

**SPIELREGELHEFT**

---

# **100er Spielesammlung**



**NÜRNBERGER-  
SPIELKARTEN-  
VERLAG GMBH**



Mat.-Nr.: 935045

# INHALTSVERZEICHNIS

---

## Würfelspiele

Hausnummern würfeln (3 Varianten) .....	4	Bank sieben – Roulette .....	9
Spitzmaus .....	4	Elf gewinnt .....	9
Mariechen (3 Varianten) .....	4	Pinke-Pinke .....	10
Barteln .....	4	Nach sieben – Strich .....	10
Spekulieren .....	5	Kleeblatt .....	10
Kuhschwanz .....	5	Gerade oder Ungerade .....	10
Sechstagerennen .....	5	Händchenwürfeln .....	10
Hausbauen .....	5	Pasch-Rennen .....	10
Mini-Roulette .....	6	Blinde Kuh .....	10
1 nach rechts, 2 nach links, 6 zur Mitte .....	6	Tolpatsch und Xanthippe .....	10
Einundzwanzig .....	6	Die Sonne .....	11
Sultan .....	6	Chicago (3 Varianten) .....	11
Alles oder nichts .....	6	Hoher und niedriger Türke .....	12
Auf und ab .....	6	Peter springt vom Turm .....	12
Nackter Spatz .....	6	Blaue, graue Augen .....	12
Macao .....	7	Pasch mit Dreien .....	12
Die böse Eins .....	7	Tausend gewinnt .....	12
Die verflixte Drei .....	7	Doppeltes Lottchen .....	12
Plus-minus .....	7	Ten-Spot .....	12
Fensterln (4 Varianten) .....	7	Poker-Straight .....	12
Justitia .....	7	Mille Miglia .....	12
Schokolade essen .....	7	Drei in Eins .....	13
Knipsen .....	7	Plus-minus zehn .....	13
Knipsen mit Schikane .....	7	Gerade gewinnt .....	13
Hin und Her .....	7	Fünf gewinnt .....	13
Meier .....	8	Aus zwei mach eins .....	13
Teilen .....	8	Köpfchen Eins bis Sechzehn .....	13
Dufte Hundert (2 Varianten) .....	8	Zehnerwurf .....	13
Pasch extra .....	9	Sterne würfeln .....	13
Teure Sieben .....	9	Um den Stern .....	14
Einmal Eins .....	9	Einmal eins .....	14

# INHALTSVERZEICHNIS

---

## Würfelspiele

Der Turm .....	14
Fensterwürfeln .....	14
Streichhölzer auswürfeln .....	14
Sequenzen .....	14
Duo .....	14
Abra Kadabra .....	14
Jule .....	15
Stumme Jule .....	15
Craps .....	15
Einen von hinten .....	15
Schluckhansel .....	16
Kreuze löschen .....	16
Up and down .....	16
Van banque .....	16
Poker .....	17
11 – 24 .....	18
Ratespiel I .....	18
Ratespiel II .....	18
Ratespiel III .....	19

## Brettspiele

Mühle .....	19
Dame .....	19
Polnische Dame .....	20
Schlag-Dame .....	20
Krieg .....	20
Eck-Dame .....	20
Wolf und Schafe .....	20
Räuber und Gendarm .....	20
Lieblingsspiel .....	20
Belagerung .....	21
Lustiges Leiterspiel .....	21
Verfolgungsjagd .....	22
Tippy .....	22
3er-Halma .....	22
2er-Halma .....	22
Solo-Halma .....	22
6 fängt an .....	22

## Knobeln

Knobel I: Schätzchen .....	23
Knobel II: Gerade oder Ungerade .....	23
Nimm-Spiele .....	24

# 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 benötigte.

## 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				Partei B
Inge 3	23	X	X	21
Hilde 2	25		X	27
Peter 4				
Hans 6+3				
Dieter 5				
				X=Moar

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 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.

