

MACAO

Ravensburger Spiele® Nr. 602 5 022 7
2 Würfelspiele für 2 – 5 Spieler ab 9 Jahren
Lizenz: Seven Towns Ltd./Martin Davison

Inhalt: 1 Spielgerät aus Kunststoff
5 Würfel
1 Anleitung

Macao hat seinen Namen von der ehemaligen portugiesischen Kolonie- und Hafenstadt am Südchinesischen Meer. Sie ist bekannt durch ihre vielen Spiel-Casinos. Ein berühmt-berüchtigtes Glücksspiel mit hohen Einsätzen heißt so – und natürlich unser Macao.

Das kleine Macao

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, so zu würfeln, daß man möglichst nahe an die Zahl 12 herankommt, ohne sie zu überschreiten. Wer 12 am nächsten ist, gewinnt den Einsatz.

Vorbereitung

Das Spielgerät bleibt in der Schachtel. Ein Bankhalter wird gewählt. Er erhält die 5 Würfel. Die Spieler einigen sich über die Anzahl der Spielrunden, die gespielt werden sollen. Eine Spielrunde dauert so lange, bis jeder Spieler einmal gegen den Bankhalter gespielt hat. Der Bankhalter wechselt nach jeder Spielrunde. Das Spielgeld wird vereinbart (Hölzchen, Knöpfe, Spielmünzen oder ähnliches).

Spielregel

Der Bankhalter steckt unbeobachtet in 3 Fächer des Spielgerätes je einen Würfel, in ein viertes Fach 2 Würfel. Ein Fach bleibt leer. Die Zahlen auf den Klappen des Spielgerätes haben beim „kleinen Macao“ keine Bedeutung.

Der Spieler, der an der Reihe ist, bestimmt die Höhe des Einsatzes und legt ihn in die Mitte des Tisches. Der Bankhalter legt den gleichen Einsatz dazu.

Der Spieler darf nun nach Belieben einmal, zweimal oder dreimal tippen, das heißt, er läßt durch Antippen der roten Tasten die versteckten Würfel herauspringen, bis eine genügend hohe Zahl erwürfelt ist. Tippt der Spieler auf das **leere** Fach, hat er verloren. Er muß den von ihm eingelegten Einsatz verdoppeln, und der Bankhalter kassiert die ganze Einlage.

Der Bankhalter versucht, die vom Spieler gewürfelte Zahl zu erreichen oder zu überbieten. Dazu tippt er auf die vom Spieler übriggelassenen Fächer.

Erreicht der Bankhalter die vom Spieler erwürfelte Zahl nicht oder überschreitet er 12, hat er verloren, und der Spieler kassiert die eingelegten Einsätze.

Tippt der Bankhalter auf ein leeres Fach, verliert er und muß seinen Einsatz zugunsten des Spielpartners verdoppeln.

Achtung: Würfelt jemand zwei Sechser, muß der Partner seinen Einsatz verdoppeln, gleichgültig, ob die zwei Sechser gleichzeitig aus demselben Fach oder nacheinander gewürfelt wurden.

Ende des Spiels

Nach der vereinbarten Zahl von Spielrunden zählt jeder seine Spielmarken. Wer die meisten hat, ist Gewinner.

Hinweise zur Spieltaktik

Vorteile für den Spieler: Der Spieler bestimmt die Höhe des Einsatzes und die Würfelzahl, die der Bankhalter zu erzielen hat. Je mehr Fächer er leert, um so kleiner werden die Chancen des Bankhalters.

Vorteile für den Bankhalter: Wenn der Bankhalter aufpaßt, kennt er die leeren Fächer, hat also kein Risiko. Er gewinnt bereits bei gleicher Punktzahl.

Das große Macao

ab 10 Jahren

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, eine vom Bankhalter vorgegebene Zahl möglichst nah zu erreichen, ohne sie zu überschreiten.

Vorbereitung

Wie beim „kleinen Macao“ einigt man sich über die Zahl der Spielrunden und über das Spielgeld. Der erste Bankhalter wird bestimmt. Er wechselt nach jeder Spielrunde.

Der Bankhalter füllt das Spielgerät beim „großen Macao“ so, daß in **jedes** Fach **ein** Würfel kommt. Alle Spieler legen einen Einsatz in die Mitte des Tisches.

Spielregel

Der Bankhalter tippt ein Fach nach dem andern. Er legt die Würfel jeweils auf die betreffenden Klappen. Die Würfelaugen werden mit der Klappenzahl multipliziert. Alle erreichten Zahlen werden zusammengezählt. Daraus ergibt sich die vorgegebene Zahl, die in dieser Spielrunde erreicht werden soll. Sie wird auf einen Zettel notiert und eingekreist.

Nun wird der Reihe nach für jeden Spieler der Runde das Kästchen wieder mit allen 5 Würfeln gefüllt. Jeder Spieler darf die Klappen, die er möchte, und so viele Klappen, wie er möchte, antippen. Die gewürfelten Augen werden wieder mit der entsprechenden Klappenzahl multipliziert und zusammengezählt. Der Spieler hört erst auf, wenn er glaubt, nahe genug an der vorgegebenen Zahl zu sein. Die von ihm erreichte Zahl wird neben die vorgegebene Zahl geschrieben. Das Spielgerät geht dann neu mit allen 5 Würfeln gefüllt an den nächsten Spieler weiter.

Jeder Spieler versucht natürlich, die anderen Spieler zu übertreffen, ohne die vorgegebene Zahl zu überschreiten. Als letzter tippt der Bankhalter noch einmal und versucht, im Wettstreit mit den andern seine eigene Zahl zu erreichen.

Wer der Zahl am nächsten ist oder sie genau getroffen hat, gewinnt den gesamten Einsatz aller Spieler. Sind zwei Spieler mit der gleichen Zahl am nächsten, teilen sie sich den Einsatz.

Wer die Zahl überschreitet, muß seinen eigenen Einsatz verdoppeln.

Beispiel:

vom Bankhalter vorgegebene Zahl	1. Spieler	2. Spieler	3. Spieler	Bankhalter
---------------------------------------	------------	------------	------------	------------

54	56	48	52	49
73	68	75	72	72
95	88	76	85	87

Ende des Spiels

Wer nach der vereinbarten Zahl von Spielrunden die meisten Spielmarken besitzt, hat gewonnen.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

