

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 doppeln? | 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 Mehrspielerispiel: 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

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 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 verstrkrt belegen | 103 |
| 22.7 | Verschaffen Sie sich einen berblick ber 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 luft | 108 |
| 23.3 | Engpsse berbrcken und Routen der Gegner blockieren | 108 |
| 23.4 | In der ersten Spielhlfte: Wagenkarten horten | 109 |
| 23.5 | Effizient bauen! | 109 |
| 23.6 | Ziele erreicht: Dann lngste Strecke legen, Punkte sammeln, blockieren, Schluss machen! | 109 |
| 23.7 | In der Europa-Version: Bahnhfe nutzen, fr Verlngerungen 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 Loyalitt: 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: Dosierte 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 ziert | 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 |