

100 WÜRFEL- UND KNOBELSPIELE



Spiele mit EINEM Würfel

1. Filzlaus

Jeder würfelt so lange, bis er eine „1“ wirft, aber höchstens zehnmal. Wer die wenigsten Würfe benötigt, ist Gewinner.

2. Hohe Hausnummer

Jeder Mitspieler hat 3 Würfel. Beim ersten Wurf kann der Spieler sich noch für alle Möglichkeiten entscheiden: Ob die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufgeschrieben werden sollen. Nach dem 3. Wurf ist eine dreistellige Zahl (Hausnummer) entstanden. Der Spieler mit der **höchsten** Hausnummer hat gewonnen.

3. Hausnummer mit Schikanen

Wie bei „Hohe Hausnummer“. Es wird jedoch bei jedem Wurf die dem Tisch zugekehrte Augenzahl aufgeschrieben. Gewinner ist, wer die höchste Augenzahl erwürfelt.

4. Sultan

Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine „6“ erreicht, ist Sultan. Er bestimmt nun, welche Zahl von den Mitspielern geworfen werden muss. Wer Pech hat und die gewünschte Zahl nicht würfelt, muss einen Spielchip in die Kasse legen. Dagegen bekommt der, der die gewünschte Zahl wirft, vom Sultan Spielchips in Höhe der gewürfelten Zahl ausbezahlt. Wer eine „6“ würfelt, stürzt den Sultan und übernimmt die Kasse.

5. Nackter Spatz

Beliebig viele Spieler. Jeder würfelt für seinen links sitzenden Nachbarn. Der Würfelbecher wird nach dem Würfeln vor diesem auf den Tisch gestülpt, die darunterliegende Augenzahl wird dem Nachbarn gutgeschrieben. Es sei denn, sie zeigt eine „1“ (Nackter Spatz), dann bekommt der Würfler (nicht der Nachbar) einen Minuspunkt. Nach 10 Runden wird zusammengezählt. Verlierer und „Nackter Spatz“ wird, wer die niedrigste Augenzahl erreicht hat.

6. Jule

Beliebig viele Spieler. Gewürfelt wird reihum. Jeder versucht, so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln. Wirft ein Spieler z.B. eine „1“, notiert er diese Zahl und muss beim nächsten Wurf eine „2“ werfen. Schafft er das nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Retourspiel. Gewinner ist, wer zuerst die Zahlenreihe wieder gestrichen hat.

7. Quinze (15)

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. Wird die Zahl „15“ von keinem Spieler erreicht, gewinnt der, der ihr am nächsten kommt.

8. Blind Kuh

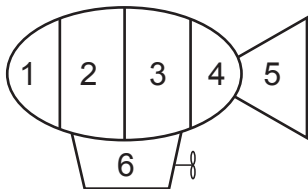
2 Spieler. Während der eine wirft, muss sich der andere die Augen zuhalten. Der Würfler merkt sich die Zahl und stülpt den Würfelbecher wieder darüber. Nun muss der Zweite raten, ob die geworfene Zahl über oder unter 4 liegt. Wenn er richtig geraten hat, darf er sich einen Punkt gutschreiben. Wird die „4“ geworfen, ist der Wurf zu wiederholen.

9. Alles oder nichts

Jeder Spieler muss versuchen, 300 Punkte zu erreichen. Fällt die 5, werden 50 Punkte gutgeschrieben. Jeder, der an der Reihe ist, würfelt so lange er will und addiert seine Punkte. Kommt während seiner Wurfserie jedoch die „1“, sind alle erreichten Punkte (jedoch nicht die der letzten Runde) verloren. Es gewinnt der Spieler, der der Zahl 300 am nächsten kommt oder sie gar erreicht

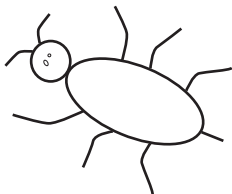
10. Zeppelin

Auf einem Stück Papier wird die abgebildete Zeppelinfigur gezeichnet. Jeder Spieler erhält 6 Spielchips. Gespielt wird reihum. Wirft ein Spieler eine Zahl von 1 bis 5, so legt er einen Spielchip in das entsprechende Feld des Zeppelins. Ist das Feld besetzt, darf er den eigenen Chip behalten und gewinnt den bereits auf dem Feld liegenden. Lediglich in die Gondel (Feld 6) muß immer ein Chip gelegt und darf keiner entnommen werden. Hat ein Spieler seine Chips verloren, scheidet er aus. Gewinner ist, wer als einziger übrigbleibt. Er gewinnt sämtliche Chips, die noch auf den Feldern liegen, und die aus der Gondel.



11. Läusespiel

Jeder Spieler bekommt ein Stück Papier und einen Stift. In der Mitte des Tisches liegt als Vorlage zum Zeichnen der Laus diese Spielregel. Die Laus kann genau aus 13 Strichen gezeichnet werden. Nun wählt jeder Spieler eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Zettel. Reihum wird gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, darf er auf seinem Zettel einen der 13 Striche zeichnen: Zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer seine Laus zuerst komplett hat, gewinnt.



12. Landsknechtsspiel

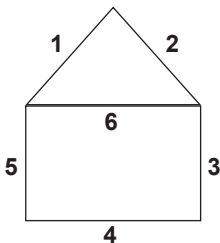
Es können 2 bis 5 Personen mitspielen. Jeder Spieler bekommt einen Augenzwürfel, 50 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). Um zu gewinnen, muss man im ersten Teil des Spieles möglichst niedrige Augenzahlen würfeln, im zweiten Teil möglichst hohe. Das Spiel besteht aus 2 Teilen:

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** einer Runde gewürfelt hat, darf sich aus der Mitte eine Zählleinheit nehmen. Erreichen zwei oder mehr Spieler dieselbe Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der sich die Zählleinheit nehmen darf. Der erste Teil wird 10 Runden lang gespielt. Wer während dieser 10 Runden keine Zählleinheiten kassiert, ist bereits ausgeschieden.

Zweiter Teil: Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der **höchsten Augenzahl** eine Zählleinheit in die Mitte zurücklegen. Auch wird bei gleichen Ergebnissen ausgewürfelt. Wer alle Zählleinheiten zurücklegen konnte, darf ausscheiden. Verloren hat, wer zum Schluss übrigbleibt.

