

Inhalt

Teil I

Klassische Brettspiele 1

1	Go	3
1.1	In den Ecken beginnen	3
1.2	Das richtige Maß finden	4
1.3	Zwei Augen!	4
1.4	Tote lassen sich nicht mehr zum Leben erwecken, Lebende brauchen keinen Schutz mehr	4
1.5	Eigene Punkte und Schaden beim Gegner	5
1.6	Die Einfluss-Strategie	6
1.7	Spalten Sie die Reihen Ihres Gegners	6
1.8	Auf der Flucht Opfer akzeptieren	6
1.9	Gute und schlechte Muster	7
1.10	In der Vorhand bleiben	7

2	Schach	9
2.1	Entwickeln Sie von Beginn an Ihre Figuren – aber halten Sie die Bauern zurück	9
2.2	Möglichst früh die Rochade durchführen	10
2.3	Artgerechte Haltung: Springer nicht an den Rand	10
2.4	Die vornehme Dame	10

2.5	Wert der Figuren und die Frage: Springer oder Läufer?	11
2.6	Ins Zentrum schlagen, König angreifen	11
2.7	Isolierte Einzel-, Doppel- und Tripelbauern vermeiden	11
2.8	Analysieren Sie den letzten Zug Ihres Gegners genau!	12
2.9	Bauernendspiel: Neue Dame holen und eigenen König einsetzen	12
2.10	Turmendspiel: Turm hinter den Bauern, König davor	12
2.11	Matt mit Dame oder Turm: Am Rand und mit Hilfe des Königs erzwingen	13
2.12	Matt mit zwei Läufern, mit zwei Springern oder mit einem Läufer und einem Springer: (Theoretisch) möglich ist alles... ..	13

3	Dame	15
3.1	Im Zentrum beweglich bleiben	15
3.2	Letzte Grundreihe sichern	16
3.3	Fallen (auf der Diagonalen) stellen	16
3.4	Folgen eines Abtausches bis zum Ende durchrechnen	16
3.5	Show-Down im Endspiel: Wer zuerst zieht, verliert	17
3.6	Dame vs. Dame: Notfalls in die Doppelecke und Remis flüchten	17

4	Mühle	19
4.1	Nicht alle Gabeln sind geeignet	19
4.2	Zwickmühlen bauen und Mühlen offen halten ...	20
4.3	Nicht zu sehr auf Mühlen fixieren: Gegner festsetzen und beweglich bleiben	20
4.4	Eigene Mühlen ermöglichen statt gegnerische Mühlen zerstören	20
4.5	Auf alle Quadrate verteilen	21

4.6	Dynamik an den Kreuzungen, Stillstand in den Ecken	21
4.7	Deutlichen Materialvorsprung erspielen	21
4.8	Gegen bessere Gegner Remis erzwingen	22
4.9	3–3 Endspiel gewinnt der Gabelsteller:.....	22
4.10	Weiß vs. Schwarz: Leichter Vorteil für den Nachziehenden	23
5	Backgammon	25
5.1	Klug Abstand halten!	25
5.2	Entscheidende Punkte zu machen	26
5.3	Strategien: Tempo, Mauern und Blockieren	27
5.4	Steine nicht zu früh bis ans Ende Ihres Innenfelds vorrücken	29
5.5	An das Stellungsspiel denken	29
5.6	Wann doppelnd?	29
5.7	Im Schlusspiel: Alles ins Innenfeld!	30
6	Reversi	31
6.1	Gier ist eine der sieben Todsünden. Oder: Weniger ist (zunächst) mehr	31
6.2	Zentrum besetzen aber Frontsteine und damit Wallbildung vermeiden	32
6.3	Klumpen bilden!	32
6.4	Randfelder: Überlegt vorgehen	32
6.5	Über die Ecken zum Sieg	33
6.6	Sichere Steine sichern	33
6.7	„Stille“ Züge aufbauen und nutzen	33
7	Halma	35
7.1	Lange Sprungfolgen erkennen und entwickeln ..	35
7.2	Die Sorte der Steine möglichst wenig ändern ...	36
7.3	Gegnerische Figuren einsperren	37
7.4	Niemand zurücklassen: Holt James Ryan da raus ...	37
7.5	Bei Mehrspielerspiel: Allianzen bilden	37

