

SPIELESAMMLUNG

99 SPIELMÖGLICHKEITEN

Anzahl der Spielmöglichkeiten ergibt sich aus Spielvarianten
und Spielanregungen des Regelwerks.



noris 

1. Nur keine Aufregung

Eines der beliebtesten Familienspiele.

Spieler: Zwei bis vier

Material: Spielplan „Nur keine Aufregung“, für jeden Spieler 4 gleichfarbige Halmakegel,
1 Augenzwürfel

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht durch glückliches Würfeln und geschicktes Ziehen seine 4 Spielfiguren als erster auf die 4 Zielfelder zu bringen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler setzt seine 4 Spielfiguren auf die gleichfarbigen Eckfelder. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. So lange man noch keine Figur im Spiel hat, darf man dreimal würfeln, um eine „6“ zu erreichen.

Sooft ein Spieler eine „6“ würfelt, darf er eine Figur ins Spiel bringen und gleich noch einmal würfeln. Mit dem zweiten Wurf nach der „6“ muß das Startfeld („S“) geräumt werden, d.h. man zieht mit seiner Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie man Augen geworfen hat. Gelangt man auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese geworfen werden. Sie wird auf ihr Eckfeld zurückgestellt und kann erst wieder ins Spiel gebracht werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wobei die übersprungenen Felder mitgezählt werden. Die vier mit Sternen gekennzeichneten Felder sind Ruhebänke. Auf diesen Feldern dürfen keine gegnerischen Figuren geschlagen werden; sie dürfen allerdings jederzeit übersprungen werden. Auf einer Ruhebank darf höchstens eine Figur stehen.

Spielende:

Wer zuerst seine 4 Spielfiguren in die Zielfelder einbringt, ist der Gewinner des Spieles. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis auch sie das Ziel erreicht haben.

2. Dame

Das Spiel der Burgfräulein im Mittelalter

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:

Ein strategischer Zweikampf, bei dem es darum geht, dem Gegner alle Spielsteine abzunehmen oder ihn einzuschließen und damit kampfunfähig zu machen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst wird gelost, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Dann nimmt jeder Spieler die 12 Steine seiner Farbe und setzt sie auf die 12 schwarzen Felder in den äußersten drei Reihen auf seiner Seite des Spielplanes. „Weiß“ darf mit dem Spiel beginnen.

Das Ziehen

Jeder Spieler ist abwechselnd mit dem Ziehen an der Reihe. Bei einem normalen Zug darf man einen eigenen Stein in schräger Richtung – stets auf den schwarzen Feldern – um ein Feld nach vorne bewegen. Felder, auf denen sich ein eigener oder gegnerischer Stein befindet, dürfen nicht besetzt werden. Mit einem normalen Stein darf man nicht rückwärts ziehen.

Das Schlagen von Steinen

Stößt man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres (natürlich schwarzes) Feld befindet, darf man diesen Stein überspringen und wegnehmen. Dabei darf man dieses Springen und Schlagen so lange fortsetzen, wie gegnerische Steine mit einem Leerfeld dazwischen aufeinanderfolgen. Dadurch kann man in einem Zug gleich mehrere gegnerische Steine schlagen.

Wichtig: Über eigene Steine darf man nicht springen!

Eine Dame bekommen

Wer mit einem Stein die gegenüberliegende Reihe des Gegners erreicht, erhält eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, daß man einen bereits weggenommenen Stein der eigenen Farbe auf den betreffenden Stein setzt. Die Dame ist also ein „Doppelstein“.

Was darf eine Dame?

1. Sie darf bei einem Zug auf freien, schwarzen Feldern beliebig weit in gerader Linie ziehen – vorwärts oder rückwärts.
2. Sie darf einen oder mehrere Steine – wie üblich – schlagen. Doch um einen Stein schlagen zu können, kann die Dame auch aus weiterer Entfernung „anrücken“. D.h. es können auch mehrere Leerfelder dazwischen sein. Eine Dame kann während eines Zuges also nur durch zwei gegnerische Steine direkt hintereinander oder durch den Spielfeldrand gestoppt werden.
3. Eine Dame kann allerdings ebenso wie ein normaler Stein geschlagen werden.

Weitere Regeln

Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gezogen hat, daß er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein ohne weiteres wegnehmen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinem Gegner sämtliche Steine abgenommen hat. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen. Man kann aber auch gewinnen, indem man die Steine seines Gegners so einsperrt, daß dieser nicht mehr ziehen kann.

Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z.B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner der beiden seine Figur so plazieren will, daß sie vom Gegner geschlagen werden kann.

3. Raubdame

Dame verkehrt.

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Bei dieser Variation des Damespiels, für die sonst die normalen Dame-Regeln gelten, versucht jeder Spieler, seine Steine so zu spielen, daß der Gegner möglichst oft und möglichst viele Steine schlagen muß.

Wer als erster keinen Stein mehr hat, ist der Gewinner.

4. Pyramiden-Dame

Wer baut seine Pyramide am schnellsten wieder auf?

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 10 helle und 10 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Beide Spieler erhalten je 10 gleichfarbige Steine und setzen sie folgendermaßen auf das Spielfeld:

Schwarz setzt auf: A1 – C1 – E1 – G1 – B2 – D2 – F2 – C3 – E3 und D4.

Weiß setzt auf: B8 – D8 – F8 – H8 – C7 – E7 – G7 – D6 – F6 und E5.

Gespielt wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern. Es geht darum, die eigene Pyramide Zug um Zug abzubauen und auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzubauen. Man darf dabei um einzelne Felder vorrücken oder eigene und gegnerische Steine überspringen, und zwar entweder in einem Sprung oder gleich in einer Serie von Sprüngen. Übersprungene Steine werden nicht geschlagen, sie bleiben auf dem Brett.

Spielende:

Gewonnen hat, wer seine Pyramide als erster wieder aufgebaut hat.

5. Räuberdame

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Vor Beginn des Spieles werden die Steine wie beim Damespiel auf die dunklen Felder gesetzt. Abwechselnd wird dann in schräger Richtung um ein Feld gezogen.

Trifft man beim Ziehen auf einen gegnerischen Stein, und das Feld hinter diesem ist frei, kann er durch Überspringen bezwungen werden. Es können auch mehrere gegnerische Steine bezwungen werden, vorausgesetzt, daß immer ein Feld dazwischen frei ist. Es kann auch im Zickzack übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht herausgenommen, sondern bleiben auf dem Brett. Aufgabe ist es, so schnell wie möglich mit den eigenen Steinen auf die Ausgangsfelder des Gegners zu kommen, oder diesen so einzukreisen, daß er bewegungsunfähig wird.

6. Kesselschlacht

Ein spannender Kampf auf dem Damebrett.

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung:

Die Aufstellung der Steine erfolgt wie beim normalen Damespiel in 3 Reihen auf jeder Spielseite, nur auf den dunklen Feldern; geschlagen durch Überspringen wird hier nicht. Gezogen wird jeweils nur ein Feld weit.

So wird gespielt:

Einzelne oder auch jeweils mehrere gegnerische Steine müssen so eingeschlossen werden, daß sie nicht mehr ziehen können. Sie dürfen vom Spielplan entfernt werden, wenn keine Verbindungsmöglichkeiten mehr zu ihren eigenen Steinen bestehen, d.h. wenn ringsherum nur noch Steine des Gegners liegen und nur noch vom Spielfeldrand her Rückendeckung gegeben ist. Grenz ein eingeschlossener und somit nicht mehr bewegungsfähiger Stein jedoch mindestens an einer Stelle noch an einen eigenen Stein, so gilt er noch nicht als „erledigt“.

Spielende:

Gewonnen hat, wer dem Gegner durch geschicktes Einschließen alle Steine abnehmen konnte.

7. Römische Dame

Die italienische Version des Damespieles.

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Genau wie bei der deutschen Dame werden bei dieser Spielart, die Ende des 16. Jahrhunderts bekannt wurde, je 12 Steine gesetzt. Die Steine dürfen sich auch hier nur vorwärts bewegen. Es gelten jedoch folgende Zusatzregeln:

1. Die Damen können nur von den gegnerischen Damen geschlagen werden, nicht aber von den einfachen Spielsteinen – natürlich vorwärts und rückwärts!
2. Schlagen ist Pflicht! Sind mehrere Möglichkeiten des Schlagens vorhanden, gilt folgende Regel: Es muß immer der Stein und der Weg gewählt werden, bei welchem man die meisten gegnerischen Steine schlagen kann.

8. Englische Dame

Die englische Version des beliebten Spieles.

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Das Interessante an dieser Dame-Spielart ist, daß hier die Dame nicht nur vorwärts und rückwärts auf den schrägen Linien schlagen darf, sondern dies auch auf den waagrechten und senkrechten Linien tun kann.

Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

9. Französische Dame

Dame kurios!

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 12 helle und 12 dunkle Spielsteine

Man setzt auch hier wieder 12 Steine wie im deutschen Dame-Spiel. Die Steine dürfen auch hier nur vorwärts bewegt werden. **Jedoch:** Geschlagen werden darf nur rückwärts! Steine, die bis zur feindlichen Grundlinie vorgedrungen sind, werden in Damen verwandelt, die vorwärts und rückwärts ziehen und schlagen dürfen.

Ansonsten gelten die normalen Dame-Spielregeln.

10. Hasami Yogi

Ein reizvolles, altes japanisches Brettspiel.

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 8 helle und 8 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:

Der Spieler, der als erster 4 Steine außerhalb der Grundlinie in eine eigene Reihe bringt, hat gewonnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler bekommt 8 gleichfarbige Spielsteine und legt sie auf die 8 Felder der ersten Reihe des Spielplanes. Diese erste Reihe ist die Grundlinie.

Gezogen wird abwechselnd, jeweils mit einem Stein in eine Richtung – nach vorn, links, rechts und auch rückwärts – jedoch niemals diagonal wie beim Damespiel.

Man kann auch über mehrere Felder in eine Richtung ziehen, sofern diese frei sind. Vor einem besetzten Feld muß man jedoch anhalten. Sofern dieses Feld vom Gegner besetzt ist, und das Feld dahinter frei ist, darf es im nächsten Zug übersprungen werden – geschlagen wird in diesem Fall nicht!

Jeder Spieler versucht nun, mit seinen Spielsteinen eine Vierer-Reihe zu bilden und gleichzeitig den Gegner aber an der Bildung einer Vierer-Reihe zu hindern. Eine Vierer-Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal zustandekommen. Dabei darf sich aber keiner der vier Steine auf der Grundlinie befinden! Gelingt es, einen gegnerischen Stein mit vier eigenen Steinen einzukreisen (schräge Nachbarfelder gelten nicht), darf dieser umzingelte Stein vom Spielbrett genommen werden.

Spielende:

Es gewinnt der Spieler das Spiel, der es schafft, eine Reihe mit vier aneinanderliegenden Spielsteinen zu bilden, oder der dem Gegner mindestens 5 Steine wegnimmt.

11. Wolf und Schafe

Wer ist schlauer – der Wolf oder die Schafe?

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 4 helle und 1 dunkler Spielstein

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Einer der beiden Spieler bekommt den dunklen Spielstein. Er ist der Wolf. Der andere Spieler bekommt die 4 hellen Steine. Er hat die Schafe. Das Ziel der Schafe ist es, den Wolf einzukreisen und ihn bewegungsunfähig zu machen. Der

Wolf dagegen versucht, die Kette der 4 Schafe zu durchbrechen.

Die 4 Schafe werden auf die 4 dunklen Felder der ersten Spielreihe gestellt. Der Wolf steht zu Beginn des Spieles auf der gegenüberliegenden Seite, auf dem dunklen Eckfeld der ersten Reihe. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern.

Der Wolf darf mit dem Ziehen beginnen. Im Wechsel hat jeder Spieler immer nur einen Zug, wobei es dem Spieler mit den Schafen freigestellt ist, mit welchem Stein er jeweils seinen Zug macht. Der Wolf darf vorwärts und rückwärts ziehen, während die Schafe nur vorwärts ziehen können. Springen ist nicht erlaubt.

Der Wolf gewinnt, wenn er die Reihe der Schafe durchbrechen kann. Die Schafe gewinnen, wenn sie den Wolf so einkreisen, daß er nicht mehr ziehen kann.

12. Frösche und Kröten

Wer springt geschickter – die Frösche oder die Kröten?

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 3 helle und 3 dunkle Spielsteine

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Die Aufstellung der Spielsteine erfolgt so:

Die **3 hellen Steine** kommen auf die Felder D8 – D7 – D6, die **3 dunklen Steine** auf die Felder D3 – D2 – D1.

