

## Hausnummern würfeln

### 111.01

#### Hohe Hausnummer (1. Variante)

Würfel: 1 Augenwürfel

Spieler: beliebig

Zubehör: Papier und Bleistift

Es geht darum, mit drei Würfeln eine möglichst hohe, dreistellige Zahl (die Hausnummer) zu werfen. Auf ein Blatt werden oben die Namen der Spieler nebeneinander geschrieben; am linken Blattrand die Anzahl der Runden, die gespielt werden sollen.

Für jeden Spieler werden drei Kästchen vorgesehen, in die er seine Würfelergebnisse eintragen läßt. Ein Spieler übernimmt das Aufschreiben.

Anna Emil Klaus

1. --- --- ---

2. --- --- ---

usw.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt einmal. Dann muß er bestimmen, an welcher Stelle die gewürfelte Zahl eingetragen werden soll: Als Hunderter (1.Stelle), als Zehner (2.Stelle) oder als Einer (3. Stelle). Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Eine Runde ist beendet, wenn alle Spieler dreimal gewürfelt haben. Es gewinnt, wer die höchste Hausnummer gewürfelt hat.

Die höchstmögliche Zahl ist natürlich 666.

#### Ein Beispiel:

- Erster Wurf: eine 1; wird auf die 3. Stelle gesetzt.
- Zweiter Wurf: eine 5; wird auf die 1. Stelle gesetzt.
- Dritter Wurf: eine 6; Pech gehabt, muß auf die 2. Stelle.

Bei mehreren Runden gewinnt, wer am häufigsten die höchste Hausnummer geschafft hat.

#### Niedrige Hausnummer (2. Variante)

Gespielt wird wie oben. Es geht jedoch darum, die niedrigste Hausnummer zu würfeln. Die niedrigstmögliche Zahl ist 111.

#### Blinde Hausnummer (3. Variante)

Gespielt wird wie in Variante 1. Jeder Spieler muß aber vor seinem Wurf entscheiden, an welcher Stelle die Zahl eingesetzt werden soll.

## Spitzmaus

### 111.02

Würfel: 1 Augenwürfel

Spieler: beliebig

Zubehör: Bleistift und Papier

Es geht darum, mit möglichst wenig Versuchen die Trumpfzahl zu würfeln. Ein beliebiger Spieler würfelt einmal. Die gewürfelte Augenzahl gilt für diese Runde als "Trumpfzahl".

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf bis zu zehnmal würfeln. Ein anderer Spieler schreibt die Ergebnisse mit. Sobald der Spieler die Trumpfzahl würfelt, hört er auf und sein linker Nachbar ist dran.

Wer die Trumpfzahl mit den wenigsten Versuchen erreicht, gewinnt diese Runde. Wer die

meisten Versuche (höchstens 10) hatte, wird "Spitzmaus" und verliert diese Runde. Bei mehreren Runden siegt, wer die meisten davon gewonnen hat. Für jede "Spitzmaus" eines Spielers wird aber einer seiner "Gewinne" gestrichen.

## Mariechen 111.03

Würfel: 1 Augwürfel  
 Spieler: beliebig  
 Zubehör: Papier und Bleistift

### Variante 1

Es gilt, bei sechs Würfeln hintereinander eine möglichst lange, aufsteigende Zahlenfolge (ideal: 1-2-3-4-5-6) zu erreichen.

Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt sechsmal nacheinander. Ein anderer Spieler schreibt die Ergebnisse mit. Gewertet werden nur die Würfelergebnisse, die in direkter Folge, aufsteigend, erzielt werden (mind. 2 Zahlen).

**Ein Beispiel:** Ein Spieler würfelt 4-6-2-3-4-1. Gewertet werden nur die 2+3+4.

Die korrekt erzielten Augen werden addiert (hier 9). Es gewinnt, wer die höchste Summe erreicht hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer die längere Folge erzielt hat.

### Variante 2

Gespielt wird wie oben. Jetzt muß aber versucht werden, eine absteigende Folge (6-5-4-3-2-1) zu würfeln.

## Barteln 111.04

Würfel: 1 Augwürfel  
 Spieler: beliebig  
 Zubehör: Bleistift und Papier

Bei diesem Spiel für zwei Gruppen geht es darum, zuerst 4 "Häuser" zu erzielen.

Es können sich beliebig viele Spieler beteiligen, die in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Hat eine Gruppe einen Spieler weniger, so würfelt einer als "Mohr" zweimal.