8	Scrabble	39
8.1	(Kurze) Begriffe anlesen – Wortschatz erweitern	39
8.2	Ausgewählte Buchstaben zurückhalten und verdoppeln oder verdreifachen	40
8.3	Mehrere Wörter in einem Spielzug	40
8.4	Umformen, was die Grammatik so hergibt	40

Teil II

Kinder- und Familienspiele; Logik- und Quizspiele

41

9	Cluedo	43
9.1	Möglichst nicht nach Karten fragen, die Sie schon kennen	43
9.2	Restriktive Informationspolitik	43
9.3	So oft wie möglich Verdächtigungen in Zimmern aussprechen	44
9.4	Geheimgänge nutzen	44
9.5	Im eigenen Zimmer nachforschen und Ermittlungen der Mitspieler stören	44
9.6	Aufwändig aber effektiv: Alle Informationen notieren! Deduktion! Ausschlussverfahren! Mitdenken!	45
10	Das Malefizspiel	47
10.1	Das Wir entscheidet	47
10.2	Was weg ist, ist weg	48
10.3	Wohin mit den Blockadesteinen?	48
10.4	Bündnisse schließen	48

11	Sagaland	49
11.1	Möglichst beide Würfel nutzen	49
11.2	Auf Vorrat Symbole merken	49
11.3	Bei Pasch und im Schloss ruhig (noch) mal raten	50
11.4	Ein Männlein steht (allein) im Wald: Gut so!	50
11.5	Wie und wann raten Ihre Gegner?	50
12	Hase und Igel	51
12.1	Drei Strategien: Konstant vorne weg, flexibel mitten dabei oder ganz hinten hamstern	51
12.2	Auftanken: Positionskarotten > Igel > Karottenfelder	53
12.3	Hasenfelder: Besser als neutrale Felder. Hasenkarten einprägen!	53
12.4	Salat frühzeitig aufessen	54
13	Mensch ärgere Dich nicht	55
13.1	Bei drei Spielern: Hinter die Lücke postieren	55
13.2	Immer im Windschatten bleiben	55
13.3	Gegnerische Startpunkte als No-go-Areas	56
13.4	Hauptsache in Sicherheit	56
14	Vier Gewinnt	57
14.1	Auf die Schnelle: Eine Dreierkette mit zwei offenen Enden	57
14.2	Zwei Bedrohungen gleichzeitig aufbauen	58
14.3	Auf die mittlere(n) Spalte(n) achten!	58
14.4	Abwehr und Angriff verbinden	58
14.5	Spielverlauf steuern	59
14.6	Als Startspieler Falle mit „ungeradem Loch“ bauen	59

15	Schiffe versenken	61
15.1	Fehlschüsse um Schiffe herum eintragen	61
15.2	Wenn schon, dann nur ein kleines Schiff an den Rand platzieren	62
15.3	Mit Diagonalen zum Schachbrett	62
15.4	Schießen Sie nach einem Treffer dort weiter, wo der meiste Platz ist!	62
16	Stadt, Land, Fluss	63
16.1	Mit Tempo: kurze Wörter schnell schreiben	63
16.2	Originell: Ausgefallene Lösungen bringen zusätzliche Punkte	64
16.3	Gerade bei schwierigen Anfangsbuchstaben wie Q oder Y können Sie punkten, wenn Sie sich die Begriffe aus nachfolgender Übersicht einprägen	64
17	Mastermind	69
17.1	Beginnen Sie als Herausforderer mit einem 2-Farben Versuch (wie z. B. AABB) oder einem 3-Farben-Versuch (wie z. B. AABC)	69
17.2	Ein blindes Huhn findet selten ein Korn: Mit System vorgehen statt auf Glück zu bauen	71
17.3	Als Codierer: Mehr als nur eine Farbe benutzen, ansonsten zufällig wählen	71
18	Stratego	73
18.1	Wohin mit der Fahne?	73
18.2	Mischen Sie die Dienstränge	73
18.3	Mineure, Spion und einige Aufklärer verbergen	74
18.4	Eine Seite sichert der Marschall, eine Seite der General	74
18.5	Nicht bewegen!	74

18.6	Haben Sie die höchste, unverwundbare Figur: Suchen Sie den Abtausch!	75
18.7	Abwarten, kleine Siege feiern, Tee trinken, erkunden, Fahne erobern	75