13. Glückshaus

Es können 2 und mehr Personen mitspielen. Jeder Spieler bekommt 1 Augenzwürfel, einen Stift und ein Stück Papier. Dann zeichnet jeder Spieler auf sein Blatt das hier abgebildete „Glückshaus“. Nun wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in seinem Glückshaus. Hat er die gewürfelte Zahl bereits gestrichen, so muss er sie am Haus seines linken Nachbarn streichen. Ist sie bei diesem auch schon weg, so muss der Spieler die Zahl wieder in seinem Haus aufnehmen, indem er sie neben der durchgestrichenen Zahl erneut einträgt. Wer sein Glückshaus als erster abgebaut hat, gewinnt.



14. Macao

Es können 2 und mehr Personen mitspielen. Man benötigt 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.

15. Knipsen

Es können 2 und mehr Personen mitspielen. Man braucht nur einen Würfel. Die Spieler knipsen mit ihrem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, so dass er hochspringt. Reihum wird geknipst und das Ergebnis aufaddiert. Wer als erster eine vor Spielbeginn vereinbarte Zielsumme (z.B. 50 Augen) erreicht, gewinnt. **Variante:** Wer beim Addieren der geknipsten Augen die runden Zahlen 10, 20, 30 oder 40 erreicht, muss von der Summe 10 abziehen.

16. Langsamer Peter

Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 1 und 6 und versucht dann, diese Augenzahl möglichst schnell zu werfen. Wer dazu die meisten Würfe benötigt, ist der „langsame Peter“ und hat verloren.

17. Niedrige Hausnummer

Jeder Mitspieler hat 3 Würfe. Beim ersten Wurf kann der Spieler sich noch für alle Möglichkeiten entscheiden: Ob die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufgeschrieben werden sollen. Nach dem 3. Wurf ist eine dreistellige Zahl (Hausnummer) entstanden. Der Spieler mit der **niedrigsten** Hausnummer hat gewonnen.

18. Früh verliert

Ein Spieler würfelt und gibt damit „Trumpf“ vor. Die gewürfelte Augenzahl soll man im weiteren Spielverlauf nämlich möglichst nicht werfen. Anschließend hat jeder Spieler 10 Würfe. Es gewinnt, wer diese Zahl überhaupt nicht würfelt. Es verliert, wer sie mit den wenigsten Würfeln erreicht.

19. Einundzwanzig x Eins

Es können 2 und mehr Personen mitspielen. Man braucht nur einen Würfel. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Bei einer „6“ muss noch einmal gewürfelt werden. Die erreichten Augenzahlen spielen bei diesem Spiel keine Rolle. Es wird nur mitgezählt, wie oft die „1“ fällt. Gewonnen hat der Spieler, der die 21. Eins wirft.

20. Magic Number

Es können 2 und mehr Personen mitspielen. Man braucht 1 Würfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler 10 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). 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 Zählleinheiten 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 Zählleinheit 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.

21. Pyramide

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.

Spiele mit ZWEI Würfeln

22. Sterne

Es wird reihum gewürfelt. Gezählt werden nur die Einsen. Wer nach 5 oder 10 Runden die meisten Einsen (Sterne) gewürfelt hat, ist der Gewinner des Spieles.

23. Einmaleins

Die Augenzahlen der beiden Würfel werden miteinander multipliziert. Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt jeweils in einer Runde. Vorher eine bestimmte Anzahl von Runden vereinbaren!

24. Gefängnisluken

Gespielt wird reihum. Jeder Spieler hat 3 Würfe. Gezählt werden nur die Zweien. Ein Zweierpasch (beide Würfel zeigen die „2“) zählt doppelt. Vorher eine bestimmte Anzahl von Runden vereinbaren!

25. Tolpatsch und Xanthippe

Es wird reihum gespielt. Zuerst wird der Tolpatsch erwürfelt: Wer mit den wenigsten Würfeln hintereinander einen Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) schafft, ist der Tolpatsch. Danach muss Xanthippe erwürfelt werden: Xanthippe wird, wer mit beiden Würfeln die Summe „7“ erreicht. Es gewinnt, wer in einer Runde die wenigsten Würfe braucht, um Tolpatsch und Xanthippe zu werden.

26. Punktlöschen

Man braucht 2 Würfel, Würfelbecher und ein Stück Kreide. Gespielt wird reihum. Wer in einer Runde die niedrigste Augenzahl geworfen hat, malt mit der Kreide einen Punkt vor sich auf den Tisch. Nach 10 Runden befinden sich 10 Punkte auf dem Tisch. Jetzt beginnt der 2. Durchgang. Wer in einer Runde die höchste Zahl wirft, darf einen seiner Punkte löschen. Es gewinnt, wer zuerst alle eigenen Punkte entfernen konnte. Wer im 1. Teil keinen Punkt bekam, scheidet schon nach dem 1. Teil aus.

27. Die lustige Sieben

Auf ein Blatt Papier wird das abgebildete Schema gezeichnet: Jeder Spieler bekommt dann dieselbe Anzahl von Chips (mindestens 20). Zu Beginn jeder Runde setzen alle Spieler beliebig viele Chips auf eine der Zahlen. Man muß sich merken, wie viele Chips man auf welche Zahl gesetzt hat. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bankhalters. Nur dieser würfelt und führt die Kasse. Wirft er (zusammengezählt) eine der Zahlen der Tabelle, gehen alle Einsätze dieser Spalte an die Kasse und auch die Einsätze auf der „7“, während die Einsätze der anderen Spalte von ihm verdoppelt werden müssen. Die Spieler, die hier gesetzt hatten, dürfen ihren Gewinn sofort kassieren. Fällt die „Justige Sieben“, muss der Bankhalter den Einsatz auf dieser Zahl verdreifachen. Er gewinnt dafür die Einsätze der linken und rechten Spalte. Nach 10 Runden wechselt der Bankhalter.

| | | |
|----|---|----|
| | 7 | |
| 2 | | 3 |
| 4 | | 5 |
| 6 | | 8 |
| 9 | | 10 |
| 11 | | 12 |

28. Elf hoch

Jeder Spieler bekommt 20 bis 30 Spielchips o.ä. Dann zahlt jeder 5 Spielchips in die Kasse. Wer 11 Augen (Würfelsumme) wirft, gewinnt den gesamten Kasseninhalt. Wer eine 12 Augen wirft, verdoppelt den Kasseninhalt. Alle, die unter 11 bleiben, müssen den Differenzbetrag zu 11 in die Kasse legen. Bei einer „6“ wären das z.B. 5 Spielchips. Gewonnen hat, wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Chips besitzt. Wer keine Chips mehr hat, muss ausscheiden.

