare le proprie carte e quelle scartate dall'avversario, che permettono di trarre conclusioni sulle carte in mano all'avversario.
- Contate esattamente le vostre prese e quelle dell'avversario.

Ci sono tre diversi giochi solo:
1. Solo silenzioso
2. Solo per scelta
3. Solo obbligato

Un giocatore solitario deve ottenere almeno 61 punti. Se i tre avversari hanno un totale di 60 punti, il giocatore solitario perde. Il solitario non viene annunciato. Il vincitore solitario riceve 10 centesimi da ogni avversario. Il perdente solitario deve pagare il doppio a ogni partecipante.

1. Solo silenzioso: Il giocatore con due "vecchi" gioca senza partner, ma lascia gli avversari all'oscuro il più a lungo possibile del fatto che sta giocando da solo. L'incertezza provoca disordini tra gli avversari. Pertanto, egli tratterrà i "vecchi" il più a lungo possibile. Anche in un solo silenzioso il seme di quadri è di briscola.

2. Solo per scelta: Il giocatore solitario non deve necessariamente possedere i due "vecchi". Tuttavia, deve essere convinto di poter vincere la partita contro i tre avversari. Innanzitutto, cercherà di prendere le briscole dall'avversario.

3. Solo obbligato: Si gioca allo stesso modo del solo per scelta. La differenza è che questo solo deve essere giocato anche se il partecipante non ha carte buone. All'inizio della partita i giocatori concordano che ognuno deve giocare un certo numero di soli entro un certo tempo. Se un giocatore ha carte molto brutte, può ritardare un po' il gioco da solo, ma non troppo a lungo. Anche se ha carte molto brutte, può essere costretto a giocare un solo dai suoi compagni di gioco.

Consigli:

- Dovete sempre assicurarvi che voi e il vostro partner vinciate il maggior numero possibile di prese.
- Se avete un asso come unica carta di questo seme in mano, è meglio aspettare di essere sicuri che l'avversario non abbia più carte di briscola prima di giocare.
- Tenete sotto controllo quante briscole sono già state giocate e quali assi sono ancora in gioco.

Punteggio:

Prima del gioco, ogni partecipante versa un importo concordato (10 centesimi) o dei gettoni nella cassa. Le vincite vengono pagate immediatamente. Il gioco continua finché la cassa non è vuota.

Fine del gioco:

Chi ha totalizzato almeno 61 punti nelle sue prese è il vincitore. La partita doppia viene pagata se i perdenti sono "Schneider", cioè se hanno totalizzato meno di 30 punti. Le vincite nelle partite in solitario non vengono pagate dalla borsa comune, ma dalla tasca di ogni singolo giocatore. Ai „Schneider" solitari viene addebitato il doppio dell'importo, ai neri solitari il triplo. Il vincitore in solitario riceve 30 centesimi per giocatore per "Schneider" e deve pagare 30 centesimi a ogni avversario se perde "in Schneider". Una partita in solitario deve quindi essere considerata con attenzione.

115. Wendischer Schafkopf zu zweit (Teste di pecora ed. Venedi in due)

Giocatori: due
Materiale: 32 carte da gioco

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:

A ogni giocatore vengono distribuite 2 x 4 = 8 carte. Le carte sono disposte sul tavolo di fronte al giocatore in due file di quattro carte ciascuna, senza essere viste. Una seconda volta vengono distribuite 2 x 4 = 8 carte. Queste vengono poste a faccia in su e una per una sopra le carte a faccia in giù. All'inizio della partita, ci sono otto carte a faccia in su su due file di fronte a ciascun giocatore, sopra le carte a faccia in giù. Il gioco si svolge quindi con le carte a faccia in su. Le carte coperte entrano in gioco quando viene giocata la rispettiva carta a faccia in su. Questo è l'unico momento di sorpresa del gioco. Il gioco si svolge secondo le regole delle teste di pecora Venedi, le briscole sono le 4 regine e i 4 fanti nel seguente ordine:
Fiori - Picche - Cuori - Quadri, oltre a tutte le quadri.
Il seme deve essere sempre giocato. Se ciò non è possibile, si può giocare la briscola o scartare un altro seme.

Punteggio:

Si gioca dalla cassa comune. Prima dell'inizio della partita, tutti versano la scommessa concordata in gettoni o centesimi. Il denaro viene versato immediatamente. Se la cassa è vuota, inizia una nuova partita. Le partite solo vengono pagate dalla cassa del giocatore. "Schneider" paga il doppio, 'Schwarz' paga il triplo.

116. Solitario N° 8

Giocatori: uno
Materiale: 32 carte da gioco

Sono necessarie 32 carte. Si formano otto mazzi da 4 carte. Si gira la carta superiore di ogni mazzo. Se tra le 8 carte ci sono due carte di uguale valore (per esempio regine), queste vengono scartate e le carte sottostanti vengono girate. Il Solitario ha successo quando tutte le carte possono essere scartate.

117. Skat "Camerun"

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Per prima cosa, viene effettuato un sorteggio per determinare quale giocatore è il banchiere. Ogni giocatore riceve 3 carte e le mette a faccia in su davanti a sé. A questo punto il banchiere inizia a girare le carte nel talon una dopo l'altra. Se un giocatore ha lo stesso valore della carta rivelata, paga al banchiere un valore concordato; se deve pagare una seconda volta, paga il doppio e il triplo la terza volta. Se è stato pagato un tasso triplo, il gioco si inverte: Ora il banchiere deve ripagare la puntata ogni volta, il doppio la prima volta, il triplo la seconda e il quadruplo. Da quel momento in poi, tocca ai giocatori pagare di nuovo. Il gioco si conclude quando tutte le carte sono state girate e il giocatore successivo prende il controllo del banco.

118. Dreiblatt (Trefoglie)

Giocatori: da due a cinque
Materiale: mazzo di carte da gioco

Ciascun giocatore riceve tre carte e deve pagare una scommessa, che deve essere divisibile per tre. La carta più alta del talon viene girata e determina il seme di briscola. In base alla sua mano, il giocatore può ripiegare o continuare a giocare e scambiare le carte dal talon. Dopo lo scambio, le carte vengono giocate e il colore deve essere giocato. Se non si può giocare un colore, si deve briscola, altrimenti si scarta. Per ogni presa, il giocatore riceve. Il giocatore riceve un terzo del piatto per ogni presa; se non ha preso una presa, paga 3 unità.

119. Dreiblatt mit Schieben (Trefoglie con scambi)

Giocatori: da due a cinque
Materiale: 32 carte da gioco

Per aumentare le scommesse nel gioco "Trefoglie" si può fare il seguente accordo: Se uno dei giocatori decide, prima della distribuzione delle carte, di non scambiare le carte in seguito, tutti i giocatori devono pagare il doppio della scommessa. Se più giocatori decidono di non scambiare le carte contemporaneamente, la scommessa deve essere aumentata più volte.

Tanti grandi trucchi con le carte!

Gioca al mago delle carte!
Tutto ciò che serve di solito è il mazzo di carte da gioco e un po' di destrezza.

120. Come si chiama la carta?

Un grande trucco con le carte.

Giocatori: da due a cinque
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Preparazione e dimostrazione:
Si mescola un mazzo di carte da gioco e lo si mette a faccia in giù sul tavolo. Si guarda senza dare nell'occhio la carta inferiore. Ora chiedete a uno spettatore di prendere una carta qualsiasi dal mazzo, di memorizzarla e di rimetterla a faccia in giù. Si posiziona rapidamente il mazzo di carte sopra e si lascia che lo spettatore lo prenda una volta. Anche voi prendete una volta. Ora prendete il mazzo a faccia in giù, giratelo carta per carta e toccate la carta che appare dopo quella che avete memorizzato. Questo piccolo trucco funzionerà quasi sempre, a meno che le due carte non siano separate quando le prendete in mano. Ma questo accade raramente. Per aumentare l'effetto, non siate troppo sicuri, esitate di tanto in tanto quando girate le carte. E non eseguite il trucco troppo spesso!

121. Capovolto

Giocatori: da due a cinque
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Osservate le carte con immagini del vostro mazzo di carte da gioco. C'è una sottile linea nera che corre lungo tutto il perimetro, le cui distanze dal bordo della carta, a destra e a sinistra o in alto e in basso, sono molto diverse. Il seguente trucco di carte si basa su questa distanza: Disponete i fanti, le regine e i re uno accanto all'altro in modo che il bordo stretto sia sempre rivolto verso sinistra. Chiedete quindi ai vostri spettatori di girare una o più carte di 180 gradi mentre voi aspettate nella stanza accanto. Al ritorno, esamina le carte con un'espressione tesa e trova rapidamente quali carte sono state girate.

122. Il profumo che li accompagna

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco funziona solo con un assistente esperto. Chiedete agli spettatori di esaminare attentamente le carte, di scegliere una carta qualsiasi e di rimetterla nel mazzo mentre voi aspettate nella stanza accanto. È possibile che ci sia un vigoroso rimescolamento. Al ritorno esamina le carte, annusa ogni carta con attenzione e, infine, posiziona la carta corretta sul tavolo. Questo può funzionare solo se il tuo assistente ti dà un segnale inequivocabile. Poiché conosce la carta, può fare un segno quando appare (per esempio, schiarendosi la gola, battendo i piedi, toccandosi il lobo dell'orecchio), in modo che possiate determinare con sicurezza la carta corretta.

123. Sotto una coperta

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Anche per questo trucco con le carte è necessario un assistente. Si mescola una carta e si separano le carte sul tavolo. Le facce sono rivolte verso il basso. Poi copri le carte con un panno, chiedi a uno spettatore di estrarre una carta, memorizzarla e rimetterla a posto. Il proprio assistente si farà avanti e prenderà il suo posto, solo che rimetterà la carta al contrario, cioè a faccia in su. Tu ti allontani con discrezione, naturalmente.

Ora raccogli le carte sotto la coperta, riconosci la carta che hai pescato e girala di nuovo in un attimo. Davanti a tutti, ora devi sfogliare il mazzo di carte da davanti a dietro - questo aumenta la suspense - e infine mostrare la carta corretta.

124. Riunione dei tre re

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Scegli quattro re da un mazzo di carte. Un re viene posto inosservato come prima carta del mazzo. Dai gli altri tre re a uno spettatore. Raccogli il mazzo di carte in modo che i tre mazzi siano uno accanto all'altro sul tavolo. Devi solo ricordare su quale pacchetto si trova il re. Ora devi chiedere allo spettatore di mettere un re sul primo pacchetto (quello con il re). Il secondo re deve essere posizionato sotto il pacchetto centrale. Il terzo re può essere collocato nel terzo mazzo, come desiderato. Ora unisci i tre pacchetti come segue: il secondo sopra il primo pacchetto, il terzo sopra il secondo pacchetto. Ora prendi di riunire i tre re e fai mormorare incantesimi misteriosi. Allora devi prendere di nuovo le carte a ventaglio: et voilà, i tre re sono insieme. si spera che nessuno si accorga che uno di questi re non era in mano allo spettatore.

125. Magia delle carte

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Mescola bene un mazzo tutte le volte che vuoi. Quindi prendi il mazzo, memorizza la carta inferiore, porta il mazzo dietro la schiena e manipola la carta inferiore verso l'alto in modo che sia a faccia in su nella direzione opposta alle altre carte. Naturalmente questa operazione deve essere fatta velocemente e senza farsi notare. Ora si tiene il mazzo davanti alla fronte, si pensa intensamente e si nomina la carta che è a faccia in su per gli spettatori. Mentre la togli, memorizza la carta successiva, porta questa carta dietro la schiena davanti al mazzo e così via. Assicurati che gli spettatori vedano solo la carta superiore, perché le altre carte non ancora girate potrebbero tradirti. Se uno spettatore dubita delle tue capacità magiche e magari sostiene che stai barando un po' alle spalle, digli che puoi anche eseguire la magia con le carte in modo completamente aperto. Di nuovo, mescola e rimuovi le carte e tieni il mazzo con la mano sinistra in modo che la faccia sia rivolta verso gli spettatori. Tieni in mano un piccolo specchio per rivelare la carta anteriore. Naturalmente, lo specchio non deve essere visibile agli spettatori. E non fissare lo specchio ininterrottamente, è sufficiente un'occhiata veloce.

126. Streghe con le carte

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Prendi 4 carte da un mazzo di carte senza farti notare e mettile segretamente nella tasca della giacca. Fai mescolare bene le carte rimanenti e stendile a faccia in giù sul tavolo. Ora chiedi a uno spettatore di mettere in fila 5 delle carte sparse senza girarle. Tuttavia, deve guardare una di queste 5 carte e rimetterla sul tavolo. Gira in modo che non possa riconoscere quale delle 5 carte sta guardando. Poi prendi le carte insieme, prima quella di sinistra, poi quella successiva e così via. Se si confondono le carte, il trucco non funziona. Metti in tasca le 5 carte a faccia in su e tira fuori le 4 carte nascoste. Chiedi allo spettatore di mettere queste 4 carte in fila a faccia in giù, in modo che lo spazio per la carta che stava guardando rimanga libero. Se lascia libero lo spazio per la quarta carta da sinistra, per esempio, tu cerchi la carta corrispondente nella tua tasca, la estrai e la metti nello spazio libero. Se ora lo spettatore gira questa carta, si accorgerà che in realtà è la carta che stava guardando.

127. Indovinate le coppie

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Prendi 20 carte qualsiasi, mescolale e mettile a coppie a faccia in su sul tavolo. Ora ogni spettatore può memorizzare una coppia di carte. Raccogli di nuovo le carte, ma fai in modo che le coppie non vengano separate. Affinché il trucco abbia successo, è necessario avere in testa il seguente incantesimo:

M U T U S
D E D I T
N O M E N
C O C I S

Hai già notato che ogni lettera dell'incantesimo appare due volte. Qui sta il segreto di questo trucco con le carte. Quindi collochi le prime due carte al posto della M, le due successive al posto della U e così via fino a quando tutte le 20 carte sono disposte a coppie. Ora chiedi ai tuoi spettatori, a turno, in quale fila o file si trovano le due carte memorizzate e se possono nominarle. Per esempio, se lo spettatore dice che le sue due carte si trovano nella seconda e nella terza fila, nomina le carte che sono al posto di E.

128. Quando due fanno la stessa cosa

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Prendi 4 carte da un mazzo senza che nessuno se ne accorga: una carta di fiori, una carta di picche, una carta di cuori e una carta di quadri. Il valore della carta non è importante in questo trucco, ma il seme sì. Mescola bene le ventotto carte e disponile a faccia in su, alternando i semi: una carta di fiori, una carta di picche, una carta di cuori e una carta di quadri. Su queste 4 carte si mettono altre 4 carte, questa volta iniziando con i quadri. Si continua in questo modo finché non sono state distribuite tutte le 28 carte, iniziando sempre dal colore dell'ultima carta giocata. Una volta distribuite tutte le carte, avete davanti a te 4 pile di carte. Ora metti il secondo mazzo da sinistra sopra il primo, il terzo sopra il secondo e il quarto sopra il terzo. Poi gira il mazzo e fai in modo che uno spettatore lo raccolga tutte le volte che vuoi. Riposizioni il mazzo in file da quattro - et voilà, ora ci sono carte di un colore in ogni fila. Ora chiedi a uno spettatore di disporre le carte esattamente come hai fatto tu. Aggiungi segretamente di nuovo le 4 carte che hai tolto prima. Lo spettatore dispone le carte come avete fatto voi, rimettendo insieme i singoli mucchietti come prima. Tu eviti generosamente di tagliare le carte (se vengono tagliate questa volta, il trucco non funziona!) e lasci che lo spettatore le disponga di nuovo. Anche in questo caso, in ogni fila ci saranno carte dello stesso colore. Ma prima che cada la carta 9, grida: "Sbagliato!". Questa carta sarà fuori colore. Le carte successive sono di nuovo giuste. Ma si grida "Sbagliato!" anche prima delle carte 17 e 25, segnalando una carta sbagliata. Questo perché funziona con 28 carte, ma non con 32. Il motivo è facilmente intuibile se si dispongono le 32 carte a faccia in su in file da quattro. La carta inferiore della prima fila ha lo stesso colore della carta superiore della seconda fila. La 9a carta interrompe quindi il regolare cambio di colore.

129. In un ambiente non familiare

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Un trucco con le carte che richiede una certa abilità. Prima di eseguire questo trucco, occorre dividere il mazzo di carte da gioco in due pile. Metti tutti gli otto, i dieci, i fanti e i re nella prima pila e tutti i sette, i nove, le regine e gli assi nella seconda. Davanti agli spettatori, tieni in mano entrambe le pile in modo da far sembrare che si tratti di un'unica pila. Il modo migliore per farlo è premere leggermente il mignolo tra le due pile. Poi metti rapidamente le due pile sul tavolo come se steste per prendere il volo. Ora chiedi a uno spettatore di pescare una carta da una delle due pile e di guardarla con attenzione. Mentre ciò accade, riunisci i due mazzi di carte e riprendili. Anche in questo caso, però, separa accuratamente le pile in modo che, dopo la presunta estrazione, le pile giacciano invertite sul tavolo, la pila di sinistra a destra e quella di destra a sinistra. Ora lo spettatore rimette a posto la carta estratta. Tu prendi i mazzi insieme, li guardi e capisci subito quale carta ha pescato il tuo spettatore. Questa carta si trova in una zona diversa: forse una regina nel mazzo degli otto, dei dieci, dei fanti e dei re o un dieci nel mazzo dei sette, dei nove, delle regine e degli assi.

130. I ragazzi cattivi

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Uno dei trucchi di carte più popolari, ma anche più conosciuti. Seleziona 4 jack da un mazzo di carte e li mostra agli spettatori. Prima di farlo, però, metti segretamente tre carte qualsiasi dietro il penultimo jack. Devi mostrarle rapidamente. Poi metti le 4 (in realtà 7) carte a faccia in giù sul mazzo. Ora racconta la macabra storia dei 4 fanti che si introducono di notte in un grande magazzino. Il primo fante fa da palo. Prendi la carta più alta e mettila a faccia in su sul tavolo. Continua la storia: il secondo fante scende nel seminterrato per rubare i gioielli. A questo punto si mette la carta superiore (è una carta di contrabbando) in fondo al mazzo senza mostrarla agli spettatori. Il terzo fante va al piano centrale per rubare pellicce. Metti la carta successiva al centro del mazzo. Il quarto fante entra nel piano superiore per scassinare la cassaforte. Inserisci la carta successiva nella parte superiore della pila. All'improvviso il custode dà l'allarme. I tre ragazzi corrono in strada. Si mettono le prime tre carte a faccia in su accanto al custode: tutti e quattro i fanti sono di nuovo insieme. Sicuramente ti aspetta un applauso…

131. Gli assi magici

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Preparare la mano prima del trucco: Scegli i 4 assi, mettili sul mazzo di carte e distribuisci altre 9 carte sopra gli assi. Chiedi a uno spettatore di prendere il mazzo di carte in modo da creare 4 pacchetti di 8 carte ciascuno. Si ricordi esattamente quale pacchetto contiene gli assi. Ora chiedi allo spettatore di battere su uno dei pacchetti. Dovrebbe mettere la carta superiore di questo pacchetto sotto un altro pacchetto o spostarla tra le carte di un pacchetto. Poi lo spettatore deve battere ancora e ancora finché tutti gli assi sono sui 4 pacchetti. Borbotta un incantesimo e gira le carte superiori dei 4 pacchetti: et voilà, ecco gli assi. Affinché il trucco funzioni, è necessario osservare quanto segue: Se lo spettatore tocca il pacchetto con gli assi, può mettere la carta superiore (non è ancora un asso) in uno degli altri 3 pacchetti. Se tocca un altro pacchetto, deve spingere la carta superiore sotto il pacchetto degli assi, le altre verso il basso o al centro. Se tocca una seconda volta il pacchetto dell'asso, deve mettere la carta superiore (questa volta è un asso) su uno degli altri 3 pacchetti. Questa operazione va avanti e indietro fino a quando i 4 assi sono ben distribuiti. Tuttavia, è necessario concentrarsi un po' per sapere dove si trovano gli assi. È meglio esercitarsi un paio di volte prima del trucco con le carte.

132. Quale carta manca?

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Ci sono persone che possono sfogliare due volte un mazzo di carte da gioco e dire immediatamente quale carta manca. Tu, caro mago, puoi fare lo stesso, con un po' di matematica. Affinché nessuno sospetti nulla, chiedi a diversi spettatori di mescolare bene le carte e di prenderle in mano. Poi chiedi a uno spettatore di pescare una carta dal mazzo e di metterla da parte a

faccia in giù. La prima volta che guardate le carte, calcolate il valore della carta mancante. Per farlo, basta sommare i valori delle carte in successione. Tuttavia, si conta solo la cifra dell'uno, mentre la cifra delle decine non viene presa in considerazione. Le carte hanno il seguente valore:

asso = 1 (invece di 11)	dieci = 0 (invece di 10)
re = 4	nove = 9
regina = 3	otto = 8
fante = 2	sette = 7

Per esempio, se cadono le carte nove, sette, re, fante, asso, dieci, sette, regina ecc. si conta: 9 + 7 = 6 (invece di 16) + 4 = 0 (invece di 10) + 2 = 2 + 1 = 3 + 0 = 3 + 7 = 0 (invece di 10) + 3 = 3 ecc. Aggiungere 4 al totale finale e sottrarre il risultato a 10.

Se la somma finale è 5, per esempio, si calcola:
5 + 4 = 9; 10 - 9 = 1; la carta che si sta cercando è quindi un asso.
Se il totale finale è 8, calcolate: 8 + 4 = 2
(invece di 12); 10 - 2 = 8; la carta che cercate è un otto. La seconda volta basta guardare il colore della carta che si sta cercando, per esempio quale asso o quale otto manca. Il conteggio deve essere fatto velocemente, quindi è bene fare un po' di pratica.

133. I sette misteriosi

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Con questo trucco con le carte puoi presentarti come un chiaroveggente. Chiedi a uno spettatore di scegliere una carta da un mazzo di carte, di memorizzarla e di mostrarla agli altri spettatori. Mentre questo avviene, formi 3 pacchetti e li metti uno accanto all'altro sul tavolo con il dorso rivolto verso l'alto. Il pacchetto all'estrema destra deve essere composto da 6 carte. Prendi quindi questo mazzo di 6 carte nella tua mano destra. Ora chiedi agli altri giocatori di mettere la carta che hanno pescato su uno degli altri due pacchetti. Tu metti il tuo mazzo da 6 carte sopra il mazzo corrispondente. Infine, metti questi due pacchetti sopra il terzo pacchetto. Un giocatore può ora lanciare il dado. Il numero tirato viene aggiunto al numero sul lato opposto del dado, che risulta sempre "7". Ora si contano 7 carte dal mazzo - e la 7a carta è quella che si sta cercando.

134. Riconosco la carta!

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Con questo trucco di carte puoi dimostrare agli spettatori che sei in grado di riconoscere una carta qualsiasi da un mazzo ben mescolato. Prima mescoli il mazzo di carte e lo tieni con il dorso rivolto verso l'alto nella tua mano sinistra. Poi sfogli le carte con le dita della mano destra. Mentre lo fai, chiedi a uno spettatore di fermarti con un dito durante lo sfoglio, in modo da selezionare una carta. Lo sfoglio si ferma e lo spettatore prende la carta su cui ha posato il dito. Tutti i presenti memorizzano attentamente questa carta. Mentre gli altri guardano la carta estratta, lasci che la tua mano destra, con il mazzo tagliato, penda verso il basso e pieghi leggermente le carte di questo mazzo nel mezzo. Non troppo, affinché non si noti! Ora la carta estratta viene posata sul mazzo nella tua mano sinistra, sopra cui metti il mazzo leggermente piegato. Se ora metti l'intera pila di carte sul tavolo, ci sarà un piccolo spazio. Questo è esattamente il punto in cui è necessario sollevarsi. In questo modo, il mazzo inferiore viene portato sopra, e la carta cercata ora si trova in cima. A questo punto, chiedi a uno spettatore di dire quale carta era stata memorizzata. Poi gli permetti di sollevare la carta in cima. Grande stupore e grandi applausi sono garantiti. Tutti si chiederanno come hai fatto questo trucco, ma naturalmente non lo rivelerai...

135. Il trucco con la colla

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte), Fixogum-colla

Prima di eseguire questo trucco, devi preparare una delle carte. Procurati in una cartoleria un tubetto di Fixogum o di gomma da cancellare (Rubber Cement). È una colla che può essere facilmente rimossa dalla carta dopo l'uso. Con questa colla incolli due carte esattamente una sopra l'altra – precisamente, il dorso di una carta sul lato con l'immagine dell'altra. Otterrai così una „doppia carta". Con questa carta speciale eseguirai il tuo trucco. Metti la doppia carta in cima al mazzo. Poi apri a ventaglio le carte e fai scegliere una carta a uno spettatore. Tutti i presenti devono ricordarsi la carta. Dopo di ciò, viene posizionata sopra il mazzo, cioè sopra la doppia carta. A questo punto, fai un taglio e scorri il mazzo finché non senti la carta speciale. Ora sai che la carta scelta si trova sopra la doppia carta. Con un'espressione misteriosa, presenterai quella carta...
Un consiglio: Se scorri le carte con il pollice sugli angoli, riuscirai a trovare facilmente la carta speciale.

136. Il salto delle carte

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco di carte lascerà tutti gli spettatori a bocca aperta. Per prima cosa, lascia che uno spettatore scelga una carta dal mazzo che tieni a ventaglio. Con le carte rimanenti, forma due mazzetti. Ora la carta scelta viene rimessa su uno dei due mazzetti, che poi metti sopra l'altro. A questo punto, fai un falso taglio, cioè sollevi una parte del mazzo, ma poi la rimetti al suo posto. Nessuno se ne accorgerà se in quel momento dici qualcosa. La carta scelta si trova ancora in cima al mazzo. Sotto la copertura della mano, fai scivolare questa carta circa 2 cm oltre il bordo del mazzo. Con parole misteriose, solleva il mazzo a circa mezzo metro dal tavolo e lascialo cadere chiuso verso il basso. A causa della resistenza dell'aria, l'unica carta che si solleverà sarà quella sporgente, che si girerà e cadrà con il lato illustrato rivolto verso l'alto sul tavolo. È la carta scelta, che ha appena fatto un "salto mortale" nel mazzo...

137. La trasformazione della carta

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco è molto semplice ma ha un effetto fantastico: una carta viene scelta e poi rimessa nel mazzo. Quando si controlla se è ancora la carta originale, si scopre con grande sorpresa che si è trasformata. Ecco come procedi: Prendi il mazzo di carte da Skat, lo apri a ventaglio e chiedi a uno spettatore di scegliere una carta. Spieghi che tutti devono memorizzare bene quella carta, perché presto verrà trasformata. Mentre gli spettatori osservano la carta, tu devi preparare il resto del mazzo senza farti notare: dividi il mazzo in due parti e le metti una contro l'altra, cioè con le facce delle carte rivolte verso l'interno. A questo punto, tieni il mazzo preparato di fronte allo spettatore e gli chiedi di rimettere la carta sopra. Mentre pronunci parole magiche misteriose, giri il mazzo di nascosto e lo posi sul tavolo. Quando si solleva la prima carta, non è più quella che ci si aspettava...