Nun wird abwechselnd gezogen, jeweils ein Feld weit mit einem Stein. Weiß beginnt. Solange es möglich ist, darf nur vorwärts, d.h. in Richtung des Gegners gezogen werden. Es dürfen gegnerische Steine auch übersprungen werden, aber nur, wenn man direkt davor steht, und das Feld dahinter frei ist.

Ist das Vorwärtsziehen nicht mehr möglich, muß rückwärts gezogen oder gesprungen werden. Gewonnen hat derjenige, der als erster die 3 Ausgangsfelder des Gegners besetzt hat.

13. Eckdame

Auch unter dem Namen „Dame-Halma“ bekannt.

Spieler: Zwei

Material: Spielplan „Dame“ sowie 9 helle und 9 dunkle Spielsteine

Ziel des Spieles:

Jeder versucht, als erster die 9 dunklen Eckfelder des Gegners mit seinen Steinen zu besetzen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Der Dame-Spielplan wird so aufgelegt, daß beide Spieler jeweils eine Ecke mit einem dunklen Feld vor sich liegen haben. Die 9 Spielsteine werden auf die dunklen Felder gesetzt; und zwar: 1 Stein in die Ecke und 3 Steine bzw. 5 Steine auf die beiden davorliegenden Reihen.

Man bewegt abwechselnd jeweils einen Stein um ein Feld.

Es darf vorwärts und seitwärts gezogen werden – rückwärts jedoch nicht. Auch dürfen nach Belieben helle und dunkle Felder besetzt werden. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn das dahinterliegende Feld frei ist. Geschlagen wird dabei aber nicht! Eigene Spielsteine können nicht übersprungen werden.

Spielende:

Sieger ist, wer zuerst die 9 Felder des Gegners besetzt hat.

14. Zehntausend

Wer erreicht als erster die magische Zahl?

Spieler: Zwei und mehr

Material: 5 Augenzwürfel, Papier und Bleistift zum Notieren der Punktzahlen

Ziel des Spieles:

Es geht darum, so schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelwerten.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Es wird reihum mit 5 Würfeln gewürfelt. Gewinner eines Spieles wird derjenige, der als erster 10.000 Punkte erreicht. Dabei gelten folgenden Würfelwerte:

Die „1“ = 100 Punkte

Die „5“ = 50 Punkte

3 x „1“ = 1000 Punkte

3 x „2“ = 200 Punkte

3 x „3“ = 300 Punkte

3 x „4“ = 400 Punkte

3 x „5“ = 500 Punkte

3 x „6“ = 600 Punkte

Große Straße* = 2000 Punkte

*) Alle 5 Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, z.B. 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6.

Jeder Spieler hat pro Runde bis zu drei Würfe. Dabei muß er nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel er stehen läßt, und mit welchen er weiterwürfelt. Stehengelassene Würfel dürfen beim 2. oder 3. Wurf nicht mehr aufgenommen werden. Nach dem 3. Wurf werden die Punkte gezählt (z.B. 3 x 4 = 400; 1 x 1 = 100, Einzelaugen werden nicht gezählt; ergibt insgesamt 500 Punkte in dieser Runde.)

Spielende:

Wer als erster die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, hat gewonnen. Das Spiel ist zu Ende.

15. Läusepiel

Würfeln und zeichnen!

Spieler: Zwei und mehr

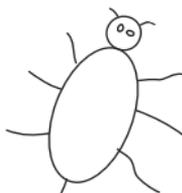
Material: 1 Augenwürfel, Bleistift und Papier für jeden Spieler

Ziel des Spieles:

Wer zuerst die Laus gezeichnet hat, ist der Gewinner des Spieles.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die genau aus 13 Strichen gezeichnet werden kann. Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.



16. Knubbel/Yatzy/Knobelix

...das „knifflige“ Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 5 Augenwürfel, Knubbel-Tabellen-Blätter, Bleistifte, Würfelbecher

Ziel des Spieles:

Es geht darum, mit den 5 Würfeln die Kombinationen zu erwürfeln, die in der Tabelle des beiliegenden Knubbel-Blockes (Yatzy/Knobelix) angegeben sind.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor dem Spielen bekommt jeder Spieler ein Blatt mit einer Tabelle des Knubbel-Blockes (Yatzy/Knobelix). Sollten die Blätter ausgehen, kann man ja einen neuen Block besorgen. Jeder Spieler erhält also eine Knubbel-Tabelle und versieht sie mit seinem Namen. Gespielt werden 13 Runden, da es nach der Tabelle 13 verschiedene Kombinationen zu erwürfeln gibt. Jeder Spieler darf pro Runde dreimal hintereinan-

der würfeln. Nach jedem Wurf muß er entscheiden, welche und wie viele Würfel er „stehen“ läßt. Ist bereits der 1. Wurf perfekt, muß natürlich nicht erneut gewürfelt werden. Würfel, die stehenbleiben, dürfen nicht wieder aufgenommen werden. Die in jeder Runde nach maximal dreimaligem Würfeln entstandene Würfelkombination muß der Spieler in ein passendes der 13 Felder seines Zählblattes eintragen. In der **oberen Hälfte** (6 Felder) zählen jeweils nur die genannten Augenzahlen. Hat ein Spieler z.B. 3 x die „6“, 1 x die „1“ und 1 x die „4“ erreicht, so zählt er nur die Sechsen. Er trägt also in das Feld „6er“ 18 Punkte ein. Er könnte die genannte Kombination jedoch auch im Feld „Dreierpasch“ der **unteren Hälfte** eintragen. Dann würden zu den 18 Punkten noch die beiden restlichen Augenzahlen (1 + 4) addiert, was dann im Feld „Dreierpasch“ 23 Punkte ergäbe.

Besonders zu Beginn gibt es meist mehrere Möglichkeiten, eine Kombination in der Tabelle einzutragen. Ist jedoch ein Feld in der Tabelle besetzt, so kann der betreffende Eintrag nicht mehr korrigiert werden, auch wenn man später einen besseren Wurf dafür hätte.

Läßt sich eine gewürfelte Kombination in keinem der ersten 12 Felder eintragen, so hat der Spieler einmalig durch das **13. Feld** „Chance“ die Möglichkeit, einfach die Summe der 5 Würfel einzutragen. Diese Möglichkeit besteht jedoch nur einmal. Ist nämlich auch dieses Feld belegt, bleibt nur noch die Möglichkeit, ein noch freies Feld zu streichen, d.h. 0 Punkte einzutragen.

Hier die Erklärung der einzelnen Felder:

Feld 1 – 6:

Hier werden nur die jeweils genannten Augen gezählt. Die Restwürfel bleiben unberücksichtigt.

Beispiel:

Kombination: 2-2-2-1-4

Gezählt: 3 x 2 = 6

(Die „1“ und die „4“ zählen nicht)

Eintrag: 6 Punkte in das Feld „2er“.

Feld „Dreierpasch“

Hierfür muß man 3 gleiche Würfel in der Kombination haben. Die beiden anderen Würfel zählen mit.

Beispiel:

Kombination: 5-5-5-2-6

Gezählt: 3 x 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23

Eintrag: 23 Punkte im Feld „Dreierpasch“.

Feld „Viererpasch“:

Hierfür muß man 4 gleiche Würfel erreichen. Der 5. Würfel wird dazugezählt.

Beispiel:

Kombination: 4-4-4-4-6
Gezählt: $4 \times 4 = 16/16 + 6 = 22$
Eintrag: 22 Punkte im Feld „Viererpasch“.

Feld „Full House“:

Man braucht einen beliebigen Dreierpasch und einen beliebigen Zweierpasch. Festwert: 25 Punkte.

Beispiel:

Kombination: 1-1-1-4-4
Eintrag: 25 Punkte im Feld „Full House“.

Feld „Kleine Straße“:

4 Würfel müssen hier in der numerischen Reihenfolge erreicht werden. Der 5. Würfel ist ohne Bedeutung. Festwert: 30 Punkte. Es gibt nur 3 Möglichkeiten:

Kombinationen: 1-2-3-4 / 2-3-4-5 / 3-4-5-6
Eintrag: 30 Punkte im Feld „Kl. Straße“.

Feld „Große Straße“:

Alle 5 Würfel müssen hier in der numerischen Reihenfolge erreicht werden. Festwert: 40 Punkte.

Es gibt nur 2 Möglichkeiten:

Kombinationen: 1-2-3-4-5 und 2-3-4-5-6
Eintrag: 40 Punkte im Feld „Gr. Straße“.

Feld „Knubbel bzw. Yatzy/Knobelix“:

Dieses Feld ist am schwersten zu besetzen, denn wer schafft schon 5 gleiche Würfel? Um so größer ist die Freude, wenn ein solcher Meisterwurf gelingt. Für einen Wurf mit 5 x der gleichen Augenzahl (egal welche) darf man sich 50 Punkte in das Feld „Knubbel“ eintragen.

Feld „Chance“:

Dieses Ausweichfeld sollte man sich so lange wie möglich aufheben. Wie erwähnt, braucht man hier nur die Summe aller Würfel bilden und das Ergebnis eintragen.

Noch ein Hinweis:

Erreicht ein Spieler in den ersten sechs Feldern zusammen 63 oder mehr Punkte, so wird ein Bonus (eine Prämie) von 35 Punkten gutgeschrieben.

Durch Zusammenzählen der Punkte der oberen und unteren Hälfte wird die Endsumme ermittelt. Wer hat am meisten Punkte erreicht? Er ist der Gewinner des Spieles.

Ende des Spieles:

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen (mit je 13 Runden) wird der Gesamtsieger ermittelt.

17. Chicago Nr. 1

Ein altbekanntes und beliebtes Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 5 Augwürfel, Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles:

Bei Chicago gewinnt der Spieler, der sich als erster die Punktsumme 1000 erwürfelt.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst erstellt man eine Liste aller Spieler, in der die erreichten Punkte notiert werden.

Die „1“ zählt bei Chicago 100 Punkte, die „6“ zählt 60 Punkte. Alle anderen Augen werden normal gezählt.

Jeder Spieler hat pro Runde maximal 3 Würfe. Dabei kann er dreimal hintereinander alle 5 Würfel verwenden, er kann aber auch günstige Würfel „stehenlassen“ und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Glaubt der erste Spieler einer Runde, bereits nach 2 Würfen oder gar nach dem 1. Wurf genug Punkte zu haben, kann er aufhören. Die folgenden Spieler haben dann ebenfalls nur zwei bzw. einen Wurf – wie der erste Spieler. Eine neue Runde wird durch den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn eröffnet, so daß reihum jeder einmal die Anzahl der Würfe einer Runde vorgeben kann.

Jedem Spieler werden seine erreichten Punkte gutgeschrieben, bzw. zu seinem Vorrunden-Ergebnis hinzuaddiert. Gewonnen hat, wer zuerst 1000 Punkte hat.

Es gilt noch folgende Zusatzregel:

Würfelt ein Spieler im ersten Wurf 2 Sechsen, so darf er eine „6“ in eine „1“ umwandeln.

18. Chicago Nr. 2

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augwürfel, eine vorher vereinbarte Anzahl von Bierfilzen o.ä.

Chicago Nr. 2 ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Es können beliebig viele Personen mitspielen.

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat maximal drei Würfe offen. Wenn der erste Spieler einer Runde jedoch bei seinem 1. oder 2. Wurf eine relativ hohe Würfelsumme erreicht, dürfen alle folgenden Spieler dieser Runde auch nur einmal bzw. zweimal würfeln.

Der Spieler mit der niedrigsten Würfelsumme einer Runde bekommt ein Bierfilz. Dafür ist er als erster mit dem Würfel für die nächste Runde an der Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis alle Bierfilze aufgeteilt sind. Von diesem Zeitpunkt an gibt der „höchste Wurf“ einer Runde ein Bierfilz an den „niedrigsten Wurf“ ab.

Wer zum Schluß alle Bierfilze besitzt, hat das Spiel verloren. Der Wert der gewürfelten Augen ist folgendermaßen:

Eine „1“ = 100, eine „6“ = 60, alle übrigen Augen zählen nach ihrem Normalwert. Der höchstmögliche Wurf ist also 300 (3 x die „1“). Übertroffen wird dieser Wurf nur durch einen „Chicago-Wurf“ – einer 4, 5 und 6. Dieser Wurf ist nicht zu überbieten.

