

## **Alles oder nichts**

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Es wird reihum gewürfelt. Die Fünf gilt 50 Punkte. Die Augen Zwei, Drei, Vier und Sechs zählen entsprechend ihrem Augenwert. Jeder kann in jeder Runde solange würfeln, wie er will und die geworfenen Augen addieren. Das Maximum sind 300 Punkte. Würfelt man jedoch eine Eins, sind alle in dieser Runde gewürfelten Augen ungültig und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Ergebnisse der einzelnen Runden werden aufgeschrieben und addiert. Wer als Erster mehr als 300 Punkte erreicht, hat gewonnen. Es kommt darauf an, das Glück nicht zu stark zu strapazieren und immer rechtzeitig aufhören zu können.

## **Auf und ab**

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Jeder hat sieben Würfe. Wurf 1 und 2 werden addiert, Wurf 3 wird davon subtrahiert, 4 addiert, 5 subtrahiert, 6 addiert und 7 wieder subtrahiert. Wer die höchste Endzahl hat, ist Sieger. Wer ins Minus kommt, scheidet aus.

## **Nackter Spatz**

wird mit einem Würfel von beliebig vielen Teilnehmern gespielt. Es beginnt der jüngste Spieler, indem er den Becher nach vorhergehendem Schütteln umgestülpt auf den Tisch stellt. Sein linker Nachbar hebt den Becher auf und schreibt sich die Augen des Würfels gut, mit einer Ausnahme: Liegt eine Eins unter dem Becher (ein »nackter Spatz«), so muß er einen Punkt abziehen.

Wer nach fünf Runden die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

## **Macao**

wird mit einem Würfel von beliebig vielen Teilnehmern gespielt. Dreimal muß man würfeln, ein viertes Mal kann man würfeln. Es gilt, mit der Summe der gewürfelten Augen die Zahl 12 zu erreichen, bzw. so nahe wie möglich an sie heranzukommen. Wer mehr als 12 würfelt, muß ausscheiden.

## **Die böse Eins**

Es wird reihum fünfmal gewürfelt. Die Augenzahlen werden notiert. Wirft ein Spieler eine böse Eins, scheidet er aus und das bis dahin erzielte Ergebnis wird gewertet. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

## **Die verflixte Drei**

Jeder Spieler darf beliebig oft würfeln. Alle Augen werden gezählt. Falls er eine Drei würfelt, muß er aufhören und seine bis dahin erreichten Punkte zählen.

## **Plus-minus**

Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel neun Mal. Die ersten beiden Würfe werden zusammengezählt, der jeweils Dritte von der Zahl abgezogen. Gewonnen hat der Spieler mit dem geringsten Ergebnis.

## **FensterIn (4 Varianten)**

### **Variante: Knast-Fenster**

Jeder hat drei Würfe mit einem Würfel, es gelten nur die Zweien. Zweimal die Zwei in einem Wurf zählt doppelt, dreimal die Zwei dreifach.

### **Variante: Bauern-Fenster**

Hier zählen die Vieren.

### **Variante: Kirchenfenster**

Hier zählen nur die Sechsen.

### **Variante: Fassade (Fensterkombination)**

Jeder Spieler hat drei Würfe. Den Ersten für das Knastfenster, den Zweiten für das Bauernfenster, den Dritten für das Kirchenfenster. Dann werden die Augen zusammengezählt. Zweimal die Zwei in einem Wurf zählt doppelt, dreimal die Zwei dreifach.

## **Justitia**

Jeder Spieler erhält fünf Halmakegel oder Streichhölzer. Es wird reihum von jedem Spieler dreimal gewürfelt. Wer die höchste Summe pro Runde würfelt, muß einen Halmakegel in die Kasse bezahlen, bei mehreren gleichen Ergebnissen muß jeder, der dieses Ergebnis gewürfelt hat, einen Halmakegel zahlen.

Wer als Erster keine Halmakegel mehr hat, gewinnt die gesamte Kasse. Ausgleichende Gerechtigkeit!

## **Schokolade essen**

Man benötigt einen Würfel, eine Tafel Schokolade, einige Bogen Papier, Bindfaden, eine Mütze, ein Paar Fäustlinge, einen Schal, eine Sonnenbrille, Messer und Gabel. Eine Tafel Schokolade wird in mehrere Bogen Papier eingewickelt und mit dem Bindfaden zugebunden. Die restlichen Utensilien werden auf den Tisch gelegt. Es wird nun reihum bis zu dreimal gewürfelt. Wer eine Sechs würfelt, hat folgende Aufgabe: Er muß, so schnell es geht, die Mütze und die Handschuhe anziehen, den Schal umbinden und die Sonnenbrille aufsetzen, mit dem Besteck das Päckchen öffnen und mit Messer und Gabel versuchen, soviel Schokolade zu essen, wie es die Zeit erlaubt. Sobald nämlich einer der Spieler wieder eine Sechs würfelt, muß der Spieler, der gerade Schokolade ißt, aufhören, und die Utensilien dem anderen Spieler übergeben, der die Sechs gewürfelt hat.

## **Knipsen**

Statt zu würfeln, wird der Würfel geknipst, d.h. der Zeigefinger drückt so auf die Oberkante des Würfels, daß dieser springt. Entweder muß eine bestimmte Anzahl von Runden geknipst werden, oder es muß eine festgelegte Punktzahl erreicht werden.

## Knipsen mit Schikane

Eine Variante von »Knipsen«: Wer aus Gewohnheit oder weil er nicht aufpaßt, den Würfel nicht knipst, sondern in die Hand nimmt, um normal zu würfeln, bekommt zehn Minuspunkte.

## Hin und Her

wird von beliebig vielen Spielern mit einem Würfel gespielt. Vor Beginn schreibt jeder Mitspieler auf ein Blatt Papier die Ziffern von Eins bis Sechs. Nun wird reihum einmal gewürfelt und die erreichte Augenzahl abgestrichen. Ist die Ziffer bereits gestrichen worden, muß sie wieder hingeschrieben werden. Wer als Erster alle Zahlen abgestrichen hat, ist der Gewinner.

