

Historische Würfel & Kartenspiele



Würfelspiele sind ganz simpel und machen seit Jahrtausenden allen Altersgruppen Spaß. Alle Würfelspiele sind Glücksspiele, die auf ein bestimmtes Ergebnis der Würfelaugen abzielen.

Meist werden dazu Würfel mit sechs Augen genutzt. Schon in der römischen Antike wurde die Faszination der Würfel geschätzt und auch dazu genutzt, um mit wertvollen Einsätzen zu spielen.

Auch die alten Germanen ließen gern die Würfel über den Zufall entscheiden. Schon damals erkannte man aber das hohe Suchtpotential der pfiffigen Glücksspiele, da einige Spieler sogar die eigene Freiheit einsetzten.

Im Mittelalter wurden Würfelspiele daher oft verboten. In Mailand war das Würfelspiel etwa im 14. Jahrhundert nicht mehr erlaubt. Wer trotzdem um sein Glück würfelte, musste Strafe zahlen oder die Stadt verlassen.

Im alten England machten sich schließlich sogar die Behörden auf ihren Weg durch die Spielhallen und zogen alle Würfel ein.

Der anwesende Würfelschlucker versuchte bei einer Razzia, so viele Würfel wie möglich zu schlucken und vor den Behörden in Sicherheit zu bringen.

Auch im arabischen Kulturkreis wird gern gewürfelt.

Heute sind Würfel natürlich ganz legal erhältlich und bieten vielfältige Spielmöglichkeiten.

Zu den Würfelspielen gehören unter Anderem Glückshaus, Paschen und Elf Hoch.

Immer wieder haben Spieler versucht, das Spiel mit den Würfeln mit gezinkten Würfeln zu beeinflussen.

Die normale Chance besteht bei sechs Augen ja bei eins zu sechs. Mit Einlagen aus Blei fielen Würfel oft im Sinne ihres Spielers. Im Fachhandel werden heute bunte und einfache Würfel mit und ohne Becher angeboten. Die Spiele machen Spaß – haben allerdings auch einen hohen Suchtfaktor, der nicht zu unterschätzen ist.

Kniffel

Geschichte

1956 wurde Kniffel oder Yahtzee genannt von E. S. Lowe vertrieben; 1973 kaufte Milton Bradley die E.S. Lowe Company. Bis dahin wurden weltweit bereits 40 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Da Hasbro 1984 MB übernommen hat, wird Yahtzee nun von Hasbro vertrieben. Laut Hasbro werden zurzeit jährlich 50 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Kniffel wird seit 1972 von Schmidt Spiele vertrieben.



Spielregeln

Jeder Spieler hat einen kleinen Zettel, wo er seine Ergebnisse eintragen muss. Gewinner ist, wer am Ende die höchste Summe auf seinen Zettel zu stehen hat.

Gespielt wird mit fünf Würfeln. Es wird reihum gewürfelt.

In jeder Runde darf man bis zu drei Mal hintereinander würfeln. Dabei darf man „passende“ Würfel zur Seite legen und mit den verbliebenden weiter würfeln. Spätestens nach dem dritten Wurf muss man sich für ein freies Feld auf seinem Spielzettel entscheiden, welches nun mit dem Ergebnis des Wurfes bewertet wird. Auf dem Zettel werden folgende Eintragung gezählt:

Oberer Block

Wenn man beim Sammeln in der Summe mindestens 63 Punkte bekommen hat, gibt es einen Bonus von 35 Punkten.

Unterer Block

Wenn man ein Ergebnis in ein Feld einträgt, bei dem die Bedingung nicht erfüllt ist, dann wird das Feld gestrichen oder die Punktzahl „0“ eingetragen.



Er gibt dem nächsten Spieler nun vorsichtig die Würfel weiter, so dass sie dabei nicht verändert werden. Dabei kann er als erster Spieler natürlich bei der Wahrheit bleiben, da er niemanden überbieten muss. Es macht also auch für den zweiten Spieler nur wenig Sinn das Ergebnis sofort anzuzweifeln. Wenn der zweite Spieler nun mehr würfelt, als zuvor angesagt wurde, hat er Glück gehabt, wenn nicht, muss er lügen.

So geht es immer weiter, bis ein Spieler das Ergebnis seines Nachbarn anzweifelt. Darauf hin wird der Deckel abgenommen und die Würfelzahl gezeigt, stimmt sie, muss der Zweifler die fest gelegte Strafe erfüllen und das Spiel fängt bei ihm von neuem an. Stimmt sie nicht, fällt die Strafe an den Spieler der gewürfelt hat und es wird bei der Person nach ihm begonnen.



Kommt es soweit, dass ein Spieler Mäxchen ansagt, muss der nachfolgende Spieler anzweifeln, da er keine höhere Zahl mehr würfeln kann. Je nachdem ob es wirklich ein Mäxchen ist, wird danach wie bei jeder anderen Zahl verfahren.

Häufig werden in den Spielablauf auch einige Zusatzregeln eingebaut, wie zum Beispiel ein Richtungswechsel bei bestimmten Zahlen. Oder eine Strafe für alle Spieler wenn ein Mäxchen gewürfelt wird.