138. I taccheggiatori

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Con l'aiuto delle carte da gioco, puoi raccontare una divertente, piccola storia. In breve, si tratta di un detective di un grande magazzino che sorprende in flagrante tre ladri e li arresta. Tuttavia, in un momento di distrazione, i tre ladri riescono a scappare, e il detective deve catturarli di nuovo. Ecco come devi procedere: Per prima cosa, seleziona i 4 fanti (i ladri) e un re (il

detective) dal mazzo. Uno dei fanti va messo a faccia in giù sopra il resto del mazzo. I 3 re che non servono li togli dal gioco. Tieni pronti i 3 fanti e il re. Ora, dimostra la fuga dei 3 ladri, mettendo prima un fante sotto il mazzo, il secondo sopra (ora ci sono due fanti in cima!) e il terzo in mezzo al mazzo. Infine, metti il re, coperto, sopra il mazzo come il detective. Mentre fai tutto questo, racconta la storia emozionante della fuga dei tre ladri. Ora solleva la metà superiore del mazzo a sinistra e mettila sul tavolo. Quando posi poi il mazzo destro su quello sinistro, il fante in fondo si troverà sopra il re. Così, il re e i 3 fanti sono di nuovo insieme. Non ti resta che aprire a ventaglio le carte, e tutti i presenti rimarranno sorpresi nel vedere che il „detective" e i 3 „ladri" sono tornati insieme.

139. Pari o dispari?

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco, un po' di colla Fixogum

Con questo trucco puoi affermare di essere in grado di influenzare uno spettatore a fare esattamente ciò che tu vuoi. In pratica, significa che uno spettatore può dire „Pari" o „Dispari" e tu avrai sempre in mano il numero esatto di carte che ha scelto. Ecco come procedi: Prima del trucco, conta un totale di 15 carte. Incolla due di queste insieme con alcune gocce di Fixogum (un collante che non incolla in modo permanente, ma tiene le carte attaccate). Applica la parte frontale di una carta sul retro dell'altra, creando così una carta doppia. Questa carta doppia va posizionata in cima al mazzo di 15 carte. Ora chiedi a uno spettatore di scegliere tra „Pari" o „Dispari". Se sceglie un numero pari di carte, conta semplicemente le carte sul tavolo. La carta doppia verrà considerata come una sola carta. Se invece sceglie un numero dispari di carte, devi separare la carta doppia in modo discreto mentre conti. Questo è facile se hai usato Fixogum, poiché la colla ti permette di separarle senza problemi e può essere rimossa facilmente dopo l'uso.

140. La carta al posto giusto

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco ti permette di far apparire la carta scelta dagli spettatori esattamente al punto desiderato dagli stessi. Ecco come procedi: È importante che tu indossi una giacca o qualcosa di simile con una tasca abbastanza grande da poterci infilare la mano con il mazzo di carte. Ti presenti davanti agli spettatori con il mazzo in mano, avendo già memorizzato bene la carta in fondo al mazzo. Mostri quindi agli spettatori l'ultima carta, chiedendo loro di ricordarla. Poi mescoli in modo „falso" e fai un „taglio falso", cioè rimetti il mazzo tagliato esattamente al suo posto originale, mantenendo così la carta che conosci ancora in fondo al mazzo. Ora metti il mazzo di carte nella tasca. Chiedi agli spettatori di dire un numero tra 5 e 12, dicendo che estrarrai la carta scelta esattamente come la carta del numero indicato dalla tua tasca. Se, per esempio, viene detto il numero „8", estrai 7 carte una alla volta – ovviamente dall'alto del mazzo! Ma come ottava carta prendi l'ultima del mazzo. Grande stupore – perché è proprio la carta scelta...

141. Alla cieca

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco, un telo per bendare gli occhi

Il pubblico mescola le carte. Tu prendi il mazzo e guardi una carta dopo l'altra. E anche se hai gli occhi bendati, riesci a nominare le carte. Ecco come fare: Per prima cosa, fatti bendare gli occhi con un fazzoletto piegato a striscia. Assicurati che il fazzoletto si fermi con il bordo inferiore sulla punta del naso. Tra la guancia e la punta del naso si creerà un piccolo ‚spioncino'. Se alzi leggermente la testa in modo impercettibile, potrai guardare attraverso questo ‚spioncino' senza che il pubblico se ne accorga. Poi prendi il mazzo di carte mischiato dal pubblico con la mano sinistra, tenendo il braccio piegato. Il mazzo è rivolto verso il pubblico, e pieghi leggdi ermente le carte nella mano. Se lo fai con destrezza, riuscirai a vedere la carta in cima al mazzo attraverso il tuo ‚spioncino'. Ora prendi dimostrativamente una carta alla volta con la mano destra, tenendola con il braccio teso davanti ai tuoi occhi bendati e, dopo una breve esitazione, nomina la carta corrispondente. Perché puoi vedere "alla cieca"...

142. Il vento misterioso

Giocatori: tre e più
Materiale: 1 carte da gioco, 1 moneta

Con questo trucco puoi stupire i tuoi spettatori facendo qualcosa che loro non riescono a fare: scoprire una moneta coperta da una carta da gioco senza toccare la carta. Ecco come procedi: Per prima cosa, metti la moneta su una superficie liscia e la copri con la carta da gioco. Poi chiedi ai tuoi spettatori se sono in grado di scoprire la moneta senza toccare la carta. I tuoi spettatori saranno perplessi, non ci riusciranno. A questo punto, con un'aria misteriosa, soffi dal bordo della carta, da una distanza di circa 25 centimetri, leggermente inclinato. La pressione del vento sposterà la carta dalla moneta, scoprendola. Il tuo pubblico ti applaudirà sicuramente!

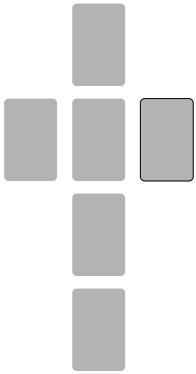
143. La moneta nel bicchiere!

Giocatori: tre e più
Materiale: 1 carta da gioco, 1 bicchiere, 1 moneta

Prendi un bicchiere, metti sopra una carta da gioco e sopra la carta una moneta. La moneta deve essere posizionata circa al centro del bicchiere. Poi chiedi a uno spettatore di avvicinarsi e gli dai il seguente compito: deve far cadere la moneta nel bicchiere, senza però inclinare o sollevare la carta. Puoi tranquillamente osservare: non ci riuscirà. A questo punto intervieni tu: riporti la carta e la moneta nella posizione iniziale, poi scatti rapidamente la carta di lato con l'indice. Per via dell'inerzia, la moneta non verrà lanciata via, ma cadrà nel bicchiere. Fai un po' di pratica con questo trucco prima di eseguirlo!

144. La croce misteriosa

Giocatori: tre e più
Materiale: 6 carte da gioco



Per prima cosa, posiziona le 6 carte da gioco come mostrato nella seguente illustrazione: Poi poni al pubblico il seguente compito: dovranno, spostando una sola carta, formare due file di quattro carte ciascuna. Puoi osservare con calma i loro tentativi, perché non riusciranno a completare il trucco. Dopo un po' di tempo, entri in scena: prendi la carta in fondo e la metti esattamente sulla carta al punto d'incrocio. In questo modo, si formano due file di quattro carte, sia in verticale che in orizzontale...

145. Il mazzo di carte legato

Giocatori: tre e più
Materiale: un pezzo di filo rosso, carte da gioco

Questo trucco dovresti eseguirlo preferibilmente in penombra, così avrà il massimo effetto. Per prima cosa, lega il filo rosso intorno al lato corto del mazzo di carte e fai un nodo sul retro del mazzo. Sulla lunghezza delle prime carte, traccia una linea rossa al centro, meglio se con un pennarello rosso lavabile. Ora mostra il „mazzo legato" ai tuoi spettatori – da una certa distanza. Tutti crederanno che il filo sia legato intorno sia al lato corto che al lato lungo. Spiega quindi ai tuoi spettatori che per te non è un problema

estrarre una o più carte dal mazzo legato, senza rimuovere il filo. Nessuno ci crederà. Con un'aria misteriosa, estrai non solo una, ma diverse carte dal mazzo legato.

146. In quale mano?

Giocatori: tre e più
Materiale: 1 carta da gioco

Con questo trucco puoi scommettere con i tuoi spettatori che, senza guardare, riuscirai a capire in quale mano un qualsiasi spettatore ha tenuto una carta da gioco.

Ecco come procedere: Ti giri di spalle e chiedi a uno spettatore di prendere una carta dal mazzo e tenerla nella mano destra o sinistra. Poi, deve alzare il braccio disteso per circa 20 secondi e fare movimenti circolari con la mano. Successivamente, chiedi allo spettatore di posare la carta sul tavolo e coprirla con entrambe le mani. Ora ti giri e osservi entrambe le mani. Senza esitazione, sarai in grado di dire in quale delle due mani ha tenuto la carta: è la mano più pallida. Il motivo? Sollevando il braccio, il sangue è defluito dalla mano e la pelle è diventata leggermente più pallida.

147. Il funambolo delle carte

Giocatori: tre e più
Materiale: 1 carta da gioco

Per prima cosa, chiedi ai tuoi spettatori se pensano che sia possibile far stare una carta in piedi sulla sua parte lunga, appoggiata verticalmente sul tavolo. La risposta sarà ovviamente „No". Poi affermi che riuscirai a compiere questo trucco. Prendi una carta e la pieghi leggermente lungo la sua lunghezza, senza fare una piega visibile. Ora puoi mettere con cautela la carta sul tavolo – ed ecco che la carta rimane in piedi sul suo bordo lungo.

148. Il trucco con il cestino

Giocatori: tre e più
Materiale: Carte da gioco e cestino

Per questo trucco ti serve un contenitore più grande, preferibilmente un cestino, e un mazzo di carte da gioco. Per prima cosa, metti il cestino sul pavimento. Poi prendi il mazzo di carte e tienilo sopra il cestino. Ora dai ai tuoi spettatori la seguente sfida: „Chi riesce, stando in piedi, a far cadere una carta dopo l'altra da circa un metro di distanza in modo che cada esattamente nel cestino?" Gli spettatori penseranno che non sia un grande trucco. Per questo motivo, chiedi a uno di loro di avvicinarsi, da una carta e chiedigli di farla cadere nel cestino. Ovviamente il pubblico terrà la carta in posizione verticale e la lascerà cadere. Il risultato lo sorprenderà: la carta cadrà sicuramente fuori dal cestino. Ora prendi la carta tu, però tienila in orizzontale, come se fosse l'ala di un aereo, e lasciala cadere. La carta scenderà lentamente in verticale e atterrerà nel cestino.Un trucco davvero sorprendente...

149. Il dito magico

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Affermi di essere in grado di nominare qualsiasi carta estratta dal mazzo senza nemmeno guardarla. Il tuo „dito magico" sarebbe capace di riconoscere ogni carta. Prendi il mazzo di carte e lo apri a ventaglio, mantenendolo coperto. Poi chiedi a uno spettatore di estrarre una carta e di mostrarla a tutti. Tu ti giri dall'altra parte. A quel punto, ti fai restituire la carta scelta. Estendi il braccio destro e tieni la carta tra il pollice e l'indice, con il dorso rivolto verso di te. Con il dito indice della mano sinistra passi la parte frontale della carta, come se stessi cercando di percepirne il colore. Nel frattempo, con la mano destra premi leggermente la carta, in modo che si incurvi leggermente all'indietro. A questo punto, se dai un'occhiata furtiva all'angolo inferiore sinistro della carta, puoi capire di quale carta si tratta: la curvatura ti permette di vederla. Con gesti misteriosi, puoi ora rivelare la carta.

150. Il trucco con il coltello

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco, 1 coltello

Affermi di sapere quale carta si trova nel punto in cui uno spettatore deciderà di dividere il mazzo usando un coltello.

Ecco come procedi:
Dai il mazzo a uno spettatore e gli chiedi di mescolarlo. Poi lo inviti a usare il coltello per tagliare il mazzo, che è coperto, in un punto qualsiasi, lasciando il coltello infilato tra le carte. Gli dici poi: „Solleva la parte superiore del mazzo sopra il coltello, memorizza la carta che si trova esattamente sopra il coltello e poi rimetti il mazzo sopra il coltello." A questo punto, sposti il coltello verso un'estremità del mazzo e sollevi per un attimo la parte superiore delle carte sopra il coltello. Nell'acciaio lucido della lama si riflette la carta cercata. Ora puoi facilmente nominare la carta giusta.

151. Il trucco con il fazzoletto magico

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco, un fazzoletto opaco, 10 cm di nastro adesivo

Prima di eseguire questo trucco, prepara un anello di nastro adesivo con le superfici adesive rivolte verso l'esterno e attaccalo al centro del fazzoletto. (Con del nastro biadesivo è ancora più facile!) Metti da parte il fazzoletto, senza che nessuno sappia nulla del nastro adesivo. Apri a ventaglio il mazzo di carte e chiedi a uno spettatore di prendere una carta e memorizzarla. La carta viene poi rimessa nel mazzo, coperta. Prendi il fazzoletto magico e lo stendi sopra il mazzo con il nastro adesivo rivolto verso il basso. Il nastro adesivo deve toccare la carta in cima. Ora, accarezzando misteriosamente il fazzoletto, la carta si attaccherà al fazzoletto. Poi, con una formula magica, sollevi il fazzoletto (la carta si attacca all'interno del fazzoletto) e lo metti da parte. Poi chiedi allo spettatore di controllare se la carta in cima al mazzo è ancora la sua. Lui e gli altri spettatori saranno sorpresi di vedere che un'altra carta è apparsa al suo posto.

152. Il trucco incomprensibile

Giocatori: tre e più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Questo trucco è incomprensibile per gli spettatori. Tuttavia, dovresti eseguirlo solo una volta. Prima di esibirti, devi sistemare le carte in un ordine facile da ricordare, per esempio Asso – Re – Donna – Fante – 10 – 9 – 8 – 7 nel seme di fiori, poi lo stesso ordine nei semi di picche, cuori e quadri. Mostra il mazzo aperto ai tuoi spettatori, tenendolo coperto, e chiedi a uno spettatore di prendere una carta. Dal momento che conosci l'ordine delle carte, sai già quale carta è stata estratta. Poi chiedi allo spettatore di memorizzare la carta e rimetterla nel mazzo. Poiché conosci già la carta, puoi sfoderare tutte le tue abilità magiche per presentarla: mescolare più volte, far tagliare il mazzo più volte e così via. Gli spettatori non riusciranno a capire come hai fatto.

153. È questa la carta?

Giocatori: 1mago, 1 "complice"
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Per eseguire con successo questo trucco, devi prima far entrare un amico nel segreto del trucco. In questo modo, per gli spettatori sarà impossibile capire il trucco. All'inizio, fai finta di poter leggere i pensieri. Dai il mazzo al tuo

amico complice (che ovviamente non si rivela) e chiedi a un altro spettatore di prendere una carta a caso, memorizzarla e rimetterla in una posizione a caso nel mazzo. Tu esci dalla stanza. Dopo il tuo ritorno, il complice mostrerà una carta alla volta chiedendo: „È questa la carta?" Tu risponderai sempre „No!" Alla carta giusta, il complice cambierà leggermente la domanda dicendo: „Oppure è questa?" In quel momento saprai che quella è la carta giusta e risponderai, tra lo stupore di tutti, con un „Sì!" In alternativa, potresti anche concordare un segnale diverso con il complice, come toccarsi discretamente l'orecchio o grattarsi il naso.

154. Nero o rosso?

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Prima di iniziare il trucco di magia – senza che gli spettatori se ne accorgano – prendi dal mazzo 7 carte rosse (quadri o cuori) e 7 carte nere (picche o fiori). Poi piega leggermente il mazzo di carte rosse verso l'interno, mentre quello delle carte nere verso l'esterno. La piega non deve essere evidente! Mostra ora le 14 carte ai tuoi spettatori, mettile coperte sul tavolo e mescolale energicamente. Uno spettatore avrà il compito di indicare una alla volta carte a caso. Non importa quali carte scelga: potrai sempre dire se è una carta rossa o nera. La piega della carta te lo svela. Per conferma, ogni volta si gira la carta. Non ripetere questo trucco troppo spesso, altrimenti potrebbe essere scoperto!

155. Magia con le carte

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco di carte è ideale per intrattenere il pubblico tra due trucchi più complessi e distrarlo un po'. Prendi il mazzo di carte e memorizza discretamente l'ultima carta. Poi chiedi a uno spettatore di scegliere una carta qualsiasi dal mazzo e di ricordarla. Nel frattempo, posi il mazzo coperto sul tavolo. Chiedi allo spettatore di mettere la sua carta, coperta, in cima al mazzo. Successivamente, invitalo a tagliare il mazzo in un punto a sua scelta. Tu stesso prendi la parte restante e la metti sopra il mazzo tagliato. Così facendo, la carta che hai memorizzato finirà direttamente sopra quella scelta dallo spettatore. Con un'aria misteriosa, ora puoi girare una per una le carte e, con assoluta certezza, rivelare quale carta lo spettatore ha scelto. È la carta che segue quella che hai memorizzato.

156. Il miracolo delle carte

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco è tanto semplice quanto incomprensibile per gli spettatori. La cosa più importante è la scelta delle carte: devi prima togliere dal mazzo tutte le figure (fanti, donne, re). Queste carte hanno una linea sottile sui lati destro e sinistro, che non è sempre alla stessa distanza dal bordo. Questo è un dettaglio legato alla stampa. Ora devi scegliere cinque di queste figure con bordi irregolari e disporle sul tavolo in modo che il bordo più stretto sia sempre a sinistra. Chiedi poi a uno spettatore di girare una di queste carte di 180°, lasciandola scoperta. Senza guardare, potrai facilmente capire quale carta è stata girata: è quella il cui bordo stretto ora si trova a destra. Puoi fare questo trucco anche con sei o sette carte, e gli spettatori non riusciranno a capire come fai.

157. Le carte magiche

Giocatori: 1 mago, 1 "complice"
Materiale: asso di cuori, asso di fiori, un fazzoletto per bendare gli occhi

Per realizzare questo trucco, devi prima coinvolgere un giocatore come complice, senza che gli altri spettatori lo sappiano. Vi sedete in mezzo al pubblico, vicino a un tavolo o una sedia. Metti le due carte (asso di cuori e asso di fiori) scoperte sul tavolo e fatti bendare bene gli occhi. A questo punto, chiedi agli spettatori di girare una delle due carte. Anche se sei bendato, saprai sempre quale carta è stata girata. Come fai? Il tuo complice, che è seduto accanto a te, ti dà un segnale toccandoti il piede o un'altra parte del corpo ogni volta che viene girato l'asso di cuori. Se non senti nulla, è stato girato l'asso di fiori.

158. Telepatia

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte), matita e foglio

´Prima di iniziare, spiega misteriosamente che influenzerai telepaticamente uno spettatore affinché faccia esattamente ciò che vuoi. Per provare la tua capacità, scrivi in anticipo cosa farà lo spettatore. Su un foglio annoti: "Sceglierai il mazzo da 8 carte!" e lo metti da parte per il controllo finale. Disponi poi due mazzetti coperti sul tavolo. Senza parlare, inviti lo spettatore a scegliere uno dei due mazzetti. Dopo che ha scelto, mostri le carte del mazzetto scelto al pubblico e fai leggere la tua previsione: grande applauso, la telepatia ha funzionato! Come è possibile? Il trucco sta nella composizione dei mazzi: il mazzo A contiene 8 carte qualsiasi, mentre il mazzo B contiene i quattro 8 del mazzo di carte. Qualunque mazzetto scelga lo spettatore, la previsione sarà sempre giusta!

159. Due in un colpo solo

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Hai diviso il mazzo di carte in due mazzetti e chiedi a uno spettatore di scegliere una carta da ciascun mazzetto e di ricordarle. Poi inviti lo spettatore a reinserire le carte in ciascun mazzo, in punti a sua scelta. Dopo aver mescolato bene entrambi i mazzi, li apri a ventaglio e, con precisione, estrai le due carte che lo spettatore ha scelto. Come è possibile? Prima di iniziare, hai preparato i due mazzetti in questo modo: il primo mazzetto contiene solo carte dal dieci al re (tutti i dieci, i fante, le donne e i re), mentre il secondo contiene solo i 7, gli 8, i 9 e gli assi. Quando lo spettatore rimette le carte, tu gli porgi il mazzetto sbagliato. In questo modo, la carta scelta si trova nel „mazzetto sbagliato" e puoi individuarla subito, anche dopo aver mischiato.

160. Le ultime due carte

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Chiedi a uno spettatore di scegliere due carte da un mazzo di 32 carte mescolato e di ricordarsele. Mentre lui lo fa, disponi le restanti carte in 6 mazzetti da 5 carte ciascuno, poi chiedi allo spettatore di posizionare le sue due carte su due mazzetti a scelta. Poi raccogli apparentemente a caso i 6 mazzetti, ma in realtà procedi in questo modo: prendi un mazzetto a caso e lo metti su un altro mazzetto, poi metti entrambi su un mazzetto con una carta dello spettatore. Aggiungi questo gruppo su un altro mazzetto, poi su un altro, e alla fine metti il secondo mazzetto con la carta dello spettatore sopra tutto. Ora dividi l'intero mazzo coperto in due mazzetti distribuendo le carte alternativamente a sinistra e a destra. Da questi due mazzetti da 16 carte, metti da parte uno dei due. Quale? Se hai iniziato la divisione mettendo la prima carta a sinistra, allora togli il mazzetto di destra, e viceversa. Ripeti questa divisione esattamente fino ad arrivare a due mazzetti da 8, poi da 4, e infine da 2. Alla fine, rimangono solo due carte sul tavolo. Chiedi allo spettatore di scoprirle: sono naturalmente le due carte scelte!

161. Due carte allo stesso tempo

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

In questo trucco, due carte scelte da due spettatori appaiono allo stesso tempo, anche dopo aver mescolato accuratamente. Come procedi? Per prima cosa, chiedi a due spettatori di pensare a un numero. Per assicurarti che non scelgano lo stesso numero, dai loro esattamente metà del mazzo, cioè 16 carte. I due spettatori devono dividere questo mazzetto in modo disuguale, ciascuno prendendo un mazzetto e contando le carte. Il numero di carte di ciascun mazzetto deve corrispondere al numero pensato da ciascun spettatore. Tu, ovviamente, non guardi e non ascolti il numero. Poi prendi l'altra metà del mazzo – anche questa composta da 16 carte – e mostri le carte al primo spettatore una alla volta. Lo spettatore deve ricordare la carta corrispondente al numero che ha pensato, senza farlo notare. Una volta mostrate tutte le carte, riprendi il mazzo, facendo scivolare la prima carta in fondo senza farti notare. Ripeti lo stesso procedimento con il secondo spettatore, che si ricorderà la carta corrispondente al suo numero. (Il segreto? Entrambi gli spettatori si ricorderanno la stessa carta!) Ora chiedi a uno degli spettatori di mescolare il mazzo da 16 carte, poi lo dividi in due mazzetti da 8 e li metti sul tavolo. Scopri le due carte in cima ai mazzetti contemporaneamente, chiedendo agli spettatori di dire „stop" quando vedranno la loro carta. Poiché si sono ricordati la stessa carta, diranno „stop" contemporaneamente. Sembrerà che entrambe le carte siano apparse allo stesso tempo, lasciando tutti a bocca aperta!

162. La previsione infallibile

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte), foglio, matita

Spieghi ai tuoi spettatori che scriverai una carta, che verrà sicuramente scelta. Prima di tutto, dai il mazzo a uno spettatore per mescolarlo.

Quando la riprendi e la metti sul tavolo, devi memorizzare la carta inferiore senza che nessuno se ne accorga. Come per caso, si mescola di nuovo la mano di carte e si estrae l'ultima carta (memorizzata) in modo che alla fine si trovi in cima. Ci vuole un po' di pratica! Ora scrivi la carta memorizzata sul pezzo di carta e chiedi a uno spettatore di mettere il pezzo di carta in tasca per controllarlo in seguito. (Quando scrivi, devi ovviamente fare in modo che sembri che tu stia scrivendo una carta qualsiasi). Ora comincia il vero trucco: chiedi a tre spettatori di nominare un numero tra 1 e 10. Poi chiedi a ciascuno di questi tre spettatori di prendere a turno tante carte dal mazzo e di impilarle sul tavolo quante corrispondono al numero nominato. Queste vengono posizionate accanto al mazzo originale. Poi rimetti i tre pacchetti sul mazzo principiale, ma prima devi rimettere anche il primo mazzo. Ora chiedi agli spettatori di sommare i loro tre numeri (per esempio, 3 + 5 + 6 = 14). A questo punto si girano tante carte del mazzo quanto è il totale, nel nostro esempio 14. Si gira l'ultima carta. È quella che si trova sul foglietto. Previsione infallibile!

163. La carta con il numero 21

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Dai a uno spettatore l'intero mazzo di 32 carte e chiedigli di mescolare le carte. Successivamente, lo spettatore deve pensare a un numero tra 1 e 11 e contare quel numero di carte dal mazzo, senza che tu lo veda, e metterle da parte. Tu prendi il resto delle carte e sfogli lentamente 11 carte per lo spettatore. Mentre metti le 11 carte aperte e sovrapposte (in modo che mantengano il loro ordine originale) sul tavolo, chiedi allo spettatore di ricordare la carta che corrisponde al numero che ha pensato. Poi giri il mazzo di 11 carte e metti sopra le restanti carte. Se ora scopri 21 carte da questo mazzo, la 21ª carta sarà la carta scelta dallo spettatore. E questo in ogni caso...

Per rendere questo trucco ancora più efficace, puoi spargere tutte le carte coperte sul tavolo, ricordandoti dove si trova la 21ª carta. A quella carta indichi poi con un'espressione misteriosa. Lo spettatore rimarrà stupito quando gli sarà permesso di rivelare questa carta!

164. La carta indovinata

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Per questo trucco devi preparare in anticipo la metà superiore delle tue carte: significa che disponi le prime 16 carte in un ordine molto specifico, che devi ricordare bene, ma che non risulti evidente per gli spettatori. Puoi disporre le carte, per esempio, così: Asso di Fiori – Re di Fiori – Donna di Picche – Fante di Picche – Dieci di Cuori – Nove di Cuori – Otto di Fiori – Sette di Fiori – Asso di Fiori – Re di Fiori – Donna di Cuori – Fante di Cuori – Dieci di Picche – Nove di Picche – Otto di Fiori – Sette di Fiori (Il sistema che c'è dietro: regolarmente dall'Asso al Sette e sempre due semi, iniziando la prima volta con Fiori e la seconda volta con Quadri). Con il mazzo di carte preparato, inizi ora il trucco, mostrando inizialmente agli spettatori il mazzo di carte girato e aperto, in modo che ognuno possa convincersi che le carte sono ben mescolate. Infatti, quando apri il mazzo, si vedono generalmente meglio le carte inferiori non ordinate! Successivamente, porgi a uno spettatore il mazzo di carte coperto, apri le carte superiori e chiedigli di pescare una carta. Mentre lo spettatore si memorizza questa carta, tu rifletti su quale sia. Poiché conosci l'ordine, per te non è un problema. Poi chiedi allo spettatore di rimettere la sua carta in un punto qualsiasi del mazzo e gli dai l'intero mazzo da mescolare. Tu stesso sollevi misteriosamente il mazzo dopo il mescolamento e scopri carta per carta. Poiché sai già di quale carta si tratta, puoi facilmente nominare quella giusta. Un trucco davvero impercettibile!

