

SPIELREGELHEFT

Spielesammlung



Collection de jeux



Collezione di giochi



**NÜRNBERGER-
SPIELKARTEN-
VERLAG GMBH**



Mat.-Nr. 935045

INHALTSVERZEICHNIS

Würfelspiele

Hausnummern würfeln (3 Varianten)	4	Bank sieben – Roulette	8
Spitzmaus	4	Elf gewinnt	8
Mariechen (3 Varianten)	4	Pinke-Pinke	8
Barteln	4	Nach sieben – Strich	8
Spekulieren	4	Kleeblatt	9
Kuhschwanz	5	Gerade oder Ungerade	9
Sechstagerennen	5	Händchenwürfeln	9
Hausbauen	5	Pasch-Rennen	9
Mini-Roulette	5	Blinde Kuh	9
1 nach rechts, 2 nach links, 6 zur Mitte	5	Tolpatsch und Xanthippe	9
Einundzwanzig	6	Die Sonne	9
Sultan	6	Chicago (3 Varianten)	9
Alles oder nichts	6	Hoher und niedriger Türke	10
Auf und ab	6	Peter springt vom Turm	10
Nackter Spatz	6	Blaue, graue Augen	10
Macao	6	Pasch mit Dreien	10
Die böse Eins	6	Tausend gewinnt	10
Die verflixte Drei	6	Doppeltes Lottchen	10
Plus-minus	6	Ten-Spot	10
Fensterln (4 Varianten)	6	Poker-Straight	10
Justitia	6	Mille Miglia	11
Schokolade essen	6	Drei in Eins	11
Knipsen	7	Plus-minus zehn	11
Knipsen mit Schikane	7	Gerade gewinnt	11
Hin und Her	7	Fünf gewinnt	11
Meier	7	Aus zwei mach eins	11
Teilen	7	Köpfchen Eins bis Sechzehn	11
Dufte Hundert (2 Varianten)	7	Zehnerwurf	11
Pasch extra	8	Sterne würfeln	11
Teure Sieben	8	Um den Stern	11
Einmal Eins	8	Einmal eins	12

Würfelspiele

Der Turm 12
 Fensterwürfeln 12
 Streichhölzer auswürfeln 12
 Sequenzen 12
 Duo 12
 Abra Kadabra 12
 Jule 12
 Stumme Jule 12
 Craps 12
 Einen von hinten 13
 Schluckhansel 13
 Kreuze löschen 13
 Up and down 13
 Van banque 14
 Poker 14
 11 – 24 15
 Ratespiel I 15
 Ratespiel II 15
 Ratespiel III 16

Brettspiele

Mühle 16
 Dame 16
 Polnische Dame 16
 Schlag-Dame 16
 Krieg 16
 Eck-Dame 16
 Wolf und Schafe 17
 Räuber und Gendarm 17
 Lieblingsspiel 17
 Belagerung 17
 Lustiges Leiterspiel 17
 Verfolgungsjagd 17
 Tippy 18
 3er-Halma 18
 2er-Halma 18
 Solo-Halma 18
 6 fängt an 18

Knobeln

Knobel I: Schätzchen 19
 Knobel II: Gerade oder Ungerade 19
 Nimm-Spiele 19

Würfelspiele

Hausnummern würfeln

1. Variante: Hohe Hausnummer

Wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Es kommt darauf an, in drei Würfeln eine möglichst hohe Summe zu erzielen. Die höchstmögliche ist 666. Bei jedem Wurf muß man bestimmen, an welche Stellen die geworfenen Augen kommen sollen: an die Hunderter-, die Zehner- oder Einer-Stelle. Ein Optimist wird eine Fünf beim ersten Wurf an die Zehnerstelle dirigieren, hoffend, in den beiden nächsten Würfeln eine Sechs für die Hunderter zu bekommen. Ein Pessimist wird eine Vier bestimmt als Hunderter einsetzen, um so mindestens eine Gesamtsumme über Vierhundert zu erreichen. Die höchste Hausnummer gewinnt.

2. Variante: Niedrige Hausnummer

Das gleiche Spiel, jedoch gewinnt die niedrigste Gesamtsumme. Man muß also danach trachten, eine Eins oder eine Zwei an die Hunderterstelle zu dirigieren.

3. Variante: Blinde Hausnummer

Das gleiche Spiel, jedoch muß man vor dem Wurf oder bei gestülptem Becher entscheiden, an welcher Stelle die geworfene Augenzahl platziert werden soll. Sieger wird der Spieler, der die höchste Hausnummer erreicht hat.

Spitzmaus

Die Teilnehmerzahl ist beliebig. Es wird mit einem Würfel gespielt. Ein Spieler ermittelt durch einen Wurf die Trumpfzahl, z. B. die Fünf. Jeder Teilnehmer hat sodann bis zu zehn Würfe hintereinander. Sobald er die Trumpfzahl würfelt, hört er auf. Beispiel:

A würfelt: 6-3-1-2-2-4-5 (= 7 Wurf)

B würfelt: 3-4-6-2-1-3-6-5 (= 8 Wurf)

C würfelt: 4-1-2-5 (= 4 Wurf)

C ist Sieger, weil er die Trumpfzahl Fünf in 4 Würfeln erreichte. B wird „Spitzmaus“, weil er zum Werfen der Fünf 8 Würfe benötigt.

Mariechen

1. Variante:

wird mit einem Würfel von beliebig vielen Teilnehmern gespielt. Jeder Spieler hat sechs Würfe hintereinander. Gezählt werden nur die Augen in der richtigen Zahlenfolge.

Ideale Möglichkeit: hintereinander 1, 2, 3, 4, 5 und 6 zu würfeln. Dabei gilt aber immer nur die Zahl, die dem Wurf entspricht, also beim ersten Wurf die Eins, beim zweiten die Zwei, beim dritten Wurf die Drei usw. Die richtigen Würfe werden addiert, die höchste Zahl gewinnt. Bei gleicher Augenzahl wird Sieger, wer die längere Sequenz hatte, also 2, 3, 4 würde vor 4, 5 rangieren usw.

2. Variante:

Genau umgekehrt, man beginnt mit der Sechs und würfelt sich zur Eins herunter.

3. Variante:

Wird genauso gespielt wie »Mariechen«, man kann aber zusätzlich den Würfel umdrehen, wenn die Zahl, die unten liegt,

dem Wurf entspricht. Wenn z. B. beim zweiten Wurf die Fünf erscheint, darf man den Würfel herumdrehen und die Zwei verwenden. Sieger ist, wer die längste Sequenz hatte, also 2, 3, 4 würde vor 4, 5 rangieren usw.

Barteln

wird mit einem Würfel gespielt und ist ein Zwei-Parteien-Spiel für beliebig viele Teilnehmer. Die Parteien würfeln oder wählen sich zusammen. Ist die Teilnehmerzahl ungerade, hat die kleinere Partei den Moar, d. h., sie hat zusätzlich einen Wurf in jeder Runde. Vor Beginn des Spiels wird auf einem Blatt Papier ein Schema nach folgendem Muster angelegt. Partei A beginnt. Jeder Teilnehmer hat einen Wurf. Wenn er eine 6 würfelt, hat er einen zusätzlichen Wurf. Die Gesamtsumme der Augen wird in der Zählrubrik der linken Seite eingetragen. In unserem Beispiel also hat Partei A 23 Punkte.

Partei A					Partei B
Inge 3	23	X	X	21	Christa
Hilde 2	25		X	27	Hanni
Peter 4					Alfred
Hans 6 + 3					Fritz
Dieter 5					X = Moar

Partei B hat nur eine Gesamtaugenzahl von 21 gewürfelt. Partei A bekommt in dem entsprechenden Feld ein Haus = X geschrieben. In der zweiten Runde erreicht Partei A 21 Augen, d.h., sie hat das erste Rundenergebnis von B eingestellt und die zweite Runde zählt doppelt. Partei A muß wiederum beginnen und eine neue Augenzahl vorlegen. Sie erreicht 25 Augen, die Partei B jedoch 27 Augen. Diese hat damit die Doppelrunde gewonnen und erhält 2 Häuser, während das Ergebnis von A (25 Augen) unter den Tisch gefallen ist und B eine neue Augenzahl vorlegen muß. Die Partei, die als erste 4 Häuser geschrieben hat, ist Sieger.

Spekulieren

Jeder hat mit einem Würfel sechs Würfe. Es wird reihum nach dieser Tabelle gewürfelt.

Ziel des Spieles ist, durch geschicktes Platzieren der Würfe eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen.

Beispiel:

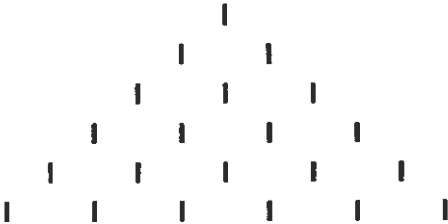
Teilnehmer A beginnt und wirft eine Sechs. Diesen Wurf ver-

Teilnehmer	A	B	C	D	E	F
Multiplikator 1		1				
2						
3						
4						
5						
6	36					
Endsumme:						

wendet er für die 6. Rubrik und schreibt eine 36. Teilnehmer B wirft als nächster eine Eins. Natürlich verwendet er diesen Wurf für die 1. Rubrik und notiert dort eine Eins. Jede Rubrik darf nur einmal besetzt werden. Sieger ist, wer die höchste Endsumme erreicht.

Kuhschwanz

wird mit einem Würfel von beliebig vielen Teilnehmern gespielt. 21 Halmakegel oder Streichhölzerlegt jeder Mitspieler nach folgendem Schema vor sich aus:



Es wird reihum einmal gewürfelt. Jeder darf aus seinem Kuhschwanz die Reihe von Hölzern nehmen, die seiner gewürfelten Augenzahl entspricht. Würfelt er eine Augenzahl, für die er bereits Hölzer kassiert hat, darf er den Wurf nicht wiederholen. Wer als Erster seinen ganzen »Kuhschwanz« kassiert hat, ist Sieger und darf alle noch auf dem Tisch befindlichen »Kuhschwänze« seiner Mitspieler abkassieren.

Sechstagerennen

Zwei Teilnehmer bilden ein Team. Pro Tag hat jeder Teilnehmer einen Wurf mit einem Würfel. Am ersten Tag wird die Gesamtsumme in die untenstehende Tabelle eingetragen, an den folgenden Tagen nur die Würfe, die den Tagen entsprechen. Beispiel:

Das Team A+B beginnt als Erstes zu würfeln. A wirft eine Vier,

Team	A+B	C+D	E+F	F+H	Multiplikator
1. Tag: Gesamtaugen	4+3 =	7	1		1
2. Tag: Zwei ist zu werfen	3/2 =	4			2
3. Tag: Drei ist zu werfen	5/3 =	9			3
4. Tag: Vier ist zu werfen	2/6 =	0			4
5. Tag: Fünf ist zu werfen	5/4 =	25			5
6. Tag: Sechs ist zu werfen	6/1 =	36			6
Gesamtsumme:		81			

B eine Drei. Eingetragen wird die Gesamtsumme 7. Am 2. Tag würfelt A eine Drei, die jedoch nicht zählt. B wirft eine Zwei, die mit dem Multiplikator 2 das Resultat 4 ergibt, usw. Sieger ist das Team, das nach Absolvierung aller 6 Tage das höchste Resultat erzielt.

Hausbauen

wird mit einem Würfel gespielt. Die Teilnehmerzahl ist beliebig. Jeder Teilnehmer wird mit einem Blatt Papier und einem Bleistift ausgestattet, entscheidet sich für die Zahl zwischen 1 und 6 und schreibt diese Zahl groß auf seinen Zettel. Jedesmal, wenn er diese Zahl würfelt, darf er einen Strich an seinem Hausbau (insgesamt 13 Striche) ausführen.

6 Striche für das Haus.

3 Striche für die Tür.

4 Striche für das Fenster.



Wer als erster sein Haus fertig hat, ist Sieger und darf von den Mitspielern für jeden bei diesen noch fehlenden Strich einen vorher zu bestimmenden Betrag kassieren.

Mini-Roulette

1	6
2	
3	
4	
5	

wird mit einem Würfel gespielt. Durch Würfeln oder Auslosen wird ein Bankhalter bestimmt, der das nebenstehende Schema aufzeichnet. Jeder Mitspieler kauft von ihm sechs Halmakegel.

Nun wird reihum gewürfelt. Der erste Teilnehmer würfelt z.B. eine Vier. Er setzt einen Halmakegel auf Feld 4. Ist dieses Feld bereits besetzt, darf er den darauf befindlichen Halmakegel nehmen. Würfelt er jedoch eine Sechs, muß er einen Halmakegel bringen und darf den Einsatz nicht nehmen, denn dieses Feld gehört der Bank bzw. dem Bankhalter. Jeder Spieler, der seine 6 Halmakegel verspielt hat, scheidet aus. Ist nur noch ein Spieler übriggeblieben, darf er alle übriggebliebenen Einsätze der Felder 1 bis 5 kassieren. Der Bankhalter kassiert die auf Feld 6 befindlichen Einsätze und gibt die Bank an den nächsten Spieler weiter.

1 nach rechts, 2 nach links, 6 zur Mitte

Ein Spiel mit einem Würfel für beliebig viele Teilnehmer. Jeder Teilnehmer bekommt 5 Halmakegel. Würfelt er eine Eins, darf er 1 Halmakegel an den Spieler zu seiner rechten, bei einer Zwei 1 Halmakegel an den Spieler zu seiner linken Seite abgeben. Würfelt er eine Sechs, legt er einen Halmakegel in die Mitte. Bei den Augen drei, vier und fünf passiert nichts. Wer keinen Halmakegel mehr hat, muß solange pausieren, bis er von seinen Nachbarn (die eins bzw. zwei würfeln) wieder zu Halmakegeln kommt. Verlierer ist, wer als letzter einen Halmakegel hat, nachdem alle Übrigen in die Mitte gelegt wurden.

Würfelspiele

Einundzwanzig

Es wird mit einem Würfel von beliebig vielen Spielern reihum gewürfelt. Alle Einsen werden gezählt. Wer die einundzwanzigste Eins würfelt, hat die erste Runde gewonnen. Bei der Marathonrunde geht es über 42 Augen. Der Sieger der ersten Runde darf, wenn er 40 Einser erreicht hat, dreimal hintereinander würfeln. Wenn er dabei zweimal eine Eins wirft, ist er Sieger. Wenn nicht, geht der Würfel an den nächsten Spieler weiter. Sieger ist, wer als Erster 42 Einser geworfen hat.

Sultan

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Es wird reihum einmalgewürfelt. Wer zuerst eine Sechs würfelt, ist Sultan. Er bestimmt, welche Augenzahl Trumpf ist (wobei die Sechs nicht gewählt werden darf). Nennt er z.B. die Drei, muß jeder Mitspieler, der die Drei nicht wirft, an den Sultan eine zu Beginn des Spiels bestimmte Summe von Halmakegel bezahlen. Würfelt ein Mitspieler die Sechs, übernimmt er das Sultansamt und bestimmt die neue Trumpfzahl.

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, indemer 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.

Fensterln (4 Varianten)

Variante: Knast-Fenster

Jeder hat drei Würfe mit einem Würfel, es gelten nur die Zweien. Zweimal die Zwei 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 aufset-

zen, 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-Paschist.
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 hineinschauen, 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.

Duften 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° 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.

Würfelspiele

Pasch extra

Gewürfelt wird von beliebig vielen Spielern reihum mit zwei Würfeln. Die höhere Augenzahl der beiden Würfeln 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: Wereinen 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 den Zetteln 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 mal genommen. 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 Zahlenschema auf.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12
L	R

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.

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

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.

Nach sieben – Strich

Jeder der beliebig vielen Teilnehmer notiert auf einem Blatt

Papier dieses Zahlenschema, würfelt mit zwei Würfeln einmal und streicht die Summe der geworfenen Augen ab.

2	3	4	5
6	7		8
9	10	11	12

Wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, streicht er die gewürfelten Augen ab, bis er eine bereits abgestrichene Augenzahl erreicht hat. Bei der Zahl 7 darf er jedoch, sooft er sie erreicht, einen Strich machen. Hat ein Spieler alle Zahlen einschließlich der Sieben, die wenigstens einmal abgestrichen sein muss, erreicht, ist er Sieger. Erzählt an jeden Mitspieler so viele Halmkegel, wie dieser noch Zahlen zum Abstreichen offen hat. Dafür erhält er aber von jedem Mitspieler 10 Halmkegel für jeden Strich, den er bei seiner Sieben stehen hat, in unserem Beispiel also pro Mitspieler 30 Halmkegel.

Kleeblatt

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

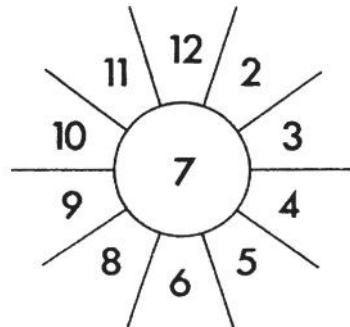
Während der eine Spieler sich abwendet, würfelt der andere mit zwei Würfeln. Er deckt die Würfel ab und der Spieler muss nun raten, ob die Augenzahl über oder unter 7 liegt. Rät er richtig, bekommt er einen Punkt. Wurde eine 7 gewürfelt, muss wiederholt werden.

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 Augenzahlen normal. Der höchste Wurf, der in ein-, zwei- oder dreimaligem Werfen erreicht werden kann, ist 3 x die Eins = 300 Punkte. Der zweithöchste Wurf 2x 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, so dass aus dieser eine Eins wird. Mit den restlichen beiden Würfeln kann er dann noch zwei bzw. einen Wurf ausüben. Der Spieler, der

Würfelspiele

die Runde beginnt, »legt vor«, d.h., er versucht in maximal drei Würfen 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 Augen-Kombinationen. 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 $1 + 3 = 5$ 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 weniger 2 die 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 zählt 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

Würfelspiele

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 dieselbe 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.

Fensterwürfel

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.

Jule

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 austreichen und von vorne beginnen.

Craps

Es spielen jeweils der Bankhalter und ein Spielergeneinander um die auf dem Tisch liegenden Einsätze. Alle Spieler werfen beide Würfel, um die Spielreihenfolge zu ermitteln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, wird der erste Bankhalter. Alle anderen Spieler setzen sich rechts von ihm hin, in der Reihenfolge (absteigend) der gewürfelten Augen. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Chips. Der Bankhalter spielt jetzt gegen den rechts von ihm sitzenden Spieler, der beide Würfel erhält. Sobald der Spieler verliert, wird er zum Bankhalter und tritt gegen seinen rechten Nachbarn in, dem er die Würfel übergibt. Das Spiel läuft so reihum, bis der erste Bankhalter die Würfel erhält, also Spieler wird. Danach

endet das Spiel. Der Spieler, der gegen den Bankhalter antritt, macht zuerst seinen Einsatz in Form von Chips, die er vor sich ablegt. Dann wirft er beide Würfel. Drei verschiedene Möglichkeiten gibt es:

1. Der Spieler würfelt 2, 3 oder 12. Der Bankhalter gewinnt und kassiert den Einsatz. Der Spieler hat verloren, gibt die Würfel seinem rechten Nachbarn und wird selbst zum Bankhalter.
2. Der Spieler würfelt 7 oder 11. Der Spieler hat gewonnen. Der Bankhalter zahlt ihm einen Betrag in der Höhe des geleisteten Einsatzes. Der Spieler macht einen neuen Einsatz und würfelt.
3. Der Spieler würfelt 4, 5, 6, 8, 9 oder 10. Der Einsatz ist blockiert. Der Spieler muß erneut würfeln und wieder gibt es drei Möglichkeiten:
 - 3.1 Der Spieler würfelt die 7. Er hat verloren. Der Bankhalter kassiert den Einsatz, die Würfel gehen an den rechten Nachbarn.
 - 3.2 Der Spieler würfelt die gleiche Augenzahl wie beim vorherigen Wurf (z.B. wieder eine 8). Der Spieler gewinnt und der Bankhalter muß ihm einen Betrag in der Höhe des Einsatzes auszahlen. Der Spieler macht einen neuen Einsatz und würfelt.
 - 3.3 Der Spieler würfelt eine andere Augenzahl (weder 7 noch die gleiche wie im ersten Wurf). Der Einsatz ist erneut blockiert und der Spieler muß nochmal würfeln. Das kann sich mehrfach wiederholen, bis es zu einem Gewinn/Verlust kommt. Die übrigen, nicht beteiligten Spieler können Wetten auf jeden Wurf abschließen: auf Sieg des Bankhalters oder auf Sieg des Spielers.

Einen von hinten

Das Würfelergebnis der Vorderleute muß übertroffen werden. Die Spielreihenfolge wird festgelegt. Dann werden die Namen der Spieler in dieser Reihenfolge mitten auf ein Blatt geschrieben, untereinander. Rechts und links der Namen muß Platz für Notizen sein. Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel. Die gewürfelte Augenzahl wird addiert und rechts vom Namen aufgeschrieben. Für die nächsten Spieler geht es nun darum, mindestens diese Augenzahl zu erreichen, besser, sie zu übertreffen.

1. Wer eine höhere Augenzahl als sein Vordermann wirft, verpaßt ihm einen Strich: Links neben seinen Namen wird ein Strich gemalt. Der nächste Spieler ist dran.
2. Wer eine niedrigere Augenzahl als sein Vordermann würfelt, erhält selbst einen Strich – links neben seinen Namen. Der nächste Spieler ist dran.
3. Würfelt ein Spieler die gleiche Augenzahl wie sein Vordermann, so gibt es zunächst noch keinen Strich. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe:
 - Würfelt er eine höhere Zahl als seine zwei Vorderleute, so erhalten beide einen Strich (weil er beide übertroffen hat).
 - Würfelt er eine niedrigere Zahl als seine zwei Vorderleute, erhält er selbst gleich zwei Striche (weil vor ihm zwei die gleiche Zahl hatten).

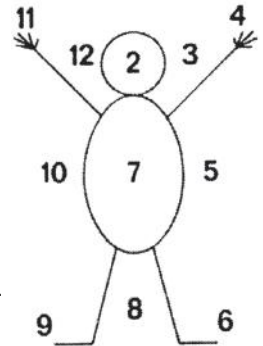
- Würfelt er die gleiche Zahl wie seine Vorderleute, so wird wiederum kein Strich gemalt – der nächste ist dran.
- Auf diese Weise wird fortlaufend reihum gewürfelt. Eine Trennung in Runden gibt es nicht: Das Ergebnis des Vordermanns muß übertroffen werden. Wer zuerst 15 (oder 20 bzw. 25) Striche erhalten hat, scheidet aus. Wer zuletzt noch im Spiel ist, gewinnt.

Beispiel: Helga wirft eine 6 und kassiert einen Strich, da Fritz vor ihr eine 8 geworfen hatte. Dann ist Peter dran, der eine 5 wirft. Dafür erhält er einen Strich. Nun folgt Inge, die ebenfalls eine 5 würfelt. Vorläufig also kein Strich. Jetzt würfelt Fritz eine 7; Inge und Peter (beide 5) erhalten je einen Strich usw.