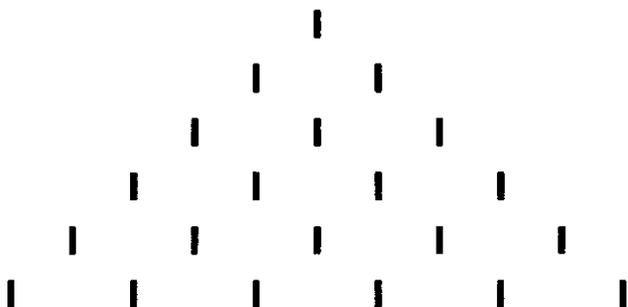
Teilnehmer	A	B	C	D	E	F
Multiplikator 1		1				
2						
3						
4						
5						
6	36					
Endsumme:						

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 verwendet 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 Streichhölzer legt jeder Mitspieler nach folgendem Schema vor sich aus:



Es wird reihum einmal gewürfelt. Jeder darf aus seinem Kuhschwanz die Reihe von Hölzern wegnehmen, die seiner gewürfelten, Augenzahl entspricht. Würfelt er eine Augenzahl, für die er bereits eine Reihe 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:

Team	A+B	C+D	E+F	G+H	Multiplikator
1. Tag: Gesamtaugen 4+3=	7				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				

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

## Einundzwanzig

Es wird mit einem Würfel von beliebig vielen Teilnehmern 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 der 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 einmal gewürfelt. 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, indem

er den Becher nach vorhergehendem Schütteln umgestülpt auf den Tisch stellt. Sein linker Nachbar hebt den Becher auf und schreibt sich die Augen des Würfels gut, mit einer Ausnahme: Liegt eine Eins unter dem Becher (ein »nackter Spatz«), so muß er einen Punkt abziehen.

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

## **Macao**

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

## **Die böse Eins**

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

## **Die verflixte Drei**

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

## **Plus-minus**

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

## **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 aufsetzen, mit dem Besteck das Päckchen öffnen und mit Messer und Gabel versuchen, soviel Schokolade zu essen, wie es die Zeit erlaubt. Sobald nämlich einer der Spieler wieder eine Sechs würfelt, muß der Spieler, der gerade Schokolade isst, aufhören, und die Utensilien dem anderen Spieler übergeben, der die Sechs gewürfelt hat.

## **Knipsen**

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

## **Knipsen mit Schikane**

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

## **Hin und Her**

wird von beliebig vielen Spielern mit einem Würfel gespielt. Vor Beginn schreibt jeder Mitspieler auf

ein Blatt Papier die Ziffern von Eins bis Sechs. Nun wird reihum einmal gewürfelt und die erreichte Augenzahl abgestrichen. Ist die Ziffer bereits gestrichen worden, muß sie wieder hingeschrieben werden. Wer als Erster alle Zahlen abgestrichen hat, ist der Gewinner.

## Meier

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

**Beachte:** Nennt ein Spieler eine Zahl, die es nicht gibt, bekommt er einen Minuspunkt und beginnt von vorne

1. Beispiel: 36 gibt es nicht, da die 6 als Zehner-Zahl zählt und ein Wurf mit der Augenzahl 3 + 6 folglich 63 sein muß.
2. Beispiel: 55 gibt es nicht, da 5 + 5 ein 5er-Pasch ist.
3. Beispiel: 48 gibt es nicht, da die Zahl 8 auf keinem Würfel vorkommt).

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

1. Er glaubt seinem Vordermann, d.h., er nimmt an, dass die genannte Zahl, bzw. eine Höhere tatsächlich gewürfelt wurde. Dann deckt er nicht auf und muss mit mindestens einem Punkt mehr die Würfel an seinen Nachbarn weitergeben, ohne erneut gewürfelt zu haben, in der Hoffnung, daß sein Vordermann nicht gemogelt hat und für ihn noch genügend »drin« gelassen hat.
2. Er glaubt seinem Vordermann, daß die genannte Zahl, bzw. eine Höhere gewürfelt wurde, schaut nicht hinein, würfelt aber von sich aus erneut, um eine möglichst noch höhere Zahl zu erreichen. Er gibt ebenfalls den Becher an seinen Nachbarn weiter, wobei wiederum mindestens eine Zahl höher genannt werden muss. Dabei kann er sich die neu gewürfelte Zahl ansehen oder nicht (weitergegeben werden kann aber auch mit einer

wesentlich höheren Zahl, z. B. Vierer-Pasch).

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

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

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

## Teilen

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

## Dufte Hundert

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

**Variante:** Ein Würfel darf um 180° gedreht werden, wenn sich dadurch ein Pasch ergibt, z. B.: Ein Spieler wirft 3 + 4 Augen. Er darf die Drei umdrehen und erhält damit einen Vierer-Pasch, also 16 Punkte. Übersieht ein Spieler diese Möglichkeit und

addiert er nur die geworfene Augenkombination ( $3 + 4 = 7$ ), wird dem Mitspieler, der dieses Versehen entdeckt, der mögliche Pasch gutgeschrieben.