## Meier

wird mit zwei Würfeln von drei oder mehr Personen gespielt. Man würfelt einmal mit 2 Würfeln verdeckt, so dass niemand außer dem Spieler die Zahl sieht. Dabei zählt die höhere Punktzahl als Zehner-Zahl und die Niedrigere als Einer-Zahl, z. B. 1 Würfel 4, ein Würfel 5 = 54; ein Würfel 6, ein Würfel 1 = 61. Damit ergibt sich folgende Reihenfolge der Wertigkeiten: 31, 32, 41, 42, 43; 51, 52, 53, 54; 61, 62, 63, 64, 65, daran anschließend die 6 Pasch 1 + 1, 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4, 5 + 5 und 6 + 6 und das Höchste, nämlich der »Meier« ist die an sich niedrigste Zahl 21 (2 + 1).

**Beachte:** Nennt ein Spieler eine Zahl, die es nicht gibt, bekommt er einen Minuspunkt und beginnt von vorne (1. Beispiel: 36 gibt es nicht, da die 6 als Zehner-Zahl zählt und ein Wurf mit der Augenzahl 3 + 6 folglich 63 sein muß. 2. Beispiel: 55 gibt es nicht, da 5 + 5 ein 5er-Pasch ist. 3. Beispiel: 48 gibt es nicht, da die Zahl 8 auf keinem Würfel vorkommt).

Ein Spieler fängt an. Er würfelt verdeckt, möglichst auf einem Bierdeckel, sieht sich die Zahl an und gibt diese seinem Nachbarn, ohne dass sie verrückt wird, mit der Bekanntgabe der Augenzahl weiter. Der Nachbar hat drei Möglichkeiten:

1. Er glaubt seinem Vordermann, d.h., er nimmt an, dass die genannte Zahl, bzw. eine Höhere tatsächlich gewürfelt wurde. Dann deckt er nicht auf und muss mit mindestens einem Punkt mehr die Würfel an seinen Nachbarn weitergeben, ohne erneut gewürfelt zu haben, in der Hoffnung, daß sein Vordermann nicht gemogelt hat und für ihn noch genügend »drin« gelassen hat.

2. Er glaubt seinem Vordermann, daß die genannte Zahl, bzw. eine Höhere gewürfelt wurde, schaut nicht hinein, würfelt aber von sich aus erneut, um eine möglichst noch höhere Zahl zu erreichen. Er gibt ebenfalls den Becher an seinen Nachbarn weiter, wobei wiederum mindestens eine Zahl höher genannt werden muss. Dabei kann er sich die neu gewürfelte Zahl ansehen oder nicht (weitergegeben werden kann aber auch mit einer wesentlich höheren Zahl, z. B. Vierer-Pasch).

3. Er glaubt seinem Vordermann nicht, d.h., er nimmt an, dass die genannte Zahl nicht enthalten ist, bzw. nur eine Niedrigere, dann deckt er

für alle sichtbar auf.

Einen Minuspunkt bekommt jetzt derjenige Spieler, der gemogelt hat. Ist die genannte oder eine höhere Zahl unter dem Würfelbecher, bekommt der Aufheber den Minuspunkt. Ist eine niedrigere Zahl unter dem Becher, bekommt der Vordermann den Minuspunkt. Wer zuerst 10 Minuspunkte hat, ist Verlierer. Letzte Spielmöglichkeit ist, die Würfel mit »Meier« weiterzugeben. Der Spieler, der diesen Wurf erhält, kann noch einmal mit »Meier-Mit« weitergeben. Der Spieler, der so eine Ansage erhält, muss aufdecken. Entsprechend, ob gemogelt worden ist oder nicht, bekommt er oder sein Vordermann einen Minuspunkt, und das Spiel beginnt von vorn. Es muß aber keineswegs bis zum »Meier« gespielt werden. Immer wenn während der Runde aufgedeckt wird, gibt es für einen Mitspieler einen Minuspunkt und man beginnt wieder neu mit einer niedrigeren Zahl. Jeweils anfangen darf derjenige Spieler, der den Minuspunkt bekommen hat.

**Taktik:** Der erste Spieler beginnt mit einer möglichst nicht zu kleinen Zahl, da ihm Zahlen bis ca. 61 immer geglaubt werden. Das Risiko, bei einer kleinen Zahl aufzuheben, ist zu groß. Auch wird der Spieler, der als Erster den Becher erhält, möglichst nicht hineinsehen, da derjenige, der vorlegt, wenig Grund zum Mogeln hat.

## Teilen

wird mit zwei Würfeln gespielt, die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt. Jeder hat zwei Würfe. Der erste Wurf wird mit 2 Würfeln, der zweite nur einem Würfel ausgeführt. Läßt sich die Augensumme des Ersten durch die Augenzahl des zweiten Wurfes teilen, so erhält der Spieler einen Punkt. Wer als Erster 10 Punkte erreicht, ist Sieger.

## Dufte Hundert

Es wird mit zwei Würfeln von beliebig vielen Spielern reihum gewürfelt. Bei jedem Wurf werden die Augen der beiden Würfel addiert. Bei einem Paschwurf, z. B.  $3 + 3$ , werden die Augen multipliziert. Wer zuerst 100 Punkte erreicht, ist Sieger.

**Variante:** Ein Würfel darf um  $180^\circ$  gedreht werden, wenn sich dadurch ein Pasch ergibt, z. B.: Ein Spieler wirft  $3 + 4$  Augen. Er darf die Drei umdrehen und erhält damit einen Vierer-Pasch, also 16 Punkte. Übersieht ein Spieler diese Möglichkeit und addiert er nur die geworfene Augenkombination ( $3 + 4 = 7$ ), wird dem Mitspieler, der dieses Versehen entdeckt, der mögliche Pasch gutgeschrieben.