19. „Lügen“

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, Würfelpfand, Bierfilze

„Lügen“ wird ähnlich dem „Chicago Nr. 2“ geknobelt. Der Unterschied besteht nur darin, daß es einmal keinen „Chicagowurf“ gibt und zum zweiten, daß der Spieler seine geworfenen Augen nicht vorzeigt. Er hat seinem „Nachspieler“ gegenüber die Möglichkeit des „Lügens“. Die geworfene Zahl muß immer vom Nachspieler überboten werden. Kann er das nicht, so wird er eine höhere Zahl „lügen“. Er übergibt seinem Nachspieler auf einem Bierfilz die mit dem Knobelbecher zugedeckten Würfel. Der Nachspieler „glaubt“ nun und versucht seinerseits (ohne die Würfel vorher angesehen zu haben), eine höhere Zahl zu würfeln, oder aber er will „sehen“. Stimmt jetzt die angegebene Augenzahl, und der Spieler hat nicht „gelogen“, bekommt der Nachspieler (der „sehen“ wollte) einen Bierfilz und beginnt mit einem neuen Wurf. Hat aber der Spieler „gelogen“, bekommt er den Bierfilz und fängt neu an. Verloren hat auch hier der Teilnehmer, der zum Schluß alle Filze hat.

20. Einundzwanzig

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel

Dieses Würfelspiel ist eine Variante von „Quinze“. Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder den höchsten Wert darunter erzielt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln gespielt, die zweite Runde mit 2 Würfeln, und in der dritten Runde wirft man mit 1 Würfel.

Wer über 21 Augen würfelt, scheidet aus.

21. Fünfer-Spiel

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel

Jeder Spieler hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit den 3 Würfeln genau 5 Augen zu erreichen. Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfeln schafft.

22. Vabanquespiel

Würfeln und rechnen.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 5 Augenzwürfel, Bleistift und Notizzettel, für jeden Spieler die gleiche Summe Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, fünf nacheinander gewürfelte Augenzahlen mit Hilfe der vier Grundrechenarten so miteinander zu verknüpfen, daß ein möglichst hohes Ergebnis erreicht wird.

Spielvorbereitung und Spielverlauf

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die „Bank“ übernimmt. Jeder Spieler gibt seinen Einsatz von 20 Zählleinheiten dem „Bankhalter“. Dieser beginnt nun der Reihe nach für jeden Spieler zu würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt.

Der Spieler, für den der „Bankhalter“ würfelt, muß dabei versuchen, unter Verwendung **aller vier Grundrechenarten** eine möglichst **hohe** Punktzahl zu erreichen. Er darf jedoch immer nur **einmal** addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren, wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.

Hier ein Beispiel für ein Spiel:

Der „Bankhalter“ würfelt mit dem ersten Würfel „4“, mit dem zweiten „2“. Nach dem zweiten Wurf entscheidet der Spieler, welche Rechenart zwischen beiden Zahlen angewendet werden soll – er **multipliziert** die beiden Zahlen und erhält damit $8 (4 \times 2)$.

Im dritten Wurf erreicht der „Bankhalter“ die „6“, welche der Spieler nach kurzer Überlegung **hinzuaddiert**:

$8 + 6 = 14$.

(Für den vierten Wurf bleiben dem Spieler jetzt nur noch die Rechenoperationen „Subtrahieren“ und „Dividieren“!) Der vierte Wurf bringt eine „4“, welche der Spieler **subtrahiert**: $14 - 4 = 10$. Dieses Ergebnis muß zum Schluß durch den Wert des fünften Wurfes, einer „2“, **dividiert** werden, wodurch sich das Ergebnis „5“ ergibt. Der „Bankhalter“ notiert sich in einer anfangs erstellten Spielerliste für den betreffenden Spieler die Zahl „5“ und beginnt dasselbe Spiel mit dem nächsten Spieler.

Wer nach Ablauf einer Runde das höchste Endergebnis erreicht hat, darf den Gesamteinsatz nehmen. Er ist der Gewinner der Spielrunde. Eine neue Runde beginnt mit einem neuen „Bankhalter“.

23. Max und Moritz Aufwürfeln und Abwürfeln.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Würfelbecher, 28 Streichhölzer, Chips o.ä.

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenwürfel, den Würfelbecher und 28 Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer oder Chips). Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Während des „Aufwürfeln“ sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Zählleinheiten nehmen zu müssen. Beim „Abwürfeln“ sollte man ebenfalls höhere Kombinationen erreichen, um Zählleinheiten schnell wieder loszuwerden.

Und so wird gespielt: Vor Spielbeginn werden die 28 Zählleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Reihum wird dann mit dem Würfelbecher gewürfelt, wobei jeder Spieler pro Runde maximal 3 Würfe hat. Er kann nach dem ersten oder zweiten Wurf günstige Würfel „stehenlassen“, die danach aber nicht mehr aufgenommen werden dürfen. Erreicht er bereits nach dem 1. oder 2. Wurf eine gute Kombination, braucht er nicht alle Würfe durchzuführen.

Folgende Kombinationen können aus den drei Würfeln entstehen: (Die höchsten Würfel dürfen immer an den Anfang gestellt werden!)

Kombination	Bezeichnung	Wert
6-6-6	Max und Moritz	12
5-5-5	Witwe Bolte	11
4-4-4	Meister Böck	10
3-3-3	Lehrer Lämpel	9
2-2-2	Onkel Fritz	8
1-1-1	Bauer Mecke	7
Von 6-6-5 bis 6-1-1	Hausnummer über 600	6
Von 5-5-4 bis 5-1-1	Hausnummer über 500	5
Von 4-4-3 bis 4-1-1	Hausnummer über 400	4
Von 3-3-2 bis 3-1-1	Hausnummer über 300	3
Von 2-2-1 bis 2-1-1	Hausnummer über 200	2

Die zwei Teile des Spieles:

1. Das „Aufwürfeln“

Wie die Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist bestimmte Zählleinheiten wert. Der höchste Wurf, dreimal die „6“, heißt „Max und Moritz“ und ist 12 Zählleinheiten wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2-1-1. Sie ist nur 2 Zählleinheiten wert. Der Spieler mit der niedrigsten Kombination einer Runde muß aus der Mitte die Anzahl Zählleinheiten nehmen, die seiner geworfenen Kombination entspricht. Der erste Teil

wird so lange gespielt, bis keine Zählleinheiten mehr in der Mitte liegen.

2. Das „Abwürfeln“

Es kommt nun darauf an, die Zählleinheiten so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d.h. in die Mitte zurück-zulegen. Diesmal darf der Spieler mit der höchsten Kombination einer Runde so viele Einheiten in die Mitte zurücklegen, wie es seiner Kombination entspricht.

Wer als erster keine Zählleinheiten mehr besitzt, ist der Gewinner des Spieles.

Hinweis: Sollten zwei oder mehr Spieler gleiche Kombinationen gewürfelt haben, so müssen diese noch einmal würfeln, damit Eindeutigkeit erreicht wird.

24. Las Vegas

Ein echtes Glücksspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel und für jeden Spieler die gleiche Menge Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Las Vegas ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht ist Würfelglück... Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z.B. 5 oder 10 Zählleinheiten), der vor jedem Spiel von allen Spielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muß. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat zwei Würfel, die sich in folgender Weise gestalten:

Der erste Wurf wird mit zwei Würfeln durchgeführt. Die beiden Augenwerte werden addiert.

Der zweite Wurf erfolgt mit dem dritten Würfel.

Die Summe der beiden ersten Würfel wird jetzt mit dem Wert dieses dritten Würfels multipliziert. Jeder Spieler merkt sich sein Endergebnis (als Gedächtnisstütze kann es auch notiert werden). Wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt, darf den „Pott“ leeren. Der neue Einsatz wird gebracht, ein neues Spiel beginnt...

Zur Verdeutlichung ein kurzes Beispiel:

	1. Wurf	2. Wurf	Endergebnis
Spieler A:	$3 + 4 = 7$	2	$7 \times 2 = 14$
Spieler B:	$6 + 2 = 8$	4	$8 \times 4 = 32$
Spieler C:	$5 + 3 = 8$	1	$8 \times 1 = 8$

In diesem Falle hätte Spieler B den Pott gewonnen. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zählleinheiten besitzt, gewinnt das Spiel.

Ein wenig Statistik:

Das höchste Ergebnis wäre $6 + 6 = 12 \times 6 = 72$,
das niedrigste Ergebnis wäre $1 + 1 = 2 \times 1 = 2$.

25. Langsamer Heiner

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel

Jeder Spieler nennt eine Zahl zwischen 1 und 6 und versucht dann, diese Zahl möglichst schnell zu würfeln. Wer dazu am meisten Würfe benötigt, ist der „Langsame Heiner“ und hat verloren.

Man kann vor Beginn ausmachen, wie viele Runden man spielen möchte.

Wer zum Schluß am häufigsten „Langsamer Heiner“ war, ist der Gesamtverlierer.

26. Die dumme Eins

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler würfelt reihum, jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine „1“ würfelt, muß sofort mit dem Werfen aufhören. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel. Man kann auch mehrere Runden vereinbaren und dann den Gesamtsieger ermitteln.

27. Die schlimme Drei

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Jeder Spieler darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei jedoch eine „3“ würfelt, verliert alle erreichten Punkte für diese Runde. Also frühzeitig aufhören! Es gewinnt der, der nach einer vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht hat.

28. Nackter Spatz

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel

Jeder Spieler würfelt für seinen rechten Nachbarn, dem er den Würfel vor die „Nase“ wirft. Dem Nachbarn gehört die geworfene Augenzahl – mit einer Ausnahme: Wer eine „1“ (den nackten Spatzen) würfelt, muß von seiner Summe einen Punkt abziehen. Gewonnen hat, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.

29. Trumpf

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel

Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf“ vor. Diese Augenzahl soll man möglichst nicht werfen. Anschließend

hat jeder Spieler 10 Würfe. Es gewinnt, wer den „Trumpf“ nicht würfelt. Es verliert, wer den „Trumpf“ nach den wenigsten Würfeln würfelt.

30. Himmel und Hölle

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Papier und Stift

Zunächst wird die Rundenzahl festgelegt und dann wird reihum mit beiden Würfeln gewürfelt. Bei jedem Wurf werden die obliegenden Augen („Himmel“) als Zehner, die unterliegenden Augen („Hölle“) als Einer gewertet. Hat z.B. jemand eine „6“ und eine „2“ geworfen, wird so gezählt:

1. Würfel „6“ oben = 60, „1“ unten = 1; zusammen 61.

2. Würfel „2“ oben = 20, „5“ unten = 5; zusammen 25.

Die Summe beider Würfel („Himmel und Hölle“) ist **86**. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis erreicht, hat gewonnen.

31. Hoffentlich 5!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel

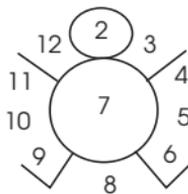
Zuerst wird die Rundenzahl festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt werden nur die Fünfer (das „Händchen“) als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als $5 \times 5 = 25$ Augen. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, gewinnt.

32. „Schluck Hansel“

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, je 4 Zählleinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

„Schluck Hansel“ ist ein oberbayerisches Würfelspiel und auch heute noch dort sehr verbreitet. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln. Zunächst wird der „Hansel“ (siehe Abb.) mit Kreide auf die Tischplatte gezeichnet. Jeder Spieler darf für jedes Spiel 4 Zählleinheiten verwenden. Nun wird reihum gewürfelt, die geworfenen Augen der beiden Würfel addiert und auf die entsprechende Zahl beim „Hansel“, eine Zählleinheit gesetzt. Ist die gewürfelte Zahl schon besetzt, darf der Spieler den Betrag einziehen und den Würfel an seinen Nebenmann weitergeben. Ausgenommen von dieser Regelung ist die Zahl „7“.



Hier bleiben alle gesetzten Zählheiten stehen. Hat ein Spieler 4 Zählheiten verbraucht, scheidet er aus. Wer zuletzt übrigbleibt, hat gewonnen und kassiert den ganzen „Schluck-Hansel“.

33. „Sultan“

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, 21 Streichhölzer

„Sultan“ ist ähnlich der „Pyramide“ und wird auch mit einem Würfel gespielt. Wer eine „6“ würfelt, ist „Sultan“ und schreibt seinen Mitspielern die zu werfenden Zahlen vor. Bei falschem Wurf zahlt der entsprechende Spieler ein vorher festgesetztes „Bußgeld“ in die Kasse des Sultans. Bei richtigem Wurf bekommt er ein Prämiengeld aus dessen Kasse. Wer eine „6“ würfelt, löst den Sultan ab und bekommt auch dessen „Sultanats-Kasse“.

34. Höchste Hausnummer

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfel. Nach jedem Wurf muß er sofort entscheiden, ob die geworfene Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Zahl kommen soll. Wer anfangs eine „1“ wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer dagegen zuerst eine „6“ würfelt, wird sie sicher an die Hunderterstelle setzen. Man vereinbart vor dem Spiel eine bestimmte Anzahl von Runden und addiert die Hausnummern. Wer die höchste Gesamtsumme erzielt, ist der Gesamtsieger.

