

Fred Kater

Kartenwürfelspiele

für mich





Impressum

Texte: © 2021/2023 Copyright by Ina Alvarez
Umschlag: © 2021/2023 Copyright by Ina Alvarez

Autor und
verantwortlich: Fred Kater

Verlag: Singlish Mopping
Ina Alvarez
Bremen

ISBN: 978-3-347-69645-7

Druck und Distribution
im Auftrag: tredition GmbH, Halenreie 40-44, 22359 Hamburg, Germany

Auflage 1 2022 Version 3 2023

Das Werk, einschließlich seiner Teile und Spiele , ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Die Publikation und Verbreitung erfolgen im Auftrag des Verlages, zu erreichen unter: tredition GmbH, Abteilung "Impressumservice", Halenreie 40-44, 22359 Hamburg, Deutschland.

<u>Inhalt</u>	Thema	Spiel / Inspiration
5	Worum geht's?	
6	Würfel und Karten	
7	Die Würfel	
11	Malerei	Der Tanz (Gemälde)
13		Formationstanz
16	Musik	
17	King Crimson	In The Court of the Crimson King
18		Der lila Musikant
20		Der gelbe Hofnarr
23		Die Rückkehr der Feuerhexe
25		Am Königshof 1 - Die Spezialisten
28		Am Königshof 2 - Der gute König Kasimir
32		Am Königshof 3 - Die Questen
35	ELP	Emerson, Lake and Palmer
36		Nimm einen Kiesel
38	Deep Purple	in Rock
39		Der Schnellste ist König
41		Oh, du süßes Kind
43	Flash and the Pan	Flash and the Pan / Collection
44		Spazieren im Regen
46	Sport und Spiel	
51		Olympische Spiele
62		Crosslauf
64	Magie	Mirakel
67		Alchemie
70		Elfen, Feen und Zwerge
72	Filme	Dame, König, As, Spion
73		Arm und Reich
75		Casablanca
76		Rikks Café
78		Der Malteser Falke
79		Die kretischen Geier
81		Hatari
81		Antik
83		Die Chroniken von Narnia
83		Versteinert
85	Gärtnerei	Die Gärten von Lyllaal
87		Mein kleiner Garten
89	Dominos	Mexican Train
90		Von Bielefeld nach Gütersloh
93	Bonus-Bereich	Zweimal Pärchen
94		Zauberei
105	Werbung	Paaren
107	Quellen	

Worum geht's?

Es fiel mir irgendwann auf, dass es scheinbar keine Spiele gibt, die mit sechsseitigen Würfeln und Spielkarten, 32er Skat-Blatt oder 52er Romméblatt, gespielt werden. Ich forschte nach und fand - Eines. Meiner Meinung nach passen Würfel und Karten sehr gut zueinander, so dass mich die Tatsache doch sehr wunderte, dass es keine gemeinsamen Spiele zu geben scheint. Auch konnte ich nirgends Hinweise finden, warum das so ist.

Eines war mir aber klar. Wenn es keine solchen Spiele gibt, dann werde ich welche entwickeln. Und hier sind sie! Insgesamt finden Sie hier 26 Spiele, davon 22 mit Karten und Würfeln. Weitere Kartenwürfelspiele finden Sie in Band 2! Und 3.

Entsprechend den Materialien und ihren Einsatzmöglichkeiten, handelt es sich natürlich um Glücksspiele, was aber nicht bedeuten soll, dass man keinen Einfluss auf den Ausgang des Spiels nehmen kann. Meist ist das möglich. Sie finden hier einfache und schwierige Spiele, Simple und Komplexe, Kurze und Andauernde. Als Alternative zu glücksabhängigen Spielen, wie hier vorgestellt, gibt es solche, bei denen man auf Fehler des oder der Gegner wartet, wie z.B. bei Schach.

Allen, denen es nicht reicht auf Fehler zu warten, wünsche ich viel Spaß! Es findet sich wohl für jeden etwas. Vor allem aber verstehe ich dieses Buch als Aufforderung, selbst etwas zu entwickeln. Nicht unbedingt mit Karten und Würfeln zusammen, obwohl das natürlich ein jungfräuliches Gebiet ist, auf dem sich noch nicht so viele Ideen tummeln. Aber ich denke, es sind auch eine Menge andere Anregungen vorhanden, die Sie für eigene Spiele nutzen können.

Und natürlich: Spielregeln sind niemals in Stein gemeißelt. Wenn Ihnen eine Regel nicht gefällt, ändern Sie sie zum Privatgebrauch eben so ab, wie Sie sie gerne hätten. Und teilen Sie sie mir mit; wenn sie mir gefällt, nehme sie in eine Neuauflage mit auf.

Wann immer Würfel im Spiel sind, gibt es Stimmen: "Ich würfel' immer nur niedrig!" Es spricht bei vielen dieser Spiele nichts dagegen, die Würfelergebnisse umzudrehen. Das Ergebnis für die 6 steht dann eben für die 1 usw. Ich bin gespannt zu erfahren, ob das hilft. Oder würfeln Sie dann plötzlich dauernd zu hoch?

Und was benötigen Sie, um mitspielen zu können?

- ✓ Würfel mit sechs Seiten, möglichst viele;
- ✓ Romméblatt mit 52 Karten und Jokern, besser zwei Blätter;
- ✓ teilweise wird aber auch nur ein Skatblatt mit 32 Karten benötigt;
- ✓ einige Spielfiguren, z.B. Münzen, Pöppel, oder irgend etwas anderes;
- ✓ für ein Spiel benötigen Sie Dominosteine;
- ✓ außerdem noch für einige Spiele Papier und Bleistift;
- ✓ und in einem Fall ist sogar ein Kopierer oder Drucker/Scaner hilfreich.