## Pasch extra

Gewürfelt wird von beliebig vielen Spielern reihum mit zwei Würfeln. Die höhere Augenzahl der beiden Würfel gibt die Zehner an, die Niedrigere die Einer, z. B. ein Würfel 4 und ein Würfel 5 ergibt 54.

An die höchste, auf diese Weise zu bildende Zahl 65 schließen sich dann die sechs Pasche an, nämlich  $1 + 1$ ,  $2 + 2$  usw. bis  $6 + 6$ , und der höchste Wert, der erreicht werden kann, ist die 21, King genannt.

Der Spieler, der die Runde beginnt, »legt vor«, d.h., er versucht in

maximal fünf Würfeln ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen, das seine Mitspieler überbieten müssen, wobei sie nur sooft würfeln dürfen, wie der Erste für seine Vorlage gewürfelt hat.

Würfelt der Erste z. B. mit dem 2. Wurf eine Fünf und eine Sechs, so gibt er die Würfel mit dem Kommando »65 auf 2« an den nächsten Spieler weiter, der nun versuchen muss, in höchstens zwei Würfeln ein besseres Ergebnis zu erzielen, usw. Derjenige, der in einer Runde das beste Ergebnis gewürfelt hat, ist Sieger, der Spieler mit dem schlechtesten Ergebnis der Verlierer. Eine Besonderheit: Wer einen Sechser-Pasch, genannt »Kohlenzug«, würfelt, muss eine Runde zahlen.

## **Teure Sieben**

Beliebig viele Teilnehmer würfeln reihum mit 2 Würfeln. Jeder Teilnehmer hat einen Zettel vor sich liegen mit den Zahlen: 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12. Einer spielt an, wobei sein rechter Nachbar für ihn Buch führt. Jede geworfene Augenzahl wird abgestrichen. Der Spieler muss so lange würfeln, bis, er eine Augenzahl erreicht, die bereits gestrichen ist. Dann kommt sein Nachbar an die Reihe. Dieser muss sofort die Augenzahl bei sich abstreichen lassen, die sein Vordermann nicht mehr auf seiner Liste abstreichen lassen konnte. Ist sie bei ihm auch gelöscht, geht der »Bonus« an den nächsten Spieler in der Runde über. Kann keiner die Zahl verwerten, verfällt sie.

Auf denzetteln fehlt die Zahl Sieben. Wer sie wirft, muß sich drei Zahlen – von unten beginnend – abstreichen lassen. Verlierer ist, wem als ersten alle Zahlen durchgestrichen wurden.

## **Einmal Eins**

Es wird mit zwei Würfeln von beliebig vielen Teilnehmern reihum gewürfelt. Die Augenzahl des einen Würfels wird mit der des anderen malgenommen.

Nach einer vorher zu bestimmenden Anzahl von Runden werden die Ergebnisse zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

## **Bank sieben – Roulette**

Beliebig viele Teilnehmer spielen mit 2 Würfeln. Zu Beginn schreiben sie auf einem großen Blatt Papier dieses Zahlen-Schema auf.

Ein Teilnehmer übernimmt die Bank. Die Spieler machen ihre Einsätze in beliebiger Höhe.

Der Bankhalter würfelt als Einziger. Wirft er eine Zahl der rechten Kolonne, muss er alle dort befindlichen Einsätze doppelt ausbezahlen. Er kassiert aber sämtliche Einsätze, die auf der linken Zahlenkolonne und auf Feld 7 stehen. Wirft er eine Zahl der linken Kolonne, muß er die Einsätze dort doppelt zurückzahlen, kassiert aber die Einsätze der rechten Kolonne und die auf Feld 7. Wirft der Bankhalter eine Sieben, kassiert er die Einsätze von beiden Kolonnen, während er die Einsätze auf 7 in dreifacher Höhe zurückzahlen muss.

## **Elf gewinnt**

Jeder der beliebig vielen Teilnehmer bringt einen gleich hohen Einsatz, z.B. 12 Halmakegel, in die Bank ein. Es wird reihum gewürfelt. Wer in einem Wurf mit zwei Würfeln elf Augen erreicht, kassiert die Bank. Wer zwölf Augen würfelt, muss den Bankeinsatz verdoppeln. Wer weniger als Elf würfelt, muß für jeden fehlenden Punkt einen Halmakegel in die Bank zahlen.

## **Pinke-Pinke**

Ein Spiel mit 2 Würfeln für beliebig viele Teilnehmer, die auf einem Blatt Papier folgendes Zahlenschema anlegen.

Jeder Spieler muss die in einem Wurf geworfene Augenzahl auf das entsprechende Feld einzahlen, z.B. 11 Spielmarken auf das Feld 11, wenn er eine Elf gewürfelt hat. Steht dort schon ein Einsatz, darf er diesen kassieren und beliebig solange weiterwürfeln, wie er glaubt, noch weiter kassieren zu können. Er muss aber den Würfelbecher weitergeben wenn er nicht kassieren konnte, d.h., einzahlen musste. Das Feld 7 ist die Bank. Wer Sieben würfelt, muss stets sieben Chips einzahlen. Wer Zwei oder Zwölf wirft, darf die Einsätze aller Felder, einschließlich des Feldes 7 = Bank, kassieren, muß jedoch anschließend noch einmal würfeln. Wirft er wiederum eine Zwei oder Zwölf, muß er auf alle Felder ihrem Zahlenwert entsprechend einzahlen. Anschließend muss er den Würfelbecher weitergeben, wenn er nicht kassieren konnte, d. h. einzahlen musste.