165. La mia carta – la tua carta

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Mescoli il mazzo di carte e, mentre sistemi il mazzo, ti ricordi della carta in fondo. Dovrebbe essere la tua carta guida. Poi, distribuisci le carte coperte e fai scegliere una carta a uno spettatore. Ma non deve guardare la carta scelta, bensì annotare le sue iniziali sul retro della carta con una matita. (Questo può essere cancellato in seguito!) Poi, questa carta viene messa sopra il mazzo, e lo spettatore può fare un taglio. Giri il mazzo di carte e lo apri in modo aperto sul tavolo (dove dovrebbe esserci una tovaglia). La carta che lo spettatore ha contrassegnato si trova, a causa del taglio, davanti alla tua carta guida – quindi sai quale carta è stata contrassegnata. Tuttavia, fai finta di scegliere una qualsiasi carta e prendi, casualmente, la carta in questione per farla diventare „la sua" carta. Quindi annoti sulla parte anteriore le tue iniziali. Poi ricomponi il mazzo e chiedi allo spettatore di scegliere „la sua" carta. Risulterà che è la stessa carta che hai contrassegnato tu. „La mia carta – la tua carta..."

166. La carta speciale

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Prendi una qualsiasi carta dal mazzo e trasformala nella tua „carta speciale", tagliando con delle forbici affilate una striscia di circa 1 mm da un lato stretto della carta e arrotondando gli angoli. Questa carta speciale, leggermente più corta, si trova in fondo al mazzo. Uno spettatore può ora scegliere una carta a caso dal mazzo. Dopo che si è memorizzato la carta, la pone sopra il mazzo e fa un taglio. La carta memorizzata si trova così sotto la carta speciale. Ora prendi il mazzo di carte coperto con la mano sinistra, tenendo il mazzo tra il pollice e le altre dita sui lati larghi. Con il dito indice e il pollice della mano destra afferri i lati stretti del mazzo, pieghi leggermente il

mazzo verso di te e poi lasci cadere rapidamente le carte. Questo processo si può chiamare „effetto di caduta". Durante il rilascio rapido delle carte c'è una chiara interruzione quando arriva la tua carta speciale. A questo punto smetti di farle cadere e metti i due mazzi separati coperti uno accanto all'altro sul tavolo. Ora prendi la carta speciale dal mazzo corrispondente e chiedi allo spettatore di prendere la carta successiva: è la carta cercata!

Nota: Assicurati di tagliare solo una striscia molto sottile, in modo che il mazzo possa essere utilizzato ancora!"

167. La carta perduta

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Per questo trucco ti serve una carta speciale, che è leggermente più corta delle altre carte. Con delle forbici puoi crearne una senza problemi (vedi trucco 166!). Questa carta speciale la memorizzi e la inserisci in mezzo al mazzo completo. Uno spettatore deve ora scegliere una carta a caso (naturalmente non la carta speciale) e memorizzarla. Tu prendi il resto del mazzo e lo lasci cadere fino alla carta speciale. (Nel trucco 166 viene descritto come avviene questo „effetto di caduta".) Alla carta speciale ti fermi e fai un taglio. Qui lo spettatore deve inserire la sua carta, e tu metti di nuovo sopra il resto. Ora sai che nel mazzo coperto la carta cercata si trova sopra la carta speciale. Quando giri il mazzo e sfogli le carte una ad una, la carta cercata apparirà dopo la carta speciale. Come presenterai questa carta „perduta" al tuo spettatore dipende da te: puoi scoprire le carte una alla volta o semplicemente estrarre la carta.

168. Indovina una carta

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Apri il mazzo di carte con il retro rivolto verso l'alto a forma di ventaglio. Poi chiedi a uno spettatore di scegliere una carta a caso. Ogni spettatore deve memorizzare questa carta. Perciò chiedi a chi ha scelto la carta di mostrarla a tutti gli altri. Approfitti di questa breve distrazione per controllare discretamente quale carta si trova immediatamente sopra la carta scelta, per esempio, il Re di Fiori. Ora chiedi allo spettatore di rimettere la carta nell'apposito spazio. Un altro spettatore avrà poi il compito di scoprire le carte dal mazzo coperto una alla volta. La carta cercata, nel nostro esempio, sarà quella che viene estratta dopo il Re di Fiori.

169. La carta desiderata

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Innanzitutto, mescoli tutte le 32 carte, sistemi il mazzo sul tavolo e poi mostri agli spettatori la carta in fondo. Successivamente prendi il mazzo con la mano sinistra e spingi leggermente indietro la carta in fondo con la mano destra. Questo passaggio non deve essere visibile agli spettatori, quindi tieni le dita della mano sinistra protettive davanti al mazzo. Spingendo indietro la carta in fondo, puoi tirare via la seconda carta da sotto e tutte le altre carte da sotto in modo che gli spettatori credano che tu stia prendendo la carta in fondo. E proprio questo fai ora: tiri via carta per carta da sotto e le metti aperte sul tavolo. Nel frattempo, chiedi agli spettatori di dirti quando dovrebbe arrivare la „carta desiderata" (=memorizzata). Quando gli spettatori gridano „Adesso!", tiri semplicemente via la carta che hai spostato indietro e la presenti. Un grande applauso ti è assicurato..."

170. Con uno sguardo

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

In questo rapido trucco di carte puoi far apparire una carta cercata dal mazzo con un semplice sguardo. Ecco come funziona: Dai il mazzo a uno spettatore, chiedigli di mescolare bene e poi di pescare una carta. Ti fai dare la carta scelta e la alzi per tutti gli altri spettatori, affinché possano vederla chiaramente. Tu, naturalmente, non guardi, ma prepari un po' la carta. La tieni con il pollice e l'indice destro all'angolo in basso a destra. Con il medio, pieghi leggermente l'angolo verso il retro, facendo attenzione a non piegarlo. Dopo aver fatto questo, inserisci la carta in un punto qualsiasi del mazzo e chiedi a uno spettatore di mescolare di nuovo. Poi prendi il mazzo e lo sistemi sul tavolo. Con uno sguardo veloce, vedi dove si trova la carta in questione, poiché si è creato un piccolo spacco. Sollevi ora il mazzo in quel punto con l'unghia e presenti la carta cercata. Gli spettatori rimarranno sbalorditi che tu sia riuscito a farlo „con uno sguardo"...

171. La carta forzata

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco può essere fatto solo una volta in una serata, altrimenti verrebbe subito scoperto. È il miglior e più incomprensibile trucco, se riesce. Purtroppo, non riesce sempre, poiché dipende completamente dalla tua abilità di influenzare uno spettatore in modo discreto. È meglio farlo con uno spettatore che non sospetti immediatamente un trucco in ogni azione! Ecco come procedi: Hai scelto e memorizzato una carta prima del trucco. Ora inserisci questa carta circa alla quinta o sesta posizione nel mazzo non completamente aperto, in modo che sporga un po'. Questa sporgenza dovrebbe indurre lo spettatore, quando gli viene chiesto, a pescare esattamente quella carta. Le probabilità che lo faccia sono buone, a patto che la carta non sporga troppo, affinché non sia troppo evidente, ma abbastanza da poterla afferrare bene. Funziona meglio se coinvolgi lo spettatore in una conversazione. Se lo spettatore pesca la tua carta desiderata, hai totale libertà su come presentare la carta: qui la tua fantasia non ha limiti! Se, contro le aspettative, lo spettatore non pesca la tua carta, devi interrompere il trucco abilmente, per esempio facendoti „sfuggire" le carte. Il trucco diventa particolarmente raffinato se ricordi anche le due carte a destra e a sinistra della carta forzata. In questo caso puoi sorprendere uno spettatore che ha pescato consapevolmente „quella accanto" e non la carta forzata.

172. Le due carte conosciute

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco è così sorprendente e incomprensibile che gli spettatori ti considerano un vero „Mago". Infatti, indovini due carte contemporaneamente, senza che si possa spiegare questo trucco. Come procedi? Devi memorizzare, senza farti notare, le ultime due carte del mazzo e girare l'ultima carta, in modo che sia **a faccia in giù rispetto alla penultima carta.** Dopo questa breve preparazione, mescoli accuratamente il mazzo, prestando solo attenzione a far sì che le due carte in fondo (a faccia in giù) rimangano in fondo dopo il mescolamento. Ottieni questo non mescolando completamente, ma lasciando un piccolo mazzo e riponendolo di nuovo sotto il resto. Devi anche prestare attenzione affinché nessuno veda la carta in fondo, altrimenti si accorgerebbero che è girata. Dopo il mescolamento, consegni le carte a uno spettatore e gli chiedi di tenere il mazzo dietro la schiena. Dietro la schiena, deve fare un taglio in un punto qualsiasi e unire i due mazzi con le facce in alto. Infine, deve mettere l'intero mazzo sul tavolo. Ora sei in grado di nominare le due carte che si trovano a faccia in giù: sono quelle che hai memorizzato. Gli spettatori possono controllare. Non troveranno alcuna spiegazione per le tue „abilità divinatorie"...

173. La sesta carta

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco è un cosiddetto „trucco di stima"; cioè dovresti essere in grado di stimare approssimativamente le quantità di carte. In particolare, dovresti riuscire a sollevare un numero specifico di carte. È importante che tu pratichi questo prima, in modo che riesca senza troppa riflessione. E ora al trucco: chiedi a uno spettatore di mescolare il mazzo di carte, di fare un taglio in un punto qualsiasi, di memorizzare la carta in fondo al pacchetto tagliato e poi di riporre le carte sopra il resto del mazzo. La carta cercata si troverà quindi esattamente nella posizione in cui è stato fatto il taglio. Il tuo compito ora è stimare il più precisamente possibile dove è stato fatto il taglio (di solito si taglia circa a metà). Prendi poi le carte e fai un taglio appena sopra questo punto, mai sotto. Sul pacchetto tagliato metti il resto delle carte. In questo modo, la carta cercata si trova ora sotto le prime carte del mazzo complessivo. Prendi le carte dietro la schiena, conta cinque carte da sotto e poni sopra la carta. Queste sei carte le presenti allo spettatore e gli chiedi di dirti se la sua carta è tra esse. Se non è così, metti da parte le carte e ripeti questa procedura, se necessario, più volte. Non appena lo spettatore scopre la sua carta tra le sei carte mostrate, sai che è la carta in cima. Ora sta a te decidere come utilizzare questa informazione. Puoi, per esempio, girare le sei carte coperte sul tavolo e indicare la carta cercata con un'espressione magica. Dopo averla scoperta, l'applauso sarà assicurato..."

174. Die buchstabierte Karte (La carta scandita)

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

In questo trucco, uno spettatore memorizza una carta e, come per magia, conta dal mazzo esattamente il numero di carte corrispondente al numero di lettere del nome della carta scelta. Come è possibile? Devi preparare le carte prima del trucco: per cominciare, metti quattro carte qualsiasi una sopra l'altra, a faccia in su. Poi metti sopra di esse l'Asso di Picche (5 lettere), poi l'Asso di Cuori (6 lettere), poi il Dieci di Picche (7 lettere), poi la Donna di Quadri (8 lettere), poi il Re di Cuori (9 lettere), poi il Sette di Quadri (10 lettere) e infine il Sette di Fiori (11 lettere). Quando metti questo mazzo preparato a faccia in giù sopra il resto del mazzo, dalla quinta all'undicesima carta il numero di lettere corrisponde esattamente alla loro posizione nel mazzo. Ora entra in gioco la tua abilità. Inizi dimostrando cosa lo spettatore deve fare: gli chiedi di memorizzare una carta, determinare il numero di lettere nel nome della carta e poi contare altrettante carte dal mazzo! Per spiegare chiaramente, conti ad alta voce le prime quattro carte e le metti sul tavolo. Poi apri a ventaglio le successive sette carte e chiedi allo spettatore di memorizzarne una. Chiudi di nuovo il ventaglio, metti distrattamente le quattro carte contate sopra il mazzo e rimetti il mazzo al centro. Ora lo spettatore deve dire ad alta voce quante lettere ha la sua carta e, successivamente, contare il numero corrispondente di carte dal mazzo, contando a voce alta. L'ultima carta che gira sarà proprio quella che ha scelto, con lo stesso numero di lettere che ha contato!

175. Le dame inseparabili

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Per prima cosa, scegli in modo vistoso tre dame dal mazzo e le metti scoperte sul tavolo. La quarta dama deve essere posizionata in modo discreto – preferibilmente prima dell'inizio del trucco – come seconda carta dall'alto nel mazzo restante, che tieni coperto in mano. Ora metti le tre dame coperte sul mazzo. Raccontando una storia divertente, spieghi che le tre dame non vogliono mai separarsi e tenti, sotto gli occhi degli spettatori, di dividerle. Distribuisci lentamente le prime sei carte, la prima a sinistra, la seconda a destra, la terza di nuovo a sinistra, e così via. Così facendo, si formano due mazzetti coperti da tre carte ciascuno. Tuttavia, la sesta e ultima carta non deve essere messa sopra il mazzetto di destra, ma sotto le due carte. Questo è il trucco. Poi metti il mazzetto di destra, senza guardarlo, sopra il mazzo restante e mostri le tre carte del mazzetto di sinistra: sorprendentemente, ci sono di nuovo le tre „dame inseparabili". Rimetti queste tre dame coperte sul mazzo e ripeti il tentativo di separarle! Succede esattamente la stessa cosa...

176. Il trucco dei quattro assi

Giocatori: 1 mago, almeno 2 spettatori
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Il trucco dei quattro assi è molto apprezzato dagli spettatori, anche se in realtà è molto semplice. Come procedi? Prima di iniziare il trucco, devi posizionare due assi in modo discreto in cima al mazzo e due in fondo. Quando mescoli il mazzo, devi assicurarti di tirare via singolarmente le prime due carte e le ultime due. In questo modo, gli assi rimarranno al loro posto. Ora inviti due spettatori a partecipare. Dai il mazzo coperto a uno dei due e gli chiedi di togliere una carta alla volta dall'alto e di impilarle una sopra l'altra sul tavolo. Deve continuare così finché l'altro spettatore non dice „Stop!". In questo modo, si formeranno due mazzetti, che di solito sono di dimensioni diverse. Il primo spettatore tiene in mano il suo mazzetto, mentre l'altro prende il mazzetto dal tavolo. Ora entrambi devono formare due pile ciascuno dal proprio mazzetto, alternando le carte a sinistra e a destra, e poi di nuovo a sinistra e a destra, e così via. Quando hanno finito, avvicini i quattro mazzetti coperti senza modificarli e chiedi a uno dei due spettatori di scoprire le quattro carte in cima. Grande stupore: compaiono i quattro assi!

177. Al 17° posto

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte), foglio, matita

Chiedi a uno spettatore di mescolare l'intero mazzo di carte. Poi gli chiedi di prendere un numero qualsiasi di carte, ma meno della metà del mazzo. Ora, fai un'espressione magica, scrivi il numero „17" su un foglio e lo metti da parte. Nessuno ha visto cosa hai scritto. Nel frattempo, lo spettatore deve contare le sue carte senza rivelare il numero, magari girandosi mentre le conta. Tu prendi il resto del mazzo e conti 16 carte, una per una, mostrando ogni carta allo spettatore e poi mettendola coperta in pila. Lo spettatore ha il compito di ricordarsi la carta che corrisponde al numero delle sue carte. Una volta contate le 16 carte, le metti sopra al resto delle carte rimaste, e poi sopra di esse aggiungi le carte dello spettatore. Ora il mazzo è di nuovo completo e coperto sul tavolo. Chiedi allo spettatore se sa in quale posizione si trova la sua carta. Lui ti dirà un numero qualsiasi. A questo punto, gli mostri il foglio con il numero „17" e lo inviti a contare 17 carte. La 17ª carta sarà la carta che ha scelto e ricordato!

178. L'asso verrà indovinato

Giocatori: 1 mago
Materiale: I quattro assi del mazzo di carte

Prendi i quattro assi dal mazzo e spieghi agli spettatori che riuscirai sempre a indovinare quale asso è stato scelto, non importa quanto vengano mescolate le quattro carte. Per far funzionare questo trucco, devi sapere che gli assi (eccetto l'asso di quadri) non sono simmetrici, perché i simboli di picche, fiori e cuori al centro possono essere sia dritti che capovolti. Disponi quindi gli assi in modo che tutti siano orientati correttamente e chiedi a uno spettatore di scegliere un asso e di ricordarselo. Nel frattempo, metti insieme le altre tre carte, girale lungo l'asse longitudinale di 180 gradi e chiedi allo spettatore di mettere il suo asso sopra le altre tre. Dopo che lo avrà fatto, può mescolare le quattro carte quanto vuole, in modo che nessuno sappia più dove si trovi la carta scelta. Prendi quindi le quattro carte, guarda i lati

con i simboli e identifica subito l'asso scelto. È quello il cui simbolo al centro è capovolto, oppure, se nessun simbolo è capovolto, l'asso scelto è quello di quadri. Un piccolo, fantastico trucco intermedio!

179. Chi ride per ultimo...

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco è più che altro psicologico, pensato per infastidire i tuoi spettatori. Memorizza senza farti notare la carta che si trova in fondo al mazzo e lascia che uno spettatore scelga una carta. Quando l'ha memorizzata, deve rimetterla nel mazzo e tagliare a piacere. Con il taglio, la carta scelta finisce subito dopo la carta che hai memorizzato. Ora inizia il vero trucco. Prendi una per una le carte dal mazzo a faccia in giù e disponile scoperte sul tavolo, senza far trapelare nulla quando arrivi alla carta scelta dallo spettatore. Continua a mettere giù altre carte. Poi ti fermi e dici: „La prossima carta che girerò sarà la tua!" Gli spettatori sorrideranno, pensando che la loro carta sia già sul tavolo. Ma invece di girare una nuova carta, rigiri quella che loro hanno scelto (la cui posizione ti sei già memorizzato). Chi ride per ultimo, ride meglio!

180. Fante e Re

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Il trucco si basa sul fatto che gli spettatori non riescono a distinguere tra cuori e quadri a uno sguardo fugace. Procedi nel seguente modo: per prima cosa, posiziona il Re di Quadri e il Fante di Cuori come la carta superiore e quella inferiore del mazzo. Poi prendi il Re di Cuori e il Fante di Quadri dal mazzo, mostri queste carte agli spettatori e chiedi a uno di loro di venire avanti per mettere le due carte in punti diversi del mazzo coperto. Per dimostrare che non hai marcato alcuna carta, metti il mazzo sul tavolo. Poi, in modo discreto, inumidisci il pollice e l'indice della mano destra con un po' di saliva e prendi il mazzo in quella mano. Con un colpo secco, lancia il mazzo sul tavolo, facendo sì che la carta superiore e quella inferiore rimangano tra le dita appiccicose della tua mano. Con orgoglio, puoi presentare queste due carte: gli spettatori non noteranno sicuramente che non sono affatto le carte mostrate all'inizio. Si crederà che tu abbia estratto magicamente le due carte dal mazzo...

181. Il semplice rosario

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

„Questo trucco si chiama „Il semplice rosario" perché è una variante semplificata del normale „trucco del rosario". Prima di tutto, devi disporre tutte le 32 carte in un ordine che solo tu conosci, come in una „partita a carte". Puoi ricordare la seguente formula: „Dieci re, nove donne, otto fanti, sette assi". L'ordine dei semi è a tua discrezione, per esempio: „Fiori – Cuori – Picche – Quadri". Quando sai in quale ordine devono venire le carte, puoi iniziare. Chiedi a uno spettatore di estrarre una carta a caso, che dovrà memorizzare. Poi potrà rimettere questa carta in un punto qualsiasi del mazzo e sollevarlo. Con un'unica sollevata, l'ordine rimane intatto, ma cambia solo l'inizio e la fine. Ora prendi il mazzo con il lato delle figure rivolto verso di te e, dopo averlo aperto a ventaglio, estrai con precisione la carta memorizzata: è quella che interrompe l'ordine conosciuto!

182. Un trucco davvero divertente!

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

Questo trucco è alla fine perché è così stupido che chiunque ci caschi deve ridere di cuore. Il modo migliore per eseguire questo trucco è con qualcuno che non è particolarmente "in palla", cioè che non presta molta attenzione. Si prendono una decina di carte, le si apre a ventaglio, le si porge allo spettatore a faccia in giù e gli si chiede di sceglierne una da memorizzare. Lo scherzo: lo spettatore pesca dalle carte coperte che tu hai di fronte a te. Quindi, al momento della scelta, sai già quale carta ha pescato! Se lo fai in modo naturale, molti spettatori non se ne accorgeranno nemmeno. Puoi poi presentare la carta nota come preferisci: puoi far mescolare gli spettatori a piacere, far sollevare le carte quante volte vuoi; non importa, perché già conosci la carta! Sentiti libero di ripetere questo trucco di nuovo. Gli spettatori devono rendersi conto di quanto sia divertente che tu non ti sia accorto di questa assurdità all'inizio...

183. Quartetto

Giocatori: 1 mago
Materiale: mazzo di carte da gioco (32 carte)

In questo noto gioco, l'obiettivo è raccogliere il maggior numero possibile di quartetti. Le carte vengono distribuite in modo uniforme. Il giocatore a sinistra del mazziere chiede a un altro giocatore una carta di cui ha bisogno per completare un quartetto (per esempio, quattro assi, quattro dieci, quattro fante...). Se riceve la carta, può chiedere di nuovo a un altro giocatore. Tuttavia, se il giocatore interrogato non possiede la carta richiesta, tocca a lui fare la domanda, e così via. I quartetti completi possono essere messi subito sul tavolo a faccia in su. Vince il giocatore che alla fine riesce a mettere sul tavolo il maggior numero di quartetti.

Da qui seguono giochi di scrittura, giochi di comunicazione e altri giochi attivi!

184. La lunga frase senza senso

Un divertente gioco di scrittura.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita per ogni giocatore

Molte persone scrivono o parlano in modo tale da non sapere più l'inizio della frase quando sono a metà. Non c'è da stupirsi che non vengano capiti dalle persone che li circondano... In questo gioco, invece, deve accadere che non si conosca nemmeno la prima parte della frase quando si scrive la seconda. Ogni giocatore riceve un foglio di carta e vi scrive una frase il più lunga possibile ma ancora incompleta. Poi ogni giocatore piega il bordo superiore del foglio in modo che il testo non sia più leggibile. Solo l'ultima parola della frase viene riscritta, in modo che il vicino di destra sappia con quale parola chiave continuare. Questo perché tutti i fogli vengono passati a destra in risposta a un comando comune. Quando tutti hanno aggiunto una seconda parte, che deve essere di nuovo incompleta, si ripiega di nuovo il bordo superiore, si scrive di nuovo l'ultima parola e si passa il foglio a destra. Si continua così finché tutti i giocatori non hanno contribuito una volta a ogni frase della tenia. A questo punto si leggono tutte le frasi. È divertente...

185. Città, Paese, Fiume...

Un gioco di scrittura molto conosciuto

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita per ogni giocatore

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Per iniziare, ogni giocatore prende un foglio, preferibilmente in formato orizzontale, e traccia 9 colonne. Ogni colonna rappresenta una categoria e riceve il relativo titolo. Ciascun giocatore scrive in cima alle colonne i seguenti 9 titoli: Città, Paese, Fiume, Montagna, Pianta, Animale, Professione, Cibo e Nome proprio. Poi, uno dei giocatori inizia a recitare mentalmente l'alfabeto. Un altro giocatore, dopo un breve momento, dice: „Stop!" La lettera su cui si è fermato il giocatore che stava pensando all'alfabeto viene annunciata ad alta voce. Da questo momento, ogni giocatore deve trovare un termine per ciascuna categoria che inizi con la lettera indicata.

Un esempio: Se venisse chiamata la lettera „D", potrebbero essere trovati i seguenti termini: Dortmund, Germania, Danubio, Dolomiti, Fiori di uovo, Dromedario, Interprete, Canederli dolci, Doris. Il giocatore che per primo trova una parola per ciascuna colonna grida „Fermo!" Da quel momento nessuno può più scrivere. Le parole vengono quindi confrontate, leggendo ciascun termine colonna per colonna. Per ogni parola trovata da due o più giocatori, si guadagnano 5 punti. Per una parola trovata individualmente si ricevono 10 punti. Se un giocatore è l'unico ad aver trovato una parola per una categoria, mentre gli altri non hanno trovato nulla, ottiene 20 punti.

Fine del gioco:
Dopo un numero di round prestabilito, ogni giocatore somma i suoi punti. Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.

186. Gefüllte Kalbsbrust (Seno del vitello riempito)

Un gioco di scrittura molto popolare.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita per ogni giocatore

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
"Gefüllte Kalbsbrust" è un antico gioco di scrittura che diverte sia i bambini che gli adulti. Un giocatore del turno dice un qualsiasi sostantivo, cercando di evitare che contenga le lettere V, W, X o Y. Tutti i giocatori scrivono la parola chiamata prima lettera per lettera in verticale dall'alto verso il basso, poi di nuovo con un po' di distanza in verticale dal basso verso l'alto. La parola "mela" verrebbe quindi scritta in questo modo:

M	A
E	L
L	E
A	M

Una volta che tutti hanno scritto la parola in questo modo, devono riempire il "Kalbsbrust" (seno del vitello. Ora, riga per riga, partendo dalla lettera di sinistra, devono trovare un sostantivo che finisca con la lettera di destra. Nel nostro esempio, cerchiamo cinque sostantivi o nomi, per esempio MODA, E-MAIL, LIMONE, ALBUM. Non importa se una parola "riempita" è lunga o corta, l'unica cosa importante è che inizi e finisca con la lettera corretta. Se non si riesce a trovare una parola adatta per una lacuna, è sufficiente lasciare questa riga vuota. Il primo giocatore che finisce di "riempire" dice "Stop!" A questo punto tutti i giocatori devono smettere di scrivere, anche se le parole iniziate possono essere completate.

Ora si passa al punteggio: Le parole vengono confrontate da ciascun giocatore leggendo la rispettiva parola riga per riga. Si ottengono 5 punti per tutte le parole trovate da due o più giocatori. Si ottengono 10 punti per una parola trovata individualmente. E se si trova una parola per una riga da soli, mentre nessuno degli altri giocatori l'ha trovata, si ottengono 20 punti.

Fine del gioco:
Il gioco è finito quando si è giocato un numero di turni precedentemente concordato. Vince il giocatore che ha più punti dopo averli sommati.

187. Trova le parole

Un gioco di scrittura per i più veloci.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita per ogni giocatore

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
A ogni giocatore viene dato un foglio di carta e una matita. Poi un giocatore dice una parola che deve avere almeno 10 lettere, per esempio ENCICLOPEDIA. Un giocatore prende il tempo, perché nei successivi 3 (o 4, 5) minuti tutti i giocatori devono formare nuove parole a partire dalle lettere della parola di base: più sono, meglio è. Si possono usare tutti i tipi di parole, ma non termini geografici, abbreviazioni, nomi, nomi propri o parole straniere. Le parole di nuova formazione possono sempre essere più corte della parola di base, ma nessuna lettera può comparire più frequentemente in una nuova parola che nella parola di base stessa. Quali nuove parole potrebbero essere formate a partire dalla nostra parola di esempio?

