

WÜRFEL SPIELESAMMLUNG

mit **100 Spielmöglichkeiten**

Inhalt:

1 x Würfelbecher	1 x 10 seitiger Würfel
6 x Würfel	1 x Kniffelblock (extrem/normal)
1 x Sanduhr	40 x Spielchips
13 x Letra-Mix Würfel	1 x Spielanleitung
5 x Pokerwürfel	



Spiele, die mit einem Schmidt-Symbol ausgezeichnet sind, gelten als besonders beliebt und werden von der Redaktion empfohlen!





Für dieses Spiel benötigen Sie: 1 Würfelbecher, 5 Würfel, Kniffel-Spielblatt vom Kniffelblock

Für jeden Spieler ist auf dem Kniffel-Block eine Spalte vorgesehen, in der seine Ergebnisse eingetragen werden. In jeder Runde muss jeder Mitspieler in einem der 13 Kästchen eine Eintragung machen. Dies sollte möglichst die Summe der gewürfelten Augen sein, aber – wenn's knifflig wird – ist leider auch mal eine Null dabei...

Spielvorbereitung

Ein Spieler wird bestimmt, der für alle Mitspieler die Punkte in den Kniffel-Block einträgt. Es wird reihum gewürfelt, und wer die höchste Zahl hat, beginnt. Nachdem die Namen der Mitspieler in der obersten Zeile des Kniffel Blocks notiert sind, kann das Spiel auch schon losgehen.

Spielziel

Clever würfeln und am Ende die meisten Punkte auf dem Kniffel-Block erreichen.

Spielverlauf

Die Spieler sind reihum einmal pro Runde mit dem Würfeln an der Reihe. Dabei können sie bis zu dreimal würfeln. Der erste Wurf erfolgt mit allen fünf Würfeln. Danach kann der Spieler sich entscheiden, mit wie vielen Würfeln er beim 2. und 3. Versuch würfeln möchte. Dabei lässt er die Würfel, die er behalten möchte, vor sich liegen, und würfelt nur mit denen, die ihm „nicht gefallen“. So kann er versuchen, sein Ergebnis mit dem 2. und 3. Versuch zu verbessern. Er kann aber auch auf einen oder beide Zusatzwürfe verzichten. Spätestens nach dem dritten Wurf muss der Spieler sein Wurfresultat in den Kniffel-Block eintragen lassen. Erfüllt der Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, wird ein beliebiges Kästchen „gestrichen“ (= eine Null wird eingetragen).

Beispiel:

Dora hat drei Fünfen und zwei Dreien gewürfelt. Sie hat nun vier Möglichkeiten:

- **15 Punkte.** Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Fünfen (Die Würfel, die andere Zahlen zeigen, werden nicht gezählt.)
- **6 Punkte.** Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Dreien
- **21 Punkte.** Im unteren Teil in ihrem Kästchen für „Dreierpasch“
- **25 Punkte.** Im unteren Teil in ihrem Kästchen für „Full House“

Die Punkte

Der Kniffel-Block ist unterteilt in einen oberen und einen unteren Teil. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Entschließt sich ein Spieler, sein Würfelresultat hier eintragen zu lassen, zählt er alle gewürfelten

gleichen Zahlen zusammen und der Schreiber trägt das Ergebnis in das entsprechende Kästchen ein.

Bonus

Um den Bonus von 35 Punkten zu bekommen, müssen die Spieler mindestens 63 Punkte im gesamten oberen Teil zusammenaddiert erreichen.

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

Dreierpasch: Mindestens drei gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes (nicht nur die der gleichen Zahlen) werden zusammengezählt.

 = 22 Punkte

Viererpasch: Mindestens vier gleiche Zahlen. Auch hier werden alle Augen des Wurfes zusammengezählt.

 = 17 Punkte

Full-House: Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen (z.B. drei Vieren und zwei Dreien). Für ein Full-House gibt es pauschal 25 Punkte.

 = 25 Punkte

Kleine Straße: Eine Folge von vier aufeinander folgenden Würfeln. Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen (z.B. 1,2,3,4,2). Eine Kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.

 = 30 Punkte

Große Straße: Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Würfeln (z.B. 2,3,4,5,6). Eine Große Straße bringt 40 Punkte.

 = 40 Punkte

Kniffel: 5 gleiche Zahlen. Ein Kniffel bringt 50 Punkte.

 = 50 Punkte

Chance

Gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der keine Bedingung erfüllt, trotzdem als Punkte in seinem „Chance-Feld“ gutschreiben zu lassen. Alle Augen des Wurfes werden zusammenaddiert.

Zweiter, dritter usw. Kniffel

Für jeden zweiten und weiteren Kniffel eines Spielers hat er zwei Möglichkeiten:

Kniffel als Joker

Hat der Spieler bereits einen Eintrag sowohl in seinem Kniffelfeld als auch in dem betreffenden Zahlenfeld (im oberen Teil), dann darf er diesen Wurf für jeden anderen Wurf seiner Wahl im unteren Feld einsetzen. Der Spieler kann sich z.B. 40 Punkte für eine große Straße gutschreiben lassen. Sind allerdings alle Kästchen im unteren Bereich besetzt, muss der Spieler im oberen Bereich ein Feld „streichen“.

Kniffel für 50 Zusatzpunkte

Hat ein Spieler bereits einen Eintrag in seinem Kniffelfeld, während sein entsprechendes Zahlenfeld (oberer Teil) noch frei ist, erhält er 50 Zusatzpunkte. Er trägt die entsprechenden Punkte (z.B. bei einem 5er Kniffel: 25 Punkte) im Zahlenfeld im oberen Teil ein und notiert sich weitere 50 Punkte als Zusatzpunkte auf seinem Spielzettel, welche am Ende des Spiels zur Endsumme dazu gerechnet werden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen beim letzten Spieler ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte (Boni nicht vergessen) zusammengerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

02

Kniffel Extreme

2-8 Spieler



Für dieses Spiel benötigen Sie: 1 Würfelbecher, 6 Würfel (fünf 6er- und einen 10er Würfel), 12 Chips, Kniffel-Extreme-Spielblatt vom Kniffelblock

Spielziel

Pro Runde müssen die Spieler eines ihrer 22 Kästchen ausfüllen. Dabei sollten möglichst hohe Summen oder punkteträchtige Kombinationen wie Paare, Straßen, Full House u. a. erwürfelt werden, aber – wenn's extrem knifflig wird – ist leider auch mal eine Null dabei... Daher gilt es „clever“ zu würfeln, um am Ende die meisten Punkte zu erreichen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 3 Spielchips und ein Kniffel® Extreme-Blatt, auf dem er seinen Namen einträgt. Ein Startspieler wird bestimmt.

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler reihum mit Würfeln an der Reihe. Dabei können sie bis zu dreimal würfeln. Der erste Wurf erfolgt mit allen sechs Würfeln. Der zehnsichtige Würfel wird dabei genau wie alle anderen Würfel mitgewürfelt. Die Spieler sollten natürlich die Besonderheit dieses Würfels in ihr Spiel einplanen (andere Wahrscheinlichkeiten bzw. Zahlen über 6 sowie die 0). Nach dem 1. Wurf kann der Spieler sich entscheiden, mit wie vielen Würfeln er beim 2. und 3. Versuch würfeln möchte. Dabei lässt er die Würfel, die er behalten möchte, vor sich liegen und würfelt nur mit denen, die ihm „nicht gefallen“. So kann er versuchen, sein Ergebnis mit dem 2. und 3. Versuch zu verbessern. Einmal heraus gelegte Würfel dürfen beim Nachwürfeln auch wieder mit hinzugenommen werden. Es kann generell auf Zusatzwürfe verzichtet werden. Spätestens nach dem dritten Wurf muss der Spieler sein Wurfresultat auf seinem Blatt eintragen (Ausnahme: Gegen Abgabe eines Chips darf auch ein viertes Mal gewürfelt werden s. u.). Erfüllt der Wurf keine Bedingung für ein noch offenes Kästchen, muss der Spieler ein beliebiges Kästchen „streichen“ (= eine Null eintragen).

Die Punkte

Das Kniffel® Extreme-Blatt ist in einen oberen und einen unteren Teil unterteilt. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Entschließt sich ein Spieler, sein Würfelergebnis hier zu werten, trägt er die Summe gleicher Zahlen in das entsprechende Kästchen ein.

Bonus

Um den Bonus von 45 Punkten zu bekommen, muss die Summe der Punkte im gesamten oberen Teil mindestens 73 betragen. Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:


Dreierpasch: Mindestens drei gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes werden zusammengezählt.

  = 22 Punkte

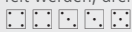

Viererpasch: Mindestens vier gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes werden zusammengezählt.

  = 26 Punkte

Zwei Paare: Zwei unterschiedliche Zahlenpaare. Alle Augen des Wurfes werden zusammengezählt.

  = 20 Punkte



Drei Paare: Drei unterschiedliche Zahlenpaare. Egal welche Zahlenpaare gewürfelt werden, drei Paare bringen pauschal 35 Punkte.

  = 35 Punkte

Zwei Dreier: Zwei unterschiedliche Zahlendrillainge. Zwei Dreier bringen pauschal 45 Punkte.

  = 45 Punkte



Full-House: Drei gleiche und zwei gleiche andere Zahlen (z.B. drei Vieren und zwei Dreien). Ein Full-House bringt pauschal 25 Punkte.

  = 25 Punkte



Großes Full-House: Vier gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen. Ein Großes Full-House bringt pauschal 45 Punkte.

  = 45 Punkte


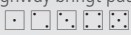
Kleine Straße: Eine Folge von vier aufeinander folgenden Zahlen. Die beiden anderen Würfel können eine beliebige Zahl zeigen (z.B. 1,2,3,4,3,9). Eine Kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.

  = 30 Punkte


Große Straße: Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Zahlen. Der sechste Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen (z.B. 2,3,4,5,6,3). Eine Große Straße bringt pauschal 40 Punkte.

  = 40 Punkte

Highway: Eine Folge von sechs aufeinanderfolgenden Zahlen (z.B. 0,1,2,3,4,5). Ein Highway bringt pauschal 50 Punkte.

  = 50 Punkte



Kniffel: 5 gleiche Zahlen. Ein Kniffel bringt 50 Punkte.

  = 50 Punkte



Kniffel Extreme: Sechs gleiche Zahlen. Ein Kniffel Extreme bringt pauschal 75 Punkte.

  = 75 Punkte

10 oder weniger: Die Summe aller Augen darf maximal 10 Punkte ergeben. 10 oder weniger bringt pauschal 40 Punkte.

  = 40 Punkte

33 oder mehr: Die Summe aller Augen muss mindestens 33 Punkte ergeben. 33 oder mehr bringt pauschal 40 Punkte.

  = 40 Punkte

Chance

Die Chance gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen Wurf, den er oben nicht eintragen kann oder möchte, trotzdem als Punkte in seinem „Chance-Feld“ gutschreiben zu lassen. Alle Augen des Wurfes werden addiert.

Super Chance

Die Super-Chance gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen Wurf, den er oben nicht eintragen kann oder möchte, trotzdem als Punkte in seinem „Super-Chance-Feld“ gutschreiben zu lassen. Alle Augen werden addiert und verdoppelt.

Beispiel

  Nina hat drei Fünfen und drei Sechsen gewürfelt. Sie hat nun folgende Möglichkeiten den Wurf zu notieren:

- Im oberen Teil im Kästchen „Fünfen“ = 15 Punkte.
- Im oberen Teil im Kästchen „Sechsen“ = 18 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Dreierpasch“ = 33 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Zwei Paare“ = 33 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Zwei Dreier“ = 45 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Full House“ = 25 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „33 oder mehr“ = 40 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Chance“ = 33 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Super Chance“ = 66 Punkte.