## **Kleeblatt**

Es nehmen drei Spieler teil. 11 Halmakegel liegen in der Kasse, es wird reihum gewürfelt. Wer mit zwei Würfeln weniger als 7 Augen würfelt, darf 2 Halmakegel aus der Kasse nehmen. Wenn ein Spieler 2 oder 12 Augen wirft, dürfen seine beiden Mitspieler sich je einen Halmakegel aus der Kasse holen. Bei 8 bis 11 Augen kann keiner einen Halmakegel aus der Kasse nehmen. Der letzte Halmakegel dient nur dem Entscheidungskampf, wenn 2 Mitspieler gleich-viele Halmakegel gewonnen haben. Hierbei gewinnt die höchste geworfene Augenzahl. Verlierer ist derjenige, der die wenigsten Halmakegel hat. Wer mit zwei Würfeln weniger als 7 Augen würfelt, darf 2 Halmakegel aus der Kasse nehmen.

## **Gerade oder Ungerade**

Gewürfelt wird von beliebig vielen Spielern reihum mit zwei Würfeln je dreimal pro Runde. In der ersten Runde («Gerade») werden die Augen nur dann gezählt, wenn jeder der beiden Würfel eine gerade Augenzahl aufweist, in der zweiten Runde («Ungerade») nur, wenn jeder der beiden eine ungerade zeigt. Gewonnen hat, wer nach beiden Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

## **Händchenwürfeln**

Man würfelt reihum eine vorher festgelegte Rundenzahl mit zwei Würfeln.

Gezählt werden nur die Fünfer (Händchen). Ein Fünferpasch gilt 25 Punkte. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt.

## **Pasch-Rennen**

Die Rundenzahl, 20 oder 30, wird vorher festgelegt. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt, nur die Paschs zählen (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) und werden notiert. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## **Blinde Kuh**

Während der eine Spieler sich abwendet, würfelt der andere mit zwei Würfeln. Er deckt die Würfel ab und der Spieler muss nun raten, ob die Augenzahl über oder unter 7 liegt. Rät er richtig, bekommt er einen Punkt. Wurde eine 7 gewürfelt, muss wiederholt werden.

## **Tolpatsch und Xanthippe**

Beliebig viele Spieler würfeln reihum mit zwei Würfeln. Wer wird zuerst der Tolpatsch (der erste Spieler, der einen Pasch würfelt) und wer ist Xanthippe (der erste Spieler, der eine 7 würfelt)?

## **Die Sonne**

Jeder Spieler malt die Sonne wie unten angegeben auf ein Stück Papier. Es wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt. Nach jedem Wurf streicht der Spieler diejenige Zahl ab, die er gewürfelt hat. Ist die Zahl bereits abgestrichen, darf der Spieler kein zweites Mal würfeln, sondern muss die Würfel weitergeben. Gewonnen hat, wer als Erster alle Zahlen seiner Sonne abgestrichen hat. Es wird ihm für jede nicht abgestrichene Zahl der Gegner ein Punkt gutgeschrieben.

## **Chicago**

wird mit 3 Würfeln von zwei oder mehr Personen gespielt. Bevor das Spiel beginnt, einigt sich die Runde darauf, ob »hoch«, »tief«, oder »scharf« gespielt wird.

### **1. Variante: Das »hoch«-Spiel**

Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Er hat maximal drei Würfe, mit denen er sein »hoch«-Spiel vorlegt. Dabei zählt die Eins = 100, die Sechs = 60 Punkte, alle übrigen Augen zählen normal. Der höchste Wurf, der in ein-, zwei- oder dreimaligem Werfen erreicht werden kann, ist 3 x die Eins = 300 Punkte. Der zweithöchste Wurf 2 x die Eins + 1 x die Sechs = 260 Punkte, usw.

Nach dem ersten bzw. zweiten Wurf darf der Spieler diejenigen Würfel liegenlassen, auf die er spekuliert, beim »hoch«-Spiel also die Einsen und Sechsen. Wirft ein Spieler mit dem ersten oder zweiten Wurf 2 Sechsen, so darf er 1 Sechs um 180° drehen, sodass aus dieser eine Eins wird. Mit den restlichen beiden Würfeln kann er dann noch zwei bzw. einen Wurf ausüben.

Der Spieler, der die Runde beginnt, »legt vor«, d.h., er versucht in

maximal drei Würfeln ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen, das seine Mitspieler übertreffen müssen. Diese dürfen aber grundsätzlich nur sooft würfeln wie er. Beispiel: Wirft er als Erster mit einem Wurf eine Eins, eine Sechs und eine Fünf, gibt er mit dem Kommando »165 in einem« den Becher an den nächsten Mitspieler weiter. Erreicht Dieser in einem Wurf nicht mehr als 165, hat er diese Runde verloren, darf aber als Spielbeginner in der nächsten Runde starten.

Chicago wird meist mit einem Pott von Zündhölzchen gespielt. Bei 2 Spielern liegen im Pott 3 Hölzer, bei 3 Spielern 5 Hölzer, usw. Der Verlierer muss am Ende einer Runde jeweils ein Holz aus dem Pott nehmen. Ist dieser (nach einigen Spielen) leer, darf von nun an der Gewinner jeder Runde ein Holz in den Pott zurücklegen.

Wer als Erster keine Hölzer mehr hat, ist der Gesamtsieger. Derjenige, der als Letzter noch Hölzer hat, ist der Verlierer.

## **2. Variante: Das »tief«-Spiel**

Bei ihm zählen nur die normalen Augen, die von den nachfolgenden Spielern jeweils unterboten werden müssen. Wer also 3 x die Eins würfelt, hat insgesamt 3 Augen. Er gewinnt gegen alle anderen Augenkombinationen. Auch hier bestimmt der Spielbeginner, mit wievielen Würfeln seine Augenvorlage erreicht werden muss. 3 x die Sechs = 18 ist das schlechteste Ergebnis.

## **3. Variante: Chicago »scharf«**

In diesem Spiel, das sowohl als »hoch«- wie als »tief«-Spiel gespielt werden kann, ist ein Wurf von 3 x die Eins = 300 absolute Spitze. Ein Spieler, der dieses Ergebnis in ein, zwei oder drei Würfeln erreicht, steht als Spielgewinner sofort fest. Er legt alle seine Hölzer, sofern er welche hat, ab und seine Mitspieler haben keine Gelegenheit mehr, durch ein Nachwürfeln das gleiche Ergebnis zu erreichen, bzw. ebenfalls aus dem Spiel auszuscheiden.