EUCALIPTO, NAVE, CILINDRO, INNOVAZIONE, CAPO, LOGICA, ORGANIZZAZIONE, PULIZIA, ELENCO, DONO, ISTRUZIONE, ANGELO ecc.

La velocità è fondamentale, perché più parole il giocatore trova, meglio è.

Punteggio: Allo scadere del tempo, il gioco viene segnato. Un giocatore a turno legge le nuove parole. Tutti gli altri controllano se hanno trovato anche l'una o l'altra parola. In caso affermativo, vengono assegnati 5 punti per ciascuna di queste parole. Inoltre, le parole lette e riconosciute vengono cancellate. Se un giocatore ha trovato una parola che nessun altro ha trovato, riceve 10 punti. Quando il primo giocatore ha finito di leggere ad alta voce, il giocatore successivo legge le parole che non sono ancora state cancellate e gli altri giocatori procedono come descritto sopra. Si continua a turno fino a quando a tutte le parole di tutti i giocatori viene assegnato un valore in punti.

Fine del gioco:
Il giocatore con il punteggio più alto dopo la somma vince la partita. Ma una nuova parola è già stata presentata...

188. Per non farla breve!

Il gioco dei proverbi.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita per ogni giocatore

L'essenza di un proverbio è che un argomento complicato viene racchiuso in parole brevi, in modo che si capisca subito cosa si intende. In questo gioco avviene esattamente il contrario. Ogni giocatore pensa prima a un proverbio noto, ma non lo dice ad alta voce. Poi ogni giocatore cerca di esprimere il proprio proverbio nel modo più strano possibile: I pensieri, originariamente concisi, devono essere presentati in modo verboso.

Ecco due esempi:
"La creazione di una depressione nel terreno di dimensioni imprecisate allo scopo di trasformare lo scavo in una fossa per un altro essere della specie 'uomo' comporta, in non pochi casi, che l'iniziatore dell'impegno diventi egli stesso parte lesa, venendo a conoscenza del punto più profondo del suo buco nel terreno".

In origine questo significava:
"Chi scava una fossa ci casca dentro." o
"Quando qualcuno fa il finto tonto e pensa a scuse per non essere notato e viene chiamato a partecipare a un lavoro, ma arriva subito dopo che non serve a nessuno il suo lavoro. In origine questo significava:
"Arrivare a piatti lavati."

Una volta che ogni giocatore ha parafrasato il proprio proverbio, le nuove formulazioni vengono lette ad alta voce a turno. Al primo giocatore che indovina il proverbio viene assegnato un punto. Il giocatore con il maggior numero di punti dopo un numero di round precedentemente stabilito vince la partita.

189. La storia del giornale

Un modo divertente per inventare storie.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita per ogni giocatore, un modo divertente per inventare storie.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Innanzitutto, viene scelto un giocatore che seleziona dai testi della pagina di giornale una parola a caso per ogni lettera dell'alfabeto. Gli altri giocatori annotano le parole selezionate sul proprio foglio. (Si possono omettere le lettere rare!) È importante che il giocatore scelto non selezioni solo sostantivi, ma anche verbi, aggettivi, pronomi e altre parti del discorso. Quando sono state selezionate circa 20-25 parole, il gioco inizia: ogni giocatore ha ora il compito di scrivere una storia il più comprensibile possibile usando le parole disponibili. Tuttavia, non può utilizzare parole che non siano presenti! Se non riesce a inserire una parola, questa viene semplicemente omessa. È logico che una tale storia suoni come un „italiano spezzato". Dopo un tempo prestabilito (circa 5 minuti), ogni giocatore legge la propria storia ad alta voce.

Ci sono due opzioni di punteggio:
1. Si assegnano punti per la migliore storia pari al numero di giocatori presenti, per la seconda migliore storia un punto in meno, e così via.
2. Ogni giocatore annota il numero di parole utilizzate nella propria storia.
3. (Scegliere una possibilità di punteggio prima dell'inizio del gioco!)

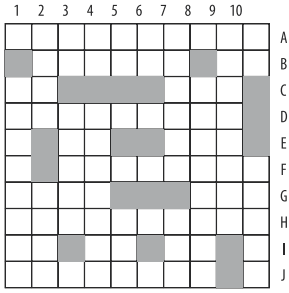
Fine del gioco:
Dopo un numero prestabilito di turni di gioco, si sommano i punti. Chi ottiene il punteggio più alto è il „poeta della settimana" e ha vinto.

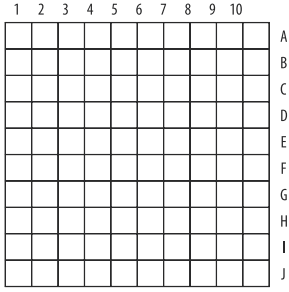
190. AFFONDA LA FLOTA

Un gioco per due persone noto da generazioni.

Giocatori: due
Materiale: carta a quadretti e 2 matite

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Ogni giocatore inizia tracciando su un foglio di carta a quadretti due campi di gioco, che devono essere alti 10 caselle e larghi 10 caselle. Questi due „campi di battaglia per la battaglia navale" possono essere posizionati uno accanto all'altro o uno sopra l'altro. I due quadrati vengono suddivisi orizzontalmente con i numeri da 1 a 10 e verticalmente con le lettere da A a J, come mostrato nell'illustrazione. Il primo quadrato di ogni giocatore è il suo „quadrato della flotta". Pertanto, ciascuno dei due giocatori disegna in questo quadrato la propria flotta. Essa è composta da un „nave da battaglia" (4 caselle di lunghezza), due incrociatori (ciascuno lungo 3 caselle), tre torpediniere (ciascuna lunga 2 caselle) e quattro sottomarini (ciascuno lungo 1 casella). In totale, quindi, nel „quadrato della flotta" ci sono 10 navi. Le singole navi non possono toccarsi, deve esserci almeno 1 casella di distanza tra di esse. Tuttavia, una nave può toccare il bordo del quadrato. Dove un giocatore disegna le proprie navi, lo sa solo lui, l'avversario non deve assolutamente vederlo. L'illustrazione mostra la preparazione del gioco per un giocatore, con la disposizione delle navi scelta a caso.





Ora inizia il gioco. Il primo giocatore comunica al suo avversario una casella a scelta, indicandone le due coordinate, per esempio 1 – C oppure 5 – F, ecc. L'avversario controlla subito nel suo „quadrato della flotta" dove è finito questo „colpo". Se una nave è stata colpita, deve dire: „Colpito!". Se il colpo è andato su una casella vuota, dice: „In acqua". Se tutte le caselle di una nave sono colpite, il giocatore deve dire all'ultimo colpo: „Affondata!". A seconda della risposta dell'avversario, il giocatore prende appunti sul suo secondo quadrato. In caso di „colpo in acqua", viene fatto un segno di croce nella casella corrispondente, e tocca all'avversario. Se invece viene segnato un colpo, la casella corrispondente viene colorata e il giocatore può nominare un'altra casella.

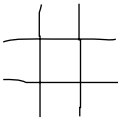
Fine del gioco:
Vince chi ha affondato tutte le navi dell'avversario. È il miglior ammiraglio...

191. Tic-Tac-Toe

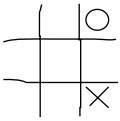
Un classico gioco di scrittura.

Giocatori: due
Materiale: carta e matita per ogni giocatore

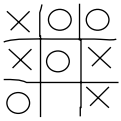
In origine, il "Tic-Tac-Toe" era un gioco da tavolo, un po' più semplice del mulino. Tuttavia, può essere giocato molto rapidamente con carta e matita. Il tabellone di gioco viene disegnato sulla carta con quattro linee, come mostrato nell'illustrazione. A questo punto ognuno dei due giocatori sceglie il proprio simbolo: la croce o il cerchio. Una volta deciso chi inizia, il primo giocatore può disegnare il proprio simbolo in una delle 9 caselle. L'altro giocatore disegna il proprio simbolo in una casella non occupata. In questo modo, ogni giocatore disegna a turno il proprio simbolo e ha un solo obiettivo: ottenere una fila orizzontale, verticale o diagonale di tre dei propri simboli. Chi riesce a raggiungere questo obiettivo vince e può iniziare la partita successiva. Se nessuno dei due giocatori ci riesce, il giocatore di partenza deve essere sorteggiato di nuovo.



piano di gioco



2 segni vengono sistemati.



"Cerchio" ha vinto.

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di partite dopo un numero di partite precedentemente stabilito è il vincitore assoluto.

192. Tic-Tac-Toe con numeri

Una divertente variante del classico.

Giocatori: due
Materiale: carta e matita per ogni giocatore

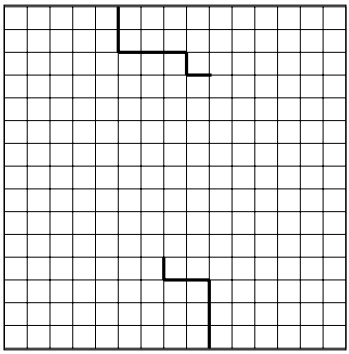
Il gioco si svolge come il "Tic-Tac-Toe" (N° 191) - con un'interessante differenza: il giocatore A può inserire i numeri dispari 1, 3, 5, 7 e 9 nelle quattro righe del tabellone, mentre il giocatore B usa i numeri pari 2, 4, 6 e 8. Entrambi i giocatori mirano a completare una riga orizzontale, verticale o diagonale i cui tre numeri sommano a 15. Naturalmente, vengono utilizzati anche i numeri dell'avversario. Può anche accadere che più file vengano completate con un solo numero. Per questo tipo di gioco è bene utilizzare penne di colore diverso.

193. Il viaggio con la matita

Chi sarà il primo a raggiungere la parte opposta?

Giocatori: due
Materiale: carta a quadretti e matita per ogni giocatore

Per prima cosa, sulla carta a quadretti viene delineato un campo quadrato di 15 x 15 caselle. Due linee di base opposte sono le linee di partenza dei due giocatori. L'obiettivo di ogni giocatore è creare una linea di matita dalla propria linea di base a quella dell'avversario e allo stesso tempo impedire all'avversario di raggiungere questo obiettivo. I giocatori si alternano e possono tracciare solo una linea della lunghezza di una casella verso il davanti o verso il lato per turno. È importante che le linee dei due giocatori non si incrocino. Se un giocatore non può più disegnare, perde. Di norma, vince il giocatore che raggiunge per primo la linea di fondo dell'avversario. L'illustrazione mostra l'inizio di una partita:



È vantaggioso che i giocatori giochino con matite di colori diversi.

194. Cruciverba

Risolvi il tuo puzzle!

Giocatori: due
Materiale: carta a quadretti e matita per ogni giocatore, gomma da cancellare

Per prima cosa, si prepara una scatola rettangolare o quadrata con circa 15-20 caselle e la si divide come un cruciverba. Poi è il momento per tutti i giocatori di dire: "Provare per credere!". Ciò significa che ogni giocatore, a turno, inserisce una parola principale in orizzontale o in verticale nelle colonne, mentre le parole correlate devono ovviamente avere collegamenti significativi. Si può mettere un segno di stop quando non si può andare oltre. Se trovate una parola migliore per una riga, cancellate la parola originale e inserite quella nuova. Alla fine di questo, avrete creato un cruciverba come appare una volta compilato. Ora mettete un numero nella prima casella di ogni parola in orizzontale e in verticale e cercate di spiegare le parole usando parafrasi specifiche.

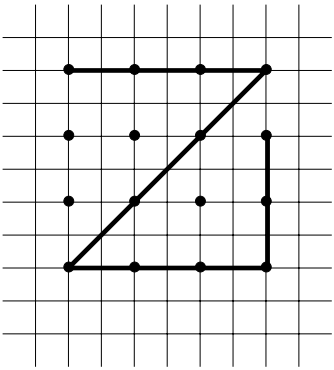
Esempi: Se una parola scritta è CANILE, si potrebbe parafrasare come segue: "rifugio per l'animale domestico preferito". Per la parola SOLE si potrebbe inserire "centro del nostro sistema planetario" o simili. Infine, si possono cancellare le parole della soluzione originale e il cruciverba è finito. Come gioco, sarebbe interessante se ogni singolo giocatore eseguisse questa procedura, in modo che alla fine ogni giocatore abbia creato un cruciverba da solo. Se ora si passa il proprio cruciverba al vicino di sinistra, tutti possono risolvere un nuovo cruciverba

195. Tracciare le linee

L'ultimo a tracciare è il vincitore!

Giocatori: due
Materiale: carta a quadretti e matita per ogni giocatore

Per prima cosa, create una griglia regolare su un foglio di carta a scacchi, con punti disposti a intervalli di circa 2 o 3 caselle. È possibile posizionare un totale di 5 x 5 o 4 x 4 punti. Ora tirate a sorte per vedere chi inizia il gioco. Il primo giocatore può collegare un numero qualsiasi di punti con una linea diritta all'interno della griglia. L'altro giocatore deve continuare dove ha lasciato, ma può cambiare la direzione del movimento. Il gioco continua alternativamente finché uno dei due giocatori non riesce più a tracciare L'illustrazione mostra l'inizio di una partita:



Il vincitore è il giocatore che ha fatto l'ultima azione. Può anche iniziare una nuova partita.

196. Indovini le parole

Un popolare gioco di scrittura e di indovinelli.

Giocatori: due
Materiale: carta a quadretti e matita per ogni giocatore

Lo scopo di questo gioco è indovinare la parola dell'avversario prima che lui indovini la sua. Ecco come si svolge il gioco: Per prima cosa, ci si accorda su una certa lunghezza della parola, per esempio 6 lettere. Ogni giocatore pensa a una parola con il numero di lettere concordato. Tuttavia, non scrive la parola sul proprio foglio, bensì un punto per ogni lettera della parola. Nel nostro caso, ci sono 6 punti uno accanto all'altro su ogni foglio. Ora è il momento di tirare a sorte per vedere chi inizia il gioco. Il primo giocatore nomina una lettera qualsiasi dell'alfabeto. L'altro giocatore controlla se la lettera nominata compare nella sua parola. In caso affermativo, deve inserirla (anche più volte) nel posto appropriato. Il giocatore ha un altro turno per nominare una lettera. Tuttavia, se la lettera non compare, l'avversario dice "Accanto!" e tocca a lui indovinare. In questo modo, le due parole diventano sempre più trasparenti. Vince chi indovina per primo la parola dell'avversario. La parola successiva è già pronta...

197. Gli esseri impossibili

Un divertente gioco di scrittura e disegno.

Giocatori: due o più
Materiale: carta a quadretti e matita per ogni giocatore

Questo gioco non è tanto importante per vincere quanto per divertirsi. Ogni giocatore riceve un foglio di carta e lo piega nel senso della lunghezza per creare quattro parti uguali. Nel quarto superiore si disegna la testa di una creatura vivente, umana o animale. La base del collo viene disegnata attraverso la linea di piegatura. Poi ogni giocatore piega il primo quarto all'indietro, in modo che il giocatore successivo non possa vedere ciò che il precedente ha disegnato, e passa il proprio foglio a sinistra. Ora ogni giocatore può disegnare la parte superiore del corpo di una creatura, partendo dalla base del collo, senza limiti all'immaginazione. Il foglio viene nuovamente ripiegato, piegato all'indietro e passato a sinistra. Segue l'addome e infine le gambe. Quando tutti hanno finito, le "opere d'arte" vengono dispiegate e presentate. Le risate sono garantite...

198. Onkel Otto sitzt fett im Bett (Zio Otto siede grasso a letto)

Un gioco di scrittura divertente e creativo.

Giocatori: tre o più
Materiale: carta a quadretti e matita per ogni giocatore

Ogni giocatore piega il proprio foglio di carta nel senso della lunghezza per creare quattro colonne. Il foglio viene poi nuovamente piegato e portato di fronte. Ogni giocatore scrive "CHI?" sopra la prima colonna, "COSA FA?" sopra la seconda colonna, "IN CHE MODO?" sopra la terza colonna e "DOVE?" sopra la quarta colonna. Questo chiarisce già cosa si deve inserire in ciascuna delle quattro colonne. Ora inizia il gioco. Per prima cosa, ogni giocatore inserisce una persona nella prima colonna, preferibilmente una persona nota, per esempio "ZIO OTTO" (Onkel Otto). La colonna viene poi piegata all'indietro e il foglio viene passato al vicino di sinistra. Poi ogni giocatore scrive un'attività nella seconda colonna, per esempio "SIEDE". La colonna viene nuovamente ripiegata e il foglio viene passato al vicino. A questo punto si deve inserire una parola caratteristica o una descrizione del modo in cui una persona fa qualcosa, per esempio "GRASSO". Il foglio viene ripiegato per la terza volta e passato. Infine, ogni giocatore inserisce un luogo nell'ultima colonna, per esempio "A LETTO". A questo punto i fogli vengono nuovamente aperti e ogni giocatore legge lentamente e con gusto la propria frase senza senso: le risate sono garantite...

199. Disegnare alla cieca
Un gioco divertente e creativo.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita per ogni giocatore, panno

A turno, ogni giocatore viene bendato con un panno. Il turno decide cosa deve disegnare il giocatore "cieco": un oggetto, un animale, una pianta o simili. Questo gioco è molto divertente sia da disegnare che da guardare.

200. Indovina chi sei

Un grande gioco di domande.

Giocatori: tre o più
Materiale: carta, fascia, matita spessa

Preparazione del gioco:
Per prima cosa, viene scelto un giocatore del turno che deve lasciare la stanza. Gli altri giocatori pensano a un personaggio noto delle fiabe, a un attore famoso, a una creatura mitica, ecc. Questo termine viene scritto su un foglio di carta con una penna spessa. Il giocatore viene quindi invitato a entrare. Con l'aiuto della fascia, il pezzo di carta con il termine viene attaccato alla sua fronte. Lui stesso non può leggere la parola, ma tutti gli altri giocatori sì.

Scopo del gioco: Il giocatore con il termine sulla fronte cerca di scoprire "chi o cosa è" facendo abili domande.
Corso del gioco: Il giocatore prescelto può porre una domanda dopo l'altra per scoprire chi o cosa sono. Le domande devono essere formulate in modo tale da poter rispondere con "SI" o "NO". Per esempio, chiede "Sono un essere vivente?" o "Ho due gambe?" o "Sono un animale?" o "Sono femmina?". A ogni domanda il turno risponde con "SI" o "NO". Se il giocatore pensa di aver risolto l'indovinello, può chiedere direttamente, per esempio "Sono Biancaneve?". Importante: se chiede direttamente ma la sua ipotesi è sbagliata, perde. Non può chiedere di nuovo in questo turno. Un altro giocatore passa il suo turno.

Fine del gioco:
Il gioco termina quando il giocatore prescelto ha indovinato chi è, o se ha indovinato in modo errato in una domanda diretta. Si può iniziare una nuova partita e un altro giocatore lascia la stanza. Un giocatore del round conta sempre il numero di domande che un giocatore richiede per indovinare chi è. Il giocatore con il minor numero di domande è il vincitore assoluto.

201. Stop!

Chi riesce a parafrasare bene vince il gioco.

Giocatori: quattro o più
Materiale: alcuni foglietti di carta, matita, orologio da polso

Preparazione di gioco:
Per prima cosa, si formano due squadre di giocatori. I giocatori devono essere almeno quattro, in modo che ogni squadra sia composta da almeno due persone. Poi ogni squadra riceve alcuni fogli di carta. In cima a ogni foglio è scritta una parola che deve essere indovinata. Questo termine è sottolineato. Sotto, sono scritte 5 parole proibite, che potrebbero essere usate per descrivere il termine, ma che non devono essere usate in nessun caso.

Ecco un esempio:
Il termine da indovinare: GRATTACIELO

Le 5 parole proibite: EDIFICIO RESIDENZIALE, NEW YORK, CIELO, KING KONG,

MANHATTAN ecc.

Ogni foglietto contiene quindi 1 termine e 5 parole proibite. Ogni squadra fa una piccola riserva di questi foglietti.

Scopo del gioco:
Un giocatore di una squadra cerca di descrivere il termine datogli dalla squadra avversaria così bene da far indovinare il termine alla propria squadra entro mezzo minuto. Non è consentito usare le parole proibite o il termine stesso.

Percorso di gioco: Non appena si è finito di scrivere i foglietti, inizia il gioco. Un giocatore della prima squadra si fa avanti e riceve un foglietto dalla squadra avversaria. Un giocatore della squadra avversaria guarda l'orologio e dice: "Via!". Ora il giocatore della sua squadra cerca di descrivere il termine sottolineato in modo tale che i giocatori possano indovinarlo. Ciò significa che mentre il giocatore si sforza di fare la parafrasi, i giocatori della sua squadra continuano a chiamare i termini possibili nella speranza di indovinare quello giusto. La squadra avversaria non indovina, prende tempo (30 secondi) e un giocatore si posiziona dietro al "trascrittore" e si assicura che non usi la parola cercata, parti di essa o una delle parole proibite. Se ciò continua a verificarsi, il giocatore può gridare immediatamente "Stop!" e la riscrittura è terminata. La squadra non ottiene alcun punto. Se invece la squadra indovina la parola entro il tempo limite, riceve un punto. In entrambi i casi, è il turno della squadra avversaria.

Fine del gioco:
I giocatori indovinano a turno, finché ogni squadra non ha indovinato lo stesso numero di volte. Vince la squadra con il maggior numero di punti. Ma è stato sicuramente divertente per tutti...

202. Il gioco di carte e dadi

Il gioco per il round attivo.

Giocatori: tre o più
Materiale: carta, matita e mazzo di carte da gioco, dadi a occhio, una pedina per ogni giocatore.

Preparazione del gioco:
Per prima cosa, tutti i giocatori pensano insieme a incarichi che possono essere completati immediatamente e facilmente. Ecco alcuni esempi: 5 flessioni, fare 10 passi su una gamba sola, dipingere un autoritratto a occhi chiusi, inventare da soli una poesia di quattro righe, salire sulla sedia e cantare come un gallo, rimanere seri per 30 secondi mentre gli altri fanno battute e facce di ogni tipo, e così via. Su ogni foglio di carta viene scritto un compito. Poi tutti i foglietti vengono piegati, mescolati e messi al centro. Le carte vengono poi mescolate e disposte a faccia in su in un cerchio intorno alla pila di foglietti. Ogni carta corrisponde a un campo di gioco; il risultato è un percorso circolare con 32 campi di carte. A questo punto ogni giocatore posiziona la propria pedina su una carta a sua scelta e lancia il dado una volta. Il giocatore con il numero più alto inizia la partita.

Corso del gioco: Ogni giocatore ha un lancio. Poi si muove in senso orario di tanti spazi per le carte quanti sono i punti lanciati. Se un giocatore atterra su una carta immagine (asso, re, regina o fante), deve pescare una carta dal centro e fare ciò che è scritto sulla carta. Se atterra su una carta senza figura, non succede nulla. In entrambi i casi, è il turno del giocatore successivo (nel primo caso dopo aver completato l'azione).

Fine del gioco:
Il gioco termina quando tutti i foglietti sono esauriti. La durata del gioco dipende quindi da quanti compiti attivi sono stati scritti all'inizio. Non c'è un solo vincitore in questo gioco, dopotutto tutti si sono divertiti....

203. Io vedo qualcosa che tu non vedi

Un classico ben noto, ideale per i viaggi.

Giocatori: due o più
Materiale: senza materiale

"Vedo quello che non vedi" può essere giocato ovunque: A una festa di compleanno per bambini, in famiglia e idealmente anche in macchina quando si è bloccati in un ingorgo. Un giocatore del gruppo cerca un oggetto qualsiasi nella stanza o fuori dall'auto senza che gli altri se ne accorgano. Una volta individuato un oggetto, inizia a descriverlo usando le seguenti parole: "Vedo qualcosa che tu non vedi... ed è blu". Ora ogni altro giocatore può nominare un oggetto che potrebbe essere inteso come tale. Se l'oggetto non viene indovinato, il giocatore continua la sua descrizione: "Vedo qualcosa che non vedi... ed è su un armadio". Anche in questo caso, ognuno degli altri giocatori può nominare un oggetto. Si continua così finché qualcuno non indovina l'oggetto. È sempre possibile rendere gli indizi più specifici alla fine, per esempio "... e di solito ci sono dei fiori", ecc. Nel nostro caso, probabilmente si trattava di un vaso di fiori. Chi indovina l'oggetto per primo deve pensare a quello successivo. Inizia un nuovo giro di indovinelli. Se si vuole, si può concordare in anticipo il numero di indovinelli da giocare, per esempio dieci. Il giocatore che indovina meglio è il vincitore assoluto del gioco.

204. Consigli di carriera divertenti

Chi o cosa sono?

Giocatori: due o più
Materiale: senza materiale

Un giocatore del turno inizia a pensare a una professione che gli altri giocatori devono indovinare. Ogni giocatore può porre una domanda all'altro giocatore a turno. Tuttavia, la domanda deve essere formulata in modo tale da poter rispondere con un "Sì" o con un " No" . "Sì" o 'NO'. La professione stessa non può essere chiesta direttamente durante il gioco, per esempio "Sei un panettiere?". Se un giocatore lo fa e non indovina la professione, viene eliminato per quel turno. Indipendentemente dal fatto che la risposta sia "Sì" o "NO", ogni giocatore può fare una sola domanda alla volta. Le domande vengono poste finché un giocatore non ha indovinato la professione ed è il vincitore del turno. A quel punto potrà scegliere una nuova professione.

Un esempio:
1. Hai una professione rara? – NO.
2. La professione esiste ovunque? – Sì
3. Anche nella nostra città? – Sì
4. Posso acquistare qualcosa da te? – Sì
5. Posso acquistare anche giocattoli da te? – NO
6. Vendi pane? – Sì
7. Sei un panettiere? – Sì

205. Il gioco delle targhe auto

Il gioco per l'auto!

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita

Questo gioco è ideale per un lungo viaggio in autostrada. Questo gioco è ideale per un lungo viaggio in autostrada. Ma si può giocare anche se si ha una buona visuale delle auto di passaggio e delle loro targhe dal finestrino. Il "materiale di gioco" è costituito dalle lettere (non dai numeri) delle targhe delle auto che vi sorpassano, vi precedono o vi superano. Ogni giocatore deve inoltre avere un po' di creatività linguistica. Supponiamo che davanti a voi ci sia un'auto di Bochum con il numero di targa **BO**-**FB**-223. L'obiettivo è quindi quello di creare il più rapidamente possibile una frase spiritosa, un'affermazione divertente, un'esclamazione intelligente o un modo di dire divertente con quattro lettere. Il detto ha logicamente quattro parole, ognuna delle quali inizia con una delle lettere. Il primo giocatore che riesce a trovare un modo di dire divertente ottiene un punto, che viene inserito in una tabella con i nomi dei giocatori.

Esempi: Ballo **O**limpico, **F**ollia **B**ella! Biscotti **O**vunque, **F**rittata **B**izzarra! **B**ambini **O**diano **F**rutta **B**rutta!

Chi ha il maggior numero di punti dopo un numero di targhe precedentemente stabilito è il vincitore assoluto del gioco. Prova ora: **LAU-TH**-111! Chi sarà il primo a inventare lo slogan più interessante?