Schluckhansel

Wer zuletzt noch Chips besitzt, gewinnt das Spiel. Auf ein großes Blatt wird die folgende Abbildung gezeichnet. Jeder Spieler erhält vier Chips. Ein Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel.

Die Augen der beiden Würfel werden addiert. Dann legt der Spieler einen Chip auf den „Hansel“, neben die von ihm gewürfelte Augenzahl. Liegt neben dieser Zahl bereits ein Chip, so legt der Spieler keinen Chip ab, sondern nimmt den bereits liegenden Chip an sich. Ausnahme: Das Feld mit der Zahl sieben. Von dort dürfen keine Chips weggenommen werden, diese Chips gehören dem „Hansel“. Es gewinnt, wer zuletzt noch Chips besitzt.



Kreuze löschen

Wer zuerst alle seine Kreuze streichen kann, gewinnt das Spiel. Jeder Spieler erhält ein Blatt, auf das er 20 Kreuze malt. Der Startspieler beginnt, er wirft beide Würfel. Dann streicht der Spieler so viele Kreuze durch, wie er insgesamt Augen gewürfelt hat. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe. Würfelt ein Spieler mehr Augen, als er noch Kreuze auf seinem Blatt hat, darf er keine Kreuze streichen, sondern muß die Differenz wieder dazu malen. Wer zum Beispiel eine 7 würfelt, aber nur noch 4 Kreuze stehen hat, muß 3 weitere Kreuze dazu malen. Es gewinnt, wer zuerst seine Kreuze durchgestrichen hat.

Up and down

Hier geht es zunächst darum, alle Streichhölzer loszuwerden, dann aber möglichst viele wieder einzusammeln. Aus einem Kartenspiel werden die Werte Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König und Ass je einmal offen auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler erhält 8 Streichhölzer. Die Karten stehen für die folgenden Augenzahlen:

Ass = Pasch
König = 13

Würfelspiele

Dame = 12
Bube = 11
Zehn = 10
Neun = 9 usw.

Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, wirft alle drei Würfel und addiert alle drei Augenzahlen. Entspricht die Summe einem der Kartenwerte auf dem Tisch, so darf der Spieler ein Streichholz auf diese Karte legen. Hat der Spieler einen beliebigen Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) gewürfelt, darf er ein Streichholz auf das Ass legen – die dritte Zahl spielt keine Rolle. Wer keinen der Kartenwerte würfelt (alle 3 Würfel), darf auch kein Streichholz ablegen. Hat ein Spieler seine 8 Streichhölzer abgelegt, sodarf er ab dem nächsten Wurf Hölzer aufnehmen: Würfelt er einen Kartenwert (siehe oben), darf er die Hölzchen an sich nehmen, die auf dieser Karte liegen. Sind alle Hölzchen von den Karten abgeräumt, so gewinnt der Spieler, der die meisten Streichhölzer besitzt.

Va banque

Der Bankhalter würfelt, und die Spieler entscheiden über den Einsatz der vier Grundrechenarten. Wer das höchste Ergebnis erzielt, gewinnt die Bank. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Chips. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bankhalters, der für die Spieler würfelt, sich aber nicht selbst am Spiel beteiligt. Nach einer Runde, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war, übernimmt der nächste Spieler die Rolle des Bankhalters. Jeder Spieler macht seinen Einsatz, das heißt ersetzt einen Chip in die Mitte des Tisches, die „Bank“. Der Bankhalter würfelt zunächst für seinen linken Nachbarn, danach für den nächsten Spieler usw. Der Bankhalter würfelt mit den ersten beiden Würfeln. Der Spieler, für den gewürfelt wurde, muß nun entscheiden, welche der vier Grundrechenarten er dafür verwenden will. Er muß alle vier Arten verwenden, jede einmal: addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren. Hat sich der Spieler für die erste Rechenart entschieden, wird das Ergebnis berechnet. Dann wirft der Bankhalter den nächsten Würfel und der Spieler muß die nächste Rechenart wählen. Danach folgt wie beschrieben Würfel vier und Würfel fünf. Das Endergebnis des Spielers wird notiert. Divisionen müssen aufgehen, es sei denn, sie finden beim letzten Wurf statt, dann werden aber die Stellen nach dem Komma nicht berücksichtigt.

Beispiel:

1. Wurf: Vier;
Der Spieler addiert und erhält 7
2. Wurf: Drei.
Der Spieler multipliziert und erhält 42.
3. Wurf: Sechs.
Der Spieler dividiert und erhält 42.
4. Wurf: Eins.
Der Spieler subtrahiert und erhält sein Endergebnis von 39.
5. Wurf: Drei.
Danach würfelt der Bankhalter reihum für alle Spieler. Wer das höchste Endergebnis erzielt, gewinnt den gesamten

Einsatz in der Bank. Jetzt folgt eine neue Runde mit einem anderen Spieler als Bankhalter.

Poker

Wie beim Kartenspiel geht es darum, die wertvollste Kombination zu erreichen. Alle Spieler erhalten die gleiche Anzahl an Chips. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bankhalters, der die Würfelergebnisse notiert, selbst aber auch mitspielen kann. Alle müssen den gleichen Einsatz sofort bringen, d.h. in die Bank setzen. Der Spieler links vom Bankhalter beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Drei Würfel hat jeder Spieler insgesamt, um die bestmögliche Kombination zu erreichen. Die folgenden Kombinationen sind möglich:

1. **Poker** (höchste Kombination)
Fünf Würfel mit gleicher Augenzahl. Ein Poker aus fünf Sechsern ist der höchste, einer aus fünf Einsen der niedrigste Poker. Erreichen zwei Spieler den gleichen Poker, wird der Einsatz geteilt.
2. **Vierer**
Vier Würfel mit gleicher Augenzahl. Ein Vierer aus Sechsern ist der höchste Wert. Erreichen zwei Spieler den gleichen Vierer, entscheidet die Augenzahl des fünften Würfels.
3. **Full House**
Eine Kombination aus drei gleichen Augenzahlen und weiteren zwei gleichen, aber anderen Wertes. Die Augenzahl des Dreiers entscheidet über den Wert der Kombination. Erreichen zwei Spieler den gleichen Dreier, entscheidet der Wert des Paares. Ist auch der gleich, wird der Einsatz geteilt.
4. **Sequenz**
Eine Zahlenkombination aus fünf aufeinanderfolgenden Augenzahlen (1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6). Die Höhe der addierten Augenzahlen bestimmt den Wert. Erreichen zwei Spieler den gleichen Wert, wird der Einsatz geteilt.
5. **Dreier**
Drei Würfel mit gleicher Augenzahl. Erreichen zwei Spieler einen gleich hohen Dreier, entscheidet der Wert des höchsten „toten“ Würfels. Ist auch der gleich, entscheidet die Gesamtangenzahl.
6. **Zwei Paare**
Zweimal je zwei Würfel mit gleicher Augenzahl. Die Höhe des höchsten Paares entscheidet über den Wert. 6, 6 und 1, 1 ist höher als 5, 5 und 4, 4. Bei Gleichstand entscheidet der Wert des fünften Würfels.
7. **Ein Paar**
Zwei Würfel mit gleicher Augenzahl. Bei Gleichstand entscheidet der Wert des höchsten „toten“ Würfels, dann der Wert des vierten.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit allen fünf Würfeln. Der Spieler wählt die Würfel aus, die er stehen läßt, und der Bankhalter notiert sie. Hat ein Spieler nichts Brauchbares gewürfelt, so läßt er nichts aufschreiben. Danach ist sein linker Nachbar (usw.) an der Reihe. Der Spieler kann aber auch den Einsatz erhöhen, wenn er glaubt, gute Siegchancen zu haben: er setzt weitere Chips in die Bank. Jeder Spieler,

der weiter mitspielen will, muß sofort diesen Einsatz bringen, auch wenn er noch nicht an der Reihe war. Ein Spieler, der „aussteigen“ will, zahlt den Einsatz nicht und scheidet aus dem Spiel aus. Ist ein Spieler mit seinem zweiten Wurf an der Reihe, so setzt er die Würfel hin, die er in seinem ersten Wurf erzielt hat, und wirft nur noch die restlichen Würfel. Auch hier kann der Spieler Würfel stehenlassen und, wenn er will, den Einsatz erhöhen. Waren dann alle anderen Spieler an der Reihe, macht der Spieler seinen dritten und letzten Wurf. Es sei denn, er hat vorher schon sein Wunschergebnis erreicht, dann setzt er aus. Wer nach der dritten Runde die höchste Kombination erreicht, gewinnt das Spiel.

11 - 24

Im ersten Durchgang ermittelt jeder Spieler seine Trumpfzahl. Im zweiten Durchgang gilt es, diese Trumpfzahl so oft wie möglich zu würfeln, um Punkte zu sammeln. Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, wirft alle fünf Würfel. Der Spieler kann geeignete Würfel stehen lassen und weiterwürfeln – bis zu fünf Würfe sind erlaubt. In dieser ersten Wurfserie ermittelt jeder Spieler seine Trumpfzahl. Ausgangspunkt sind die neutralen Zahlen „11“ und „24“. Die Aufgabe besteht darin, eine Zahl zu erreichen, die entweder kleiner als 11 oder größer als 24 ist. Die Trumpfzahl errechnet sich aus der Differenz der gewürfelten Augen zur nächsten neutralen Zahl. Die ermittelte Trumpfzahl wird notiert.

Beispiel:

Nach dem vierten Wurf hat ein Spieler 1, 1, 2, 3, 3, zusammen also 10 erreicht. Die nächste neutrale Zahl ist 11, minus die gewürfelte 10, ergibt seine Trumpfzahl 1. Nach dem zweiten Wurf hat ein Spieler 6, 6, 5, 5, 4, zusammen also 26 erreicht. Seine Trumpfzahl ist 2 (26-24).

Hat ein Spieler auch nach dem fünften Wurf keine Zahl unter 11 oder über 24 erreicht, so wird trotzdem die Differenz zur nächsten neutralen Zahl ermittelt, aber mit einem Minuszeichen notiert. Ein Spieler, der nach dem fünften Wurf genau 11 oder 24 erreicht hat, muß ausscheiden, da keine Differenz entsteht. Hat ein Spieler diese erste Würfelrunde beendet, ist sein linker Nachbar an der Reihe. Nach Abschluß dieser Runde geht es im zweiten Durchgang darum, möglichst oft die eigene Trumpfzahl zu würfeln. Der Startspieler beginnt, er wirft alle fünf Würfel. Jetzt läßt der Spieler alle Würfel stehen, die seine Trumpfzahl zeigen; mit den übrigen würfelt er weiter, bis er schließlich keine Trumpfzahl mehr schafft. Schafft es der Spieler jedoch, auf allen Würfeln seine Trumpfzahl zu erreichen, so darf er weiter würfeln, wieder mit fünf Würfeln. Er hört erst auf, wenn er bei einem Wurf keine Trumpfzahl mehr würfelt. Dann wird die Summe aller gewürfelten Trumpfzahlen addiert und dem Spieler gutgeschrieben. War aber die Trumpfzahl negativ, erhält der Spieler Minus- statt Pluspunkte. Konnte im ersten Durchgang ein Spieler seine Trumpfzahl mit dem ersten Wurf erreichen, so werden jetzt seine Punkte verdoppelt. Ist auch diese zweite Runde abgeschlossen, so gewinnt der Spieler, der die höchste Punktezahl erreicht hat.

Ratespiel I

Drei Würfel werden übereinander gestellt. Alle Spieler versuchen die jetzt, so schnell wie möglich herauszufinden, wie hoch die Augenzahl aller verdeckt liegenden Würfelseiten ist. Jeder Spieler nennt eine Zahl. Dann wird nachgesehen und wer die richtige Summe nennen konnte, erhält einen Pluspunkt notiert. Wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden die meisten Pluspunkte besitzt, gewinnt das Spiel. Natürlich ist die Berechnung ganz einfach – wenn man es weiß. Die Gesamtzahl aller Augen auf einem Würfel beträgt immer 21. Die Augenzahl auf den beiden gegenüberliegenden Würfelseiten beträgt immer 7. Wenn jetzt drei Würfel aufeinanderstehen, sind fünf Würfelseiten verdeckt und nur die oberste ist sichtbar. Die Rechnung muß also lauten: 3×7 ist 21; minus die oberste, sichtbare Augenzahl = gesuchte Summe. Wenn zum Beispiel obenauf eine 1 liegt, beträgt die gesuchte Summe 20 Augen. Das Spiel ist auch mit mehr als drei Würfeln möglich; es erhöht sich bei der Berechnung lediglich die Grundzahl um 7 Augen pro Würfel; bei 4 Würfeln also 28 usw.

Ratespiel II

Auch dieses Ratespiel basiert auf einem einfachen Trick. Aber zunächst der Reihe nach: Ein Spieler, dessen Augen verbunden werden, muß herausfinden, wie viele Augen ein anderer Spieler insgesamt gewürfelt hat. Dabei wird nach folgendem Modus verfahren: Ein Spieler wirft alle drei Würfel; er addiert die drei Augenzahlen als Teilsumme 1. Dann wählt er einen davon aus und stellt ihn beiseite – mit der gewürfelten Augenzahl nach oben.

Beispiel: $4 + 5 + 1 = 10$ (Teilsumme 1)

Dann dreht der Spieler die beiden übrigen Würfel um, addiert die jetzt oben liegenden Augenzahlen und notiert sie als Teilsumme 2.

Beispiel: $3 + 2 = 5$ (Teilsumme 2)

Der Spieler nimmt nun die beiden Würfel auf und wirft erneut. Die gewürfelten Augenzahlen addiert er und notiert sie als Teilsumme 3.

Beispiel: $6 + 3 = 9$ (Teilsumme 3)

Dann wählt der Spieler einen der Würfel aus und stellt ihn beiseite – mit der gewürfelten Augenzahl nach oben. Vom letzten Würfel schreibt sich der Spieler den Augenwert der Unterseite als Teilsumme 4 auf.

Beispiel: 6, Augenwert Unterseite = 1 (Teilsumme 4)

Zum Schluß wirft der Spieler den letzten Würfel erneut, schreibt sich die Augenzahl als Teilsumme 5 auf und stellt den Würfel dann zu den anderen beiden.

Beispiel: 4 (Teilsumme 5)

Das Ergebnis aus allen Teilsummen beträgt 29; der Spieler mit den verbundenen Augen muß diese Summe herausfinden. Er darf jetzt die Augenbinde abnehmen und sieht nur die drei Würfel mit den Augenzahlen 1, 3 und 4.

Das Ergebnis läßt sich natürlich nur mit einem Trick herausfinden. Die Gesamtsumme besteht immer aus drei Augenpaaren zu je 7 Augen – bei drei Würfeln also aus 21 Augen. Addiert

Würfelspiele

der Spieler zu diesen 21 Augen die Zahlen der drei Würfeloberseiten dazu, erhält er immer das gesuchte Ergebnis. In unserem Beispiel $21 + 1 + 3 + 4 = 29$ Augen.

Ratespiel III

Einem Spieler werden die Augen verbunden oder er dreht sich um. Dann werden zwei Würfel geworfen. Der Spieler mit den verbundenen Augen gibt dann folgende Anweisungen:

1. Die Augenzahl eines Würfels muß mit 2 multipliziert werden.
2. Zum Ergebnis werden 5 addiert.
3. Das neue Ergebnis wird mit 5 multipliziert.
4. Zu dem Ergebnis dieser Multiplikation wird die Augenzahl des anderen Würfels addiert.
5. Das Endergebnis ist laut zu nennen.

Der Spieler mit den verbundenen Augen nennt nun die beiden zu Beginn gewürfelten Augenzahlen. Der Trick: Von der laut genannten Endsumme muß die Zahl 25 abgezogen werden. Das Ergebnis ist eine zweistellige Zahl; jede Ziffer dieser Zahl ist identisch mit der Augenzahl eines Würfels.

Ein Beispiel:

Gewürfelt wurden 5 + 6;
eine Augenzahl mit 2 multiplizieren: $6 \times 2 = 12$;
dazu 5 addieren: $12 + 5 = 17$;
das Ergebnis mit 5 multiplizieren: $17 \times 5 = 85$;
die Augenzahl des 2. Würfels addieren: $85 + 5 = 90$.
Werden von der 90 jetzt 25 Augen abgezogen, bleibt als Rest die Zahl $65 = 6$ und 5; ein Würfel zeigt 6 Augen, der andere 5.

Brettspiele

Mühle

Spielzubehör:

1 Spielplan, 2 x 9 Mühlesteine.

Jeder der beiden Spieler erhält 9 Steine einer Farbe. Weiß beginnt. Beide Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf einen beliebigen Schnittpunkt des Spielfeldes und versuchen, eine Mühle zu bilden, d.h., 3 Steine ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Gleichzeitig versucht jeder durch Dazwischensetzen eine Mühle des Gegners zu verhindern. Wer eine Mühle gebildet hat, darf einen beliebigen Stein seines Gegners vom Spielbrett entfernen. Er darf aber keinen Stein aus einer geschlossenen Mühle nehmen. Sobald alle Steine gesetzt sind, wird abwechselnd gezogen, und zwar mit einem beliebigen Stein auf einen benachbarten Schnittpunkt. Auch hierbei versucht jeder, Mühlen zu bilden und dem Gegner einen Stein abzunehmen. Besonders günstig sind sogenannte Klapp- oder Zwickmühlen, welche den Vorteil haben, daß bei der Öffnung einer Mühle eine andere geschlossen wird. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er springen. Er kann sich dabei auf jeden freien Punkt des Spielfeldes setzen. Wer dem Gegner alle Steine bis auf 2 weggenommen hat, ist Sieger.

Dame

Spielzubehör: 1 Spielplan, 24 Damesteine.

Spielablauf:

Jeder Spieler versucht, dem Gegner alle Steine zu nehmen, oder die noch vorhandenen so einzuschließen, daß dieser nicht mehr ziehen kann. Der Spielplan wird so gelegt, daß jeder Spielerrechts ein weißes Eckfeld hat. Jeder Spieler besetzt mit seinen 12 Steinen die dunklen Felder der ersten 3 Reihen. Dabei bleiben 2 Felderreihen in der Mitte des Spielplanes frei. Gezogen wird nur vorwärts um je ein Feld und nur von einem dunklen Feld auf das andere, d.h. nur diagonal. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt. Die Spieler ziehen abwechselnd mit je einem Stein. Sobald man vor einem gegnerischen Stein steht, welcher hinter sich ein freies Feld hat, kann man diesen durch Überspringen schlagen. Dieser Stein wird vom Brett genommen. Es können auch mehrere Steine in einem Zug geschlagen werden, wenn dazwischen leere Felder liegen. Das Schlagen ist Pflicht und der Gegner kann einen Stein, der nicht geschlagen hat, entfernen. Sobald ein Stein auf der gegnerischen Grundlinie angelangt ist, wird ein zweiter, gleichfarbiger Stein daraufgesetzt. Diese Dame kann nun in diagonalen Richtungsvorwärts und auch rückwärts ziehen und dabei beliebig viele leere Felder überspringen. Dadurch ist es ihr möglich, auch gegnerische Steine zuschlagen, welche nicht unmittelbar vor ihr stehen. Geschlagen werden kann die Dame jedoch wienormale Steine.

Polnische Dame

Aufstellung und Spielverlauf entspricht dem des normalen Damespiels, allerdings dürfen die Steine nur nach vorwärts ziehen, müssen aber beliebig vor- und rückwärts schlagen.

Schlag-Dame

Bei dieser Dame-Spielvariante ist es das Ziel, unter Einhaltung der normalen Dameregeln so schnell wie möglich alle Figuren zu verlieren, d.h., man muss dem Gegner seine Figuren so vorlegen, daß dieser zum Schlagen gezwungen ist.

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 zutrennen 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 vorwärtsbewegen, 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., unfähig 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 Steinen 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.

Lieblingsspiel

Spielzubehör:

1 Spielplan, 16 Spielfiguren in 4 Farben, 1 Würfel.

Spielablauf:

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. 3 davon werden in die großen Kreise (Verstecke) gleicher Farbe gestellt, 1 Figur auf das dazugehörige Startfeld mit dem Pfeil. Mit einem Würfel wird nun reihum gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Jede Figur rückt entsprechend der gewürfelten Zahl vor. Wer eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln und mit seiner Figur weiter vorrücken. Er kann aber auch bei einer 6 eine Figur aus seinem Versteck ins Spiel bringen, die dann auf das Startfeld gestellt und nach nochmaligem Würfeln entsprechend vorgerückt wird. Kommt man mit einer Figur auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine gegnerische Figur steht, so wird diese geschlagen und muss zurück ins Versteck. Auf den grauen Feldern darf nicht geschlagen werden. Kommt man auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine ei-

gene Figur steht, so darf man die zweite Figur dazustellen und bildet damit eine Blockade, die dann von gegnerischen oder eigenen Figuren nicht übersprungen werden darf. In die 4 Zielfelder kann man nur mit einem passenden Wurf einrücken. Wer als erster seine 4 Figuren ins Ziel gebracht hat, ist Sieger.

Belagerung

Spielzubehör:

1 Spielplan, 24 Belagerer (Halmakegel einer Farbe) und 2 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 Verteidigerin die Enge zu treiben, sie herauszulocken oder zumgehen. 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 mehrgenug 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

Brettspiele

geschlagen! Auf einem Spielfeld können mehrere Figuren zum Stehenkommen. Bleibt die Figur am Ende des Zuges auf einem großen, orangen Feld stehen, passiert Folgendes: Wer auf dem orangen Feld 3 landet, rutscht auf der Bananenschale aus und muß 2 Runden aussetzen. Die anderen orangen Felder befinden sich jeweils am Anfang oder Ende einer Leiter. Gelangt ein Spieler auf eines 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.

3er-Halma

Das schöne, alte Familienspiel.

Ziel des Spieles: Jeder Spieler versucht durch geschicktes Ziehen, in Verbindung mit vorausschauender Taktik, seine 15 »Männchen« als Erster ins Ziel zu bringen.