Chicago »scharf« wird oft auch in der Variante mit Augensequenzen gespielt. Das beste und unschlagbare Ergebnis ist auch hier der Dreier-Pasch 3 x die Eins = 300 (bei »hoch«), bzw. Drei (bei »tief«). Die nächstbeste Kombination jedoch, je nachdem, ob hoch oder tief gespielt wird, ist die 4-, 5-, 6- bzw. 1-, 2-, 3-Sequenz usw.

Der Rundenbeginner bestimmt wiederum, in wievielen Würfeln sein vorgelegtes Ergebnis erreicht werden muss. Auch bei dieser Variante hat der Mitspieler keine Chance, bei gleichem Ergebnis gleichzuziehen. Er muss ein besseres Ergebnis in der vom Beginner bestimmten Anzahl von Würfeln erzielen, um diesen zu schlagen.

## **Hoher und niedriger Türke**

Beliebig viele Spieler haben einen Wurf mit drei Würfeln. Die beiden höchsten Augenzahlen werden multipliziert und durch die Augen des dritten Würfels dividiert. Beim niedrigen Türken werden die beiden niedrigsten Augenzahlen miteinander multipliziert und durch die höchste dividiert. Beim Ersten soll möglichst viel, beim Zweiten möglichst wenig herauskommen.

## **Peter springt vom Turm**

Ein Spiel mit drei Würfeln für beliebig viele Teilnehmer. Zwei Würfel werden in den Becher geworfen, der umgestülpt, aber nicht hochgenommen wird. Der dritte Würfel wird auf den Bodenrand des Bechers gelegt und dann heruntergeschnipst. Die Augenzahl des heruntergeschnipsten Würfels wird mit der Summe der unter dem Becher liegenden Würfelaugen multipliziert. Wer das höchste, bzw. wenn vereinbart, das niedrigste Resultat erzielt, ist Sieger.

## **Blaue, graue Augen**

Es wird mit drei Würfeln einmal reihum gespielt und jeder Spieler hat drei Würfe. Nur die geraden Zahlen werden addiert. Wer die meisten Augen hat, ist Sieger. Bei den »grauen Augen« werden alle ungeraden Zahlen addiert.

## **Pasch mit Dreien**

Bei diesem Spiel mit drei Würfeln für beliebig viele Teilnehmer kommt es darauf an, einen Pasch (zwei Würfel mit gleicher Augenzahl) oder einen Doppelpasch (drei Würfel mit gleicher Augenzahl) zu werfen. Jeder Spieler würfelt dreimal, nur der Pasch wird gezählt.

Ein Doppelpasch ist höher als ein normaler Pasch, die Reihenfolge der Paschs richtet sich nach der Augenzahl. Man kann auch so spielen, daß beim ersten Mal mit drei Würfeln, das zweite Mal mit zwei Würfeln, das dritte Mal mit einem Würfel geworfen wird.

## **Tausend gewinnt**

Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Jeder Teilnehmer hat dreimal einen Wurf mit drei Würfeln. Die dabei erzielten Augen muss er in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl niederschreiben. Würfelt er z.B. 3, 1, 6, kann er 316 oder 361 oder 136 oder 163 oder 631 oder 613 niederschreiben. Sieger wird, wer mit drei Würfeln und richtigem Spekulieren so nahe wie möglich an die Gesamtsumme 1000 kommt. Wer diese Summe überschreitet, hat verloren.

## **Doppeltes Lottchen**

Die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt. Die von jedem Teilnehmer mit drei Würfeln geworfenen Augen werden laufend zusammengezählt. Bei kleinerer Teilnehmerzahl scheidet der Teilnehmer aus, der eine Augensumme von 66 oder mehr erreicht hat. Bei größerer Teilnehmerzahl ist die Stichzahl 88. Die gewürfelten Sechser werden nicht addiert, sondern abgezogen.

## **Ten-Spot**

Die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt. Ein Spieler hält die Bank, der Einsatz ist von Fall zu Fall jedem einzelnen Spieler überlassen. Es wird mit drei Würfeln reihum gewürfelt. Der Wurf jedes Spielers gilt gleichzeitig für alle

Mitspieler. Unter zehn Augen gewinnen die Spieler in der Höhe ihres Einsatzes. Hat z.B. A 10 Halmakegel gesetzt, erhält er von der Bank 10 + 10 Halmakegel. Bei allen Würfeln mit Zehn oder mehr Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert sämtliche Einsätze.

## **Poker-Straight**

Teilnehmerzahl und Einsatz sind unbegrenzt. Jeder Spieler hat pro Runde maximal drei Würfe mit je drei Würfeln. Gezählt werden nur reine Zahlenfolgen, z.B. 3, 4, 5. Hat ein Spieler im ersten Wurf z.B. 2, 4, 5 Augen gewürfelt, lässt er die Würfel 4 und 5 stehen, nimmt den Würfel mit der 2 auf und würfelt in den beiden letzten Würfeln auf die 3 oder die 6, mit denen er eine geschlossene Zahlenfolge erreichen kann. Der höchste Straight in einem Wurf ist die Folge 4, 5, 6. Der Teilnehmer, der in einer Runde den höchsten Straight erreicht hat, kassiert sämtliche Einsätze. Haben zwei Teilnehmer mit gleicher Wurfzahl einen gleich hohen Straight erreicht, teilen sie sich den Gesamteinsatz. Haben jedoch drei oder mehr Teilnehmer mit gleicher Wurfzahl einen gleichen Straight erreicht, bleibt der Einsatz stehen und ein neues Spiel mit neuen Einsätzen beginnt.