## Pasch extra

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

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

Der Spieler, der die Runde beginnt, »legt vor«, d.h., er versucht in maximal fünf Würfeln ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen, das seine Mitspieler überbieten müssen, wobei sie nur sooft würfeln dürfen, wie der Erste für seine Vorlage gewürfelt hat. Würfelt der Erste z. B. mit dem 2. Wurf eine Fünf und eine Sechs, so gibt er die Würfel mit dem Kommando »65 auf 2« an den nächsten Spieler weiter, der nun versuchen muss, in höchstens zwei Würfeln ein besseres Ergebnis zu erzielen, usw. Derjenige, der in einer Runde das beste Ergebnis gewürfelt hat, ist Sieger, der Spieler mit dem schlechtesten Ergebnis der Verlierer. Eine Besonderheit: Wer einen Sechser-Pasch, genannt »Kohlenzug«, würfelt, muss eine Runde zahlen.

## Teure Sieben

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

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

## Einmal Eins

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

Würfels wird mit der des anderen malgenommen.

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

## Bank sieben – Roulette

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

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 Bank-einsatz verdoppeln.

Wer weniger als Elf würfelt, muß für jeden fehlenden Punkt einen Halmakegel in die Bank zahlen.

## Pinke-Pinke

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

Jeder Spieler muss die in einem Wurf geworfene Augenzahl auf das entsprechende Feld einzahlen, z.B. 11 Spielmarken auf das Feld 11, wenn er eine Elf gewürfelt hat. Steht dort schon ein Ein-

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12		

satz, darf er diesen kassieren und beliebig solange weiter würfeln, 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	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</span>	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. Er zahlt an jeden Mitspieler so viele Halmakegel, wie dieser noch Zahlen zum Abstreichen offen hat. Dafür erhält er aber von jedem Mitspieler 10 Halmakegel für jeden Strich, den er bei seiner Sieben stehen hat, in unserem Beispiel also pro Mitspieler 30 Halmakegel.

### Kleeblatt

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

### Gerade oder Ungerade

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

### Händchenwürfeln

Man würfelt reihum eine vorher festgelegte Rundenzahl mit zwei Würfeln. Gezählt werden nur die Fünfer (Händchen). Ein Fünferpasch gilt 25 Punkte. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt.

### Pasch-Rennen

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

### Blinde Kuh

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

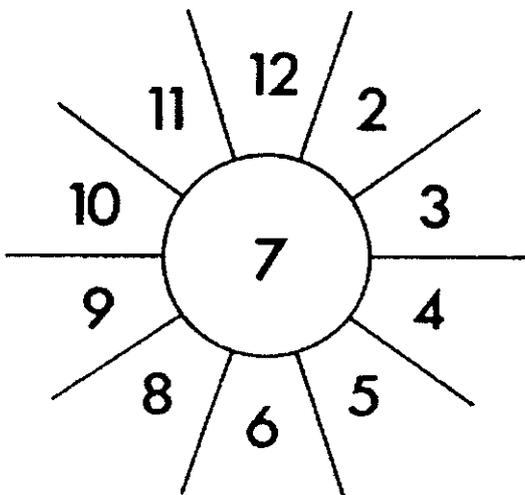
### Tolpatsch und Xanthippe

Beliebig viele Spieler würfeln reihum mit zwei Würfeln. Wer wird zuerst der Tolpatsch (der er-

ste Spieler, der einen Pasch würfelt) und wer ist Xanthippe (der erste Spieler, der eine 7 würfelt)?

## Die Sonne

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



## Chicago

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

### 1. Variante: Das »hoch«-Spiel

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

Nach dem ersten bzw. zweiten Wurf darf der Spieler diejenigen Würfel liegenlassen, auf die er spekuliert, beim »hoch«-Spiel also die Einsen und Sechsen. Würft 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 die Runde beginnt, »legt vor«, d.h., er versucht in maximal drei Würfeln ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen, das seine Mitspieler übertreffen müssen. Diese dürfen aber grundsätzlich nur sooft würfeln wie er. Beispiel: Würft 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 auszuschneiden.

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 Würfel-Augen 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 Gesamt-Augenzahl, 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 Nach-

barn 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  $3 - 2 = 1$  ergibt. Die 2 und die 3 hat er direkt geworfen. Die 4 erreicht er durch  $5 - 3 + 2 = 4$ . Die 5 hat er direkt gewürfelt und streicht auch diese. Die 6 erreicht er durch  $3 + 5 - 2 = 6$ . Die 7 durch Addieren von 2 und 5. Die 8 durch Addieren von 3 und 5. Dann aber ist Schluss, denn weitere Zahlen können selbst durch Multiplizieren und Dividieren nicht mehr ermittelt werden. Hat ein Spieler die Zahlenreihe bis zur 16 erreicht, muß er sie in der umgekehrten Reihenfolge von 16 bis 1 zurückspielen. Er wird Sieger, wenn er als erster diese Zahlenreihe abstreichen konnte.