Hinweis:

Es gibt keine Sonderpunkte für einen zweiten Kniffel® oder Kniffel® Extreme.

Chips

Mit Hilfe eines Chips haben die Spieler die Möglichkeit, noch ein viertes Mal zu würfeln. Ein Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, immer nur einen Chip einsetzen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen beim letzten Spieler ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte (Bonus nicht vergessen) zusammengerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

03 Letra Mix

1-8 Spieler



Für dieses Spiel benötigen Sie: **13 Buchstabenwürfel, Würfelbecher, Sanduhr**

Ein Spieler wird zum Startspieler bestimmt. Er würfelt mit allen 13 Würfeln. Sobald er den Becher ausschüttet, beginnt die Sanduhr zu laufen. Bei keinem oder nur einem Vokal darf noch einmal gewürfelt werden, währenddessen läuft aber die Sanduhr weiter! Aus den gewürfelten Buchstaben muss der Spieler nun Worte bilden. Er legt sie nach Kreuzworträtselart aus. Damit es keinen Streit gibt, sind nur Worte erlaubt, die auch im Lexikon zu finden sind; Eigenschöpfungen, Eigennamen, Abkürzungen, Dialekt- und Fremdwörter sind also nicht gestattet! Die Rautenseite auf dem Würfel

The crossword puzzle grid consists of the following letters and point values:

- Vertical word: N₁, A₁, H₂, E₁, X₆
- Horizontal word: R₁, O₂, S₁, E₁
- Vertical word: I₁, M₁
- Isolated word: B₃

Waagerecht	14 Punkte
Senkrecht	9 Punkte
<hr/>	
- unbenutzter Stein	3 Punkte
Insgesamt:	20 Punkte

ist der Joker. Der Joker kann jeden Buchstaben ersetzen, wird jedoch nicht gewertet. Wird der Joker verwendet, muss er, sobald ein zweites Wort daran gelegt wird, denselben Buchstaben ersetzen. Der Joker kann in den beiden Worten also nicht zwei verschiedene Bedeutungen haben. Während die Sanduhr läuft, können alle Würfel beliebig umgelegt werden. Ist die Sanduhr abgelaufen, muss der Spieler sofort aufhören und seine Würfelauslage werten.

Wertung

Jedem Buchstaben ist ein bestimmter Zahlenwert zugeordnet. Der Joker zählt null Punkte. Ist die Sanduhr abgelaufen werden die einzelnen Zahlen der waagrecht und senkrecht gelegten Wörter zusammengezählt. Buchstaben, die sowohl horizontal als auch vertikal verwendet werden, werden bei der Wertung auch zweimal gezählt. Die Werte der nicht benutzten Würfel werden ebenfalls addiert und dann vom Ergebnis der verwendeten Würfel abgezogen (siehe Beispiel). Nachdem der erste Spieler seinen Wurf gewertet hat und die Punkte notiert hat, werden alle Würfel wieder in den Becher zurückgelegt, und der Mitspieler zu seiner Linken ist an der Reihe.

Spielende

Gewinner des Spieles ist, wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden die höchste Punktzahl erreicht hat. Es ist möglich, die Spieldauer beliebig zu begrenzen oder eine bestimmte Punktzahl festzulegen, die vom Gewinner erreicht werden soll (z. B. 200). Eine Spielrunde muss jedoch, auch wenn die Punktzahl von einem Spieler bereits erreicht wurde, zu Ende gespielt werden, damit niemand benachteiligt wird. Haben mehrere Spieler in einer Runde die festgelegte Punktzahl erreicht, gewinnt, wer die meisten Punkte darüber hinaus erzielen konnte.

04

**Würfel Stadt-Land-Fluss
Schnappspiel**

ab 2 Spieler



Für dieses Spiel benötigen Sie: **13 Buchstabenwürfel, Würfelbecher**

Das beliebte Stadt-Land-Fluss-Spiel lässt sich mit den Buchstabenwürfeln in einer ganz eigenen Variante spielen. Vor jeder Spielrunde einigen sich alle Spieler gemeinsam auf eine Kategorie, zu welcher es passende Begriffe zu finden gilt. Beispielsweise einigen sich die Spieler in der ersten Runde auf die Kategorie „Stadt“. Nun werden alle Buchstabenwürfel in den Würfelbecher gegeben, einmal kräftig durchgeschüttelt und dann für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte ausgeschüttet. Das Spiel beginnt jetzt für alle Spieler gleichzeitig. Schnell müssen Begriffe zu den in der Tischmitte liegenden Buchstaben gefunden werden. Die Würfel zeigen jeweils den Anfangsbuchstaben eines Begriffes. Sollte das Joker-Symbol gewürfelt worden sein, so zählt dieser Würfel nicht für die Spielrunde. Hat ein Spieler ein passendes Wort gefunden, so greift er schnell nach dem entsprechenden Anfangsbuchstaben und gewinnt den Würfel. In der Spielrunde „Stadt“ liegt beispielsweise noch ein „B“ aus. Ein Spieler sagt laut „Berlin“ und nimmt sich schnell den entsprechenden Würfel. Sobald alle Würfel einer Spielrunde aufgenommen wurden, oder keinem Spieler mehr etwas einfällt, endet die Runde und für jeden eingesammelten Würfel wird dem Spieler ein Punkt gutgeschrieben. Wer nach einer vorher festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte ergattern konnte, ist Sieger.

05

**Würfel Stadt-Land-Fluss
Zeitspiel**

ab 2 Spieler



Für dieses Spiel benötigen Sie: **13 Buchstabenwürfel, Würfelbecher, Sanduhr und für jeden Spieler Stift und Papier**

Das Grundprinzip funktioniert hier genauso, wie beim vorher beschriebenen Spiel:

Zu jedem Anfangsbuchstaben ein Wort finden. Jedoch werden die Würfel jetzt nicht von den Spielern aufgenommen, sondern verbleiben in der Tischmitte. Jeder Spieler erhält einen Stift und ein Blatt Papier. Nach dem die Kategorie festgelegt wurde, dreht ein Spieler die Sanduhr um. Nun notiert jeder Spieler entsprechend der vorgegebenen Anfangsbuchstaben die gesuchten Begriffe auf seinem Zettel, so lange die Zeit läuft. Dabei gilt: Pro Buchstabenwürfel nur ein Begriff, der Joker fällt auch hier weg. Ist die Zeit um, darf nichts mehr notiert werden und es kommt zur Wertung. Hat ein Spieler einen Begriff alleine notiert, bekommt er dafür 3 Punkte. Haben mehrere Spieler denselben Begriff notiert, bekommen die Spieler jeweils 1 Punkt. Auch hier gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der Partie.

Folgende Grundregeln gelten für alle Würfelspiele

- Vor dem Wurf sind die Würfel gut zu schütteln.
- Mit dem eigentlichen Spiel beginnt, wer zuvor die höchste Augenzahl geworfen hat.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder gibt also die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Stehen Würfel auf der Kante, lehnen sie sich irgendwo an (es „brennt“) oder sind sie vom Tisch gefallen, muss der Wurf wiederholt werden.
- Als Spielgeld verwendet man die Chips, Streichhölzer oder kleine Münzen (in jedem Haushalt vorhanden).
- Bei einem Teil der hier beschriebenen Würfelspiele benötigen Sie auch Papier und Bleistift. Diese Gegenstände liegen der Spiele-Sammlung nicht bei.

Spiele mit einem Würfeln

06

Jule

ab 2 Spieler

Reihum wird gewürfelt. Es kommt darauf an, so schnell wie möglich alle Augenzahlen von \square bis \square zu werfen. Und zwar in der richtigen Reihenfolge. Wer eine \square würfelt, schreibt sie auf. Fällt bei seinem nächsten Wurf eine \square , schreibt er sie darunter, usw. bis zur \square . Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von 6 bis 1 wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen aufschreiben und dann wieder durchstreichen konnte. Die Verlierer geben dem Gewinner für jede nicht gestrichene Zahl einen Chip.

07

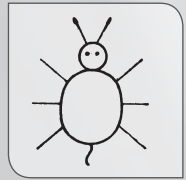
Hin und her

ab 2 Spieler

Jeder Spieler schreibt die Ziffern von 1 bis 6 untereinander auf ein Papier. Reihum wird gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird durchgestrichen. Ist diese Ziffer aber bereits gestrichen, muss sie wieder neu angeschrieben werden. Gewonnen hat, wer zuerst alle Ziffern durchstreichen konnte.

08**Läuse würfeln***ab 2 Spieler*

Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Abwechselnd wird je einmal gewürfelt. Wer seine Glückszahl werfen konnte, darf ein Stück der Laus auf sein Blatt malen. Sieger ist, wer zuerst alle 13 Teile seiner Laus zu Papier gebracht hat. Eine Laus besteht aus Kopf, Körper, 2 Augen, 6 Beinen, 2 Fühlern und einem Schwänzchen.

**09****Die böse Eins***ab 2 Spieler*

Jeder würfelt reihum jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine \square würfelt, scheidet sofort aus. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist Sieger.

10**Die böse Drei***ab 2 Spieler*

Jeder darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei aber eine \square wirft, verliert alle erreichten Punkte und scheidet aus. Gewonnen hat, wer nach einer Runde die höchste Augenzahl erreicht hat. Der letzte Spieler hat den Vorteil, sich nach den Ergebnissen seiner Mitspieler richten zu können. Deshalb beginnt bei jeder Runde ein anderer Spieler.

11**Auf und ab***ab 2 Spieler*

Jeder hat 7 Würfe hintereinander. Wurf 1 und Wurf 2 werden zusammengezählt, Wurf 3 davon abgezogen, Wurf 4 wieder addiert, Wurf 5 wieder subtrahiert, Wurf 6 wieder dazugezählt und Wurf 7 noch einmal abgezogen. Wer bei den Zwischensummen auf einen Minuswert kommt, muss ausscheiden. Sieger ist der Spieler mit dem besten Endergebnis.

12**Plus-Minus***ab 2 Spieler*

Jeder Spieler würfelt neunmal hintereinander. Jeder dritte Wurf wird subtrahiert, also $\text{Wurf 1} + \text{Wurf 2} - \text{Wurf 3} + \text{Wurf 4} + \text{Wurf 5} - \text{Wurf 6} + \text{Wurf 7} + \text{Wurf 8} - \text{Wurf 9}$. Wer einen Minuswert erreicht, darf weitermachen.

13**Justitia***2-8 Spieler*

Jeder Spieler erhält 5 Chips. Jeder würfelt reihum jeweils dreimal. Wer dabei die höchste Gesamtaugenzahl erreicht, muss einen Chip in die Kasse bezahlen. Erreichen 2 Spieler die höchste Summe, bezahlen beide. Wer als Erster nach einigen Runden alle seine Chips verloren hat, gewinnt die gesamte Kasse. Ausgleichende Gerechtigkeit!

14 Die 21. Eins

Es wird reihum gewürfelt und mitgezählt, wie oft die \square fällt. Gewinner ist, wer die 21. \square wirft.

ab 2 Spieler

15 Marathon

Bei dieser Variante des vorhergehenden Spiels geht es über 42 Kilometer, d.h. über 42 Einsen. Der Sieger bei der Halbzeit (21 Einsen) darf zur Belohnung beim Stand von 40 dreimal würfeln.