Teil III

Gesellschaftsspiele	77
----------------------------------	-----------

19	Siedler von Catan	79
19.1	Rohstofffelder nah an der 7	79
19.2	Sichern Sie sich Rohstoffe, die vermutlich knapp werden	80
19.3	Straßen effizient bauen	81
19.4	Ein Gesamtkonzept verfolgen – und es ständig an die Spielsituation anpassen	81
19.5	Expandieren Sie zügig: Setzen Sie zu Beginn auf Siedlungen und Städte statt auf Entwicklungskarten, Straßen und Ritter	82
19.6	Stadtstrategie oder Siedlungsstrategie	82
19.7	Hafen nutzen	83
19.8	Die Schwäche Ihrer Gegner ist Ihre Stärke	83
19.9	Nicht mit Wettrüsten aufreiben	84
19.10	Nutzen Sie das Überraschungsmoment!	84
19.11	Immer schön im Hintergrund bleiben	85

20	Risiko	87
20.1	Alle Würfel benutzen – in Überzahl angreifen ...	87
20.2	Sichern Sie sich zunächst einen Kontinent	88
20.3	Ganz oder gar nicht: Entschlossen im „Chicken Game“ beim Kampf um einen Kontinent	89
20.4	Danach eine Zeit lang genau ein Land pro Runde erobern	90
20.5	Versteifen Sie sich nicht auf Ihr Missionsziel	90

20.6	Missionen einprägen	90
20.7	Gemeinsam rechtzeitige Nadelstiche setzen	91
20.8	Außenposten zur Kartensicherung einrichten, mind. zwei Einheiten pro Land	91
20.9	Können Sie nur mit zwei Einheiten verteidigen: Planen Sie von langer Hand einen Feldzug	92
20.10	Grenzen sichern	93
21	Monopoly	95
21.1	Ziele verfolgen: Zu Spielbeginn Liquidität sicherstellen und Bahnhöfe und Straßen kaufen. Im Endspiel in Immobilien investieren und Mitspieler in den Ruin treiben!	96
21.2	Zu Beginn: Kaufen, kaufen, kaufen! Nur bei den Grünen lieber zweimal nachdenken	97
21.3	Mietsprung beim dritten Haus nutzen	97
21.4	Straßenzüge blockieren	98
21.5	Tauschen Sie!	99
21.6	Eine Straße ist fast so wenig Wert wie zwei Straßen	99
21.7	Brauchen Sie Geld: Hypothek geht vor Abriss ...	99
21.8	In der zweiten Spielphase im Gefängnis pausieren	100
21.9	Wohnungsnot verursachen	100
21.10	Geordnete Insolvenz: Spieler bewusst am Leben halten	100
22	Carcassonne	101
22.1	Maximieren Sie in jedem Zug Ihre Punktzahl! ...	101
22.2	Multifunktionskarten: Bis zu fünf Fliegen mit einer Klappe	102
22.3	Schnelle Punkte sichern oder als Trittbrettfahrer an anderen Großprojekten teilhaben	102
22.4	Wie entwickeln sich Ihre Mitspieler?	103
22.5	Waren sichern!	103

22.6	Wiesen erst gegen Ende des Spiels verstärkt belegen	103
22.7	Verschaffen Sie sich einen Überblick über die noch ausstehenden Karten	104
22.8	Baumeister an die Arbeit! Gerne auch beim Straßenbau	104
22.9	Gegen Ende alle verbliebenen Gefolgsleute einsetzen – niemanden verschwenden	105

23	Zug um Zug	107
23.1	Eine lange Zielroute und alles was halbwegs auf dem Weg liegt mitnehmen	107
23.2	Zielkarten nachziehen: Wenn wenig oder viel läuft	108
23.3	Engpässe überbrücken und Routen der Gegner blockieren	108
23.4	In der ersten Spielhälfte: Wagenkarten horten	109
23.5	Effizient bauen!	109
23.6	Ziele erreicht: Dann längste Strecke legen, Punkte sammeln, blockieren, Schluss machen! ...	109
23.7	In der Europa-Version: Bahnhöfe nutzen, für Verlängerungen beim Tunnelbau vorsorgen, weniger blockieren und mehr vom Stapel ziehen	110