35. Niedrigste Hausnummer

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift

Das gleiche Spiel, nur mit umgekehrten Vorzeichen. Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

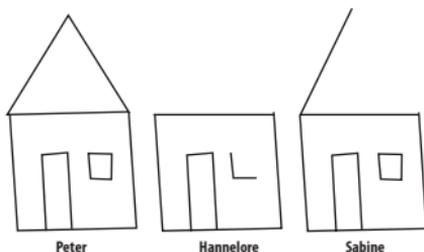
36. Häuser würfeln

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Papier und Stift sowie Zählheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder, der seine Glückszahl wirft, darf einen Teil seines Hauses zeichnen. Gewonnen hat, wer als erster alle 13 Teile seines Hauses gezeichnet hat. Die Verlierer zahlen an den Gewinner für je-

den Strich, der an ihren Häusern noch fehlt, je eine Zählheit.



Ein Haus hat insgesamt 13 Linien. Das Dach hat 2, der Grundaufbau 4, die Türe 3 und das Fenster 4 Linien.

37. Hölzer auswürfeln

Links, rechts, geradeaus – die Hölzer müssen heim ins Haus!

Spieler: Drei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, 28 Streichhölzer

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht, seine erwürfelten Hölzchen so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zuerst werden die Hölzchen gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Bleiben dabei welche übrig, kommen sie zur Seite. Nun wird – mit allen 3 Würfeln gleichzeitig – reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat nur einen Wurf. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen „1“ geht ein Hölzchen an den rechten Nachbarn, bei jeder „2“ geht eines an den linken Nachbarn. Bei jeder „6“ wandert ein Hölzchen ins „Haus“, d.h. in die Tischmitte. Alle anderen Werte (3–4–5) haben keine Bedeutung. Kann ein Spieler seine Schuld nicht mehr voll begleichen, wird erst eine „6“, dann eine „2“ und schließlich erst eine „1“ ausbezahlt.

Wer kein Holz mehr hat, muß so lange pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder in den Besitz von Hölzchen kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen schon ins „Haus“ gewandert sind.

38. Max

Wer wagt, gewinnt!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, und für jeden Spieler die gleiche Menge Zählheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenwürfel, den Würfelbecher und Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer oder Chips). Das Ziel des Spieles ist es, mit drei Würfeln die höchste Kombination zu erreichen.

Folgende Würfelkombinationen sind möglich:

Kombinationen	Bezeichnung	Wert
1-1-1	General Max	1. Rang
1-1-6 bis 1-1-2	Max mit Sechs, Max mit Fünf usw.	2.–6. Rang
6-6-6 bis 2-2-2	„Harte Sechser“ bis „Harte Zweier“	7. – 11. Rang
6-5-4 bis 3-2-1	Straßen, d.h. lückenlose Folgen	12. – 15. Rang
6-6-5 bis 6-6-1	Sechser-Pasche	16. – 20. Rang
5-5-6 bis 5-5-1	Fünfer-Pasche	21. – 25. Rang
4-4-6 bis 4-4-1	Vierer-Pasche	26. – 30. Rang
3-3-6 bis 3-3-1	Dreier-Pasche	31. – 35. Rang
2-2-6 bis 2-2-1	Zweier-Pasche	36. – 40. Rang

Und so wird gespielt: Der erste Spieler legt vor und bestimmt, mit wie vielen Würfeln die Vorgabe zu erreichen ist. Erzielt er z.B. einen „Max mit Fünf“ in zwei Würfeln, so kann diese Kombination nur durch einen „Max mit Sechs“ oder einen „General Max“ geschlagen werden, natürlich auch nur mit zwei Würfeln.

Andere Möglichkeit: Man erzielt ebenfalls einen „Max mit Fünf“, jedoch mit nur einem Wurf. Mehr als drei Würfel dürfen nicht vorgelegt werden.

Wenn alle Spieler einer Runde versucht haben, die vorgelegte Kombination zu übertreffen oder die gleiche Kombination mit weniger Würfeln zu erreichen, kommt der nächste Spieler mit dem Vorlegen an die Reihe. **Wichtig:** Man darf bei diesem Spiel „gute“ Würfel „stehen“ lassen, d.h. man würfelt nach dem ersten oder zweiten Wurf nur noch mit zwei oder einem Würfel weiter, um eine gute Kombination zu erreichen.

Wertung: Nach jeder Spielrunde erhält der Spieler, der die höchste Kombination erreicht hat, von allen anderen Spielern eine vorher ausgemachte Menge Zählleinheiten. Man

spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Gesamtgewinner.

39. Verflixte 66

Glück muß man haben!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel

Ziel des Spieles:

Die Zahl 66 muß genau erreicht werden.

Spielverlauf:

Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Wird dabei die Zahl 60 überschritten, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit nur einem Würfel weitermachen. Es geht darum, die Zahl 66 genau zu treffen. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler von der Gesamtsumme abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt. Erst dann werden die Würfe wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er hat dann das Spiel gewonnen. Man kann vor Beginn mehrere Runden vereinbaren. Wer zum Schluß am häufigsten gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

40. Gerneklein

Ein unterhaltsames Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Papier und Stift

Ziel des Spieles:

Wer sehr häufig eine „2“ oder eine „5“ würfelt, hat große Chancen zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augenzahlen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine „2“ oder eine „5“ wirft, darf sie von der Augensumme abziehen. Minusbeträge gelten nicht, der niedrigste Wert ist 0.

Spielende:

Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der „Gerneklein“ und hat das Spiel gewonnen.

41. Kaiser Nero

Spieler: Zwei

Material: 3 Augenwürfel

Ein Knobelspiel für zwei Spieler. Geworfen wird mit 3 Würfeln und zwar abwechselnd, bis einer der beiden Spieler eine „6“ erzielt hat. Dieser läßt den Sechserwürfel liegen und versucht, mit zwei weiteren Würfeln mit den beiden restlichen Würfeln ein möglichst hohes Zusatzergebnis zu erzielen. Ist z. B. beim ersten Wurf eine „6“ gefallen und beim zweiten Wurf eine „5“ und eine „2“, kann der Spieler die „5“ liegenlassen und nur noch die „2“ verbessern. Er kann aber auch den letzten Wurf mit beiden Würfeln machen.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von solchen Sechserwürfen die höchste Augenzahl zusammenbringt, gewinnt.

42. Sprung ins Wasser

Spieler: Drei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Zu Beginn des Spieles nennt ein Spieler eine Zahl unter 30. Im Uhrzeigersinn würfelt nun jeder reihum einmal, wobei die Ergebnisse immer zur Summe aller bisherigen Würfe addiert werden. Erreicht ein Spieler die genannte Zahl oder kommt darüber, springt er „ins Wasser“ und muß ausscheiden. Vorher muß er aber noch die nächste Zahl für den nächsten „Sprung ins Wasser“ nennen. Diese darf aber um höchstens 30 über der zuerst genannten Zahl liegen. Danach wird weitergewürfelt und weiter zusammengezählt. Wer die zweite Zahl erreicht oder übertrifft, muß ebenfalls ausscheiden. Er nennt dann die Zahl, die als dritte die Zahl für den „Sprung ins Wasser“ ist. Gewonnen hat, wer zuletzt übrigbleibt.

43. Ramba Zamba

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles:

Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, daß eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in folgender Art angefertigt:

Peter			Erwin			Birgit			Ingrid		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E

Der erste auf der Liste beginnt mit dem Würfel, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Er muß sich nach jedem gefallenen Würfel entscheiden, in welche der Spalten er die Augenzahl notieren möchte: In die Spalte „H“ (Hunderter), in die Spalte „Z“ (Zehner) oder in die Spalte „E“ (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Wurf eine **dreistellige** Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte.

Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste ist 111. Wirft der Spieler mit dem ersten Würfel eine Sechs, so wird er diese Augenzahl natürlich bei den Hundertern eintragen. Wirft er anfangs eine niedrige Augenzahl, trägt er sie wohl bei den Zehnern oder Einern ein – in der Hoffnung, beim nächsten Wurf besser zu sein.

So wird reihum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der Gewinner von „Ramba-Zamba“.

44. Killroy Für Schnellrechner!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, Würfelbecher, 50 Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 50 Zählleinheiten. Ziel des Spieles ist es, die geworfenen Augen der 3 Würfel mit Hilfe der vier Grundrechenarten so geschickt zu verknüpfen, daß man die Zahl **15** erreicht oder möglichst nahe heran kommt. Und so wird gespielt: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der die Rolle des Spielleiters übernimmt.

Alle Zählleinheiten befinden sich in der Mitte des Tisches. Der Spielleiter schüttelt die 3 Würfel im Becher gut durch und macht den Wurf für das erste Spiel. Aufgabe der Spieler ist es nun, möglichst schnell mit Hilfe von Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division die 3 Würfel günstig zu verknüpfen. Dabei kommt es darauf an, die Zahl 15 genau zu treffen bzw. ihr sehr nahe zu kommen.

Beispiel:

Der Spielleiter würfelt 3 – 2 – 5.

Spieler A rechnet so: $3 + 5 = 8$ $8 \times 2 = 16$
Er ruft sofort „16“!

Spieler B rechnet so: $3 \times 2 = 6$ $6 + 5 = 11$
Er ruft sofort „11“!

Spieler A hätte gewonnen, denn er kam der Zahl 15 näher als Spieler B. Er bekommt 8 Zählheiten.

Die Gewinnquoten errechnen sich folgendermaßen:

Ergebnis der math. Verknüpfung	Gewinn
15	10 Zählheiten
14 oder 16	8 Zählheiten
13 oder 17	6 Zählheiten
12 oder 18	4 Zählheiten
11 oder 19	2 Zählheiten
Unter 10 oder über 20	0 Zählheiten

Hat ein Spieler falsch gerechnet oder einen Augenwert doppelt verwendet, muß er als Strafe von seinen Zählheiten (falls er welche besitzt) das, was er gewonnen hätte, in die Tischmitte zurücklegen.

Wenn alle Zählheiten verteilt sind, ist das Spiel beendet. Wer zum Schluß am meisten Zählheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Ein neues Spiel beginnt...

45. Alle Neune

Auf und ab – wer schafft's als erster?

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augwürfel, Würfelbecher, 9 Streichhölzer

Ziel des Spieles:

Jeder versucht, seine in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn werden die 9 Hölzchen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit beiden Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muß er so viele Hölzchen nehmen, wie er über der „9“ liegt. Bei einer „10“ nimmt er 1 Hölzchen, bei einer „11“ nimmt er 2 und bei einer „12“ nimmt er 3 Hölzchen. Bei einem Wurf mit 9 Augen und darunter braucht er nichts zu nehmen, der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das geht so lange, bis alle Hölzchen verteilt sind.

Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Hölzchen bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfel geht weiter wie in der ersten Phase – mit einem Unterschied: Die Punkte, die jetzt über der „9“ liegen, werden umgekehrt gewertet, d.h. die Hölzchen dürfen wieder zurückgelegt werden.

Spielende:

Wer als erster seine Hölzchen wieder los hat, ist der Gewinner. Das Spiel ist dann zu Ende.

46. Unter Zehn gewinnt

Wer gewinnt die meisten Chips?

Spieler: Drei und mehr

Material: 3 Augwürfel, 50 Zählheiten (Chips, Streichhölzer, Centstücke o.ä.)

Zuerst werden alle Zählheiten gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Danach wird ein Bankhalter ausgelost. Dieser würfelt während des Spieles für alle und hat außerdem die Aufgabe, die Gewinne zu verteilen und verlorene Zählheiten einzukassieren. Er darf auch den Höchsteszatz festlegen, der für das gesamte Spiel gilt.

Vor jedem Spiel machen alle Spieler – mit Ausnahme des Bankhalters – ihre Einsätze, d.h. jeder legt aus seinem Vorrat so viele Zählheiten vor sich hin, wie er glaubt, riskieren zu können. Dann macht der Bankhalter den ersten Wurf mit den drei Würfeln. Ist dieser unter 10 Augen, gewinnen alle Spieler den Betrag, den sie gesetzt hatten. Der Bankhalter muß ausbezahlen.

Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze. Der Bankhalter gibt die Bank nach 5 Spielen an den nächsten Spieler ab. Wenn jeder Spieler einmal Bankhalter war, ist das Spiel zu Ende. Wer dann am meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

47. Die gute Zehn

Würfelergebnisse richtig plazieren!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augwürfel, Würfelbecher, Papier und Stift

Ziel des Spieles:

Möglichst hohe Würfelergebnisse erzielen und diese geschickt multiplizieren. Wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nahe!