2-8 Spieler

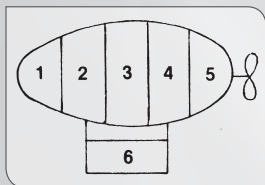
16 Quinze (Fünfzehn)

Bei diesem französischen Spiel erhält jeder Spieler zu Beginn 8 Chips, es wird reihum beliebig oft gewürfelt. Jeder versucht, 15 Augen zu erreichen oder eine Zahl, die dicht darunter liegt. Wer über 15 wirft, scheidet aus. Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter geworfen hat. Bei gleicher Summe ist entscheidend, wer dazu die wenigsten Würfe benötigte. Der Sieger erhält von den Ausgeschiedenen je 2 Chips, von den anderen je 1 Chip. Sobald ein Spieler keine Chips mehr hat endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

2-7 Spieler

17 Zeppelin

Ein großer Zeppelin wird zu Papier gebracht. Der Rumpf wird in die Felder 1 bis 5 aufgeteilt, die Gondel ist das 6. Feld, die Kasse. Jeder Spieler erhält 6 Chips. Reihum wird gewürfelt. Wer eine Zahl von \square bis \square wirft, legt einen Chip in das entsprechende Feld. Ist dieses Feld aber schon belegt, darf er seinen Chip behalten und den bereits ausgelegten zusätzlich kassieren. Die Gondel fasst jedoch beliebig viele Chips und wird bei jeder \square belegt. Hat ein Spieler seine 6 Chips verloren, muss er ausscheiden. Wer übrig bleibt, ist der Sieger und darf alle Chips von den Feldern 1 bis 6 nehmen.

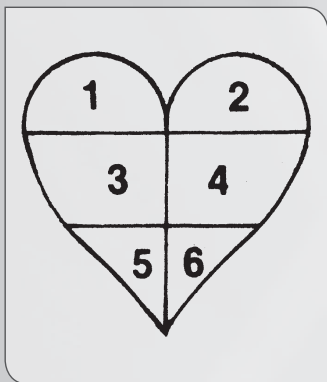
**18 Sultan**

3-5 Spieler

Jeder Spieler bekommt 8 Chips. Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine \square wirft, wird zum Sultan ernannt. Er schreibt seinen Mitspielern den „Trumpf“ vor, eine Augenzahl von \square bis \square , die sie würfeln müssen. Wer den Befehl des Sultans nicht erfüllt, muss einen Chip in die Kasse des hohen Herrn bezahlen. Wer dagegen die geforderte Zahl wirft, bekommt vom Sultan einen Chips. Würfelt jemand eine \square , wird der Sultan abgelöst. Sobald ein Spieler keine Chips mehr hat endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

19 Das große Herz

Jeder zeichnet auf ein Papier ein großes Herz und teilt es in 6 Kammern. Im weiteren Spielverlauf muss in jedes Feld eine Augenzahl von \square bis \square so eingetragen werden, dass am Ende die Felder hintereinander mit 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 besetzt sind. Die Spieler würfeln reihum und tragen die geworfenen Augenzahlen ein. Kann einer die gewürfelte Zahl nicht mehr verwerten, muss er diese Augen seinem linken Nachbarn überlassen. Kann der sie ebenfalls nicht brauchen, geht die Zahl an den Übernächsten usw. Wenn kein Spieler die weitgereichte Augenzahl verwerten kann, verfällt der Wurf. Verlierer ist, wer als Letzter noch eine oder mehrere Herzkammern frei hat.



ab 2 Spieler

20 Sechserspiel

	Anton	Berta	Claudia	Dora	Emil
1					
2					
3					
4					
5					
6					
Summe					

Zunächst wird eine kleine Tabelle gezeichnet, mit den Reihen 1 bis 6 und mit einer Spalte für jede teilnehmende Person. Die Spieler würfeln abwechselnd, multiplizieren die geworfene Zahl mit einer beliebigen bisher noch nicht

verwendeten Zahl vom Rand der Tabelle und tragen das Ergebnis in dieser Reihe unter ihrem Namen ein. Gute Würfe sind möglichst mit hohen Multiplikatoren in Verbindung zu bringen. So bringen z.B. 6 Augen in der Sechserreihe 36 Punkte, in der Zweierreihe jedoch nur 12 Punkte. Sieger ist, wer nach 6 Würfeln die meisten Punkte sammeln konnte.

ab 2 Spieler

21 Mariechen vorwärts

Jeder hat 6 Würfe hintereinander. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, die in der Reihenfolge mit der geworfenen Augenzahl übereinstimmen. Ideal wäre: 1. Wurf: \square - 2. Wurf: \square - 3. Wurf: \square - 4. Wurf: \square - 5. Wurf: \square - 6. Wurf: \square . Alle gelungenen Würfe werden addiert. Sieger ist, wer die meisten gültigen Augen erzielen konnte.



22 Mariechen rückwärts

ab 2 Spieler

Eine Variante: Hierbei müssen gewürfelte Augenzahl und Wurfreihenfolge genau gegenläufig sein: 1. Wurf:  - 2. Wurf:  - usw.



23 Filzlaus

ab 2 Spieler

Jeder Spieler darf zehnmal hintereinander würfeln. Er hört auf, sobald er eine  geworfen hat. Verloren hat, wer keine  werfen konnte, oder wer dafür die meisten Würfe benötigte.

24 Kombinierte Filzlaus

ab 2 Spieler

Bei dieser Variante kann sich der Spieler vor jedem seiner 10 Würfe entscheiden, ob er eine  oder eine  werfen möchte.

25 Doppelte Liebe

ab 2 Spieler

Jeder Mitspieler malt die Ziffern 1 bis 6 auf ein Papier. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Ziffern von 1 bis 6 in beliebiger Reihenfolge zu würfeln. Wer eine Zahl wirft, die noch nicht ausgestrichen ist, streicht sie durch und darf weiterwürfeln. Wer eine Zahl würfelt, die schon gelöscht ist, gibt den Würfelbecher an seinen linken Nachbarn weiter. Gewonnen hat, wer als Erster alle 6 Ziffern vom Zettel – oder von der Tischplatte – getilgt hat.

26 Knipsen

ab 2 Spieler

Dieses Spiel wird ohne Becher durchgeführt. Die Spieler knipsen mit dem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, so dass er hochspringt. Reihum wird geknipst. Sieger ist, wer zuerst eine zuvor bestimmte Augenzahl erreicht (im Allgemeinen wird bis 50 geknipst).

27 Knipsen mit Schikane

ab 2 Spieler

Eine Variante: Wer beim Addieren der geknipsten Augen die runden Zahlen 10, 20, 30 oder 40 erreicht, muss von der Summe 10 abziehen.

28 Langsamer Peter

ab 2 Spieler

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

ab 2 Spieler

29 Hohe Hausnummern

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem muss er sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Hausnummer kommen soll. Wer anfangs eine \square wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer zu Beginn eine $\square\square$ würfelt, wird sie an die vorderste Stelle der Hausnummer schreiben. Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden, also als „Niedrige Hausnummern“.

ab 2 Spieler

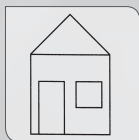
30 Früh verliert

Ein Spieler würfelt und gibt damit den Trumpf vor. Diese Augenzahl sollte man möglichst nicht werfen. Anschließend hat jeder 10 Würfe. Es gewinnt, wer diese Zahl überhaupt nicht würfelt. Es verliert, wer sie mit den wenigsten Würfeln erreicht.

ab 2 Spieler

31 Häuser würfeln

Jeder Spieler würfelt einmal und notiert diese Zahl als seine Glückszahl. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder, der seine Glückszahl würfelt, darf einen Teil seines Hauses zeichnen. Gewonnen hat, wer als erster alle 13 Teile beisammen hat. Das Haus besteht aus einem Viereck (4 Teile), dann einer Tür (3 Teile), einem Fenster (4 Teile) sowie einem Dach (2 Teile).



ab 2 Spieler

32 Abseits

Zu Beginn des Spiels wird eine beliebige Zahl zwischen 30 und 50 festgelegt. Es wird immer reihum gewürfelt. Die gewürfelten Augenzahlen aller Spieler werden addiert. Ziel ist es, an die festgelegte Zahl heranzukommen, ohne sie zu überschreiten. Wer das Pech hat, so zu würfeln, dass er die festgelegte Zahl erreicht oder überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Die anderen Spieler beginnen wieder bei Null. Wer nach der letzten Runde übrig geblieben ist, gewinnt.

ab 2 Spieler

33 Tarnkappe

Ein Spieler schüttelt den Würfelbecher mit dem Würfel und stülpt ihn auf den Tisch, ohne ihn hochzuheben. Sein linker Nachbar muss nun „drunter“ sagen oder „drüber“, d.h., 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.

Spiele mit zwei Würfeln

34 Himmel und Hölle

ab 2 Spieler

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Bei jedem Wurf werden die oben liegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden Augen (Hölle) als Einer gerechnet. Hat z.B. jemand eine 6 und 2 gewürfelt, 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 ist dann $61 + 25 = 86$. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis hat, gewinnt.

35 Mäxchen

2-8 Spieler

Ein lustiges Würfelspiel bei dem gemogelt werden darf! Man benötigt außer den zwei Würfeln, einen Würfelbecher, einen Bierdeckel o.ä. (Achtung: Nicht in dieser Spielesammlung enthalten!) und 40 Chips.

Ziel des Spiels 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 Würfelergebnis verkünden, das sich gar nicht unter dem Becher befindet.

Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:

Der höchste, maximale Wurf ist das Mäxchen: 1-2.

Darauf folgen in absteigender Reihenfolge die Pasch-Kombinationen: 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2, 1-1. Darunter stehen die Hausnummern, von der höchsten: 6-5

bis zur niedrigsten Hausnummer: 3-2. (Bei den Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrige.)

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

a) 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.

b) 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

einen Chip aus der Mitte nehmen. Wurde jedoch weniger geworfen als gesagt, so muss der Lügner einen Chip nehmen. Derjenige, der keinen Chip nehmen musste, eröffnet die nächste Runde.

Bekommt ein Spieler von seinem rechten Nachbarn ein Mäxchen angeboten hat er zwei Möglichkeiten:

- a) Er glaubt die Ansage, nimmt sich einen Chip aus der Mitte und beginnt – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt er verdeckt hinein und gibt eine Kombination seinem linken Nachbarn weiter, eröffnet somit also eine neue Runde.
- b) Er glaubt die Ansage nicht und deckt den Becher auf. In diesem Fall muss der Ungläubige oder der Lügner sogar 2 Chips aus der Mitte nehmen. Derjenige, der keine Chips nehmen musste, eröffnet wieder die nächste Runde.

Wer als erster 5 Chips vor sich liegen hat, scheidet aus, die anderen spielen weiter.