24	Die Tore der Welt	111
24.1	Mit jeder Aktionskarte zwei Siegpunkte sichern!	111
24.2	Pflichtabgaben erfüllen	111
24.3	Bauvorhaben, Tuchherstellung, Spenden, Hausbau, Medizin: Chancen und Risiken	112
24.4	Gunststein immer mitbedenken!	113
24.5	Medizinisches Wissen und Loyalität: Weniger ist mehr	114
24.6	Knappes Getreide beachten	114

25	Dominion	115
25.1	Bereits vor dem Spiel: Einfluss auf die Kartenauswahl nehmen	115
25.2	Zu Beginn: Maximal ein Viertel des Decks mit ausgewählten Aktionskarten füllen. Klasse statt Masse	116
25.3	Im Mittelspiel: Silber und Gold kaufen, Kupfer vermeiden	116
25.4	Am Ende des Spiels: Provinzen, Provinzen, Provinzen und ... Provinzen	117
25.5	Beeinflussen Sie das Spielgeschehen	118
25.6	Garten-Strategien: Vollgas, Ignorieren oder Endspiel-Gärtner	118
25.7	Verflucht nochmal: Wie mit Flüchen umgehen?	119
25.8	Angriffskarten: Dosiert max. eine je Sorte, und bewusst verteidigen	119
25.9	Die beste Einstiegskarte (2-Geld): Die Kapelle	120
25.10	Die besten Mittelklassekarten (3- und 4-Geld): Silber, Kanzler und Umbauten	120
25.11	Die besten Luxuskarten: Laboratorium, Ratsversammlung, Bibliothek und Markt – und natürlich Gold	120
26	Hotel	123
26.1	Schnell Grundstücke kaufen und Hauptgebäude errichten, um das Wichtigste zu können: Eingänge bauen!	123
26.2	Die beste Rendite: das Boomerang	124
26.3	Mischung aus schnellen Erträgen und langfristigem Ausbaupotenzial	125
26.4	Eingänge klug platzieren	125
26.5	Achtung Pleitegeier: Beim Bau und beim Grundstückskauf nicht übernehmen	126

27	Keltis	127
27.1	Zwei Wunschsteine sichern!	127
27.2	Auf den 1-Punkte, den 6-Punkte und den 10-Punkte Stein kommt es an	128
27.3	Kleeblätter strategisch einsetzen	128
27.4	Den „Großen“ auf die Zehn bringen	129
27.5	Auf die ausgelegten Karten der Mitspieler achten	129
27.6	Nichts (für Ihre Gegner) brauchbares wegschmeißen	129
27.7	Kurz vor Spielende: Nochmal alles rausholen!	130
28	Scotland Yard	131
28.1	Für Mister X	131
28.2	Für Detektive	133
29	Rummikub	135
29.1	Denken Sie um eine Ecke mehr!	135
29.2	Züge der Mitspieler antizipieren	135
29.3	Steine ansammeln	136
29.4	Joker strategisch spielen	136
29.5	Nicht immer jeden möglichen Stein spielen – Nachziehen umgehen	137
29.6	Hohe Punkte zuerst auf den Tisch	137

Teil IV

Kartenspiele	139
---------------------	-----

30	Bridge	141
30.1	Wie stark ist Ihr Blatt?	141
30.2	Acht gemeinsame Karten ermitteln	142
30.3	Stimmen Sie sich mit Ihrem Partner ab!	142

30.4	Bei schwachen Einfarbenblättern: Stören und opfern	143
30.5	Alleinspiel im Sans Atout: Lange Farben spielen und Asse und Könige locken	143
30.6	Alleinspiel im Farbkontrakt: Ungleichmäßige Farben entwickeln und bei gleichen Bildern hoch übernehmen	144
30.7	Ausspiel gegen Sans Atout	144
30.8	Ausspiel gegen Farbkontrakt	145