29. Todessprung

Ein Spieler wird ausgelost und nennt eine Zahl unter 40. Der linke Nachbar beginnt zu würfeln. Die geworfene Zahl wird notiert. Das Ergebnis der folgenden Spieler wird zur Zahl des ersten Würflers hinzuaddiert. Das geht so lange, bis ein Spieler die zu Beginn festgelegte Zahl erreicht oder überschreitet. Wem dies passiert, der muss ausscheiden, da er beim „Todessprung“ scheiterte.

30. Alle Neune

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 9 Streichhölzer. Ziel des Spieles ist es, die in der ersten Hälfte des Spieles erworbenen Hölzchen in der zweiten Spielphase wieder loszuwerden. Und so wird gespielt: Man legt zuerst die 9 Streichhölzer in die Tischmitte. 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 sein Wurf über „9“ liegt. Bei einer „10“ muss er 1 Hölzchen, bei einer „11“ muss er 2 Hölzchen usw. nehmen. Bei einem Wurf mit genau 9 Augen oder weniger nimmt er nichts und gibt den Würfelbecher an den nächsten Spieler weiter. Das geht so lange, bis alle Hölzchen aus der Mitte verteilt sind.

Jetzt kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Hölzchen bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht im gleichen Sinn wie in der ersten Phase weiter – mit einem Unterschied: Die Punkte über 9 werden nun umgekehrt gewertet, d.h. man darf jeweils ein Hölzchen wieder zurücklegen. Wer als erster seine Knobelhölzchen los ist, hat gewonnen.

31. Lügenmäxchen

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenzwürfel, den Würfelbecher und Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips) sowie ein Bierfilz. Ziel 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 Wurfergebnis 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 Nachbar zur Linken hat – 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.

32. Teilen

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 50 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). Und so wird gespielt: Vor dem Spiel werden die 50 Zählleinheiten (oder bei weniger als vier Spielern ein Teil davon) in die Mitte des Tisches gelegt. Dann wird eine bestimmte Anzahl von Spielrunden festgelegt, z.B. 10 Runden. Nun wird reihum jeweils mit beiden Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat 3 Würfe. Wirft ein Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Augenzahl entsprechende Menge Zählleinheiten aus dem „Pott“. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht ein Spieler mit seinen 3 Würfeln keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Zählleinheiten.

33. Craps

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augwürfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler dieselbe Anzahl von Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). Ziel des Spieles ist es, vorausgesagte Zahlen zu würfeln. Zuerst wird ein Bankhalter bestimmt. Er spielt gegen die übrigen Spieler. Der „Bankhalter“ nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zählleinheiten, die er in den „Pott“ legt. Alle anderen legen dieselbe Anzahl Zählleinheiten dazu. Würfelt der „Bankhalter“ im 1. Versuch die vorhergesagte Zahl, gewinnt er den Einsatz. Trifft er die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, muss er weiterwürfeln – bis er entweder die **vorhergesagte Zahl** oder die als **erstes gewürfelte Zahl** erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, verliert er den Einsatz an die anderen Spieler, die den „Pott“ unter sich aufteilen. Trifft er dagegen seine als erstes gewürfelte Zahl noch einmal, darf er den Einsatz kassieren. Gespielt wird so lange, bis alle Spieler gleich oft „Bankhalter“ waren. Wer dann die meisten Zählleinheiten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

34. Sechser-Treff

Zuerst wird die Rundenzahl festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt werden nur die Sechsen. Ein Sechser-Pasch zählt $6 \times 6 = 36$. Wer zum Schluss das höchste Ergebnis erreicht, gewinnt.

35. Kreuze löschen

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Blatt Papier. Dann wird reihum mit 2 Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen geworfen hat. Würfelt ein Spieler mehr Augen als er noch Kreuze auf dem Papier hat, so muss er die Differenz wieder dazu malen. Gewonnen hat, wer als erster alle Kreuze weglöschen konnte.

36. Händchen

Zuerst wird eine bestimmte Anzahl von Runden festgelegt. Dann würfelt man reihum, wobei jeder Spieler einen Wurf mit beiden Würfeln hat. Gezählt wird nur die „5“ (das Händchen) als 5 Augen. Ein Fünferpasch gilt $5 \times 5 = 25$ Augen. Wer am Ende die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

37. Die gestrichene Zwölf

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augwürfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler dieselbe Anzahl von Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips), z.B. 20 Stück sowie einen Zettel. Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2 bis 12 nebeneinander auf sein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, als er auf seinem Zettel die geworfenen Augen durchstreichen kann. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Nur die Sieben darf mehrfach durchgestrichen werden. Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, zählt an jeden Mitspieler so viele Chips, wie jeder noch ungestrichene Zahlen hat. Andererseits zahlt jeder Verlierer an den Gewinner je 10 Chips für jeden Siebener-Strich auf dessen Blatt.

38. Teure Sieben

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 vor sich liegen. Die „1“ und die „7“ fehlen also. Nun würfelt jeder Spieler so lange, als er die geworfene Augenzahl von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine bereits gestrichene Zahl, kommt der nächste an die Reihe und übernimmt diese Augenzahl als „Bonus“. Kann er sie auch nicht abstreichen, geht die Zahl weiter. Kann keiner die Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine Sieben wirft, bekommt – von unten her – 7 Zahlen gestrichen. Verloren hat der, dessen Zahlen zuerst abgestrichen sind.

39. Himmel und Hölle

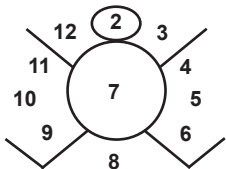
Zuerst wird eine bestimmte Anzahl von Runden vereinbart. Dann wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf mit beiden Würfeln hat. Die oben liegenden Augen („Himmel“) werden dabei mit 10 multipliziert, während die unten liegenden Augen („Hölle“) als Einer gelten.

Beispiel: Ein Spieler würfelt eine „4“ und eine „6“. Die beiden oben liegenden Augen ergeben demnach $40 + 60 = 100$. Unten liegen die „3“ und die „1“, was insgesamt 4 ergibt. Der Spieler hätte ein Ergebnis von insgesamt 104 Punkte erreicht, was er sich gutschreiben darf. Wer am Ende das höchste Gesamtergebnis hat, ist der Gewinner des Spieles.

40. „Schluck Hansel“

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenzwürfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler 4 Zählleinheiten (Pfennige, Streichhölzer oder Chips). „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 Zählleinheiten stehen. Hat ein Spieler 4 Zählleinheiten verbraucht, scheidet er aus. Wer zuletzt übrigbleibt, hat gewonnen und kassiert den ganzen „Schluck Hansel“.