3-5 Spieler

36 Lustige Sieben

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Zuerst wird nebenstehende Zeichnung angefertigt. Jeder bekommt gleich viele Chips, Streichhölzer oder Münzen als Zahlungsmittel. Einer übernimmt die Bank und würfelt für alle anderen. Die Gegenspieler der Bank setzen in beliebiger Höhe auf eine beliebige Zahl. Jeder merkt sich, was er wo gesetzt hat. Wirft der Bankhalter eine Zahl in der linken Reihe, dann darf er alle Einsätze der linken Seite und die Einsätze auf der Sieben kassieren. Die Einsätze auf der rechten Seite muss er verdoppeln und zurückbezahlen. Wirft der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, kassiert er die rechte Seite ab und zahlt doppelt die linke Seite aus. Die Einsätze auf der Sieben bleiben in diesem Falle stehen. Wird aber eine Sieben

gewürfelt, so haben die beiden Seiten verloren, während alle Einsätze auf der Sieben in dreifacher Höhe ausbezahlt werden.

ab 2 Spieler

37 Todessprung

Ein Spieler nennt eine Zahl zwischen 30 und 50. Links von ihm beginnend wird reihum gewürfelt. Jeder kann wahlweise mit einem oder mit beiden Würfeln werfen. Die Augenzahlen aller Spieler werden zusammengezählt. Wer kommt möglichst nahe an die genannte Zahl heran, ohne sie zu erreichen oder zu überschreiten? Wer die genannte Zahl erreicht oder überschreitet, hat verloren, weil ihm der Todessprung misslungen ist.

38 Kreuze löschen

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit zwei Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen wirft. Würfelt einer mehr Augen, als er Kreuze hat, muss er die Differenz dazu malen. Gewinner ist, wer als erster alle Kreuze weglöschen konnte.

39 Punkte löschen

Ein altes Landsknecht-Spiel. Im ersten Durchgang malt jeder, der in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreichte, mit Kreide einen Punkt vor sich auf die Tischplatte. Nach 10 Runden stehen also 10 Punkte auf dem Tisch. Im zweiten Durchgang erfolgt das Löschen: Wer die höchste Augenzahl erreichte, darf einen Punkt auslöschen. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Punkte gelöscht hat. Wer nach dem ersten Durchgang keinen Punkt bekam, darf bei der Löschrunde nicht mitspielen. Er kann also nicht mehr gewinnen. (Anstatt Kreide und Tischplatte kann man heutzutage natürlich Stift und Papier nehmen.)

40 Finke

Zunächst wird eine „Finke“ gezeichnet, eine alte traditionelle Spieltabelle (siehe Abbildung). Jeder Spieler bekommt ein Startkapital von mindestens 20 Chips, Streichhölzern, Büroklammern oder Münzen. Nun wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl muss auf das betreffende Feld eingezahlt werden. Liegt dort aber schon ein Einsatz, darf dieser kassiert werden. Jeder darf so lange würfeln, bis er auf ein Feld trifft, das noch nicht belegt ist, um dort einzuzahlen. Eine Ausnahme bildet die Sieben: Dort muss auch eingezahlt werden, wenn dieses Feld schon belegt ist. Die Sieben fasst also unbeschränkt viele Chips. Wer nun aber eine Zwei oder eine Zwölf wirft, darf alle Einsätze wegnehmen, also auch die Einsätze auf der Sieben. Dann muss er nochmals würfeln. Wirft er wiederum 2 oder 12 Augen, muss er alle Felder (auch die Zwei und die Zwölf) mit je einem Chip belegen. Wer sein Startkapital verloren hat, scheidet aus. Wer zuletzt übrig bleibt, kassiert alle Felder ab. Bei einer Variante darf man bei 2 Augen nur die normalen Felder (also nicht das Feld 7) abräumen, bei 12 Augen aber alle Felder.

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

41**Händchen***ab 2 Spieler*

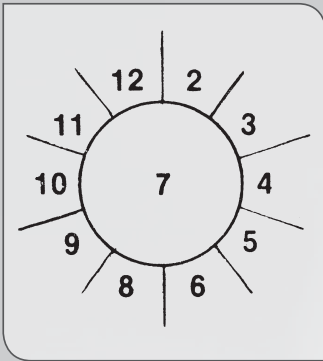
Die Rundenzahl wird festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt wird nur die 5 (das Händchen) als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als $5 \times 5 = 25$ Augen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

42**Elf hoch***2-5 Spieler*

Jeder setzt 3 Chips in den Pott. Wer als Erster 11 Augen wirft, darf alles kassieren. Wer 12 Augen wirft, muss die Kasse verdoppeln. Wer unter 11 Augen würfelt, muss die Differenz auf 11 in die Kasse legen.

43**Gestrichene Zwölf***ab 2 Spieler*

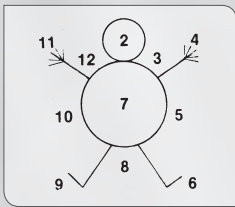
Jeder Spieler schreibt die Zahlen 2 bis 12 nebeneinander auf ein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt, so lange er auf seinem Zettel die geworfenen Augenzahlen durchstreichen kann. Dann kommt der nächste dran. Nur die Sieben darf mehrfach durchgestrichen werden. Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, hat gewonnen.

44**Die Sonne***3-6 Spieler*

Jeder malt eine Sonne auf sein Papier. Mit der Sieben in der Mitte und mit den Zahlen 2 bis 6 und 8 bis 12 rundherum. In der ersten Runde würfelt jeder einmal und streicht die geworfene Zahl ab. Ab der zweiten Runde würfelt und streicht jeder so lange, bis er auf eine bereits gestrichene Zahl trifft. Nur die Sieben darf mehrmals abgestrichen werden. Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler alle Zahlen – die Sieben eventuell mehrmals – durchgestrichen hat. Er zahlt an jeden Mitspieler für jede auf dessen Blatt noch nicht gestrichene Zahl einen Chip. Er erhält andererseits für jeden Strich von jedem Spieler einen Chip.

45**Schluck Hansel***2-5 Spieler*

Der Hansel wird auf ein Blatt gemalt. Jeder bekommt 4 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Jeder besetzt die Augenzahl, die er geworfen hat, mit einem Chip. Aber nur, wenn dort noch nichts liegt. Liegt auf der gewürfelten Augenzahl bereits ein

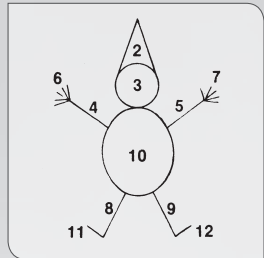


Chip, darf dieser kassiert werden. Eine Ausnahme ist wieder die Sieben. Wer 7 Augen würfelt, legt auf jeden Fall einen Chip dem Hansel in den unersättlichen Bauch. Wer alle 4 Chips versetzt hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen.

46 Glückspeter

2-5 Spieler

Das ist der österreichische Vetter vom Hansel. Zunächst wird der „Glückspeter“ auf ein Blatt Papier gezeichnet. Jeder bekommt 7 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird mit einem Chip belegt, wenn dort noch nichts liegt. Sonst muss dieser Chip kassiert werden. Eine Ausnahme ist das Feld 10. Dort darf immer eingezahlt werden. Gewonnen hat diesmal, wer als Erster seine Chips loswerden konnte.



47 Dufte Hundert

ab 2 Spieler

Gewürfelt wird reihum. Gewonnen hat, wer als erster 100 Augen erreicht hat. Bei jedem Wurf werden die Augenzahlen beider Würfel addiert, bei einem Pasch (2 gleiche Augenzahlen) sogar multipliziert und zur Gesamtsumme gezählt. Ein Sechserpasch bringt also auf einen Schlag 36 Augen, während $\begin{smallmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 1 \end{smallmatrix}$ und $\begin{smallmatrix} 1 & 2 \\ 2 & 1 \end{smallmatrix}$ nur 11 Punkte ergeben. Variante mit Schikane: Übersieht ein Spieler das Multiplizieren von Paschaugen, so bekommt sie derjenige gutgeschrieben, der sie zuerst entdeckt.

48 Teilen

ab 2 Spieler

Jeder Spieler hat zwei Würfe, den ersten mit 2 Würfeln und den zweiten mit einem Würfel. Lässt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes durch die Augenzahl des zweiten Wurfes ohne Rest teilen, so erhält der Spieler einen Punkt. Wer zuerst 10 Punkte erreicht hat, ist der Sieger.

49 Teure Sieben

ab 2 Spieler

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 vor sich liegen. Die Eins und die Sieben fehlen also. Jeder würfelt so lange, wie er die gewünschte Augenzahl von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine Augenzahl, die bei ihm bereits abgestrichen ist, kommt der linke Nachbar an die Reihe und über-

nimmt diese Augenzahl als Bonus. Kann er sie auch nicht mehr abstreichen, geht die Zahl an den Übernächsten usw. Kann keiner diese Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine Sieben wirft, bekommt – von unten her – 7 Zahlen gestrichen. Verloren hat derjenige, dessen Zahlen zuerst abgestrichen sind.

50 Unter oder über Sieben

3-6 Spieler

Reihum ist jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen, ob er unter oder über 7 Augen werfen wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewonnen hat, darf kassieren. Fällt jedoch eine Sieben, muss der Einsatz verdoppelt werden. Als Zahlungsmittel benutzt man am besten die Chips, Spielfiguren, Spielsteine und Schachfiguren.

51 Einfacher Pasch

ab 2 Spieler

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Nur die Paschwürfe werden gewertet. Gewonnen hat, wer mit Paschwürfen die höchste Summe erreicht.

52 Craps

3-6 Spieler



Dieses Wett- und Würfelspiel kommt aus den USA. Man benutzt dazu keinen Becher, sondern wirft die Würfel mit der Hand auf den Tisch oder gegen eine Mauer. Zunächst wird eine Runde gewürfelt, um den ersten Spielmacher zu bestimmen. Dieser nennt eine beliebige Zahl von 2 bis 12 und setzt darauf einen Betrag. Die Gegenspieler setzen zusammen in gleicher Höhe dagegen. Wirft der Macher die von ihm genannte Zahl, so hat er gewonnen. Wirft er eine andere Zahl, so hat er jedoch noch nicht verloren! Es wird weitergewürfelt! Nun ist die gewürfelte Zahl diejenige, die ihm Glück bringt, wenn sie noch einmal fällt. Fällt vorher aber die ursprünglich genannte Zahl, so hat der Macher verloren. Dann kassieren die Gegenspieler entsprechend ihren Einsatz-Anteil. Beim nächsten Spiel wird der nächste in der Runde zum neuen Spielmacher.



53 Wieviel Augen? (Ein Zaubertrick)

3-6 Spieler

Ein Spieler wirft mit 2 Würfeln, verdoppelt die Augen des ersten Würfels, zählt 5 hinzu, multipliziert mit 5, zählt die Augen des zweiten Würfels dazu und nennt dem Magier das Ergebnis. Der zählt von der genannten Zahl 25 weg und weiß dann genau die Augenzahlen, die geworfen wurden.

Beispiel

 und  wurden gewürfelt.

 verdoppeln = 12, + 5 = 17; $\times 5 = 85$, +  = 87 (nennen).

Der Zauberer rechnet $87 - 25 = 62$, also 6 und 2.

Spiele mit drei Würfeln

54 Blaue Augen

ab 2 Spieler

Reihum wird gewürfelt. Nur die geraden Zahlen (☐, ☐, ☐) gelten und werden zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Bei der Variante Graue Augen gelten nur die ungeraden Zahlen (☐, ☐, ☐) und werden addiert.

55 Einundzwanzig

2-5 Spieler

Das ist eine Variante von Quinze. Sie wird mit 3 Würfeln gespielt. Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder möglichst dicht darunter bleibt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln durchgeführt, die zweite mit 2 Würfeln und ab der dritten Runde wirft man mit einem Würfel.