Zunächst wird folgende Tabelle (ohne die Einträge) angelegt:

	Gruppe A	Gruppe B
Summe 1. Runde:	23	21
Summe 2. Runde:	_____	_____
Summe 3. Runde:	_____	_____
Summe 4. Runde:	_____	_____
Summe 5. Runde:	_____	_____
Häuser Gruppe A:	_X_	_____
Häuser Gruppe B:	_____	_____

Gruppe A beginnt. Alle Spieler dieser Gruppe würfeln nacheinander einmal. Die gewürfelten Augenzahlen werden gleich laut addiert. Wer eine 6 hat, darf noch einmal würfeln, alle Augenzahlen werden mitgerechnet. Die gewürfelte Summe aller Spieler wird dann als Ergebnis der Gruppe A, 1. Runde, eingetragen (siehe Tabelle, Beispiel: 23 Punkte).

Nun ist Gruppe B an der Reihe, die genauso verfährt. Hat bei-spielsweise Gruppe B einen Spieler weniger, ist einer als Mohr zweimal mit Würfeln dran. Das Gesamtergebnis wird nun entsprechend unter B eingetragen (siehe Tabelle, 21 Punkte).

Die erste Runde gewinnt, wer die höhere Augenzahl erreicht. Hat Gruppe A zum Beispiel 23 Augen gewürfelt und Gruppe B 21 Augen, so gewinnt A und darf sich ein Haus notieren (siehe Tabelle oben).

Die zweite Runde zählt doppelt, das heißt, es gibt zwei Häuser zu gewinnen. Eine neue Runde beginnt immer die Gruppe, die zuletzt gewonnen hat. Beide Gruppen würfeln und wer das höhere Gesamtergebnis erzielt, gewinnt die Runde und damit die zwei Häuser.

Danach folgt dann die dritte Runde, die wieder einfach zählt. Die anschließende vierte Runde zählt wieder doppelt - also zwei Häuser, usw.

Es gewinnt die Gruppe, die zuerst vier Häuser "bauen" kann.

## Spekulieren 111.05

Würfel: 1 Augenzwürfel

Spieler: beliebig

Zubehör: Bleistift und Papier

Jeder Spieler versucht, eine möglichst hohe Punktezahl zu erreichen: er hat sechs Würfel, die er mit sechs Zahlen (Multiplikatoren) malnehmen kann.

Auf einem Blatt wird die folgende Tabelle angelegt:

Spieler:            Anna B C D ...

---

Multiplikator 1

Multiplikator 2

Multiplikator 3

Multiplikator 4

Multiplikator 5

Multiplikator 6

Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder, der an der Reihe ist, würfelt einmal. Die gewürfelte Augenzahl ordnet er einem der Multiplikatoren zu, nimmt die beiden Zahlen miteinander mal und notiert in der entsprechenden Spalte das Ergebnis. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn jeder Spieler sechsmal gewürfelt hat. Wer das höchste Endergebnis aus allen sechs Würfeln erreicht, gewinnt das Spiel.

Wer zuerst ein 1 würfelt, wird sie natürlich dem Multiplikator 1 zuordnen; wer dagegen zuerst eine 6 würfelt, wird sie dem Multiplikator sechs zuordnen, da das Ergebnis 36 beträgt.

Natürlich kann jeder Multiplikator nur einmal verwendet werden.

## Sechstagerennen 111.06

Würfel: 1 Augenzwürfel

Spieler: beliebig viele Zweiertteams

Zubehör: Bleistift und Papier

Für jedes Zweiertteam geht es darum, aus den sechs "Renntagen" das höchste Gesamtergebnis zu erzielen.

Folgende Tabelle muß vor dem Spiel angelegt werden:

	Multipli- kator	Team A+B	Team C+D	Team .....
1. Tag: Alle Augen	x 1			
2. Tag: Nur 2 gilt	x 2			
3. Tag: Nur 3 gilt	x 3			
4. Tag: Nur 4 gilt	x 4			
5. Tag: Nur 5 gilt	x 5			
6. Tag: Nur 6 gilt	x 6			
Gesamtsumme:	_____			

Jeweils zwei Spieler bilden ein Team. Jedes Team ist sechsmal an der Reihe, einmal für jeden Tag. Ein Team beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wenn ein Team an der Reihe ist, würfelt jeder Spieler einmal.