206. Serpenti di parole

Un divertente gioco linguistico.

Giocatori: due o più
Materiale: senza materiale

Il vantaggio di questo gioco di parole rapido e divertente è che possono partecipare quasi tutti i giocatori. Esistono anche tre diverse varianti. Il primo giocatore inizia con un sostantivo composto formato da almeno due sostantivi. Il giocatore successivo deve trovare un nuovo sostantivo composto che inizi con l'ultima parte della parola precedente. Poi tocca di nuovo al giocatore successivo e così via. Se non si riesce a formare una nuova parola, si ottiene un punto in meno e si ricomincia una nuova partita. Chi ha meno punti in meno dopo 10 o 20 turni ha vinto la partita. Naturalmente, si può giocare anche con l'ultima sillaba di un sostantivo o addirittura con l'ultima lettera. Più veloce è il gioco, più divertente è!

Esempi: Sostantivi composti: sottovento – ventaglio – taglioduro – durometro – metrologia – logopedia... Sillabe: co-rona – na-tale – legno – novità ... Lettere: gatto – ostrica – acerbo – orso – ombra...

207. La ricerca delle lettere

Un gioco che si può giocare ovunque.

Giocatori: due o più
Materiale: carta e matita, eventualmente un orologio

Per prima cosa, si crea una tabella con i nomi di tutti i giocatori. I punti vengono aggiunti a questa tabella in un secondo momento. In questo gioco, a ogni giocatore viene assegnata casualmente una lettera dell'alfabeto. Per i bambini, questa selezione può essere fatta dai genitori, per esempio. Ogni giocatore riceve una lettera diversa. Poi ogni giocatore deve essere in grado di nominare tre oggetti all'interno o all'esterno della stanza o - se si è in macchina - all'interno o all'esterno dell'auto che inizino con questa lettera. Gli oggetti nominati devono essere visibili. Se tre oggetti sono troppo facili, si può aumentare il numero a cinque o sette. Come ulteriore difficoltà, si può giocare a tempo. Ognuno ha solo 1 o 2 minuti per nominare gli oggetti che iniziano con la propria lettera. Se volete, potete anche distribuire punti più e meno per determinare il vincitore assoluto dopo 10 partite!

Esempio:
Fabio (L): libertà, luna, lampada, lavoro...
Egon (N): nido, nuvola, nave, notte, neve...
Lara (F): fiore, famiglia, fiume, finestra...

208. Il gioco del dizionario folle

O cosa, per favore, è una "calla"?

Giocatori: quattro o più
Materiale: carta e matita per ogni giocatore, dizionario

Preparazione del gioco:
La parte più importante di questo gioco è un dizionario (possono essercene diversi) in cui si possono trovare espressioni sconosciute o parole straniere con le relative definizioni. Questo dizionario è posto al centro. Viene quindi scelto un giocatore che assume il ruolo di capogioco per la prima partita. Dopo ogni partita, un altro giocatore assume questo ruolo a turno. Ogni giocatore, compreso il capogioco, riceve un foglio di carta. Assicuratevi che i foglietti siano tutti della stessa dimensione e abbiano lo stesso aspetto. Tutti ricevono anche una matita.

Obiettivo del gioco: L'obiettivo è quello di riscrivere un termine sconosciuto in un modo che sia usuale in un dizionario. Non è necessario conoscere la definizione vera e propria. L'importante è scrivere la propria definizione - anche se si tratta della più grande assurdità - nel modo più convincente possibile, in modo che gli altri giocatori la considerino la spiegazione corretta.

Svolgimento del gioco: Il capogioco cerca ora un termine sconosciuto dal dizionario - senza che gli altri giocatori lo osservino - lo annuncia a tutti i giocatori e lo scrive sul suo pezzo di carta, che pone al centro. Non rivela però la definizione. Tutti gli altri giocatori hanno ora il compito di formulare una spiegazione il più possibile credibile di questo termine e di scrivere la propria definizione sul proprio foglio. Non è necessario che la spiegazione sia quella vera, né che lo sia. L'obiettivo è piuttosto quello di formulare una definizione che suoni il più possibile ragionevole e che possa adattarsi al termine. Anche se si tratta di un'assoluta sciocchezza! Mentre tutti i giocatori scrivono la loro definizione in circa 1-2 minuti, il capogioco scrive la definizione corretta dal dizionario sotto il termine, senza che gli altri lo guardino. Allo scadere del tempo concordato, tutti i giocatori consegnano i loro appunti. A questo punto arriva il momento clou del gioco: il capogioco mescola i foglietti e legge a turno ogni definizione, compresa la spiegazione corretta che ha scritto lui stesso. Tuttavia, non fa capire ai giocatori quale spiegazione sta leggendo, ma mantiene sempre la neutralità. I giocatori decidono a turno quale spiegazione ritengono sia la definizione corretta e vera.

Punteggio: Il capogioco annuncia quindi quale sia la definizione corretta. Ogni giocatore che ha indovinato questa spiegazione riceve un punto. Un giocatore riceve altri due punti se uno o più giocatori pensano che la spiegazione creata da lui proposta sia quella corretta.

Fine del gioco:

Quando la valutazione è stata completata e i punti sono stati inseriti in una tabella con i nomi dei giocatori, il giocatore successivo assume il ruolo di maestro di gioco. Cerca di nuovo una nuova parola dal dizionario, ecc.

Infine, alcune possibili spiegazioni del termine "calla":
1. Il termine per indicare truffatori...?
2. Il termine per indicare scrivere in bella calligrafia...?
3. Un carro di carbone in una miniera...?
4. Apertura, passo, varco

Sapete qual è la spiegazione corretta?
Per verificare, potete cercarla in un dizionario!

209. Tutto ciò che è umido

Un gioco per chi pensa in fretta!

Giocatori: tre o più
Materiale: orologio con lancetta dei secondi, 15 pedine

Questo gioco di parole va giocato molto velocemente! Per prima cosa, distribuite le pedine in modo che ogni giocatore ne abbia la stessa quantità.Poi si pensa insieme a un argomento, per esempio "Tutto ciò che è umido!".Il giocatore più anziano nomina un termine per la categoria concordata, per esempio "acqua". In ordine orario, tutti i giocatori devono trovare un altro termine adatto, uno dopo l'altro. Chi richiede più di 5 secondi (un giocatore prende il tempo), o chi ripete una parola già nominata, deve perdere una pedina. Quando ogni giocatore ha fatto tre round, il gioco è finito. Si sceglie un nuovo argomento, una nuova categoria e il gioco continua... Chi non ha più pedine deve abbandonare il gioco. Il vincitore è l'ultimo giocatore rimasto in piedi.

Esempi:
Tutto ciò che è umido: acqua, doccia, canale, oceano, scarico, tubo dell'acqua, pozzanghera, pioggia, grondaia...
Tutto ciò che può volare: aeroplano, aquilone, aliante, uccello, insetto, zanzara, mongolfiera...
Tutto ciò che è rosso: pomodoro, fragola, labbra, tegola, cuore...
Tutto ciò che è caldo: forno, fornello, fuoco, amore....

210. ELORAPAIBMACS – SCAMBIA PAROLE

Un gioco divertente e veloce.

Giocatori: due o più
Materiale: senza materiale

Questo gioco è particolarmente divertente se giocato molto velocemente. Ogni giocatore, a turno, pronuncia un sostantivo composto le cui lettere o sillabe iniziali sono state confuse. Gli altri giocatori hanno ora il compito di indovinare il più velocemente possibile questa parola e di pronunciarla correttamente. Chi è più veloce indovina la parola successiva. Inizia un rapido scambio di colpi, in cui non ci sono né vincitori né sconfitti, ma solo divertimento, perché molte di queste parole confuse hanno un suono molto buffo e non sempre possono essere indovinate subito!

Esempi:

Pellica ggiolava ide?	lavaggio dei capelli
dapamla?	lampada
Vichiatapor?	portachiavi
agilavi?	valigia
etrofonaip?	pianoforte
gliattibo?	bottiglia
astapalcos?	scolapasta...

211. Farli ridere

Perché ridere fa bene alla salute...

Giocatori: tre o più
Materiale: carta e matita

Un gioco che può essere giocato ovunque ci siano più persone insieme. Questo gioco è ideale per i viaggi più lunghi, dato che l'umore in auto scende a zero, soprattutto durante i lunghi viaggi. C'è solo una cosa da fare: ridere, ridere e ancora ridere! A un giocatore viene assegnato il compito di far ridere gli altri giocatori (ma non il guidatore durante il viaggio in auto!) entro un certo tempo (per esempio 60 secondi). Gli altri giocatori devono ovviamente fare del loro meglio per non ridere. Finché possono, devono mantenere una faccia seria. La regola per loro è: ride meglio chi ride per ultimo. Tuttavia, il giocatore che ha il compito più difficile può fare qualsiasi cosa. Può fare le facce più orribili, raccontare le barzellette più stupide e fare le mosse più sciocche. Tutto è permesso. Se dopo 60 secondi raggiungono l'obiettivo e fanno ridere una o più persone, ottengono un punto. Se non riescono a far ridere un giocatore dopo il tempo stabilito, ricevono un punto in meno. In entrambi i casi, è il turno del giocatore successivo. Anche in questo caso, ha 60 secondi per far ridere gli altri. Dopo 10 o 20 round, si può determinare il vincitore assoluto. I punti vengono inseriti in una tabella creata in precedenza con i nomi dei giocatori. Il tempo può anche essere prolungato di comune accordo, per esempio 2 minuti o anche di più.
E ricordate: ridere fa bene!

212. Indovina l'animale

Un gioco per chi ama gli animali.

Giocatori: tre o più
Materiale: carta e matita

A turno, ogni giocatore pensa a un animale che gli altri giocatori devono indovinare. È necessario memorizzare un animale generalmente conosciuto, quindi non lo scorpione gigante della Mongolia sud-occidentale o il marsupiale dell'Andalusia! Quando il primo giocatore ha il suo animale, gli altri giocatori possono fargli delle semplici domande a cui si può rispondere solo con "Sì" o "No". Se l'animale che si vuole indovinare non è stato indovinato con 20 domande (uno dei due giocatori fa un conteggio su un foglio di carta), il cosiddetto "esperto di animali" vince. Se l'animale viene indovinato, vince la squadra che ha indovinato. Naturalmente, l'animale non può essere chiesto direttamente ("L'animale è un elefante?"), ma deve essere nominato a un certo punto. Per un nuovo turno, il giocatore successivo memorizza un animale e il gioco continua...

Esempio:

Luca:	L'animale è un uccello? NO Mia: L'animale è un mammifero?
Nia:	L'animale vive in Europa?SÌ
Luca:	Può essere tenuto come animale domestico? SÌ
Mia:	L'animale ha gli artigli? SÌ
Nia:	È un gatto! SÌ

213. Superhit

Giocatori: tre o più
Materiale: carta e matita

Tutti conoscono canzoni per bambini o successi vecchi e nuovi.

In questo gioco, ogni giocatore pensa prima a una canzone. Poi deve inventare un nuovo testo sulla melodia di questa canzone. Naturalmente, il testo deve essere il più divertente possibile. Quando tutti i parolieri hanno finito (si può anche scrivere il testo su un foglio di carta), ogni giocatore canta la sua nuova "canzone". I giocatori votano poi la canzone migliore. Non è consentito votare per la propria canzone. E poi può iniziare un nuovo round...

Esempi:
"Brilla, brilla la stellina" diventa
„Ridi, ridi, piccolo dino, salta e balla, fai il giro, mangia erba e poi sorride, fai un tuffo, sii felice!"
"Fra Martino" diventa „Pasta nostra, chi la fa, chi la fa? Mamma, chiama il nonno, a tavola, a tavola!"
„Old MacDonald Had a Farm" diventa
„Ciao, ciao, un gelato, yummy yummy yum
Fragole e cioccolato yummy yummy yum

IT

ROMPICAPO CON I FIAMMIFERI

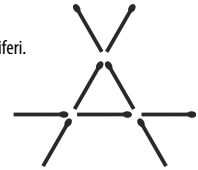
Risoluzioni alla fine delle istruzioni.

Giocatori: 1 o più
Materiale: fiammiferi

Giocate ai puzzle con i fiammiferi solo in presenza di adulti!

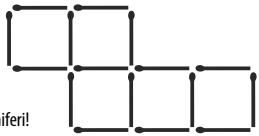
214.

Questa struttura è composta da nove fiammiferi. Create un modello di cinque triangoli (che non devono essere necessariamente congruenti e uno può essere parte di un altro) piegando quattro pezzi di legno.



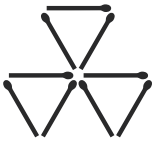
215.

Per questi cinque quadrati identici sono necessari sedici fiammiferi. Trasformateli in una fila di quattro quadrati identici spostando solo due fiammiferi!



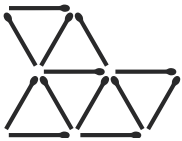
216.

Questa figura equilibrata è composta da nove fiammiferi. Girandone tre, si trasforma la struttura in una simmetrica composta da tre rombi o diamanti.



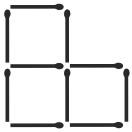
217.

Rimuovere tre fiammiferi in modo che rimangano tre triangoli!



218.

Questi dieci fiammiferi formano tre quadrati. Togliete un pezzo e scambiate la posizione di altri tre per creare un quadrato e due parallelogrammi!

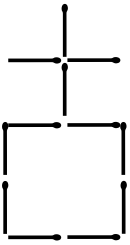


219.

Come potete vedere, dieci fiammiferi sono sufficienti per costruire questa bella casa. Qui la vediamo da ovest. Posizionate due fiammiferi in modo da vederla da est!

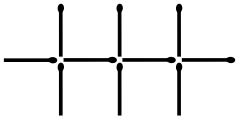
220.

Questa figura è composta da 12 fiammiferi. Posizionatene cinque uno intorno all'altro per creare una figura composta da tre quadrati identici!



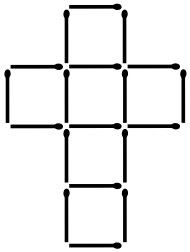
221.

Qui ci sono dieci fiammiferi, ma non c'è un quadrato ovunque. Piegate quattro fiammiferi per formare due quadrati.



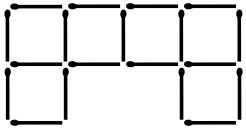
222.

Diciannove fiammiferi formano questa croce. Girate sette fiammiferi e otterrete una figura composta da quattro quadrati!



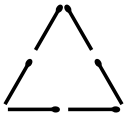
223.

Girate quattro fiammiferi di questa figura per crearne una nuova contenente solo cinque quadrati!



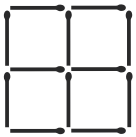
224.

Da questo triangolo equilatero si devono creare quattro triangoli più piccoli, anch'essi equilateri! Si possono aggiungere tre pezzi di legno.



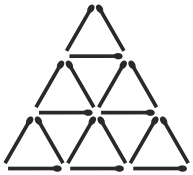
225.

L'obiettivo è raddoppiare il numero di quadrati con soli quattro pezzi di legno in più! Non è così facile, o forse sì?



226.

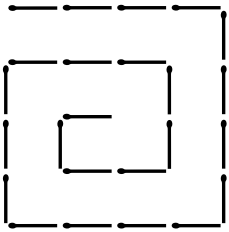
Questi nove triangoli equilateri danno luogo a sei rombi uguali se si cambiano sei bastoncini. Nota: i rombi sono parallelogrammi equilateri!



IT

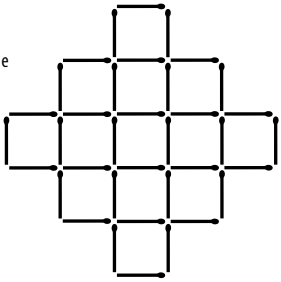
227.

Da questa spirale, girando solo quattro fiammiferi, si ricavano un quadrato grande e due piccoli!



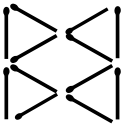
228.

È possibile rimuovere quattro fiammiferi da questa struttura e 13 quadrati dovrebbero diventare solo otto quadrati identici!



229.

Cambiando quattro fiammiferi, si creano sei triangoli equilateri da questa figura.

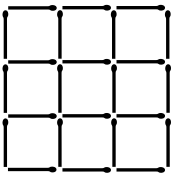


230.

Da questi tre triangoli si creano tre parallelogrammi uguali (diamanti) se si posizionano cinque fiammiferi in modo diverso.

231.

Si possono rimuovere otto fiammiferi, ma devono rimanere tre quadrati! Un consiglio: due quadrati sono piccoli, uno è più grande. Ci sono diverse soluzioni possibili.

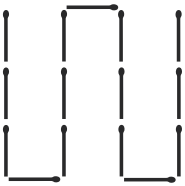


232.

Crea cinque quadrati con nove fiammiferi!

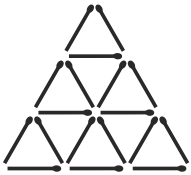
233.

Spostando solo quattro fiammiferi di legno, questa figura serpentina diventa due quadrati. Come si fa?



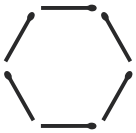
234.

Se si rimuovono esattamente cinque fiammiferi, si ottengono cinque triangoli della stessa dimensione.



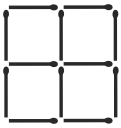
235.

Da questo esagono si creano due rombi identici se si cambiano due fiammiferi e se ne aggiunge uno nuovo.



236.

La stessa figura del gioco 225, ma un compito diverso: Cambiare quattro fiammiferi per creare due quadrati di dimensioni diverse che non si tocchino!

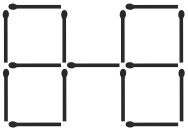


237.

Se si passa da cinque quadrati a sei fiammiferi, i quadrati sono solo quattro, tre piccoli e uno grande.

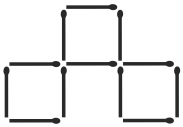
238.

Da questa forma si ricavano cinque quadrati ripiegando due fiammiferi!



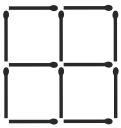
239.

Posizionare cinque fiammiferi di legno in modo da formare due quadrati da questa figura!



240.

Qui, quattro fiammiferi devono essere girati per formare tre quadrati!



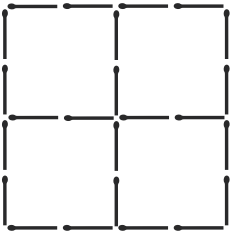
241.

Come si possono usare questi 16 fiammiferi per formare cinque quadrati?

IT

242.

Quattro esagoni uguali devono essere creati spostando otto fiammiferi e rimuovendone uno.

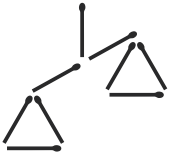


243.

Quattro fiammiferi di legno ripiegati a formare una croce regolare!

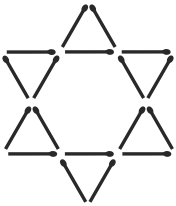
244.

Per bilanciare questa scala, è necessario spostare solo sei fiammiferi.



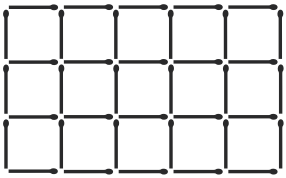
245.

Qui si devono creare sei quadrati identici e simmetrici posando sei fiammiferi.



246.

Rimuovere 14 fiammiferi per creare sei quadrati uguali!



247.

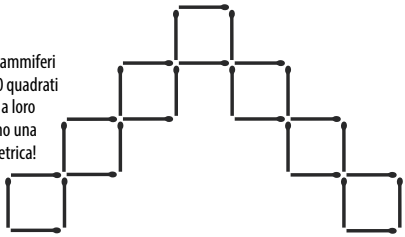
Come si fa a togliere il fiammifero dal centro senza toccarlo?

248.

Utilizzate 12 fiammiferi per creare un dodecagono composto solo da angoli retti!

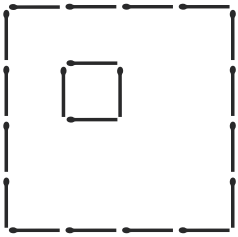
249.

Spostare 3 fiammiferi per creare 10 quadrati identici, che a loro volta formano una figura simmetrica!



250.

Questa figura rappresenta un terreno con una casa. Dividete il terreno in cinque lotti uguali usando 10 fiammiferi!

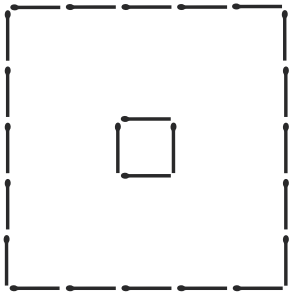


251.

Un fiammifero in meno, e con il resto devono essere formati di nuovo sei aree uguali e recintate!

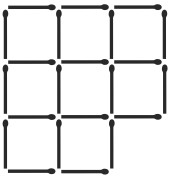
252.

Questo terreno con uno stagno al centro deve essere diviso in otto parti uguali con 20 fiammiferi.



253.

Posizionate due fiammiferi uno intorno all'altro per creare sette quadrati uguali!



254.

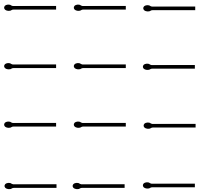
Come si può fare un uovo con 13 fiammiferi? I fiammiferi possono essere posati solo in verticale e in orizzontale.

255.

Come può un noto arciere svizzero essere raffigurato con 10 fiammiferi?

256.

Posizionare tre pezzi di legno intorno a questa figura per creare file verticali e orizzontali di quattro fiammiferi ciascuna!



257.

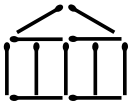
Un quadrato deve essere fatto con sei fiammiferi. Come funziona? Un consiglio: pensate fuori dagli schemi!

258.

Crea tre quadrati uguali e due triangoli equilateri con nove fiammiferi! Come funziona?

259.

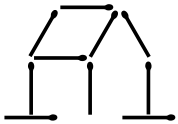
1. Compito: da questa figura si devono creare 11 quadrati piegando due fiammiferi di legno!



2. compito: formare 15 quadrati dalla figura risultante piegando quattro fiammiferi!

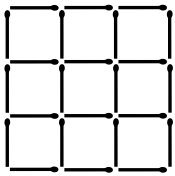
260.

Questa casa deve essere trasformata in due coppe di champagne spostando quattro fiammiferi!



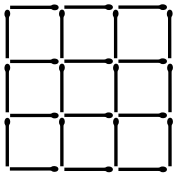
261.

Questa casa deve essere trasformata in due coppe di champagne spostando quattro fiammiferi!



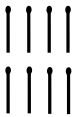
262.

Altri 14 quadrati! Rimuovete quattro fiammiferi da questa figura, in modo che siano ancora visibili solo cinque quadrati!



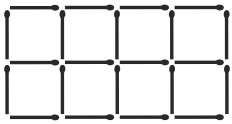
263.

Utilizzate otto fiammiferi per creare una figura contenente due quadrati di dimensioni diverse e quattro triangoli congruenti!



264.

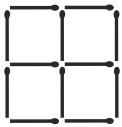
Eliminare quattro fiammiferi per creare cinque quadrati identici!



265.

1. compito per questo quadrato:

Togliere due fiammiferi per fare due quadrati!



266.

2. compito per il quadrato sopra: posizionare tre fiammiferi in modo da creare tre quadrati.

267.

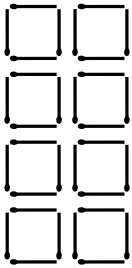
3. compito per il quadrato sopra: Costruite tre quadrati grandi e quattro piccoli piegando due fiammiferi di legno!

268.

4. compito per il quadrato sopra: Ancora una volta, si devono creare tre quadrati identici, questa volta spostando quattro fiammiferi!

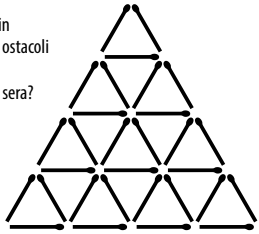
269.

Un contadino ha delimitato 32 recinti per otto mucche. Il giorno dopo ne porta 16. In quale schema le ha ora sistemate?



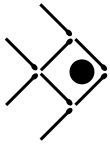
270.

Il contadino ha chiuso una mucca in ognuno di questi triangoli. Quanti ostacoli deve rimuovere il contadino per riportare a casa tutte le mucche la sera?



271.

Posizionate tre fiammiferi e la moneta in modo che il pesce nuoti nell'altra direzione!



272.

Posizionate due fiammiferi in modo che la moneta sia accanto alla pala!

273.

Prendete due fiammiferi ciascuno e girateli. Dopo aver girato tre volte due fiammiferi, questi devono essere tutti rivolti verso il giocatore. Tuttavia, non si possono girare due fiammiferi identici per due volte di seguito!

274.

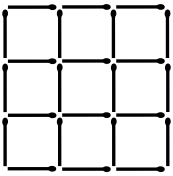
Rimuovere due fiammiferi per creare tre quadrati!

275.

Rimuovere otto fiammiferi, lasciando quattro o sei fiammiferi in ogni fila verticale e orizzontale.

276.

1. compito per questa figura: Spostare 12 fiammiferi per creare due quadrati identici!



277.

2. compito per figura di sopra: Se si rimuovono quattro fiammiferi, rimangono quattro rettangoli e due quadrati!

278.

3. compito per figura di sopra: Rimuovere otto fiammiferi per formare quattro quadrati!

279.

4. compito per figura di sopra: Rimuovere otto fiammiferi per formare due quadrati!

280.

5. compito per figura di sopra: Togliete sei fiammiferi in modo che rimangano tre quadrati di dimensioni diverse!

281.

6. compito per figura di sopra: Due quadrati della stessa dimensione e un quadrato piccolo rimangono anche se si rimuovono otto fiammiferi!

282.

7. compito per figura di sopra: Dopo aver rimosso sei fiammiferi, dovrebbero rimanere due quadrati e due esagoni uguali!

283.

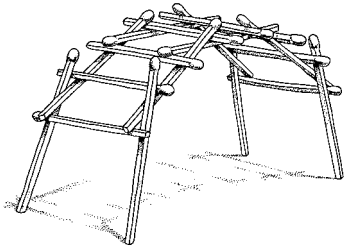
Quattro fiammiferi devono essere spostati in modo da creare una busta con il legno di questo albero!

284.

Posare quattro triangoli con sei fiammiferi sembra impossibile. Ma non è impossibile! Come si può risolvere questo problema, anche se non si possono rompere i fiammiferi o sovrapporli?

285.

Chiunque osi giocare a questo gioco deve innanzitutto avere una mano molto ferma. Solo così potrà costruire questo ponte di fiammiferi con 18 pezzi di legno. Il compito è trovare l'ordine sistematico! **Un consiglio:** usate fiammiferi lunghi e colorati!