## Zehnerwurf

Nur der Bankhalter würfelt; die Spieler machen ihre Einsätze. Liegt der Wurf mit drei Würfeln über 10 Augen, gewinnt der Bankhalter alle Einsätze, unter 10 zahlt er die Höhe der Einsätze aus. Bei einem Zehnerwurf wird nochmals gewürfelt.

## Sterne würfeln

Jeder darf dreimal Würfeln. Nur die »Einser«-Sterne

werden gezählt. Wer die meisten Sterne geworfen hat, hat gewonnen.

## Um den Stern

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

## Einmal eins

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

## Der Turm

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

## 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 Spieler gegeneinander 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 je 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.

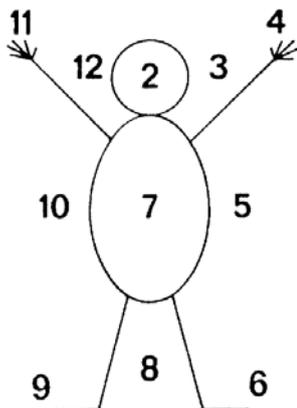
Wer zuerst 15 (oder 20 bzw. 25) Striche erhalten hat, scheidet aus. Wer zuletzt noch im Spiel ist, gewinnt.

**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.



## Kreuzelöschchen

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

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, so darf 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 er setzt 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 dividiert und erhält 42.
5. Wurf: Drei.  
Der Spieler subtrahiert und erhält sein Endergebnis von 39.

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 Würfe 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 Gesamtaugenzahl.

#### 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 stehen lassen 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 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:  $3 \times 7$  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, Augenswert 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 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.

## 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 Spieler rechts 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 Richtung vorwärts und auch rückwärts ziehen und dabei beliebig viele leere Felder überspringen. Dadurch ist es ihr möglich, auch gegnerische Steine zu schlagen, welche nicht unmittelbar vor ihr stehen. Geschlagen werden kann die Dame jedoch wie normale 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 zu trennen und bewegungsunfähig zu machen. Dieser Stein darf dann vom Spielfeld genommen werden.

## **Eck-Dame**

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

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

hat, hat gewonnen.

## **Wolf und Schafe**

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

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

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

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

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

## **Räuber und Gendarm**

Spielzubehör:

Dame-Spielplan, je 12 Steine in 2 Farben.

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

## **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 eigene 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 Verteidiger in die Enge zu treiben, sie herauszulocken oder zu umgehen. Die Belagerer ziehen dabei nur vorwärts oder seitwärts, niemals diagonal oder rückwärts. Ist der Verteidiger zugunfähig, hat der Belagerer ebenfalls gewonnen.

Die Aufgabe der Verteidiger ist es, die Besetzung der Festung zu verhindern. Die Verteidiger können in beliebiger Richtung auf den Linien von Punkt zu Punkt ziehen, auch außerhalb der Festung. Sie können Belagerer überspringen, wenn das dahinterliegende Feld frei ist. Die Verteidiger können auch mehrere Belagerer geradeaus oder im Zickzack überspringen, wenn dazwischen und hinter dem letzten Belagerer ein freies Feld ist. Die übersprungenen Belagerer gelten dann als geschlagen und werden vom Spielfeld entfernt. Es besteht für die Verteidiger Sprungzwang, auch innerhalb der Festung. Übersieht ein Verteidiger seine Chance, einen oder mehrere Belagerer zu

schlagen, so kann er weggenommen werden. Könnten beide Verteidiger einen oder mehrere Belagerer schlagen, dann muss man sich nur für einen Verteidiger entscheiden. Wenn nicht mehr genug Belagerer vorhanden sind, um die neun Punkte zu besetzen, oder wenn die Belagerer zugunfähig sind, haben die Verteidiger gewonnen.

## Lustiges Leiterspiel

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

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

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

Leiter-Parcours als Erster zur Torte zu gelangen.

### Spielbeginn:

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

### Spielverlauf:

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

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

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 selbst spielen. Die 15 Kegel werden in eine Ecke des Sternhalma-Plans aufgestellt. Es gilt, dieselben mit möglichst 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 zu kommen. 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, um so 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 nebeneinander liegen. 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!***

**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](http://www.nsv.de) • E-Mail: [info@nsv.de](mailto:info@nsv.de)