## **Mille Miglia**

Ein Spielleiter führt Buch. Die Länge der Rennstrecke beträgt 1000 km. Jeder Teilnehmer würfelt mit drei Würfeln pro Runde einmal. Zuerst muss er eine Sechs und im nächsten Wurf eine Eins erzielen, damit ihm der Startplatz und der Start freigegeben wird. Sodann bringt ihm eine Eins jeweils 10 km, die Zwei jeweils 20 km, die Drei jeweils 30 km usw. Der Fünferpasch (nur dieser wird gesondert gewertet) zählt 250 km. Wer als erster die 1000 km erreicht oder überschritten hat, ist Sieger.

## **Drei in Eins**

Jeder der beliebig vielen Spieler hat drei Halmakegel. Es wird reihum mit drei Würfeln und einem Wurf gespielt. Der Spieler muss sich, bevor er würfelt, für eine der Zahlen 3, 10 oder 11 entscheiden. Erreicht er diese in seinem Wurf, darf er einen Halmakegel zur Mitte ablegen, wenn nicht, muß er den Becher weitergeben, ohne einen Halmakegel abzulegen. Ein Spieler, der die Drei ansagt und diese Augen in einem Wurf erreicht, darf alle in seinem Besitz befindlichen Halmakegel auf einmal ablegen. Sieger ist, wer als Erster seine drei Halmakegel zur Mitte ablegen konnte.

## **Plus-minus zehn**

Jeder der beliebig vielen Spieler hat nur einen Wurf mit drei Würfeln. Erzielt er dabei eine Gesamtaugenanzahl, die unter zehn liegt, erhält er einen »Bonus« von zehn Punkten zu seiner Augenzahl. Bei zehn Augen erhält er keinen Bonus. Bei allen Augen, die über zehn liegen, erhält er einen Abzug von zehn Punkten. Wer auf diese Weise nach einer bestimmten Anzahl von Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, ist der Sieger, an den derjenige mit der niedrigsten Punktzahl bezahlen muss.

## Gerade gewinnt

Jeder Spieler darf dreimal mit je drei Würfeln werten. Beim ersten Wurf zählen nur die Würfel mit 2, beim zweiten die mit 4, beim dritten die mit 6 Augen. Hat z. B. ein Spieler im ersten Wurf 2, 4, 5 = 2 Punkte, im zweiten Wurf 3, 5, 6 = 0 Punkte, im dritten Wurf 1, 3, 6 = 6 Punkte erreicht, so hat er ein Ergebnis von 8 Punkten. Sieger ist, wer die höchste Punktzahl erzielt.

## Fünf gewinnt

Jeder Spieler würfelt hintereinander fünfmal mit drei Würfeln. Ist die Summe eines Wurfes durch fünf teilbar, darf er aufhören. Gelingt dies einem Spieler z.B. beim dritten Wurf, gibt er den Becher mit der Ansage »Fünf in Drei« an seinen Nachbarn weiter. Die folgenden Spieler müssen nun versuchen, diese Vorlage zu unterbieten, wobei natürlich die »Fünf in Eins« der beste zu erzielende Wurf ist und der Sieger feststeht. Erreichen zwei oder mehr Teilnehmer das gleiche Ergebnis, teilen sie sich den Gesamteinsatz.

## Aus zwei mach eins

Jeder der beliebig vielen Spieler hat zehn Würfe. Er muss dabei mit je drei Würfeln möglichst viele Zahlenkombinationen erreichen, bei denen die Augensumme von 2 Würfeln die Augen des Dritten ergeben. Zum Beispiel:

1. Wurf 2, 4, 6 gültig, weil  $2 + 4 = 6$  Punkte
2. Wurf 1, 3, 5 ungültig, weil  $1 + 3 = 4$  Punkte

Sieger ist, wer die meisten Punkte erreicht hat. Kommen zwei Spieler auf die gleiche Punktzahl, gewinnt derjenige, der weniger Fehlwürfe hatte.

## Köpfchen Eins bis Sechzehn

Jeder Teilnehmer hat einen Zettel und einen Bleistift zur Hand. Es wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt. Aufgabe ist es, alle Zahlen von eins bis sechzehn so schnell wie möglich zu würfeln, bzw. durch Kombination der Würfel zu erreichen. Dabei muss die Zahlenfolge von eins bis sechzehn genau eingehalten werden. So hat z.B. der erste Teilnehmer bei seinem ersten Wurf 2, 3, 5 geworfen. Er darf die 1 streichen, weil  $3 - 2 = 1$  ergibt. Die 2 und die 3 hat er direkt geworfen. Die 4 erreicht er durch  $5 - 3 + 2 = 4$ . Die 5 hat er direkt gewürfelt und streicht auch diese. Die 6 erreicht er durch  $3 + 5 - 2 = 6$ . Die 7 durch Addieren von 2 und 5. Die 8 durch Addieren von 3 und 5. Dann aber ist Schluss, denn weitere Zahlen können selbst durch Multiplizieren und Dividieren nicht mehr ermittelt werden. Hat ein Spieler die Zahlenreihe bis zur 16 erreicht, muß er sie in der umgekehrten Reihenfolge von 16 bis 1 zurückspielen. Er wird Sieger, wenn er als erster diese Zahlenreihe abstreichen konnte.

## Zehnerwurf

Nur der Bankhalter würfelt; die Spieler machen ihre Einsätze. Liegt der

Wurf mit drei Würfeln über 10 Augen, gewinnt der Bankhalter alle Einsätze, unter 10 zahlt er die Höhe der Einsätze aus. Bei einem Zehnerwurf wird nochmals gewürfelt.

## **Sterne würfeln**

Jeder darf dreimal Würfeln. Nur die »Einser«-Sterne werden gezählt. Wer die meisten Sterne geworfen hat, hat gewonnen.

## **Um den Stern**

Gewertet werden nur die Augen, welche um einen mittleren Punkt liegen. Die 1 hat zwar einen Mittelpunkt, doch liegt nichts darum herum, daher zählt sie nicht. Die 2, die 4 und die 6 zählen ebenfalls nicht, da sie keinen »Stern« haben. Hingegen gilt die 3 für 2 und die 5 für 4 Augen, da diese um einen Mittelpunkt herum liegen. Es werden 3 Runden gespielt. Wer die höchste Punktzahl erwürfelt hat, hat gewonnen.