56 Chicago

2-15 Spieler

Chicago Hier ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Es werden die 44 Chips in die Mitte des Tisches gelegt. Für die Augen gibt es eine Sonderregelung: Die 1 zählt = 100, die 6 zählt = 60 und die übrigen Werte gelten entsprechend ihrer Augenzahl. Der erste Spieler wirft zunächst mit 3 Würfeln. Ist er mit der geworfenen Summe zufrieden, hört er auf. Er kann aber wahlweise mit 1 bis 3 Würfeln noch ein zweites und drittes Mal werfen, wobei die nicht mehr benutzten Würfel „stehen“ bleiben und am Schluss mitzählen. Wirft er z.B. 1-4-2, kann er die 1 stehen lassen und mit 2 Würfeln ein zweites Mal werfen. Erzielt er dann 6-3 und hört dann auf, so hat er 163 Punkte erzielt. Die anderen Spieler dürfen nun nicht öfter werfen als der erste. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl bzw. bei gleicher Punktzahl derjenige, der am wenigsten Würfe benötigte. Die höchste Punktzahl, die man erreichen kann, ist dreimal die 1 („Chicago“) = 300. Der Verlierer bekommt einen Chip. Der Sieger startet die nächste Runde. Wer als Erster 3 Chips kassieren musste, scheidet aus. Gewinner ist, wer am Schluss übrig bleibt. Eine zusätzliche Regel ist wahlweise folgende: Wer beim ersten oder zweiten Wurf 2 Sechser wirft, kann dafür einen Würfel mit der 1 nach oben (= 100) stehen lassen.

57 Chicago hoch-tief

2-15 Spieler

Eine Variante von Chicago: Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endabrechnung auf „hoch“ (höchste Punktzahl wie beim einfachen Chicago) oder auf „tief“ (niedrigste Punktzahl) ankommt. Beim Tiefspiel zählen die Augen normal, die 1 also = 1 und die 6 = 6. Gewonnen hat bei „tief“, wer die niedrigste Punktzahl erreichte, und den Chip bekommt der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

58**Sequenzen***ab 2 Spieler*

Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfe. Gezählt werden nur die Zahlenfolgen 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Gewonnen hat, wer die höchste Sequenz erzielte. Erreichen zwei Spieler die gleiche Folge, so gewinnt, wer dazu weniger Würfe benötigte. Bei einer Variante kann ein Spieler beim ersten oder zweiten Wurf 2 Würfel stehen lassen.

59**Pasch***ab 2 Spieler*

Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5-5 zählen also 5 und 3-3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet. 6-6-6 zählen also 24.

60**Gleichpasch***ab 2 Spieler*

Jeder hat 3 Würfe. Ein Zweierpasch und ein Dreierpasch („Gleichpasch“) werden nach Augen bewertet. 4-3-4 zählen also z.B. 8, 3-3-3 zählen 9, 4-3-2 zählen 0.

61**Rentmeister***ab 2 Spieler*

Jeder Spieler schreibt auf ein Papier die Zahlen von 3 bis 8 untereinander. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder hat 6 Würfe. Die Ergebnisse werden neben die notierten Zahlen geschrieben. Die nebeneinander stehenden Zahlen werden multipliziert und die Produkte zusammengezählt. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erreicht.

62**Chips auswürfeln***ab 2 Spieler*

Jeder Spieler bekommt 8 Chips. Dann wird reihum gewürfelt. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen 1 geht ein Chip an den linken Nachbarn. Bei jeder 6 wandert ein Chip in die Kasse (in die Mitte des Tisches). Alle anderen Werte (2, 3, 4 und 5) haben keine Bedeutung in diesem Spiel. Kann ein Spieler seine Schulden nicht mehr begleichen, wird erst eine 6, dann eine zweite 6 und schließlich erst eine 1 ausgezahlt. Wer keinen Chip mehr hat, muss pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder zu Chips kommt. Verlierer ist, wer den letzten Chip hat, während alle übrigen in die Kasse gewandert sind.

63**Kleeblatt***3 Spieler*

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 keiner was. Der letzte (elfte) Chip, der auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diesen Chip erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann

eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleichviel Chips erobern konnten. Verlierer ist, wer am wenigsten Chips nehmen konnte.

64 Tausend

ab 2 Spieler

Es wird dreimal reihum gewürfelt. Jeder Teilnehmer schreibt sofort nach seinem Wurf die erzielten Augenzahlen in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl auf ein Papier. Wer also z.B. 3-5-6 geworfen hat, kann 356 oder 365 oder 536 oder 563 oder 635 oder 653 aufschreiben. Es kommt darauf an, mit diesen 3 Würfeln möglichst nahe an die Zahl 1000 heranzukommen, diese aber nicht zu überschreiten. Gewonnen hat, wer die 1000 erreichen konnte oder eine Summe möglichst dicht darunter erzielen konnte.

65 Doppeltes Lottchen

ab 2 Spieler

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

66 Siamesische Zwillinge

ab 2 Spieler

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

67 Faule Sechs

ab 2 Spieler

Eine Variante der beiden vorangehenden Spiele. Die Endzahl ist 88. Alle Sechser-Würfe werden nicht hinzugezählt, sondern abgezogen.

68 Turmbläser

ab 2 Spieler

Mit dem Becher 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 hochgehoben. Die Augen der ersten beiden Würfel werden zusammengezählt und mit den Augen des dritten Würfels multipliziert.

69 Zentavesta (Die gute Zehn)

ab 2 Spieler

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augen der 3 Würfel werden zusammengezählt. Liegt die Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, so darf eine Prämie von 10 dazugezählt werden. Liegt eine Summe über 10, so werden 10 Augen abgezogen.

70 Zehnerspiel

3-6 Spieler

Ein Spieler ist Bankhalter und würfelt für alle anderen. Seine Gegenspieler machen vorher ihre Einsätze. Unter 10 Augen gewinnen sie den doppelten Einsatz. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze. Als Zahlungsmittel lassen sich gut die Chips, Spielfiguren, Spielsteine und Schachfiguren verwenden.

71 Familie Meier

ab 2 Spieler

Reihum wird gewürfelt. In der ersten Runde mit 3 Würfeln, in der zweiten mit 2 und in der dritten mit einem Würfel. Zuerst muss ein Auge fallen (= Herr Meier), dann 2 Augen (= Frau Meier). Sind Herr und Frau Meier geworfen, zählen alle folgenden Augen als Kinder. Gewonnen hat, wer die größte Familie erzielen konnte.

Beispiele

- a) \square - \square - \square = Herr Meier ist da, \square - \square = Frau Meier und 3 Kinder, \square = noch 4 Kinder, insgesamt also 9 (Herr und Frau Meier und 7 Kinder).
- b) \square - \square - \square = keiner ist da, \square - \square = Herr Meier ist da, \square = keiner kommt dazu, insgesamt also 1 (nur Herr Meier).
- c) \square - \square - \square = Herr und Frau Meier mit 6 Kindern sind da, \square - \square = noch 8 Kinder, \square = noch ein Kind, insgesamt also 17 (Herr und Frau Meier und 15 Kinder).

72 Gerade und aufwärts

ab 2 Spieler

Jeder Spieler hat 3 Würfel. Beim ersten zählen nur Würfel mit 2 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 6 Augen. Die höchste Gesamtaugenanzahl gewinnt.

73 Gerade und rückwärts

ab 2 Spieler

Hierbei müssen beim ersten Wurf möglichst oft \square , beim zweiten \square und beim dritten \square geworfen werden, da nur diese Augen zählen.

74 Fünf-Finger-Spiel

ab 2 Spieler

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

75 Hoch gewinnt

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augenzahl zweier Würfel wird addiert und durch die Augenzahl des dritten Würfels dividiert. Wer erzielt das höchste Ergebnis? (Auch die Ziffern nach dem Komma zählen!)

Beispiel

$$\begin{array}{|c|} \hline \begin{array}{l} \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \\ \square \end{array} = 5 \times 3 = 15; \quad : 2 = 7,5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \begin{array}{l} \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \\ \square \end{array} = 6 \times 4 = 24; \quad : 3 = 8,0 \\ \hline \end{array}$$

Tief gewinnt, ist eine Variante, bei der das niedrigste Ergebnis gewinnt

Beispiel

$$\begin{array}{|c|} \hline \begin{array}{l} \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \\ \square \end{array} = 2 \times 3 = 6; \quad : 5 = 1,2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \begin{array}{l} \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \\ \square \end{array} = 3 \times 4 = 12; \quad : 6 = 2,0 \\ \hline \end{array}$$

ab 2 Spieler

76 Einer gleich zwei

Jeder würfelt zehnmal. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, bei denen die addierten Augen von 2 Würfeln den Augen des dritten Würfels entsprechen. Gültig sind z.B. die Kombinationen

$$\begin{array}{|c|} \hline \begin{array}{l} \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{array} \end{array} \quad (4 + 2 = 6) \text{ oder } \begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \end{array} \quad (1 + 4 = 5). \\ \hline \end{array}$$

Gezählt werden nur die gültigen Würfe, und zwar jeweils die Augenzahl des dritten Würfels.

ab 2 Spieler

77 Eins bis sechzehn

Hier ist eines der kompliziertesten und interessantesten Würfelspiele, bei dem es darauf ankommt, aus den gewürfelten Augenzahlen die Zahlen 1 bis 16 zu kombinieren. Diese Zahlen können direkt gewürfelt oder auch durch Addition und Subtraktion von Augenzahlen gebildet werden.

Beispiel



$\begin{array}{|c|} \hline \begin{array}{l} \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{array} \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array}$ wurden gewürfelt.

1 - direkt aus $\begin{array}{|c|} \hline \square \\ \square \end{array}$,

3 - direkt aus $\begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array}$,




2 - $\begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array}$ minus $\begin{array}{|c|} \hline \square \\ \square \end{array}$,

4 - $\begin{array}{|c|} \hline \square \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \end{array} \\ \square \end{array}$ plus $\begin{array}{|c|} \hline \square \\ \square \end{array}$,




5 -  minus ,

6 - direkt aus ,

7 -  plus ,

8 -  plus  minus ,

9 -  plus ,

10 -  plus  plus .

Gewonnen hat, wer als Erster (nach mehreren Würfeln) alle Zahlen von 1 bis 16 und wieder zurück kombinieren konnte. Bei einer Variante dürfen auch Multiplikation und Division einbezogen werden.

Spiele mit vier Würfeln

78

Kleine Differenzen

2-4 Spieler



eine Spielidee von Uwe Rapp und Bernhard Lach

Ein Optimierungsspiel ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 15 Minuten

Für dieses Spiel müssen Sie sich das Spielraster am Ende dieser Anleitung mehrfach fotokopieren. Das Raster hat auf der linken Seite ein Muster mit 16 Quadraten, sowie 25 Kreise, die an den Ecken der Quadrate liegen. Jeder Spieler erhält dann einen eigenen Spielzettel (Spielraster) und einen Stift.

Spielziel

Tragen Sie Ihr Würfelerggebnis möglichst optimal in das Raster ein, um zu gewinnen.

Spielablauf

Es wird reihum mit allen 4 Würfeln gewürfelt und zwar erst gleichzeitig 3 Würfel und gesondert noch einmal der 4. Würfel einzeln. Der jüngste Spieler beginnt. Nachdem gewürfelt wurde, trägt jeder Spieler auf seinem Spielzettel die Summe der Augenzahlen der drei Würfel in eines der Quadrate ein und die Augenzahl des 4. Würfels in einen der Kreise. In welchen Kreis und in welches Quadrat die Werte eingetragen werden, entscheidet jeder Spieler für sich selbst. Hierbei sollte er darauf achten, dass am Ende die Summe der Werte in den Kreisen an den Ecken eines Quadrats möglichst gleich oder nahe dem Wert ist, der in dem jeweiligen Quadrat eingetragen wird.