Würfel und Karten

Spielkarten und Würfel haben einiges gemeinsam. Beide gibt es schon seit langer Zeit. Mit beiden können eine große Anzahl von Spielen gespielt werden, ohne etwas anderes zu benötigen. Sie können aber auch als Zufallsfaktoren eingesetzt werden. Während Würfel meist in der bekannten Form als sechsseitige Träger der Zahlen 1 - 6 benutzt werden, treten Karten in vielen Spielen modifiziert auf die Belange und Themen des Spiels auf. Ich kann mich nur an 2 Spiele erinnern, in denen Karten in ihrer Originalform benutzt wurden

- *Lemming* von Eamon Bloomfield, erschienen 1990: Wer einen seiner Lemminge am längsten davon abhalten kann, über die Klippe zu gehen, gewinnt, auch wenn natürlich alle abstürzen müssen. Die Karten werden als Antrieb für die Lemminge benutzt.
- *Devil takes the Hindmost* - sinngemäß *Den Letzten beißen die Hunde* - von Terry Goodchild: Ein Hallenradrennen, erschienen bei Lambourne Games, aber auch abgedruckt im Spielermagazin Fairplay, Heft 25 in 1993. Die Karten dienten dem Bewegen der Räder.

Würfel finden sich in vielen Rennspielen z.B. als Antrieb für Pferde, Hunde, Autos und andere, aber auch in anderen Spielen.

Würfel, die modifiziert wurden, finden sich ebenfalls in vielen Spielen, z.B. in dem Spiel "Im Wandel der Zeiten - Das Würfelspiel" erschienen 2009 bei Pegasus. Hier zeigen die Würfel unterschiedliche Symbole, die den Spielern bei der Entwicklung ihrer Zivilisation helfen - oder schaden. Und natürlich gibt es Farbwürfel, die gern in Kinderspielen eingesetzt werden.

Um so erstaunlicher ist es, dass es (fast) keine Spiele mit beiden gibt - bisher! Oder es ist zumindest erstaunlich, dass ich bisher nicht von solchen Spielen gehört habe, sollten sie denn existieren. Hierzu bin ich jedem dankbar, der mir Informationen geben kann.

Das einzige mir bekannte Spiel, das sowohl Karten und Würfel verwendet, habe ich in einem Comic gefunden: Dork Tower Sammelband VI und es heißt: "Im Dunkeln ist gut munkeln". Als Autor ist dort James Ernest und als Verlag Chaepass Games angegeben. Es ist ein zwar mit vielen Details vollgestopftes Spiel, wie wir es aus den USA gewohnt sind, aber vom Ablauf her ein sehr schlichtes Spiel. Ergänzt wird das Spielmaterial durch einen einfachen Spielplan. Immerhin: Eines gibt es!

Die Art, wie Karten und Würfel üblicherweise als Zufallsgeneratoren benutzt werden, ist unterschiedlich. Sehen wir uns zunächst einmal die Karten an.

Wenn wir von einem 32-Karten Blatt ausgehen, beträgt bei Spielbeginn die Chance genau die erwünschte Karte zu erhalten $100/32 = 3,125\%$. Nachdem die erste Karte gezogen wurde, und angenommen es war noch nicht die Richtige, steigt die Chance auf $100/31 = 3,226\%$. Bei einem 52er Blatt liegt die Initial-Chance übrigens bei 1,92%.

Tatsächlich muss man sieben Karten entfernen, bevor überhaupt nur eine 4%ige Chance ($100/25$) erreicht wird. Aber immerhin: die Wahrscheinlich-

keiten ändern sich. Bei 20 Restkarten sind es 5%. Bei zehn Restkarten liegt die Chance bei 10%, aber erst, wenn nur noch zwei Karten vorhanden sind, hat man immerhin eine Chance von 50% (1 von 2, fifty-fifty). Sucht man einen bestimmten Kartenwert, anfangs sind ja immer vier vorhanden, liegt die Chance immerhin bei 12,5%. Sucht man eine beliebige Karte einer Farbe, sind es 25%.

Wenn eine Karte benutzt wird, steht sie danach nicht mehr zur Verfügung. Es sei denn, man steckt sie wieder in den Stapel und mischt erneut. Nicht sehr praktikabel. Wenn also z.B. alle 8en gezogen wurden, wird nie wieder bis zum Ende des Stapels eine 8 auftauchen; bei Würfeln kann jede Zahl jederzeit wieder kommen. Das ist der Haupt-Unterschied.

Die Würfel

Wer also einen Würfel wirft, hat immer genau die gleiche Chance für alle sechs Zahlen, denn es wird nie eine Zahl entfernt oder hinzugefügt. Das gilt auch, wenn bereits zwei- oder drei- oder viermal hintereinander die gleiche Zahl gefallen ist. Beim nächsten Wurf haben wieder alle Zahlen die gleiche Chance zu erscheinen, auch die gerade Gewürfelte - ein Würfel hat kein Gedächtnis! Die Chance beträgt für jede Zahl bei jedem Wurf $100/6 = 16,67\%$ also ein Sechstel. Logisch. Wenn es sechs Zahlen gibt, die alle mit gleicher Häufigkeit erscheinen, dann hat eben jede eine Chance von einem Sechstel oder 16,67 Prozent.

Wenn also eine immer ausgeglichene Chancenverteilung gewünscht ist, greift man einfacherweise zum Würfel. Eine exakt gleichmäßige Verteilung gilt allerdings erst bei einer genügend großen Anzahl von Würfelwürfen im Spiel. Denn selbst bei vielen Würfen, zum Beispiel 100, können Abweichungen zur erwarteten Gleichmäßigkeit von bis zu 10% und manchmal sogar darüber vorkommen. Das glauben Sie nicht? Dann machen Sie sich einmal den Spaß und werfen hundertmal einen Würfel und notieren Sie die Ergebnisse. Seien Sie nicht überrascht, wenn nur 89-mal die 3 aber 110-mal die 6 vorkommt. Sonst werfen Sie immer nur niedrig? Hmm, dann sollten Sie vielleicht immer Ihre Würfelergebnisse notieren. Oft kommt diese Aussage einfach durch subjektive Wahrnehmung zustande. Oder durch abgenutzte Würfel; dann wäre es Zeit für Neue.