## **Einmal eins**

Ein Würfel wird mit Bleistift grau gefärbt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Er addiert dann die Augen der beiden weißen Würfel und multipliziert die Summe mit der Augenzahl des grauen Würfels. Es werden beliebig viele Runden festgelegt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

## **Der Turm**

Aus möglichst vielen Bierdeckeln wird in der Mitte des Tisches ein Turm errichtet. In einer Vorrunde ermittelt jeder Spieler mit einem Würfel seine »Stichzahl«; es kann durchaus sein, daß 2 oder mehrere Spieler diesselbe Stichzahl haben. Dann wird reihum mit 3 Würfeln geworfen, wobei jeder Würfel für sich gewertet wird. Sobald eine Stichzahl fällt, nimmt jeder Spieler, der diese Stichzahl hat, je Zahl einen Bierdeckel vom Turm. Wird z. B. 5-5-2 gewürfelt, so nimmt jeder, der die Stichzahl fünf hat, 2 Bierdeckel vom Turm, und jeder, der die Stichzahl zwei hat, einen Deckel. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren. Jetzt kommt es darauf an, den eigenen Bestand an Bierfilzen möglichst schnell loszuwerden. Verloren hat, wer als Letzter noch Bierdeckel besitzt.

## **Fensterwürfeln**

Jeder hat je Runde 3 Würfe. Nur die Zweier (die »Gefängnisfenster«) werden gewertet. Wenn sie einzeln vorkommen, gelten sie einfach. Wenn sie als Zweierpasch ( $2 + 2$ ) erscheinen, gelten sie doppelt, also 4 Zweier. Wenn sie als Dreierpasch ( $2 + 2 + 2$ ) gewürfelt werden, zählen sie dreifach, als 9 Zweier. Gewonnen hat, wer als Erster 30 Zweier wirft.

## **Streichhölzer auswürfeln**

Jeder Spieler bekommt 10 Streichhölzer. Dann wird reihum gewürfelt. Entscheidend sind die Augenzahlen auf den einzelnen Würfeln. Bei jeder geworfenen 1 geht ein Hölzchen an den rechten Nachbarn, bei jeder 2 geht ein Hölzchen an den linken Nachbarn. Bei jeder 6 wandert ein

Hölzchen in die Kasse (in die Mitte des Tisches). Alle anderen Werte (3, 4 und 5) haben keine Bedeutung in diesem Spiel. Kann ein Spieler seine Schulden nicht mehr begleichen, wird erst eine 6, dann eine 2 und schließlich erst eine 1 ausgezahlt. Wer kein Holz mehr hat, muss pausieren, bis er durch seine Nachbarn wieder zu Streichhölzern kommt. Verlierer ist, wer das letzte Hölzchen hat, während alle übrigen in die Kasse gewandert sind. Er zahlt die nächste Bierrunde.

## Sequenzen

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 erzielt. Erreichen 2 Spieler die gleiche Folge, so gewinnt, wer dazu weniger Würfe benötigte. Bei einer Variante kann ein Spieler beim zweiten oder dritten Wurf 2 Würfel stehenlassen.

## Duo

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die Positiven, die grauen die Negativen, das heißt folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammengezählt und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfe. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

## Abra Kadabra

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.

## Krieg

Man spielt auf dem Damebrett mit 12 schwarzen und 12 weißen Steinen. Es wird die übliche Dameaufstellung genommen. Es darf nur gezogen, jedoch weder gesprungen noch geschlagen werden. Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Steine einzumauern, d.h., von den übrigen Steinen zu trennen und bewegungsunfähig zu machen. Dieser Stein darf dann vom Spielfeld genommen werden.

## Eck-Dame

Das Spielbrett wird so über Eck zwischen die beiden Spieler gelegt, daß jeder ein schwarzes Eckfeld vor sich hat. Jeder Spieler erhält 9 Steine, die er in drei Reihen auf die schwarzen Felder setzt. Ziel der Spieler ist es, ihre Steine in das gegenüberliegende Eck zu bringen.

Es wird abwechselnd gezogen. Es darf jeweils mit einer Figur gezogen werden; sie kann dabei nur ein Feld seitlich oder vorwärts gerückt werden. Es darf nicht nach rückwärts gezogen werden. Werden ein oder mehrere Steine eines Spielers so eingeschlossen, dass dieser nicht mehr ziehen kann, muß er aussetzen, bis sich eine Gelegenheit zum Weiterspielen ergibt. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn das dahinterliegende Feld frei ist. Eigene Steine darf man nicht überspringen. Wer als Erster seine Steine in die Eckfelder des Gegners gebracht hat, hat gewonnen.

## **Wolf und Schafe**

Gespielt wird auf dem Dame- bzw. Schachbrett. Der Spieler, der den Wolf darstellt, erhält einen schwarzen Stein, der Gegenspieler 4 weiße Steine, welche die Schafe darstellen. Es darf nur auf den schwarzen Feldern – diagonal – gezogen werden.

Die Schafe werden in der ersten Reihe auf den schwarzen Feldern aufgestellt. Der Wolf sucht sich ein beliebiges, schwarzes Feld zum Start aus.

Die Schafe dürfen sich nur jeweils ein Feld vorwärts bewegen, der Wolf jeweils ein Feld vorwärts und rückwärts.

Es darf weder geschlagen, noch ein gegnerischer Stein übersprungen werden.

Ziel der Schafe ist es, den Wolf einzukesseln, d.h., zugunfähig zu machen. Der Wolf versucht, die Kette der Schafe zu durchbrechen.

## **Räuber und Gendarm**

Spielzubehör:

Dame-Spielplan, je 12 Steine in 2 Farben.