41. Unter oder über Sieben

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenzwürfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler die gleiche Anzahl Zählleinheiten (Pfennige, Streichhölzer oder Chips). Reihum ist jeder einmal der Spielmacher und wettet gegen die anderen Spieler, ob er mit beiden Würfeln unter oder 7 Augen würfeln wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewinnt, darf kassieren. Fällt jedoch eine Sieben, muss der Einsatz von beiden Seiten verdoppelt werden.

42. Einfacher Pasch

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenzwürfel und den Würfelbecher. Zuerst wird eine bestimmte Anzahl von Runden festgelegt. Dann wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler drei Würfe mit beiden Würfeln macht. Es werden jedoch nur die Pasch-Würfe gezählt. Gewonnen hat, wer am Ende mit seinen Paschwürfen das höchste Ergebnis erzielen konnte.

43. Dufte Hundert

Es können zwei oder mehr Personen mitspielen. Man braucht 2 Augenzwürfel und den Würfelbecher. Nun wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf mit beiden Würfeln hat. Bei jedem Wurf werden die Würfel-Augen addiert, bei einem **Pasch** (zwei gleiche Augenzahlen) werden die Werte sogar multipliziert und zur Gesamtsumme gezählt. Ein Fünferpasch bringt also auf eine Schlag 25 Punkte, während eine „6“ und eine „5“ nur 11 Punkte bringen. Gewonnen hat, wer als erster 100 Punkte erreicht oder überschreitet.

Variante zu diesem Spiel:

Übersieht ein Spieler das Multiplizieren von Paschaugen, so bekommt sie derjenige gutgeschrieben, der das zuerst entdeckt.

Hinweis: Die Punkte für jeden Spieler sollten in einer Tabelle notiert werden.

Spiele mit DREI Würfeln

44. Diagonale

Jeder Spieler hat drei Würfe mit den 3 Würfeln. Gezählt werden jedoch nur die Augenzahlen, welche diagonal liegen, also die „3“ und die „5“. Gewonnen hat, wer am Ende das höchste Ergebnis erreicht hat. Zuvor gemeinsam eine bestimmte Anzahl von Runden vereinbaren!

45. Serie

Gespielt wird reihum, wobei jeder Spieler drei Würfe mit den 3 Würfeln hat. Es werden jedoch nur Serien gewertet, also folgende Zahlenreihenfolgen: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 und 4-5-6. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die höchste Summe erreicht, gewinnt. Man kann zusätzlich ausmachen, dass man „passende“ Würfel nach dem 1. oder 2. Wurf liegenlassen kann.

46. Eins + Zwei = Drei

Jeder Spieler hat insgesamt sieben Würfe mit den 3 Würfeln. Die Augenzahl von zwei Würfeln muss bei einem Wurf so viel ergeben, wie die auf dem dritten Würfel, z.B. $1 + 2 = 3$ oder $2 + 4 = 6$ usw. Man notiert sich, beim wievielten Wurf eine solche Kombination gelang. Der Spieler, der hierfür die wenigsten Würfe benötigte, gewinnt.

47. Rentmeister

Die Spieler schreiben auf ein Blatt Papier von oben nach unten die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3 an den linken Rand. Nun wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler 6 Würfe mit den 3 Würfeln hat. Nach jedem Wurf notiert man sich die Summe eines Wurfes von oben nach unten neben die Zahlen und bildet dann das Produkt. Die Einzelergebnisse werden schließlich addiert; die höchste Punktzahl gewinnt.

| | | | | | | |
|------------------|---|---|-------------------|---|----|--|
| Beispiel: | 8 | x | 12 (erster Wurf) | = | 96 | |
| | 7 | x | 5 (zweiter Wurf) | = | 35 | Man kann auch vereinbaren, daß die |
| | 6 | x | 14 (dritter Wurf) | = | 84 | erwürfelten Zahlen in beliebiger Reihen- |
| | 5 | x | 12 (vierter Wurf) | = | 60 | folge eingesetzt werden können. |
| | 4 | x | 16 (fünfter Wurf) | = | 64 | |
| | 3 | x | 3 (letzter Wurf) | = | 9 | |

348 Gesamtsumme

48. Kaiser Nero

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 Sechser-Würfeln die höchste Augenzahl zusammenbringt, gewinnt.

49. Mathematik

Ein Spiel für zwei und mehr Spieler. Es wird reihum gewürfelt, wobei jeder Spieler vier Würfe hintereinander mit den 3 Würfeln hat. Nach jedem Wurf werden die Augenzahlen der 3 Würfel addiert, und die Summe dann in der Reihenfolge der Würfe mit a, b, c und d bezeichnet. Die Punktschritte werden nach folgender Formel berechnet: **$a + b \times c : d = \text{Wertung}$** .

| | | | | |
|------------------------|-------------|---|---------|--|
| Rechenbeispiel: | 1. Wurf (a) | = | 7 Augen | |
| | 2. Wurf (b) | = | 5 Augen | $7 + 5 = 12 (a + b)$ |
| | 3. Wurf (c) | = | 9 Augen | $12 \times 9 = 108 (a + b \times c)$ |
| | 4. Wurf (d) | = | 4 Augen | $108 : 4 = 27 (\text{Wertung}) (a + b \times c : d)$ |

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Beim Teilen Rest wegfällen lassen!

50. Streichhölzer auswürfeln

Jeder Spieler erhält 10 Streichhölzer. Gewürfelt wird reihum, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Zeigt einer der 3 Würfel eines Spielers eine „1“, muss er seinem linken Nachbarn ein Hölzchen geben, bei einer „2“ erhält der rechte Nachbar ein Hölzchen. Fällt eine „6“, muss der Spieler ein Streichholz in die Kasse legen. Es kann passieren, dass bei einem Wurf 3 Hölzer verloren gehen. Besitzt ein Spieler nur noch 1 Hölzchen, erhält dieses der Nachbar mit Anspruch auf den höheren Wurf. Hat man alle Hölzer verloren, darf man erst weiterwürfeln, wenn vom Nachbarn wieder Nachschub kommt. Es gibt bei diesem Spiel keine Sieger. Wer ein Streichholz übrigbehält, während die anderen Spieler schon all ihre Hölzer in die Kasse gezahlt haben, verliert das Spiel.