Aber diese statistische Unzuverlässigkeit bei einer nicht zu hohen Anzahl von Würfelwürfen während eines Spiels ist nicht negativ zu sehen. Beliebte Ärgerspiele ziehen ihren Spaß genau daraus.

Sehen wir uns doch einmal an, welchen Wert wir durchschnittlich mit einem Würfel erzielen können. Es gibt sechs verschiedene Zahlen, also sechs verschiedene Ausgänge. Diese treten gleich häufig auf. Wir können daher die Werte 1 und 2 und 3 und 4 und 5 und 6 addieren und erhalten 21. Dieses teilen wir durch die sechs Möglichkeiten und erhalten den Durchschnittswert von 3,5. Ein Ergebnis von 1 oder 2 oder 3 wäre demgemäß unter dem Durchschnitt während 4 oder 5 oder 6 darüber liegt.

Dieses ist gut zu wissen, wenn man abwägen möchte, wie viele Würfel bei

einem Wurf auf eine bestimmte Zielzahl Erfolg versprechen. Wenn ich eine 12 erreichen möchte, sind demgemäß drei Würfel mit dem Durchschnittsgesamtwert von $10,5$ vielleicht etwas knapp, fünf Würfel aber deutlich zu viel, wenn ich mit meinen Würfeln Haus halten muss.

Um dem Zufall etwas auf die Sprünge zu helfen, werden oft zwei Würfel gleichzeitig geworfen und zu einem Ergebnis zusammen addiert. Nun gilt nicht mehr die Regel gleicher Chancen. Bei den elf möglichen Ergebnissen - von $2 = 1+1$ bis $12 = 6+6$ - können natürlich nicht mehr alle Zahlen mit einem Sechstel Wahrscheinlichkeit erscheinen, dazu sind es zu viele Zahlen. Aber auch eine Wahrscheinlichkeit von einem Elftel für jede Zahl, wie man vermuten könnte, trifft nicht zu. Die Chancen sind jetzt sehr unterschiedlich verteilt: Mit einer Chance von einem Sechstel liegt die 7 weit vorn, da sie aus sechs der 36 Möglichkeiten gebildet werden kann. Ganz am Ende finden wir die 2 und die 12 mit je etwa 3% Chance.

Warum 36 Möglichkeiten? Sind es nicht nur 21? Wenn wir uns die möglichen Kombinationen ansehen, finden wir tatsächlich nur 21:

1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6,
 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6,
 3-3, 3-4, 3-5, 3-6,
 4-4, 4-5, 4-6,
 5-5, 5-6,
 6-6.

Aber wir haben es mit zwei unterschiedlichen physischen Würfeln / Gegenständen zu tun. Es ist für die Findung von Wahrscheinlichkeiten eben ein Unterschied, wenn auch nicht im direkten Ergebnis, ob die 1 auf dem weißen (oder blauen oder...) und die 6 auf dem schwarzen (oder gelben oder...) Würfel erscheint, oder umgekehrt. Hier sind die Kombinationen:

Würfel (Summen)

1-6 (7)	1-5 (6)	1-4 (5)	1-3 (4)	1-2 (3)	1-1 (2)
2-6 (8)	2-5 (7)	2-4 (6)	2-3 (5)	2-2 (4)	2-1 (3)
3-6 (9)	3-5 (8)	3-4 (7)	3-3 (6)	3-2 (5)	3-1 (4)
4-6 (10)	4-5 (9)	4-4 (8)	4-3 (7)	4-2 (6)	4-1 (5)
5-6 (11)	5-5 (10)	5-4 (9)	5-3 (8)	5-2 (7)	5-1 (6)
6-6 (12)	6-5 (11)	6-4 (10)	6-3 (9)	6-2 (8)	6-1 (7)

Ergebnisse

2 einmal	= 3%	12 einmal	= 3%
3 zweimal	= 6%	11 zweimal	= 6%
4 dreimal	= 8%	10 dreimal	= 8%
5 viermal	= 11%	9 viermal	= 11%
6 fünffmal	= 14%	8 fünffmal	= 14%
7 sechsmal = 17%			

Mit drei Würfeln sieht das so aus: Die 16 Möglichkeiten gehen von ca. 12,5% bei den Werten 10 und 11 als beste Chancen bis hin zu ca. 0,5% für die 3 und die 18. Wird Ihnen jetzt klar, warum sie bei Würfelspielen auf dem Jahrmarkt schlechte Chancen auf eine 18 haben?

Wenn man in einem Spiel den Spielern also eher Gutes - oder Böses! - will, hat man durch die Verteilung der Ergebnisse die Möglichkeit, der 7 bzw. 10 und 11 Schönes und der 2 und 12 bzw. 3 und 18 Übles zuzuordnen mit Abstufungen für die Zahlen dazwischen. Oder umgekehrt!

Noch interessanter wird es, wenn man die beiden Zahlen nicht zusammenzählt, sondern die Größere - oder Kleinere! - als die Maßgebliche bzw. als Ergebnis des Würfelwurfs ansieht.

Würfel (höherer Wert)

1-6 (6)	1-5 (5)	1-4 (4)	1-3 (3)	1-2 (2)	1-1 (1)
2-6 (6)	2-5 (5)	2-4 (4)	2-3 (3)	2-2 (2)	2-1 (2)
3-6 (6)	3-5 (5)	3-4 (4)	3-3 (3)	3-2 (3)	3-1 (3)
4-6 (6)	4-5 (5)	4-4 (4)	4-3 (4)	4-2 (4)	4-1 (4)
5-6 (6)	5-5 (5)	5-4 (5)	5-3 (5)	5-2 (5)	5-1 (5)
6-6 (6)	6-5 (6)	6-4 (6)	6-3 (6)	6-2 (6)	6-1 (6)

Ergebnis	Häufigkeit	Ergebnis	Häufigkeit
6	elfmal = 30%	3	fünfmal = 14%
5	neunmal = 25%	2	dreimal = 8%
4	siebenmal = 19%	1	einmal = 3%

Faszinierend, nicht wahr? Die 6 dominiert in 30% aller Fälle! Nehmen wir die 5 noch hinzu, dann erhalten Sie in mehr als der Hälfte aller Würfelwürfe einen Wert oberhalb von 4, nämlich zu ca. 55%! Na, damit kann man doch prima die Spieler lenken, oder?

