**Casinoabend**

Für einen Casinoabend braucht ihr erstmal eine Währung bzw. Spielchips. Wir empfehlen dafür einzeln verpackte Kaubonbons, doch könnt ihr z.b auch Spielgeld, Nüsse etc. benutzen. Je nachdem wie viele Teilnehmer und wie viele Spielchips ihr habt könnt ihr die Einsätze und das Startkapital der Teilnehmer bestimmen. Für die einzelnen Spiele braucht ihr jeweils ein Tisch oder genug Platz damit die Teilnehmer gut bei den Spielend dabei sein können. An jedem Spieltisch sollte ein Mitarbeiter als Spieltischleiter sein, um die Regeln zu erklären, die Einsätze zu verwalten und gegebenenfalls mitzuspielen. Alternativ können die Regeln auch ausgedruckt und ausgelegt werden, damit ein Tisch sich mehr auf das speilen, als auf das erklären konzentrieren kann.

**Die Bank** (gewinnt immer)

Material:

* Spielchips (Spielgeld/Kaubonbons/Sonnblumenkerne/…)
* Tüten zum Aufbewahren der Spielchips (Bäckertüten/kleine Beutel/…)

Aufgabe:

Es ist sinnvoll eine Bank zu haben bei der die Spieler, die Bankrott sind sich Geld entweder dauerhaft oder auf Rückzahlung leihen können. Die Auszahlung könnt ihr auch an Aufgaben knüpfen. Zum Beispiel, mach 5 Liegestützen, sing ein Lied, tanz ein Tanz, etc.

Außerdem könnt ihr hier alle überschüssigen Chips lagert aber auch Gewinne der einzelnen Spieltische sammelt um diese wieder an bankrotte Spieler zu geben.

**Roulette**

Material:

* Roulette-Set

Aufgabe:

Bei Roulette setzt auf den Ausgang der Roulette Drehscheibe, die die Zahlen 0-36 hat, welche auch auf dem sogenannten Tableau zu finden sind. Außerdem sind die Zahlen entweder rot oder schwarz, außer die 0 die grün ist. Die Verteilung von Rot und Schwarz ist dabei gleichmäßig und gerade. Die Spieler haben vor dem „Wurf“ die Möglichkeit auf verschiedene Weiße auf den Ausgang zu wetten und unterschiedliche Mengen zu gewinnen. Wenn ein Spieler falsch gewettet hat, verliert er seinen ganzen Einsatz. Der Gewinn wird vom Spielleiter erstattet, doch er bekommt auch die verlorenen Einsätze. Hierbei kann es natürlich passieren das dem Spielleiter die Spielchips ausgehen, deswegen brauch dieser ab und an Nachschub. Bei 0 könnt ihr variieren. Entweder es passiert bei 0 nichts, außer man hat auf die 0 gewettet oder es ist eine Art schwarzer Peter und man verliert, wenn man nicht drauf gewettet hat. Die 0 ist nämlich beifolgenden Möglichkeiten nicht in Begriffen. Man gewinnt bei der 0 nur, wenn man direkt auf sie wettet.

Möglichkeit 1 (50/50):

Bei eine 50/50 Wette wettet man auf Rot/Schwarz, Hoch/Tief oder Gerade/Ungerade, welche alle am Rand des Tableaus zu finden sind. Rot/Schwarz und Gerade/Ungerade sind selbsterklärend. Bei Hoch/Tief wettet man entweder auf 1-18 (Tief) oder auf 19-36 (Hoch). Wenn der Spieler bei einer dieser Wetten gewinnt verdoppelt sich der Einsatz.