Die Steine werden wie beim Damespiel gesetzt. Dann werden sie abwechselnd in schräger (diagonaler) Richtung um je ein Feld verschoben. Dabei kann man nach Belieben vorwärts und rückwärts ziehen. Ist ein Feld hinter einem (oder mehreren) gegnerischen Stein frei, so können diese (auch im Zickzacksprung) übersprungen werden. Die übersprungenen Steine werden aber nicht geschlagen, sondern sie bleiben auf dem Plan stehen. Aufgabe ist es, seine Steine möglichst rasch auf die gegnerische Seite zu bekommen, oder den Gegner so einzuschließen, daß dieser bewegungsunfähig ist.

## **Trilma**

(Halma für 3 Pers. auf sternförmigem Spielplan) Jeder Spieler erhält 15 Figuren, die er in einer seiner beiden Ecken aufstellt. Der Spielverlauf bleibt unverändert.

## **Verfolgungsjagd**

Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Jeder Spieler wählt einen Halmakegel und stellt ihn auf eine Spitze des Trilma-Spielplanes (Halmastern). Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer zuerst eine 6 würfelt, darf beginnen, am Rand des Sternes entlangzuziehen. Ziel ist es, als Erster nach einer bestimmten Anzahl von Runden wieder an den Ausgangspunkt zu gelangen.

## **Tippy**

Wird von zwei oder drei Spielern mit je 15 Kegeln auf dem sternförmigen Halmabrett ge-

spielt. Die Figuren werden auf die Kreuzungspunkte gesetzt und durch Ziehen muss nun jeder Spieler versuchen, gegnerische Kegel – jeweils nur einen einzigen – bewegungsunfähig zu machen, d.h., ihn einzuschließen. Eingeschlossene Kegel werden herausgenommen. Sind keine Einschließungen mehr möglich, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den wenigsten Figuren auf dem Brett hat verloren.

## **Belagerung**

Spielzubehör:

1 Spielplan, 24 Belagerer (Halmakegel einer Farbe) und 9 Verteidiger (Halmakegel einer anderen Farbe).

**Spielablauf:**

Die 9 roten Spielfelder stellen die Festung dar. Diese wird von zwei beliebig darin aufgestellten Spielsteinen verteidigt. Die 24 blauen Spielfelder werden mit den 24 Belagerern besetzt. Ein Spieler übernimmt die Belagerung, der andere die Verteidigung. Nach jeder Runde wird gewechselt. Der Belagerer fängt an.

Der Belagerer versucht, die Festung zu stürmen und alle 9 Felder zu besetzen, also die Verteidiger in die Enge zu treiben, sie herauszulocken oder zu umgehen. Die Belagerer ziehen dabei nur vorwärts oder seitwärts, niemals diagonal oder rückwärts. Ist der Verteidiger zugunfähig, hat der Belagerer ebenfalls gewonnen.

Die Aufgabe der Verteidiger ist es, die Besetzung der Festung zu verhindern. Die Verteidiger können in beliebiger Richtung auf den Linien von Punkt zu Punkt ziehen, auch außerhalb der Festung. Sie können Belagerer überspringen, wenn das dahinterliegende Feld frei ist. Die Verteidiger können auch mehrere Belagerer geradeaus oder im Zickzack überspringen, wenn dazwischen und hinter dem letzten Belagerer ein freies Feld ist. Die übersprungenen Belagerer gelten dann als geschlagen und werden vom Spielfeld entfernt. Es besteht für die Verteidiger Sprungzwang, auch innerhalb der Festung. Übersieht ein Verteidiger seine Chance, einen oder mehrere Belagerer zu schlagen, so kann er weggenommen werden. Könnten beide Verteidiger einen oder mehrere Belagerer schlagen, dann muss man sich nur für einen Verteidiger entscheiden. Wenn nicht mehr genug Belagerer vorhanden sind, um die neun Punkte zu besetzen, oder wenn die Belagerer zugunfähig sind, haben

die Verteidiger gewonnen.

## Lustiges Leiterspiel

Ein flottes, spannendes Würfelspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

Spielmaterial: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren in den Farben Gelb, Grün, Rot und Blau, 1 Würfel.

Spielthema: Im Zirkus geht's rund. Jeder versucht auf dem schnellsten Weg über einen

Leiter-Parcours als Erster zur Torte zu gelangen.

### Spielbeginn:

Die Spieler erhalten eine farbige Spielfigur und stellen diese auf das entsprechende Startpodest neben Feld 1. Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an. Die anderen Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

### Spielverlauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht seine Figur entsprechend viele Felder vor. Fremde Spielsteine werden **nicht** geschlagen! Auf einem Spielfeld können mehrere Figuren zum Stehen kommen.

Bleibt die Figur am Ende des Zuges auf einem **großen, orangen Feld** stehen, passiert Folgendes: Wer auf dem **orangenen Feld 3** landet, rutscht auf der Bananenschale aus und muß 2 Runden aussetzen. Die anderen orangenen Fel-

der befinden sich jeweils am Anfang oder Ende einer Leiter. Gelangt ein Spieler auf einer dieser Felder, klettert er sofort die Leiter nach oben oder unten. Zum Beispiel: Bleibt man auf Feld 7 stehen, darf man sofort die Leiter hinauf und rückt dadurch auf Feld 25 vor. Erreicht man aber am Ende eines Zuges Feld 25, rutscht man sofort auf Feld 7 zurück.

### Spielziel:

Gewonnen hat, wer als Erster die Torte (Feld 100) erreicht. Die Torte kann aber nur mit genauer Augenzahl erobert werden. Wer eine zu hohe Zahl würfelt, muß wieder entsprechend viele Felder zurückziehen. Zum Beispiel: Steht man auf Feld 97, ist das Ziel nur mit einer 3 zu erreichen. Wird z.B. eine 6 gewürfelt, zieht der Spieler zunächst auf Feld 100 vor und dann mit den restlichen 3 Würfelpunkten zurück auf Feld 97.

Viel Vergnügen!