Die gültigen Augenzahlen werden mit dem Multiplikator malgenommen und in der entsprechenden Spalte eingetragen. Dann ist das nächste Team an der Reihe.

Am ersten Renntag gelten beide Augenzahlen der Spieler, es gibt keine Einschränkungen – dafür beträgt der Multiplikator auch nur eins. Wird zum Beispiel eine 4 und eine 3 gewürfelt, so notiert man für das Team 7 Punkte.

Am zweiten Renntag gelten nur die 2er, die ein Team würfelt.

Kein 2er ergibt 0 Punkte, ein 2er bringt vier Punkte, zwei 2er acht Punkte. Alle anderen Würfelerggebnisse dieses Tages bringen null Punkte.

Für die Renntage 2 bis 6 gilt entsprechendes. Die Tage müssen in der vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden, eine Verteilung auf andere Renntage ist nicht erlaubt. Nach den sechs Renntagen gewinnt das Team, das sich die meisten Punkte erwürfelt hat.

## Kuhschwanz

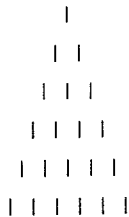
111.07

Würfel: 1 Augenzwürfel

Spieler: beliebig

Zubehör: 21 Streichhölzer pro Spieler

Jeder Spieler legt aus seinen 21 Hölzern die Zahlen 1 bis 6 nach folgendem Schema aus. Wer zuerst alle seine Hölzer wegnehmen konnte, gewinnt.



Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und darf dann die Streichholzreihe wegnehmen, die seiner gewürfelten Augenzahl entspricht. Wer zum Beispiel eine 4 würfelt, nimmt die komplette waagrechte Reihe mit den 4 Hölzchen weg. Danach ist der nächste Spieler dran. Wer eine Zahl würfelt, deren Hölzchen er schon abgeräumt hat, darf nicht noch einmal würfeln.

## Hausbau

111.08

Würfel: 1 Augenwürfel  
 Spieler: beliebig  
 Zubehör: Bleistift und Papier für jeden Spieler

Wer seine Glückszahl würfelt, darf einen Strich an seinem "Haus" bauen. Es gewinnt, wer zuerst sein Haus fertig hat.

Jeder Spieler erhält Papier und Bleistift und wählt dann seine Glückszahl – eine Zahl zwischen 1 und 6; diese Zahl notierter groß auf seinem Blatt.

Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal. Dann ist der nächste dran. Jedesmal, wenn der Spieler seine Glückszahl würfelt, darf er einen Strich auf sein Blatt machen – insgesamt 13 Striche ergeben ein Haus – nach folgender Abbildung.

Haus = 6 Striche  
 Fenster = 4 Striche  
 Türe = 3 Striche



Wer nicht seine Glückszahl würfelt, darf keinen Strich machen, sein Zug endet sofort. Auf Wunsch kann um einen Einsatz gespielt werden. Wer zuerst fertig ist, erhält für jeden Strich, der bei den Mitspielern fehlt, einen Punkt.

## Mini-Roulette

111.09

Würfel: 1 Augenwürfel  
 Spieler: beliebig  
 Zubehör: 6 Chips pro Spieler

Ein Glücksspiel gegen die Bank, bei dem es darum geht, seine Chips nicht zu verlieren.

Ein Spieler übernimmt die Bank und zeichnet das folgende Spielfeld auf ein großes Blatt.

1	2	3	4	5
6				

Jeder Mitspieler kauft von ihm sechs Chips. Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und setzt einen seiner Chips auf das Feld gleicher Zahl. Wird zum Beispiel eine 4 gewürfelt, setzt der Spieler seinen Chip auf Feld 4. Würfelt ein Spieler eine Zahl, deren Feld bereits besetzt ist, so muß der Spieler keinen Chip setzen - er darf sogar den Chip auf dem Feld an sich nehmen. Würfelt ein Spieler jedoch eine 6, muß er immer einen Chip auf Feld Nr. 6 setzen - das Feld der Bank. Von diesem Feld darf auch kein Chip weggenommen werden.

Wer keinen Chip mehr hat, scheidet aus. Ist, außer dem Bankhalter, nur noch ein Spieler übrig, endet das Spiel. Dieser letzte Spieler darf alle Chips auf den Feldern 1 bis 5 an sich nehmen, der Bankhalter (der nicht mitgewürfelt hat) erhält die Chips von Feld 6.