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn schreibt jeder Spieler unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf. Danach reihum mit den drei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf, mit dem er eine Würfelsumme zwischen 3 und 18 erzielen kann (Augenwerte addieren!). Die erreichte Augenzahl muß von jedem Spieler jedesmal hinter eine der 10 Zahlen gesetzt werden. Dazwischen kommt ein Malzeichen, was bedeutet, daß aus beiden Zahlen das Produkt gebildet werden muß.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Spieler A:

$$1 \times 5 = 5$$

$$2 \times 9 = 18$$

$$3 \times 15 = 45$$

$$4 \times 8 = 32$$

$$5 \times 10 = 50$$

$$6 \times 18 = 108$$

$$7 \times 5 = 35$$

$$8 \times 15 = 120$$

$$9 \times 16 = 144$$

$$10 \times 14 = 140$$

$$\text{Summe: } \mathbf{697}$$

Spieler B:

$$1 \times 7 = 7$$

$$2 \times 6 = 12$$

$$3 \times 17 = 51$$

$$4 \times 4 = 16$$

$$5 \times 11 = 55$$

$$6 \times 7 = 42$$

$$7 \times 17 = 119$$

$$8 \times 13 = 104$$

$$9 \times 15 = 135$$

$$10 \times 11 = 110$$

$$\text{Summe: } \mathbf{651}$$

In diesem Beispiel gewinnt Spieler A.

Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelsummen sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden addiert, wodurch man die Endsumme eines Spielers ermittelt.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt.

Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um ein möglichst hohes Produkt zu erhalten. Hohe Würfelergebnisse setzt man demnach mehr hinter die hohen Zahlen, weil beispielsweise zehnmal 17 wesentlich mehr ergibt als dreimal 17.

48. Lügenmäxchen

Ein lustiges, bayerisches Würfelspiel

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, Würfelbecher, Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.), ein Bierfilz

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Ziel des Spieles ist es, entweder tatsächlich hohe Würfelkombinationen zu würfeln oder überzeugend vorzutäuschen, hohe Kombinationen gewürfelt zu haben.

Und so wird gespielt: Sämtliche Chips kommen in die Tischmitte. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Würfeln geht folgendermaßen: Der Spieler stülpt den Becher mit den beiden Würfeln auf den Bierdeckel und schüttelt kräftig. Danach kippt er den Becher leicht an und sieht sich seinen Wurf so vorsichtig an, daß niemand sonst das Würfelergebnis erkennt. Nun übergibt er den Bierdeckel samt Würfelbecher seinem linken Nachbarn und sagt seine Würfelkombination laut an. Dabei kann er die Wahrheit sagen, er darf aber auch ein Wurf-

gebnis verkünden, das sich gar nicht unter dem Becher befindet.

Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:

Der höchste Wurf ist das „**Mäxchen**“:

1 – 2

Dann kommen in absteigender Reihenfolge die Pasche:

6 – 6, 5 – 5, 4 – 4, 3 – 3, 2 – 2, 1 – 1

Nun kommen die Hausnummern, von der höchsten:

6 – 5

bis zur niedrigsten Hausnummer:

3 – 2

(Bei den Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrigere.)

Der linke Nachbar – nach dem Erhalt der Würfel – zwei Möglichkeiten:

- Er glaubt die Ansage und beginnt nun seinerseits – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt auch er verdeckt hinein, muß aber eine höhere Kombination als die erhaltene seinem linken Nachbarn weitergeben.
- Er glaubt die Ansage nicht. In diesem Falle darf er den Becher vor allen Spielern abheben und die Würfelkombination mit der erhaltenen Ansage vergleichen. Entspricht der Wurf der Meldung oder ist er gar höher, so muß der „Ungläubige“ eine Zählleinheit aus der Mitte nehmen. Wurde jedoch weniger geworfen als gesagt, so muß der „Lügner“ eine Zählleinheit nehmen.

Wer als erstes 5 Zählleinheiten vor sich liegen hat, ist der Verlierer und muß eine vorher vereinbarte „Strafe“ auf sich nehmen (z.B. einen Kopfstand vorführen oder jedem Mitspieler ein nettes Kompliment machen usw.). Wer das „Lügenmäxchen“ (1 – 2) schafft, darf dieses öffentlich zeigen und aus der laufenden Runde ausscheiden.

49. Las Vegas Nr. 1

Spieler: Drei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, Papier, Bleistift, Zählleinheiten
Das abgebildete Schema mit den Zahlen 2 bis 12 wird groß auf ein Blatt Papier übertragen. Die Zahlen bilden das Einsatzschema zu diesem Spiel. Jeder Spieler bekommt nun ungefähr 30 Zählleinheiten. Vor Spielbeginn wählt man einen Bankhalter. Nur dieser würfelt, die anderen Spieler legen vor dem Wurf beliebig viele Zählleinheiten auf eine oder mehrere Zahlen des Schemas. Jeder muß sich seinen Einsatz merken.

Danach würfelt der Bankhalter mit beiden Würfeln zugleich und stellt die Summe fest. Ist es eine Zahl der linken

Spalte, kassiert er sämtliche Einsätze links einschließlich der „7“. Die Einsätze der rechten Spalte dagegen muß er aus

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

eigener Kasse verdoppeln. Genau umgekehrt wird verfahren, wenn eine Zahl der rechten Spalte gewürfelt wurde. Alle Einsätze rechts einschließlich der „7“ werden kassiert, alle Einsätze links verdoppelt. Fällt beim Wurf die Summe „7“, werden die Einsätze auf diesem Feld vom Bankhalter verdreifacht, alle anderen Einsätze darf er kassieren. Nach jedem Wurf können die Gewinner ihre Einsätze nehmen, stehenlassen oder auf andere Felder setzen. Auch alle anderen können erneut für die zweite Runde setzen. Nach einer vereinbarten Zahl von Runden wechselt die Bank an den nächsten Spieler.

50. Gerade oder ungerade

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel

Ob „Gerade“ oder „Ungerade“ gewinnt, entscheidet der erste Würfler vor jeder Spielrunde. Einer nach dem anderen würfelt dann zugleich mit beiden Würfeln.

Bei „Gerade“ müssen beide Würfel gerade Zahlen zeigen, z.B. 2, 4 oder 6. Bei „Ungerade“ gewinnen zwei ungerade Zahlen, z.B. 1, 3 oder 5. Erfüllen mehrere Spieler diese Bedingung, gewinnt die höchste Summe. Der Gewinner bestimmt für die nächste Runde, ob gerade oder ungerade Zahlen gewinnen, und würfelt als erster.

51. Saubermachen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, Stift oder Kreide

Mit zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer bei einem Durchgang die niedrigste Würfelsumme erreicht hat, malt mit einer Kreide oder einem

Stift einen Punkt auf den Tisch bzw. ein Stück Papier. Demnach stehen nach 10 Runden 10 Punkte auf dem Tisch. Und nun wird „saubergemacht“.

Jeweils der Spieler mit der höchsten Würfelsumme darf jetzt einen Punkt wegwischen bzw. durchstreichen. Wer den letzten Punkt wegwischt, gewinnt das Spiel. Wer bei der ersten Halbzeit keinen Punkt aufmalen konnte, scheidet übrigens beim „Saubermachen“ aus und kann nicht gewinnen.

52. Plus-Minus

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, pro Spieler 15 bis 20

Zähleinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

Jeder Spieler bekommt 15 (nach Vereinbarung auch mehr) Zähleinheiten. Der Spielbeginner wird ausgelost. Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel und läßt diesen liegen. Sein linker Nachbar würfelt dann mit dem zweiten Würfel. Dann wird die Differenz errechnet, und der Spieler mit dem höheren Wurf bekommt vom anderen für jeden Punkt, den er mehr hat, eine Zähleinheit. Danach würfelt der nächste Spieler und verrechnet den Unterschied wieder mit seinem linken Nachbarn. So geht es reihum weiter. Sobald ein Spieler keine Zähleinheiten mehr hat, muß er ausscheiden. Wer zum Schluß als letzter übrigbleibt, hat das Spiel gewonnen. Man kann auch so lange spielen, bis man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden absolviert hat. Der Spieler mit den meisten Zähleinheiten ist dann der Gewinner.

53. Sechsendsechzig

Nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, pro Spieler 5 Streichhölzer

Ziel des Spieles.

Man sollte nicht derjenige sein, der die Zahl 66 als erster überschreitet.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die 3 Würfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfes werden addiert und dem Ergebnis des vorigen Spielers hinzugefügt. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66. Der Spieler, der diese Zahl zuerst erreicht oder überschreitet, verliert und muß eines seiner 5 Hölzchen in einen „Pott“ zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer wohl dieses Mal der Unglückliche ist...?

Spielende:

Man spielt so lange, bis einer keine Hölzchen mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch am meisten Hölzchen hat, ist der Gewinner.

54. Teilen

Wer schafft die 10 Punkte als erster?

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, 50 Zählleinheiten
(z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

Durch glückliches Würfeln als erster 10 Zählleinheiten zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zu Beginn des Spieles werden die Zählleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln. Jeder hat dabei zwei Würfe, den ersten mit 2 Würfeln, den zweiten mit einem Würfel. Läßt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes ohne Rest teilen, erhält der betreffende Spieler eine Zählleinheit.

Wer als erster 10 Zählleinheiten erreicht hat, ist der Gewinner des Spieles.

55. Pasch

Ein beliebtes Würfelspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Würfelbecher,
50 Zählleinheiten (z.B. Centstücke,
Streichhölzer, Chips o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor dem Spiel werden 50 Zählleinheiten (bei weniger als vier Spielern entsprechend weniger) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann wird eine bestimmte Anzahl von Spielrunden vereinbart. Nun wird reihum jeweils mit zwei Würfeln gewürfelt.

Jeder Spieler hat dabei 3 Würfe. Wirft ein Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Punktzahl entsprechende Menge Zählleinheiten aus dem „Pott“ in der Tischmitte. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht ein Spieler mit drei Würfeln keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Gewinner des Spieles ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zählleinheiten gewonnen hat.

56. Versteckte Hausnummern

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Würfelbecher

Dieses Spiel wird wie „Höchste Hausnummer“ gespielt. Der einzige Unterschied: Beim dritten Wurf wird die versteckte, also die untere Zahl (die der Tischfläche zugewandte Zahl) notiert.

57. Tarnkappe

Spieler: Drei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Würfelbecher

Gespielt wird mit einem Würfelbecher und einem Würfel. Einer schüttelt den Becher mit dem Würfel und stülpt ihn auf den Tisch, ohne ihn hochzuheben. Sein linker Nachbar muß nun „drunter“ sagen oder „drüber“, das heißt, raten, ob die geworfene Zahl unter oder über „4“ liegt. Dann wird der Becher abgehoben. Bei richtiger Voraussage darf sich der Rater einen Punkt gutschreiben, bei Fehlanzeige wird ihm ein Punkt abgezogen. Fällt die „4“, so werden Wurf und Raten wiederholt. Danach würfelt der Rater und weiter reihum einer nach dem anderen. Sieger ist, wer als erster 10 Punkte hat.

58. Malnehmen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel

Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Die beiden geworfenen Augenzahlen werden miteinander multipliziert. Gewonnen hat, wer das höchste Produkt in einer Runde erreicht. Er darf die nächste Runde beginnen.

59. Zwillinge

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Zählleinheiten (z.B. Centstücke)

Mit den zwei Würfeln wird reihum gewürfelt. Gewertet werden nur die „Zweien“. Wer nach 10 Runden die meisten „Zweien“ hat, ist der Gewinner und erhält von den anderen Spielern so viele Zählleinheiten, wie „Zweien“ von ihm geworfen wurden.

60. Craps

Die richtige Voraussage ist entscheidend.

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel und für jeden Spieler dieselbe Anzahl Zählleinheiten (z.B. Centstücke o.ä.)

Ziel des Spieles:

Wer vorausgesagte Zahlen würfelt, kann gewinnen. Doch ganz so einfach ist Craps auch wieder nicht...

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Spieler.

Der „Bankhalter“ nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zählheiten, die er in den „Pott“ legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Zählheiten dazulegen.

Würfelt der „Bankhalter“ im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, gewinnt er den Gesamteinsatz. Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, muß er weiterwürfeln – und zwar so lange, bis er entweder die **vorhergesagte Zahl** oder die **als erstes gewürfelte Zahl** erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die anderen Spieler, die den „Pott“ unter sich aufteilen.

Trifft er dagegen seine als erstes gewürfelte Zahl noch einmal, darf er den Gesamteinsatz kassieren.

Gespielt wird so lange, bis alle Spieler gleich oft „Bankhalter“ waren. Wer dann die meisten Zählheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

61. Elf hoch...

Einfach und reizvoll!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zählheiten (z.B. Centstücke o.ä.)