Zu Beginn des Spieles setzt jeder Spieler seine Figuren auf die 15 schwarzen Felder einer Ecke des Halmasterns. Die Grundfarbe der Sternecke und die Farbe der Halmakegel muss übereinstimmen. Jeder Spieler hat gegenüber seiner Ausgangsbasis ein dreieckiges freies Feld mit 15 Punkten als Ziel vor sich. Dieses Ziel muss mit möglichst wenigen Zügen von allen 15 »Männchen« erreicht werden. Es wird reihum jeweils ein Zug gemacht. Dabei darf man mit seinen Figuren auf jedes freie, anstoßende Feld ziehen. Ist hinter einer eigenen oder einer fremden Figur in gerader Richtung ein Feld frei, kann diese Figur überspringen werden. Man hat aber immer nur eine Möglichkeit: Entweder ziehen oder springen! Beides zusammen ist nicht möglich. Man kann jedoch mehrere »Männchen« in einem Zug überspringen, wenn sich entsprechende freie Felder hinter eigenen oder gegnerischen Figuren befinden. Um so schnell wie möglich über das sechseckige Mittelfeld ins Ziel zu kommen, ist es vorteilhaft, sich eine Leiter zu bauen, d.h., man zieht zu Anfang die mittlere Figur der ersten Reihe um 1 Feld nach vorne. Wenn man das nächste Mal am Zug ist, springt man mit einer außenstehenden Figur aus der dritten Reihe über eine Figur der zweiten Reihe und gleich weiter über die zuerst vorgerückte Figur. Im nächsten Zug rückt man die vorderste Figur um ein Feld weiter nach vorn und bringt im darauffolgenden Zug gleich seine hinterste Figur mit vier Sprüngen in die vorderste Linie usw. Man darf natürlich auch günstig stehende gegnerische Figuren zum Überspringen benutzen, darf seitwärts, rückwärts und auch über und auf die Ausgangsfelder der Mitspieler springen – wichtig ist nur, daß man seine Figuren so schnell wie möglich, also mit möglichst wenigen Zügen über das Mittelfeld ins Ziel

bring! Sieger des Spieles ist derjenige, der seine 15 Figuren zuerst vollständig im Zieldreieck untergebracht hat. Die beiden anderen Spieler kämpfen weiter um den zweiten und dritten Platz.

2er-Halma

Ziel des Spieles: Jeder Spieler versucht seine 15 »Männchen« als Erster im Ausgangsfeld des Gegners unterzubringen. Beide Spieler stellen bei dieser Halma-Variante ihre 15 Figuren auf gegenüberliegenden Flächen auf. Die Farbe der Sternecken spielt dabei keine Rolle. Ansonsten gelten die gleichen Spielregeln wie beim Halma zu dritt. Sieger wird der Spieler, der als Erster alle seine 15 Figuren übers Feld ins gegnerische Ausgangsfeld gebracht hat.

Solo-Halma

Halma kann man auch ganz alleine für sich selbstspielen. Die 15 Kegel werden in eine Ecke des Sternhalma-Plans aufgestellt. Es gilt, dieselben mitmöglichst wenigen Zügen ins gegenüberliegende Dreieck zu bringen. Das Ziehen und Springen geht dabei genauso wie beim 3er- oder 2er-Halma vonstatten. Die Züge werden notiert und am Ende zusammengezählt. Man versucht, von Spiel zu Spiel die Anzahl der erforderlichen Züge zu verringern!

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 gespielt. 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.

6 fängt an!

Für 2 bis 4 Spieler.

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Zu Beginn darf jeder Spieler dreimal versuchen, eine 6 zu würfeln. Hat er diese geworfen, setzt er den Stein auf sein erstes Feld und darf nochmals würfeln. Um die geworfenen Augen rückt der Stein auf dem Spielfeld vor. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe und so fort. Bei jeder weiteren 6 muß ein weiterer Stein gesetzt werden, nach jeder 6 darf nochmals gewürfelt werden. Wenn ein Stein ein Feld erreicht, das bereits besetzt ist, muß der davon betroffene Spieler seinen Stein herausnehmen und

erneut beginnen. Jeder Spieler muß versuchen, seine Steine nach Umrundung des Spielfeldes in die Heimfelder seiner Farbe zu bringen. Innerhalb dieser Felder darf nicht übersprungen werden. Wer zuerst alle Steine in seinen nummerierten Feldern hat, ist Sieger.

Knobeln

Knobeln I: Schätzchen

Jeder Spieler erhält 3 Hölzchen, die er unter dem Tisch in eine Hand nimmt. Dann legt jeder unter dem Tisch – in seine andere Hand 0, 1, 2 oder 3 Hölzchen, schließt diese Hand zur Faust und legt sie auf den Tisch. Die andere Hand mit restlichen Hölzchen bleibt unter dem Tisch. Reihum muß nun jeder Spieler, der Startspieler zuerst, raten, wie viele Hölzchen insgesamt in den Fäusten auf dem Tisch gehalten werden. Das heißt jeder Spieler muß eine Zahl nennen. Eine Zahl, die von einem Spieler genannt wurde, kann von keinem anderen mehr genannt werden. Haben alle Spieler eine Zahl genannt, werden die Fäuste auf dem Tisch geöffnet. Die Hölzchen werden addiert, und wer die Summe genau geraten hat, darf eines seiner Hölzchen weglegen. Da so die Anzahl der Hölzchen laufend reduziert wird, verbessert sich die Chance, mit Überlegung zur richtigen Summe zukommen. Aber: Bluffen ist erlaubt. Ein Spieler kann zum Beispiel auch Null ansagen, wenn er selbst ein Hölzchen in der Hand hat. Wer eine Summe richtig genannt hat, beginnt die nächste Raterunde. Wer zuletzt in einer Runde raten darf, ist im Vorteil, da er die Zahlen aller anderen Spieler kennt. Wer zuerst alle seine drei Hölzchen losgeworden ist, darf ausscheiden. Wer zuletzt noch mit einem Hölzchen übrig bleibt, verliert das Spiel.

Knobeln II: Gerade oder Ungerade

Spieler: 2

Spielzubehör: pro Spieler 3 Hölzchen

Spielziel:

Wer am häufigsten richtig rät, was der Gegner in der Hand hält, gewinnt das Spiel. Ein Spieler nimmt 0 bis 3 seiner Hölzchen unter dem Tisch in die Hand und legt dann die Faust auf den Tisch. Der Gegner muß jetzt raten, ob sich in der Faust eine gerade Anzahl an Hölzchen befindet oder eine ungerade Zahl (die 0 gilt als gerade Zahl). Rät der Spieler richtig, wird für ihn ein Strich notiert. Die zweite Runde folgt mit vertauschten Rollen usw. Wer nach einer vorher festgelegten Rundenzahl die meisten Striche hat, gewinnt das Spiel.

Nimm-Spiele

Nimm-Spiele sind bereits seit vielen Jahrtausenden bekannt; ihre Herkunft wird im ostasiatischen Raum vermutet. Im Spiel geht es immer darum, von mehreren Haufen Hölzchen wegzunehmen, umso entweder als letzter Spieler noch welche zu erhalten – oder, je nach Variante – ohne Hölzchen zu bleiben.

1. Von einem Haufen mit 11 Hölzern nehmen 2 Spieler

abwechselnd jeweils 1 bis 3 Hölzchen weg. Wer das letzte nehmen muß, verliert. Wer gewinnt immer?

2. Es werden 3 Häufchen mit beliebig vielen Hölzchen gebildet. Jeder der beiden Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, von einem Häufchen beliebig viele – auch alle – wegnehmen. Wer das letzte vom Tisch nehmen muß, verliert.
3. Aus 12 Hölzchen wird eine 12-strahlige Sonne gelegt. Abwechselnd dürfen beide Spieler 1 bis 3 Hölzchen entfernen, wenn diese nebeneinanderliegen. Es verliert, wer als letzter wegnehmen muß.
4. Legen Sie 16 Hölzchen in 4 Reihen à 4 Hölzchen: Der Spieler, der an der Reihe ist, darf nun aus einer senkrechten oder waagrechten Reihe beliebig viele Hölzchen wegnehmen. Lücken in einer Reihe dürfen dabei allerdings nicht übersprungen werden. Wer das letzte Hölzchen nimmt, ist diesmal Sieger.

Viel Vergnügen!

CONTENTS

Jeux de Dés

Jouer les numéros des maisons aux dés . . .	22	Banque Sept - Roulette	26
Musaraigne	22	Onze gagne	27
Marinette	22	Pognon	27
Barbillon	22	Après sept - Tiret	27
Spéculer	22	Feuille de trèfle	27
Queue de vache	23	Pair ou impair	27
Les six-jours	23	Jouer la main	27
Construire une maison	23	Course de doublets	27
Mini-Roulette	23	Colin-maillard	27
1 vers la droite, 2 vers la gauche, 6 au milieu .	23	Pataud et Xanthippe	27
Vingt-et-un	24	Le soleil	27
Sultan	24	Chicago	27
Tout ou rien	24	Turc élevé et bas	28
Des hauts et des bas	24	Pierre saute de la tour	28
Moineau dénudé	24	Yeux bleus, gris	28
Macao	24	Doublet avec des Trois	28
Le méchant Un	24	Mille gagne	28
Le maudit Troisi	24	Double Charlotte	28
Plus - Moins	24	Ten-Spot	28
Grimper à la fenêtre (4 variantes)	24	Poker-Straight	28
Justice	24	Mille Miglia	29
Manger du chocolat	24	Trois en Un	29
Pincer	25	Plus ou moins dix	29
Pincer avec brimade	25	Pair gagne	29
Aller et Venir	25	Cinq gagne	29
Meier	25	Fais un de deux	29
Diviser	25	De Un à Seize	29
Super Cent	25	Coup de Dix	29
Doublet spécial	26	Jouer les étoiles au dé	29
Sept coûteux	26	Autour de l'étoile	29
Une fois un	26	Une fois un	30

Jeux de Dés

La tour30
 Jouer des fenêtres.....30
 Jouer des allumettes.....30
 Séquences30
 Duo30
 Abracadabra.....30

Jeux sur Damier

Moulin30
 Dames30
 Guerre31
 Dame en coin31
 Loup et moutons.....31
 Gendarmes et voleurs.....31
 Trilma31
 Poursuite effrénée.....31
 Tippy.....31
 Jeu préféré/Ludo31
 Siège32
 Drôle de jeu de l'échelle.....32
 Halma à trois.....32
 Halma à deux32
 Halma solo.....32
 6 commence !.....32

Jeux de D s

Jouer les num ros des maisons aux d s

1 re variante: Num ro de maison  lev 

est jou  avec un seul d . Un nombre quelconque de joueurs peut y participer. Il faut obtenir la somme la plus  lev e en trois coups. La somme la plus  lev e possible est 666.   chaque coup, il faut fixer   quel endroit les points obtenus devront  tre plac s:   la position des centaines, des dizaines ou des unit s. Un optimiste placera un cinq obtenu au premier coup   la position des dizaines, en esp rant jeter un six pour les centaines au cours des deux prochains coups. Un pessimiste placera certainement un quatre   la position des centaines pour obtenir ainsi au moins un total de plus de quatre-cent. Le num ro de la maison le plus  lev  gagn .

2  variante: Petit num ro de maison

C'est le m me jeu, toutefois c'est le total le plus faible qui gagne. On doit donc essayer de placer un Un ou un Deux sur la position des centaines.

3  variante: Num ro de maison   l'aveuglette

C'est le m me jeu, toutefois on doit d cider avant le coup ou en plaçant le gobelet   d s   l'envers   quelle position les points obtenus devront  tre plac s.

Le joueur qui aura obtenu le num ro de maison le plus  lev  aura gagn .

Musaraigne

Un nombre quelconque de joueurs peut y participer. On joue avec un seul d . Un joueur fixe l'atout en jetant le d , p. ex. le Cinq. Chaque joueur peut alors jeter jusqu'  dix fois le d . D s que l'atout est jou , il s'arr te. Exemple:

A lance le d  : 6-3-1-2-2-4-5 (= 7 coups)

B lance le d  : 3-4-6-2-1-3-6-5 (= 8 coups)

C lance le d  : 4-1-2-5 (= 4 coups)

C est vainqueur parce qu'il a obtenu l'atout Cinq en 4 coups.

B est la « musaraigne » parce qu'il a d  faire 8 coups pour obtenir le Cinq.

Marinette

1 re variante:

est jou e avec un d  et un nombre quelconque de joueur. Chaque joueur a le droit de faire six coups l'un derri re l'autre. Seuls les points qui se pr sentent dans l'ordre chronologique correct seront compt s. Combinaison id ale: Lancer 1, 2, 3, 4, 5, et 6 l'un derri re l'autre. Mais seul le chiffre qui correspond au coup est valable,   savoir le Un pour le premier coup, le Deux pour le deuxi me, le Trois pour le troisi me etc. Les coups corrects sont additionn s, le chiffre le plus  lev  gagne. S'il y a  galit  des points, le vainqueur sera celui qui avait la plus longue s quence, donc 2, 3, 4 aurait la priorit  devant 4, 5 etc.

2  variante:

Exactement le contraire, on commence avec le Six et on descend jusqu'  Un.

3  variante:

On joue tout comme pour « Marinette » mais on peut tourner

en plus le d  si le chiffre qui se trouve en dessous correspond au coup. Quand p. ex. lors du deuxi me coup, le Cinq appara t, on peut tourner le d  et utiliser le Deux.

Le vainqueur sera celui qui aura la plus longue s quence, donc 2, 3, 4 aura priorit  par rapport   4, 5 etc.

Barbillon

est un jeu en deux  quipes pour un nombre quelconque de joueurs. Les  quipes lancent le d  ou se choisissent les uns les autres. Si le nombre de participant est impair, la plus petite  quipe a le Moar,   savoir elle a un d  en plus   chaque manche. Avant de commencer le jeu, on dessine un sch ma selon le mod le suivant sur une feuille de papier.

Equipe A					Equipe B
Inge 3	23	X	X	21	Christa
Hilde 2	25		X	27	Hanni
Peter 4					Alfred
Hans 6 + 3					Fritz
Dieter 5					X = Moar

L' quipe A commence. Chaque joueur a un coup. Quand il joue un 6, il peut faire un coup suppl mentaire. Le nombre total des points sera inscrit dans la rubrique du c t  gauche. Dans notre exemple, l' quipe A a donc 23 points. L' quipe B n'a obtenu qu'un nombre de points total de 21. L' quipe A re oit dans la zone correspondante une maison = X. Au cours de la deuxi me manche, l' quipe A obtient 21 points,   savoir il a suspendu le premier r sultat de la manche de B et la deuxi me manche compte double. L' quipe A doit   nouveau commencer et pr senter un nouveau nombre de points. Il obtient 25 points, l' quipe B cependant 27 points. Ce dernier a ainsi gagn  la double manche et re oit 2 maisons alors que le r sultat de A (25 points) est pass  sous silence et B doit pr senter un nouveau nombre de points. L' quipe qui a  crit en premier 4 maisons, a gagn .

Sp culer

Chacun peut jouer six coups avec un d . Chaque lance le d    tour de r le selon ce tableau.

Participant	A	B	C	D	E	F
Multiplicateur 1		1				
2						
3						
4						
5						
6	36					
Somme finale::						

Le but du jeu est d'obtenir un nombre de points le plus  lev  possible en plaçant les d s de fa on judicieuse. Exemple: Le joueur A commence et joue un Six. Il utilise ce coup pour

la 6e rubrique et écrit 36. Le joueur B joue ensuite un Un. Naturellement il utilise ce coup pour la 1ère rubrique et y note un Un. Chaque rubrique ne doit être placée qu'une seule fois. Le vainqueur sera celui qui aura atteint la somme finale la plus élevée.

Queue de vache

est jouée avec un dé par un nombre quelconque de joueurs. Chaque joueur pose devant soit 21 bâtonnets de Halma ou allumettes selon le schéma suivant:



On lance les dés à tour de rôle. Chacun peut retirer de sa queue de vache la rangée d'allumettes qui correspond au nombre de point qu'il a joué. S'il joue un nombre de points pour lequel il a déjà encaissé une rangée d'allumettes, il ne pourra pas répéter le coup. Celui qui aura encaissé en premier sa « queue de vache » complète, est vainqueur et peut encaisser toutes les « queues de vache » de ses partenaires qui se trouvent sur la table.

Les six-jours

Deux joueurs forment une équipe. Chaque joueur a un coup avec un dé par jour. Le premier jour, la somme totale est inscrite dans le tableau ci-dessous, les jours suivants uniquement les coups qui correspondent aux jours. Exemple :

Equipe	A+B	C+D	E+F	F+H	Multiplicateur
1 ^{er} jour: Nombre total de points $4+3=$	7	1			1
2 ^e jour: il faut jouer le Deux $3/2=$	4				2
3 ^e jour: il faut jouer le Trois $5/3=$	9				3
4 ^e jour: il faut jouer le Quatre $2/6=$	0				4
5 ^e jour: il faut jouer le Cinq $5/4=$	25				5
6 ^e jour: il faut jouer le Six $6/1=$	36				6
Somme totale	81				

L'équipe A+B commence à lancer le dé. A joue un Quatre, B un Trois. Le total 7 sera inscrit. Le 2e jour, A joue un Trois qui ne compte pas. B joue un Deux qui multiplié par 2 donne 4 etc. Le vainqueur est l'équipe qui aura obtenu le plus haut résultat après avoir joué tous les 6 jours.

Construire une maison

est joué avec un dé. Le nombre de participants est facultatif. Chaque joueur sera muni d'une feuille de papier et d'un crayon, choisit un chiffre entre 1 et 6 et écrit ce chiffre en grand format sur sa feuille. À chaque fois qu'il joue ce chiffre, il peut réaliser un trait et construire sa maison (au total 13 traits).

6 traits pour la maison.

3 traits pour les portes.

4 traits pour la fenêtre.



Celui qui aura fini en premier sa maison, sera vainqueur et peut encaisser de ses partenaires un montant précisé auparavant pour chaque trait qui manque chez eux.

Mini-Roulette

1	6
2	
3	
4	
5	

est jouée avec un dé. On choisit un banquier en le jouant au dé ou en le tirant au sort. Le banquier dessine le schéma ci-contre. Chaque partenaire lui achète 6 bâtonnets de Halma. On lance alors les dés à tour de rôle. Le premier participant joue p. ex. un Quatre. Il pose un bâtonnet sur la zone 4. Si cette zone est déjà occupée, il peut prendre le bâtonnet qui s'y trouve. Mais s'il joue un Six, il doit apporter un bâtonnet et ne peut pas prendre la mise, car cette zone appartient à la banque voire au banquier.

Chaque joueur qui a joué ses 6 bâtonnets, sera éliminé. Quand il ne reste plus qu'un joueur, il peut encaisser toutes les mises restantes des zones 1 à 5. Le banquier encaisse les mises qui se trouvent dans la zone 6 et donne la banque au prochain joueur.

1 vers la droite, 2 vers la gauche, 6 au milieu

Un jeu avec un dé pour un nombre quelconque de joueurs. Chaque joueur reçoit 5 bâtonnets. S'il joue un Un, il peut donner 1 bâtonnet au joueur qui se trouve à sa droite, s'il joue un Deux, au joueur qui se trouve à sa gauche. S'il joue un Six, il pose 1 bâtonnet au milieu. S'il joue un Trois, un Quatre et un Cinq, il ne se passe rien. Celui qui n'a plus de bâtonnet, doit faire une pause jusqu'à ce qu'il reçoive de son voisin (qui joue un Un ou un Deux) à nouveau des bâtonnets. Celui qui est le dernier à avoir un bâtonnet, alors que tous les autres sont allés au milieu, est le perdant.

Jeux de Dés

Vingt-et-un

Ce jeu est joué avec un dé et un nombre quelconque de joueurs. Tous les Uns seront comptés. Celui qui joue le vingt-et-un Un, a gagné la première manche. Lors de la manche du marathon, il faut jouer 42 points. Le vainqueur de la première manche peut quand il a atteint 40 Uns, jouer trois fois l'une derrière l'autre. S'il joue ce faisant deux fois un Un, il sera le gagnant. Si cela n'est pas le cas, le prochain joueur aura le dé. Celui qui aura joué en premier 42 Uns, sera le gagnant.

Sultan

est joué avec un dé. Un nombre quelconque de joueurs peut y participer. On lance le dé à tour de rôle. Celui qui aura joué en premier un Six, sera le Sultan. C'est lui qui fixe quel nombre de points est l'atout (le Six ne devant pas être choisi). S'il désigne p. ex. le Trois, chaque joueur qui ne joue pas le Trois, doit payer au Sultan une somme de bâtonnets définie au début du jeu.

Quand un joueur joue le Six, il reprend la fonction de Sultan et fixe un nouvel atout.

Tout ou rien

est joué avec un dé. Un nombre quelconque de joueurs peut y participer. On lance le dé à tour de rôle. Le Cinq correspond à 50 points. Les points Deux, Trois, Quatre et Six comptent selon leur valeur. Chacun peut jouer dans chaque manche aussi longtemps qu'il veut et additionner le nombre de points joué. Le maximum est de 300 points. Mais si on joue un Un, tous les points joués durant cette manche seront annulés et c'est au tour du prochain joueur. Les résultats des différentes manches sont écrits et additionnés. Celui qui aura atteint en premier plus de 300 points, a gagné. Il convient de ne pas trop mettre la chance à l'épreuve et de pouvoir s'arrêter à temps.

Des hauts et des bas

est joué avec un dé. Un nombre quelconque de joueurs peut y participer. Chacun a sept coups. Les coups 1 et 2 seront additionnés. Le coup 3 sera soustrait, le 4 additionné, le 5 soustrait, le 6 additionné et le 7 à nouveau soustrait. Celui qui aura le chiffre final le plus élevé, sera vainqueur. Celui qui totalise un chiffre dans le rouge, sera éliminé.

Moineau dénudé

est joué avec un dé. Un nombre quelconque de joueurs peut y participer. Le plus jeune joueur commence en posant le gobelet renversé sur la table après l'avoir secoué. Son voisin de gauche soulève le gobelet et écrit le nombre de points à son compte sauf s'il y a un Un sous le gobelet (un « moineau dénudé »). Il doit alors soustraire un point. Celui qui aura le plus grand nombre de points après cinq manches aura gagné.

Macao

est joué avec un dé. Un nombre quelconque de joueurs peut y participer. On doit lancer le dé trois fois, on peut lancer le dé

une quatrième fois. Il faut obtenir le chiffre 12 avec la somme des points joués, ou s'en approcher le plus possible. Celui qui obtient plus que 12, est éliminé.

Le méchant UN

On lance le dé cinq fois à tour de rôle. Le nombre de points est noté. Si un joueur joue un méchant UN, il est éliminé et le résultat obtenu jusque-là sera évalué. Le joueur qui aura le plus de points sera gagnant.

Le maudit Trois

Chaque joueur peut lancer le dé aussi souvent qu'il veut. Tous les points sont comptés. S'il joue un Trois, il doit arrêter et compter les points obtenus jusque-là.

Plus - Moins

Chaque joueur lance neuf fois le dé. Les deux premiers coups sont additionnés, le troisième sera soustrait de ce chiffre. Le joueur qui aura le résultat le plus faible aura gagné.

Grimper à la fenêtre (4 variantes)

Variante: Fenêtre de prison

Chacun a trois coups avec un dé, seuls les Deux comptent. Deux fois le Deux pour un coup compte double, trois fois le Deux compte triple.

Variante: Fenêtre paysanne

Ici ce sont les Quatre qui comptent.

Variante: Fenêtre d'église

Ici ce sont les Six qui comptent.

Variante: Façade (combinaison de fenêtres)

Chaque joueur a trois coups. Le premier pour la fenêtre de prison, le deuxième pour la fenêtre paysanne, le troisième pour la fenêtre d'église. Puis les points seront additionnés. Deux fois le Deux pour un coup compte double, trois fois le Deux compte triple.