Für alle, die immer niedrig würfeln: Wenn Sie statt auf höchste Zahl auf niedrigste Zahl würfeln, drehen sich die Ergebnisse um, und sie haben 30% Chance auf eine 1 sowie über 50% Chance auf eine Zahl kleiner als 3, also 1 oder 2. Sehen Sie es sich einmal anhand der obigen Tabelle an!

Leider sind mir nur zwei Spiele bekannt, die diesen Mechanismus benutzen, und beide gehören - nicht nur deshalb - zu meinen Lieblingsspielen: Das Fantasy-Abenteuer-Spiel "Wizards" aus den 70er Jahren, erschienen bei Avalon Hill in der USA, sowie "The Metric Mile" ein Spiel aus den 80ern um den 1500m-Lauf der britischen Lambourne Games, einer "Ich habe einen Drucker zuhause und produziere damit tolle Spiele"-Firma; Hut ab! Aber nicht gerade viel für einen so tollen Mechanismus.

Eine weitere kurze Betrachtung sei noch gestattet, denn man könnte ja auch die beiden Würfelzahlen voneinander abziehen, also mit der Differenz arbeiten. Wie sieht es da aus?

Würfel (Differenz)

1-6 (5)	1-5 (4)	1-4 (3)	1-3 (2)	1-2 (1)	1-1 (0)
2-6 (4)	2-5 (3)	2-4 (2)	2-3 (1)	2-2 (0)	2-1 (1)
3-6 (3)	3-5 (2)	3-4 (1)	3-3 (0)	3-2 (1)	3-1 (2)
4-6 (2)	4-5 (1)	4-4 (0)	4-3 (1)	4-2 (2)	4-1 (3)
5-6 (1)	5-5 (0)	5-4 (1)	5-3 (2)	5-2 (3)	5-1 (4)
6-6 (0)	6-5 (1)	6-4 (2)	6-3 (3)	6-2 (4)	6-1 (5)

Ergebnis	Häufigkeit
5	zweimal = 5%
4	viermal = 11%
3	sechsmal = 17%
2	achtmal = 22%
1	zehnmal = 28%
0	sechsmal = 17%

In der Hälfte der Fälle erhalten wir so eine 1 oder 2. Und ein weiteres Drittel machen 0 und 3 unter sich aus. Die 4 kommt selten, die 5 noch seltener vor. Es ist sicher schwierig, daraus ein passendes Gerüst für ein Spiel zu stricken, aber Sie können es ja mal versuchen. Oder sehen Sie sich das Spiel „Mirakel“ auf Seite 64 an, auch wenn dort die Anwendung etwas verändert ist: Pasche, also zwei gleiche Zahlen, werden nicht als Null bewertet; und die Werte sind nicht genau, sondern mindestens zu erreichen.

Noch ein kleiner Hinweis zu den abgebildeten Karten

Es wurden für die Abbildungen internationale Karten benutzt, die die Bilder mit anderen, als den in Deutschland üblichen Buchstaben zeigen. Daher hier eine kleine 'Übersetzungstabelle'.

deutsch	englisch
Bube	J
Dame	Queen
König	King

Malerei

Ehrlich, ich verstehe nicht, warum sich heute in der Kunst alles um Andeutungen dreht. Das fing wohl mit den Impressionisten an, dann erfand man frühe Wegbereiter, die schon früher ähnlich gemalt haben, wie Rembrandt, Vermeer oder Frans Hals.

Ich bevorzuge handfeste Dinge. Als ich zum ersten Mal im Amsterdamer Rijksmuseum war, blieb ich plötzlich vor einem Gemälde stehen. Ja, sogar festgeklebt war ich. Meine Frau, der ich schon weit enteilt war, holte mich ein, warf einen längeren Blick auf das, was mich hier aufhielt und ging weiter. Ich brauchte noch lange, bis ich endlich weitergehen konnte. Ich glaube, sie holte mich dort später ab.

Es handelt sich um *Mutterpflichten* von Pieter de Hooch. Der Mann hat übrigens auch noch eine Menge anderer hervorragender Gemälde geschaffen. Dieses Prachtbild zeigt eine damalige holländische Wohnstube mit einem rechts liegenden Erker fürs Bett. Wir sehen von der Rückseite ins Zimmer hinein. Sofort fällt auf, dass sich in der linken Hälfte eine offene Tür befindet, hinter der ein kleiner Vorraum liegt, der geradeaus wieder eine oben offene zweigeteilte Tür aufweist, die nach draußen führt. Durch die Öffnung fällt Licht herein, das von der hellbraunen Innentür reflektiert wird. Vor der Bettnische sitzt eine Frau auf einem Stuhl oder Hocker, in ihren Schoß legt ein Kind seinen Kopf. Die Mutter durchsucht die Haare nach Läusen, eine damals alltägliche Aufgabe, die zur guten Umsorgung der Kinder gehörte. Der Fußboden und die Trennwand zum Vorraum neben der Tür sind mit Kacheln ausgelegt, der Boden mit braunen, die Wand mit "Delfter Kacheln" in weiß und blau. Rechts oben im Raum befindet sich ein Fenster durch das ebenfalls Licht hereinfällt.