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst vereinbaren die Spieler einen Grundeinsatz, der von jedem Spieler in den „Pott“ (Tischmitte) gelegt wird. Jetzt wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Die Kombinationen und damit die Zahlenwerte, die sich aus zwei Würfeln ergeben können, haben dabei unterschiedliche Bedeutung:

1. Elf Augen (6-5). Wer diese Summe erreicht, darf den gesamten „Pott“ leeren. Jeder Spieler muß daraufhin den Grundeinsatz bringen.

2. Zwölf Augen (6-6). Dieser Wurf bedeutet für den betreffenden Spieler, daß er die im „Pott“ befindliche Summe verdoppeln muß.

3. Augen unter elf. Hier muß die Differenz zwischen 11 und der gewürfelten Augenzahl gebildet werden. Das Er-

gebnis wird mit 5 multipliziert, wodurch sich der Betrag ergibt, den der betreffende Spieler dem Einsatz im „Pott“ hinzufügen muß.

Beispiel: Würfelt man – im schlechtesten Fall – zwei „Einsen“, so ist die Differenz $11 - 2 = 9$. Mit 5 multipliziert ergibt sich $9 \times 5 = 45$. Das heißt, daß der Spieler 45 Zählheiten dem Einsatz hinzufügen muß.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden am meisten Zählheiten besitzt, hat gewonnen.

62. Julchen springt vom Turm

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, Würfelbecher

Zunächst wird mit zwei Würfeln in einem Würfelbecher begonnen. Der Anspieler stürzt den Becher um, ohne ihn aufzuheben und nach der gewürfelten Punktezahl zu schauen. Der dritte Würfel wird nun auf den umgestülpten Becher gelegt und heruntergeschnippt.

Die Punktezahl des heruntergeschnippten Würfels wird mit der Augenzahl der bisher verdeckten Würfel multipliziert. Wer das höchste Ergebnis hat, ist Sieger.

63. Blindaug

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel, Würfelbecher

Es wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Bei jedem Wurf müssen alle 3 Würfel verwendet werden. Der zweite Wurf macht den ersten ungültig.

Wer hat den Mut zum dritten Wurf, der den zweiten vernichtet? Gewertet werden bei diesem Spiel nur die beiden Würfelseiten mit den Augen „3“ und „5“, wobei jeweils das mittlere Auge „blind“ ist, also nicht zählt.

Dadurch wird die „3“ zur „2“ und die „5“ zur „4“.

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis pro Runde gewinnt.

64. Errate Würfelwerte

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenzwürfel

Stellen Sie drei Würfel übereinander! Gewinner ist, wer am schnellsten die Summe aller verdeckt liegenden, waagerechten Augen ansagen kann. Wir nehmen einmal an, daß die erkennbare Punktezahl des obersten Würfels eine „6“ ist. Das richtige Ergebnis der zu erratenden Summe wäre 15. Es wird errechnet, indem man von der immer gleichbleibenden Zahl 21 die 6 abzieht.

Hier ein Probespiel:

Unterwert des obersten Würfels „6“ ist	„1“
Oberwert des zweiten Würfels z.B.	„5“
Unterwert des zweiten Würfels z.B.	„2“
Oberwert des dritten Würfels z.B.	„4“
Unterwert des dritten Würfels z.B.	„3“
Summe	15

65. Landsknechtsspiel

Ein Würfelspiel des späten Mittelalters.

Spieler: Zwei bis fünf

Material: Für jeden Spieler einen Augenzwürfel, 50 Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles:

Im ersten Teil muß man möglichst niedrige Augenzahlen würfeln, um zu gewinnen, im zweiten Teil möglichst hohe.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Das Spiel besteht aus zwei Teilen:

Erster Teil:

Alle Zählleinheiten liegen in der Mitte des Tisches. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf. Wer die niedrigste Augenzahl in einer Runde gewürfelt hat, muß sich aus der Mitte eine Zählleinheit nehmen. Erreichen zwei oder mehr Spieler dieselbe Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der die Zählleinheit nehmen muß. Dieser erste Teil wird genau 10 Runden lang gespielt.

Wer innerhalb der 10 Runden keine Zählleinheiten kassiert hat, darf bereits jetzt ausscheiden.

Zweiter Teil:

Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der höchsten Augenzahl eine Zählleinheit in die Mitte zurücklegen. (Auch hier wird bei gleichen Ergebnissen ausgewürfelt!) Wer alle Zählleinheiten zurücklegen konnte, darf ausscheiden.

Verloren hat, wer zum Schluß übrigbleibt.

Variation:

Man würfelt nicht mit einem, sondern mit zwei Würfeln!

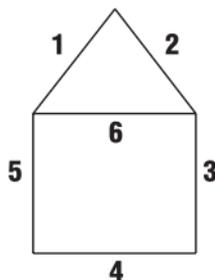
66. Glückshaus

Wer baut sein Haus als erster ab?

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel sowie Bleistift und Papier für jeden Spieler

Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus“:



Es wird nun reihum gewürfelt.

Jeder Spieler hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in seinem Glückshaus.

Hat er die gewürfelte Zahl auf seinem eigenen Blatt bereits gestrichen, so muß er sie am Haus seines linken Nachbarn streichen. Ist bei diesem die Zahl auch schon weg, ist der Spieler verpflichtet, die geworfene Zahl in sein Haus wieder aufzunehmen, indem er neben die bereits gestrichene Zahl dieselbe wieder neu einträgt. Gewinner eines Spieles ist, wer sein „Glückshaus“ als erster abgebaut hat.

67. Liesl

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.), Bleistift, Papier

Reihum wird gewürfelt. Es ist wichtig, möglichst rasch alle Augenzahlen von 1 – 6 zu würfeln und dies in der richtigen Reihenfolge. Wer eine „1“ würfelt, notiert dies. Fällt bei seinem nächsten Wurf eine „2“, so schreibt er sie darunter usw. bis zur „6“. Dann streicht man diese Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von 6 bis 1 wieder aus. Gewonnen hat, wer zuerst alle Zahlen notieren konnte. Alle Verlierer geben dem Sieger für jede nicht gestrichene Zahl eine Zählleinheit.

68. Stumme Liesl

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.), Bleistift, Papier

Dieses Spiel wird wie „Liesl“ gespielt. Mit einem Unterschied: Während des gesamten Spieles darf nicht gesprochen werden. Wer trotzdem ein Wort sagt, muß wieder ganz von vorne anfangen.

69. Magic Number

Die richtige Vorhersage bringt den Sieg!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenzwürfel, Würfelbecher, 10 Zählleinheiten für jeden Spieler (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Jeder Spieler versucht, seine Zählleinheiten so schnell wie möglich loszuwerden. Wer als erster alles ablegen konnte,

hat gewonnen. Jeder Spieler hat zu Beginn seine 10 Zähl-einheiten vor sich liegen. Es wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Bevor jedoch der Würfel fällt, muß der Spieler eine Voraussage treffen.

Er sagt also: „Ich würfle eine Eins, Zwei, Drei, Vier, Fünf oder Sechs!“ Würfelt er tatsächlich seine vorausgesagte Zahl, darf er eine Zähl-einheit in die Mitte des Tisches legen.

Stimmt seine Voraussage mit seinem Wurf nicht überein, wird er nichts los. In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe.

70. Pyramide

Wer baut seine Pyramide am schnellsten zusammen?

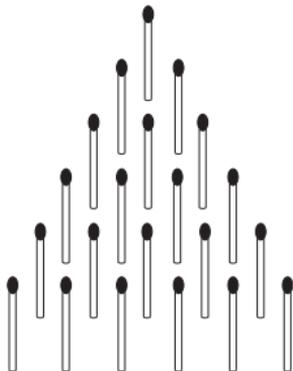
Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel, für jeden Spieler
21 Streichhölzer

Es können 2 und mehr Personen mitspielen. Man braucht 1 Würfel und für jeden Spieler 21 Streichhölzer.

Zunächst legt jeder seine 21 Hölzchen in Form einer Pyramide vor sich hin: An der Spitze 1 Hölzchen, in der zweiten Reihe 2 Hölzchen, in der dritten Reihe 3 Hölzchen usw. Es ergeben sich insgesamt 6 Reihen, wobei in der letzten Reihe 6 Hölzchen liegen.

Nun wird reihum gewürfelt. Jeder hat einen Wurf und darf die Reihe abräumen, die seiner Augenzahl entspricht:



Bei einer „6“ die sechs Hölzchen der 6er-Reihe, bei einer „1“ die Pyramiden-Spitze usw. Wird eine Zahl geworfen, deren Reihe schon abgeräumt ist, kommt der nächste Spieler dran. Wer seine Pyramide als erster abgebaut hat, hat das Spiel gewonnen.

71. Auf und ab

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 1 bis 6 untereinander auf ein Stück Papier. Reihum wird gewürfelt.

Die gewürfelte Augenzahl wird durchgestrichen.

Wenn diese Zahl bereits durchgestrichen ist, muß man sie wieder neu aufschreiben. Gewinner ist, wer zuerst alle Zahlen durchstreichen konnte.

72. Kreuz und quer

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler darf hintereinander siebenmal würfeln. Wurf 1 und Wurf 2 zählt man zusammen, Wurf 3 zieht man davon ab, Wurf 4 zählt man wieder dazu, Wurf 5 zieht man wieder ab, Wurf 6 wird wieder addiert und Wurf 7 nochmals abgezogen. Wer bei den Zwischensummen auf einen Minuswert stößt, muß sofort ausscheiden. Gewonnen hat der Spieler mit dem besten Endergebnis.

73. Rauf und runter

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel

In diesem Spiel hat jeder Spieler 9 Würfe hintereinander. Jeder dritte Wurf wird abgezogen.

Wurf- und Rechenschema:

Wurf 1 + Wurf 2 – Wurf 3 + Wurf 4 + Wurf 5 –

Wurf 6 + Wurf 7 + Wurf 8 – Wurf 9

Wer einen Minuswert erreicht, scheidet aus.

Gewonnen hat, wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt.

74. Ausgleichende Gerechtigkeit

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel, pro Spieler je 5 Zähl-einheiten (z.B. Centstücke, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Jeder Spieler bekommt 5 Zähl-einheiten. Reihum darf dann jeder Spieler dreimal hintereinander würfeln.

Die Ergebnisse der Würfe werden addiert. Wer dabei die höchste Gesamtsumme erreicht, muß eine Zähl-einheit in die Kasse zahlen. Haben zwei Spieler die höchste Summe, müssen beide bezahlen. Wer als erster nach einer vereinbarten Zahl von Runden alle seine Zähl-einheiten verloren hat, gewinnt die gesamte Kasse.

Ausgleichende Gerechtigkeit!

75. Quinze (Fünfzehn)

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel, eine genügende Anzahl von Zählleinheiten (z.B. Centstücke oder Chips)

Gespielt wird reihum. Jeder würfelt so lange, bis er 15 Augen oder eine Augenzahl, die knapp darunterliegt, erreicht. Kommt er über 15, scheidet er aus. Sieger ist, wer zuerst die Summe „15“ erreichen konnte. Bei gleichem Ergebnis mehrerer Spieler ist entscheidend, wer dazu die wenigsten Würfel benötigt hat. Wird die Zahl „15“ von keinem Spieler erreicht, gewinnt der, der ihr am nächsten kommt.

76. Unter oder über Neun

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel, eine genügende Anzahl von Zählleinheiten (z.B. Centstücke oder Chips)

Abwechselnd ist der Reihe nach jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen Spieler, ob er mit drei Würfeln nacheinander über oder unter 9 Punkte werfen wird. Die anderen Spieler setzen dagegen. Wer die Wette gewinnt, darf kassieren. Bei einem 9er Wurf wird der Einsatz verdoppelt.

77. August und Auguste

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 2 Augenzwürfel, Bleistift, Papier

Reihum wird mit folgendem Ziel gewürfelt: Wer wirft als erster einen August (= ein Pasch, zwei gleiche Augenzahlen) und eine Auguste (= Summe „7“) oder umgekehrt. Wer eines der beiden Ergebnisse hat, notiert sich dies. Wer beide, also August und Auguste, hat, gewinnt.

78. Macao

Zwölf gewinnt!

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Jeder Spieler muß dreimal würfeln. Ziel des Spieles ist es, 12 Augen zu erwürfeln. Wer mehr als 12 Augen erzielt, hat verloren. Wer weniger Augen erreicht, kann durch einen vierten Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

79. Einundzwanzig mal eins

Ein ganz einfaches Würfelspiel.