Justice

Chaque joueur reçoit cinq bâtonnets de Halma ou allumettes. Chaque joueur lance le dé trois fois à tour de rôle. Celui qui joue la somme la plus élevée par manche, doit payer un bâtonnet dans la caisse; s'il y a plusieurs résultats identiques, chaque joueur qui aura joué ce résultat, devra payer un bâtonnet.

Celui qui sera le premier à ne plus posséder aucun bâtonnet, aura remporté toute la caisse. Justice commutative!

Manger du chocolat

On a besoin d'un dé, d'une tablette de chocolat, de quelques feuilles de papier, d'une ficelle, d'une casquette, d'une paire de moufles, d'un châle, d'une paire de lunettes, d'un couteau et d'une fourchette.

Une tablette de chocolat sera enveloppée dans plusieurs feuilles de papier et ficelée avec la ficelle. Les autres ustensiles seront déposés sur la table. On lance alors le dé à tour de rôle jusqu'à trois fois. Celui qui joue un Six, doit remplir la mis-

sion suivante: il doit aussi rapidement que possible enfilez la casquette et les gants, mettre le châle à son cou et mettre les lunettes de soleil sur son nez, ouvrir le paquet avec le couvert et essayer avec le couteau et la fourchette de manger autant de chocolat possible selon le temps qu'il lui reste. En effet dès qu'un des joueurs joue à nouveau un Six, le joueur qui est en train de manger le chocolat, doit s'arrêter et remettre les ustensiles à l'autre joueur qui vient de jouer le Six.

Pincer

Au lieu de lancer le dé, on le pince, c'est-à-dire qu'on appuie l'index sur le bord supérieur du dé de sorte qu'il saute. Il faut soit pincer un nombre déterminé de manches soit atteindre un nombre de points fixé au préalable.

Pincer avec brimade

Une variante du Pincer. Celui qui par habitude ou parce qu'il ne fait pas attention, ne pince pas le dé mais le prend en main pour lancer le dé normalement, reçoit dix points en moins.

Aller et Venir

est joué par un nombre quelconque de joueurs avec un dé. Avant de commencer, chaque joueur écrit sur une feuille de papier les chiffres de Un à Six. On lance alors le dé à tour de rôle et on biffe le nombre de points obtenu. Si le chiffre a déjà été biffé, il faut le réécrire sur la feuille. Celui qui aura biffé en premier tous les chiffres, aura gagné.

Meier

est joué avec trois dés par trois ou plusieurs personnes. On lance une fois 2 dés de sorte que personne ne voit le chiffre sauf le joueur. Le point le plus élevé compte en tant que Dizaine et le point le plus bas en tant que Unité, p. ex. un dé joue 4, un dé joue 5 = 54 ; un dé joue 6, un dé joue 1 = 61. Ainsi on obtient l'ordre chronologique suivant des valeurs: 31, 32, 41, 42, 43 ; 51, 52, 53, 54 ; 61, 62, 63, 64, 65, ensuite les 6 doublets 1+1, 2+2, 3+3, 4+4, 5+5 et 6+6 et le maximum, à savoir le « Meier », est le nombre le plus bas 21 (2+1).

Attention: Si un joueur dit un chiffre qui n'existe pas, il reçoit un point en moins et il recommence au début

1^{ère} exemple: 36 n'existe pas, car le 6 compte comme dizaine et un coup avec les points 3+6 doit donc être 63.

2^e exemple: 55 n'existe pas, car 5+5 est un doublet de 5.

3^e exemple: 48 n'existe pas, car le chiffre 8 n'existe sur aucun dé.

Un joueur commence. Il lance les dés en les cachant, sur un dessous-de-verre de préférence, regarde le chiffre et le dit à son voisin sans le déplacer et en indiquant le nombre de points. Le voisin a alors trois possibilités:

1. Il croit son prédécesseur, à savoir il suppose que le chiffre indiqué, ou un chiffre plus élevé a été réellement joué.

Alors il ne dévoile pas les dés et il doit donner les dés à son voisin avec au moins un point de plus sans avoir à nouveau lancé les dés, en espérant que son prédécesseur n'a pas triché et lui a laissé suffisamment d'air.

2. Il croit à son prédécesseur que le chiffre indiqué ou un

chiffre plus élevé a été réellement joué, ne regarde pas, mais lance une nouvelle fois les dés pour obtenir un nombre plus élevé encore. Il donne également le gobelet à son voisin, tout en désignant à nouveau un chiffre au moins plus élevé. Ce faisant, il peut regarder ou pas le chiffre qu'il vient de jouer (mais il peut aussi passer la main avec un chiffre nettement plus élevé, un doublet de quatre p. ex.).

3. Il ne croit pas son prédécesseur, à savoir il suppose que le chiffre indiqué n'est pas réel, ou plus faible, alors il dévoile les dés à la vue de tous.

À présent, le joueur qui a triché, reçoit un point en moins. Si le chiffre indiqué ou un chiffre plus élevé se trouve sous le gobelet, celui qui aura soulevé le gobelet recevra un point en moins. Si le chiffre sous le gobelet est inférieur, le prédécesseur recevra un point en moins. Celui qui aura en premier 10 points en moins, sera le perdant.

La dernière possibilité de jouer est de donner les dés au « Meier ». Le joueur qui reçoit ce coup, peut donner une fois encore avec « Meier-Avec ». Le joueur qui reçoit une telle annonce, doit dévoiler. Si on a triché ou pas, il reçoit lui ou son prédécesseur un point en moins et le jeu recommence. Mais on ne doit pas nécessairement jouer jusqu'au moment du « Meier ». À chaque fois que l'on dévoile pendant la manche, il y aura un point en moins pour un joueur et on recommence le jeu avec un chiffre plus faible. Le joueur qui a reçu le point en moins, peut recommencer.

Tactique: Le premier joueur commence avec un chiffre pas trop petit si possible, car on lui croit les chiffres qu'il dira jusqu'à 61 env. Le risque de soulever pour un petit chiffre est trop grand. Le joueur qui reçoit en premier le gobelet, ne regardera pas à l'intérieur, car celui qui commence a peu de raison de tricher.

Diviser

est joué avec deux dés, le nombre de participants est illimité. Chacun a deux coups. Le premier coup est réalisé avec 2 dés, le deuxième uniquement avec un dé.

S'il est possible de diviser la somme des points du premier coup par la somme des points du deuxième coup, le joueur aura un point. Celui qui aura obtenu en premier 10 points, aura gagné.

Super Cent

Ce jeu est joué à tour de rôle avec deux dés par un nombre quelconque de joueurs. À chaque coup, les points des deux dés seront additionnés. En cas de doublet, p. ex. 3 + 3, les points seront multipliés. Celui qui aura obtenu en premier 100 points, sera vainqueur.

Variante: Un dé peut être tourné de 180° si cela permet de faire un doublet, p. ex. : un joueur fait 3 + 4 points. Il peut tourner le Trois et obtient ainsi un doublet de quatre donc 16 points. Si un joueur laisse passer cette possibilité et n'additionne que la combinaison de points jouée (3 + 4 = 7), le joueur qui aura découvert cette omission, bénéficiera du doublet possible.

Jeux de Dés

Doublet spécial

Ce jeu est joué à tour de rôle avec deux dés par un nombre quelconque de joueur. Les points les plus élevés des deux dés indiquent les dizaines, les points les plus petits indiquent les unités, p. ex. un dé a 4 et l'autre dé a 5, ce qui donne 54.

Les six doublets, à savoir 1 + 1, 2 + 2 etc. jusqu'à 6 + 6 s'ajoute ainsi au chiffre le plus élevé à faire de cette manière, à savoir 65 et la valeur maximale qui peut être atteindre, est le 21, appelé King.

Le joueur qui commence la manche, « sert », ce qui signifie qu'il essaie d'obtenir le meilleur résultat possible en cinq coups au maximum. Ses partenaires devront battre ce résultat en lançant les dés aussi souvent que le premier pour son service.

Si le premier fait p. ex. un Cinq et un Six lors du 2e coup, il donne le dé au prochain joueur en lançant l'ordre « 65 sur 2 », le prochain doit alors essayer d'obtenir un meilleur résultat en deux coups maximum, etc. Celui qui aura fait le meilleur résultat en une manche, est vainqueur, le joueur avec le plus mauvais résultat est perdant.

Une particularité: celui qui joue un doublet de six, dit « Train de charbon », doit payer une tournée.

Sept coûteux

Un nombre quelconque de joueurs joue à tour de rôle avec 2 dés. Chaque joueur a une feuille de papier devant lui comportant les chiffres: 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12. Un joueur commence alors que son voisin de droite fait les comptes. Chaque nombre de points joué sera biffé. Le joueur doit lancer les dés jusqu'à ce qu'il obtienne un nombre de points qui a déjà été biffé. Alors ce sera le tour de son voisin. Celui-ci doit faire biffer immédiatement les points que son prédécesseur ne pouvait plus faire biffer sur sa liste. Quand ce point est aussi effacé chez lui, le « bonus » passe au prochain joueur de cette manche. Si aucun ne peut utiliser le chiffre, il se périmé. Le chiffre Sept manque sur les feuilles. Celui qui joue le sept, doit se faire biffer trois chiffres - en commençant par le bas. Celui pour lequel tous les chiffres ont été biffés en premier, sera le perdant.

Une fois un

Un nombre quelconque de joueurs joue à tour de rôle avec 2 dés. Les points d'un dé seront multipliés par ceux de l'autre. Après un nombre de manches à définir au début, les résultats seront additionnés. Le joueur qui aura le nombre de points le plus élevé, aura gagné.

Banque Sept - Roulette

Un nombre quelconque de joueurs joue à tour de rôle avec 2 dés. Au début ils écrivent sur une grande feuille de papier ce schéma de chiffres

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

L R

Un participant sera la banque. Les joueurs font leurs mises d'un montant quelconque.

Le banquier est le seul à lancer les dés. S'il joue un chiffre de la colonne de droite, il doit payer le double de toutes les mises qui s'y trouvent. Mais il encaisse toutes les mises qui se trouvent sur la colonne de chiffre de gauche et sur la zone 7. S'il joue un chiffre de la colonne de gauche, il doit rembourser le double des mises qui s'y trouvent mais il encaisse les mises de la colonne de droite et celle sur le 7. Si le banquier joue un Sept, il encaisse les mises des deux colonnes alors qu'il doit rembourser le triple des mises qui se trouvent sur le 7.

Onze gagne

Chaque joueur d'un nombre quelconque joue le même enjeu, p. ex. 12 bâtonnets de Halma à la banque. On joue les dés à tour de rôle. Celui qui obtient onze points en un coup avec deux dés, encaisse la banque. Celui qui joue douze points, doit doubler l'enjeu de la banque. Celui qui joue moins que onze, doit payer à la banque un bâtonnet pour chaque point manquant.

Pognon

Un jeu avec 2 dés et un nombre quelconque de joueurs qui déposent sur une feuille de papier le schéma de chiffre suivant:

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

Chaque joueur doit payer les points joués durant un coup sur la zone correspondante, p. ex. 11 jetons sur la zone 11 quand il a joué un Onze. S'il y a déjà sur cette zone un enjeu, il peut l'encaisser et continuer à lancer les dés aussi longtemps qu'il croit pouvoir continuer à encaisser. Mais il doit faire passer le gobelet quand il n'a pas pu encaisser, à savoir payer. La zone 7 est la banque. Celui qui joue le Sept, doit toujours payer sept jetons. Celui qui joue le Deux ou le Douze, peut encaisser les mises de toutes les zones, y compris celle de la zone 7 = banque, mais doit ensuite encore une fois lancer les dés. S'il joue une fois encore un Deux ou un Douze, il doit payer sur toutes les zones leur valeur correspondante. Ensuite il doit faire passer le gobelet au suivant s'il ne peut pas encaisser voire doit payer.

Après sept - Tiret

Chaque joueur d'un nombre quelconque note sur une feuille de papier ce schéma de chiffres, joue une fois avec deux dés et biffe la somme des points joués.

2	3	4	5
6	7	8	9
10	11	12	

Quand c'est le prochain tour du joueur, il biffe les points joués jusqu'à ce qu'il obtienne un nombre de points déjà biffé. Cependant pour le chiffre 7, il peut faire un tiret aussi souvent qu'il aura obtenu ce chiffre. Si un joueur a obtenu tous les chiffres y compris le Sept qui doit être au moins biffé une fois, il sera le vainqueur. Il paie à chaque partenaire autant de bâtonnets que ce dernier a de chiffres encore à biffer. Mais il reçoit de chaque partenaire 10 bâtonnets pour chaque tiret qu'il a sur sa zone 7, dans notre exemple donc 30 bâtonnets par partenaire.

Feuille de trèfle

Trois joueurs y participent, 11 bâtonnets se trouvent dans la caisse, on joue les dés à tour de rôle. Celui qui joue avec deux dés moins de 7 points, peut prendre 2 bâtonnets de la caisse. Si un joueur joue 2 ou 12 points, ses deux partenaires peuvent prendre resp. un bâtonnet de la caisse, Pour 8 à 11 points, aucun ne pourra prendre de bâtonnet de la caisse. Le dernier bâtonnet sert uniquement à la lutte décisive quand 2 joueurs ont gagné le même nombre de bâtonnets. Le nombre de points joués le plus élevé gagne. Celui qui a le moins de bâtonnet a perdu. Celui qui joue avec deux dés moins de 7 points, peut prendre 2 bâtonnets de la caisse.

Pair ou impair

Un nombre quelconque de joueurs joue à tour de rôle avec 2 dés, resp. trois fois par manche. Au cours de la première manche (« Pair »), les points ne seront comptés que si chaque dé présente un nombre de points pair, au cours de la deuxième manche (« Impair »), uniquement quand chaque dé montre un nombre de points impair. Celui qui a obtenu le nombre de points le plus élevé après les deux manches aura gagné.

Jouer la main

On joue à tour de rôle un nombre de manches fixé au préalable avec deux dés. Seuls les Cinq (« Main ») comptent. Un doublet de cinq compte pour 25 points. Celui qui a obtenu le nombre de points le plus élevé à la fin aura gagné.

Course de doublets

Le nombre de manches, 20 ou 30, sera fixé au préalable. On joue avec deux dés, seuls les doublets comptent (le même nombre de points sur les deux dés) et seront notés. Le joueur avec le plus grand nombre de points a gagné.

Colin-maillard

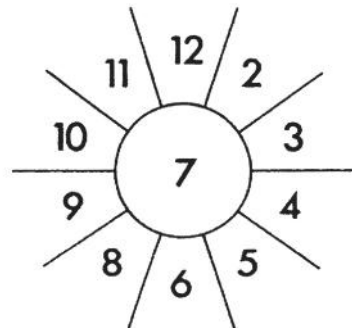
Pendant que l'un des joueurs tourne le dos, l'autre joue avec deux dés. Il couvre le dé et le joueur doit alors deviner si le nombre de points est supérieur ou inférieur à 7. S'il devine juste, il reçoit un point. Si le joueur joue un 7, il faut répéter le coup.

Pataud et Xanthippe

Un nombre quelconque de joueurs joue à tour de rôle avec 2 dés. Qui sera le premier Pataud (le premier joueur qui joue un doublet) et qui sera Xanthippe (le premier jouer qui joue un 7) ?

Le soleil

Chaque joueur dessine le soleil comme indiqué plus bas sur une feuille de papier. On joue à tour de rôle avec deux dés. Après chaque coup, le joueur biffe le chiffre qu'il a joué. Si le chiffre est déjà biffé, le joueur ne doit pas jouer une deuxième fois mais doit faire passer les dés au voisin. Celui qui aura biffé en premier tous les chiffres de son soleil, aura gagné. Un point lui sera comptabilisé pour chaque chiffre des adversaires qui n'a pas été biffé.



Chicago

est joué avec 3 dés par deux ou plusieurs personnes. Avant de commencer le jeu, on tombe d'accord sur le fait que la manche sera jouée « élevée », « basse » ou « forte ».

1^{ère} variante: Le jeu « élevé »

Le joueur qui joue le nombre de points le plus élevé, commence. Il a au maximum trois coups avec lesquels il sert son jeu « élevé ». Le Un compte ici pour 100, le Six compte pour 60 points, tous les autres points comptent normalement. Le coup le plus élevé qui peut être réalisé en lançant une fois, deux fois ou trois fois les dés est 3x le Un = 300 points. Le deuxième coup le plus élevé est 2x le Un + 1x le Six = 260 points etc. Après le premier voire le deuxième coup, le joueur peut laisser de côté les dés sur lesquels il compte, donc pour le jeu « élevé » les Uns et les Six. Si un joueur joue au premier ou deuxième coup 2 Six, il peut tourner de 180° 1 Six de sorte que ce Six devienne un Un. Il peut alors faire encore deux ou un coup avec les deux dés restants.

Jeux de Dés

Le joueur qui commence la manche, « sert », à savoir il essaie d'obtenir le meilleur résultat possible en trois coups maximum. Ces partenaires doivent battre ce résultat. Mais ils ne doivent jouer les dés qu'aussi souvent que lui. Exemple: S'il joue en premier en un coup un Un, un Six et un Cinq, il fait passer le gobelet au suivant en disant « 165 en un ». Si le suivant n'obtient pas en un coup plus de 165, il aura perdu la manche, mais pourra commencer lors de la prochaine manche.

Chicago est souvent joué avec un pot d'allumettes. Pour 2 joueurs, il y a 3 allumettes dans le pot, pour 3 joueurs 5 allumettes etc. Le perdant doit à la fin d'une manche prendre resp. une allumette du pot. Quand ce pot est vide (après quelques manches), le gagnant de chaque manche peut désormais remettre une allumette dans le pot. Celui qui n'aura plus d'allumettes en premier, sera le gagnant de tout le jeu. Celui qui aura encore des allumettes en dernier, sera le perdant.

2^e variante: Le jeu « bas »

Pour ce jeu, seuls les points normaux qui doivent être dépassés par le bas par les joueurs suivants. Celui qui joue donc 3x le Un a au total 3 points. Il gagne contre toutes les autres combinaisons. Ici, aussi le joueur qui débute fixe le nombre de coups au cours desquels son nombre de points devra être atteint. 3 x le Six = 18 est le résultat le plus mauvais.

3^e variante: Chicago « fort »

Dans ce jeu qui peut être joué soit « élevé », soit « bas », un coup de 3x le Un = 300 est le maximum. Un joueur qui obtient ce résultat en un, deux ou trois coups, sera immédiatement le gagnant. Il dépose toutes ses allumettes dans la mesure où il en a et ses partenaires n'ont plus la possibilité d'atteindre le même résultat en jouant encore une fois, ou sortir du jeu. Chicago « fort » est souvent joué dans la variante avec des séquences de points. Le meilleur résultat imbattable est aussi le doublet de trois 3x le Un = 300 (pour « élevé ») voire Trois (pour « bas »). Cependant la deuxième meilleure combinaison, que l'on joue élevé ou bas, est la séquence 4, 5, 6 voire 1, 2, 3. etc.

Celui qui commence la manche fixe par ailleurs en combien de coups le résultat qu'il a fait devra être obtenu. Le partenaire n'a également aucune chance dans cette variante de gagner avec le même résultat. Il doit obtenir un meilleur résultat dans le nombre de coup fixé par celui qui a commencé pour le battre.

Turc élevé et bas

Un nombre quelconque de joueurs joue un coup avec trois dés. Les deux nombres de points les plus élevés seront multipliés et divisés par les points du troisième dé. Pour les Turcs bas, les deux nombres de points les plus bas seront multipliés les uns avec les autres et divisés par les points les plus élevés. Pour le premier, il faut obtenir le plus possible, pour le deuxième le moins possible.

Pierre saute de la tour

Un jeu avec trois dés pour un nombre quelconque de joueurs.

Deux dés sont lancés dans le gobelet qui est renversé mais pas retiré. Le troisième dé sera posé sur le fond du gobelet puis envoyé en l'air avec une chiquenaude. Le nombre de points du dé envoyé en l'air sera multiplié par la somme des points qui se trouvent sous le gobelet. Celui qui obtient le résultat le plus élevé, ou le plus bas, selon ce qui a été convenu, est gagnant.

Yeux bleus, gris

On joue une fois à tour de rôle avec trois dés et chaque joueur a trois coups. Seuls les chiffres pairs seront additionnés. Celui qui aura le plus grand nombre de points, est le vainqueur. Pour les « yeux gris », tous les chiffres impairs seront additionnés.

Doublet avec des Trois

Pour ce jeu avec trois dés et un nombre quelconque de joueurs, il s'agit de faire un doublet (deux dés avec les mêmes points) ou un double doublet (trois dés avec les mêmes points). Chaque joueur joue trois fois, seul le doublet compte. Un double doublet est plus élevé qu'un doublet simple, l'ordre chronologique des doublets s'oriente au nombre de points. On peut aussi jouer en lançant la première fois trois dés, la deuxième fois deux dés, la troisième fois un dé.

Mille gagne

Un nombre quelconque de joueurs peut participer. Chaque joueur a trois fois un coup avec trois dés. Il doit écrire les points ainsi obtenus dans n'importe quel ordre chronologique sous forme de nombre à trois chiffres. S'il joue p. ex. 3, 1, 6, il peut écrire 316 ou 361 ou 136 ou 163 ou 631 ou 613. Celui qui s'approche le plus de la somme totale de 1000 avec trois coups et en spéculant correctement, sera le vainqueur. Celui qui dépasse cette somme vers le bas, a perdu.

Double Charlotte

Le nombre de participants est illimité. Les points joués par chaque participant avec trois dés seront additionnés en continu. Pour un petit nombre de participants, le participant qui a obtenu une somme de 66 ou plus, sera éliminé. Pour un grand nombre de participants, le nombre décisif est 88. Les Six joués ne seront pas additionnés mais soustraits.

Ten-Spot

Le nombre de participants est illimité. Un joueur a la banque, chaque joueur décide lui-même de sa mise en jeu. On joue à tour de rôle avec trois dés. Le coup de chaque joueur est valable en même temps pour tous les autres joueurs. Sous dix points, les joueurs gagnent le montant de leur mise en jeu. Si A p. ex. a mis 10 bâtonnets, il reçoit de la banque 10 + 10 bâtonnets. Pour tous les coups avec Dix ou plus, le banquier gagne et encaisse toutes les mises en jeu.

Poker-Straight

Le nombre de participants et la mise sont illimités. Chaque joueur a au maximum trois coups à trois dés par manche.

Seules les suites pures de chiffres, p. ex. 3, 4, 5 comptent. Si un joueur a joué au premier coup p. ex. 2, 4, 5, il laisse de côté les dés 4 et 5, prend le dé avec le 2 et essaie de jouer au cours de ses deux derniers coups le 3 ou le 6 avec lesquels il aura une suite de chiffre fermée. Le straight le plus élevé en un coup est la suite 4, 5, 6. Le participant qui obtient le straight le plus élevé dans une manche, encaisse toutes les mises en jeu. Si deux participants ont obtenu le même straight pour le même nombre de coups, la mise en jeu reste et un nouveau jeu recommence avec des nouvelles mises en jeu.

