

Würfelspiele

Macao

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.

Hin und Her

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 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 Gewinner.

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.

Bis 100 aber keine 1

Es wird mit einem Würfel gespielt. Jeder Mitspieler kann so lange würfeln, wie er will. Hört er bei einer bestimmten Summe auf, und es wurde keine 1 gewürfelt, so wird diese Summe für ihn gutgeschrieben. Bei einer 1 geht alles auf Null, was noch nicht gutgeschrieben wurde, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer zuerst 100 erreicht hat, ist Sieger.

Chicago

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 3x die Eins = 300 Punkte. Der zweithöchste Wurf 2x die Eins + 1x die Sechs = 260 Punkte, usw.

Nach dem ersten bzw. zweiten Wurf darf der Spieler diejenigen Würfel liegen lassen, 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 jede 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 Spieler jeweils unterboten werden müssen. Wer also 3x die Eins würfelt, hat insgesamt 3 Augen. Er gewinnt gegen alle anderen Augen-Kombinationen.

Auch hier bestimmt der Spielbeginner, mit wie vielen Würfeln seine Augenvorlage erreicht werden muss. 3x 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 3x 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 Nachwürfeln das gleiche Ergebnis zu erreichen, bzw. ebenfalls aus dem Spiel auszuschneiden.

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

Der Beginn der Runde bestimmt wiederum, in wie vielen 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.

Einmal Eins

Es wird mit zwei Würfeln von beliebig vielen Teilnehmern reihum gewürfelt. Die Augenzahl des einen Würfels wird mit der des anderen Mal genommen. Nach einer vorher zu bestimmenden Anzahl von Runden werden die Ergebnisse zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Teilen

Teilen wird mit zwei Würfeln gespielt, die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt. Jeder hat zwei Würfe. Der erste Wurf wird mit 2 Würfeln 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.

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.

Meier:

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. ein Würfel 4, ein Würfel 5 = 54; ein Würfel 6, ein Würfel 1 = 61. Damit ergibt sich folgende Reihenfolge der Wertigkeit: 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.

Beispiel 1: 36 gibt es nicht, da die 6 als Zehner-Zahl zählt und ein Wurf mit der Augenzahl 3 + 6 folglich 63 sein muss.

Beispiel 2: 55 gibt es nicht, da 5 + 5 ein 5er-Pasch ist.

Beispiel 3: 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 Niedriger, 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.

Die Rechte für diese Spielregel liegen bei:

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH – Forsthausstraße 3-5, 90768 Fürth-Dambach

Eine Nutzung für den kommerziellen Einsatz oder zur Vervielfältigung ist untersagt und muss im Vorfeld durch die Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH gestattet werden.