51. Würfelraten

Die drei Würfel werden übereinander gestellt. Wer nun zuerst die Summe aller verdeckt liegenden, waagrechten Augen nennt, gewinnt. Wie kann man die fünf verdeckt liegenden Flächen schnell berechnen? Ganz einfach: Die Summe der fünf verdeckten Flächen und die offene oberste Fläche ergibt immer **21**. Wenn man also von 21 Punkten die offenen Augen des obersten Würfels abzieht, hat man sofort die Summe der fünf verdeckten Würfelflächen. Liegt oben eine „5“, ergeben die fünf verdeckten Flächen $21 - 5 = 16$. Man kann dieses Spiel auch mit 4 Würfeln (gesamt: 28 Augen) oder 5 Würfeln (gesamt 35 Augen) machen.

52. Blaue Augen

Reihum wird mit den 3 Würfeln gewürfelt. Nur die geraden Zahlen (2, 4, 6) gelten und werden bei jedem Spieler zusammengezählt. Wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Punkte erreicht, gewinnt. **Variante:** „Graue Augen“. Nur die ungeraden Zahlen (1, 3, 5) zählen.

53. Sterne würfeln

Jeder darf dreimal mit den 3 Würfeln werfen. Dabei werden nur die Einsen („Sterne“) gezählt.

54. Um den Stern

Gewertet werden bei diesem Würfelspiel nur die „3“ und die „5“. Denn bei diesen Würfelaugen ist in der Mitte der Fläche ein „Stern“ (ein Punkt), was bei der „2“, bei der „4“ und der „6“ nicht der Fall ist. Auch die „1“ zählt nicht, da sie zwar einen „Stern“ hat, aber nichts außen herum. Man spielt drei Runden, wobei eine „3“ nur 2 Punkte und eine „5“ nur 4 Punkte zählt. (Der Stern zählt nicht mit!)

55. Einundzwanzig

Das ist eine Variante von „Quinze“. Man spielt mit 3 Würfeln. Gewonnen hat derjenige, der genau 21 Augen erreicht oder möglichst dicht darunter bleibt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln, die zweite Runde mit 2 Würfeln und die dritte Runde mit nur 1 Würfel gespielt.

56. Pasch

Man spielt mit 3 Würfeln. Jeder hat drei Würfe hintereinander. Gewertet wird in einem Wurf nur ein Pasch, z.B. 2 – 2 oder 5 – 5. Ein 2er-Pasch zählt jedoch nicht 4 Augen, sondern nur 2, ein 5er-Pasch zählt 5 Augen usw. Erreicht man jedoch drei gleiche Würfel in einem Wurf, so zählt dies vierfach. Beispiel: 6 – 6 – 6 zählt als $4 \times 6 = 24$.

57. Gleichpasch

Jeder hat 3 Würfe mit 3 Würfeln. Nur 2 oder 3 gleiche Würfel in einem Wurf zählen dabei. Und zwar nur nach dem Augenwert: 2 – 2 – 5 zählt 4 Punkte. 3 – 3 – 3 zählt 9 Punkte. 4 – 3 – 2 zählt gar nichts.

58. Der graue Würfel

Einer der 3 Würfel wird mit einem Bleistift grau gefärbt. Dann hat reihum jeder Spieler einen Wurf mit den 3 Würfeln. Er addiert danach die Augen der beiden weißen Würfel und multipliziert die Summe mit dem Wert des grauen Würfels. Rundenzahl vereinbaren, Punkte addieren!

59. Der Turm

Aus möglichst vielen Bierdeckeln wird in der Mitte des Tisches ein Turm errichtet. Zuerst ermittelt jeder Spieler mit einem Würfel seine „Stichzahl“. Dabei können mehrere Spieler die gleiche Stichzahl haben. Dann wird reihum mit den 3 Würfeln geworfen. Befindet sich in einem Wurf die Stichzahl eines Spielers einmal, nimmt der betreffende Spieler einen Bierdeckel vom Turm. Befindet sich die Stichzahl eines Spielers zweimal oder gar dreimal im Wurf, muß der Spieler mit dieser Stichzahl 2 oder 3 Deckel abnehmen. Ein Wurf bezieht sich also immer auf alle Spieler. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren: Jetzt kommt es darauf an, den eigenen Bestand an Bierdeckeln möglichst schnell loszuwerden. Verloren hat, wer als letzter noch Bierdeckel besitzt.

60. Kleeblatt

Ein Spiel für 3 Personen. Zunächst werden 11 Chips in die Mitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Chips vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie seine Mitspieler je einen Chip nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt kein Spieler einen Chip. Der letzte (elfte) Chip, der auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diesen Chip erhält der Spieler mit dem höchsten Wurf der Runde. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Chips besitzt.

61. Doppeltes Lottchen

Reihum wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Spieler werden laufend addiert. Verloren hat, wer die Zahl 66 erreicht oder überschreitet.

62. Siamesische Zwillinge

Eine Variante vom „Doppelten Lottchen“, die vor allem bei größerer Teilnehmerzahl gespielt wird. Hier kommt es darauf an, die 88 nicht zu erreichen oder zu überschreiten.

63. Die faule Sechs

Reihum wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Spieler werden laufend addiert. Alle Sechser-Würfe werden jedoch nicht hinzugezählt, sondern abgezogen. Verloren hat, wer die Zahl 88 erreicht oder überschreitet.

64. Turmbläser

Mit dem Würfelbecher werden 2 Würfel auf den Tisch gestülpt. Der dritte Würfel wird auf den nach oben zeigenden Becherboden gelegt und dann heruntergeblasen. Dann erst wird der Becher gehoben. Die Augen der ersten beiden Würfel werden addiert und mit dem Wert des dritten Würfels multipliziert. Gewonnen hat, wer nach einer vereinbarten Rundenzahl das höchste Ergebnis erreicht.

65. Gerade und aufwärts

Jeder Spieler hat drei Würfe mit den 3 Würfeln. Beim ersten Wurf zählen nur Würfel mit 2 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 6 Augen. Die höchste Summe gewinnt.

66. Gerade und abwärts

Jeder Spieler hat drei Würfe mit den 3 Würfeln. Beim ersten Wurf zählen nur Würfel mit 6 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 2 Augen. Die höchste Summe gewinnt.

67. Fünf-Finger-Spiel

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

68. Hoher Türke

Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augenzahlen von zwei Würfeln werden multipliziert und durch den Wert des dritten Würfels dividiert. Wer erzielt das höchste Ergebnis?