Möglichkeit 2 (Ein Drittel):

Bei Ein Drittel wettet man entweder auf ein Dutzend oder auf eine sogenannte Kolonne. Die Spieler können bei einem Dutzend entweder auf 1-12, 13-24 oder auf 25-36 wetten, welche ebenfalls am Rand des Tableaus markiert sind. Bei einer Kolonne wettet der Spieler auf eine Spalte des Tableaus. Es gibt die Kolonne 1-34, die Kolonne 2-35 sowie die Kolonne 3-36, die auch auf dem Tableau markiert sind. Wenn ein Spieler mit einer Kolonne oder einem Dutzend richtig wettet verdreifacht sich sein Einsatz

Möglichkeit 3 (Plein):

Bei einem Plein wettet der Spieler direkt auf eine Zahl zwischen 0 und 36. Hierbei ist das Risiko natürlich am Höchsten, doch wird der Einsatz dabei um 35- fache erhöht. Wenn also ein Spieler auf 2 mit 2 Chips wettet und gewinnt kriegt er 70 Chips.

Nachdem alle Spieler gesetzt haben oder nach einer gewissen Zeit sagt der Spielleiter „nichts geht mehr“ und die Wettphase ist vorbei. Danach dreht der Spielleiter die Roulettescheibe und rollt die Kugel in die andere Richtung sodass es ein bisschen braucht biss die Kugel in einem der Kästchen mit der Zahl und der Farbe landet. Jetzt wo das Ergebnis fest steht werden die Einsätze eingenommen, bzw. ausgezahlt und alles fängt wieder von vorne an.

**Dart**

Material:

* Dartscheibe
* Min. 3 Dartpfeile

Aufgabe:

Hier könnt ihr die Spieler wieder gegeneinander antreten lassen. Dafür müssen beide Spieler einen schon gesetzten oder vorher miteinander vereinbarten Einsatz zahlen. Jeder Spieler darf zweimal mit den drei Dartpfeilen werfen. Die Spieler wechseln sich dabei ab, so dass zuerst der eine wirft und dann der andere. Wer nach seinen insgesamt sechs Würfen am Ende die meisten Punkte hat gewinnt und kriegt den gesamten Einsatz.

**Poker**

Material:

* Kartenset mit 52 Karten

Aufgabe:

Der/Die Spieltischleiter\*in teilt jedem Spieler zwei Karten aus. Danach dürfen die Spieler entscheiden ob sie mitspielen, in dem sie den Anfangseinsatz zahlen oder ob sie aussteigen. Nun folgen vier Wettrunden.

In der ersten Runde startet der Spieler links vom Spieltischleiter beginnt. Er gibt den ersten beliebig hohen Wetteinsatz. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kann jetzt entweder den Einsatz erhöhen, mitgehen, also den selben Einsatz wie der Vorspieler zahlen oder aussteigen. Das geht weiter im Uhrzeigersinn. Die Wettrunde ist dann beendet, wenn die Runde bis der Person die als letztes erhöht hat wieder angekommen ist, also alle entweder nach einer Erhöhung mitgegangen sind oder auch ausgestiegen sind. Wenn die erste Wettrunde so beendet ist legt der Spielleiter 3 Karten offen in die Mitte und die zweite Wettrunde beginnt. Diese verläuft so wie die erste nur das der erste Spieler jetzt auch weitergeben kann und so den Wettbetrag nicht weiter erhöhen muss. Wenn alle in der Runde weitergeben ist die zweite Wettrunde beendet, ansonsten gilt dasselbe wie in der ersten Wettrunde. Vor der dritten Wettrunde wird nun eine Karte offen in die Mitte gelegt und es wird wie in der zweiten Wettrunde wieder gewettet. Nach der dritten Runde wird nun die letzte und somit fünfte offene Karte aufgedeckt und die letzte Wettrunde geht los. Wenn diese beendet ist kommt es zum Showdown und die übriggebliebenen Spieler legen ihre Karten offen. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt und kriegt alle gesetzten Chips. Dieser wird wie folgt ermittelt:

|  |  |
| --- | --- |
| Royal Flush | Höchster Kartenwert! Ass, König, Dame, Bube, 10 mit gleichem Symbol (z.B. Herz) |
| Straight Flush | 10,9,8,7,6: Aufeinanderfolgend 6 bis 10 mit gleichem Symbol |
| Vierling | Vier identische Kartenwerte (4x Ass) |
| Full House | Drilling + Paar (Bei Gleichstand entscheidet der Drilling) |
| Flush | 5 Karten vom gleichen Symbol |
| Straight | Straße, aufeinanderfolgende Kartenwerte mit unterschiedlichen Symbolen |
| Drilling | Drilling |
| Zwei Paare | Zwei Paare (2 Ass + 2 Bube) |
| Ein Paar | Ein Paar (2 Dame) |
| Hohe Karte | Niedrigste Wertigkeit in den Reihenfolgen. Bei einem Unentschieden entscheidet der höchste Kartenwert |

Wenn zwei dieselbe Kombination mit unterschiedlichen Symbolen haben gewinnt der mit der höchsten Karte mit Wert der Symbole. Zum Beispiel zwei Spieler haben jeweils ein Ass Pärchen. Dann gewinnt der mit dem Herz-Ass, da dieses in dem Fall den höchsten Wert hat.

Symbolwerte absteigend: Herz, Kreuz, Pik, Karo

**Memory**

Material:

* Memory Set

Aufgabe:

Wie man Memory spielt muss wohl nicht erklärt werden. Wer trotzdem Unklarheiten hat kann einfach das Regelwerk bei den Karten lesen, falls vorhanden oder im Internet nachschauen. Wie man hier Chips gewinnen kann könnt ihr unterschiedlich gestalten. Ein Beispiel wäre das alle Spieler einen gesetzten Einsatz zahlen, um mitzuspielen und der Gewinner am Ende alles kriegt. Ihr könnt als Spieltischleiter auch mitspielen und so den Spielern die Chips abnehmen

**UNO**

Material:

* UNO karten

Aufgabe:

Auch wie man Uno spielt muss wohl nicht erklärt werden. Wer trotzdem Unklarheiten hat kann einfach das Regelwerk bei den Karten lesen falls vorhanden oder ins Internet gehen. Wie man hier Chips gewinnen kann könnt ihr unterschiedlich gestalten. Ein Beispiel wäre das alle Spieler einen gesetzten Einsatz zahlen, um mitzuspielen und der Gewinner am Ende alles kriegt. Ihr könnt als Spieltischleiter auch mitspielen und so den Spielern die Chips abnehmen

**Mäxle**

Material:

* Ein Würfelbecher
* 2 Würfel
* Ein Untersetzer (z.b Bierdeckel)

Aufgabe:

Als erstes wird ein schon gesetzter oder abgesprochener Einsatz von allen Spielern gezahlt. Es wird bei Mäxle immer im Kreis einzeln gewürfelt. Dabei muss der nächste Spieler immer höher würfeln als der Spieler davor. Dabei muss nicht die Wahrheit darüber gesagt werden was man gerade gewürfelt hat. Doch hat der nächste Spieler immer die Möglichkeit vor dem Würfeln die Aussage von dem davor anzuzweifeln. Die Person die dabei falsch liegt ist raus und kann nicht mehr mitspielen und auch nicht mehr gewinnen. Der Wert des Wurfs wird immer so errechnet das die höhere Zahl die Zehnerstelle angibt und die niedrigere die Einserstelle. Also bei einer 1 und einer 3 wäre es eine 31. Dabei gilt folgende Reihenfolge:

* Der höchste Wert ist das "Mäxle", das ist eine Zwei und eine Eins also eine 21. Wenn jemand behauptet ein „Mäxle“ geworfen zu haben kann nur noch aufgedeckt werden, da ein „Mäxle“ nun mal nicht überboten werden kann.
* Anschließend folgen in absteigender Reihenfolge alle Doppelwerte, also 66, 55, 44, 33, 22 und 11. Diese werden "*Pasch*" genannt, also zum Beispiel "*Einser-Pasch*".
* Danach kommen alle übrigen Werte also: 65, 64, 63, 62, 61, 54, 53, 52, 51, 43, 42, 41, 32, 31
* Die komplette Reihenfolge lautend also (aufsteigend): 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 21