Die zwei Dinge, die mich sofort fasziniert haben, sind die Behandlung des Lichtes und der ungeheure Detailreichtum. Das Licht spiegelt sich in den Bodenkacheln, und auch in einer kleinen Flasche mit roter Flüssigkeit, die auf der halbhohen Trennwand steht und giftig funkelt. Einige Kacheln sind gebrochen, hier und da liegt etwas auf ihnen. Ein kleiner Hund sitzt auf ihnen und starrt nach draußen. Sowohl im Wohn- wie im Vorraum hängen Gemälde an der Wand. Die Auswirkungen der drei Lichtquellen - Fenster rechts, Außentür, Reflexion auf der Innentür - sind hervorragend wiedergegeben, wie ich es noch auf keinem Gemälde gesehen hatte und bis heute auch nicht noch einmal gefunden habe. Das Licht ist realistisch wiedergegeben, nicht so diffus wie bei Vermeer oder als Spotlight wie bei Caravaggio und van Honthorst. Das Gemälde hängt noch immer im Rijksmuseum in Amsterdam, und ich kann jedem nur empfehlen, es sich einmal live und mit Muße anzusehen.

Natürlich gibt es noch eine große Anzahl anderer brillanter Gemälde, oft genug auch von unbekannten Malern. Einem davon wenden wir uns jetzt zu.

Der Tanz (das Gemälde)

„Der Tanz“ ist ein Gemälde (Gouache) aus dem Jahre 1954 von Carl Hachez (1880 Oldenburg - 1958 Würzburg), wohl einem entfernten Verwandten des Bremer Schokoladenerzeugers. Von allen Gemälden die ich kenne, ist es das Bild, das Bewegung am besten ausdrückt. Das wäre definitiv auch der Fall, wenn all die Bewegungslinien fehlen würden, die ich als einzige Schwachstelle des Bildes ansehe. Darüber hinaus hat es zumindest auf mich immer eine positive und stimmungserhellende Wirkung. Dieses Bild hat mich zu dem folgenden Spiel angeregt.



Foto des Gemäldes "Der Tanz" von Carl Hachez

Formationstanz

Auslagekartenspiel mit Würfeln für 2 Spieler

Material

ein Romméblatt mit 52 Karten

4 Würfel

Idee

Es gilt im Ballroom / auf der Tanzfläche Tänzer für seine Tanzformation bestehend aus 5 Paaren zu finden, die zueinander passen, d.h. den gleichen Kartenwert aufweisen, die Farben spielen keine Rolle. Wer zuerst seine Formation zusammen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Die Karten werden gemischt, 6 x 2 Karten zusammen als Paare auf dem Tanzboden ausgelegt. Dabei ist klarzustellen, welches Paar das Erste usw. ist. Hier sind zwei Beispiele, wie die Karten ausgelegt werden können. Paar 1 ist jeweils das Paar oben links, Paar 6 findet sich unten rechts.



Zwei Möglichkeiten, die Kartenpaare auszulegen

Die restlichen Karten werden als Ziehstapel verdeckt bereit gelegt.

Zug

Der beste Tänzer wird Startspieler. Er entscheidet, ob er mit drei oder vier Würfeln spielen will. Den nicht benutzten Würfel kann er später verwenden.

Er würfelt. Gefällt ihm der Würfelwurf nicht, kann er beliebig viele Würfel erneut werfen. Weitere Wiederholungen gibt es nicht.

Sofern ein Würfel eine 1 und ein anderer Würfel eine 6 zeigt, kann der Spieler sofort alle sechs Paare durch neue vom Stapel ersetzen. Die Zahlen der anderen Würfel spielen dabei keine Rolle. Wird der Wurf auf diese Weise verwendet, muss er zusätzlich als normaler Wurf mit den neuen Karten verwendet werden, d.h. es darf nicht erneut geworfen werden. Die ausgetauschten Paare bilden einen Ablagestapel, der als neuer Ziehstapel gemischt wird, wenn der bisherige Ziehstapel erschöpft ist.

Falls vier Würfel benutzt wurden, muss nun ein Würfel aussortiert werden.

Wurden drei Würfel benutzt, kann ein weiterer Würfel aussortiert werden. Die restlichen Würfel können verwendet werden. Einer der Würfel identifiziert das Paar, das der Spieler übernehmen kann, also Paar eins bis sechs. Dazu müssen die restlichen Würfel - einer oder zwei - zusammen den Wert der Karten des Paares erreichen oder überschreiten.

Ein genommenes Paar wird auf dem Tanzboden wieder vom Stapel ergänzt.

Kartenwerte

2, 3, 4, 5 Nennwert, also 2, 3, 4, 5 Punkte.

6, 7, 8, 9, 10 je 6 Punkte

As, Bube, Dame, König 1, 2, 3, 4 Punkte

Kein Paar ist daher über 12 Punkte wert.

Beispiel: Kartenauslage

Paar 1: 4, 9 $4+6=10$ Punkte Paar 2: As, 9 $1+6=7$ Punkte

Paar 3: 2, 9 $2+6=8$ Punkte Paar 4: Dame, 5 $3+5=8$ Punkte

Paar 5: Bube König $2+4=6$ Punkte Paar 6: 3, Bube $3+2=5$ Punkte

Gewürfelt wurde mit 4 Würfeln: 6, 2, 1, 1. Eine 1 wird zur Seite gelegt.

Einen Austausch der Karten nahm der Spieler nicht vor, auch wenn es möglich gewesen wäre, denn er hatte 1 und 6 gewürfelt. Der Spieler kann sich nur um die Paare eins, zwei oder sechs bemühen. Paar eins klappt nicht, da er 8 Punkte ($6+2$) für das Paar zur Verfügung hätte - seine gewürfelte 1 wird zur Festlegung des Paares benötigt -, aber 10 Punkte nötig sind. Paar sechs klappt ebenfalls nicht, da nur 3 Punkte ($1+2$) zur Verfügung stehen, aber 5 Punkte benötigt werden. Für Paar zwei werden 7 Punkte benötigt und genau diese stehen auch als $6+1$ zur Verfügung. Er nimmt Paar zwei an sich.

Wurden nur 2 Würfel geworfen, identifiziert einer das zu übernehmende Paar, der andere muss reichen, um die Punkte beider Tänzer abzudecken.

Hat es nicht zu einem Paar gereicht, oder wollte der Spieler die möglichen Paare nicht nehmen, so muss er statt dessen eine Karte vom verdeckten Stapel nehmen und in seine Auslage legen.