Beispiel: Wurf: 5-3-2 Wertung: $5 \times 3 = 15$ $15 : 2 = 7,5$
Wurf: 6-4-3 Wertung: $6 \times 4 = 24$ $24 : 3 = 8,0$

69. Einer gleich zwei

Jeder Spieler würfelt mit den 3 Würfeln zehnmal. Gewertet werden nur die Würfe, bei denen die Augensumme von 2 Würfeln dem Wert des dritten Würfels entspricht. Beispiele für gültige Würfe: 4-2-6 ($4 + 2 = 6$) oder 1-4-5 ($1 + 4 = 5$). Es werden nur die gültigen Würfe gezählt, und zwar jeweils die Augenzahl des dritten Würfels.

70. Las Vegas

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel und für jeden Spieler die gleiche Menge Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). 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 Würfe, die sich in folgender Weise gestalten:

Der **erste** Wurf wird mit 2 Würfeln durchgeführt. Die beiden Augenzwerte 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.

71. Max und Moritz

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 28 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Während des „Aufwürfelns“ sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Zählleinheiten nehmen zu müssen. Beim „Abwürfelns“ 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 Zählleinheiten |
| 5-5-5 | Witwe Bolte | 11 Zählleinheiten |
| 4-4-4 | Meister Böck | 10 Zählleinheiten |
| 3-3-3 | Lehrer Lämpel | 9 Zählleinheiten |
| 2-2-2 | Onkel Fritz | 8 Zählleinheiten |
| 1-1-1 | Bauer Mecke | 7 Zählleinheiten |
| Von 6-6-5 bis 6-1-1 | Hausnummer über 600 | 6 Zählleinheiten |
| Von 5-5-4 bis 5-1-1 | Hausnummer über 500 | 5 Zählleinheiten |
| Von 4-4-3 bis 4-1-1 | Hausnummer über 400 | 4 Zählleinheiten |
| Von 3-3-2 bis 3-1-1 | Hausnummer über 300 | 3 Zählleinheiten |
| Von 2-2-1 bis 2-1-1 | Hausnummer über 200 | 2 Zählleinheiten |

Das Spiel besteht aus zwei Teilen:

1. Das „Aufwürfeln“

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

2. Das „Abwürfeln“

Es kommt nun darauf an, die Zählheiten so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d.h. in die Mitte zurückzulegen. 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 Zählheiten 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.

72. Max

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und Zählheiten (z.B. Pfennige, 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. bis 6. Rang |
| 6-6-6 bis 2-2-2 | „Harte Sechser“ bis „Harte Zweier“ | 7. bis 11. Rang |
| 6-5-4 bis 3-2-1 | Straßen, d.h. lückenlose Folgen | 12. bis 15. Rang |
| 6-6-5 bis 6-6-1 | Sechser-Pasche | 16. bis 20. Rang |
| 5-5-6 bis 5-5-1 | Fünfer-Pasche | 21. bis 25. Rang |
| 4-4-6 bis 4-4-1 | Vierer-Pasche | 26. bis 30. Rang |
| 3-3-6 bis 3-3-1 | Dreier-Pasche | 31. bis 35. Rang |
| 2-2-6 bis 2-2-1 | Zweier-Pasche | 36. bis 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 Zählheiten. Man spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Gesamtgewinner.

73. Verflixte 66

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel. Ziel des Spieles ist es, die Zahl 66 genau zu erreichen. Und so wird gespielt: 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 Würfel der nächsten Spieler von der Gesamtsumme wieder abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt. Erst dann werden die Würfel 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.

74. Gerneklein

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel, Papier und Stift. Ziel des Spieles: Wer sehr häufig eine „2“ oder eine „5“ würfelt, hat große Chancen zu gewinnen. Und so wird gespielt: Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in eine 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. Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der „Gerneklein“ und hat das Spiel gewonnen.

75. Fensterwürfeln

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel. Jeder Spieler hat pro Runde 3 Würfe. Bei einem Wurf werden nur die **Zweier** (die „Gefängnisfenster“) gewertet. Wenn sie einzeln vorkommen, zählen sie einfach. Wenn sie als Zweierpasch erscheinen, gelten sie doppelt, also als 4 Zweier. Wenn sie als Dreierpasch gewürfelt werden, zählen sie dreifach, also als 9 Zweier. Gewonnen hat, wer als erster 30 Zweier geworfen hat.

Es gibt dazu zwei Varianten:

- a) Bauernfenster:** Hier werden nur die **Vierer** gezählt und entsprechend einfach, doppelt und dreifach gewertet.
- b) Kirchenfenster:** Hier werden nur die **Sechser** gezählt und entsprechend einfach, doppelt und dreifach gewertet.

76. Killroy

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 50 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). 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 Zählleinheiten.

Die **Gewinnquoten** errechnen sich folgendermaßen:

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

77. Unter Zehn gewinnt

Es können drei und mehr Personen mitspielen. Man braucht drei Augenzwürfel, den Würfelbecher und 50 Zählleinheiten (z.B. Pfennige, Streichhölzer oder Chips). Zuerst werden alle Zählleinheiten 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 Zählleinheiten einzukassieren. Er darf auch den Höchststeinsatz 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 Zählleinheiten 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 einmal Bankhalter war, ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Chips besitzt, gewinnt.

78. Die gute Zehn

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher, Stift und Papier. Ziel des Spieles ist es, möglichst hohe Würfelergebnisse zu erzielen und diese geschickt zu multiplizieren. Wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nahe! Und so wird gespielt: Zu Beginn schreibt jeder Spieler unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf. Dann wird 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.

Ein Beispiel:

Spieler A:

| | | |
|---------|---|-----|
| 1 x 5 | = | 5 |
| 2 x 9 | = | 18 |
| 3 x 15 | = | 45 |
| 4 x 8 | = | 32 |
| 5 x 10 | = | 50 |
| 6 x 18 | = | 108 |
| 7 x 5 | = | 35 |
| 8 x 15 | = | 120 |
| 9 x 16 | = | 144 |
| 10 x 14 | = | 140 |

Summe: 697

Spieler B:

| | | |
|---------|---|-----|
| 1 x 7 | = | 7 |
| 2 x 6 | = | 12 |
| 3 x 17 | = | 51 |
| 4 x 4 | = | 16 |
| 5 x 11 | = | 55 |
| 6 x 7 | = | 42 |
| 7 x 7 | = | 119 |
| 8 x 13 | = | 104 |
| 9 x 15 | = | 135 |
| 10 x 11 | = | 110 |

Summe: 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 zum Schluss das beste Gesamtergebnis zu haben.