Spieler: Zwei oder mehr

Material: 1 Augenzwürfel

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Bei einer Sechs muß noch einmal gewürfelt werden. Die erreichten Augenzahlen spielen dabei keine Rolle. Es wird nur mitgezählt, wie oft die „1“ fällt. Gewinner des Spieles ist derjenige, der die 21. Eins wirft.

80. Der lange Unsinnssatz

Ein lustiges Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Viele Leute schreiben oder sprechen so, daß sie den Anfang ihres Satzes schon nicht mehr wissen, wenn sie mitten im Satz stecken. Kein Wunder, wenn sie von ihren Mitmenschen nicht verstanden werden...

Bei diesem Spiel muß es jedoch so sein, daß man den ersten Teilsatz gar nicht kennt, wenn man den zweiten Teilsatz schreibt.

Jeder Spieler bekommt ein Blatt und schreibt darauf einen möglichst langen, aber noch unvollständigen Satz. Dann knickt jeder Spieler den oberen Rand des Blattes so um, daß der Text nicht mehr zu lesen ist. Lediglich das letzte Wort des Satzes wird noch einmal neu geschrieben, damit der rechte Nachbar weiß, mit welchem Stichwort er weiter schreiben muß. Denn auf einen gemeinsamen Befehl hin werden alle Blätter nach rechts weitergegeben. Wenn jeder dann einen zweiten Teil angefügt hat, der jedoch wieder unvollständig sein muß, wird wieder der obere Rand umgelenkt, das letzte Wort noch einmal hingeschrieben und das Blatt nach rechts weitergegeben.

So geht das weiter, bis alle Spieler an jedem Bandwurmsatz einmal mitgewirkt haben.

Nun werden alle Sätze vorgelesen. Das macht Spaß...

81. Wörter finden

Ein Schreibspiel für Schnelldenker.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Jeder Spieler bekommt ein Blatt und einen Stift. Dann sagt ein Spieler ein Wort, das mindestens 10 Buchstaben haben sollte, z.B. ENKELKINDER.

Ein Spieler nimmt dann die Zeit, denn in den nächsten 3 (oder 4, 5) Minuten müssen alle Spieler aus den Buchstaben des Grundwortes neue Wörter bilden – je mehr, desto besser. Es dürfen alle Wortarten verwendet werden, jedoch keine geografischen Bezeichnungen, Abkürzungen, Namen, Eigennamen oder Fremdwörter. Die neu gebildeten

Wörter können jederzeit kürzer als das Grundwort sein, jedoch darf kein Buchstabe in einem neuen Wort häufiger vorkommen als im Grundwort selbst. Welche neuen Wörter könnte man aus unserem Beispielwort bilden?

EKEL, ER, KLEID, KINN, RINDE, EI, LEID, LIED, DER usw.

Hier kommt es auf Schnelligkeit an, denn je mehr Wörter ein Spieler findet, desto besser.

Auswertung:

Wenn die Zeit um ist, wird ausgewertet. Ein Spieler liest der Reihe nach seine neuen Wörter vor. Alle anderen überprüfen, ob sie das eine oder andere Wort auch gefunden haben. Wenn das der Fall ist, gibt es für jedes dieser Wörter 5 Punkte. Außerdem werden vorgelesene und dabei erkannte Wörter durchgestrichen. Hat ein Spieler ein Wort gefunden, das sonst keiner hat, bekommt er dafür 10 Punkte.

Wenn der erste Spieler mit dem Vorlesen fertig ist, liest der nächste Spieler die noch nicht durchgestrichenen Wörter vor, und die anderen Spieler verfahren wie oben beschrieben. So geht das reihum, bis alle Wörter aller Spieler einen Punktwert bekommen haben.

Spielende:

Wer nach dem Addieren die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Aber schon wird ein neues Wort präsentiert...

82. Lange Rede – kurzer Sinn!

Das Sprichwörter-Spiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Das Wesentliche eines Sprichwortes besteht darin, daß ein komplizierter Sachverhalt in kurze Worte gepackt wird, so daß man sofort weiß, was gemeint ist.

Bei diesem Spiel ist es exakt umgekehrt.

Jeder Spieler überlegt sich zunächst ein bekanntes Sprichwort, sagt es jedoch nicht laut.

Dann versucht jeder Spieler, sein Sprichwort so umständlich wie möglich auszudrücken: Der ursprünglich knappe Sachverhalt soll wortreich dargestellt werden.

Hier zwei Beispiele:

„Die Erstellung einer Vertiefung in der Erde mit einer nicht exakt festgelegten Größe zu dem Zwecke, daß der Aushub einem anderen Wesen der Spezies ‚Mensch‘ zu einer Fallgrube werde, bringt es in nicht wenigen Fällen mit sich, daß der Initiator des Unternehmens selbst der Geschädigte wird, indem er selbst Bekanntheit mit der tiefsten Stelle seines Erdloches macht.“

Ursprünglich hieß das:

„Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.“

oder

„Die Intelligenz eines Agrariers verhält sich reziprok proportional zum Volumen seiner Hackfrüchte.“

Ursprünglich hieß das:

„Der dümmste Bauer hat die größten Kartoffeln.“

Wenn jeder Spieler sein Sprichwort umgeschrieben hat, werden die neuen Formulierungen der Reihe nach laut vorgelesen. Wer das jeweilige Sprichwort als erster errät, erhält einen Punkt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

83. Die Zeitungs-Story

Eine lustige Art, Geschichten zu erfinden.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler sowie eine Zeitungssseite

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst wird ein Spieler bestimmt, der aus den Texten der Zeitungssseite für jeden Buchstaben des Alphabets ein beliebiges Wort herausucht.

Die anderen Spieler notieren die ausgewählten Wörter auf ihrem Blatt. (Seltene Buchstaben dürfen ausgelassen werden!)

Wichtig aber ist, daß der betreffende Spieler nicht nur Hauptwörter, sondern auch Zeitwörter, Eigenschaftswörter, Fürwörter und andere Wortarten herausucht.

Wenn die etwa 20 bis 25 Wörter herausgesucht sind, beginnt das Spiel: Jeder Spieler hat nämlich jetzt die Aufgabe, aus den vorhandenen Wörtern eine möglichst verständliche Geschichte zu schreiben.

Er darf jedoch kein Wort mehr als vorhanden verwenden!

Wenn man ein Wort nicht unterbringt, wird es einfach weggelassen. Logisch, daß eine solche Geschichte nach „gebrochenem Deutsch“ klingt.

Nach einer vorher vereinbarten Zeitdauer (etwa 5 Minuten) liest jeder Spieler seine Geschichte vor.

Es gibt zwei Wertungsmöglichkeiten:

1. Man vergibt für die beste Geschichte so viele Punkte wie Spieler vorhanden sind, für die zweitbeste Geschichte einen Punkt weniger usw.
2. Jeder Spieler notiert zu seiner Geschichte die Anzahl der Wörter, die er verwendet hatte.

(Vor Spielbeginn für eine Wertungsmöglichkeit entscheiden!)

Spielende:

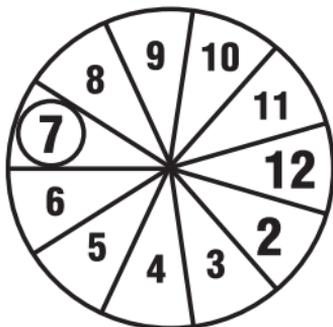
Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden werden die Punkte addiert. Wer die höchste Punktzahl erreicht, ist der „Dichter der Woche“ und hat gewonnen.

84. Glücksrad

Spieler: Zwei und mehr

Material: Ein Stück Papier und ein Stift zum Aufzeichnen des Glücksrades, 2 Augenzwürfel, für die Spieler Zählleinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

Vor dem Spiel wird auf einem Stück Papier (je größer, desto übersichtlicher) folgendes Glücksrad gezeichnet.



Es enthält 11 Felder, in welche die Zahlen von 2 bis 12 geschrieben werden. Feld 7 kann man besonders herausstellen, denn es ist das Hauptgewinn-Feld.

Zunächst bekommt jeder Spieler die gleiche Menge an Zählleinheiten, z.B. 10 Stück. Dann wird durch Würfeln bestimmt, wer mit dem Spiel beginnen darf.

Jeder Spieler hat einen Wurf mit den beiden Würfeln und erreicht damit ein Ergebnis zwischen 2 und 12.

Wer eine 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 oder 11 würfelt, muss eine Zähl-einheit auf das entsprechende Feld des Glücksrades legen. Wenn aber auf einem dieser Felder schon ein Stück liegt, muss nichts einbezahlt werden, sondern man darf die dort liegende Zählleinheit in seinen Besitz nehmen.

Was ist, wenn man eine „7“ würfelt?

Wer eine „7“ würfelt, muss in jedem Fall auf das Feld 7 eine Zählleinheit legen; er darf nichts wegnehmen. Dadurch sammeln sich dort die Zählleinheiten.

Was ist, wenn man eine „2“ würfelt?

In diesem Fall hat man „Glück“, denn man darf alle Felder leeren – ausgenommen das Feld 7.

Was ist, wenn man eine „12“ würfelt?

Eine „12“ ist der Superwurf! Denn man darf dann die Zähl-einheiten von allen Feldern in seinen Besitz nehmen.

Spielende: Man kann so lange spielen, bis der erste Spieler keine Zählleinheiten mehr besitzt. Dann ist das Spiel aus. Gewonnen hat dann, wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Zählleinheiten besitzt.

Man kann aber auch vereinbaren, dass das Spiel zu Ende ist, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Zählleinheiten erreicht oder überschreitet, z.B. 20 Stück.

85. Glücksrad-Lotto

Spieler: Zwei und mehr

Material: Ein Stück Papier und ein Stift zum Aufzeichnen des Glücksrades, 2 Augenzwürfel, für die Spieler Zählleinheiten (Centstücke, Streichhölzer o.ä.)

Glücksrad-Lotto ist eine Variante des normalen Glücksrades (siehe Spiel vorher). Im Gegensatz zum Glücksrad darf man hier aber den Inhalt der Felder 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 oder 11 nur dann kassieren, wenn auf einem Feld so viele Zählleinheiten liegen, wie es der Zahl des Feldes entspricht. Ein Beispiel: Auf Feld 4 wird so lange eingezahlt, bis dort 4 Zählleinheiten liegen. Wer dann eine „4“ würfelt, darf die 4 Stücke in seinen Besitz nehmen.

Alle anderen Regeln stimmen mit denen von „Glücksrad“ überein.

86. Mini-Street (Mini-Straße)

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenzwürfel, eine bestimmte Menge an Zählleinheiten (Centstücke, Chips, Streichhölzer o.ä.), z.B. 50 Stück oder mehr

In die Mitte des Tisches kommen alle Zählleinheiten in den „Pott“, z.B. 50 Stück.

Jeder Spieler hat nun reihum sechs Würfe mit den beiden Würfeln **gleichzeitig**. Dabei wird jedoch immer nur ein Wurf gezählt, bei dem die beiden Würfel Werte zeigen, die numerisch aufeinander folgen, z.B. „3“ und „4“ oder „5“ und „6“ oder „1“ und „2“ usw. Eine solche Kombination ist nämlich eine „**Mini-Street**“. Der Spieler darf sich für jede „Mini-Street“ eine Zählleinheit aus dem Pott nehmen. Wenn ein Spieler seine sechs Würfe absolviert hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Zählleinheiten mehr im Pott sind. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Einheiten besitzt, hat gewonnen, denn er hat die meisten „Mini-Streets“ gewürfelt.

87. Knipser

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Zuerst muss erklärt werden, was ein Spieler mit einem Würfel macht, wenn er ihn „**knipst**“: Er schnalzt seinen Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, der vor ihm auf dem Tisch liegt. Dabei muss der Würfel springen und über den Tisch rollen. Die gegenüber sitzenden Spieler dürfen den Würfel von ihren Händen abprallen lassen, wenn er zu scharf, „geflogen“ kommt.

Wenn der Würfel nicht springt, gilt der „Wurf“ nicht.

Vor Spielbeginn wird eine Tabelle mit den Namen der Spieler angefertigt. Dann darf reihum jeder Spieler einmal „knipfen“. Nur wenn der Wurf gültig ist, wird das Würfel-ergebnis in die Tabelle eingetragen. Die Ergebnisse werden dann Runde für Runde aufaddiert.

Gewonnen hat, wer zuerst die magische Zahl 44 erreicht oder überschreitet. (Man kann aber auch andere Zielzahlen vereinbaren.)

88. Krebsgang

Spieler: Zwei und mehr

Material: 1 Augenwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Man sagt über den Krebs, dass er einen Schritt vorwärts und zwei Schritte rückwärts gehen würde.

Beim Würfelspiel „Krebsgang“ ist das genauso.