Spielende

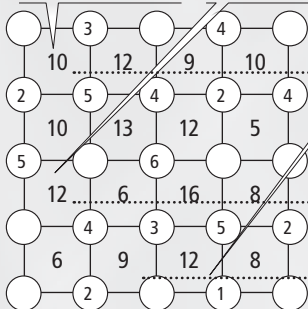
Nach 16 Würfeln sind alle Quadrate und 16 Kreise ausgefüllt. 9 Kreise bleiben leer. Nun wird abgerechnet. Jeder Spieler zählt bei jedem Quadrat die Augenzahlen in den Kreisen zusammen, die an den Ecken des Quadrats liegen. Leere Kreise zählen natürlich null. Diese Summe vergleicht man nun mit dem Wert in dem Quadrat. Ist die Differenz null ist dies optimal und es gibt dafür 3 Pluspunkte. Ist die Differenz 1 erhält man dagegen 1 Minuspunkt, ist sie 2 gibt dies 2 Minuspunkte usw. Die Minus- und Pluspunkte werden in das 4x4 Raster rechts auf dem Spielzettel eingetragen und zum Schluss addiert. Wer die wenigsten Minuspunkte kassiert, hat gewonnen.

Hier ein Beispiel

Die Summe der Zahlen in den Kreisen um das Quadrat beträgt $2 + 3 + 5 + 0 = 10$. Da auch im Quadrat die Zahl 10 steht gibt dies 3 Pluspunkte.

Hier beträgt die Summe der Kreiszahlen 9. Da im Quadrat die Zahl 12 steht ist die Differenz 3, so dass es hierfür 3 Minuspunkte gibt.

Bei diesem Quadrat gibt es 3 Minuspunkte



3	3	-1	3
-2	-2	3	-1
-3	-7	-2	-1
3	3	-3	3

-13

79 Pärchen

ab 2 Spieler

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die positiven, die grauen die negativen Würfel, d.h. Folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfel. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

80 Beelzebub

ab 2 Spieler

Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den Beelzebuben. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt.

81 Würfelstapel (ein Zaubertrick)

ab 2 Spieler

Ein Spieler wirft mit 4 Würfeln, stapelt sie zu einem Turm und nennt dem Magier, der ihm den Rücken zugekehrt hatte, die Augenzahl der obersten Würfelseite. Der Zauberer weiß dann sofort, wie viele Augen auf den verdeckt liegenden Würfelseiten sind. Da die gegenüberliegenden Würfelseiten eines Würfels immer zusammen 7 Augen haben, rechnet er so:

28 (viermal 7 Augen) minus genannte Zahl = Ergebnis. Dieser Trick kann natürlich auch mit 2, 3, 5 oder mehr Würfeln durchgeführt werden. Die Ausgangszahl für den Magier ist dann 14, 21, 35 oder das entsprechende Vielfache von Sieben.

Spiele mit fünf Würfeln

82

Treffer

2-5 Spieler



eine Spielidee von Rüdiger Dorn

Sie benötigen noch Papier und Stift für die Punkteabrechnung und zum Notieren der Würfelaugen. Ein Spieler notiert während des Spiels die Ergebnisse für alle Spieler.

Spielziel

Als erstes 12 Punkte zu haben.

Ein vorher ausgeloster Startspieler wirft alle 5 Würfel. Die Zahlen dieses Wurfes werden als ZIEL für diese Runde auf einen Zettel notiert und für alle Beteiligten gut einsehbar bereitgelegt. Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler nun bis zu 3x hintereinander würfeln. Beim ersten Wurf würfelt der Spieler mit allen 5 Würfeln. Nach jedem Wurf muss dann mindestens 1 passender Würfel rausgelegt werden, welcher anschließend nicht erneut mitgewürfelt werden darf. Wenn das nicht möglich ist, endet der Zug. Am Ende des Zuges vergleicht der Spieler jede seiner erspielten Augenzahlen mit den notierten Augenzahlen auf dem Zettel. Jede Übereinstimmung ist ein Treffer. Achtung: Jeder einzelne Würfel darf nur einmal gewertet werden!

Beispiel

Ziel: 2-3-3-4-6 Eigene Würfelauslage zeigt: 3-3-3-5-6

Wertung: Insgesamt hat der Spieler in diesem Beispiel drei Treffer. Die Augenzahlen der Würfel, die mit dem Ziel übereinstimmen werden zusammengezählt. In diesem Beispiel also $3+3+6=12$. Das Ergebnis wird anschließend mit der Anzahl der Treffer multipliziert, also $3 \times 12 = 36$. Dieses Ergebnis wird in einer Punktetabelle für den Spieler notiert.

Nachdem alle Spieler einmal an der Reihe waren erfolgt die Vergabe der Punkte wie folgt:

- Jeder Spieler, der einen Trefferwert von 20 bis 49 hat, erhält 1 Punkt.
- Jeder Spieler, der einen Trefferwert von 50 oder mehr hat, erhält 3 Punkte.
- Jeder Spieler, der in dieser Runde den höchsten Trefferwert hat, erhält zusätzlich 2 Punkte.

Wer als Erster 12 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Die Rundenzahl ist jedoch für jeden Spieler gleich, was bedeutet, dass eine Spielrunde zu Ende gespielt wird, auch wenn ein Spieler vorher schon 12 Punkte oder mehr erreicht haben sollte. Wenn dann mehrere Spieler 12 Punkte erreicht haben sollten, gibt es mehrere Gewinner.

Va banque (Große Bank)

Jeder Spieler erhält 8 Chips. Jeder ist reihum einmal der Bankhalter. Die restlichen Spieler setzen je eine vorher vereinbarte Anzahl an Chips. Der Bankhalter würfelt für jeden seiner Mitspieler. Und zwar mit jedem der Würfel extra. Der Gegenspieler entscheidet beim zweiten, dritten und vierten Wurf, ob Zwischensummen und Augen addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden sollen. Da jede dieser 4 Rechnungsarten je einmal verwendet werden muss, ergibt sich die vierte Rechnungsart beim fünften Würfel von selbst. Man trachtet natürlich danach, mit hohen Augenzahlen, wie mit einer \cdot , möglichst zu multiplizieren und mit einer $:$ möglichst zu dividieren, weil sich dadurch die Zwischensumme nicht verringert.

Beispiel:

- Erster Wurf $\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array}$ = 3,
- Zweiter Wurf $\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array}$, der Spieler entscheidet sich für Addition = 8,
- Dritter Wurf $\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array}$, der Spieler entscheidet sich für Multiplikation = 48,
- Vierter Wurf $\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array}$, der Spieler lässt dividieren = 48,
- Fünfter Wurf $\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array}$, nun muss automatisch subtrahiert werden = 44.

Divisionen müssen ohne Rest aufgehen. Eine Ausnahme gilt beim fünften Wurf, bei dem ein sich eventuell ergebender Rest vernachlässigt wird. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt den Einsatz. Der Bankhalter selbst ist am Einsatz nicht beteiligt, es sei denn, man vereinbart folgende Variante: Kann ein Spieler während der ersten 4 Würfe nicht dividieren und ergibt auch die Zwangsddivision nach dem fünften Wurf einen Rest, so fällt der Einsatz dieses Spielers an den Bankhalter.

2-5 Spieler

Würfelpoker

Jeder Spieler erhält 8 Chips. Jeder bezahlt an die Kasse einen vorher vereinbarten gleich hohen Einsatz, und dann wird reihum gewürfelt. Es kommt darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Der Spieler mit der höchsten Kombination gewinnt den Pott.

Die Pokerkombinationen sind - von der niedrigsten bis zur höchsten - folgende:

- 1) **Ein Paar:** Würfel mit gleicher Augenzahl (ein Pasch) und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben zwei Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höheren Augenzahlwert. Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 „toten“ Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und der dritthöchste.
- 2) **Zwei Paare:** Zweimal zwei Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Haben zwei Spieler zwei gleiche Paare, entscheidet der „tote“ Würfel.
- 3) **Drei Gleiche (Drilling):** Drei Würfel mit gleicher Augenzahl und zwei Würfel mit anderen Werten. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die „toten“ Würfel.

4) **Sequenz (Folge)**: Fünf Würfel mit aufsteigenden Augenzahlen.

1-2-3-4-5 ist höher als 1-2-3-4-6.

5) **Full House (volles Haus/volle Hand)**: Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillings entscheidet der Wert des Paares.

6) **Vier gleiche (Poker)**: Vier Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der „tote“ Würfel.

5) **Fünf gleiche (Super-Poker)**: Fünf Würfel mit gleicher Augenzahl.

Haben zwei oder mehrere Spieler absolut die gleiche Pokerkombination, wird der Pott geteilt. Eine besonders reizvolle Variante erlaubt das Steigern des Einsatzes. Ein Spieler, der eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, erhöht seinen Einsatz. Die anderen müssen dann entweder „mitgehen“ (also auch erhöhen) oder „passen“ (ausscheiden).

Spiele mit sechs Würfeln

85 Neunundneunzig

2-6 Spieler



Ein Spiel von Thomas Schneider-Axmann & Erwin Liauw

Für dieses Spiel benötigen Sie zusätzlich 12 Chips (hier Jokerchips), sowie Stift und Papier. Jeder Spieler erhält zwei Jokerchips. Auf dem Zettel wird für jeden Spieler eine Spalte für die Punkte eingerichtet.

Das Spiel

Los geht's mit zwei Würfeln. Zuvor nennt der Spieler am Zug eine Mindestzahl. Würfelt er diese oder eine höhere Zahl, erhält er die genannte Mindestzahl als Punktzahl. Diese wird auf dem Zettel notiert. (Es sind meistens weniger Punkte, als er tatsächlich gewürfelt hat.) Würfelt er eine kleinere Zahl als die Mindestzahl, erhält er in dieser Runde null Punkte.

Beispiel

Anna ist Startspielerin. Sie nennt die Zahl 6, würfelt eine 7 und erhält 6 Punkte.

Danach ist der linke Nachbar an der Reihe. Er muss eine höhere Mindestzahl als sein Vorgänger nennen, falls dieser mehr als null Punkte erzielt hat. Er kann weiterhin mit zwei Würfeln würfeln. Er hat aber auch die Möglichkeit, einen oder zwei Jokerchips einzusetzen, um einen Zusätzlichen Würfel, eine Zweite Chance oder beides zu bekommen.

Merke: Generell müssen Joker immer vor dem eigenen Wurf angesagt und bezahlt werden!

Joker - Zusätzlicher Würfel

Wenn dieser Joker eingesetzt wird, darf der Spieler am Zug mit einem zusätzlichen Würfel mehr als sein Vorgänger würfeln (maximal bis 6 Würfel). Er gibt den Chip an einen beliebigen Mitspieler weiter, der Joker wird also nicht aus dem Spiel genommen. Von nun an wird so lange mit dieser Anzahl von Würfeln gespielt, bis von einem der nachfolgenden Spieler ein weiterer Joker „Zusätzlicher Würfel“ eingesetzt wird oder bis ein Spieler seine genannte Mindestzahl unterschreitet. Wenn ein Spieler seine genannte Mindestzahl nicht erreicht, muss der linke Nachbar wieder mit zwei Würfeln beginnen.