Die Chips der Sieger werden notiert und dann neu ausgeteilt. Dann übernimmt ein anderer Spieler die Rolle des Bankhalters. Das Spiel endet, wenn jeder einmal Bankhalter war.

## 1 nach rechts

## 111.10

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: 5 Streichhölzer pro Spieler

Wer zuletzt noch ein Streichholz übrig behält, verliert dieses Spiel.

Jeder Spieler erhält 5 Streichhölzer. Dann beginnt der Startspieler, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt und kann, wenn er Glück hat, Streichhölzer abgeben. Dann ist der nächste Spieler dran.

Was mit den Streichhölzern geschieht, hängt vom Würfelergebnis ab: Wer eine

1 würfelt: gibt ein Hölzchen an seinen rechten Nachbarn;

2 würfelt: gibt ein Hölzchen an seinen linken Nachbarn;

3 würfelt: macht nichts;

4 würfelt: macht nichts;

5 würfelt: macht nichts;

6 würfelt: legt ein Hölzchen in die Mitte des Tisches.

Wer kein Hölzchen mehr hat, muß mit dem Würfeln aussetzen, bis er von seinen Nachbarn eines erhält. Wer als letzter noch ein Hölzchen besitzt, während alle anderen bereits auf dem Tisch gelandet sind, verliert dieses Spiel.

## Einundzwanzig

## 111.11

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig

Bei dieser Würfelrunde geht es darum, zum jeweils richtigen Zeitpunkt eine 1 zu würfeln.

Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und gibt dann den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Jede gewürfelte 1 wird laut mitgezählt. Wer die einundzwanzigste 1 würfelt, gewinnt das Spiel.

Beim Marathon gewinnt, wer die zweiundvierzigste 1 würfelt. Dabei hat der Spieler, der die einundzwanzigste 1 erzielte, einen Vorteil. Sobald die vierzigste 1 gewürfelt ist, darf er dreimal hintereinander würfeln. Kann er dabei zwei 1er erzielen, hat er das Spiel gewonnen. Schafft er das nicht, setzt sein linker Nachbar das Spiel fort. Es gewinnt dann, wer die zweiundvierzigste 1 würfelt.

## Sultan

## 111.12

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: pro Spieler ca. 10 Chips

Hier geht es darum, möglichst viele Chips zu gewinnen. Reihum würfelt jeder Spieler einmal. Wer die erste 6 würfelt, wird zum "Sultan". Der Sultan bestimmt nun eine Zahl zwischen 1 und 5 (nicht die 6) zu seiner Glückszahl. Dann erhält jeder Spieler die gleiche Anzahl von Chips – mindestens acht.

Der Spieler links vom Sultan beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Der Sultan würfelt nicht mit. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt einmal.

Würfelt der Spieler die Glückszahl des Sultans, so muß der Sultan 5 Chips an ihn zahlen. Würfelt der Spieler jedoch eine andere Zahl, so muß er an den Sultan 2 Chips zahlen. Wer

eine 6 würfelt, übernimmt sofort das Sultansamt. Er bestimmt die neue Glückszahl. Sein linker Nachbar setzt das Spiel fort. Hat ein Spieler keine Chips mehr, endet das Spiel. Gewinner ist, wer die meisten Chips hat.

## Alles oder nichts 111.13

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Bleistift und Papier

Hier gewinnt, wer zuerst mehr als 300 Punkte erreicht.

Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf beliebig oft nacheinander würfeln und die Punkte addieren: Jede gewürfelte 5 bringt 50 Punkte ein. Die Augen 2, 3, 4 und 6 bringen jeweils ihren Wert als Punkte.

Aber: wer eine 1 würfelt, muß sofort aufhören; seine in dieser Runde gewürfelten Punkte verfallen und sein linker Nachbar setzt das Spiel fort. Wer aber rechtzeitig (vor der 1) aufhört, notiert sich seine Punkte. So folgt Runde auf Runde, und wer zuerst 301 oder mehr Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

## Auf und ab 111.14

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Bleistift und Papier

Es gewinnt, wer mit sieben Würfen die höchste Summe erreicht. Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt siebenmal hintereinander. Die gewürfelten Augen werden wie folgt verrechnet:

- Wurf eins und zwei werden addiert;
- Wurf drei wird von dieser Summe abgezogen;
- Wurf vier wird wieder addiert;
- Wurf fünf wird abgezogen;
- Wurf sechs wird addiert;
- Wurf sieben wieder abgezogen.