Bevor die Karte(n) zugeordnet werden, kommen die vorher aussortierten Würfel - einer oder zwei - zur Anwendung. Für jeden aussortierten Würfel kann der Spieler jetzt einen Tänzer/Karte aus seiner Formation oder von seiner Ersatzbank auf den Ablagestapel werfen. Dieses ist die einzige Möglichkeit Tänzer wieder loszuwerden.

Es folgt die Zuordnung der neu erworbenen Karten/Tänzer. Vor dem Spieler entsteht seine Tanzformation in einer Reihe von fünf Tänzern, die zu Spielbeginn leer ist, so dass er beliebig Tänzer in seine Formation legen kann, d.h. an jedem der fünf Plätze kann er eine Karte unterbringen. Erhält der Spieler eine Karte, die im Wert mit einer bereits in seiner Formation liegenden Karte übereinstimmt, kann er diese versetzt auf die vorhandene Karte legen und damit ein Paar bilden. Dieser Platz in der Formation steht dann nicht mehr zur Kartenablage zur Verfügung.

Kann oder will der Spieler eine oder mehrere Karten nicht in seine Formation aufnehmen, z.B. wenn schon alle fünf Plätze besetzt sind, dann legt er solche Karten auf seine Ersatzbank, d.h. offen neben seine Formation, wobei klar erkennbar sein muss, was Formation und was Ersatzbank ist. Die Ersatzbank bietet nur Platz für maximal drei Tänzer und keine Paare.

Jederzeit während seines Zuges kann der Spieler Karten von der Ersatzbank zur Formation verschieben, so dort Platz ist, keinesfalls jedoch von der Formation zur Ersatzbank. Formation und Ersatzbank bilden zusammen die Auslage des Spielers.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Wer ein gewonnenes Paar oder einen der Beiden nicht in seiner Auslage unterbringen kann, egal ob in der Formation oder auf der Ersatzbank, muss beide Tänzer ablegen, auch wenn einer passen würde. Wenn eine Karte vom Stapel gezogen wurde, die nicht in die Auslage passt, wird sie ebenfalls abgelegt.

Spielende

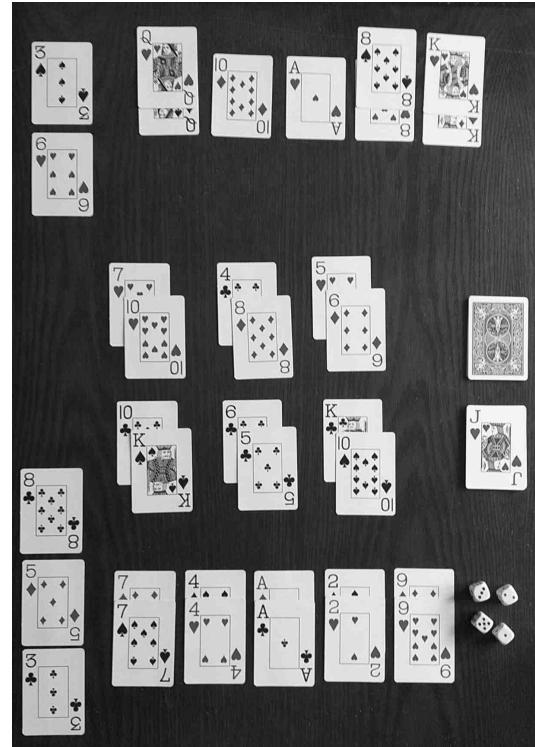
Wer zuerst fünf Paare besitzt, beendet das Spiel und gewinnt.

Variante

Wem das Spiel zu einfach erscheint, spielt mit nur vier offenen Paaren. Richtig, dabei können 5 und 6 kein Paar identifizieren. Wer also nur 5en und 6en wirft, kann kein Paar nehmen.

Endstand bei *Formationstanz*
Der Spieler unten gewinnt.

Gegen Spielende waren nur noch teure Paare verfügbar, da eine Weile kein Würfelwurf 1 und 6 enthalten hat, um neue Paare auszulegen.



Musik

Über Musik lässt sich natürlich sehr viel sagen. Das fängt beim prähistorischen Eruptivgestein an - siehe Film "Is' was, Doc?", im Original "What's up, Doc?" von Peter Bogdanovic - und hört bei Rappern, Disco-Elektronikern und Schmuse-Säuselern noch lange nicht auf.

Leider sind frühe Gesänge nicht so überliefert, dass sie zweifelsfrei nachgespielt werden könnten. Die Frage stellt sich aber auch, ob die Verse der großen Troubadoure wie Walter von der Vogelweide oder Wolfram von Eschenbach, es auch wert wären, heute gespielt zu werden, oder ob sie nicht Dichter waren, deren "Musik" eher trivial war und nur als Transportmittel für die Dichtungen diente. Heute ist oft beides trivial...

Mit den barocken Komponisten fängt die Notenschrift an, so dass Reproduktionen möglich sind. Im klassischen Bereich gibt es viele bekannte und unbekanntere Komponisten, deren Werke auch heute noch absolut anhörenswert sind. Um nur einige Beispiele zu nennen: Händel, Bach, Telemann, Vivaldi, Beethoven, Bartok, Schostakowitsch, Rimski-Korsakow, Khachaturian oder Debussy. Natürlich hat jeder seine persönlichen Vorlieben. Aber es lohnt, sich mit dieser Musik zu beschäftigen.

Hier geht es uns aber um eine etwas modernere Variante der Musik, auch wenn die Songs, auf die ich mich beziehe, schon um die 50 Jahre auf dem Buckel haben. Anfang des 20. Jahrhunderts war noch nicht abzusehen, welch heftige Entwicklung die Musik nehmen würde, aber aus Folk und Blues entwickelten sich schnell Swing und Jazz, dann Skiffel und Beat, daraus Rock mit seinen Unterformen, wie z.B. Bluesrock, Hardrock, Jazzrock, progressive Rock, Metal, usw. Und nein, Kuschelrock gibt es nicht; es ist eben nur ein CD-Titel.