Mille Miglia

Un chef de jeu comptabilise. La longueur du trajet est de 1000 km. Chaque participant joue avec trois dés une fois par manche. Il doit d'abord obtenir un Six et au prochain coup un Un afin de pouvoir prendre place au départ et démarrer. À partir de là, un Un lui donne resp. 10 km, le Deux 20 km, le Trois 30 km etc. Le doublet de Cinq (il est le seul à être utilisé à part), totalise 250 km. Celui qui aura atteint en premier les 100 km ou dépassé, sera le gagnant.

Trois en Un

Chaque joueur parmi un nombre quelconque de joueurs a trois bâtonnets de Halma. On joue à tour de rôle avec trois dés et un coup. Le joueur doit choisir avant de lancer les dés un des chiffres 3, 10 ou 11. S'il obtient ces chiffres lors de son coup, il peut déposer un bâtonnet au milieu, sinon il doit faire passer le gobelet au suivant sans déposer de bâtonnet. Un joueur qui annonce le Trois et qui obtient ces points en un coup, peut déposer en une fois tous les bâtonnets qu'il possède. Celui qui aura pu déposer ses trois bâtonnets au milieu en premier, sera le vainqueur.

Plus ou moins dix

Chaque joueur parmi un nombre quelconque de joueurs n'a qu'un coup avec trois dés. S'il obtient un nombre de points total inférieur à Dix, il reçoit un « bonus » de dix points en plus de ses points. Il ne reçoit pas de « bonus » pour dix points. Pour tous les points qui sont en dessous de dix, on lui soustrait dix points. Celui qui a obtenu de cette manière après un certain nombre de manches le nombre de points le plus élevé, est le gagnant auquel celui qui a le nombre de points le plus faible devra payer.

Pair gagne

Chaque joueur peut jouer trois fois avec resp. trois dés. Lors du premier coup, seuls les dés avec 2 points comptent, au cours du deuxième les dés avec 4, lors du troisième, les dés avec 6. Si un joueur a obtenu p. ex. lors du premier coup 2, 4, 5 = 2 points, lors du deuxième 3, 5, 6 = 0 points, lors du troisième 1, 3, 6 = 6 points, son résultat sera 8 points. Celui qui aura obtenu le plus grand nombre de points sera gagnant.

Cinq gagne

Chaque joueur joue cinq fois de file avec trois dés. Si la somme d'un coup est divisible par cinq, il peut s'arrêter. Si

un joueur réussit à obtenir ce résultat p. ex. lors du troisième coup, il donne le gobelet à son voisin en annonçant « Cinq en Trois ». Les joueurs suivants doivent alors essayer de battre ce service, le « Cinq en Un » étant bien sûr le meilleur coup à obtenir et définissant le vainqueur. Si deux ou plusieurs participants obtiennent le même résultat, ils se partageront la mise en jeu totale.

Fais un de deux

Chaque joueur parmi un nombre quelconque de joueurs a dix coups. Il doit obtenir ici avec trois dés le plus grand nombre de combinaisons de chiffres possible pour lesquelles le total des points de 2 dés donne les points du troisième. Par exemple:

1^{er} coup: 2, 4, 6 valable parce que $2 + 4 = 6$ points

2^e coup: 1, 3, 5 pas valable parce que $1 + 3 = 5$ points.

Celui qui aura obtenu le plus grand nombre de points, sera le gagnant. Si deux joueurs ont le même nombre de points, celui qui aura fait le moins de coups manqués aura gagné.

De Un à Seize

Chaque participant a une feuille de papier et un crayon. On joue à tour de rôle avec trois dés. Il faut jouer aussi rapidement que possible tous les chiffres de Un à Seize, ou les obtenir par combinaison des dés. Il faut aussi respecter exactement la suite des nombres de Un à Seize. Ainsi le premier joueur a joué lors de son premier coup 2, 3, 5. Il peut biffer le 1 parce que 3 moins 2 égal 1. Il a joué le 2 et le 3 directement. Il obtient le 4 en faisant $5 - 3 + 2 = 4$. Il a joué le 5 directement et le biffe également. Il obtient le 6 avec $3 + 5 - 2 = 6$; le 7 en additionnant le 2 et le 5; le 8 en additionnant le 3 et le 5. Mais après c'est fini, car il ne pourra plus obtenir d'autres chiffres même en multipliant ou en divisant. Si un joueur a obtenu la série de chiffre jusqu'à 16, il doit les rejouer dans l'ordre inverse, de 10 à 1. Il sera vainqueur s'il est le premier à biffer cette série de chiffres.

Coup de Dix

Seul le banquier lance les dés : les joueurs font leur mise en jeu. Si le coup à trois dés dépasse 10 points, le banquier gagne toutes les mises en jeu, sous 10 il paie le montant des mises en jeu. S'il lance un Dix, il doit rejouer.

Jouer les étoiles au dé

Chacun peut jouer 3 fois. Seuls les étoiles « Un » seront comptés. Celui qui a lancé le plus d'étoiles aura gagné.

Autour de l'étoile

Seuls les points qui se trouvent autour d'un point central, seront comptés. Le 1 a certes un point central mais il n'y a rien autour, c'est pourquoi il ne compte pas. Le 2, le 4 et le 6 ne comptent pas non plus, car ils n'ont pas « d'étoile ». Par contre, le 3 est valable pour 2 et le 5 pour 4, car ils se trouvent autour d'un point central. On joue en 3 manches. Celui qui a joué le plus de points a gagné.

Jeux de Dés

Une fois un

Un dé sera colorié en gris avec un crayon. Chaque joueur a un coup. Il additionne alors les points des deux dés blancs et multiplie la somme avec le nombre de points du dé gris. On joue un nombre quelconque de manches. Le joueur qui aura le nombre de points le plus élevé, aura gagné.

La tour

On construit une tour avec le plus possible de dessous-de-verre au milieu de la table. Au cours d'une manche préliminaire, chaque joueur détermine son propre « chiffre » avec un dé ; il est possible que 2 ou plusieurs joueurs obtiennent le même chiffre. Puis on joue à tour de rôle avec 3 dés, chaque dé étant compté individuellement.

Dès qu'un chiffre choisi tombe, chaque joueur qui a ce chiffre retire par chiffre un dessous-de-verre de la tour. Si on joue p. ex. 5-5-2, chaque joueur dont le chiffre propre est Cinq, retire 2 dessous-de-verre de la tour et chaque joueur dont le chiffre propre est Deux, retire un dessous-de-verre. Quand la tour est démontée, on procède en sens inverse. Il s'agit alors de se débarrasser le plus rapidement possible de son propre stock de dessous-de-verre. Celui qui possède encore en dernier des dessous-de-verre a perdu.

Jouer des fenêtres

Chacun a 3 coups par manche. Seuls les Deux (les « fenêtres de prison ») sont comptés. S'ils se présentent seuls, ils compteront une fois. S'ils apparaissent sous forme de doublet de Deux (2+2), ils compteront double, donc 4 Deux. S'ils apparaissent sous forme de doublet de Trois (2+2+2), ils compteront triple, donc 9 Deux. Celui qui aura joué en premier 30 aura gagné.

Jouer des allumettes

Chaque joueur reçoit 10 allumettes. Puis on joue à tour de rôle. Le nombre de points sur les différents dés sont décisifs. Pour chaque 1 joué, une allumette sera donnée au voisin de droite, pour chaque 2 au voisin de gauche. Pour chaque 6, une allumette entrera dans la caisse (au milieu de la table). Toutes les autres valeurs (3, 4 et 5) n'ont aucune importance dans ce jeu. Si un joueur ne peut plus payer ses dettes, un 6, puis un 2 et finalement un 1 seront versés. Celui qui n'a plus d'allumettes, doit faire une pause jusqu'à ce que son voisin lui donne à nouveau des allumettes.

Celui qui a la dernière allumette alors que toutes les autres sont arrivées dans la caisse, aura perdu. Il paie la prochaine tournée de bière.

Séquences

Chaque joueur a 1 à 3 coups. Seules les suites de chiffres 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6 comptent. Celui qui a obtenu la plus haute séquence aura gagné. Si 2 joueurs obtiennent la même séquence, celui qui aura eu besoin de moins de coup pour l'obtenir aura gagné.

Une variante: un joueur peut laisser 2 dés de côté lors du deuxième ou du troisième coup.

Duo

Pour ce jeu, on colorie en gris avec un crayon 2 des 4 dés. Les dés blancs sont les positifs, les gris sont les négatifs. Ceci signifie : les points des deux dés blancs sont additionnés et les points des deux dés gris seront soustraits de cette somme. Chacun a 5 coups. Même les sommes intermédiaires négatives doivent être inscrites. Le joueur qui a la somme finale la plus élevée a gagné.

Abracadabra

Un joueur joue avec 4 dés, il les empile pour faire une tour et dit au magicien qui lui tourne le dos, le nombre de points de la face du dé qui est en haut. Le magicien sait alors immédiatement combien de points se trouvent sur les faces cachées du dé. Puisque les faces opposés d'un dé font toujours ensemble la somme de 7, il compte alors : 28 (quatre fois 7) moins le chiffre indiqué = le résultat. Ce truc peut aussi être réalisé bien sûr avec 2, 3, 5 dés ou plus. Le chiffre de départ pour le magicien est alors le 14, 21, 35 ou le multiple de Sept.

Jeux sur Damier

Moulin

Accessoires du jeu:

1 damier, 2 x 9 pions.

Chacun des deux joueurs reçoit 9 pions d'une couleur. Le blanc commence. Les deux joueurs posent en alternance un pion sur une intersection quelconque du damier et essaie de former un moulin, à savoir placer 3 pions de sa couleur dans une rangée. En même temps, chacun essaie d'empêcher l'adversaire de faire un moulin en plaçant ses pions entre ceux de l'autre. Celui qui a formé un moulin, peut retirer du damier un pion quelconque de son adversaire, Mais il n'est pas autorisé à enlever un pion d'un moulin déjà formé. Dès que tous les pions sont posés, les joueurs jouent en alternant et en plaçant un pion quelconque sur une intersection voisine. Ici aussi chacun essaie de former un moulin et de retirer un pion à l'adversaire. Les stratégies qui consistent à fermer un moulin en ouvrant un autre sont particulièrement judicieuses et dites « Zwickmühle » ou « Klappmühle » (Moulin coincé). Dès qu'un joueur n'a plus que 3 pions, il peut sauter. Il peut ainsi se placer à chaque case libre du damier. Celui qui a enlevé à l'adversaire tous les pions sauf 2 a gagné.

Dames

1^{ère} variante:

Accessoires du jeu:

1 damier, 24 pions.

Déroulement du jeu: Chaque joueur essaie de prendre tous les pions de son adversaire ou d'encercler les pions encore existant de sorte que le joueur concerné ne pourra plus jouer. Le damier est posé de sorte que chaque joueur aura une case blanche à droite. Chaque joueur occupe avec ses 12 pions

les cases foncées des 3 premières rangées, tout en laissant 2 rangées de cases libres au milieu du damier. On ne tire qu'en avant d'une case et uniquement d'une case foncée à l'autre, à savoir uniquement en diagonale. Le joueur avec les pions blancs commence. Les joueurs tirent en alternance un pion à la fois. Dès que l'on se trouve devant un pion adverse qui a une case libre derrière lui, on peut le prendre en sautant au-dessus de lui. Ce pion sera retiré du damier. On peut également prendre plusieurs pions d'un coup si des cases vides se trouvent entre eux. On est obligé de prendre et l'adversaire peut retirer un pion qui n'a pas été pris. Dès qu'un pion est arrivé sur la ligne de base de l'adversaire, un deuxième pion de même couleur sera posé dessus. Cette dame pourra à présent prendre en avant et aussi en arrière en sautant d'autant de cases vides qu'elle le souhaite. Ainsi il lui est possible de prendre aussi des pions adversaires qui ne se trouvent pas immédiatement devant elle. Cependant la dame peut être aussi prise comme des pions normaux.

2^e variante: Dame à la polonaise

L'installation et le déroulement du jeu correspond à ceux du jeu de Dames normal mais les pions ne se déplacent que vers l'avant et doivent prendre à volonté en avant et en arrière.

3^e variante: Dame battue

Tout en respectant les règles du jeu de Dames normal, le but de cette variante est de perdre aussi rapidement que possible tous les pions, à savoir on doit poser ses pions vis-à-vis de l'adversaire de sorte qu'il soit obligé de les prendre.

Guerre

On joue sur le damier avec 12 pions noirs et 12 pions blancs. On procède à l'installation habituelle pour le jeu de Dames. On ne peut que se déplacer mais on ne peut ni sauter ni prendre. Le but du jeu est d'encercler le pion adverse, en le séparant des autres pions et en l'immobilisant. Ce pion pourra alors être enlevé du damier.

Dame en coin

Le damier est posé en coin entre les deux joueurs de sorte que chacun a une case de coin noir devant soi. Chaque joueur reçoit 9 pions qu'il pose en trois rangées sur les cases noires. Le but du joueur est de placer ses pions dans le coin opposé.

On tire en alternance. On peut tirer respectivement avec un pion, ce pion ne pouvant être déplacé d'une case en diagonale ou en avant. Il ne doit pas se déplacer en arrière. Si un ou plusieurs pions d'un joueur sont encerclés de sorte que celui-ci ne puisse plus jouer, il doit faire une pause jusqu'à ce qu'il a de nouveau la possibilité de jouer. On peut sauter au-dessus des pions adversaires si la case qui se trouve derrière est vide. On ne doit pas sauter au-dessus de ses propres pions. Celui qui aura mis ses pions dans les cases du coin de l'adversaire aura gagné.

Loup et moutons

On joue ce jeu sur un damier ou un échiquier. Le joueur qui

représente le loup, reçoit un pion noir, l'adversaire 4 pions blancs qui représentent les moutons. Il n'est possible de jouer que sur les cases noires - en diagonale.

Les moutons sont placés sur les cases noires dans la première rangée. Le loup choisit une case noire quelconque comme case de départ.

Les moutons ne peuvent se déplacer respectivement que d'une case en avant, le loup lui d'une case en avant et en arrière.

Il est interdit de prendre et de sauter au-dessus d'un pion adverse.

Le but des moutons est d'encercler le loup, à savoir de le rendre incapable de se déplacer. Le loup essaie de rompre la chaîne des moutons.

Gendarmes et voleurs

Accessoires du jeu :

1 damier, resp. 12 pions dans 2 couleurs différentes.

Les pions sont posés comme pour le jeu de Dames. Puis ils seront glissés en alternance en diagonale autour d'une case. On peut ici les faire avancer à volonté vers l'avant et vers l'arrière. Si une case est libre derrière un (ou plusieurs) pions adversaires, on peut sauter au-dessus de ce pion (aussi en saut en zigzag). Mais les pions ainsi sautés ne seront pas pris mais ils restent sur le damier. La mission est de placer le plus rapidement possible ses pions du côté de l'adversaire ou d'encercler l'adversaire de sorte qu'il ne puisse plus se déplacer.

Trilma

(Halma pour 3 personnes sur un damier en forme d'étoile) Chaque joueur reçoit 15 pions qu'il place dans l'un de ses deux coins. Le déroulement du jeu reste inchangé.

Poursuite effrénée

Un nombre quelconque de joueurs peut participer. Chaque joueur choisit un bâtonnet d'Halma et le pose sur une pointe du damier de Trilma (étoile de l'Halma). On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui joue un 6 en premier, peut commencer à se déplacer sur le bord de l'étoile. Le but est d'accéder en premier après un certain nombre de manches au point de départ.

Tippy

est joué par deux ou trois joueurs avec resp. 15 quilles sur le damier de Halma en forme d'étoile. Les pions sont placés sur les points d'intersection et chaque joueur doit essayer en tirant d'immobiliser la quille adverse - un seul à la fois - , c'est-à-dire l'encercler. Les quilles encerclées seront sorties du jeu. Quand il n'est plus possible d'encercler, le jeu sera fini. Le joueur qui aura le moins de pions sur le damier aura perdu.

Jeu préféré/Ludo

Accessoires du jeu :

1 damier, 16 pions dans 4 couleurs différentes, 1 dé.

Déroulement du jeu :

Jeux sur Damier

Chaque joueur reçoit 4 pions d'une couleur. 3 d'entre eux seront placés dans les grands cercles (cachettes) de la même couleur. 1 pion sur la case départ afférente avec la flèche.

On joue à tour de rôle avec un dé. Celui qui joue les points les plus élevés commence. Chaque pion avance selon le nombre de points joués. Celui qui a joué un 6, peut jouer une deuxième fois et continuer d'avancer avec son pion. Mais il peut aussi mettre en jeu avec un 6 un pion de sa cachette, ce pion sera placé sur la case départ et avancera du nombre de points rejoué.

Quand on arrive avec un pion sur une case sur laquelle se trouve déjà un pion adverse, ce pion sera pris et doit retourner dans sa cachette. Il est interdit de prendre sur les cases grises.

Quand on arrive sur une case sur laquelle se trouve un pion de son propre cap, on peut y ajouter le deuxième pion qui forme ainsi avec l'autre un blocus que l'adversaire n'a pas le droit de sauter. Il est interdit de former des blocus sur les cases carrées.

On peut entrer dans les 4 cases cibles qu'avec le nombre de points correspondant. Celui qui aura amené ses 4 pions à destination, aura gagné.

Siège

Accessoires du jeu :

1 damier, 24 assiégeants (bâtonnets de Halma d'une couleur) et 9 défenseurs (bâtonnets de Halma d'une autre couleur)

Déroulement du jeu :

Les 9 cases rouges représentent la forteresse. Celle-ci est défendue par deux pions qui y seront placés à un endroit quelconque. Les 24 cases bleues seront occupées par les 24 assiégeants. Un joueur assiège et l'autre défend la forteresse. Après chaque manche, les rôles sont permutés. L'assiégeant commence.

L'assiégeant essaie de prendre la forteresse d'assaut et d'occuper toutes les 9 cases, donc de pousser les défenseurs dans leurs derniers retranchements, de les inciter à sortir ou de les contourner. Pour ce faire, les assiégeants ne peuvent qu'avancer ou se déplacer latéralement, jamais en diagonale ou en arrière. Quand le défenseur est incapable de se déplacer, l'assiégeant a gagné.

La mission des défenseurs est d'empêcher l'occupation de la forteresse. Les défenseurs peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction sur les lignes de point à point, aussi à l'extérieur de la forteresse. Ils peuvent sauter au-dessus des assiégeants si la case située derrière eux est libre. Les défenseurs peuvent aussi sauter au-dessus de plusieurs assiégeants tout droit ou en zigzag s'il y a une case vide entre les assiégeants et derrière le dernier assiégeant. Les assiégeants sur lesquels le défenseur a sauté, sont considérés comme battus et sont retirés du damier. Le défenseur est obligé de sauter même à l'intérieur de la forteresse. Si un défenseur omet sa chance de battre un ou plusieurs assiégeants, il peut être éliminé. Si deux défenseurs peuvent battre un ou plusieurs assiégeants, il faut choisir un seul défenseur. S'il n'y

a plus assez d'assiégeants pour occuper les neuf points ou si les assiégeants sont immobilisés, les défenseurs ont gagné.

Drôle de jeu de l'échelle

Un jeu de dés rapide et passionnant pour 2-4 joueurs à partir de 4 ans.

Matériel : 1 damier, 4 pions dans les couleurs jaune, vert, rouge et bleu, 1 dé.

Thème du jeu : Il y a du mouvement dans le cirque. Chacun essaie d'accéder par le chemin le plus court en premier au gâteau en prenant un parcours d'échelles.

Début du jeu :

Les joueurs reçoivent un pion de couleur et le place sur la plate-forme de départ correspondant à côté de la case 1. Celui qui joue avec le dé le chiffre le plus élevé, commence. Les autres partenaires suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

Celui qui a le tour, lance une fois le dé et fait avancer son pion du nombre correspondant de cases. Les pions étrangers ne seront pas pris. Plusieurs pions peuvent être immobilisés sur un damier.

Si le pion reste à la fin du coup sur une grande case jaune, il se passe ce qui suit: celui qui atterrit sur la case orange 3, glisse sur la peau de banane et doit s'arrêter de jouer durant 2 manches. Les autres cases oranges se trouvent au début ou à la fin d'une échelle. Si un joueur accède sur une de ces cases, il grimpe aussitôt sur l'échelle vers le haut ou le bas. Par exemple: si on reste sur la case 7, on peut aussitôt monter et donc avancer à la case 25. Mais si on accède à la fin d'un coup à la case 25, on retourne immédiatement à la case 7.

But du jeu :

Celui qui aura atteint en premier le gâteau (case 100) aura gagné. Mais le gâteau ne peut être gagné qu'avec le nombre de points exact. Celui qui joue un chiffre plus élevé, doit reculer du nombre de point correspondant. Par exemple : si on se trouve sur la case 97, le but ne sera atteint qu'avec 3 points. Si p. ex. le joueur joue un 6, il avance d'abord sur la case 100 puis recule de 3 points sur la case 97.

Halma à trois

Le super jeu de famille traditionnel.

But du jeu : chaque joueur essaie d'engranger en premier ses 15 pions en utilisant une tactique judicieuse et prévoyante.

Au début du jeu, chaque joueur place ses pions sur les 15 cases noires d'un coin de l'étoile de Halma. La couleur du coin de l'étoile et la couleur du bâtonnet de Halma doivent coïncider.

Chaque joueur a une case triangulaire libre avec 15 points comme destination devant soi, en face de sa base de départ. Tous les 15 pions doivent atteindre ce but en peu de coups. On joue à tour de rôle. On peut se placer sur chaque case libre adjacente avec ses pions. S'il y a derrière son propre pion ou un pion étranger une case libre en ligne droite, on pourra sauter au-dessus de ce pion, mais on a toujours une

seule possibilité : soit tirer soit sauter ! Il n'est pas possible de faire les deux ensemble.

Cependant on peut sauter au-dessus de plusieurs pions en un coup s'il y a des cases libres derrière ses propres pions ou des pions adversaires. Pour atteindre le plus rapidement possible la case centrale hexagonale, il est judicieux de se construire une échelle, à savoir on fait avancer au début le pion du milieu de la première rangée d'une case. Quand on a de nouveau le droit de jouer, on saute avec un pion qui se trouve à l'extérieur de la troisième rangée au-dessus d'un pion de la deuxième rangée et on continue au-dessus du pion avancé en premier. Au prochain coup, on fait avancer le tout premier pion d'une case et on place au prochain coup tout de suite son tout dernier pion avec quatre sauts dans la toute première ligne etc.

On doit bien sûr aussi utiliser les pions adversaires qui se trouvent à un endroit propice pour sauter au-dessus. On peut sauter latéralement, en arrière et aussi au-dessus et sur les cases départ des partenaires - ce qui compte est de placer ses pions en peu de coups aussi rapidement que possible sur la case du milieu!