79. Sechsendsechzig

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler 5 Streichhölzer. Ziel ist es, nicht derjenige zu sein, der die Zahl 66 als erster überschreitet. 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? Man spielt so lange, bis einer keine Hölzchen mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch am meisten Hölzchen hat, ist der Gewinner.

Spiele mit VIER Würfeln

80. Pärchen

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit einem Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die positiven Würfel, die grauen die negativen Würfel. D.h.: Die Augen der weißen Würfel werden addiert. Von der Summe werden die beiden grauen Würfel abgezogen. Jeder Spieler hat 5 Würfel. Auch negative Zwischenergebnisse müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

81. Beelzebub

Bei diesem Spiel spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen (mit einem Bleistift einfärben), den „Beelzebub“. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt. Es gewinnt, wer die höchste Endsumme hat.

Spiele mit FÜNF Würfeln

82. Bankier

Jeder Spieler hat 5 Würfel. Die Würfel werden einzeln geworfen. Der Spieler darf bei seinen Würfeln einmal addieren, einmal subtrahieren, einmal multiplizieren und einmal dividieren. Er selbst kann entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Rechenoperationen anwenden will.

Beispiel: Beim ersten Wurf wurde die „2“ und die „5“ geworfen. Der Spieler addiert und erhält 7. Der dritte Wurf bringt die „1“. Der Spieler dividiert, wodurch die 7 bleibt. Der vierte Wurf bringt eine „6“. Klar, dass der Spieler jetzt multipliziert, denn das ergibt 42 Punkte. Der letzte Wurf bringt eine „3“, welche subtrahiert werden muss. Das Endergebnis ist **39**.

Der Spieler mit dem höchsten Endergebnis gewinnt. Da beim Teilen manchmal ein Rest entsteht, muss vorher vereinbart werden, ob ab- oder aufgerundet wird.

83. Zehntausend

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 5 Augenzwürfel, den Würfelbecher, Papier und Stift zum Notieren der Punkte. Ziel des Spieles ist es, so schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelwerten. Und so wird gespielt: Es wird reihum mit 5 Würfeln gewürfelt. Gewinner eines Spieles wird derjenige, der als erster 10.000 Punkte erreicht.

Es gelten folgende Würfelwerte:

| | | | |
|--------------|---|------|--|
| Die „1“ | = | 100 | Punkte |
| Die „5“ | = | 50 | Punkte |
| Dreimal „1“ | = | 1000 | Punkte |
| Dreimal „2“ | = | 200 | Punkte |
| Dreimal „3“ | = | 300 | Punkte |
| Dreimal „4“ | = | 400 | Punkte |
| Dreimal „5“ | = | 500 | Punkte |
| Dreimal „6“ | = | 600 | Punkte |
| Große StraÙe | = | 2000 | Punkte (Entweder 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6) |

Jeder Spieler hat pro Runde bis zu drei Würfel. Dabei muss er nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel er „stehen“ lässt und mit welchen er weiterwürfelt. Stehendgelassene Würfel dürfen allerdings beim zweiten oder dritten Wurf nicht mehr verwendet werden.

Nach dem dritten Wurf werden die Punkte gezählt.

Beispiel: Ein Wurf bringt 4-4-4-1-5.

Die Wertung: $3 \times 4 = 400$, $1 \times 1 = 100$, Einzelaugen werden nicht gezählt. Der Spieler hätte 500 Punkte in dieser Runde erzielt. Wer als erster die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner des Spieles.

84. Chicago

Es können zwei und mehr Spieler mitspielen. Man braucht 5 Augenzwürfel, Notizzettel und einen Bleistift. Bei Chicago gewinnt der Spieler, der sich als erster die Punktzahl 1000 erwürfelt. Und so wird gespielt: 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 „stehen“ lassen und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Glaubt der erste Spieler einer Runde, bereits nach 2 Würfeln 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 Würfel 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.

85. Vabanquespiel

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 5 Augenzwürfel, einen Stift und Papier, für jeden Spieler die gleiche Menge Zählleinheiten (Pfennige, Streichhölzer oder Chips). Worum geht es beim Vabanquespiel? Jeder Spieler versucht, fünf nacheinander gewürfelte Augenzahlen mit den vier Grundrechenarten so miteinander zu verknüpfen, daß ein möglichst hohes Ergebnis erreicht wird. Und so wird gespielt: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die „Bank“ übernimmt. Jeder Spieler gibt seinen Einsatz von 2 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 gewürfelt wird, 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.
Ein Beispiel: Der Bankhalter wirft mit dem ersten Würfel eine „4“, mit dem zweiten eine „2“. Der Spieler entscheidet, dass multipliziert wird: $4 \times 2 = 8$. Im dritten Wurf wirft der Bankhalter eine „6“, welche der Spieler hinzuaddiert: $8 + 6 = 14$. Der vierte Wurf bringt eine „4“, welche der Spieler abzieht: $14 - 4 = 10$. Dieses Ergebnis wird durch den fünften Wurf, einer „2“, dividiert: $10 : 2 = 5$. Der Spieler hat das Ergebnis **5** erzielt.
Der Bankhalter notiert die Punkte in einer Spielersliste und macht 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.

86. Yatzy (Knobelix)

Es können zwei und mehr Personen mitspielen. Man braucht 5 Augenzwürfel, den Würfelbecher und für jeden Spieler ein Blatt des Yatzy-Blockes sowie einen Stift. Was ist das Ziel des Spieles? Es geht darum, mit den 5 Würfeln die Kombinationen zu erwürfeln, die in der Yatzy-Tabelle angegeben sind. Jeder Spieler erhält zu Beginn eine Yatzy-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 hintereinander 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.

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: $3 \times 2 = 6$ (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: $3 \times 5 = 15/15 + 2 + 6 = 23$
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 „Große Straße“.

Feld „Yatzy bzw. 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 sich der Spieler **50 Punkte** in das Feld „Yatzy“ 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. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen (mit je 13 Runden) wird der Gesamtsieger ermittelt.

Spiele mit SECHS Würfeln

87. Stielaugen

Jeder Spieler hat 6 Würfe pro Runde. Der erste Wurf wird mit einem, der zweite Wurf mit 2 Würfeln usw. bis 6 ausgeführt. Die Augen jedes Wurfes werden zusammengezählt und notiert. In der zweiten Runde beginnt man mit 6 Würfeln und hört mit einem Würfel auf. Sieger ist, wer in beiden Runden die höchste Augenzahl erreicht.