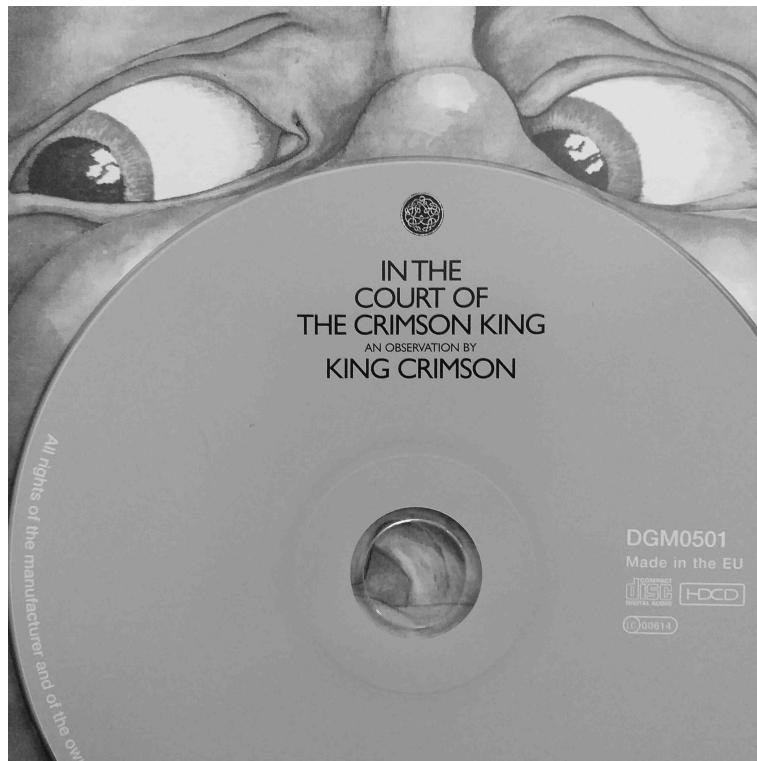
Meine Favoriten sind Hard- und Bluesrock, aber auch der Prog hat seine hervorragenden Momente. Und auch Poprock, dazu rechne ich z.B. die späteren Fleetwood Mac, kann sehr erfreulich klingen. Allgemein wird von Musikexperten ca. der Zeitraum von 1965 bis 1975 als der der besten Kompositionen in der populären Musik angesehen. Aus dieser Zeit stammen auch zwei der drei Vorlagen für eine ganze Reihe von Spielen, die jetzt folgen.

In the Court of the Crimson King von King Crimson

Hier haben wir es mit dem Album zu tun, das den Progressive Rock definierte. Und darüber hinaus ist es auch noch ein ganz hervorragendes Album mit fünf großartigen Songs. Einen davon habe ich mir für diverse Spiele als Anregung genommen: *The Court of the Crimson King*. Über Album und Gruppe lassen sich eine Menge Dinge erzählen, aber dafür gibt es genügend Gedrucktes und Digitales zu finden. Sollten Sie weder Gruppe noch Album kennen, so beschäftigen Sie sich einmal damit; es wird ihr Schaden nicht sein.

Soviel sei gesagt: Auf diesem Album finden Sie zwei Hard-/Synfonic-Rock Stücke, *The Court of the Crimson King* und *Epitaph*; *Moonchild* und *I talk to the Wind* sind 2 untypische Balladen, die an *Take a Pebble* von *Emmerson, Lake und Palmer* erinnern (auch wenn *King Crimson* zuerst da war), was auch kein Wunder ist, da auf diesem Album wie bei *ELP* *Greg Lake* als Bassist und Sänger zu hören ist; und ein völlig schrages Stück, *21th Century Schizoid Man*, das tatsächlich seit 2018 öfter mal in TV-Spots für Parfüm und Autos eingesetzt wurde. So ändern sich die Zeiten...

Bei einem Titel wie *The Court of the Crimson King* liegt natürlich die Umsetzung in ein Kartenspiel, das bereits einen König und seinen Hofstaat mitbringt, sehr nahe. Auch einige weitere Themen aus dem Text des Songs lassen sich unschwer wieder finden.



Cover und CD "In the Court of the Crimson King"

Der lila Musikant

Musikalisches Kartenwürfelspiel für 2 Spieler

Übertragung eines Textteils aus *The Court of the Crimson King* ins Deutsche:

Der lila Musikant spielt seine Melodie

Der Chor singt sanft

drei Wiegenlieder in einer alten Sprache

für den Hof des scharlachroten Königs.

Material

- ✓ 1 Romméblatt mit 52 Karten
- ✓ 2 Würfel

Idee

Ein Spieler agiert als Musikant, der andere als Chor. Die Karten werden gemischt und als verdeckter Ziehstapel bereit gelegt. Die Spieler wählen ihre Rollen.

Spiel

Der Chorspieler wirft beide Würfel. Entsprechend des höheren Würfelergebnisses werden eine Anzahl Karten (1 bis 6) vom Ziehstapel aufgedeckt. Bei zwei Einsen wird also nur eine Karte, bei einem Wurf mit einer 6 und einer beliebigen anderen Zahl werden sechs Karten aufgedeckt.

Zuerst erhält der Musikant eine Karte. Er kann

- eine von den aufgedeckten Karten auswählen,
- die oberste Karte vom Ablagestapel nehmen, so ein Ablagestapel existiert,
- oder die oberste Karte verdeckt vom Ziehstapel ziehen.

Der Musikant legt seine Karte unverändert vor sich ab. Wenn sie offen war, liegt sie also offen vor ihm, wenn sie verdeckt war, dann bleibt sie auch verdeckt. Die erste abgelegte Karte ist die erste Note in einer Melodiefolge; später wird die Melodie durch Anlegen weiterer Karten fortgeführt.