Celui qui aura placé ses 15 pions en premier et intégralement dans le triangle d'arrivée, sera le gagnant. Les deux autres joueurs continuent à se battre pour la deuxième et la troisième place.

Halma à deux

But du jeu : chaque joueur essaie de placer ses 15 pions en premier dans la case départ de l'adversaire.

Pour cette variante de Halma, les deux joueurs placent leurs 15 pions sur les surfaces opposées. La couleur des coins de l'étoile ne joue aucun rôle. Les mêmes règles du jeu que pour Halma à trois sont valables. Le joueur qui aura placé en premier tous ses 15 pions sur la case départ de l'adversaire aura gagné.

Halma solo

On peut aussi jouer à l'Halma tout seul. Les 15 quilles sont placées dans un coin du damier en étoile. Il faut placer ces quilles en peu de coups dans le triangle opposé.

On déplace et on saute tout comme pour le Halma trois ou à deux.

Les coups seront notés et additionnés à la fin. On essaie de réduire de manche en manche le nombre de coups nécessaire pour atteindre le but.

6 commence !

Pour 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur choisit une couleur. Au début, chaque joueur peut essayer 3 fois de jouer un 6. S'il a joué ce chiffre, il pose le pion sur sa première case et peut lancer encore une fois le dé.

Le pion avance sur le damier du nombre de points joués. Puis c'est le tour au prochain joueur et ainsi de suite.

Un autre pion doit être placé pour chaque autre 6 joué, après

un 6 on peut lancer une fois encore le dé.

Quand un pion a atteint une case qui est déjà occupée, le joueur concerné doit sortir son pion et recommencer au début. Chaque joueur doit essayer de placer ses pions dans ses cases privées de sa couleur après avoir fait le tour du damier. Celui qui aura placé tous ses pions dans ses cases numérotées, aura gagné.

Beaucoup de plaisir !

Giochi di dadi

Lancio a combinazione	36	Banca sette - roulette	40
Topolino	36	L'undici vince	40
Marietta	36	Baiocchi	40
Barbigli	36	Dopo il sette - trattino	41
Speculare	36	Foglia di trifoglio	41
Coda di mucca	37	Pari o dispari	41
Gara di sei giorni	37	Manine	41
Costruire una casa	37	Corsa delle pariglie	41
Mini-roulette	37	Mucca cieca	41
1 a destra, 2 a sinistra, 6 al centro	37	Gagliofo e Santippe	41
Ventuno	38	Il sole	41
Sultano	38	Chicago	41
Tutto o niente	38	Turco alto e basso	42
Su e giù	38	Pietro salta dalla torre	42
Passerotto nudo	38	Occhi blu e occhi grigi	42
Macao	38	Pariglia di tre	42
L'uno cattivo	38	Mille vince	42
Il tre maledetto	38	Carlotta doppia	42
Più o meno	38	Ten-Spot	42
Finestrelle (4 varianti)	38	Pocker-Straight	43
Giustizia	38	Mille Miglia	43
Mangiare la cioccolata	38	Tre in uno	43
Pulce	39	Più o meno dieci	43
Pulce con trappola	39	Pari vince	43
Qua e là	39	Cinque vince	43
Meier	39	Due fanno uno	43
Divisione	39	Con un po' di testa da uno a sedici	43
I magnifici cento	39	Lancio a dieci	43
Pariglia extra	40	Stelle	44
Sette capriccioso	40	Intorno alla stella	44
Uno per uno	40	Una volta uno	44

Giochi di dadi

La torre. 44
 Finestre 44
 Fiammiferi 44
 Sequenze. 44
 Duo 44
 Abracadabra. 44

Giochi da tavola

Mulino 44
 Dama 45
 Guerra 45
 Dama ad angolo 45
 Il lupo e le pecore 45
 Guardia e ladri 45
 Trilma 45
 Caccia a inseguimento 46
 Tippy. 46
 Gioco prediletto/Ludo 46
 Assedio 46
 Il divertente gioco delle scale 46
 Alma a tre 47
 Alma a due 47
 Alma solitario 47
 Il 6 gioca per primol. 47

Giochi di dadi

Lancio a combinazione

Variante 1: il numero più alto

Si gioca con un dado e con un numero qualsiasi di giocatori. Lo scopo del gioco consiste nel raggiungere, con soli tre lanci, il numero più alto possibile. Il massimo è 666. Ad ogni lancio bisogna stabilire se assegnare il numero uscito alle centinaia, alle decine o alle unità. Un ottimista, ad esempio, ottenendo un cinque al primo lancio, assegnerà questo valore alle decine nella speranza di ottenere un sei con i lanci successivi. Un pessimista assegnerà un quattro sicuramente alle centinaia, per riuscire ad ottenere almeno un numero superiore a quattrocento. Chi ottiene il numero più alto vince.

Variante 2: il numero più basso

Stesso gioco, solo che a vincere è la somma complessiva più bassa. Quindi bisogna cercare di assegnare un uno o un due alle centinaia.

Variante 3: il numero cieco

Stesso gioco, solo che prima di lanciare il dado o quando il bussolotto è ancora capovolto, bisogna decidere se assegnare il numero alle unità, alle decine o alle centinaia. Vince chi ottiene il numero più alto.

Topolino

Il numero dei concorrenti è illimitato. Si gioca con un solo dado. Un giocatore stabilisce un determinato numero, ad esempio il cinque. Ogni partecipante ha a disposizione un massimo di 10 lanci consecutivi per fare uscire un cinque. All'uscita di questo numero smetterà di lanciare. Esempio: Lanci del giocatore A: 6-3-1-2-2-4-5 (= 7 lanci)
Lanci del giocatore B: 3-4-6-2-1-3-6-5 (= 8 lanci)
Lanci del giocatore C: 4-1-2-5 (= 4 lanci)

Vince il giocatore C poiché è riuscito a fare uscire il cinque in soli 4 lanci.

B sarà il "Topolino" poiché gli ci sono voluti ben otto lanci per fare uscire il cinque.

Marietta

Variante 1

Si gioca con un numero qualsiasi di concorrenti e con un solo dado. Ogni giocatore ha sei lanci consecutivi a disposizione. Contano soltanto i punti che escono nella giusta successione numerica.

Combinazione ideale: escono consecutivamente 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Vale, però soltanto il punteggio corrispondente al lancio, quindi al primo lancio varrà l'uno, il due al secondo, il tre al terzo e così via. I lanci giusti vengono sommati e vince chi ottiene il punteggio totale più alto. A parità di punteggio, vince il giocatore che avrà ottenuto la sequenza più lunga, quindi 2, 3, 4 batte 4, 5, etc.

Variante 2

E' esattamente il contrario della variante precedente. S'inizia con il sei e si continua a lanciare a ritroso fino all'uno.

Variante 3

Si gioca allo stesso modo di "Marietta", però con la possi-

bilità in più di girare il dado quando il numero che sta sotto corrisponde al lancio. Se, ad esempio, al secondo lancio esce il cinque, il giocatore ha la possibilità di girare il dado e di utilizzare il due che sta sotto.

Vince chi ottiene la sequenza più lunga, quindi la sequenza 2, 3, 4 batte 4, 5, etc.

Barbigli

È un gioco a due squadre per un numero illimitato di giocatori. Le squadre si formano a scelta o tramite il lancio dei dadi. Se il numero dei concorrenti è dispari, la squadra meno numerosa avrà un jolly, cioè potrà effettuare un lancio in più ad ogni turno. Prima dell'inizio del gioco, si traccia su di un foglio uno schema come quello di seguito riportato.

Squadra A				Squadra B	
Paolo 3	23	X	X	21	Alessandra
Andrea 2	25		X	27	Roberta
Susanna 4					Francesco
Fabio 6 + 3					Chiara
Antonio 5					X = jolly

Gioca per prima la squadra A. Ogni partecipante ha un lancio a disposizione. Quando esce il sei, si può lanciare di nuovo. La somma dei punteggi totalizzati viene scritta nella prima colonna a sinistra dello schema. Nel nostro esempio, quindi, la squadra A ha segnato 23 punti. La squadra B ha totalizzato invece soltanto 21 punti. Nella casella corrispondente pertanto la squadra A potrà inserire una casa, cioè una X. Nel secondo turno la squadra A totalizza 21 punti, cioè raggiunge lo stesso risultato del primo turno della squadra B ed il secondo turno vale il doppio. Tocca di nuovo alla squadra A che deve servire il gioco con un nuovo punteggio. Totalizza 25 punti, ma B ne ottiene 27. Così facendo vince il doppio turno e pertanto può inserire 2 X (due case) nella propria colonna, mentre il risultato di A (25 punti) sarà ignorato. Ora è la squadra B a dover servire il gioco con un nuovo punteggio. Vince la squadra che ottiene per prima 4 case.

Speculare

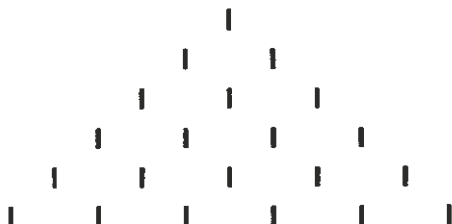
Ogni giocatore deve effettuare sei lanci con un solo dado. I lanci si effettuano a turno in base alla tabella sotto riportata.

Partecipanti	A	B	C	D	E	F
Moltiplicatore 1		1				
2						
3						
4						
5						
6	36					
Somma totale:						

Lo scopo del gioco consiste nell'ottenere, mediante un abile piazzamento dei lanci effettuati, il punteggio più alto possibile. Esempio: il partecipante A da inizio al gioco e lancia il dado ottenendo un sei. Utilizza questo lancio per la casella corrispondente al moltiplicatore 6, dove pertanto riporterà il numero 36. È il turno del giocatore B che ottiene un uno. Ogni casella può essere utilizzata soltanto una volta. Vince chi ottiene la somma complessiva più alta.

Coda di mucca

Si gioca con un dado e con un numero qualsiasi di concorrenti. Ogni giocatore posiziona di fronte a sé 21 segnalini o stuzzicadenti disponendoli in base al seguente schema:



Si lancia a turno il dado una volta. Ogni giocatore può togliere dalla coda della mucca la fila di stuzzicadenti che corrisponde al punteggio totalizzato. Se esce un numero già totalizzato il giocatore non può ripetere il lancio. Chi incassa per primo tutte le file della sua "coda di mucca" vince e può incassare tutte le "code di mucca" degli altri partecipanti ancora presenti sul tavolo.

Gara di sei giorni

Due giocatori formano una squadra. Per ogni giorno ogni concorrente può effettuare un lancio con un unico dado. Il primo giorno la somma totalizzata viene inserita nella tabella sotto riportata; i giorni seguenti saranno registrati soltanto i lanci che corrispondono ai giorni. Esempio:

Squadra	A+B	C+D	E+F	F+H	Moltiplicatore
Giorno 1	4+3 = 7	1			1
Giorno 2: deve essere conteggiato il 2	3/2 = 4				2
Giorno 3: deve essere conteggiato il 3	5/3 = 9				3
Giorno 4: deve essere conteggiato il 4	2/6 = 0				4
Giorno 5: deve essere conteggiato il 5	5/4 = 25				5
Giorno 6: deve essere conteggiato il 6	6/1 = 36				6
Punteggio totale	81				

Inizia a giocare per prima la squadra A+B. A lancia un quattro, B un tre. Nella casella viene scritta la somma 7. Il secondo giorno A lancia un tre, che però non conta. B lancia un due

che dovrà essere moltiplicato per 2 (moltiplicatore), il risultato è 4, etc. Vincerà la squadra che al termine delle sei giornate avrà ottenuto il risultato più alto.

Costruire una casa

Si gioca con un solo dado e con un numero qualsiasi di concorrenti. Ad ogni giocatore occorrono un foglio di carta ed una matita. Ciascuno deve scegliere un numero fra uno e sei e scriverlo sul proprio foglio. Al lancio del dado il giocatore può aggiungere un tratto alla propria casa (che ne comprende complessivamente 13) ogni volta che esce il suo numero.

6 tratti per la casa.

3 tratti per la porta.

4 tratti per la finestra.



Chi completa per primo la propria casa vince e può incassare dagli altri giocatori l'importo corrispondente ad ogni tratto a loro mancante (precedentemente stabilito).

Mini-roulette

1	6
2	
3	
4	
5	

Si gioca con un unico dado. Tramite il lancio dei dadi, oppure a sorte, si stabilisce chi dovrà tenere la banca e tracciare uno schema come quello indicato qui a lato. Ogni giocatore acquista dalla banca sei segnalini da gioco. Quindi i concorrenti lanciano a turno il dado.

Al lancio del primo partecipante esce, ad esempio, un quattro. Il giocatore posiziona un segnalino sul quattro. Se questa casella è già occupata, può prendere il segnalino che la occupa. Se invece esce un sei, deve posizionare un segnalino in questa casella senza potersi aggiudicare la posta, perché questa casella appartiene alla banca ovvero al banchiere.

Quando un giocatore rimane senza segnalini viene eliminato dal gioco. Se è rimasto in gioco un solo concorrente, questi potrà incassare tutte le puntate rimanenti delle caselle da 1 a 5. Il banchiere incassa la posta della casella 6 e passa la banca al giocatore successivo.

1 a destra, 2 a sinistra, 6 al centro

Si gioca con un solo dado e con un numero qualsiasi di concorrenti. Ad ogni partecipante vengono assegnati 5 segnalini. Quando al lancio del dado esce l'uno, il giocatore può consegnare uno dei propri segnalini al giocatore alla sua destra, se esce invece, il due deve consegnare il segnalino al giocatore alla sua sinistra. Se invece esce, un sei deve mettere uno dei segnalini al centro. Quando escono, il tre, il quattro e il cinque non succede nulla. Chi rimane senza segnalini deve saltare il

Giochi di dadi

turno fino a quando non ne riceve dai vicini (che lanciando il dado hanno fatto uscire, ad esempio, l'uno). Perde chi rimane con un segnalino, quando tutti gli altri sono stati messi al centro.

Ventuno

Si gioca con un unico dado e con un numero qualsiasi di giocatori. I concorrenti lanciano il dado a turno. Si contano gli uno man mano che escono. All'uscita del ventunesimo uno vince il primo turno, il giocatore che ha lanciato il dado. Nel turno Maratona si arriva ai 42. Il vincitore del primo turno, dopo aver fatto uscire per 40 volte l'uno, può lanciare per tre volte consecutive il dado, Se esce l'uno vince. In caso contrario vince chi fa uscire per primo l'uno 42 volte.

Sultano

Si gioca con un dado e con un numero qualsiasi di concorrenti. Ogni giocatore a turno lancia una volta il dado. Chi per primo fa uscire il sei diventa Sultano e deve stabilire un numero jolly (dall'1 al 5). Se ad esempio il Sultano indica il tre, ogni concorrente che lanciando il dado non farà uscire un tre, dovrà pagare al Sultano un numero di segnalini prestabilito. Se un concorrente fa uscire, il sei diventa a sua volta sultano e stabilisce il nuovo numero jolly.

Tutto o niente

Si gioca con un dado solo e con un numero qualsiasi di concorrenti. I giocatori lanciano il dado a turno. Il cinque vale 50 punti. Il due, il tre, il quattro e il sei valgono rispettivamente il loro valore. Al proprio turno ciascuno può lanciare il dado tutte le volte che vuole e sommare i punteggi totalizzati. Il massimo è 300 punti. Quando però esce l'uno, tutti i punti totalizzati nel turno in corso vengono azzerati e la mano passa al giocatore successivo. I risultati dei singoli turni vengono annotati e sommati. Chi per primo supera il valore di 300 vince. L'abilità consiste nel non sfidare troppo la sorte e nel saper smettere al momento giusto.

Su e giù

Si gioca con un dado solo e con un numero qualsiasi di concorrenti. Ciascuno ha sette lanci a disposizione. I primi due lanci vengono sommati, il terzo sottratto, il quarto sommato, il quinto sottratto, il sesto sommato e il settimo di nuovo sottratto. Chi raggiunge il punteggio finale più alto vince. Chi scende sotto zero viene squalificato.

Passerotto nudo

Si gioca con un dado solo e con un numero qualsiasi di concorrenti. Il primo a giocare è il più giovane che deve agitare il bussolotto e capovolgerlo sul tavolo. Il vicino alla sua sinistra solleva il bussolotto e totalizza a suo favore il punteggio uscito. Eccezione: quando esce l'uno ("il passerotto nudo") si perde un punto. Chi dopo cinque turni ha totalizzato il punteggio più alto vince.

Macao

Si gioca con un dado solo e con un numero qualsiasi di concorrenti. Ciascuno deve lanciare il dado tre volte. Il quarto lancio è facoltativo. Lo scopo del gioco consiste nel raggiungere con la somma dei punteggi usciti un numero che si avvicini il più possibile al 12. Chi supera il 12 viene squalificato.

L'uno cattivo

I giocatori lanciano il dado a turno per cinque volte. I punteggi vengono annotati. Chi lanciando il dado fa uscire un "uno cattivo" viene squalificato. Si terrà conto del punteggio totalizzato fino a quel momento. Vince chi, alla fine del gioco, totalizza più punti.

Il tre maledetto

Ogni giocatore può lanciare il dado tutte le volte che desidera. Tutti i punteggi vengono sommati. Quando esce il tre, il giocatore deve smettere di lanciare e contare i punti totalizzati fino a quel momento.

Più o meno

Ogni giocatore lancia nove volte con un dado solo. I primi due lanci vengono sommati. Ad ogni terzo lancio viene sottratto il valore del dado. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più basso.

Finestrelle (4 varianti)

Variante: Finestra di gattabuia

Ogni giocatore deve effettuare tre lanci con un dado. Valgono solo i due. Due volte il due in un lancio vale il doppio, tre volte il due il triplo.

Variante: Finestra di contadini

In questo caso contano i quattro.

Variante: Finestra di chiesa

In questa variante contano solo i sei.

Variante: Facciata (combinazione di finestre)

Ogni giocatore effettua tre lanci. Il primo per la finestra di gattabuia, il secondo per la finestra di contadini, il terzo per la finestra di chiesa. Quindi si sommano i punteggi. Due volte il due in un lancio conta il doppio, tre volte il tre il triplo.

Giustizia

Ad ogni giocatore vengono assegnati cinque segnalini o stuzzicadenti. Ciascuno a turno lancia i dadi tre volte. Chi ottiene la somma più alta del turno deve pagare alla cassa un segnalino, in caso di parità ogni giocatore deve pagare un segnalino. Chi rimane senza segnalini per primo vince tutto il contenuto della cassa e giustizia sarà fatta!

Mangiare la cioccolata

Occorre un dado, una barretta di cioccolata, alcuni fogli di carta, dello spago, un berretto, un paio di guanti, una sciarpa, un paio di occhiali da sole, coltello e forchetta. Una barretta di cioccolata viene avvolta in diversi fogli di

carta e legata con lo spago. I restanti utensili vengono collocati sul tavolo. A turno si lancia il dado fino a tre volte. Chi ottiene un sei ha il seguente compito: deve, il più velocemente possibile, indossare berretto, guanti, sciarpa ed occhiali, aprire il pacchetto con le posate, e con coltello e forchetta cercare di mangiare tutta la cioccolata che riesce nel tempo a disposizione. Non appena esce di nuovo il sei ad uno degli altri giocatori, il concorrente che sta mangiando la cioccolata deve smettere e passare gli utensili al secondo giocatore.

Pulce

Invece di lanciare il dado, i concorrenti devono "schiacciare" come una pulce" premendo con l'indice sullo spigolo superiore per farlo saltare. Scopo del gioco è ottenere il punteggio più alto in un determinato numero di turni oppure raggiungere un determinato punteggio.

Pulce con trappola

E' una variante di "Pulce". Chi per abitudine o per distrazione non schiaccia il dado ma lo prende in mano per lanciarlo normalmente, perde dieci punti.

Qua e là

Si gioca con un dado solo e con un qualsiasi numero di concorrenti. Prima dell'inizio del gioco ogni concorrente scrive su di un foglio i numeri da uno a sei. Quindi si lancia a turno il dado una volta e si barra il numero uscito sul foglio. Se il numero è già stato barrato, deve essere riscritto di nuovo. Chi per primo riesce a barrare tutti i numeri vince.

Meier

Tre o più concorrenti giocano con due dadi. Si lanciano una volta i due dadi tenendoli nascosti di modo che nessuno veda i numeri ad eccezione del giocatore. Il numero più alto sarà conteggiato per le decine e quello più basso per le unità, ad esempio: escono un 4 e un 5 = 54; un 6 e un 1 = 61. In questo modo si ottiene la seguente sequenza crescente di punteggi: 31, 32, 41, 42, 43; 51, 52, 53, 54; 61, 62, 63, 64, 65, poi le 6 pariglie 1+1, 2+2, 3+3, 4+4, 5+5, 6+6 ed il massimo, il "Meier" appunto, che di per sé è il numero più basso, il 21 (2+1).

Nota: se un giocatore indica un numero impossibile, perde un punto ed inizia da capo

primo esempio: il 36 non esiste, poiché il sei vale come decina e in un lancio in cui escono il 3 e il 6 deve dare necessariamente 63.

Secondo esempio: il 55 non esiste poiché 5+5 è una coppia.

Terzo esempio: il 48 non esiste, poiché il numero 8 non c'è nei dadi.

Un giocatore da inizio al gioco. Lancia i dadi tenendoli nascosti, possibilmente su di un sottobicchiere da birra, guarda che numero è uscito e lo passa al vicino, senza spostare i dadi, comunicandogli il punteggio. Il vicino ha tre possibilità:

1. credere al giocatore che lo ha preceduto e sopporre che sia effettivamente uscito il numero indicato o uno più alto. Quindi non scopre il bussolotto e deve passare, con almeno un punto in più, i dadi al vicino senza aver lanciato

di nuovo, nella speranza che il concorrente precedente non abbia bluffato;

2. credere al giocatore che lo ha preceduto e che sia effettivamente uscito il numero indicato o uno superiore. Non scopre i dadi, ma lancia nuovamente i dadi per ottenere un numero che sia il più alto possibile. A sua volta passa il bussolotto al vicino dovendo comunque indicare un numero che sia di almeno una cifra superiore a quello uscito. In tal caso può scegliere se guardare i dadi usciti dal suo lancio oppure no (si può passare la mano al vicino anche con un numero molto più elevato, ad esempio una pariglia di quattro);
3. non credere al vicino, vale a dire presumere che il numero indicato dal concorrente precedente non sia uscito o che ne sia uscito uno inferiore e quindi scoprire i dadi alla vista di tutti.

A questo punto perderà un punto il giocatore che ha bluffato. Se invece sotto al bussolotto c'è il numero indicato o uno superiore, perde un punto colui che ha capovolto il bussolotto. Se sotto al bussolotto c'è un numero inferiore, perde un punto il giocatore precedente. Chi per primo perde dieci punti perde il gioco.