286. Indovina i fiammiferi

Giocatori: due o più
Materiale: tre fiammiferi ciascuno

Lo scopo di questo gioco di puzzle è che gli altri giocatori cerchino di indovinare il numero totale di bastoncini del gioco. Ogni giocatore riceve tre fiammiferi. A un segnale precedentemente concordato, tutti i giocatori devono posare sul tavolo la loro mano per giocare, che può contenere uno, due o tre bastoncini. L'altra mano di ogni giocatore, che di solito è tenuta sotto il tavolo, contiene i fiammiferi che non sono in gioco. Il primo giocatore inizia a indovinare il numero totale di fiammiferi in gioco. Il giocatore successivo, in ordine orario, può indovinare solo un numero che non è ancora stato chiamato. Una volta che tutti i giocatori hanno annunciato il proprio numero, devono abbassare le mani per contare i fiammiferi. Il giocatore che ha indovinato il numero totale di fiammiferi in gioco può scartare un bastone e iniziare il turno successivo. Vince il primo giocatore che scarta tutti e tre i fiammiferi.

287. Pulizia

Giocatori: due o più
Materiale: 2 dadi, 10 fiammiferi

I dieci fiammiferi sono disposti al centro del tavolo. A questo punto si tirano contemporaneamente i due dadi a turno. Chi ha tirato la somma più bassa dei punti dei due dadi deve prendere un fiammifero dal centro. Dopo dieci round, tutti i fiammiferi sono stati distribuiti. Il giocatore con il risultato più alto può rimettere un fiammifero al centro. Chi non ha più fiammiferi o non ne ha ricevuti nei primi dieci round non può più perdere. Il gioco continua finché non rimane un solo giocatore con dei fiammiferi. Questo giocatore è il perdente.

288. Il giocatore

Giocatori: tre o più
Materiale: ciascuno 3 fiammiferi

Il giocatore che inizia (Giocatore N° 1) decide un importo da scommettere. Tutti gli altri devono scommettere lo stesso importo se vogliono partecipare. Poi, il Giocatore N° 1 stima il numero di fiammiferi che sono in gioco. Se indovina correttamente, vince il piatto – l'intera scommessa; se sbaglia, il piatto rimane.

Esempio: Con cinque giocatori, il Giocatore N° 1 annuncia il numero 12. Tuttavia, ci sono solo nove fiammiferi in gioco. Quindi il turno passa al Giocatore N° 2. Tutti gli altri devono scommettere con lui, poi il Giocatore N° 2 stima dieci fiammiferi. Se è corretto, vince l'intero piatto. Se, invece, ci sono 12 fiammiferi in gioco (Giocatore N° 1), vince il Giocatore N° 1 e il Giocatore N° 3 deve determinare il nuovo gioco. In caso di più stime corrette, i Giocatori coinvolti condividono il piatto. Se il piatto rimane, il Giocatore N° 3 deve annunciare un nuovo numero e non può tornare a 12.

289. Pari o dispari

Giocatori: due
Materiale: fiammiferi

Il gioco migliore è quello a coppie. Si prende un certo numero di fiammiferi nella mano chiusa. A questo punto si chiede all'altro giocatore: "Pari" o 'Dispari'? Se indovina, vince chi glielo chiede, altrimenti vince chi ha nascosto i fiammiferi.

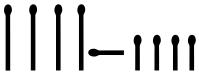
290. Arrocco (spostamento)

Lo scopo di questo tipo di gioco è quello di cambiare determinate sequenze di fiammiferi spostandoli.

Giocatori: uno
Materiale: dieci fiammiferi

Questa illustrazione mostra nove gabbie. Le gabbie da 1 a 4 sono occupate da lupi, quelle da 6 a 9 da pecore. La gabbia N° 5 è vuota.

Il compito:
I lupi devono essere spostati nelle gabbie da 6 a 9 - e le pecore nelle gabbie originali dei lupi. Non si può saltare più di un recinto, nessun recinto può essere occupato contemporaneamente da un lupo e da una pecora e nessun animale può essere spostato indietro. Lo spostamento deve iniziare con la pecora e deve essere completato in un massimo di 24 mosse.



291. Figura femminile

Materiale: 11 fiammiferi

Nella figura mostrata, cinque fiammiferi devono essere spostati in modo da rappresentare una figura femminile.

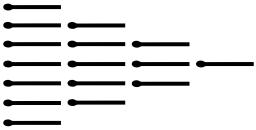
292. Marienbad

Gioco di strategia con i fiammiferi

Giocatori: due
Materiale: 16 fiammiferi

Scopo del gioco:
Chi deve prendere l'ultimo fiammifero perde.

Preparazione del gioco e svolgimento del gioco:
Prima di tutto, i fiammiferi vengono disposti come illustrato:

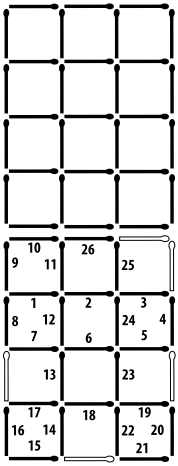


Ora, ciascun giocatore può alternarsi nel prendere fino a tre fiammiferi da qualsiasi fila, fino a quando ne rimane solo uno. Il giocatore che, come penultimo, prende uno, due o tre fiammiferi in modo che l'avversario debba prendere l'ultimo fiammifero, è il vincitore del gioco. Naturalmente, non si gioca solo una partita, ma più di una, assegnando un punto o un gettone per ogni vittoria. Sembra tutto molto semplice. Ma bisogna aver giocato almeno una volta a questo gioco, che proviene da un film francese intitolato „L'anno scorso a Marienbad", per comprenderne il fascino. Buon divertimento!

293. Buddeln

Giocatori: due
Materiale: 31 fiammiferi

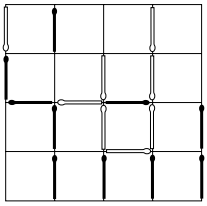
Scopo del gioco:
Chi prende l'ultimo fiammifero è, a seconda degli accordi, il vincitore o il perdente. Buddeln si gioca con 31 fiammiferi, dai quali si forma un rettangolo composto da dodici quadrati. Ogni partecipante può togliere quanti più fiammiferi desidera, purché siano adiacenti e vengano rimossi uno dopo l'altro. È possibile rimuovere fino a 26 fiammiferi in un colpo solo (seguendo i numeri), ma questo non significa necessariamente che si vinca.



294. Attraversare

Giocatori: due
Materiale: due volte 20 fiammiferi, cartone

Su un cartone disegna un quadrato con sedici caselle. La lunghezza dei lati delle caselle deve essere pari a quella di un fiammifero. Sui lati verticali scrivi „bianco" e su quelli orizzontali „nero" (giocatori bianco e nero). Ogni giocatore ha fiammiferi di colori diversi, che vengono posati alternativamente sulle linee del quadrato.



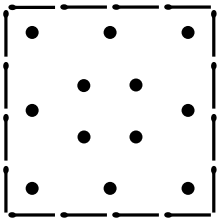
Scopo del gioco:
In questo gioco, ogni giocatore cerca di creare una catena continua di fiammiferi del proprio colore fino al lato opposto, mentre deve anche impedire all'avversario di completare la propria catena.

295. Leo Furbacchione

Un gruppo di 18 studenti ha mangiato bene in un ristorante quando a Leo Furbacchione viene l'idea di giocare contro il proprietario del ristorante per pagare il conto. Il proprietario si siede a capotavola, quattro studenti siedono di fronte a lui e sette ai lati. Ora è il momento di contare in senso orario. Ogni settimo studente viene eliminato e non deve pagare il conto. Il gioco inizia da Leo Furbacchione e, naturalmente, il padrone di casa finisce per essere lo sciocco e deve invitare gli studenti. Scoprite in quale posto è seduto Leo Furbacchione per fargli pagare il conto!

296. Distribuzione della terra

Quattro fratelli ereditano un pezzo di terra (qui rappresentato da 16 fiammiferi) su cui ci sono 12 alberi da frutto (si possono usare bottoni o monete). Come devono distribuire il terreno i fratelli in modo che tutti ricevano la stessa quantità di terra e lo stesso numero di alberi da frutto? Riuscirete a dividere la terra nel modo richiesto con 12 fiammiferi?



297. L'orologio fermo

Il signor Schmidt è una persona molto puntuale. Si preoccupa particolarmente che il suo orologio a pendolo indichi sempre l'ora esatta. Per questo si arrabbia molto quando si ferma il martedì. Non può regolarlo perché è l'unico orologio che possiede. La sera va a casa di un amico per la partita di scacchi settimanale. Cammina a passi regolari come al solito. Nel corridoio dell'amico c'è un orologio da parete affidabile. Dopo qualche partita, il signor Schmidt torna a casa con la stessa normalità e regolarità con cui è arrivato. A casa, imposta l'orologio con precisione. Come è possibile per lui?

298. Quanti anni hanno i bambini?

La memoria della signora Merkhirn non è molto affidabile. Sebbene non dimentichi mai i compleanni della nipote e dei due nipoti, spesso ne dimentica l'età. Tuttavia, sa sempre una cosa: è sicura che Alice deve essere la più giovane, se non è Bill. E che Alice deve essere la più grande se Carl non è il più giovane. Pensa di poter utilizzare sempre questi dati per scoprire quale bambino è il più vecchio e quale il più giovane. Potete fare lo stesso?

299. Teekessel

Un gioco di società noto e collaudato, per esempio per le feste di compleanno dei bambini. "Teiera" è la parola chiave per i termini che hanno un doppio significato.
Esempi: Gallo, muffa, fiore, foglia, pera, panchina, barile, viola, pennarello.

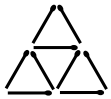
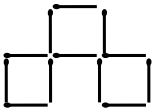
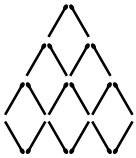
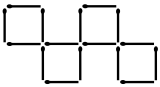
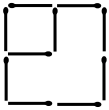
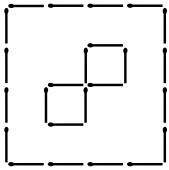
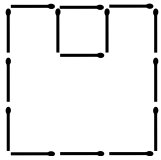
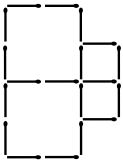
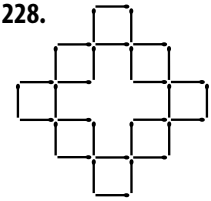
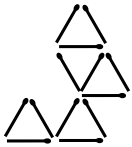
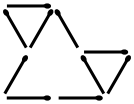
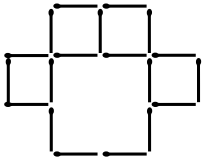
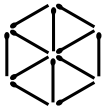
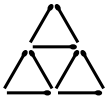
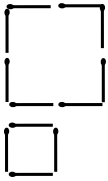
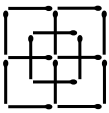
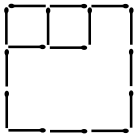
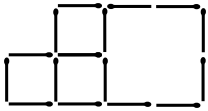
Nell'indovinello della teiera, ogni giocatore sceglie un compagno con il quale pensa a un termine che la teiera deve rappresentare e chiarisce chi spiega il significato. I due giocatori devono poi descrivere i loro termini nel modo più abile possibile, in modo che gli altri non possano indovinare subito di cosa si tratta. Il primo che conosce il termine si nasconde dietro la teiera può scegliere un altro compagno con cui concordare un nuovo termine da indovinare.

300. Stesse lettere

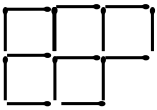
Questo gioco è adatto a qualsiasi incontro sociale e piace soprattutto ai bambini. Per prima cosa si concorda una lettera con cui con cui devono iniziare tutte le parole. Il primo giocatore dice una parola che inizia con la lettera concordata in precedenza. Segue un'intera lunga frase composta solo da parole che iniziano con questa particolare lettera, con ogni giocatore che dice una parola a turno. Il risultato è una frase che di solito non ha molto senso, ma che per questo è ancora più divertente.

IT

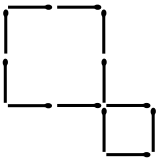
Soluzioni per i rompicapo e i puzzle con i fiammiferi:

214. 	**220.** 	**226.** 	**232.**
215. 	**221.** 	**227.** 	**233.** 
216.	**222.** 	**228.** 	**234.** 
217. 	**223.** 	**229.** 	**235.**
218.	**224.** 	**230.**	**236.** 
219.	**225.** 	**231.** 	**237.** 

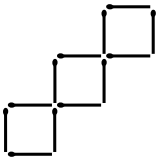
238.



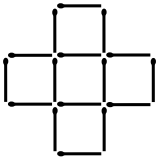
239.



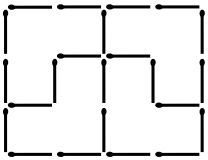
240.



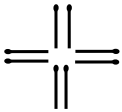
241.



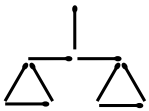
242.



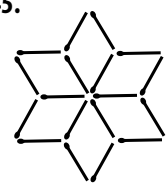
243.



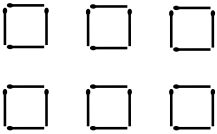
244.



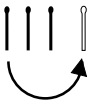
245.



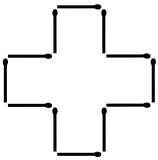
246.



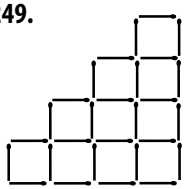
247.



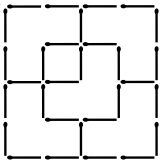
248.



249.

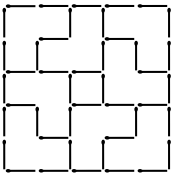


250.

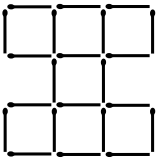


251.

252.



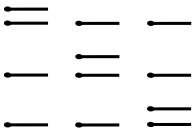
253.



254.

255.

256.

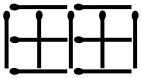


257.

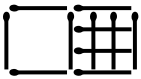
258.

259.

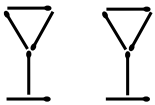
1.



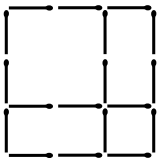
2.



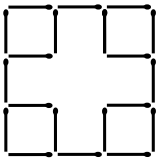
260.



261.

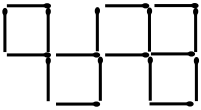


262.

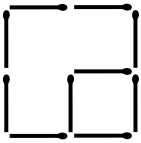


263.

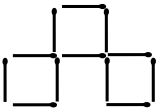
264.



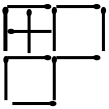
265.



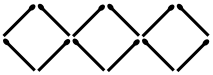
266.



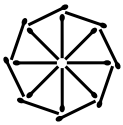
267.



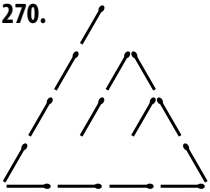
268.



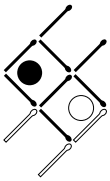
269.



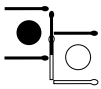
270.



271.



272.

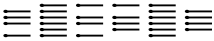


273.

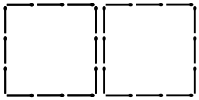
1 und 2
1 und 3
1 und 2

274.

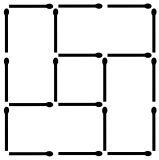
275.



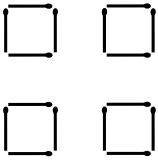
276.



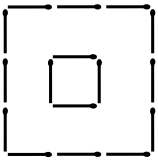
277.



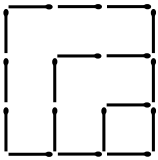
278.



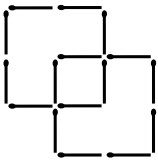
279.



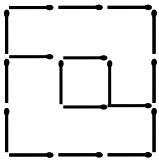
280.



281.



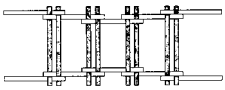
282.



283.

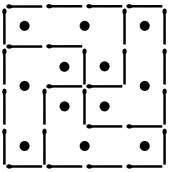
284.

285.



291.

296.



Fonte di riferimento per i giochi con i fiammiferi e i giochi cerebrali: Denkspiele mit Domino, Würfel und Streichholz di Jack Botermans, Pieter van Delft, Rob van den Dobbelsteen Denkspiele der Welt di Pieter van Delft e Jack Botermans Das große Ravensburger Spielbuch di Erwin Glonnegger e Walter Diem

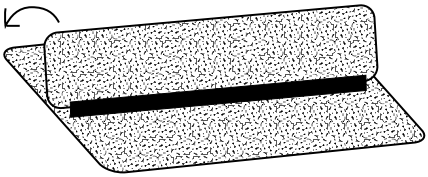
DA QUI ALTRI 50 GIOCHI:

- **Grandi trucchi con le carte (301 – 324)**
- **Giochi comunicativi per gruppi numerosi (325 – 333)**
- **Mikado (334)**
- **Giochi linguistici (335 – 338)**
- **Giochi attivi (339 e 340)**
- **Giochi da fare in viaggio (e a casa) (341 e 342)**
- **Giochi di Kim (N° 343 – 350)**

301. Il vetro magico

Giocatori: tre o più
Materiale: 2 vecchie carte, 1 bicchiere, nastro adesivo

Questo trucco ha l'effetto migliore se eseguito in penombra. Per prepararsi, tagliare a metà nel senso della lunghezza una delle due vecchie carte (non distruggere il mazzo allegato!). Una metà viene attaccata al retro dell'altra carta con del nastro adesivo in modo da poterla appoggiare in piano o piegare ad angolo retto. L'illustrazione mostra la preparazione della carta:



Quando prepari la carta in questo modo, ti avvicini al tuo pubblico con la carta speciale e un bicchiere. La carta pieghevole, incollata, è piatta, dando l'impressione di essere una carta normale. Dichiari di poter posizionare il bicchiere sulla carta senza farla cadere, ma nessuno ti crederà. Con un'aria misteriosa, metti la carta con il lato illustrato rivolto verso il pubblico in verticale sul tavolo. Mentre lo fai, pieghi invisibilmente una parte della carta sul retro ad angolo retto. Fingi di dover "evocare" la carta e posizioni il bicchiere sopra questa struttura improvvisata. Poi lasci andare. E guarda, il bicchiere rimane in equilibrio sulla carta. Gli applausi sono garantiti!

302. Dove si trova la carta rossa?

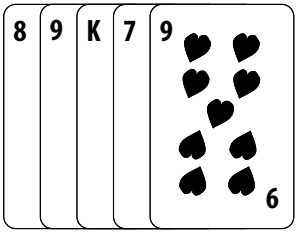
Giocatori: tre o più
Materiale: 4 carte nere, 2 carte rosse, un pezzo di nastro adesivo doppio

Come preparazione per questo sorprendente trucco, inizi a selezionare dal mazzo 4 carte nere (fiori o picche) e 2 carte rosse che sono molto simili, per esempio il Re di Cuori e il Re di Diamanti.Poi incolli un piccolo pezzo di nastro adesivo doppio sul bordo inferiore del Re di Cuori.Sopra di esso, metti una carta nera in modo che copra completamente il Re rosso e la premi in basso. Ora la carta rossa e quella nera sono incollate insieme sul bordo inferiore. Mentre metti l'altra carta rossa nella tua tasca, sovrapponi tutte le carte nere, in modo che la carta preparata rossa-nera si trovi in mezzo.Ora inizi il trucco. Ti presenti davanti al tuo pubblico e sfogli le tue carte con la mano destra. Poiché nel mazzo hai la carta preparata con il bordo adesivo verso il basso nella mano sinistra, il Re rosso sarà visibile. Spieghi che, attraverso un trucco misterioso, farai apparire la carta rossa nella tua tasca. Poi soffi sulle carte e giri il mazzo di 180 gradi, in modo che il bordo adesivo sia in cima. Quando adesso sfogli nuovamente le carte davanti al tuo pubblico, la carta rossa non sarà più visibile.„Dove si trova la carta rossa?" chiedi e, dopo un breve momento, tiri fuori dalla tua tasca l'altra carta rossa.Gli applausi saranno assicurati!

303. Il trucco con la graffetta

Giocatori: tre o più
Materiale: 4 carte rosse e il Re di Fiori, colla removibile, 1 graffetta

Dal mazzo di carte prendi 4 carte rosse a caso e il Re di Fiori. Queste cinque carte le incolli insieme come mostra la piccola illustrazione. Utilizza una colla (per esempio, colla removibile) che possa essere facilmente rimossa senza lasciare tracce, in modo che il mazzo di carte non si danneggi.



È importante che il Re di Fiori si trovi al centro. Ora dici ai tuoi spettatori: "Guardate, signore e signori, il Re di Fiori è al centro delle cinque carte. Ora le girerò e voi mi direte quale carta, vista da dietro, è il Re di Fiori." Naturalmente, gli spettatori indicheranno la carta centrale anche vista da dietro. Tu confermi e, per chiarire – poiché le carte sono ancora viste da dietro – metti una graffetta sopra la carta centrale. Fai però attenzione, senza farti notare, a posizionare la graffetta non solo sulla carta centrale, ma su tutte e tre le carte (che sono incollate insieme). Quando adesso giri di nuovo le cinque carte mostrando il lato illustrato, tutti gli spettatori rimarranno molto sorpresi: la graffetta non si trova sul Re di Fiori, ma sulla carta più a destra. È consigliabile provare il trucco prima di eseguirlo.

304. La carta vivente

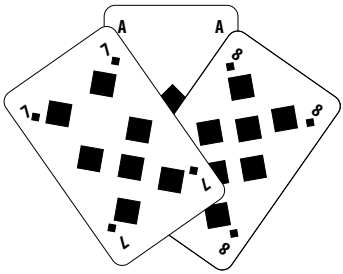
Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, custodia esistente o fatta a mano, forbici

La preparazione per questo trucco è la parte più difficile: hai bisogno di una confezione per l'intero mazzo di carte che non è inclusa in questo set di gioco, poiché il mazzo di carte da gioco è sigillato in cellophane. Tuttavia, potresti avere la confezione originale di un singolo mazzo, altrimenti dovrai creare una custodia in cartone che contenga esattamente l'intero mazzo di carte. In questa custodia (foderino) ritagli una apertura sul retro che sia circa 1 cm di larghezza e 4 cm di altezza. Ora inserisci il mazzo di carte nella custodia e tieni la parte superiore aperta rivolta verso il tuo pubblico con la mano destra. Nel frattempo, il tuo dito indice deve trovarsi nell'apertura sul retro della confezione. Poi sussurri misteriosamente: "Con l'aiuto dei miei poteri magici, una delle carte in questa confezione diventerà viva..." Dopo di che, fai scorrere lentamente l'ultima carta verso l'alto con il tuo dito indice. Grande stupore tra gli spettatori, perché una carta sembra sollevarsi lentamente dalla custodia come se fosse mossa da una mano invisibile. Esegui il trucco solo una volta!

305. L'asso di diamanti misterioso

Giocatori: tre o più
Materiale: asso di cuori, asso di diamanti, otto di diamanti, sette di diamanti

Questo trucco è più efficace se eseguito in penombra, poiché si basa su un'illusione ottica. Prendi il sette di diamanti a sinistra, l'otto di diamanti a destra e posiziona l'asso di cuori dietro le due carte in modo che l'asso sembri un diamante al centro. L'immagine mostra come devi tenere le carte in una mano:



Mostri brevemente le tre carte al tuo pubblico, esattamente nella posizione illustrata. Poi metti le carte con il retro rivolto verso l'alto sul tavolo. Dici: "Vi ho appena mostrato il sette di diamanti, l'otto di diamanti e l'asso di diamanti. L'asso è al centro. Ma ora trasformerò l'asso di diamanti nell'asso di cuori, e per farlo tirerò fuori l'asso di diamanti dalla mia tasca." Con un "hokus pokus", fai scoprire la carta centrale a uno spettatore, che si rivelerà ovviamente essere l'asso di cuori. Con nonchalance, poi tiri fuori dalla tua tasca l'asso di diamanti, che avevi messo lì prima del trucco. Esegui il trucco solo una volta!

306. L'atto di equilibrio

Giocatori: tre o più
Materiale: Una carta a caso, una moneta più pesante

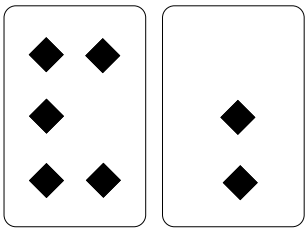
Inizia posizionando la carta sul tuo dito indice teso in modo che sia in equilibrio. Poi metti la moneta esattamente nel punto della carta dove la stai bilanciando. Questo dovrebbe essere circa al centro della carta.

Una volta fatto, dici ai tuoi spettatori: "Credete che riesca a far volare via la carta senza far cadere la moneta dal mio dito?" Naturalmente, nessuno ci crederà; sarà considerato impossibile. Tuttavia, se con il medio o l'indice dell'altra mano dai un colpo secco al bordo della carta, questa volerà via. Solo la moneta rimarrà sul tuo dito a causa della legge di inerzia. Un consiglio: è ideale colpire energicamente e improvvisamente l'angolo anteriore destro della carta. È anche importante assicurarsi che la carta possa volare via orizzontalmente. Prova più volte prima di eseguire il trucco!

307. La carta quadrupla

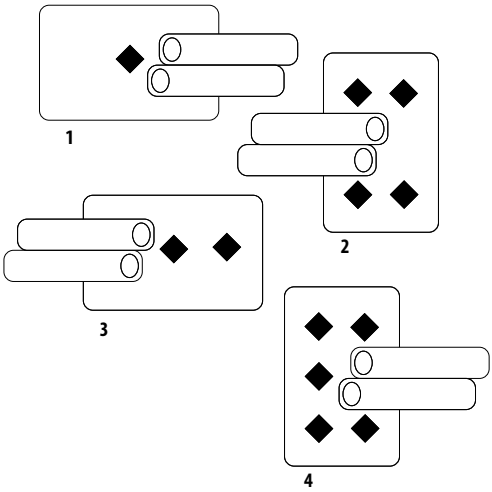
Giocatori: tre o più
Materiale: un pezzo di cartone bianco, un pennarello rosso

Per prima cosa, devi ritagliare il pezzo di cartone bianco nella forma di una carta da gioco. Sul fronte e sul retro disegna – per quanto puoi – i seguenti simboli di diamante:



Con questa carta speciale puoi eseguire un trucco sorprendente per i tuoi spettatori. Coprendo o scoprendo un diamante con l'indice e il medio della mano che tiene la carta, puoi far credere al pubblico che la tua carta abbia "quattro lati".

Dici quanto segue: "Ho una meravigliosa carta che ha quattro lati. Qui ho un asso. (1) (La mostri in modo che si veda solo un diamante; un diamante viene coperto.) E dall'altro lato c'è un quattro. (2) (La mostri sul retro in modo che si vedano quattro diamanti; un diamante viene coperto.) E sul terzo lato c'è un tre (3). (Giri la carta e la mostri in modo che si vedano due diamanti; qui non si copre nulla.) E sul quarto lato c'è un sei (4). (La mostri sul retro in modo che si vedano cinque diamanti; anche qui non si copre nulla.) Le quattro illustrazioni mostrano come devi tenere la carta in ciascun caso. Simbolicamente, vengono indicati i tuoi due dita.



Dovresti esercitarti in questo trucco in anticipo e non ripeterlo, altrimenti gli spettatori potrebbero scoprire il segreto.