Zuerst wird eine Tabelle mit den Namen der Spieler angefertigt. Dann bekommt jeder Spieler als Start-Punktzahl 30 Punkte gutgeschrieben.

Jetzt hat jeder Spieler drei Würfe, die er nacheinander ausführt. Der erste Wurf wird der Start-Punktzahl von 30 Punkten **hinzugezählt**, die beiden anderen Würfe werden davon wieder **abgezogen**. Die Spielrunde rechnet gemeinsam mit. Das erreichte Ergebnis, das meist niedriger als 30 ist, wird dem Spieler als Zwischenstand für die erste Runde in der Tabelle notiert. Dann ist der nächste Spieler mit seinen drei „Krebsgang“-Würfen an der Reihe. Wenn die erste Runde vorbei ist, kommt die zweite Runde, bei der die drei Würfe in der beschriebenen Weise vom letzten Zwischenergebnis aus berechnet werden und das neue Zwischenergebnis für jeden Spieler notiert wird. So werden insgesamt **8 Runden** gespielt. Wer zum Schluss das höchste Ergebnis hat, hat gewonnen.

Ein Spieler, der bei seinem „Krebsgang“ unter null gerät, muss ausscheiden. **Varianten:** Man kann die Zahl der

Runden erhöhen oder erniedrigen.

89. Rechenmeister

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, Notizzettel und Stift

Auf dem Zettel schreibt man unter dem Namen jedes Spielers die Zahlen 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 24 und 36.

Aufgabe der Spieler ist es, die Zahlen alle zu streichen.

Wann darf man eine Zahl streichen?

Wenn man durch Addition oder durch Multiplikation der beiden Würfel das entsprechende Ergebnis erreicht.

Jeder Spieler hat einen Wurf mit beiden Würfeln, wenn er an der Reihe ist. Die Zahlen von 2 bis 12 erreicht man durch Addition, die übrigen Zahlen bekommt man durch Multiplikation. Wenn man keine passenden Würfelwerte wirft, wird auch keine Zahl gestrichen.

Wer zuerst alle Zahlen gestrichen hat, gewinnt das Spiel. Er ist der große „Rechenmeister“.

90. Kreuze löschen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel, für jeden Spieler einen Notizzettel und Stift

Jeder Spieler malt auf seinen Notizzettel vor Beginn des Spieles 25 Kreuze. Reihum hat jeder Spieler jeweils einen Wurf mit beiden Würfeln. Nach seinem Wurf darf er von seinen Kreuzen so viele löschen, wie er als Augensumme der beiden Würfel geworfen hatte. Bei einem Ergebnis von „7“ darf der Spieler demnach 7 Kreuze löschen.

Interessant wird es zum Schluss, wenn man nur noch wenige nicht gelöschte Kreuze hat. Denn wenn dann die Würfelsumme höher ist als die Anzahl der Kreuze, muss man die Differenz wieder dazumalen.

Ein Beispiel: Es stehen noch 5 Kreuze. Der Spieler wirft aber eine „9“. Die Differenz beträgt 4. Er kann jetzt die 5 Kreuze streichen, muss aber anschließend wieder 4 Kreuze neu malen. (Man kann das verkürzen, indem man nur ein Kreuz streicht!)

Gewonnen hat, wer als erster alle Kreuze exakt löschen konnte.

91. Blaue Augen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Zuerst wird eine Tabelle mit den Namen der Spieler erstellt, in welche die Ergebnisse eingetragen werden.

Reihum hat nun jeder Spieler einen Wurf mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Dabei werden jedoch nur die „blauen Augen“ gezählt – das sind die geraden Zahlen 2, 4 oder 6.

Wer nach 10 Runden das höchste Ergebnis hat, ist der Gewinner.

92. Graue Augen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Dieses Spiel ist eine Variante von „Blaue Augen“ mit dem Unterschied, dass hier nur die ungeraden Zahlen „1, 3 und 5“ (die „grauen Augen“) zählen.

93. Sequenzen

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augwürfel, Zählleinheiten (Chips, Streichhölzer oder Centstücke) in genügender Menge

Zunächst kommen in den Pott alle Zählleinheiten, z.B. 50 Stück. Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfel. Im ersten Wurf wird mit allen drei Würfeln geworfen. Beim zweiten oder dritten Wurf kann man passende Würfel „stehen“ lassen. Man muss auch nicht alle drei Würfel ausführen, wenn man schon nach einem oder zwei Würfeln ein gutes Ergebnis erzielt.

Worum geht es bei „Sequenzen“?

Es geht darum, eine Zahlenfolge zu erreichen, die numerisch aufeinanderfolgt. Es gibt vier Möglichkeiten, nämlich 1–2–3 oder 2–3–4 oder 3–4–5 oder 4–5–6, wobei die letzte Sequenz die höchste ist.

Jeder Spieler, der eine Sequenz erreichte, darf sich aus dem Pott so viele Einheiten nehmen, wie sein höchster Einzelwürfel zeigte. Bei der Sequenz „2–3–4“ darf man also 4 Einheiten nehmen.

Natürlich kommt es auch vor, dass man gar keine Sequenz schafft. Dann bekommt man auch keine Zählleinheiten. Wenn alle Einheiten aus dem Pott verteilt sind, ist das Spiel zu Ende. der Spieler mit den meisten Zählleinheiten hat gewonnen.

94. Bierdeckel-Turm

Spieler: Zwei bis sechs

Material: 3 Augwürfel, eine genügende Anzahl von Bierdeckel (Bierfilzen)

In der Mitte des Tisches wird ein Turm aus vielen Bierfilzen gebaut. Dann bestimmt jeder Spieler für sich eine Würfelzahl (1, 2, 3, 4, 5 oder 6), die nur für ihn gilt. Spieler A nimmt z.B. die Zahl 2, Spieler B nimmt die Zahl 6 usw. Nun wird reihum mit allen drei Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Nach jedem Wurf muss jeder Spieler so viele Bierfilze vom Turm in seinen Besitz nehmen, wie in dem Wurf seine „Zahl“ vorkommt. Bei dem Wurf „2–2–6“ muss Spieler A zwei Filze, Spieler B ein Filz nehmen, während die anderen Spieler nichts nehmen müssen. Wenn alle Bierdeckel verteilt sind, wird die Sache umgedreht, und die Spieler dürfen nach dem gleichen Prinzip ihre Bierfilze wieder loswerden (der Turm wird stufenweise wieder aufgebaut). Wer als letzter noch Bierfilze besitzt, ist der Verlierer des Spieles.

95. Gleichpach

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Reihum hat jeder Spieler drei Würfel mit den 3 Würfeln. Passende Würfel darf man stehen lassen. Man muss auch nicht alle drei Würfel machen, wenn der Wurf schon früher perfekt ist. Ziel des Spieles ist es, möglichst einen Zweier- oder Dreierpach zu erreichen, denn nur solche Pasche zählen. Bei einem Zweierpach zählt der Würfelwert doppelt, bei einem Dreierpach dreifach.

Beispiele: Der Wurf „2–2–5“ enthält den Zweierpach mit dem Würfelwert „2“. Er zählt doppelt = 4.

Der Wurf 5–5–5 ist ein Dreierpach mit dem Würfelwert „5“. Er zählt dreifach = 15.

Der Wurf 2–3–4 enthält keinen Pach und zählt auch nichts. Die Ergebnisse der Spieler werden in einer Tabelle Runde für Runde notiert.

Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die höchste Gesamtsumme besitzt, hat gewonnen.

96. Hoher Türke

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augenzahlen von 2 Würfeln werden miteinander multipliziert und durch den Wert des 3. Würfels dividiert.

Beispiele: Spieler A wirft 3–4–6.

Er multipliziert $4 \times 6 = 24$. Dann dividiert er $24 : 3 = 8$.

Spieler B wirft 5–3–2.

Er multipliziert $5 \times 3 = 15$. Dann dividiert er $15 : 2 = 7,5$.

Das erreichte Ergebnis wird in eine Tabelle mit den Namen der Spieler eingetragen. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die höchste Gesamtsumme erzielt, hat gewonnen.

Hinweis: Wenn die Division nicht aufgeht, nur auf eine Stelle nach dem Komma runden!

97. Beelzebub

Spieler: Zwei und mehr

Material: 4 Augenzwürfel, Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse

Vor dem Spiel wird einer der vier Würfel mit einem Bleistift grau eingefärbt. (Noch einfach wäre es, wenn man statt des gekennzeichneten Würfels zu Hause einen andersfarbigen Würfel hätte.) Dieser besondere Würfel ist der „Beelzebub“ und spielt gegen die anderen drei Würfel.

Nun wird eine Tabelle mit den Namen der Spieler erstellt, in welche die Rundenergebnisse eingetragen werden.

Dann beginnt das Spiel.

Jeder Spieler hat einen Wurf mit den vier Würfeln gleichzeitig. Dabei werden die drei normalen Würfel zusammengezählt und von dieser Summe wird der „Beelzebub“ abgezogen. Das erreichte Ergebnis wird dem Spieler in die Tabelle eingetragen. Sollte der „Beelzebub“ einen höheren Wert haben als die anderen drei Würfel zusammen, wird dennoch nur eine „0“ eingetragen.

Wer nach 5 (10 oder mehr) Runden das höchste Gesamtergebnis erreicht hat, ist der Gewinner.

98. Die Reise nach Amerika

Spieler: Zwei und mehr

Material: 5 Augenzwürfel, evt. Notizzettel und Stift zum Notieren der Ergebnisse, Würfelbecher

Das Spiel hat zwei Teile: Zuerst die Reise nach Amerika, dann die Rückreise aus Amerika.

1. Die Reise nach Amerika

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat die Aufgabe, alle Würfelwerte von 1 – 5 zu bekommen.

Dazu darf er so oft würfeln, bis die Würfel in der Reihenfolge 1 – 2 – 3 – 4 – 5 liegen. Im ersten Wurf würfelt der Spieler mit allen 5 Würfeln gleichzeitig. Passende Würfel lässt er stehen und würfelt mit den verbleibenden Würfeln weiter. Die Spielrunde zählt gemeinsam die Anzahl der erforderlichen Würfel mit und notiert sie unter dem Namen des Spielers auf einem Zettel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Wenn alle Spieler die „Reise nach Amerika“ hinter sich haben, kommt die Rückreise.

2. Die Rückreise aus Amerika

Das Würfelnprinzip ist das gleiche wie oben, nur dass man jetzt die Reihenfolge 6 – 5 – 4 – 3 – 2 würfeln muss.

Auch hier wird für jeden Spieler die Anzahl der erforderlichen Würfel notiert.

Zum Schluss addiert jeder Spieler seine beiden Ergebnisse. Wer die niedrigste Summe besitzt, hat das Spiel gewonnen.

99. Stadt, Land, Fluß...

Ein sehr bekanntes Schreibspiel.

Spieler: Zwei und mehr

Material: Papier und Bleistift für jeden Spieler

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Zunächst macht jeder Spieler auf seinem Blatt, das er am besten im Querformat nimmt, insgesamt 9 Spalten. Jede Spalte steht für eine Kategorie und bekommt die entsprechende Überschrift. Folgende 9 Überschriften schreibt jeder Spieler an den Kopf der Spalten: **Stadt, Land, Fluß, Berg, Pflanze, Tier, Beruf, Speise und Vorname.**

Dann buchstabiert ein Spieler still das ABC. Ein anderer Spieler ruft nach kurzer Zeit: „Stop!“ Der Buchstabe, den der Spieler in diesem Augenblick gedacht hat, wird nun laut genannt. Jeder Spieler hat ab diesem Moment die Aufgabe, einen Begriff für jede Kategorie zu finden, der mit dem genannten Buchstaben beginnt.

Ein Beispiel:

Wurde der Buchstabe „D“ genannt, so könnte man folgende Begriffe finden: Dortmund, Deutschland, Donau, Dolomiten, Dotterblume, Dromedar, Dolmetscher, Dampfnudeln, Doris. Der Spieler, der als erster für jede Spalte einen Begriff gefunden hat, ruft „Halt!“ Jetzt darf keiner mehr schreiben. Nun werden die Wörter verglichen, indem jeder Spieler Spalte für Spalte sein Wort vorliest. Für alle Begriffe, die von zwei oder mehr Spielern gefunden wurden, bekommt man 5 Punkte. Für ein Wort, das man ganz individuell gefunden hat, gibt es 10 Punkte. Und wenn man für eine Rubrik ganz allein ein Wort hat, während keiner der anderen Spieler hier einen Begriff gefunden hat, gibt es 20 Punkte.

Spielende:

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Punkte. Der mit den meisten gewinnt.



NORIS-SPIELE © 2013
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany



www.noris-spiele.de

60 611 2580