31	Doppelkopf	147
31.1	Fehl gewinnt das Spiel	147
31.2	Bringen Sie Ihre Gegner in die Mittelhand!	148
31.3	Kontra schmiert, wo Re sich zielt	149
31.4	Nicht den Partner oder dessen Fux abstechen ...	149
31.5	Mutig ansagen, vorsichtig absagen	149
31.6	Signalkarten richtig nutzen: Dulle vor ist Re	150
31.7	Trumpf nur aus Stärke spielen – bei zwei starken Partnern als Trumpf-Wippe	151
31.8	Der starke Partner bestimmt das Spiel, der Schwache entlastet	151
31.9	Nicht vorstechen („zweiter Mann so klein er kann“), Partner nicht überstechen und zweiten Fehllauf nicht unnötig hoch einstechen (mit Dulle oder schwarzer Dame)	152
31.10	Sonderpunkte nicht um jeden Preis – Charly muss schon sicher sein	152
31.11	Im Endspiel: Gabel setzen, nicht reinfallen	153
31.12	Mitzählen!	153

32	Skat	155
32.1	Vor dem Reizen: Mögliche Spiele im Kopf durchrechnen!	155
32.2	Vorsichtig reizen: Nicht auf Verteilung oder Skat verlassen	156

32.3	Im Spiel: Gefallene Karten einprägen und Punkte mitzählen	157
32.4	Trumpf ist die Seele des Spiels	158
32.5	Gegner in Mittelhand bringen!	159
32.6	Beim Anspiel: Langer Weg – kurze Farbe, kurzer Weg – lange Farbe	159
32.7	Spielen Sie die Farbe nach, die Ihr Partner ausspielt!	160
32.8	Ramsch mit Ausstiegskarten kontrollieren	160
32.9	Nicht in den eigenen Finger schneiden (und auch nicht in den des Mitspielers)	160
32.10	Null (ouvert): Lücken durch kleinere Karten ausgleichen	161
33	Schwimmen	163
33.1	Zu Beginn einer größeren Runde: Schnell auf mindestens 20 kommen!	163
33.2	Spiel lesen und nicht Letzter werden: Ein gutes Pferd springt immer so hoch wie es muss	164
33.3	Vorsicht beim Dreiertausch!	164
33.4	Im Endspiel und bei kleinen Runden: Aufpassen, Bluffen, zu machen	164
34	Black Jack	167
34.1	Bis 11 immer weiter ziehen, ab 17 (ohne Ass) nicht mehr ziehen	167
34.2	Die Karte der Bank für Ihre Strategie beachten	167
34.3	Wann lohnt sich verdoppeln?	168
34.4	Wann sollten Sie Ihr Blatt teilen?	169
34.5	Eine Black Jack Versicherung lohnt sich nicht ...	169
34.6	Mit Freunden zusammen wetten	169

35	Poker	171
35.1	Haben Sie Geduld – Nicht verloren ist schon fast gewonnen	171
35.2	Auf die Starthand kommt es an	172
35.3	Die Sitzposition spielt eine Rolle	172
35.4	Wer rechnen kann ist klar im Vorteil	173
35.5	Pot-Odds mitbedenken	173
35.6	Mit Gruppe 1-Starthand: Schon vor dem Flop erhöhen	174
35.7	Beobachten Sie Ihre Gegner!	174
35.8	I wear my sunglasses at night: Immer das gleiche Pokerface, aber nicht immer die gleiche Taktik	174
35.9	Eine gut gespielte Hand muss nicht immer gewinnen – eine schlecht gespielte Hand kann auch gewinnen	175
35.10	Bluffen: Die Königsdisziplin	175
36	6 Nimmt!	177
36.1	Mit der ersten Karte lenken	177
36.2	Mut zur Lücke und zur Reihe – mit der 1 einen Hornochsen nehmen	178
36.3	Immer mit leeren Reihen rechnen!	178
36.4	Spiel mit vielen Mitspielern (über vier): Ganz nah oder ganz weit weg!	179
36.5	Knapp vorbei ist nicht daneben	179
36.6	Karten in einer Reihe nutzen	179
36.7	Merken Sie sich, welche Karten schon gespielt wurden	180
37	Canasta	181
37.1	Nicht übereilt niedrige Karten herauslegen	181
37.2	Vierlinge auf den Tisch!	182
37.3	Pakete lohnen sich meistens	182