Gewonnen hat die Person die als letztes übrigbleibt und gewinnt so den gesamten Einsat

Beispiel:

Spieler 1 würfelt eine 31 und sagt: „41“ Spieler 2 glaubt das und würfelt eine 53 und sagt „53“ wenn Spieler 3 jetzt aufdecken würde wäre Spieler 3 aus dem Spiel, da die „53“ ja stimmt. Spieler 3 würfelt eine 42 und sagt „61“, da Spieler 3 ja höher würfeln muss als Spieler 2. Spieler 4 glaubt Spieler 3 nicht und Spieler 3 ist aus dem Spiel.

**Hütchen Spiel**

Material:

* Drei oder mehr gleiche blickdichte Becher
* Eine kleine Kugel o.ä
* Geschickte Hände

Aufgabe:

Die Spieler machen einen Einsatz die der Spieltischleiter je nachdem verdoppelt oder bei sehr hohen Beträgen auch nur um das 1 ½ vermehrt. Dann legt der Spielleiter die Kugel unter einen Becher und mischt die Becher sehr schnell und so verwirrend wie möglich. Der Spieler muss erraten unter welchen Becher die Kugel ist. Wenn der Spieler verliert er den ganzen Einsatz, ansonsten gewinnt er schon erwähnte Anzahl von Spielchips.

**Der/Die Falschspieler\*in**

Aufgabe:

Der/Die Falschspieler\*in ist ein oder auch zwei Mitarbeiter\*innen die zwischen den Spieltischen sich bewegen. Sie können die Spieler mit Schnick Schnack Schnuck Spielen, mit gezinkten Kartenspielen o.ä versuchen übers Ohr zu ziehen. Am besten mit Vorschlägen bei denen ihr mehr gewinnen würdet als der Spieler gewinnen könnte. Also zum Beispiel, wenn du gewinnst krieg ich die Hälfte von dem was du hast und wenn du gewinnst kriegst du ein Viertel von dem was du hast. Dadurch das diese\*r Mitarbeiter\*in keinen festen Spieltisch hat kann er/sie auch als Springer fungieren und ab und an einen Spieltisch übernehmen oder die Spieltische mit genug Spielchips versorgen.

**Bar**

Material:

* Genug Saft o.ä für alle

Aufgabe:

Die Bar ist ein nettes Extra, damit die Spieler sich auch mal erfrischen können. Natürlich gibt es hier nur alkoholfreie Cocktails. Zum Beispiel ein Kirsch-Banensaft-Mix, etwas einfach aber Leckeres. Hier braucht ihr ein paar Mitarbeiter\*innen die auf gegeben falls auf die Säfte aufpassen und vielleicht ab und an rumgehen und den anderen Mitarbeiter und den Spielern etwas Saft anbieten.

**Fotowand**

Material:

* Eine gute Kamera mit Stativ, alternativ eine gute Handykamera
* Wenn möglich eine Hintergrundleinwand
* Wenn möglich eine Extra Beleuchtung

Aufgabe:

Die Fotowand ist eine super Möglichkeit ein paar Erinnerungen festzuhalten. Die Spieler können hier jederzeit mit Freunden oder mit der Gruppe Fotos machen. Desto besseres Equipment ihr parat habt desto besser werden natürlich auch die Fotos, doch werden auch mit wenig Equipment die Bilder gut zum Erinnern sein. Hier braucht ihr ein\*e Mitarbeiter\*in um die Fotos zu machen und auch um auf eure Technik etc. aufzupassen. Natürlich ist hier der Datenschutz wichtig. Dies könnt ihr natürlich mit einem Elternzettel abklären.