L'ultima possibilità di gioco consiste nel passare i dadi dicendo "Meier". Il giocatore che riceve questa giocata, può passare a sua volta dicendo "Meier- Con". Il giocatore che riceve la mano con questa frase deve scoprire il bussolotto. A seconda di chi ha bluffato, sarà questi o il giocatore precedente a perdere un punto ed il gioco inizia da capo. Non è però obbligatorio giocare fino a "Meier". Ogniquando che durante il turno viene scoperto il bussolotto, un giocatore perde un punto e il gioco ricomincia con un numero inferiore. Ad iniziare è sempre il giocatore che ha perso il punto.

Tattica: il primo giocatore inizia con un numero possibilmente non troppo basso poiché sarà sempre creduto se indicherà un numero fino al 61. Il rischio che si corre indicando un numero troppo basso è troppo elevato. Al primo giocatore che riceve il bussolotto non converrà scoprire il gioco poiché quello che lo precede non ha molte ragioni per bluffare.

Divisione

Si gioca con due dadi e il numero dei giocatori è illimitato. Ciascuno ha due lanci a disposizione. Il primo lancio si effettua con due dadi, il secondo con uno solo.

Se il punteggio totale del primo lancio è divisibile per quello del secondo lancio, sarà assegnato un punto al giocatore. Chi raggiunge per primo 10 punti vince.

I magnifici cento

Si gioca a turno con due dadi e il numero dei giocatori è illimitato. Ad ogni lancio si sommano i punti dei due dadi. Se esce una pariglia (ad esempio 3+3) le cifre si moltiplicano. Chi raggiunge per primo 100 punti vince il gioco.

Variante: un dado può essere girato di 180° se così facendo si ottiene una pariglia. Ad esempio: un giocatore lancia il dado ed escono un 3 ed un 4. Può girare il 3 ottenendo così una pariglia di quattro, quindi 16 punti. Se ad un giocatore

Giochi di dadi

sfugge questa possibilità e si limita a sommare i punteggi usciti (3+4=7), sarà il concorrente successivo a poter sfruttare questa opportunità e ad aggiudicarsi così la pariglia.

Pariglia extra

Un numero qualsiasi di giocatori lancia a turno due dadi. Il più alto dei due numeri usciti sarà assegnato alle decine, quello più basso alle unità. Ad esempio: se escono un 4 e un 5, il punteggio sarà 54.

Il numero più alto ottenibile in questo modo è il 65, seguono le sei pariglie, cioè 1+1, 2+2, etc. fino a 6+6, ed infine dal valore massimo raggiungibile, il 21, detto King.

Il giocatore che inizia il turno, "serve la mano", cioè cerca con un massimo di 5 lanci di ottenere il risultato migliore possibile che gli altri concorrenti dovranno superare, potendo però effettuare soltanto un numero di lanci corrispondenti a quelli effettuati dal primo concorrente.

Se ad esempio il primo totalizza con il secondo lancio un cinque ed un sei, passerà la mano al concorrente successivo dicendo "65 in 2". L'altro dovrà cercare di ottenere un risultato migliore con un massimo di due lanci, etc. Colui che ottiene il risultato migliore del turno vince, quello che ottiene il risultato peggiore perde.

Una particolarità chi lanciando ottiene una pariglia di sei, chiamata "treno di miniera", deve pagare un giro.

Sette capriccioso

Un numero qualsiasi di giocatori lancia a turno due dadi. Ogni partecipante dispone di un foglio su cui sono riportati i seguenti numeri: 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12. Un giocatore da inizio al gioco mentre il vicino alla sua destra tiene i punti per lui. Ogni punteggio totalizzato viene barrato sul foglio. Il giocatore deve lanciare fino a quando non esce un numero che è già stato barrato. A questo punto la mano passa al concorrente successivo. Questi deve subito barrare sul suo foglio il punteggio che il giocatore precedente non ha potuto barrare sul proprio. Se questo numero è già stato cancellato anche dal suo foglio, il "bonus" passa al giocatore successivo. Quando un numero è già stato barrato da tutti, viene eliminato.

Sui fogli manca il numero sette. Chi totalizza sette, deve far barrare tre numeri dal proprio elenco partendo dal basso. Perde chi cancella per primo tutti i numeri dal proprio foglio.

Uno per uno

Si gioca con due dadi e con un numero qualsiasi di concorrenti che devono lanciare il dado a turno. Il punteggio di un dado viene moltiplicato per quello dell'altro. Dopo un numero di turni prestabilito si sommano i risultati. Vince il giocatore che ha raggiunto il punteggio più alto.

Banca sette - roulette

Si gioca con due dadi e con un numero qualsiasi di concorrenti. All'inizio occorre tracciare su di un foglio grande il seguente schema.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12
L	R

L'undici vince

Si gioca con due dadi e con un numero qualsiasi di concorrenti. Ciascun giocatore deve effettuare la stessa puntata, ad esempio 12 segnalini, che dovrà essere consegnata alla banca. Ogni giocatore lancia i dadi a turno. Chi ottiene in un lancio un totale di undici punti, incassa il contenuto della banca. Se esce un totale di dodici, il giocatore deve raddoppiare la posta della banca.

Se il totale è meno di dodici, il giocatore dovrà pagare per ogni punto mancante un segnalino alla banca.

Baiocchi

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

Un giocatore tiene la banca. Gli altri giocatori fanno le loro puntate per importi da loro scelti. Il banchiere è l'unico a lanciare i dadi. Se esce un numero della colonna di destra, dovrà pagare il doppio di tutte le puntate di quella colonna, ma incasserà tutte le puntate della colonna di sinistra e della casella 7. Se esce un numero della colonna di sinistra, dovrà pagare il doppio delle puntate di questa colonna, ma incasserà le puntate della colonna di destra e della casella 7. Se esce un 7, il banchiere incasserà tutte le puntate di entrambe le colonne, ma dovrà ripagare tre volte il valore delle puntate della casella 7.

Si gioca con due dadi e con un numero qualsiasi di giocatori che devono tracciare lo schema sotto riportato su di un foglio di carta.

Ogni giocatore deve versare un numero di gettoni pari al punteggio ottenuto al lancio dei dadi sulla casella corrispondente, ad esempio se il punteggio è 11, il giocatore dovrà versare sulla casella dell'11 undici gettoni. Se però sulla casella dell'undici ci sono già dei gettoni, egli potrà incassarli e continuare a gettare i dadi a suo piacere fintanto che non riterrà di non poter incassare più. Dovrà però passare la mano al giocatore successivo se non incassa. La casella 7 è quella della banca. Chi lanciando i dadi ottiene un 7, dovrà pagare 7 gettoni. Se il punteggio del lancio è due o dodici, il giocatore potrà incassare la posta di tutte le caselle, compresa quella della banca (la numero 7), ma in seguito dovrà lanciare i dadi un'altra volta.

Se esce nuovamente un due o un dodici, dovrà versare su ogni casella l'importo corrispondente al valore numerico di essa. Quindi dovrà passare la mano se non ha incassato ovvero se ha dovuto pagare.

Dopo il sette - trattino

Il numero dei giocatori è illimitato. Ciascun concorrente si annota su di un foglio di carta lo schema seguente, lancia con due dadi una volta e barra sul foglio il numero corrispondente al punteggio ottenuto.

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

Al turno successivo, barra il nuovo punteggio e così via fino a quando non esce un numero che è già stato barrato. Quando esce il sette, però, il giocatore può tracciare un trattino attorno a questo numero. Quando un giocatore ha barrato tutti i numeri, compreso il sette, e tracciato almeno un trattino in corrispondenza di quest'ultimo, vince il gioco. Dovrà pagare ad ogni concorrente un numero di segnalini corrispondente ai numeri che questi non hanno ancora cancellato, ma incasserà a sua volta da ogni concorrente 10 segnalini per ogni trattino tracciato intorno al sette, quindi nel nostro esempio, 30 segnalini da ogni giocatore.

Foglia di trifoglio

Sono necessari tre giocatori. Nella cassa ci sono 11 segnalini. Ogni giocatore a turno lancia il dado. Chi con i due dadi ottiene meno di sette, può prendere due segnalini dalla cassa. Se esce un totale di due o dodici, saranno gli altri due concorrenti a prelevare un segnalino ciascuno dalla cassa. Quando il punteggio uscito è compreso fra 8 e 11, nessun giocatore può incassare. L'ultimo segnalino serve solo per la sfida decisiva, nel caso in cui due concorrenti abbiano vinto lo stesso numero di segnalini. In questo caso chi ottiene il punteggio più alto al lancio dei dadi vince il gioco. Perde chi ha il numero più basso di segnalini. Chi ottiene meno di 7 punti lanciando due dadi può prendere 2 segnalini dalla cassa.

Pari o dispari

Un numero qualsiasi di giocatori lancia tre volte due dadi ad ogni turno. Nel primo turno ("pari") si calcola la somma del punteggio soltanto quando su ciascuno dei due dadi esce un numero pari, nel secondo turno ("dispari"), solo quando entrambi i numeri usciti sono dispari. Vince chi al termine dei due turni ha il punteggio più alto.

Manine

Per un numero di turni prestabilito i giocatori lanciano due dadi a turno. Vengono conteggiati solo i cinque (le "manine"). Una pariglia di cinque consente di totalizzare 25 punti. Chi alla fine dei turni prestabiliti ha il punteggio più alto vince.

Corsa delle pariglie

Prima dell'inizio del gioco si stabilisce il numero dei turni, che sarà 20 o 30. Si gioca con due dadi e contano solo le pariglie

(stesso numero uscito su entrambi i dadi) che vengono annotate su di un foglio. Il giocatore che al termine del gioco ha il punteggio più alto vince.

Mucca cieca

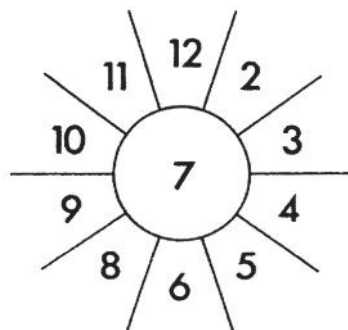
Mentre un giocatore è girato di spalle, l'altro lancia due dadi e li copre. Il primo giocatore deve indovinare se il punteggio è inferiore o superiore a 7. Se indovina segna un punto. Se il punteggio è sette, occorre ripetere la mano.

Gaglioffo e Santippe

Un numero qualsiasi di giocatori lancia a turno due dadi. Chi sarà per primo "Gaglioffo" (giocatore che lancia per primo una pariglia)? E chi Santippe (il primo a lanciare un 7)?

Il sole

Ogni giocatore disegna un sole come quello sotto illustrato su di un foglio di carta. Si lanciano a turno due dadi. Ad ogni turno ciascun giocatore barra il numero corrispondente al punteggio ottenuto. Se il numero è già stato barrato, il giocatore non può lanciare di nuovo, ma deve passare la mano. Chi barra per primo tutti i numeri del proprio sole vince e guadagna un punto per ogni numero non barrato degli avversari.



Chicago

Due o più persone giocano con tre dadi. Prima dell'inizio del gioco i partecipanti devono decidere se giocare la variante "alto", "basso", o "aguzzo".

Variante 1: "Alto"

Gioca per primo il concorrente che lanciando i dadi ottiene il punteggio più alto. Ha un massimo di tre lanci a disposizione, con i quali dovrà effettuare il proprio gioco. L'uno vale 100, il sei 60 punti e tutti gli altri numeri il loro valore nominale. Il lancio massimo ottenibile in uno, due o tre lanci è 3 volte l'uno = 300 punti. Il secondo è 2 volte l'uno + 1 volta il sei = 260 punti, etc. Dopo il primo o il secondo lancio, il giocatore può lasciare fermi i dadi sui quali intende speculare, ad esempio nella variante "alto" del gioco, gli uno ed i sei. Se ad esempio un giocatore con il primo o il secondo lancio fa uscire due sei, potrà ruotare di 180° uno dei due sei ed ottenere così un uno. Con gli altri due dadi potrà a questo punto effettuare ancora uno o due lanci.

Giochi di dadi

Il giocatore che da inizio al turno “serve il gioco” cioè cerca, con un massimo di tre lanci, di ottenere il risultato migliore possibile che gli altri concorrenti dovranno cercare di superare. Questi però potranno lanciare soltanto lo stesso numero di volte del primo concorrente. Esempio: il primo giocatore ottiene al primo lancio un uno, un sei ed un cinque e passa il bussolotto al concorrente successivo dicendo “165 in uno”. Se il secondo non ottiene più di 165 con un lancio, perde il turno, ma potrà essere il primo a giocare nel turno successivo. Chicago solitamente si gioca con un piatto di fiammiferi. Se i giocatori sono due, nel piatto ci sono 3 fiammiferi, se i concorrenti sono 3, i fiammiferi saranno 5, e così via. Al termine di un turno chi perde deve prelevare un fiammifero dal piatto. Quando questo (dopo alcune mani) rimane vuoto, il vincitore di ogni turno da quel momento in poi potrà rimettere un fiammifero nel piatto. Chi rimane senza fiammiferi per primo, sarà il vincitore assoluto. Perde invece chi per ultimo conserva ancora dei fiammiferi.

Variante 2: “Basso”

In questo caso contano solo i valori nominali dei dadi. I concorrenti devono ottenere un numero inferiore a quello ottenuto dal primo giocatore. Chi pertanto fa uscire per 3 volte l'uno avrà complessivamente 3 punti e vincerà contro qualsiasi altra combinazione. Anche in questo caso chi da inizio al gioco stabilisce in quanti lanci dovrà essere raggiunto il suo punteggio. Il risultato peggiore è 3 volte il sei = 18.

Variante 3: Chicago “Aguzzo”

In questo gioco, che si può giocare nelle varianti “alto” o “basso”, la combinazione di tre 1 = 300 punti, è il risultato migliore in assoluto. Un giocatore che raggiunge questo risultato in uno, due o tre lanci, sarà direttamente il vincitore. Dovrà pertanto deporre tutti i suoi fiammiferi e gli altri concorrenti non avranno più la possibilità, lanciando di nuovo i dadi, di ottenere lo stesso risultato o di uscire anche loro dal gioco. Chicago “aguzzo” si gioca spesso anche nella variante in cui valgono anche le sequenze di numeri. Il risultato migliore ed imbattibile anche in questo caso è la combinazione di tre 1 = 300 punti (nella versione “alto” del gioco) o = tre punti (nella versione “basso”). La seconda combinazione migliore, tuttavia, a seconda che si giochi l'una o l'altra versione del gioco, sarà la sequenza 4-, 5-, 6- o 1-, 2-, 3-, etc.

Chi da inizio al gioco stabilisce a sua volta in quanti lanci il risultato da lui ottenuto dovrà essere raggiunto. Anche in questa variante l'avversario non avrà alcuna possibilità di vincere se otterrà lo stesso risultato. Dovrà per forza ottenere un risultato migliore con il numero di lanci stabilito dal primo giocatore per poterlo battere.

Turco alto e basso

Un numero qualsiasi di concorrenti gioca con tre dadi. Ciascuno ha a disposizione un lancio. I due numeri più alti vengono moltiplicati e divisi per il numero del terzo dado. Nel “Turco Basso” i due numeri più bassi usciti vengono moltiplicati fra loro e divisi per il numero più alto. Nella prima

variante del gioco il risultato dovrà essere il più alto possibile, nella seconda il più basso possibile.

Pietro salta dalla torre

Gioco a tre dadi per un numero qualsiasi di concorrenti. Due dadi vengono lanciati nel bussolotto e quest'ultimo capovolto, ma non scoperto. Il terzo dado viene fatto cadere, schiacciandolo, dal bordo del bussai otto rovesciato. Il numero uscito dal lancio di questo dado deve essere moltiplicato per la somma degli altri due dadi che si trovano, sotto al bussai otto. Vince, in base a quanto stabilito prima dell'inizio del gioco, chi totalizza il risultato più alto o più basso.

Occhi blu e occhi grigi

Gioco a tre dadi. Ogni giocatore lancia a turno i dadi ed ha a disposizione tre lanci. Vengono sommati soltanto i numeri pari. Chi ottiene più punti vince. Nella variante “Occhi grigi”, invece, si sommano i numeri dispari.

Pariglia di tre

Lo scopo di questo gioco a tre dadi per un numero illimitato di giocatori consiste nel realizzare, lanciando i dadi, una pariglia (due numeri uguali) oppure una pariglia doppia (tre dadi dello stesso numero). Ogni giocatore lancia tre volte i dadi, viene conteggiata solo la pariglia.

Una pariglia doppia vale di più di una semplice, il valore della pariglia è determinato dal numero uscito. Si può giocare anche lanciando tre dadi al primo turno, due al secondo ed uno solo al terzo.

Mille vince

Gioco per un numero illimitato di concorrenti. Ogni giocatore deve effettuare tre lanci con tre dadi. I numeri usciti vengono annotati su di un foglio, nella sequenza scelta dal giocatore, sotto forma di numeri a tre cifre. Se ad esempio i numeri usciti sono 3, 1 e 6, il concorrente potrà scrivere 316, 361, oppure 163, 136 oppure 631 o 613. Vince chi, speculando nel modo giusto, riuscirà ad ottenere, sommando i tre numeri ottenuti, la cifra che si avvicina il più possibile a 1000. Chi supera questa somma ha perso.

Carlotta doppia

Il numero dei giocatori è illimitato. I punti totalizzati con tre dadi da ogni giocatore vengono progressivamente sommati. Se il numero dei partecipanti è contenuto, viene escluso dal gioco colui che ha raggiunto un punteggio di 66 punti o più, se il numero dei partecipanti è alto, il numero di riferimento è 1'88. I sei usciti non vengono sommati, bensì sottratti.

Ten-Spot

Il numero dei giocatori è illimitato. Un giocatore tiene la banca ed ogni singolo concorrente decide di volta in volta quanto puntare. Si lanciano a turno tre dadi. Il lancio di ogni giocatore vale per tutti i concorrenti. Al di sotto del punteggio di dieci, i giocatori vincono una somma pari alla loro puntata. Se ad esempio il giocatore A ha puntato 10 segnalini, riceverà dalla

banca 10+10 segnalini. Ad ogni lancio uguale o superiore a dieci, vince la banca che incasserà tutte le puntate.

Pocker-Straight

Il numero dei giocatori e le puntate sono illimitati. Ogni giocatore può effettuare un massimo di tre lanci (con tre dadi) ad ogni turno. Valgono soltanto le sequenze numeriche nette, ad esempio 3, 4, 5. Se ad un giocatore al primo lancio escono, ad esempio, un 2, un 4 ed un 5, questi terrà il 4 ed il 5 e lancerà di nuovo il dado su cui è uscito il 2 per cercare di ottenere con gli altri due lanci un 3 o un 6 con cui poter completare la sequenza. Lo straight più alto ottenibile in un lancio è la sequenza 4, 5 e 6. Il concorrente che ha raggiunto lo straight più alto in un turno incasserà tutte le puntate. Se due concorrenti hanno ottenuto lo stesso straight con lo stesso numero di lanci, si divideranno la vincita totale. Se però tre o più giocatori hanno raggiunto lo stesso punteggio, il piatto non sarà assegnato e il gioco inizierà da capo con altre puntate.

Mille Miglia

Un giocatore tiene il conteggio. La lunghezza del percorso di gara è di 1000 miglia. Ogni concorrente lancia una volta tre dadi ad ogni turno. Per prima cosa deve ottenere un sei e nel lancio successivo un uno per poter accedere alla postazione di partenza ed iniziare il gioco. In seguito potrà avanzare per ogni un uscito di 10 miglia, per ogni due di 20 miglia, per ogni tre di 30 miglia, e così via. La pariglia di cinque (l'unica ad essere conteggiata diversamente) vale 250 miglia. Chi per primo raggiunge o supera 1000 miglia, vince il gioco.

Tre in uno

Il numero di giocatori è illimitato. Ciascuno ha a disposizione tre segnalini. Si effettua a turno un solo lancio con tre dadi. Prima di lanciare il giocatore deve scegliere un numero fra 3, 10 o 11. Se lanciando i dadi, ottiene il punteggio indicato, potrà mettere uno dei suoi segnalini al centro, in caso contrario dovrà passare la mano al concorrente successivo senza cedere un segnalino. Il giocatore che, avendo scelto il numero tre, fa uscire questo punteggio in un lancio, potrà cedere tutti i segnalini in suo possesso in un colpo solo. Vince il gioco chi per primo rimane senza segnalini.

Più o meno dieci

Gioco per un numero illimitato di giocatori. Ciascuno ha a disposizione un unico lancio che deve effettuare con tre dadi. Chi lanciando i dadi ottiene un punteggio complessivo inferiore a dieci, riceve un "bonus" di dieci punti da aggiungere al proprio punteggio. Se il punteggio uscito è dieci, il giocatore non riceve alcun "bonus", se il punteggio è superiore a dieci, perde dieci punti. Chi in questo modo, al termine del numero di turni prestabilito, otterrà il punteggio più alto sarà il vincitore e dovrà essere pagato da colui che avrà ottenuto il punteggio più basso.

Pari vince

Ogni giocatore lancia per tre volte tre dadi. Nel primo lancio

contano soltanto i due, nel secondo il quattro e nel terzo i sei. Se ad esempio ad un giocatore escono al primo lancio 2, 4, 5 (= 2 punti), al secondo lancio 3, 5, 6 (= 0 punti) ed al terzo lancio 1, 3, 6 (= 6 punti), il risultato sarà 8 punti. Vince il gioco chi ottiene il punteggio più alto.

Cinque vince

I giocatori lanciano uno dopo l'altro per cinque volte tre dadi. Se la somma di un lancio è divisibile per cinque, il giocatore può smettere di lanciare. Se un giocatore, ad esempio, ci riesce al terzo lancio, può passare la mano al giocatore successivo dicendo "cinque in tre". I giocatori che seguono dovranno cercare di superare questo risultato. Il risultato migliore possibile sarà comunque "cinque in uno". Se uno o più giocatori ottengono lo stesso risultato, si divideranno la posta.

Due fanno uno

Può giocare un numero qualsiasi di concorrenti. Ogni giocatore ha dieci lanci a disposizione con i quali dovrà cercare (lanciando tre dadi) di ottenere il numero più alto possibile di combinazioni nelle quali la somma di due dadi corrisponde al valore del terzo dado. Ad esempio:

primo lancio: 2, 4 e 6 = combinazione valida perché $2 + 4 = 6$ punti

secondo lancio: 1,3 e 5 = combinazione non valida perché $1 + 3 \neq 5$ punti

Vince chi ottiene il punteggio più alto. In caso di parità vince chi ha effettuato meno lanci.

Con un po' di testa da uno a sedici

Ogni giocatore ha a disposizione un foglio ed una matita. Si lanciano a turno tre dadi. Lo scopo del gioco consiste nell'ottenere tutti i numeri da uno a sedici nel minor tempo possibile lanciando i dadi e sfruttando le diverse combinazioni dei numeri usciti. La successione numerica da uno a sedici deve però essere rigorosamente rispettata.

Supponiamo, ad esempio, che al primo concorrente siano usciti al primo lancio un 2, un 3 ed un 5.