Besonders beliebt auch, wenn Mäxchen als Trinkspiel gespielt wird, ist eine „doppelte Strafe“, in der Regel also ein doppelt so großes Glas, wenn die Würfel versehentlich fallen gelassen werden, ein Mitspieler nicht merkt, dass er an der Reihe ist, oder eine Zahl nicht überboten wird.

Quartett

Geschichte

Das erste Autoquartett wurde 1952 von der deutschen Firma ASS herausgegeben.

Spielregeln



Ein Quartettspiel besteht aus Karten mit Bildern und technischen Daten verschiedener Kategorien, beispielsweise Leistung, Hubraum und Geschwindigkeit.

Meist wird nach folgenden Spielregeln gespielt :
Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler hält seine Karten so, dass er nur die oberste Karte sehen kann.
Der Startspieler wählt einen beliebigen Wert auf der obersten Karte aus und sagt ihn an.
Die Mitspieler vergleichen diesen mit dem entsprechenden Wert auf ihrer Karte.
Der Spieler mit dem höchsten Wert in dieser Rubrik bekommt die Karten der Mitspieler.
Sieger ist der Spieler, der alle Karten gesammelt hat.

17 und 4

Geschichte

Zu Zeiten Ludwig des XV. am französischen Hof sehr beliebt: Das Kartenspiel 17 und 4. Auch unter dem Namen „Vingt et un“, Pontoon oder Twenty One bekannt feiert es schon seit langer Zeit als „**Black Jack**“ in allen Live- und Online Casinos dieser Welt seinen Siegeszug. 17 und 4 ist ein Spiel mit langer Geschichte. Bereits im 18. Jahrhundert wurde es als Nachfolger des älteren „Trente un“ (31) in Frankreich gespielt. Später entwickelte sich aus 17 und 4 dann das beliebte Casino Spiel Black Jack. 17 und 4 zu spielen ist nicht schwer, jedoch muss man zunächst einmal die Regeln kennen und da gibt es kleine Unterschiede zum Black Jack.



Spielregel

In diesem Spiel müssen Sie möglichst nahe an die magische Punktzahl 21(17 und 4) kommen und keineswegs darüber.



17 und 4 wird mit einem Skatblatt gespielt und ist sozusagen das deutsche Black Jack. Die Karten zählen hier ein wenig anders: Bildkarten zählen nur 1 Punkt und das As immer 11. Sie ziehen eine Karte nach der anderen, und versuchen möglichst viele Punkte zu erreichen. Dabei dürfen Sie aber nicht über 21 Punkte kommen, weil Sie das Spiel dann sofort verlieren. Wenn sie genau 21 Punkte erreichen, haben Sie sofort gewonnen. Auch zwei Assen gewinnen sofort. Wenn sie meinen, genügend Punkte zu haben, sagen Sie „Stop!“ und der nächste Spieler ist an der Reihe und zieht seine Karten. Wer näher an die 21 dran ist, hat gewonnen.

Schwarzer Peter



Geschichte

Erste Versionen des Spiels können bis in die Biedermeierzeit zurückverfolgt werden, wobei das älteste noch erhaltene Spiel aus dem Jahre 1830 stammt.

Spielregeln

Das Spiel Schwarzer Peter beginnt dadurch, dass die Spielkarten gemischt und an die Spieler ausgeteilt werden. Dabei ist es erforderlich, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Karten erhält. Anschließend beginnt das so genannte Kartenziehen. Dabei beginnt ein Spieler eine Karte aus dem Kartenstapel jenes Spielers zu ziehen, der sich im Uhrzeigersinn betrachtet, links von ihm befindet. Falls es dem Spieler gelingt mit der zusätzlichen Karte ein Paar zu kombinieren, dann darf er dieses ablegen. Das abgelegte Kartenpaar nimmt darauf hin nicht mehr am Spiel Schwarzer Peter teil. Danach wird das Spiel dadurch fortgesetzt, dass der nächste Spieler beginnt, Karten aus dem Stapel des nachfolgenden Spielers zu ziehen. Das Ziel des Spiels ist es, die eigenen Karten so schnell wie möglich abzulegen. Letztlich bleibt nur noch der Schwarze Peter im Spiel. Jener Spieler, der den Schwarzen Peter in der Hand hält, hat verloren.

Förderverein Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.

Vorstand: Beate David
Werner Groth
Christel Meier

Kontakt: Förderverein
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.
Wriezener Str.25
16259 Bad Freienwalde
E Mail: FV-Meier@web.de

Tel.: 03344/426796 Frau Meier
Tel.: 03344/32455 Frau David

Spendenkonto: 3401218530
Bankleitzahl 17054040
Sparkasse MOL
Inhaber: Förderverein
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e. V.

Werden auch Sie Mitglied des Vereins und leisten Sie einen
Beitrag zur kulturellen Entwicklung des Freilichtmuseums.
Der Beitrag beträgt jährlich 35,00€ pro Person
17,50€ Rentner/ Studenten/
Lehrlinge/
arbeitslose Personen

Antragsformulare erhalten Sie:

- an der Information des Freilichtmuseums Altranft
oder
- an der oben genannten Adresse