Wer die höchste Summe erreicht hat, gewinnt diese Runde. Wer ein Minus erzielt, scheidet aus. Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Wer dann die meisten Runden gewonnen hat, ist der Sieger des Spiels.

## Nackter Spatz 111.15

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Würfelbecher, Bleistift und Papier

Hier hofft man darauf, daß der rechte Nachbar möglichst keine 1 würfelt.

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, schüttelt den Becher kräftig und stellt ihn dann umgestülpt auf den Tisch. Der linke Nachbar nimmt nun den Becher ab und die gewürfelte Augenzahl wird für ihn (nicht für den Würfer) als Pluspunkte gutgeschrieben. **Einzigste Ausnahme:** Wird eine 1 aufgedeckt ("nackter Spatz"), so wird ein Punkt abgezogen. Wer nach fünf Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

**Macao****111.16**

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig

Es gewinnt, wer die Zahl 12 erreicht oder am nächsten an sie herankommt. Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, muß dreimal würfeln; ein vierter Wurf ist erlaubt, aber nicht Pflicht.

Die geworfenen Augen müssen addiert werden. Es gilt, mit drei (oder 4) Würfeln möglichst nahe an die "12" heranzukommen. Wer am besten liegt, gewinnt die Runde. Wer mehr als 12 würfelt, scheidet aus. Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Wer die meisten Runden gewonnen hat, ist der Sieger.

**Jule****111.17**

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Bleistift und Papier

Wer zuerst in der richtigen Reihenfolge die Zahlen 1 bis 6 würfelt, gewinnt. Jeder Spieler erhält Bleistift und Papier. Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt und gibt den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Sobald ein Spieler eine 1 geworfen hat, notiert er sie auf seinem Blatt. Er muß jetzt als nächstes die 2 werfen, dann die 3 usw. Sobald ein Spieler die Zahlen von 1 bis 6 komplett hat, muß er nochmals alle Zahlen durchwürfeln, jetzt aber abwärts, von 6 bis zur 1.

Es gelten immer nur die Zahlen, die in der richtigen Reihenfolge gewürfelt werden. Wer zuerst beide Zahlenreihen komplett hat, gewinnt das Spiel.

**Stumme Jule**

Gespielt wird wie oben. Während des ganzen Spiels darf aber nicht gesprochen werden. Wer dennoch etwas sagt, muß alle seine Zahlen ausstreichen und von vorne beginnen.

**Die böse Eins****111.18**

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Bleistift und Papier

Wer eine 1 würfelt, scheidet aus dem Spiel um die höchste Augenzahl aus. Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt fünfmal. Alle fünf gewürfelte Augenzahlen werden addiert, aufgeschrieben und der nächste ist dran. Wer aber eine "böse" 1 würfelt, muß sofort mit dem Würfeln aufhören. Er erhält nur die bis dahin erreichten Augen gutgeschrieben. Wer die höchste Augenzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

**Die verflixte Drei****111.19**

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Bleistift und Papier

Wer eine 3 wirft, scheidet aus. Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, darf beliebig oft hintereinander würfeln. Wer aufhört, ohne eine 3 gewürfelt zu haben, erhält die Summe seiner gewürfelte Augen gutgeschrieben. Die Zahl wird notiert.



Wer aber eine 3 würfelt, muß das Würfeln sofort beenden, alle bis dahin gewürfelten Augen verfallen. Die Runde endet, wenn alle Spieler einmal dran waren. Es gewinnt, wer die meisten Augen erreicht hat. Die nächste Runde beginnt ein neuer Startspieler.

## Plus-Minus

**111.20**

Würfel: 1 Augenzwürfel

Spieler: beliebig

Hier geht es darum, die höchste Augenzahl zu erreichen. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt neunmal. Jeder dritte Wurf wird abgezogen, alle anderen werden addiert: 1. Wurf, plus 2. Wurf, minus 3. Wurf, plus 4. Wurf, plus 5. Wurf, minus 6. Wurf, plus 7. Wurf, plus 8. Wurf, minus 9. Wurf. Wer nach einem Durchgang die höchste Augenzahl erreicht hat, gewinnt die Runde.

## Fensterln

**111.21**

Würfel: 1 Augenzwürfel

Spieler: beliebig

Nur bestimmte Würfelerggebnisse zählen beim Spiel um die höchste Augenzahl.