Der Chor nimmt drei Karten. Auch er kann wählen, ob er seine Karten aus den Aufgedeckten wählt, falls genügend vorhanden sind, vom Ziehstapel verdeckt zieht, vom Ablagestapel nimmt oder eine Kombination aus den drei Möglichkeiten. Die gewählten drei Karten legt er als Anfang von drei Melodien, den Wiegenliedern, offen oder verdeckt wie gezogen, einzeln vor sich aus. Jedesmal, wenn die Reihe an ihm ist, nimmt der Chor wieder drei Karten, die er an die drei Melodien gleichmäßig anlegt.

Häufig sind danach noch aufgedeckte Karten übrig. Diese sortiert der Chor nach eigenem Ermessen und legt sie auf den offenen Ablagestapel. Kommen später Karten auf den Ablagestapel, so werden sie wiederum in der vom Chor bestimmten Reihenfolge oben auf den offenen Ablagestapel abgelegt.

Diese Abfolge wird bis zum Ende des Spiel laufend wiederholt. Das Spiel endet sofort, wenn der Ziehstapel zur Zeit des Würfelwurfs aus weniger als vier Karten besteht, oder wenn der Kartenstapel nicht mehr für die erwürfelte Kartenmenge ausreicht.

Bei der Auslage der Melodien ist darauf zu achten, dass im Mittelalter eher gleichmäßige Melodien geschätzt wurden, also selten große Sprünge in aufeinanderfolgenden Tönen vorkamen. Jedenfalls ist das in diesem Spiel so. Die Spieler müssen daher darauf achten, dass die Kartenwerte, die sie in den Melodien auslegen, sich nicht deutlich von der vorherigen und folgenden Karte unterscheiden. Ein Unterschied von 2 Schritten ist gestattet. Karten, die einen Unterschied von 3-4 Schritten zur vorherigen Karte aufweisen, werden mit einem Fehler bewertet. Größere Unterschiede erhalten sogar 2 Fehler. Dabei wird folgende aufsteigende Reihenfolge der Karten benutzt:

As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König.

Eine
Beispielmelodie



Für den Sprung von 10 auf 5 (Unterschied 5) werden 2 Fehler berechnet.

Für den Sprung von 5 auf 2 (Unterschied 3) wird 1 Fehler berechnet.

Für den Sprung von 4 auf 7 (Unterschied 3) wird 1 Fehler berechnet.

Alle anderen Sprünge sind kleiner als 3.

Die Melodie beinhaltet also 4 Fehler.

Die Bewertung der Melodie erfolgt erst am Ende des Spiels. Jede der vier Melodien besteht aus der gleichen Anzahl Karten/Noten.

Vor Beginn der Wertung der Melodien werden alle verdeckten Karten aufgedeckt. Die Fehleranzahl wird wie oben beschrieben pro Melodie festgestellt. Der Chor addiert die Fehler der drei Melodien und teilt die Summe durch 3 (z.B. 16 : 3 ist 5,3). Das Ergebnis wird mit dem des Musikanten verglichen. Die Differenz der beiden Werte wird notiert. Dann werden die Rollen getauscht und erneut gespielt. Die neue Differenz wird zu der Ersten der Spieler addiert. Es gewinnt der Spieler mit weniger Fehlerpunkten. Bei Gleichstand spielt man am besten noch eine Runde.

Tipp: Natürlich sollten beide Spieler vorrangig die neu gezogenen Karten benutzen. Der Musikant sollte, wenn es möglich ist, seine Karten so wählen, dass der Chor bei zumindest einer seiner Melodien in Schwierigkeiten gerät. Der Chor sollte den Ablagestapel so arrangieren, dass die oberste Karte für den Musikanten nicht, für ihn selbst jedoch sehr wohl interessant ist. Dieses um so mehr, wenn auch die darunter liegende Karte ihm weiterhelfen kann. Für den Chor kann der Ablagestapel eine große Hilfe sein.

Variante

Um dem Chor mehr Möglichkeiten zu schaffen, können die drei Karten pro Zug auch ungleichmäßig auf die Lieder verteilt werden. In dem Moment, da der Durchgang endet, müssen aber alle drei Lieder des Chores gleich viele Noten/Karten enthalten. Auch nur eine Ungleichmäßigkeit am Ende des Spiels führt zur Gesamtbewertung mit 24 Punkten. Es muss also rechtzeitig bei kurzen Liedern aufgefüllt werden.

Der gelbe Hofnarr

oder Der Tanz der Marionetten
Kartenwürfelspiel für 2 Spieler

Übertragung eines Textteils aus *The Court of the Crimson King* ins Deutsche:

*Der Gelbe Hofnarr spielt nicht
sondern zieht vorsichtig die Fäden
und lächelt während die Marionetten tanzen
am Hof des scharlachroten Königs*

Material

- ✓ 1 Romméblatt mit 52 Karten, sowie 1 Joker
- ✓ 2 Würfel

Spielziel

Ein Spieler ist der Hofnarr (der Joker), der Andere verkörpert den Hofstaat, d.h. alle Adeligen (die 12 Bildkarten). Der Narr muss die Adeligen zum Lachen bringen. Diese wollen das in der Regel nicht; sie sind anspruchsvoll und schwer zu begeistern. Gelingt es ihm bei mehr als der Hälfte der Anwesenden, also bei mindestens 7 der 12, gewinnt er. Sonst gewinnt der Steuerer der Adeligen, also der Mitspieler.

Vorbereitung

Der Joker ist der gelbe Hofnarr. Alle Bildkarten werden aus dem Kartenstapel herausgesucht und offen im Kreis um den Joker gelegt. Dieses sind die Adeligen, die der Narr als Marionetten seiner Kunst benutzen will. Die restlichen Karten werden gemischt und verdeckt als Ziehstapel bereit gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und halb unter den Narren gelegt; die gezeigte Farbe ist seine Fan-Farbe, d.h. alle Personen dieser Farbe sind von ihm leichter zu begeistern. Beide Spieler erhalten verdeckt je drei Karten.



Kartenwerte

As	=	1	Punkt
2-10	=	2-10	Punkte
in Fan-Farbe	=	+2	Punkte
Herz König	=	10	Punkte
Herz Dame	=	10	Punkte
alle anderen Bilder	=	8	Punkte