88. Zwölf minus 9

Nach jedem Wurf werden die ungeraden von den geraden Augen abgezogen. Liegen die letzteren niedriger als die ersten, ist der Wurf wertlos. Es gewinnt, wer nach der vorher vereinbarten Rundenzahl die höchste Punktzahl erreichen konnte.

89. Berliner Macke

Bei diesem Spiel gewinnt, wer zuerst die Zahl 10.000 erreicht. Jeder Spieler hat dazu 3 Würfe und darf nach jedem Wurf günstig erscheinende Würfel liegen lassen. Wertung: Es zählen die „6“ 50 Punkte und die „1“ 100 Punkte sowie jeder Drilling (drei Würfel mit gleicher Augenzahl) wie folgt:

Dreimal 2 = 200 Punkte

Dreimal 3 = 300 Punkte

Dreimal 4 = 400 Punkte

Dreimal 5 = 500 Punkte

Dreimal 6 = 600 Punkte

Dreimal 1 = 1000 Punkte

Für eine Sequenz (1,2,3,4,5,6) dürfen 2000 Punkte gutgeschrieben werden. Alle anderen Würfelkombinationen zählen nicht.

90. Die Reise nach Amerika

Ziel ist es, mit möglichst wenig Würfeln alle Augenzahlen von 1 bis 6 zu bekommen. Jeder Würfel, der in die Reihe passt (von der 1 an aufwärts), wird beiseite gelegt. Beim folgenden Wurf spielt man dann nur noch mit den verbleibenden Würfeln.

Beispiel: 1,2-4-5-6

Nur die Augenzahlen 1 und 2 dürfen weggelegt werden, da die 3 fehlt. Es wird mit 4 Würfeln weitergeworfen. Die Rückreise aus Amerika erfolgt so, dass eine Reihe mit Augenzahlen von 6 bis 1 zu bilden ist. Wer reist am schnellsten hin und zurück?

10 knifflige Streichholz-Knobeleyen

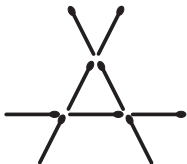
Auflösungen am Ende der Anleitung.

Streichholz-Knobeleyen dürfen Kinder nur im Beisein von Erwachsenen spielen!

Mitspielen können beliebig viele Spieler.

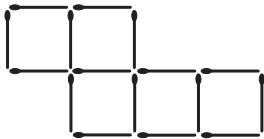
91.

Dieses Gebilde besteht aus neun Zündhölzern. Machen Sie durch Umlegen von vier Hölzern daraus ein Muster aus fünf Dreiecken (die nicht deckungsgleich sein müssen, und eines kann Teil eines anderen sein)!



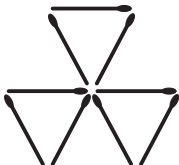
92.

Sechzehn Hölzer braucht man für diese fünf gleichen Quadrate. Machen Sie durch Umlegen von nur zwei Hölzern daraus eine Reihe von vier identischen Quadraten!



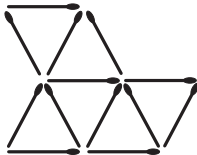
93.

Diese ausgewogene Figur besteht aus neun Zündhölzern. Indem Sie drei davon umlegen, verwandeln Sie das Gebilde in ein ebenfalls symmetrisches aus drei Rhomben oder Rauten.



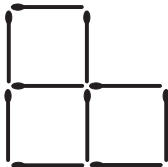
94.

Entfernen Sie drei Hölzer, so dass drei Dreiecke bleiben!



95.

Diese zehn Hölzer bilden drei Quadrate. Nehmen Sie ein Holz weg, und tauschen Sie die Position von drei anderen, um ein Quadrat und zwei Parallelelogramme zu erhalten!



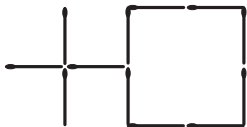
96.

Wie man sieht, reichen zehn Hölzer aus, um dieses hübsche Haus zu legen. Hier sehen wir es aus dem Westen. Legen Sie zwei Hölzer so um, dass wir es aus dem Osten sehen!



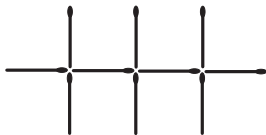
97.

Diese Figur besteht aus 12 Hölzern. Legen Sie fünf so um, dass eine Figur aus drei gleichen Quadraten entsteht.



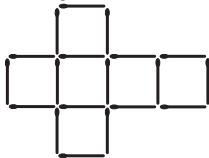
98.

Hier sind zehn Hölzer, aber weit und breit kein Quadrat. Legen Sie vier Hölzer um, und formen Sie so zwei Quadrate.



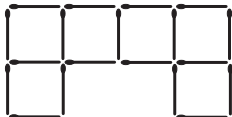
99.

Neunzehn Streichhölzer ergeben dieses Kreuz. Legen Sie sieben Hölzchen um, und Sie erhalten eine Figur aus vier Quadraten!



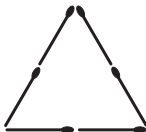
100.

Legen Sie vier Hölzer dieser Figur so um, dass eine neue entsteht, die nur fünf Quadrate enthält.



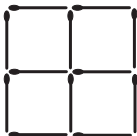
101. (erstes Bonus-Spiel)

Aus diesem gleichseitigen Dreieck sollen vier kleinere, ebenfalls gleichseitige Dreiecke entstehen! 3 Hölzchen dürfen noch dazu genommen werden.



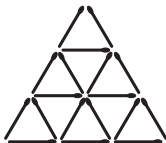
102. (zweites Bonus-Spiel)

Hier soll die Anzahl der Quadrate mit nur vier zusätzlichen Hölzchen verdoppelt werden! Das ist gar nicht so einfach – oder doch?



103. (drittes Bonus-Spiel)

Aus diesen neun gleichseitigen Dreiecken ergeben sich sechs gleiche Rauten, wenn man sechs Hölzchen verändert.



Und nun viel Spaß beim Würfeln und Streichholz-Knobeln!

Auflösungen der Streichholz-Knocheleien

91.



92.



93.



94.



95.



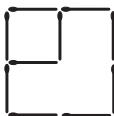
96.



97.



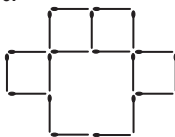
98.



99.



100.



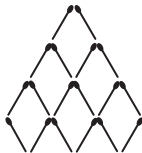
101.



102.



103.





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



www.noris-spiele.de



60 615 4308