37.4	Füttern Sie mit Ihren Abwurfkarten nicht Ihre Gegner	182
37.5	Sperren Sie das Paket im richtigen Moment	183
37.6	Gute Partner helfen sich	183
37.7	Ausmachen: Mit Canasta und Überraschungseffekt	184
38	MAU-MAU	185
38.1	Bunt und variabel bleiben	185
38.2	Buben und 7er aufbewahren: Zum Abschließen und Kontern	186
38.3	Aussetzreihe als Überraschungsmoment	186
38.4	Spielen Sie die blanken Farben Ihrer Gegenspieler	186
39	Arschloch	187
39.1	Asse klug nutzen	187
39.2	Pulver nicht zu früh verschießen	187
39.3	Paare, Drillinge und Vierlinge: Gegen Ende immer schwieriger zu schlagen	188
39.4	Auf Hauptkonkurrenten konzentrieren	188
40	Wizard/Stiche-Raten	189
40.1	Mittlere und Einzelne abwerfen	189
40.2	Charakter des Spiels: Abwerfen oder Abgreifen?	189
40.3	Mit Zauberer und Narren Spiel planen	190
40.4	Wenn schon daneben, dann aber richtig!	190
41	Hearts/Schwarze Katze	191
41.1	Pik Dame, König und Ass meist weitergeben ...	191
41.2	Pimp your Blatt!	192
41.3	Dame möglichst schnell loswerden	192
41.4	„Shoot on the moon“ Ihrer Gegner stoppen ...	192

41.5	Nur sicheren Shoot on the moon wagen	193
41.6	Herz und Pik mitzählen	193
42	Spider Solitär	195
42.1	Nicht jedes Blatt ist lösbar	195
42.2	Machen Sie ausgiebig Gebrauch von der Rückgängig-Funktion	195
42.3	Rangierbahnhöfe schaffen	196
42.4	Restestapel anlegen	196
42.5	Königspositionen merken und Restestapel anpassen	197
42.6	Einfarben-Reihen schützen	197
42.7	Knappe Karten antizipieren und freihalten	197

Teil V

Würfel-, Tipp-, Wett- und Gewinnspiele	199
---	------------

43	Kniffel	201
43.1	Die große Straße kommt von alleine oder gar nicht	201
43.2	Bonus mitnehmen!	201
43.3	Bonus geht vor Viererpasch	202
43.4	Die zusätzlichen Chancen: Auf 1er und 2er ausweichen	202
43.5	Full House: Im ersten Wurf meist nur die zweitbeste Option	202
43.6	Nur (4er), 5er und 6er in die Chance	203
43.7	Klug streichen!	203
44	Mäxchen	205
44.1	Lügenergebnis zurechtlegen	205
44.2	Die Wahrscheinlichkeiten zeigen: Ab Pasch wird es eng	205

45	Roulette	209
45.1	Roulette – eine Frage des Glücks	209
45.2	Der durchschnittliche Verlust ist bei einfacher Chance kleiner als bei Zahlentipps	210
45.3	Konsequent aufhören!	210
45.4	Verdopplungsstrategie (Martingale): Geringe Gewinne mit Restrisiko	211
46	Preisausschreiben	213
46.1	Mit Stempel und eigener Mailadresse an vielen Gewinnspielen teilnehmen	213
46.2	Auffällige Postkarten gestalten	214
46.3	Kurz vor Einsendeschluss Postkarte verschicken...	214
46.4	Gewinnspiele aufspüren	214
46.5	Lösung notfalls googeln	214
46.6	Gesunden Menschenverstand einschalten	215
47	Schere, Stein, Papier	217
47.1	Genau einen Schritt weiter denken	217
47.2	Gegen Männer Papier, gegen Frauen Stein	218
47.3	Tendenziös erklären	218
47.4	Auf Bewegung achten	218
47.5	Zufall als Freund und Helfer: Gesten vorher auswürfeln	219
48	Fußballwetten	221
48.1	Tipprunden (ohne Quoten)	221
48.2	Fussballwetten (mit Quote in Wettbüros)	224
48.3	Toto	227
49	Lotto: 6 aus 49	229
49.1	Zufällige Zahlen spielen	229
49.2	Für die 19 gibt es weniger: Häufig gewählte Zahlen vermeiden	230

49.3	Gewinnwahrscheinlichkeiten: Mit den 6 Richtigen wird es wohl in diesem Leben nichts mehr... ..	230
50	Überblick: Ausschüttung bei Gewinnspielen	231
50.1	Ausschüttungsquoten: Der Staat langt kräftig zu	231
Literatur	235