Beispiel

Anna hat mit 3 Würfeln ihre Mindestzahl 11 erreicht. Nun ist Björn an der Reihe. Er gibt einen Jokerchip „Zusätzlicher Würfel“ an Dennis und darf nun mit 4 Würfeln weitermachen. Er nennt die Mindestzahl 13. Würfelt er eine 15, erhält er 13 Punkte und seine linke Nachbarin Claudia ist anschließend mit 4 Würfeln an der Reihe, wenn sie nicht selbst einen Joker „Zusätzlicher Würfel“ einsetzt. Würfelt Björn eine 12, erhält er null Punkte, und Claudia ist danach mit zwei Würfeln an der Reihe. Sie darf dann eine neue beliebige Mindestzahl nennen.

Der Joker „Zusätzlicher Würfel“ kann nur eingesetzt werden, wenn nicht schon mit allen 6 Würfeln gewürfelt wird.

Joker - Zweite Chance

Setzt ein Spieler diesen Joker ein, hat er zwei Versuche, seine genannte Mindestzahl zu erreichen. Man kann gleichzeitig die Joker „Zusätzlicher Würfel“ und „Zweite Chance“ einsetzen. Die beiden Jokerchips können auch an verschiedene Mitspieler gegeben werden. Zwei gleiche Joker dürfen nicht in einem Zug eingesetzt werden.

Beispiel

Anna hat mit 4 Würfeln ihre genannte Mindestzahl 16 erreicht. Danach ist Björn dran. Er setzt zwei Jokerchips (Zusätzlicher Würfel, Zweite Chance) ein und gibt sie an Dennis und Evelyn weiter. Er nennt die Mindestzahl 17. Mit 5 Würfeln würfelt er beim ersten Mal 14. Er hat durch den Joker aber noch einen zweiten Versuch. Würfelt Björn nun 17 oder mehr, erhält er 17 Punkte, und die nachfolgende Spielerin Claudia muss die Mindestzahl 18 oder höher nennen.

Würfelt Björn 16 oder weniger, erhält er in dieser Runde null Punkte. Claudia kann sofort den Joker Zusätzlicher Würfel einsetzen und darf dann drei Würfel verwenden. Setzt sie keinen Joker ein, muss sie mit zwei Würfeln neu starten.

Man kann natürlich nur Jokerchips einsetzen, wenn man noch welche hat. Jeder Jokerchip kann wahlweise als Joker „Zusätzlicher Würfel“ oder „Zweite Chance“ eingesetzt werden.

Hat ein Spieler keinen Jokerchip mehr, kann er sich einen neuen Jokerchip besorgen. Er nimmt ihn nach eigener Wahl von einem der Mitspieler, die in der Runde am meisten Jokerchips haben. Dafür darf er aber keine Mindestzahl nennen und auch nicht würfeln. Er erhält in dieser Runde keine Punkte.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 99 oder mehr Punkte erreicht. Nach Vereinbarung können die Mitspieler die weiteren Plätze ausspielen. Auch sie haben ihr Ziel erreicht, wenn sie mindestens 99 Punkte erreicht haben.

86 Stielaugen

ab 2 Spieler

Jeder Spieler wirft sechsmal hintereinander, und zwar zuerst mit einem Würfel und dann mit 2, 3, 4, 5 und schließlich mit 6 Würfeln. Die Augen aller Würfe werden zusammengezählt. In der zweiten Runde wirft jeder wieder sechsmal. Diesmal zuerst mit 6, dann mit 5, 4, 3, 2 und schließlich mit einem Würfel. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme.

87 Dreimal Pasch

ab 2 Spieler

Jeder Spieler hat 3 Würfe hintereinander. Ziel ist es, möglichst dreimal Pasch zu erreichen. Beim zweiten und dritten Wurf darf man 2 bis 5 Würfel stehen lassen. Gewonnen hat, wer die meisten Paare werfen konnte. Bei gleicher Pasch-Anzahl entscheiden die geworfenen Augen.

88 Zwölf minus neun

ab 2 Spieler

Der Name dieses Spiels kommt daher, dass die Summe der geraden Augenzahlen (☐, ☐, ☐) 12 ergibt, und die Summe der ungeraden Augenzahlen (☐, ☐, ☐) 9 ist. Reihum wird über 3 Runden gewürfelt. Jeder Spieler addiert alle geraden Augenwerte und zieht davon die ungeraden ab. Sieger ist, wer in der Endabrechnung die meisten Punkte hat.

89 Die Reise nach Amerika

ab 2 Spieler

Ziel ist es, mit möglichst wenigen Würfeln alle Augenwerte von 1 bis 6 zu bekommen. Jeder Würfel, der in die Reihe passt (von der ☐ an aufwärts), wird beiseitegelegt. Beim folgenden Wurf spielt man dann nur mit den restlichen Würfeln.

Beispiel

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

90 Die böse Sieben

Es kommt darauf an, möglichst oft (maximal dreimal) je 2 Würfel zusammenzustellen, deren Augenzahlen zusammen 7 ergeben.

Der erste Spieler wirft mit 6 Würfeln, kombiniert – wenn möglich – 2 Würfel zu einem Siebener und lässt sie stehen. Wahlweise wirft er mit den restlichen Würfeln ein zweites Mal, stellt wieder Siebener zusammen und wirft – wenn nötig – noch ein drittes Mal. Dadurch hat er seinen Punktwert bestimmt und außerdem vorgegeben, wie oft seine Gegenspieler maximal würfeln dürfen. Nachdem jeder dran war, wird der Sieger ermittelt. Am höchsten zählt dreimal die Sieben, dann zweimal die Sieben plus 12 Augen, dann zweimal die Sieben plus 11 Augen usw. Haben 2 oder mehrere Spieler gleich viele Augen geworfen, wird die Entscheidung durch einen weiteren Wurf herbeigeführt.

ab 2 Spieler

91 Kaiser Nero

Jeder Spieler bekommt bei diesem Knobelspiel 3 Würfel, und dann wird abwechselnd gespielt. So lange, bis einer der Spieler (nennen wir ihn A) eine 6 würfelt. Wirft hierauf sein Gegenspieler (B) weniger Augen, hat A gewonnen. Hat B jedoch gleich viel oder mehr Augen, kommt A noch mal dran. Er lässt seine 6 stehen und wirft noch mal mit 2 Würfeln. Hierauf hat B die Gelegenheit, A zu übertreffen. Auch er lässt alle Sechser, die er mittlerweile würfeln konnte, stehen. Gewonnen hat, wer nun die meisten Augen hat. Nur bei gleicher Augenzahl muss jeder noch einmal werfen.

ab 2 Spieler

92 Dreitausend

Es gilt, so schnell wie möglich 3000 oder mehr Punkte zu erreichen. Es zählen in diesem Spiel jedoch nur die Einsen und die Fünfen.

Und zwar nach folgendem Schema:

•	gilt	100	••	gilt	50
• - •	gelten	200	•• - ••	gelten	100
• - • - •	gelten	1000	•• - •• - ••	gelten	500
• - • - • - •	gelten	2000	•• - •• - •• - ••	gelten	1000
• - • - • - • - •	gelten	4000	•• - •• - •• - •• - ••	gelten	2000
• - • - • - • - • - •	gelten	8000	•• - •• - •• - •• - •• - ••	gelten	4000

Jeder Spieler hat beliebig viele Würfel, solange er nur damit seine Gesamtsumme erhöht. Bringt ein Wurf nichts ein, kommt der Nächste dran. Erreicht oder überschreitet ein Spieler die 3000, wird die Runde noch zu Ende gespielt, bis jeder gleich oft dran war.

Ein Spieler übernimmt die Buchführung und zeichnet eine Tabelle mit den acht Reihen 1, 2, 3, 4, 5, 6, Ohio und Summe sowie mit je einer Spalte für jeden Spieler. Es kommt darauf an, in 7 Durchgängen bestimmte Kombinationen zu werfen. Die höchste ist Ohio, eine vollständige Sequenz von 1 bis 6, welche 40 Punkte bringt. Dann möglichst sechsmal die 6 (36 Punkte), sechsmal die 5 (30 Punkte) usw. bis sechsmal die 1 (6 Punkte). Die einzelnen Kombinationen müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge geworfen werden. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, bis zu sechsmal hintereinander würfeln, dabei einen oder mehrere Würfel, die ihm für eine bestimmte Kombination günstig erscheinen, stehen lassen. Spätestens nach dem sechsten Wurf eines Durchgangs muss er entscheiden, in welche Reihe das Ergebnis eingetragen wird. Wollte er z.B. sechsmal die 6 (36 Punkte) erreichen, warf jedoch nur dreimal die 6 (18 Punkte), zweimal die 2 und einmal die 1, kann er als Ergebnis zweimal die 2 (4 Punkte) in der Reihe 2 eintragen lassen und hoffen, dass er in einem späteren Durchgang mehr Sechsen erreicht. Gewonnen hat, wer bei der Schlussabrechnung die meisten Punkte vorweisen kann.

Spiele mit Pokerwürfeln

Für folgende 7 Spiele benutzt man sogenannte Pokerwürfel mit folgenden 6 Werten bzw. Farben:



Neun

(schwarz)



Zehn

(rot)



Jack

(= Bube)
(schwarz)

Queen

(= Dame)
(blau)

King

(= König)
(rot)

Ace

(= As)
(schwarz)

2-5 Spieler

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, mit 1 bis 3 Würfeln eine möglichst hochwertige Pokerkombination zu würfeln. Diese Kombinationen sind – von der niedrigsten bis zur höchsten - folgende:

- 1) **Ein Paar:** 2 Würfel mit gleichen Werten und drei Würfel mit anderen Werten. Haben zwei Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höchsten Wert (also z.B. 2 Könige vor 2 Zehnen). Sind Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der toten Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und dann der dritthöchste.
- 2) **Zwei Paare:** Zweimal zwei Würfel mit den gleichen Werten und ein anderer Wert. Haben zwei Spieler zwei gleiche Paare, entscheidet der tote Würfel.

- 3) **Drei Gleiche (Drilling):** 3 Würfel mit gleichen Werten und zwei andere Werte. Bei gleichem Drilling entscheiden wieder die toten Würfel.
- 4) **Full House:** Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigem Drilling entscheidet der Wert des Paares.
- 5) **Vier Gleiche (Vierling):** 4 Würfel mit gleichen Werten und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der tote Würfel.
- 6) **Fünf Gleiche (Fünfling, Poker):** 5 Würfel mit gleichen Werten. Der höchste Wert und damit die höchste Kombination überhaupt besteht aus 5 Assen.

Im Allgemeinen spielt man beim Würfelpoker ohne die vom Spielkartengeber her bekannten Sequenzen (Folgen). Vereinbart man jedoch vor dem Spiel, dass auch diese Sequenzen gelten, dann liegen sie in ihrer Wertigkeit über dem Drilling und unter dem Full House. Man bezeichnet diese Sequenzen auch als Quint und unterscheidet die höhere Quint (Zehn – Bube – Dame – König - Ass) und die niedrige Quint (Neun – Zehn – Bube – Dame – König).