308. Carte magnetiche

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, un po' di miele

Dichiari davanti ai tuoi spettatori di avere la capacità di sollevare quattro carte del mazzo con la forza magnetica. La cosa particolare è che questa forza magnetica si troverebbe sulle punte delle tue dita. Prendi quattro carte a caso dal mazzo e fai in modo che gli spettatori le esaminino attentamente, poi le disponi in modo sfalsato sul tavolo. Fai avvicinare uno spettatore che deve esaminare le tue punte delle dita. A questo punto, non sono ancora preparate. Mentre mormori una formula magica misteriosa e distrai gli spettatori, bagnati le punte delle dita della "mano esaminata" con il miele che hai nella palmo dell'altra mano. Ora poni rapidamente le quattro punte delle dita sulle carte, aspetti un attimo e poi sollevi delicatamente le quattro carte. Ora sono attaccate alle tue dita. Gli applausi sono assicurati. Tuttavia, non dovresti far esaminare le quattro carte dopo. Lava con attenzione le mani e le carte con acqua tiepida.

309. La previsione

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, busta, foglietto, matita

Dai un mazzo di carte a uno spettatore e fallo mescolare. Mentre mescola, spieghi brevemente al tuo pubblico il valore delle singole carte: asso = 11, re = 4, regina = 3, fante = 2, dieci = 10, nove = 9, otto = 8 e sette = 7. Quando ricevi di nuovo il mazzo, memorizzi la carta in fondo, senza che gli spettatori se ne accorgano. Scrivi il nome di questa carta su un foglietto che metti nella busta. Uno spettatore solleva la busta. Ora due spettatori devono ciascuno pescare una carta dal mazzo. Le due carte estratte vengono rivelate (si memorizzano i valori) e poi riposte coperte una accanto all'altra. Su queste due carte vengono poi disposte una ad una tante carte dal mazzo, in modo che, insieme al valore della carta rivelata, si ottenga la somma di 15. Esempio: La prima carta estratta era l'otto di diamanti. Quindi si aggiungono altre 7 carte (8 + 7 = 15). La seconda carta estratta era il re di cuori. Si aggiungono quindi 11 carte (4 + 11 = 15). Il resto del mazzo di carte viene poi messo da parte. I valori delle due carte estratte a caso vengono sommati (nel nostro esempio 8 + 4 = 12). I due mazzi di carte vengono uniti e mescolati vigorosamente da uno spettatore. Il mazzo di carte messo da parte viene posizionato sopra le carte appena mescolate. Ora chiedi ancora una volta la somma delle due carte estratte a caso (nel nostro caso 12). Poi conti tante carte (nel nostro caso quindi 12) dal mazzo sopra. L'ultima carta la scopri. Sarà in ogni caso la carta in fondo che ti eri memorizzato. Poi apri la busta. Applausi, applausi... Importante: Se ci sono jolly nel mazzo, rimuovili prima!

310. Riconoscere le carte alla cieca

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, spillo, benda per gli occhi

Questo trucco è assolutamente sorprendente, poiché di solito non viene scoperto. Come preparazione, devi cautamente segnare sul retro tutte le 32 carte del mazzo usando la spilla da balia. Le colorazioni delle carte vengono stabilite in questo modo:
Fiori = marcatura sul bordo sinistro in alto,
Picche = marcatura sul bordo sinistro sopra il centro,
Cuori = marcatura sul bordo sinistro sotto il centro,
Diamanti = marcatura sul bordo sinistro in basso.
Poiché tutte le marcature sono sempre a sinistra, non ci possono essere confusioni laterali, perché se una carta fosse girata di 180 gradi, la marcatura sarebbe a destra. La marcatura stessa consiste nel numero di punti della spilla affiancati, dove i punti devono essere distanziati in modo tale da poter essere percepiti singolarmente.
asso = 1 punto, re = 2 punti, regina = 3 punti, fante = 4 punti, dieci = 5 punti, nove = 6 punti, otto = 7 punti, sette = 8 punti.

Ora chiedi a un giocatore di avvicinarsi, fai bendare gli occhi e chiedi di pescare una carta a caso dal mazzo. Questa verrà posizionata coperta sul tavolo. Dichiari ora di poter indovinare la carta solo tramite il tatto. Nessuno ci crederà. A questo punto, senti il retro e, se necessario, ruota la carta di 180° in modo che la marcatura sia a sinistra. Con concentrazione e "sensibilità delle dita" puoi ora decifrare il tuo codice e rivelare agli spettatori sorpresi quale carta è. Non mostrare il mazzo di carte, affinché i punti non siano visti! Se necessario, fornisci un secondo mazzo senza marcature per il controllo.

311. Quattro assi

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Fai una breve ventagliata dell'intero mazzo davanti agli spettatori, mostrando solo il lato delle carte. Fai attenzione a non far vedere le ultime quattro carte, che sono gli assi. Poi mescola il mazzo due volte. La prima volta prendi le prime quattro carte una alla volta e la seconda volta le ultime quattro. In questo modo, nonostante il mescolamento, gli assi tornano di nuovo in cima al mazzo. Dai il mazzo a uno spettatore e chiedi di contare un numero qualsiasi di carte sul tavolo, sovrapponendole. Sottolinea che può fermarsi quando vuole, ma devono essere almeno quattro carte. Prendi le carte rimanenti dal tuo spettatore e mettile da parte. Le carte messe sul

tavolo vanno nelle mani dello spettatore (naturalmente coperte). Deve dividerle in due mazzi, mettendo sempre una carta a sinistra, una a destra, una a sinistra, e così via. Prendi la carta superiore di ciascun mazzo e mettile in avanti sul tavolo, senza mostrarle. Riunisci le carte messe sul tavolo, mettendo la carta superiore di un mazzo sull'altro e poi ponendo tutto in cima. In questo modo, le due carte superiori del mazzo saranno gli altri due assi. Mescola di nuovo due volte, prelevando ogni volta solo due carte. L'obiettivo è che alla fine i due assi siano di nuovo in cima. Dai il mazzo a un altro spettatore e chiedi anche a lui di contare quante carte vuole. Le carte contate vengono nuovamente divise in due mazzi, da cui viene scartata la carta superiore. Riunisci il mazzo e sul tavolo rimangono quattro carte coperte. Giralette – sono i quattro assi. L'impossibile è diventato realtà. Un trucco per professionisti!

312. La carta viene pescata

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, luce da tavolo

Fai una ventagliata del mazzo di carte coperto davanti a uno spettatore e chiedi a questo di pescare una carta a caso e di memorizzarla. Poi dovrebbe posizionare la carta coperta sul mazzo. Ora prendi l'intero mazzo di carte e colpisci il mazzo verticalmente sul tavolo, facendo attenzione a creare un'incisione sulla carta superiore (quella cercata) con l'unghia del tuo pollice. Questa incisione di solito non si vede, ma se tieni le carte appena sotto la lampada da tavolo in un certo angolo, l'incisione diventa ben visibile. Ora dai il mazzo di carte a uno spettatore e lascialo mescolare a piacere. Successivamente prendi il mazzo e scopri le carte una alla volta sotto la luce. Sicuramente noterai la carta con l'incisione e la presenterai con parole misteriose. Nessuno potrà spiegarsi questo trucco...

313. Accoltellamento

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, coltello da cucina normale, striscia di carta sottile (circa 5 cm di larghezza)

Fai una ventagliata del mazzo di carte coperto e lascia che uno spettatore peschi una carta a caso. Si memorizza questa e poi posiziona la carta sotto il mazzo di carte. La carta cercata si trova quindi in fondo. Ora piega leggermente l'intero mazzo in modo rotondo, dividilo abbastanza esattamente a metà e metti la parte superiore sollevata, girata, sopra quella inferiore. I due mazzi sollevati si trovano quindi in modo che i lati delle carte con l'immagine siano uno sopra l'altro. Se il mazzo è stato piegato correttamente in precedenza, ora c'è un piccolo spazio al centro. Ora avvolgi la striscia di carta come una fascia attorno al mazzo. Poi prendi il coltello e afferma di poter colpire la carta cercata con un colpo. Se ora punti abbastanza precisamente al centro e colpisci, è molto probabile che colpirai lo spazio. In questo modo dividi le carte con il coltello, esattamente dove erano state unite. Metti le due metà aperte una accanto all'altra. Su un mazzo si trova la carta cercata. Applausi, applausi...

314. Colpo con il dorso della mano

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Fai una ventagliata del mazzo di carte coperto e lascia che uno spettatore peschi una carta a caso. Si memorizza questa e poi la posiziona coperta in cima al mazzo. Ora prendi questa carta – senza guardarla – nella tua mano destra, in modo che il palmo copra bene la carta sul retro. Poi strofina la carta più volte sui tuoi capelli. In questo modo ungerai il lato con l'immagine con il sebo dei tuoi capelli. Dopo, infili la carta nel mezzo del mazzo. Questo è posizionato sul tavolo. Quando ora colpisci il mazzo con un colpo deciso e inclinato (circa 45°) con il bordo della mano, la metà superiore scivola esattamente nel punto in cui si trova la carta unta. Ora devi solo sollevare il mazzo in quel punto. La carta inferiore è la carta cercata. **Una nota:** il trucco deve essere fatto solo una volta e funziona meglio se non hai lavato i capelli per un lungo periodo...

315. Distribuzione equa

Giocatori: quattro o più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Posiziona i quattro assi come 10ª, 11ª, 21ª e 22ª carta dall'alto nel mazzo. Poi chiedi a due spettatori di memorizzare ciascuno un numero tra 10 e 19, e a due altri di memorizzare ciascuno un numero tra 20 e 29. Per sicurezza, tutte e quattro le numerazioni dovrebbero essere annotate. Dopo, fai diversi tagli sbagliati del mazzo di carte. Il primo spettatore pronuncia il suo numero (per esempio, 12). Conti il numero corrispondente di carte (nel nostro esempio, quindi 12) una per una dal mazzo e posizioni queste carte chiuse come un pacchetto accanto al resto del mazzo. Poi calcola la somma delle cifre del numero pronunziato dallo spettatore (1 + 2 = 3). Ora, dal pacchetto di carte precedentemente contate, prendi individualmente il numero corrispondente calcolato (nel nostro esempio, 3 carte). L'ultima di queste viene posizionata coperta. Prima di rivolgerti al secondo spettatore, devi riorganizzare anche le rimanenti carte del mazzo da cui hai appena estratto una carta. Per fare questo, conta semplicemente le carte (dopo quella estratta) fino all'ultima carta e poi posiziona quel mazzo sopra all'altro mazzo di carte. In questo modo, l'ordine originale viene ripristinato, e si può continuare.
Per gli altri tre spettatori che hanno annotato un numero, procedi allo stesso modo:

Fai pronunciare il numero
- Contare il numero corrispondente di carte individualmente dal retro e posizionarle come pacchetto a destra rispetto al resto del mazzo.
- Calcola la somma delle cifre e conta il numero corrispondente di carte dal pacchetto di destra.
- Posiziona la carta corrispondente al numero della somma delle cifre coperta.
- Continua a contare fino a quando tutte le carte sono state contate, e posiziona nuovamente il pacchetto chiuso sopra il resto del mazzo.

Quando ci sono quindi quattro carte coperte, queste vengono scoperte con le parole appropriate. Sono, con grande stupore degli spettatori, i quattro assi.

316. Kartentasten (tocco di carte)

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte, piccolo specchio, colla

Prepara il mazzo di carte e fai mescolare il pacchetto da un spettatore. Poi riprendi il mazzo in mano, ma con il retro verso di te e il lato delle figure verso gli spettatori. Ora annuncia: «Nominerò ogni carta uno alla volta, senza guardarla!» Nessuno dei presenti crederà a questa affermazione. Mentre catturi l'attenzione degli spettatori con il tuo sguardo, fai scivolare lentamente la mano, tastando e cercando allo stesso tempo sul lato delle figure della prima carta. Poi nomina la carta. Dopo l'applauso, tastando accuratamente la successiva carta, "toccando" poi uno dopo l'altro quanti più carte vuoi. Nomina il valore e il seme di ciascuna carta e mettile da parte quando il pubblico conferma la correttezza. Come funziona questo trucco con le carte? Devi incollare un piccolissimo specchio sulla punta del mignolo. In questo si riflette la carta "tastata".

317. Carte truccate

Giocatori: quattro o più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Ritaglia un angolo di una carta in modo diverso rispetto a tutte le altre, ma in modo tale che ci si accorga della modifica solo se la si conosce. Presenta

casualmente questa carta truccata ai tuoi spettatori e afferma di poter riconoscere questa carta anche se il mazzo viene mescolato vigorosamente da uno spettatore. Poi inserisci la carta truccata nel mazzo a faccia in giù e chiedi a uno spettatore di mescolare energicamente il mazzo. Quando ciò è avvenuto, prendi il mazzo in mano a faccia in giù e inizia a estrarre carta per carta dall'alto. Mentre lo fai, tocca in modo discreto sempre il bordo. Quando poi arriva la carta truccata, la mostri ai tuoi stupiti spettatori. Nota: Esercitati prima a riconoscere il bordo truccato!

318. Il segreto della posta

Giocatori: quattro o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, quattro buste identiche, foglietti di carta e matita, eventualmente un apri-lettere

Per prima cosa, dai il mazzo di carte a uno spettatore e lascialo mescolare bene. Quando ricevi il mazzo di carte indietro, memorizza senza farti notare la carta in fondo (per esempio, la Dama di Cuori). Ora, tre spettatori devono ciascuno estrarre una carta dal mazzo, ricordare il valore e il seme, e poi metterla in una busta che sarà sigillata. A questo punto, intervieni tu, sparpagliando il mazzo di carte coperte sul tavolo e mescolandole un po' tra loro, ma ricordando comunque la posizione della carta in fondo (quella che conosci). Con parole misteriose, dichiari quindi: "Ora estrarrò anch'io una carta dal mazzo: la Dama di Cuori..." Poi fai qualche movimento circolare sopra le carte distese e prendi la carta che hai memorizzato. Senza guardarla, metti anche questa carta in una busta. Uno spettatore annota il valore della carta che hai dichiarato. Ora raccogli tutte le buste e controlla senza dare nell'occhio che la tua busta sia in fondo alla pila. Inizia ora la rivelazione del segreto della posta: apri la prima busta, quella che gli spettatori devono pensare sia la tua, e dici: "Ho estratto la Dama di Cuori, è giusto?" Estrai la carta dalla busta e affermi: "Sì, perfetto, è giusto!" In realtà, ora conosci la carta del primo spettatore. Prima di aprire la seconda busta, nomini la carta che hai appena visto. Dici: "In questa busta c'è la... carta." Gli spettatori confermano, e tu estrai la carta dalla seconda busta come per controllare, annuendo in segno di approvazione; ora conosci la carta del secondo spettatore. Con la terza e la quarta busta procedi allo stesso modo della seconda. Sei così sempre in anticipo di una carta rispetto a ciò che dichiari ai tuoi spettatori. Nell'ultima busta, c'è la tua carta. Devi solo, senza farti notare, metterla al primo posto, dopodiché potrai presentare le quattro carte indovinate ai tuoi spettatori increduli. Lo stupore del pubblico sarà enorme...

319. Il buco nel giornale

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, giornale, forbici

Taglia un piccolo buco in un giornale, abbastanza grande per vedere attraverso, ma che non si noti dall'esterno. Prepara anche una seconda pagina del giornale (idealmente un'altra copia della stessa edizione) senza buco. Ora invita uno spettatore sul palco e chiedigli di tenere il giornale davanti al viso. Prendi una carta e tienila davanti al giornale, chiedendo allo spettatore di dire quale carta sia. Naturalmente, non potrà indovinarla, perché la sua pagina del giornale non ha nessun buco che gli permetta di vederla. Ora inverti i ruoli. Metti da parte il giornale e chiedi allo spettatore di tenerti davanti una carta qualsiasi, che tu indovinerai nonostante il giornale tra voi. A questo punto prendi il giornale preparato (il pubblico non noterà la differenza, essendo della stessa edizione) e tienilo davanti al tuo viso, guardando la carta attraverso il buco. Con stupore del pubblico, non solo indovinerai quella carta, ma anche tutte le altre carte che lo spettatore ti mostrerà.

320. Il trucco della somma

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Questo trucco può essere eseguito solo una volta, poiché è necessario preparare il mazzo in anticipo nel seguente modo: Inizia inserendo come prima carta, per esempio, un re di fiori (valore 4) e come seconda carta un sette di fiori. Insieme avranno un valore di 11 punti. Come prossime carte inserisci, per esempio, un otto di picche e una regina di picche (valore 3). Anche la somma del secondo paio di carte sarà 11. Puoi preparare una serie di coppie di carte in cui conosci l'ordine dei semi e la cui somma sia sempre 11. Ora mescola il mazzo due volte, sfilando le carte una alla volta, così che il mazzo sembri ben mischiato ma resti nell'ordine iniziale. Dai quindi il mazzo a uno spettatore e chiedigli di scoprire la prima carta e posizionarla sul tavolo. A questo punto affermi di sapere quale carta verrà subito dopo. Grazie al segreto della somma e alla conoscenza del seme, saprai esattamente quale carta apparirà. Il pubblico faticherà a crederci, ma la carta che hai predetto apparirà esattamente come hai detto. Gli applausi cresceranno, e la suspense aumenterà, poiché indovinerai anche la quarta, la sesta e l'ottava carta. Poiché le carte sembrano ben mescolate, sarà difficile per gli spettatori cogliere la logica. Per rendere il trucco ancora più confuso, puoi variare la somma delle coppie, per esempio prima 10, poi 11, poi 12, e rendere meno evidente anche la logica dei semi. La tua immaginazione non ha limiti!

321. Il trucco del cilindro

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, cilindro o cappello, panno

Prendi il cilindro o il cappello e infili sotto la tesa o sotto il bordo una carta ben precisa, per esempio l'asso di cuori, in modo che non sia visibile. Ora mostra al pubblico il cappello vuoto e getta dimostrativamente tutto il mazzo di carte all'interno. Poi copri il cappello con il panno e agita energicamente il tutto. A questo punto, affermi che per te non sarà un problema far apparire, per esempio, l'asso di cuori dal cappello – e senza guardare all'interno. Misteriosamente, infili la mano sotto il panno, prendi la carta dalla tesa e la mostri al pubblico. Gli applausi saranno garantiti... Consiglio: questo trucco è perfetto come intermezzo divertente!

322. Tagli il mazzo!

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Memorizza la carta in fondo al mazzo coperto e chiedi poi a uno spettatore di pescare una carta e di ricordarla. Quando lo spettatore ha fatto, deve posizionare la carta in cima al mazzo e tagliare più volte. Incoraggialo a farlo, dicendo: "Prego, taglia!" Con i vari tagli, la carta scelta sarà mescolata nel mazzo, ma tu riuscirai comunque a ritrovarla. Gira il mazzo e mostra le carte una alla volta. Quando vedi la carta che avevi memorizzato (quella che era in fondo), saprai che la carta successiva è quella scelta dallo spettatore. Pensandoci un attimo, capirai il perché...

323. Come è possibile?

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco

Per questo trucco devi innanzitutto dividere il mazzo di carte in due metà circa uguali. Nella prima metà ci metti per esempio solo carte dispari, nella seconda solo carte pari. Le carte dovrebbero comunque apparire casualmente separate. La differenza tra i due mazzi la conosci solo tu. Ora tieni il mazzo a metà davanti ai tuoi spettatori e chiedi che venga estratta una carta. Mentre chiedi di memorizzare bene questa carta, scambi silenziosamente il mazzo con l'altro. Adesso chiedi agli spettatori di inserire la carta memorizzata nel mazzo e di mescolare bene le carte. Poi fai ritornare le carte a te e comincia a estrarre una carta alla volta dalla parte superiore. Riconosci la carta cercata perché non si adatta logicamente al mazzo. Il trucco dipende dal fatto che la logica delle due metà venga scelta in modo il più discreto possibile.

324. Il trucco dei calcoli

Giocatori: tre o più
Materiale: mazzo di carte da gioco, foglietti, matite

Prima della dimostrazione, nascondi nella tua giacca il 10 di picche, l'8 di picche, il 9 di picche e la regina di picche. La 10 deve essere la carta in fondo, sopra c'è l'8, poi il 9 e in cima la regina. Ora prendi il mazzo con le restanti 28 carte e mescola bene. Il mazzo mescolato viene poi messo nella giacca, facendo in modo che le quattro carte già nella tasca finiscano in cima al mazzo. Cosa dici quando metti le carte in tasca: „Innanzitutto lavoriamo solo con i numeri. Le carte ci sono solo d'intralcio. Inoltre, ho già notato che siete un pubblico molto critico. Altrimenti pensereste che io stia facendo qualcosa di segreto con le carte mentre voi contate intensamente. Quindi le carte vanno in tasca." Ora chiedi a uno spettatore di scrivere un qualsiasi numero di tre cifre. L'unica condizione: la prima cifra di questo numero deve essere almeno due volte più grande dell'ultima cifra, altrimenti non si può continuare con i calcoli. Sotto questo numero qualsiasi deve essere scritto il suo specchio, cioè la prima e l'ultima cifra devono essere semplicemente scambiate. La cifra speculare deve poi essere sottratta dal numero originale. Sotto il risultato della sottrazione si deve nuovamente scrivere lo specchio. Infine, le ultime due cifre devono essere sommate.

Un esempio per chiarirlo:

Numero qualsiasi:	643
Meno numero inverso:	346
Differenza	297
Più numero inverso	792
Risultato finale	**1089**

Se viene fatto correttamente, il risultato finale sarà sempre 1089!
Ora chiedi allo spettatore di dirti il suo risultato finale. Ripetilo ad alta voce e chiaramente.Poi estrai dalla tua tasca il mazzo di carte e posizionalo sul tavolo. Ora afferma che tirerai fuori il risultato finale e scopri prima la regina. „Eh, eh, eh," ridi, „si parte bene, una regina non la volevo affatto, volevo numeri, numeri!" Continuiamo a scoprire. Ora vengono scoperte le tre carte successive. Messe insieme, queste carte daranno il numero calcolato, con la 10 che conta per le migliaia e le centinaia. Esegui questo trucco solo una volta, altrimenti ci si accorgerebbe che esce sempre lo stesso risultato.

Giochi di società comunicativi con più persone:

325. Mi chiamo, abito, mi piace mangiare...

Giocatori: tre o più
Materiale: un telo, un pezzo di gesso o carbone

Questo gioco è adatto ai bambini. Per prima cosa, si fa un nodo nel telo. I giocatori si siedono in cerchio. Poi viene scelto un giocatore che nomina una lettera dell'alfabeto, per esempio „E". Questo giocatore lancia il telo a un altro giocatore dopo aver nominato la lettera. Chi viene colpito deve ora – in base al titolo del gioco – dire la seguente frase: „Mi chiamo Edoardo, abito a Essen e mi piace mangiare gelato alle fragole." Quindi, è importante trovare rapidamente un nome, una città e un cibo che iniziano con la lettera in questione. Se il giocatore riesce in questa impresa, può nominare una nuova lettera e lanciare il telo a un altro giocatore. È importante stabilire un limite di tempo, per esempio 10 secondi (qualcuno conta fino a 10, ecc.). Chi non riesce a completare l'attività entro questo tempo riceve un segno di gesso (carbone) sulla fronte. Dopo 10 turni, chi ha meno segni è il vincitore del gioco.

326. Il mercante di Amburgo

Giocatori: tre o più
Materiale: gesso o pezzo di carbone

Tutti i giocatori siedono in cerchio. Poi viene estratto un giocatore. Questo si avvicina a un altro giocatore a piacere e chiede: „Sono un mercante di Amburgo, cerco belle cose, quali offerte puoi farmi?" Chi viene interrogato deve ora nominare entro 20 secondi (contando o usando un cronometro!) cinque cose che si possono comprare o vendere e che iniziano con la lettera „A" (come Amburgo). Per esempio: Abito, Anelli, Aglio, Asciugamani, Alimenti... Se il giocatore riesce a elencare i cinque oggetti nel tempo richiesto, il giocatore al centro si rivolge a un altro giocatore del cerchio e pone la stessa domanda. Di nuovo devono essere nominati cinque oggetti (che si possono comprare o vendere) entro il limite di tempo. Tuttavia, non possono essere nominati oggetti già menzionati in precedenza, il che rende sempre più difficile elencare le cose. Si continua a giocare finché un giocatore non riesce a trovare abbastanza oggetti entro il limite di tempo o finché qualcuno nomina qualcosa che è già stato detto. Chi commette l'errore deve andare al centro e riceve anche un segno di gesso (carbone) sulla fronte. Ripete la domanda, questa volta con un'altra città (per esempio: „Sono un mercante di Norimberga..."). In questo modo si determina una nuova lettera iniziale e inizia un nuovo turno. Chi ha il maggior numero di segni dopo un numero concordato di città perde il gioco. (Il primo giocatore al centro non riceve ancora un segno!) Nota: È possibile modificare il limite di tempo e il numero di oggetti da nominare.

327. Suonare il violino – orecchie d'asino

Giocatori: tre o più
Materiale: Non è necessario alcun ausilio!

Tutti i giocatori siedono in cerchio. Un giocatore viene estratto e va al centro. Si pone di fronte a un giocatore a piacere e posa le mani ai lati della testa, muovendole come orecchie da asino. Il giocatore seduto davanti a cui viene eseguita questa pantomima ha il compito di „suonare" il violino in modo pantomimico. Dopo un po', il giocatore al centro può cambiare la sua pantomima, cioè inizia a suonare il violino. Allo stesso momento, il giocatore seduto deve rappresentare le orecchie da asino, quindi eseguire la contro-pantomima. Dopo un periodo di tempo più o meno lungo, il giocatore al centro può cambiare di nuovo, e il giocatore seduto deve immediatamente fare altrettanto. Questo continua finché non si commette un errore (massimo 10 cambi!). Cos'è un errore? Se il giocatore seduto esegue la stessa pantomima del giocatore al centro invece della contro-pantomima. E questo succede di solito dopo diversi cambi. Chi commette un errore deve andare al centro e può scegliere una nuova vittima. Se un giocatore supera 10 cambi senza errori, cioè ha sempre fatto la contro-pantomima, deve rivolgersi a un altro giocatore. Divertitevi!

328. Fuoco, Aria, Acqua, Terra

Giocatori: tre o più
Materiale: un fazzoletto con un nodo o una pallina

Tutti i giocatori siedono in cerchio. Uno dei partecipanti viene nominato come capogioco, riceve il fazzoletto (o la pallina) e deve andare al centro. La sua sedia viene spostata di lato. Ora inizia il gioco. Il capogioco lancia il fazzoletto a un giocatore a caso e dice „Aria" (o „Acqua", „Fuoco", „Terra"). Il giocatore a cui è stato lanciato il fazzoletto deve immediatamente nominare un animale che vive nell'aria, per esempio „Aquila". Dopo, restituisce il fazzoletto al capogioco, che lo lancia a un nuovo giocatore e grida di nuovo uno dei quattro elementi. Di nuovo, deve essere nominato un animale che vive in quello specifico elemento, e così via.

Cosa succede se il capogioco chiama „Fuoco"?

In questo caso, il fazzoletto viene lanciato a un giocatore, ma questo non deve nominare un animale (perché chi vive nel fuoco?), bensì tutti i

giocatori devono rapidamente scambiarsi i posti. Nel frattempo, il capogioco cerca di prendere un posto. In ogni caso, rimane un giocatore che diventa il nuovo capogioco, riceve il fazzoletto e inizia un nuovo turno. Cosa succede se un giocatore nomina un animale che non vive nell'elemento indicato? In tal caso, quel giocatore deve andare al centro e diventare il capogioco. Chi, dopo un numero prestabilito di turni, è stato il capogioco più volte, perde il gioco.