### Variante 1: Knast-Fenster

Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt dreimal nacheinander. Gewertet werden aber nur die gewürfelten 2er. Zwei 2er zählen acht, drei 2er sogar sechzehn. Wer nach einer Runde die höchste Augenzahl erreicht hat, gewinnt.

### Variante 2: Bauern-Fenster

Gespielt wird wie oben, es zählen jetzt aber nur die 4er. Zwei 4er bringen 16 Punkte, drei 32.

### Variante 3: Kirchen-Fenster

Gespielt wird wie oben, es zählen nur die 6er. Zwei 6er bringen 24, drei 48.

### Variante 4: Fassade

Bei dieser Kombination aller drei Varianten zählen beim ersten Wurf nur die 2er, beim zweiten Wurf nur die 4er und beim dritten die 6er. Wer insgesamt die höchste Augenzahl erreicht, gewinnt.

## Justitia

**111.22**

Würfel: 1 Augenzwürfel

Spieler: beliebig

Zubehör: 5 Chips pro Spieler

Wer zuerst alle seine Chips verloren hat, gewinnt die Kasse.

Jeder Spieler erhält 5 Chips. Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt drei-mal. Der Spieler addiert die drei Zahlen und merkt sich die-Summe. Wenn alle Spieler an der Reihe, wird ausgewertet: Wer die höchste Augenzahl gewürfelt hat, zahlt einen Chip in die Kasse (Tischmitte). Liegen zwei Spieler gleichauf, zahlen beide. Wer zuerst keinen Chip mehr hat, gewinnt die gesamte Kasse.

## Schokolade essen 111.23

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Eine gut verpackte Tafel Schokolade, Messer und Gabel,  
eine Mütze und ein Schal.

Nur wer schnell ist, kommt in den Genuß der Schokolade.

Zunächst wird eine Tafel Schokolade gut verpackt: Mehrere Blatt Papier und mit einem Faden zusammengeschnürt. Alles wird zusammen in die Mitte des Tisches gelegt.

Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt bis zu dreimal. Wer keine 6 würfelt, gibt dann den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Würfelt ein Spieler aber eine 6, muß er schnell die Mütze aufsetzen, den Schal umbinden und zu Messer und Gabel greifen. Dann muß er damit die Verpackung der Schokolade entfernen. Hat er das geschafft, kann er mit Messer und Gabel die Schokolade in Stücke schneiden und anfangen zu essen. Sobald aber einer der nachfolgenden Spieler eine 6 würfelt, muß der mit der Schokolade beschäftigte Spieler aufhören und die Utensilien schnellstmöglich an diesen Spieler abgeben. Jetzt darf er die Utensilien anlegen und sich dann mit der Schokolade beschäftigen.

## Knipsen 111.24

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Bleistift und Papier

Es wird nicht gewürfelt, sondern "geknipst", um zuerst eine bestimmte Summe zu erreichen. Der erste Spieler, der an der Reihe ist, nimmt den Würfel und legt ihn vor sich auf den Tisch. Der Spieler drückt mit dem Zeigefinger so auf die oberste, ihm am nächsten liegende Kante des Würfels, daß dieser hochspringt. Die Augenzahl, die dann oben liegt, wird gewertet. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Der Würfel muß an der Stelle vom nächsten Spieler geknipst werden, an der er gelandet ist. Es ist nicht erlaubt, den Würfel in die Hand zu nehmen. Ausnahme: Fällt der Würfel vom Tisch (wird mit 0 Punkten gewertet). Wer an der Reihe ist, knipst einmal, die Augenzahl wird notiert. Wer zuerst 50 Augen erreicht, gewinnt das Spiel.

### Variante: Knipsen mit Schikane

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Bleistift und Papier

Gespielt wird wie beim normalen Knipsen. Wer aber beim Addieren seiner geknipsten Augen eine runde Zahl genau erreicht (10, 20, 30, 40), muß von seinem bisherigen Ergebnis 10 Augen abziehen.

## Hin und Her 111.25

Würfel: 1 Augenzwürfel  
Spieler: beliebig  
Zubehör: Bleistift und Papier

Es geht darum, zuerst die Zahlen von 1 bis 6 abzustreichen. Jeder Spieler erhält Bleistift und Papier, auf das er die Zahlen 1 bis 6 schreibt. Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal. Der Spieler streicht dann die gewürfelte Augenzahl auf seinem Blatt durch. Ist die Zahl bereits gestrichen, muß er sie wieder hinschreiben. Wer zuerst alle seine Zahlen gestrichen hat, gewinnt das Spiel.