Der Spielverlauf ist folgender: Man vereinbart den niedrigsten Einsatz (z.B. einen Chip) und den höchsten Einsatz (z.B. 6 Chips) pro Spiel. Jeder Spieler setzt den Mindesteinsatz in die Kasse. Es wird ausgelost, wer beginnen muss (dieser Spieler hat einen leichten Nachteil), und dann wird reihum einmal bis dreimal gewürfelt. Jeder Spieler würfelt zunächst mit 5 Würfeln, lässt dann wahlweise 1 bis 4 Würfel stehen und wirft mit den restlichen ein zweites Mal, lässt wieder wahlweise 1 bis 4 Würfel stehen und wirft ein drittes Mal. Damit ist seine Pokerkombination festgelegt. Schlimmstenfalls hat er nichts geworfen. Hat ein Spieler eine günstige Pokerkombination geworfen, kann er den Einsatz erhöhen. Seine Gegenspieler müssen dann entweder mitgehen (also auch erhöhen) oder passen (ausscheiden). Am Ende der Runde kassiert der Spieler mit der höchsten Punktekombination den Pott. Haben zwei oder mehrere Spieler absolut gleiche Kombinationen erzielt, bleibt der Einsatz stehen, und diese Spieler tragen eine Stichrunde aus. Der Gewinner muss in der nächsten Runde beginnen.

2-5 Spieler

95 Verdecktes Würfelpoker

Zu Beginn wird ausgelost, wer beginnen muss. Dann setzt jeder Spieler einen Chip in die Kasse. Nun hat jeder einen verdeckten Wurf:

Die Pokерwürfel werden mit dem Becher auf einen Bierdeckel o.ä. (Achtung: Nicht in dieser Spielesammlung enthalten!) gestülpt. Der Spieler hebt vorsichtig den Becher in die Höhe und schaut nach – ohne dass es seine Mitspieler sehen – welche Pokerkombination er gewürfelt hat. Dann meldet er diese Kombinationen, oder – wenn er eine ungünstige Kombination oder nichts geworfen hat – er schwindelt, d.h., er meldet eine Kombination, die er nicht gewürfelt hat.

Nach der Meldung haben seine Gegenspieler 10 Sekunden Zeit, die gemeldete Kombination anzuzweifeln. Dies geschieht dadurch, dass einer der Gegenspieler „Schwindel“ ruft. Hierauf wird der Becher zur Kontrolle hochgehoben. Stimmt die gewürfelte Kombination mit der Meldung überein, muss der Zweifler den Einsatz in der Kasse verdoppeln. Hat jedoch der meldende Spieler geschwindelt, muss er die

Kasse verdoppeln und seine Meldung auf die tatsächliche geworfene Kombination zurücknehmen.

Wurde die gemeldete Kombination nicht innerhalb von 10 Sekunden angezweifelt, dann gilt die Meldung. Egal ob sie stimmt oder ob geschwindelt wurde. Der Spieler mit der höchsten Meldung gewinnt nach einer Runde den Pott. Bei der nächsten Runde muss dieser Spieler mit dem Würfeln beginnen.

2-5 Spieler

96 Joker Poker

Sowohl das offene als auch das verdeckte Würfelpoker kann als Joker Poker gespielt werden. Dazu vereinbart man vor dem Spiel, dass ein gewürfeltes Ass für jeden anderen Wert gelten kann. So wird z.B. die Kombination Ass – Ass – König – König – Neun als Vierling gewertet.

2-5 Spieler

97 Al Capone

Jeder Spieler hat nur einen offenen Wurf. Wer dabei mehr erreicht, zieht den Einsatz ein. Wieder gelten die Pokerkombinationen. Haben 2 oder mehrere Spieler dieselbe Kombination, entscheidet eine der drei folgenden Punktwertungen über den Sieg (vor dem Spiel zu vereinbaren, nach welcher Wertung abzurechnen ist):

	Wertung A	Wertung B	Wertung C
Neun	= 9 Punkte	9 Punkte	1 Punkt
Zehn	= 10 Punkte	10 Punkte	2 Punkte
Bube	= 11 Punkte	2 Punkte	3 Punkte
Dame	= 12 Punkte	3 Punkte	4 Punkte
König	= 13 Punkte	4 Punkte	5 Punkte
Ass	= 14 Punkte	11 Punkte	11 Punkte

Auch bei Al Capone dürfen die Einsätze erhöht werden, was die Spannung wesentlich steigert.

3-6 Spieler

98 Rock & Roll

Schwarz	Neun	As
Rot	Zehn	König
Blau	Bube	Dame

Dieses Spiel ist ein Würfelroulette und wird mit vier Pokerswürfeln durchgeführt. Zunächst wird ein Bankhalter bestimmt und das Setzschema auf ein Blatt Papier gezeichnet. Die Gegenspieler der Bank setzen beliebig viele Chips auf beliebige Felder und merken sich ihre Einsätze. Der Bankhalter würfelt einmal und rechnet dann ab. Zunächst zieht er alle Chips ein, die nicht auf Gewinnfeldern liegen. Dann

zahlt er die Gewinne aus. Und zwar dreifach für Einsätze, die auf dem richtigen Farbfeld liegen (die Gewinner erhalten für einen gesetzten Chip drei Chips zurück), und fünffach für Einsätze, die auf dem richtigen Wertfeld liegen (die Gewinner erhalten also für einen Chip fünf Chips zurück). Will der Bankhalter das Spiel beenden, muss er dies fünf Würfe vorher ankündigen.

99

Die Schaukel

3-6 Spieler

Neun	Zehn	Bube	Dame	König	As
------	------	------	------	-------	----

Dieses Spiel wird ebenfalls mit einem Bankhalter und einem Pokerwürfel gespielt. Die Gegenspieler der Bank setzen in beliebiger Höhe auf beliebige Felder der Schaukel. So wie der Würfel fällt, gewinnt der Wert der oberen Würfelfläche. Alle, die auf dieses Feld gesetzt hatten, erhalten von der Bank ihren Einsatz in doppelter Höhe zurück. Der Wert der unteren (verdeckten) Würfelseite bestimmt gleichzeitig den oder die Verlierer. Alle Einsätze auf diesem Feld fallen dem Bankhalter zu. Wird also z.B. der König geworfen, bekommen alle, die auf König gesetzt hatten, ihren Einsatz doppelt zurück. Gleichzeitig kassiert die Bank alle Einsätze, die auf Zehn liegen. Im Allgemeinen ist es bei dem Spiel nicht üblich, Einsätze zu verringern oder zurückzunehmen. Sie dürfen aber zwischen 2 Würfeln jederzeit erhöht werden. Auch bei der Schaukel muss der Bankhalter 5 Würfe vorher ansagen, wenn er das Spiel beenden will.

100

Escalero

3-5 Spieler

Das ist das beliebteste Spiel, das heute mit Pokerwürfeln durchgeführt wird. Da es als Hasardspiel gilt, darf es dabei nur um Chips und nicht um Bargeld gehen. Die Notierung unterscheidet sich vom offenen Würfelpoker durch eine spezielle Punktewertung sowie dadurch, dass es keine Paare und Drillinge gibt, wohl aber die Quint (Sequenz, Straße, Folge). Außerdem wird berücksichtigt, ob eine Kombination aus 5 Würfeln in einem Wurf erreicht wurde (serviert wurde) oder ob sie durch zwei oder drei Würfe mit stehen lassen erzielt wurde.

Im Einzelnen gibt es folgende 11 Bewertungen, wobei die ersten 6 gelten, wenn keine Fünferkombination erreicht wurde:

1) Neun	= 1 Punkt	Quint serviert	= 30 Punkte
2) Zehn	= 2 Punkte	8) Full Hand	= 30 Punkte
3) Bube	= 3 Punkte	Full Hand serviert	= 35 Punkte
4) Dame	= 4 Punkte	9) Poker (Vierling)	= 40 Punkte
5) König	= 5 Punkte	Poker serviert	= 45 Punkte
6) Ass	= 6 Punkte	10) Fünfling	= 50 Punkte
7) Quint	= 25 Punkte	11) Fünfling serviert	= 100 Punkte

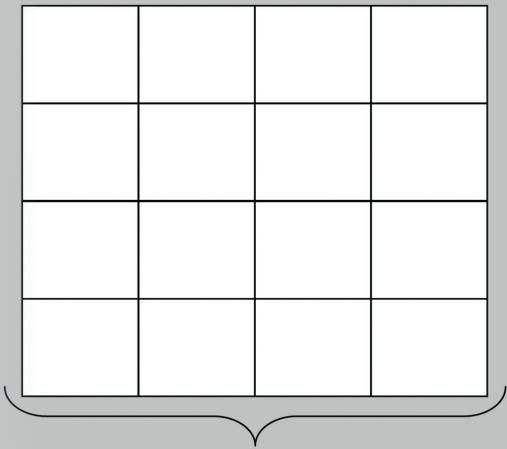
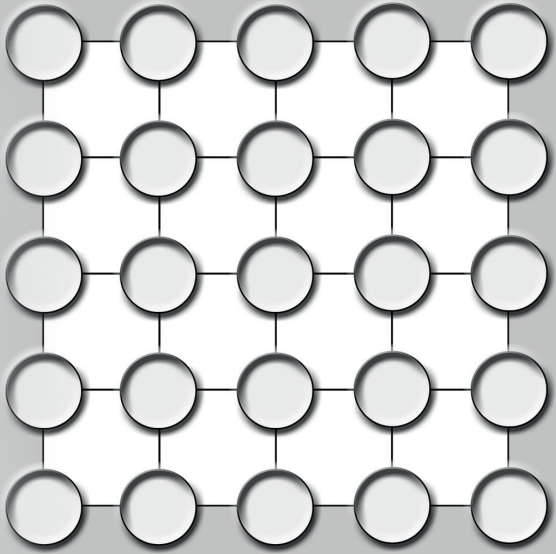
Es wird reihum einmal bis dreimal gewürfelt, und das Ergebnis wird in eine Punkttabelle (siehe Abbildung) eingetragen.

Würfelt Mario z.B. die Kombination Neun-Bube-Dame-Dame-Ass, dann trägt er in die Reihe der Damen unter seinen Namen 8 Punkte (2 x 4) ein. Würfelt Conny z.B. in einem Wurf die Kombination Zehn-Bube-Dame-König-Ass, dann schreibt sie in die Reihe Quint 30 Punkte ein. Würfelt Klaus z.B. die Kombination Neun-Zehn-Zehn-Dame-Ass und hat in Reihe Zehner bereits eine Eintragung, dann kann er in der Reihe Damen 4 Punkte oder in der Reihe Asse 6 Punkte eintragen. Würfelt Mario z.B. mit 3 Würfeln die Kombination

	Mario	Conny	Klaus
Neuner			
Zehner			
Buben			
Damen			
Könige			
Asse			
Quint			
Full Hand			
Poker			
Fünfling			
Fünfling serviert			
Summen			

Zehn-Zehn-Zehn-Ass-Ass, dann schreibt er in die Reihe Full Hand 30 Punkte.

Wenn ein Spieler an der Reihe war, muss hinterher immer eine Eintragung erfolgen. Ist das Ergebnis schlecht, kann eine Wertchance gelöscht werden. Und zwar dadurch, dass in einer beliebigen Reihe 0 Punkte vermerkt werden. Hierbei wird man möglichst solche Chancen streichen, die selten vorkommen. Also in erster Linie den Fünfling serviert, dann den Fünfling usw. Wenn jeder Spieler elfmal dran war, sind alle Felder des Kontrollscheins ausgeführt. Die Punkte jedes Spielers werden addiert, und der Sieger erhält von seinen Gegenspielern die Differenz ausbezahlt.



Kleine Differenzen - Kopiervorlage

Schmidt Spiele GmbH

Postfach 470437, D-12313 Berlin, www.schmidtspiele.de
© Kniffel ist ein registriertes Markenzeichen. Schmidt Spiele GmbH 2011

Gestaltung und Layout:

BIALAS RUNGE PARTNER brand design
www.br-p.de