Varianti: Si può decidere che il fazzoletto venga subito lanciato a un altro giocatore del cerchio senza tornare prima al capogioco. Il ricevente grida quindi un elemento e lancia subito il fazzoletto. Questo rende il gioco più veloce!

329. Rippel-Tippel

Giocatori: quattro o più
Materiale: un pezzo di sughero bruciacchiato

Per prepararsi, tutti i giocatori si siedono in cerchio. Un tappo di sughero viene tenuto per un momento in una fiamma di candela, così da bruciacchiarsi. Con questo si possono fare delle meravigliose „strisce" nere (cioè i „Tippel") sul viso. Questo è molto importante per „Rippel-Tippel". Ora a ogni giocatore viene assegnato un numero, in base al numero di partecipanti: 1, 2, 3, ... e così via. Il capogioco è il numero 1. Può iniziare il gioco e riprendere ogni volta che un giocatore commette un errore. Dice la seguente frase prestabilita: „Io sono il Rippel-Tippel Nr. 1 e non ho ancora nessun Tippel." Poi si rivolge a un qualsiasi giocatore (per esempio, al numero 5) e continua: „Rippel-Tippel Nr. 5, quanti Tippel hai?" Così, il giocatore con il numero 5 è il prossimo a parlare. Deve dire: „Io sono il Rippel-Tippel Nr. 5 e non ho ancora nessun Tippel" (si rivolge poi a un altro, per esempio il numero 2), „Rippel-Tippel Nr. 2, quanti Tippel hai?" Chi commette un errore mentre pronuncia queste frasi prestabilite riceve un „Tippel" sul naso o sulla fronte con il sughero. Se un giocatore (per esempio, il numero 3) viene chiamato e ha già un Tippel sul viso, deve naturalmente iniziare il suo turno con: „Io sono il Rippel-Tippel Nr. 3 e ho già un Tippel, Rippel-Tippel Nr. ...". In questo modo, la situazione cambia continuamente a causa di errori di parola o perché si dimentica quanti Tippel si hanno già sul viso, e ogni piccola deviazione dalla regola comporta un nuovo Tippel. Si gioca fino a quando il primo giocatore ha quattro (cinque, sei, sette...) Tippel. Dopo, si passa al lavaggio dei volti. Il gioco è molto divertente e diventa ancora più spassoso con più persone che partecipano.

330. Funken (Trasmissioni)

Giocatori: cinque o più, per gruppi più grandi
Materiale: nessun materiale richiesto

Tutti i giocatori siedono in cerchio. Tre giocatori che siedono uno accanto all'altro formano un'unità, composta dal "trasmettitore principale" e due "trasmettitori secondari". Il giocatore centrale tra i tre è il trasmettitore principale. Inizia a trasmettere tenendo entrambe le mani con i palmi rivolti in avanti alle tempie e compiendo movimenti fluttuanti con le dita. I due trasmettitori secondari a destra e a sinistra del trasmettitore principale "trasmettono" anch'essi, ma solo con una mano – quella rivolta verso il trasmettitore principale. Dopo un breve periodo, il messaggio radio viene passato a un altro trasmettitore principale. A tal fine, si chiama un giocatore a caso (può essere anche uno dei trasmettitori secondari) per nome (per esempio, "Messaggio per Fritz") o si menziona un tratto personale del giocatore (per esempio, "Messaggio per il giocatore con i capelli rossi"). Il giocatore chiamato e i suoi due compagni a destra e a sinistra devono immediatamente assumere i movimenti di trasmissione e passarli rapidamente alla successiva unità. Chi commette un errore, per esempio alzando il braccio sbagliato o reagendo troppo tardi, viene eliminato e si posiziona dietro la sedia. Con i vuoti che si creano, i giocatori seduti più vicini tra loro formeranno nuovamente un'unità di trasmissione. Si gioca finché rimangono solo tre giocatori nel cerchio. Questi tre giocatori hanno vinto il gioco.

331. Telegrafare

Giocatori: quattro o più (ideale per gruppi più grandi)
Materiale: nessun materiale

Preparazione del gioco:
Si forma innanzitutto un cerchio con le sedie, utilizzando una sedia in meno rispetto al numero di giocatori. Poi si determina un giocatore che va per primo al centro. Tutti gli altri si siedono sulle sedie e si stringono la mano, creando così un cerchio chiuso di mani. In questo modo, è possibile far passare un segnale intorno premendo la mano del vicino, il quale, a sua volta, preme la mano del suo vicino, permettendo così di "telegrafare".

Svolgimento del gioco: Si sceglie inizialmente uno dei giocatori seduti che deve inviare un messaggio. Questo giocatore dice: "Invio un telegramma a..." e nomina un giocatore a caso del gruppo a cui è indirizzato il telegramma. Poi preme con la mano destra o sinistra uno dei suoi due vicini. Fatto ~~ciò, annuncia ad alta voce "Partito!". Il segnale viene quindi passato di vicino~~ in vicino, fino a raggiungere il giocatore a cui era indirizzato il "telegramma". Non appena il giocatore designato viene premuto, grida "Arrivato!". A questo punto, può a sua volta inviare un nuovo telegramma a un altro giocatore del gruppo e così via. Non si deve vedere la pressione delle mani!
Il fascino del telegrafare risiede nel fatto che il giocatore al centro non deve vedere i segnali che vengono trasmessi di mano in mano. È quindi fondamentale fare in modo che il gesto di premere sia il più discreto possibile. Cosa succede se il giocatore al centro si accorge di un premere?
In tal caso, grida immediatamente "Fermo!" e il giocatore che ha premuto (non quello che è stato premuto) deve andare al centro. Il giocatore al centro prende il suo posto. Ovviamente, l'onestà è fondamentale. Il giocatore che ha preso il posto può inviare un nuovo telegramma.

Regole importanti durante il telegrafare:
1. Non trasmettere mai un segnale se non si è stati premuti.
2. Chi invia un telegramma può premere solo in una direzione.
3. Le mani devono essere visibili al giocatore al centro.
4. Tenere le mani ferme, perché "scosse nervose" potrebbero essere interpretate come segnali!

Fine del gioco:
Si gioca finché si ha voglia e si desidera.

332. Accademia di Belle Arti

Giocatori: cinque o più, per gruppi più grandi
Materiale: nessun materiale

I giocatori siedono in cerchio. Viene scelto un capogioco, che indica un giocatore a caso e gli recita la prima metà di una "poesia" sconosciuta, per esempio: "Nessun albero senza frutto...". Il giocatore a cui è stato rivolto il verso deve rispondere con una rima, per esempio: "Nessuna mela senza gusto..." È importante che in ogni riga di queste poesie di due versi compaiano sempre le parole "nessun" e "senza". Inoltre, l'ultima parola della seconda riga deve rimanere in rima con l'ultima parola della prima riga. Se il giocatore risponde correttamente con una rima, può iniziare un nuovo verso con un nuovo giocatore. Chi non riesce a trovare una rima entro un tempo ragionevole viene eliminato. L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore e può chiamarsi Johann Wolfgang von Müller. . .

333. Numeri in Ritmo

Giocatori: cinque o più, per gruppi più grandi
Materiale: nessun materiale

"Numeri in Ritmo" è un gioco di reazione per gruppi più grandi, molto divertente. Tutti i giocatori siedono in cerchio. L'obiettivo di tutti i partecipanti è eseguire contemporaneamente quattro sequenze di movimenti in un ritmo comune. Prima dell'inizio del gioco, è necessario esercitarsi brevemente in queste quattro sequenze: battere le mani sulle cosce, battere le mani

insieme, schioccare le dita con il pollice e l'indice della mano destra, e schioccare le dita con il pollice e l'indice della mano sinistra. Poi si inizia a contare a turno. Il numero assegnato a ogni giocatore all'inizio non è legato alla persona, ma alla sedia. Questo è molto importante nel prosieguo del gioco. Il capogioco è il giocatore con il numero 1. Ora inizia il gioco. Tutti i giocatori battono le mani sulle cosce, applaudono, schioccano a destra e schioccano a sinistra. Mentre il capogioco schiocca a destra, deve dire ad alta voce il suo numero, quindi "uno". Quando schiocca con la mano sinistra, deve menzionare un altro numero, ad esempio "dodici".Il giocatore con il numero 12 deve ora prestare molta attenzione. Il ritmo delle quattro sequenze di movimenti non viene interrotto, ma continua a scorrere con precisione. Quando arriva il momento di schioccare, deve prima dire il proprio numero (12) e poi chiamare un nuovo numero. Questo costringe un altro giocatore a reagire, ma non immediatamente, bensì solo quando arriva il momento di schioccare. La difficoltà di questo gioco risiede nelle sequenze ritmiche, in cui le due cifre devono essere pronunciate esattamente in corrispondenza con lo schiocco. Ed è facile commettere errori!Chi reagisce in modo errato o non nel giusto ritmo occupa il posto del precedente capogioco, tutti si spostano verso il suo posto e ricevono il numero della loro nuova sedia. Il nuovo numero 1 può ricominciare in un nuovo turno.In alternativa, si possono introdurre penalità in caso di errori. È consigliabile concordare la durata del gioco prima di iniziare.

334. Mikado

Giocatori: due o più
Materiale: Bastoncini Mikado

Preparazione del gioco e obiettivo:
Normalmente, il gioco del Mikado è composto da 31 bastoncini. L'obiettivo del gioco è ottenere, con mano ferma, il maggior numero possibile di bastoncini e i più preziosi. Si possono sommare i punti guadagnati da ogni giocatore con i suoi bastoncini, turno dopo turno, per determinare un vincitore finale. In alternativa, si può anche giocare solo un turno per determinare il vincitore di quel turno.

Valore dei diversi bastoncini Mikado:

MIKADO (di solito blu)	= 20 punti
MANDARIN	= 10 punti
(giallo-nero o rosso/blu/rosso/blu/rosso)	
BONZE (arancione o blu/rosso/blu)	= 5 punti
SAMURAI (verde o blu/giallo/rosso)	= 3 punti
KULI (rosso o blu/rosso)	= 2 punti

Se si sommano i valori di tutti i 31 bastoncini, si ottiene un totale di 145 punti.

Svolgimento del gioco: I 31 bastoncini vengono tenuti in mano in modo che il pugno poggi sulla superficie del tavolo, mentre i bastoncini sporgono dalla parte superiore. Poi, il pugno viene aperto all'improvviso, facendo cadere i bastoncini in modo completamente disordinato sul tavolo. Il giocatore che ha fatto cadere i bastoncini inizia a raccoglierli. Cerca di prendere un bastoncino alla volta con le dita, senza far muovere nessun altro bastoncino. A volte è facile, altre volte è molto difficile. Durante la raccolta, è consentito premere sulla punta di un bastoncino per sollevarlo. Se un giocatore riesce a prendere un MANDARIN, può usarlo durante la raccolta per facilitare il compito, rendendo le cose molto più semplici.
Chi riesce a prendere il MIKADO è molto fortunato
1. Ha il bastoncino con il punteggio più alto.
2. Può, in situazioni sfavorevoli, „lanciare" il mazzo di bastoncini fino a tre volte con il MIKADO per ottenere una posizione migliore.
3. Può alzarsi dal suo posto durante la raccolta, cosa che un giocatore senza MIKADO non può fare.

In linea generale, un giocatore può continuare a raccogliere bastoncini fino a quando non si verifica un una mossa instabile. A quel punto, è il turno del prossimo giocatore.

Fine del gioco:
Il gioco termina quando tutti i bastoncini sono stati raccolti. Chi ha raggiunto il punteggio più alto vince. Può lanciare i bastoncini per il prossimo gioco. Prima dell'inizio, si può concordare che un lancio possa essere ripetuto se risulta sfavorevole. Nota: Esistono anche altre regole conosciute per il Mikado, che possono essere utilizzate in qualsiasi momento.

335. Gioco, frase, vittoria!

Giocatori: tre o più
Materiale: un gioco di parole senza materiale

In questo gioco di parole, un giocatore inizia con una parola a caso per formare una frase. Il giocatore successivo deve trovare una seconda parola che continui in modo sensato la frase iniziata. Il terzo giocatore ripete le prime due parole e amplia la frase con una terza parola. Parola dopo parola, si crea una frase sempre più lunga, che può ovviamente includere anche frasi secondarie. Finché un giocatore riesce ad aggiungere una parola alla frase, rimane nel gioco. Chi non conosce più parole deve uscire. Quando nessuno riesce più a trovare una parola, o quando la frase è completata, inizia un nuovo round.
Esempio:
Un
Un'auto
Un'auto che va
Un'auto che va verso
Un'auto che va verso Amburgo,
Un'auto che va verso Amburgo, per...

336. Il gioco delle parole con le lettere

Giocatori: tre o più
Materiale: senza materiale

Il gioco si svolge in più turni. Per ogni turno viene scelto una lettera dell'alfabeto. Ogni giocatore ha il compito di trovare il più rapidamente possibile una parola in cui questa lettera appaia il più spesso possibile. Dopo un breve tempo di riflessione, ciascuno dice la parola che ha trovato. Il vincitore è ovviamente colui che ha il maggior numero di lettere nella sua parola. Naturalmente, si può anche scegliere una sillaba, come „au", „ei", „en", „sch" o „ch".
Esempi:

A: ararauna	= 4 x A
T: tetto	= 3 x T
Ch: chicchirichì	= 3 x CH
O: orologio	= 4 x O

337. La mia targa e un fiore

Giocatori: tre o più
Materiale: senza materiale

Questo gioco è ideale per un viaggio in auto quando i passeggeri rischiano di annoiarsi. Lo scopo è trovare le parole di una categoria predeterminata utilizzando le lettere della targa di un'auto. Kurt dice, per esempio: "La mia targa è un fiore!".
Si concorda quindi un numero di targa e si aggiunge un nome di fiore a ogni lettera. Il primo che riesce a trovare i nomi dei fiori corrispondenti può scegliere una nuova categoria, per esempio nomi di persona, paesi, città, animali, cantanti, marche di automobili, bevande, ecc. Poi si concorda una nuova categoria e tutti iniziano a pensare...
Esempio di fiori:
N – AB – 99
Narciso, **A**zalea, **B**ucaneve
H –TL – 567
Hydrangea,**T**ulipano, **L**avanda

338. La storia del divertimento infinito

Giocatori: tre o più
Materiale: senza materiale

In questo gioco non ci sono né vincitori né perdenti, ma solo tanto divertimento. L'obiettivo è semplicemente inventare una storia divertente! Uno inizia e racconta la prima frase. Il secondo giocatore aggiunge poi la frase successiva alla storia fantastica. Si continua così e, in poco tempo, nasce una storia incredibile con molti personaggi, avventure e eroi. Se si ha un registratore, la storia così creata può essere registrata per riascoltarla in seguito. È sicuramente un'attività creativa e fantastica!

Esempio: „...In un pomeriggio di domenica, Gregor, il mago, decise di fare una passeggiata. Indossò delle mutande viola e si mise una tavoletta del WC in testa, così nessuno poteva riconoscerlo..."

339. Mondo folle

Giocatori: un gruppo numeroso
Materiale: sedie

Tutti i giocatori siedono in cerchio. Uno viene nominato come conduttore del gioco. Poi alcuni giocatori vengono mandati fuori dalla stanza, in modo che il conduttore possa spiegare il gioco ai rimanenti: devono infatti „fingere di essere pazzi". Ecco come funziona: a ogni giocatore viene posta una domanda da uno dei giocatori che stanno aspettando fuori. Il primo giocatore può dare una risposta senza senso. Tuttavia, dal secondo giocatore in poi, la situazione cambia. Il secondo giocatore risponde alla domanda che è stata posta al primo giocatore, il terzo risponde alla seconda domanda, il quarto alla terza domanda, e così via. Quindi, si risponde sempre alla domanda precedente, cercando di farlo in modo il più discreto possibile, ma in modo sensato. I giocatori che aspettano fuori vengono ora chiamati uno alla volta. Devono fare a ciascun giocatore una domanda a caso e scoprire quale „malattia" affligge l'intero gruppo.

Un esempio:
1. domanda: „Dove sei nato?" Risposta 1.giocatore: „Ho fame." (Senza senso)
2. domanda: „Come si chiama il cancelliere?" Risposta 2.giocatore: „A Hamburg."
3. domanda: „Cosa vuoi mangiare?" Risposta 3. giocatore: „Beh, Helmut Kohl, no?"

Con una risposta di questo tipo, la "malattia" può essere scoperta rapidamente. Se si riesce a superare un turno di domande, si può giocare a folleggiare. Perché ora il prossimo giocatore è invitato...

340. Imitare gli animali

Giocatori: tre o più
Materiale: senza materiale

Gli animali devono essere indovinati in questo divertente gioco di indovinelli. A turno, ogni giocatore ha il compito di imitare un animale abbastanza conosciuto. Per farlo può usare la testa, le braccia, le mani e la voce. È severamente vietata qualsiasi parola esplicativa o allusiva. Chi indovina l'animale desiderato riceve un punto, così come l'"imitatore di animali". Il gioco è ancora molto semplice nel primo turno, poiché gli asini o gli elefanti, ad esempio, sono molto facili da imitare. Tuttavia, il gioco diventa più divertente ed emozionante a ogni turno, quando tocca ai ricci, alle foche, ai cammelli o ai polpi. Chi ha più punti dopo 10 o 20 round è il vincitore assoluto. Questo gioco è adatto a gruppi più numerosi.

341. Scommettiamo che...?

Giocatori: tre o più
Materiale: caramelle o simili

Un gioco per l'auto! Rende un lungo viaggio un'esperienza piacevole per tutti i passeggeri. Questo gioco è tanto semplice quanto appassionante. Prima di iniziare il gioco, ogni giocatore ha bisogno di un numero considerevole di caramelle per fare una scommessa. A turno, ogni giocatore chiede a tutti gli altri di fare una scommessa relativa al viaggio in auto. Per esempio, si può scommettere: "Scommetti che passeremo sotto un ponte nel prossimo minuto!". Oppure: "Scommetti che nel prossimo minuto saremo sorpassati da una Mercedes!". I giocatori possono rifiutare una scommessa offerta loro una volta, ma devono accettare quella successiva. La puntata è sempre determinata dal giocatore che sta scommettendo. Se egli piazza un dolce, anche tutti gli altri devono piazzare un dolce. Se il giocatore perde la scommessa, deve pagare a tutti un dolce dal suo possesso; se vince, riceve un dolce da ogni giocatore. La posta in gioco può anche essere aumentata in base al proprio appetito e al rischio. Alla fine, vince il giocatore con il maggior numero di dolci. È vietato scommettere con troppa leggerezza!

342. Il silenzio è d'oro

Giocatori: tre o più
Materiale: nessun materiale

In questo gioco non si deve fare nulla, ma è proprio questo il problema! Quando viene impartito un comando, nessun altro giocatore può emettere un solo suono o rumore. Il primo giocatore che disturba il silenzio perde! A prima vista sembra molto semplice, ma in realtà è piuttosto difficile. Molti giocatori sono costretti a ridere dopo poco tempo. Naturalmente, è consentito anche costringere i propri compagni di gioco a emettere un suono o un rumore con smorfie silenziose. Ma bisogna stare attenti a non fare rumore a propria volta. Tra l'altro, un rumore è tale solo se può essere sentito chiaramente da tutti! "Ai vostri posti, pronti, silenzio!". Potete organizzare tutti i turni che volete.

343. Cosa non c'è più?

Giocatori: tre o più
Materiale: dieci pezzi del materiale di gioco, panno

Un giocatore è il capogioco, tutti gli altri giocatori devono indovinare.

Per prima cosa, il capogioco sceglie dieci pezzi diversi dal materiale di gioco presente nella collezione, ad esempio pezzi da gioco di diversi colori, carte singole, dadi, bastoncini di Mikado, ecc. Questi oggetti vengono disposti su una piccola superficie in modo che siano ben visibili - senza che gli altri giocatori possano guardare - e poi coperti con il panno. Tutti i giocatori vengono chiamati al tavolo. Il conduttore del gioco solleva ora il panno per 1-2 minuti. I giocatori hanno ora il tempo di memorizzare gli oggetti. Poi devono distogliere lo sguardo o allontanarsi. A questo punto il capogioco toglie uno degli oggetti, chiede a tutti di tornare e solleva di nuovo il panno. Il primo che dice quale oggetto manca vince il primo gioco. Ma si sta già preparando un nuovo gioco... Come varianti, si può aumentare il numero di oggetti e accorciare o allungare il tempo necessario per raccoglierli.

344. Testimonianze

Giocatori: tre o più
Materiale: un quotidiano o un libro illustrato

Anche questo gioco fa parte dei cosiddetti giochi di Kim. Un giocatore è il capogioco, tutti gli altri giocatori devono indovinare. Il capogioco sceglie un'immagine, una foto o un'altra immagine da un giornale o da un libro illustrato. La mostra a tutti gli altri giocatori (i testimoni) per circa due minuti. L'immagine viene poi girata e messa via. A questo punto viene estratto a sorte un giocatore che deve descrivere l'immagine nel miglior modo possibile. Più dettagli riescono a fornire, meglio è. Come variante, si può anche decidere che tutti i giocatori descrivano l'immagine per iscritto. Vince chi è più bravo dopo un certo tempo (le descrizioni vengono lette ad alta voce dal conduttore del gioco). È interessante anche mostrare un'immagine

solo molto brevemente. Questo è un buon modo per testare le capacità di memoria e di percezione dei giocatori.

345. Tastare

Giocatori: tre o più
Materiale: vari pezzi di materiale di gioco, sacchetti, carta e matite

Questo gioco fa parte dei cosiddetti giochi di Kim. Un giocatore è il capogioco, tutti gli altri giocatori devono indovinare. Il capogioco sceglie ora circa 10 oggetti dal materiale di gioco della collezione, oppure sceglie 10 oggetti dalla casa. Questi vengono messi nel sacchetto. A questo punto ogni giocatore deve allungare la mano nel sacchetto e tastare gli oggetti con le mani. Poi scrive sul suo pezzo di carta ciò che ha sentito e il sacchetto passa al giocatore successivo, che fa lo stesso. Quando tutti i giocatori hanno esaminato il contenuto del sacchetto, il gioco è finito. A questo punto il capogioco presenta gli oggetti. Il giocatore che ha indovinato di più vince la partita. Una variante interessante di questo gioco di Kim consiste nel consegnare al primo giocatore un certo numero di pezzi (tutti della stessa forma). Il primo giocatore - come tutti gli altri dopo di lui - deve ora indovinare il numero di pezzi semplicemente premendoli con la mano. Il capogioco sceglie ora circa 10 oggetti dal materiale di gioco nella collezione di gioco, oppure sceglie 10 oggetti dalla casa. Una variante interessante di questo gioco di Kim consiste nel consegnare al primo giocatore un certo numero di pezzi (tutti della stessa forma). Il primo giocatore - come tutti gli altri dopo di lui - deve ora indovinare il numero di pezzi semplicemente premendoli con la mano.

346. Kim - odore

Giocatori: tre o più
Materiale: vari oggetti profumati, panno per bendare gli occhi

Questo gioco è uno dei cosiddetti giochi Kim. Un giocatore è il capogioco, tutti gli altri giocatori devono indovinare. Il primo giocatore viene bendato. Il capogioco tiene sotto il naso del giocatore ogni tipo di oggetto, per esempio un sapone, una mela, un fiore, un profumo, del pane, delle spezie, una cipolla o un vecchio libro. È il turno di un giocatore finché non „annusa" in modo sbagliato. Poi è il turno del giocatore successivo, che naturalmente non ha potuto vedere gli oggetti in precedenza. Il giocatore che indovina più cose di seguito ha il naso migliore e vince la partita. **Nota:** non permettere mai ai giocatori di annusare oggetti pungenti o pericolosi.

347. I mobili in movimento

Giocatori: tre o più
Materiale: Il gioco deve svolgersi in una stanza con dei mobili.

Questo gioco è uno dei cosiddetti giochi di Kim. Un giocatore è il capogioco, tutti gli altri giocatori devono indovinare. In primo luogo, tutti i giocatori devono memorizzare la posizione o l'ubicazione di tutti i mobili presenti nella stanza. Questo include anche gli oggetti che si trovano sul tavolo o appesi alle pareti, come quadri o simili. Il tempo a disposizione non deve superare i 3 minuti. Poi tutti i giocatori lasciano la stanza e il capogioco può cambiare la posizione di un oggetto o di un mobile. Il cambiamento non deve essere minimo, ma deve essere chiaramente visibile. Tutti i giocatori sono ora invitati a entrare. Chi scopre per primo il cambiamento è il prossimo capogioco. Come variante, si può accorciare il tempo concesso o concordare che venga cambiato più di un oggetto.

348. Ascoltate con attenzione!

Giocatori: tre o più
Materiale: registratore a cassette

Questo gioco appartiene ai cosiddetti giochi di Kim Un giocatore è il capogioco, tutti gli altri giocatori devono indovinare. Il capogioco deve fare alcuni preparativi per questo gioco. Innanzitutto, ha bisogno di un registratore a cassette con microfono incorporato. Con questo dispositivo, registra circa 10 suoni diversi prima dell'inizio del gioco. Ogni suono non deve durare più di 10-15 secondi. Quando tutti i giocatori si sono riuniti, viene riprodotto il primo suono. Il primo giocatore che lo indovina riceve un punto. Vince il giocatore con il maggior numero di punti alla fine del gioco. Nota: se si vuole perfezionare questa forma di Kim, si possono presentare anche suoni già pronti dai cosiddetti CD sonori. Sarebbero interessanti anche vari suoni di uccelli, anch'essi disponibili su CD.

349. Kim – l'occhio

Giocatori: tre o più
Materiale: giornali, riviste, cataloghi, forbici

Questo gioco è uno dei cosiddetti giochi di Kim. Un giocatore è il capogioco, tutti gli altri giocatori devono indovinare. Prima di iniziare il gioco, il capogioco ritaglia da giornali e riviste i ritagli degli occhi di personaggi famosi, li attacca su un foglio di carta e scrive sul retro di ognuno il nome della personalità. Viene quindi presentata la prima immagine degli occhi. Il giocatore che per primo indovina la personalità a cui appartengono gli occhi ottiene un punto. Poi viene mostrata l'immagine degli occhi successiva. Chi ha più punti alla fine è il vincitore del gioco.

350. Riconoscere le mani

Giocatori: tre e più (più sono e meglio è)
Materiale: panno per bendare gli occhi

Questo gioco fa parte dei cosiddetti giochi di Kim. Un giocatore viene bendato. Poi tutti gli altri giocatori, uno dopo l'altro, si mettono di fronte a questo "cieco" e si fanno tastare le mani. Ogni volta che il "cieco" tasta un paio di mani, deve dire a chi appartiene. Anche se indovina, la soluzione corretta viene rivelata solo alla fine. Vince il gioco chi indovina il maggior numero di coppie di mani. Come variante, si possono indovinare anche orecchie, nasi, piedi o capelli.

E ora divertitevi a giocare!

Müller Handels GmbH & Co. KG
Albstraße 92
DE-89081 Ulm-Jungingen
www.mueller.eu

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD– Small parts
Not for children under 3 years.