Potrà barrare l'uno perché 3 meno 2 fa 1. Il due ed il tre può barrarli direttamente perché sono usciti con i dadi. Il quattro si ottiene facendo $5 - 3 + 2 = 4$. Il 5 è uscito, quindi può essere barrato. Il sei si ottiene facendo $3 + 5 - 2 = 6$. Il 7 si ottiene sommando 2 e 5, l'8 sommando 3 e 5. La sequenza a questo punto, però, s'interrompe perché i numeri successivi non si possono ottenere nemmeno dividendo e moltiplicando i numeri usciti. Quando un giocatore raggiunge il 16, dovrà continuare a giocare per completare a ritroso la sequenza da 16 a 1. Vince chi per primo riesce a barrare tutti i numeri.

Lancio a dieci

Solo il banchiere lancia i dadi, gli altri giocatori fanno le loro puntate. Se il punteggio ottenuto con i tre dadi è superiore a 10, vince il banchiere ed incassa tutte le puntate, se il totale è inferiore a 10 sarà lui a pagare le puntate effettuate dagli avversari. Se il totale è uguale a 10 si lanciano di nuovo i dadi.

Giochi di dadi

Stelle

Si lanciano i dadi tre volte. Vengono conteggiate soltanto le stelle dell'uno. Chi ottiene il numero più alto di stelle vince.

Intorno alla stella

Valgono solo i numeri che hanno un punto al centro. L'uno ha un punto al centro, però non ha nulla intorno, pertanto non conta. Anche il 2, il 4 ed il 6 non hanno valore perché non hanno una "stella". Invece il 3 vale 2 ed il 5 vale 4 punti (corrispondenti ai punti che circondano il punto centrale). Si giocano tre turni. Vince chi ottiene il punteggio più alto.

Una volta uno

Un dado viene colorato di grigio con una matita. Ogni giocatore ha un lancio a disposizione. I punti dei due dadi bianchi vengono sommati e poi moltiplicati per quelli del dado grigio. Al termine del numero di turni prestabilito vince il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto.

La torre

Utilizzando un numero più alto possibile di sottobicchieri da birra si forma una torre al centro del tavolo. Nel turno preliminare ogni giocatore stabilisce un numero lanciando un dado solo (è possibile che due o più giocatori abbiano lo stesso numero). Quindi si lanciano a turno tre dadi e si considerano i tre numeri usciti.

Quando esce uno dei numeri assegnati nel turno preliminare, ogni giocatore che ha il numero in questione deve prelevare un sottobicchiere dalla torre per ogni volta che questo numero è uscito. Se ad esempio escono i numeri 5-5-2, ogni giocatore che ha il 5 dovrà togliere dalla torre due sottobicchieri e ogni giocatore che ha il 2 ne dovrà togliere uno. All'esaurimento della torre si procede in modo inverso. I giocatori dovranno liberarsi il prima possibile dei sottobicchieri acquisiti. Perde colui che ha ancora dei sottobicchieri al termine del gioco.

Finestre

Ogni giocatore ha tre lanci a disposizione per ogni turno. Si contano solo i due (le cosiddette "finestre della prigione"). Se esce un solo due, se ne conta il valore semplice. Se esce una pariglia di due (2+2) se ne contano il doppio, quindi 4 due. Se esce una pariglia di tre (2+2+2) se ne conta il triplo, quindi 9 due. Vince chi per primo raggiunge un totale di 30 due.

Fiammiferi

Ad ogni giocatore vengono assegnati 10 fiammiferi. Si gioca a turno. Si considera il valore dei singoli dadi. Per ogni un uscito, deve essere consegnato un fiammifero al concorrente seguente. Per ogni due uno a quello precedente. Ad ogni 6 bisogna consegnarne uno alla cassa (al centro del tavolo). Tutti gli altri numeri (3,4 e 5) non contano in questo gioco. Quando un giocatore non è più in grado di pagare i propri debiti, viene pagato prima un 6, poi un 2 e alla fine soltanto un 1. Chi rimane senza stuzzicadenti deve fermarsi fino a quando

non riceve uno stuzzicadenti dal vicino. Perde chi rimane con l'ultimo stuzzicadenti mentre tutti gli altri sono già stati ceduti alla cassa. Dovrà pagare il successivo giro di birra.

Sequenze

Ogni giocatore ha a disposizione da 1 a 3 lanci. Si conteggiano solo le sequenze numeriche 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Vince chi raggiunge la sequenza più alta. Se due giocatori ottengono lo stesso risultato, vince chi ha impiegato meno lanci. In un'altra variante del gioco c'è la possibilità di lasciare fermi due dadi al secondo o terzo lancio.

Duo

In questo gioco si colorano di grigio con una matita due dei quattro dadi utilizzati. I dadi bianchi sono i positivi, quelli grigi i negativi. Vale a dire: i punti dei due dadi bianchi vengono sommati, quelli dei dadi grigi sottratti. Ogni giocatore ha cinque lanci a disposizione. Anche i punteggi negativi, cioè inferiori a zero, devono essere annotati. Vince il giocatore che ha raggiunto il risultato finale più alto.

Abbracadabra

Un giocatore lancia 4 dadi e li impila uno sopra all'altro formando una torre e comunica al mago, che gli ha girato le spalle, il numero che si trova sul lato superiore del dado più alto. Il mago saprà subito quanti punti ci saranno sui lati nascosti dei dadi. Infatti, poiché la somma dei due numeri sui lati opposti di un dado è sempre sette, potrà calcolare il risultato così: 28 (4 volte 7) meno il numero indicato = risultato. Questo trucco si può utilizzare naturalmente anche con 2, 3, 5 o più dadi. Il numero di partenza per il mago sarà quindi rispettivamente 21, 35 o il multiplo corrispondente di sette.

Giochi da tavola

Mulino

Occorrenze: 1 tabellone, 9 macine di un colore e 9 di un altro. A ciascuno dei due giocatori vengono assegnate nove macine dello stesso colore. Il primo a giocare è il bianco. I due giocatori collocano a turno una macina ciascuno in uno qualsiasi dei punti d'incrocio del campo di gioco e cercano di costruire un mulino, cioè di formare una fila di 3 macine del loro colore. Contemporaneamente ciascuno tenta di ostacolare la costruzione del mulino dell'avversario frapponendo le proprie macine alle sue. Chi ha costruito un mulino può togliere una delle macine del concorrente dalla scacchiera. Tuttavia non potrà togliere una macina da un mulino chiuso. Una volta posizionate tutte le macine, i giocatori effettuano a turno la loro mossa spostando una macina qualsiasi su di un punto d'incrocio vicino. Anche in questo caso l'obiettivo è quello di costruire dei mulini e di togliere le macine al concorrente. Particolarmente vantaggiosi sono i cosiddetti mulini a ribalta o doppi che si realizzano quando aprendo, un mulino se ne chiude un altro. Quando un giocatore rimane con tre macine

soltanto, può saltare e posizionarsi su ogni punto libero del campo di gioco. Vince chi riesce a sottrarre al concorrente tutte le macine tranne due.

Dama

Variante 1

1 scacchiera/tabellone, 24 pedine

Svolgimento del gioco. Ogni giocatore cerca di sottrarre tutte le pedine all'avversario, oppure di circondare le pedine avversarie rimaste di modo che non possano più essere mosse. La scacchiera viene posizionata di modo tale che ogni giocatore abbia alla propria destra una casella bianca. Ogni giocatore occupa con le 12 pedine a sua disposizione le caselle scure delle prime tre file. Rimangono così due file di caselle libere al centro della scacchiera. Si può muovere solo in avanti e di una sola casella e solo da una casella scura all'altra, cioè solo in diagonale. Inizia il gioco, il concorrente che ha le pedine bianche. I giocatori effettuano a turno la loro mossa con una pedina. Quando un giocatore viene a trovarsi con una pedina di fronte ad una dell'avversario e dietro a quest'ultima c'è una casella libera, può "mangiarla" saltandola. La pedina mangiata viene quindi tolta dalla scacchiera. Si possono anche mangiare più pedine in una volta quando fra ciascuna di esse è presente una casella libera. È obbligatorio mangiare e l'avversario può a sua volta eliminare una pedina che non ha mangiato la sua.

Quando un giocatore raggiunge con una delle sue pedine la linea di base del campo avversario, potrà collocare una seconda pedina dello stesso colore su di essa, formando una "dama" che potrà spostare a proprio piacimento in diagonale, sia in avanti che indietro, saltando a proprio piacimento sopra a tutte le caselle libere che vorrà. In questo modo potrà mangiare anche pedine dell'avversario che non si trovano direttamente di fronte ad essa. Tuttavia la dama può essere mangiata come una pedina normale.

Variante 2: dama polacca

L'impostazione è la stessa del normale gioco della dama con l'unica differenza che le pedine si possono spostare solo in avanti, ma devono mangiare, a scelta, in avanti e indietro.

Variante 3: dama al contrario

In questa variante del gioco della dama, lo scopo del gioco consiste nel perdere nel minor tempo possibile tutte le pedine rispettando tutte le regole di base della dama normale. Ogni concorrente dovrà, cioè, spostare le proprie pedine di modo tale che l'avversario sia costretto a mangiarle.

Guerra

Si gioca sulla scacchiera con 12 pedine nere e 12 bianche. La disposizione è la stessa della dama. Si possono soltanto muovere le pedine, senza saltare né mangiare. Lo scopo del gioco consiste nel circondare le pedine dell'avversario, cioè separarle dalle altre ed impedirne lo spostamento. Una volta circondate le pedine, possono essere tolte dalla scacchiera.

Dama ad angolo

La scacchiera viene posizionata ad angolo fra i due concorrenti di modo che ciascuno di essi abbia di fronte a sé una casella nera d'angolo. Ogni giocatore ha a disposizione 9 pedine che collocherà in tre file sulle caselle nere. Lo scopo del gioco consiste nel portare le proprie pedine fino all'angolo di partenza dell'avversario.

I giocatori effettuano la loro mossa a turno. Si può spostare soltanto una pedina alla volta e soltanto di una casella lateralmente o in avanti, ma non indietro. Quando una o più pedine dell'avversario vengono circondate di modo tale da non poter più essere mosse, questi dovrà sospendere il gioco fino a quando non avrà di nuovo l'opportunità di muovere. Le pedine dell'avversario si possono saltare quando la casella che si trova dietro ad esse è libera. Non si possono saltare le proprie pedine. Vince chi riesce a portare per primo le proprie pedine nelle caselle d'angolo dell'avversario.

Il lupo e le pecore

Si gioca sulla scacchiera. Il giocatore che fa la parte del lupo riceve una pedina nera e l'avversario 4 pedine bianche che rappresentano le pecore. Si possono muovere le pedine soltanto sulle caselle nere ed in senso diagonale.

Le pecore vengono collocate nella prima fila della scacchiera sulle caselle nere. Il lupo deve scegliersi una qualsiasi delle caselle nere dalla quale partire.

Le pecore possono spostarsi ogni volta soltanto di una casella in avanti, il lupo di una casella in avanti o indietro e non può essere "mangiato" né saltato dalle pedine avversarie.

L'obiettivo delle pecore consiste nel circondare il lupo di modo tale che non possa più muoversi. Il lupo invece deve cercare di rompere la catena delle pecore.

Guardia e ladri

Occorrente per il gioco:

scacchiera della dama, 12 pedine di un colore e 12 di un altro. Le pedine vengono disposte sulla scacchiera come per il gioco della dama. Poi a turno vengono spostate in senso diagonale di una casella per volta. Il giocatore ha la possibilità di scegliere se spostarsi in avanti o indietro. Se una casella dietro ad una (o più) pedine dell'avversario è libera, è possibile saltarla/e (anche a zig-zag). Le pedine saltate non vengono mangiate, ma rimangono sulla scacchiera. Lo scopo del gioco consiste nel portare le proprie pedine nel minor tempo possibile dal lato dell'avversario oppure nel circondare quest'ultimo di modo tale che non possa più muoversi.

Trilma

È la variante per 3 giocatori del gioco alma (detto anche gioco del salto) e si gioca su di una scacchiera a forma di stella. Ad ogni giocatore vengono assegnate 15 pedine che posizionerà in uno dei suoi due angoli. Lo svolgimento del gioco è lo stesso di alma.

Giochi da tavola

Caccia a inseguimento

Gioco per un numero illimitato di concorrenti. Ogni giocatore sceglie un segnalino e lo posiziona su di una punta del tabellone/della scacchiera del gioco trilma a forma di stella. Si gioca procedendo in senso orario. Chi per primo fa uscire un lanciando il dado potrà iniziare a spostare il proprio segnalino lungo il bordo della stella. Lo scopo del gioco consiste nel ritornare per primo al punto di partenza dopo un determinato numero di lanci.

Tippy

Possono giocare due o tre concorrenti con 15 pedine ciascuno sulla scacchiera a stella del gioco alma. Le pedine vengono posizionate nei punti d'incrocio. Effettuando la propria mossa ogni giocatore dovrà cercare di ostacolare il movimento o di circondare il segnalino dell'avversario (uno solo). I segnalini circondati vengono tolti dalla scacchiera. Il gioco finisce quando non ci sono più segnalini avversari da circondare. Perde chi è rimasto con meno pedine sulla scacchiera.

Gioco prediletto/Ludo

Occorrente:

1 tabellone, 16 pedine di 4 colori diversi, 1 dado.

Svolgimento del gioco:

ad ogni giocatore vengono assegnate 4 pedine dello stesso colore. Tre di esse vengono posizionate nei cerchi grandi (nascondigli) dello stesso colore, la rimanente sulla casella di partenza corrispondente, contrassegnata dalla freccia. I giocatori lanciano a turno il dado (uno solo). Chi ottiene il punteggio più alto gioca per primo. Ogni pedina avanza del punteggio ottenuto. Chi ottiene un sei può lanciare di nuovo il dado e far avanzare ulteriormente la propria pedina. In alternativa può scegliere di fare uscire una pedina dal proprio nascondiglio e di metterla in gioco posizionandola sulla casella di partenza e facendola avanzare normalmente dopo aver lanciato di nuovo il dado.

Quando con una pedina si arriva su di una casella già occupata da una pedina avversaria, quest'ultima sarà mangiata e rispedita al nascondiglio. Sulle caselle grigie non si può mangiare.

Quando si arriva su di una casella già occupata da un'altra pedina delle proprie, si può affiancare la seconda pedina alla prima e formare così un blocco che non potrà più essere saltato dalle pedine avversarie né dalle proprie. Sulle caselle quadrate, non si possono formare blocchi. Per giungere al traguardo sulle quattro apposite caselle occorre lanciare esattamente il numero corrispondente alle caselle che separano il giocatore dalla meta finale. Chi per primo raggiunge con le proprie quattro pedine il traguardo ha vinto.

Assedio

Occorrente:

1 tabellone, 24 assalitori (segnalini di un colore) e 9 difensori (segnalini di un altro colore).

Svolgimento del gioco:

le nove caselle rosse rappresentano la roccaforte. Quest'ultima è difesa da due pedine collocate a caso all'interno di essa. Le 24 caselle blu vengono occupate dai 24 assalitori. Un giocatore compie l'assedio, l'altro si assume il compito della difesa. Al termine di ogni giro si cambia. Il primo a giocare è l'assediatore.

L'assediatore cerca di attaccare la roccaforte e di occupare tutte e 9 le caselle, quindi di mettere alle strette la difesa e di farla uscire allo scoperto o di aggirarla. Gli assediatori si muovono soltanto in avanti o di lato, mai in diagonale o indietro. Se il difensore non è in grado di muovere, l'assediatore ha vinto.

Il compito del difensore consiste nell'impedire l'assedio della roccaforte. I difensori possono muoversi sulle linee in qualsiasi direzione da punto a punto, anche al di fuori della roccaforte. Possono saltare gli assediatori se la casella dietro ad essi è libera. I difensori possono saltare anche più assalitori in linea retta o a zig-zag, quando fra di essi e dietro all'ultimo assediatore c'è una casella libera. Gli assediatori saltati sono stati battuti e pertanto vengono tolti dal campo di gioco. I difensori hanno l'obbligo di saltare anche all'interno della roccaforte. Se un difensore non si accorge della possibilità di saltare uno o più assediatori, potrà essere espulso dal gioco. Se entrambi i difensori hanno l'opportunità di battere uno o più assalitori, si dovrà scegliere quale difensore dovrà agire. Se non è rimasto un numero di assediatori sufficiente per occupare i nove punti, oppure quando gli assediatori non possono più muovere, vincono il gioco, i difensori.

Il divertente gioco delle scale

Un allegro ed appassionante gioco di dadi al quale possono partecipare da 2 a 4 giocatori dai quattro anni in su.

Materiale di gioco: 1 tabellone di gioco, 4 pedine di colore giallo, verde, rosso e blu, ed un dado.

Tema del gioco: al circo c'è movimento. Ciascuno cerca di arrivare per primo ad una torta attraverso un percorso a scale seguendo la via più breve possibile.

Inizio del gioco:

ad ogni concorrente viene assegnata una pedina di colore diverso che sarà collocata sulla rispettiva pedana di partenza accanto alla casella 1. Chi lancia il numero più alto gioca per primo. Gli altri concorrenti seguono in senso orario.

Svolgimento del gioco:

il concorrente di turno lancia una volta il dado e fa avanzare la propria pedina del numero di caselle corrispondente al numero uscito. Le pedine dei concorrenti non si mangiano! Sulla stessa casella può sostare anche più di una pedina. Se la pedina si ferma su di una casella grande arancione, succede quanto segue: il giocatore che si ferma sulla casella arancione numero 3, scivola sulla buccia di banana e deve saltare due turni. Le altre caselle di colore arancione si trovano rispettivamente all'inizio o alla fine di una scala. Se un giocatore si ferma su una di queste caselle, può salire o scendere subito la scala. Ad esempio: chi si ferma sulla ca-

sella 7 può salire subito la scala ed arrivare così alla casella 25. Chi però si ferma sulla casella 25 è costretto a ritornare alla casella 7.

Scopo del gioco:

vince chi raggiunge per primo la torta (casella 100). La torta però si può conquistare soltanto lanciando esattamente il numero corrispondente al numero di caselle che separano il giocatore dal traguardo. Se lanciando il dado, si ottiene un numero troppo alto, è necessario tornare indietro di un numero di caselle corrispondente al punteggio in eccesso. Ad esempio: se un giocatore si trova sulla casella 97, potrà raggiungere la meta soltanto lanciando un 3. Se lancerà invece, un 6, ad esempio, dovrà arrivare fino alla casella 100 e retrocedere, per i restanti tre punti, alla casella 97.

Alma a tre

Bel gioco di famiglia di una volta.

Scopo del gioco: ogni giocatore tenta, muovendosi abilmente ed adottando una prudente tattica, di portare per primo alla meta i suoi 15 "omini". All'inizio del gioco ogni concorrente colloca le proprie pedine sulle 15 caselle nere di un angolo della stella del colore dell'al ma. Il colore di fondo dell'angolo della stella ed il colore delle pedine deve essere lo stesso. Ogni giocatore ha, di fronte alla propria base di partenza, un campo triangolare libero con 15 punti che rappresenta l'arrivo. Questa meta deve essere raggiunta con il minor numero di mosse possibile da tutti e 15 gli "omini". I giocatori effettuano a turno una mossa. Il giocatore può spostarsi con le sue pedine su qualsiasi casella libera ad essa adiacente. Se dietro ad una pedina propria o altrui in direzione rettilinea c'è una casella libera, la pedina si può saltare. Ma il giocatore ha sempre solo una possibilità: muoversi o saltare! Entrambe le azioni contemporaneamente non si possono compiere. Si possono però saltare più "omini" in un'unica mossa quando dietro a ciascuna pedina propria o avversaria ci sono le caselle libere necessarie per poterlo fare.

Per giungere alla meta il più rapidamente possibile attraverso il campo esagonale centrale conviene costruirsi una scala, spostando cioè all'inizio la pedina centrale della prima fila di una casella in avanti. Al turno successivo, si salta con una delle pedine esterne dalla terza fila su di una pedina della seconda fila e direttamente anche sulla pedina spostata per prima. Alla mossa successiva si sposta la pedina davanti a tutte di una casella in avanti e nel turno successivo si porta quella più indietro con quattro salti sulla linea frontale, etc. Naturalmente si possono sfruttare anche le pedine avversarie per saltare, si può saltare lateralmente, indietro e anche attraverso e sopra le caselle di partenza degli avversari - la cosa importante è riuscire a portare le proprie pedine il più velocemente possibile, cioè con il numero minore possibile di mosse, oltre il campo centrale fino alla meta!

Vince il gioco chi per primo porta le proprie 15 pedine al completo nel triangolo d'arrivo. Gli altri due giocatori continuano la sfida per il secondo e il terzo posto.

Alma a due

Scopo del gioco: ogni concorrente cerca di portare per primo i propri 15 "omini" nella casella di partenza dell'avversario. Entrambi i giocatori in questa variante del gioco alma, collocano le loro 15 pedine su superfici opposte. Il colore degli angoli della stella in questo caso non conta. Per il resto valgono le stesse regole della variante a tre. Vince il giocatore che riesce ad attraversare il campo con tutte le proprie 15 pedine e a condurle per primo fino al punto di partenza dell'avversario.

Alma solitario

Si può giocare ad alma anche da soli. I 15 segnalini vengono posizionati in un angolo del tabellone a stella. Lo scopo del gioco consiste nel portare le 15 pedine il prima possibile nel triangolo opposto.

Le regole relative alle mosse ed ai salti sono le stesse delle varianti a due o tre.

Ogni mossa viene annotata su di un foglio e sommata alle altre al termine del gioco.

Ad ogni partita il giocatore deve cercare di battere il proprio record raggiungendo la meta con un numero di mosse inferiore!

Il 6 gioca per primo!

Giocano da 2 a 4 concorrenti.

Ogni giocatore sceglie un colore. All'inizio ogni giocatore può provare per tre volte a lanciare un 6. Se ci riesce, colloca la pedina sulla sua prima casella e può lanciare nuovamente il dado.

Avanzerà sul tabellone di un numero di caselle corrispondente al numero uscito. Poi il turno passa al giocatore successivo e così via.

Ogni volta che esce il 6 il giocatore dovrà posizionare un'altra pedina e lanciare di nuovo il dado.

Quando una pedina si ferma su di una casella che è già occupata, il giocatore colpito dovrà togliere la sua pedina dalla casella e ricominciare da capo. Ogni giocatore deve cercare di portare le proprie pedine, dopo aver compiuto il giro del campo di gioco, nelle caselle contrassegnate dal proprio colore. All'interno di queste caselle non si può saltare. Vince chi riesce a portare per primo tutte le pedine nelle proprie caselle numerate.

Buon divertimento!



Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Oberasbacher Straße 8-10 • D-90513 Zirndorf
Tel.: +49(0)911-96 96 7-0 • Fax.: +49(0)911-96 96 7-77
Internet: www.nsv.de • E-Mail: info@nsv.de