

Spielanleitung

Spielesammlung

über **100** Spielmöglichkeiten



Inhalt:

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan Mensch ärgere Dich nicht / Pferde-Wettrennspiel
- 1 beidseitig bedruckter Spielplan Dame / Mühle
- 1 beidseitig bedruckter Spielplan Gänsepiel / Leiterspiel
- 16 Spielfiguren (je 4 in den Farben gelb, grün, rot, schwarz)
- 24 Spielsteine (je 12 in den Farben weiß, schwarz)
- 31 Mikado-Stäbchen
- 44 Chips (je 1 großer und 10 kleine in den Farben blau, gelb, lila, rot)
- 1 Plastikteller
- 6 Würfel
- 1 Würfelbecher
- 1 Kniffelblock
- 1 Spielanleitung

Sicherheitshinweis zu Mikado:

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren wegen funktionsbedingter scharfer Spitzen. Verletzungsgefahr!

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

©® Kniffel & Mensch ärgere Dich nicht
www.schmidtspiele.de





Spiele auf dem „Mensch ärgere Dich nicht“-Spielplan



1 Mensch ärgere Dich nicht

2-4 Spieler

Jeder Spieler nimmt 4 Spielfiguren einer Farbe; eine davon kommt auf das A-Feld der jeweiligen Farbe, die restlichen auf die gleichfarbigen B-Felder. Außerdem braucht man noch einen Würfel. Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an; gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer dran ist, würfelt einmal und zieht seine Figur vor. Und zwar, um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie der Würfel Punkte zeigt. Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden, zählen aber mit. Wer mehrere Figuren „draußen“ hat, kann sich aussuchen, mit welcher er läuft. Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Landet man also mit dem letzten Punkt seines Würfels auf einem besetzten Feld, „wirft“ man diese Figur raus – sie kommt auf das B-Feld ihrer Farbe – und stellt sich selbst auf deren Platz. Aufpassen: Es herrscht kein Schlagzwang! Eigene Figuren können nicht geschlagen werden, in diesem Fall muss der Spieler mit einer anderen Figur ziehen. Solange noch Figuren auf dem B-Feld stehen, muss das dazugehörige A-Feld immer sofort freigemacht werden. Denn würfelt man eine Sechs, muss eine B-Feld-Figur sofort aufs A-Feld der gleichen Farbe gesetzt werden. Ist das noch von einer anderen eigenen Figur besetzt, wird diese erst mit der Sechs weitergezogen; eine fremde Figur wird rausgeworfen. Außerdem wird bei einer Sechs nach dem Ziehen gleich noch mal gewürfelt. Hat man eine Sechs und keine Figur mehr auf den B-Feldern, zieht man mit einer beliebigen seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiter. Dann erst noch mal würfeln. Wer einmal eine Runde um den Spielplan gedreht hat, zieht seine Figur auf die Zielfelder seiner Farbe. Auch diese zählen beim

Vorrücken einzeln; Figuren können übersprungen werden. Wer mit einer Sechs seine letzte Figur ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln. Der Erste, der alle seine Figuren ins Ziel gebracht hat, gewinnt. Die anderen spielen um die nächsten Plätze weiter.

2 Einigkeit macht stark- zwei helfen zusammen

4 Spieler

Zunächst gelten die gleichen Regeln wie bei „Mensch ärgere Dich nicht“ – jedoch mit Ausnahmen: Gespielt wird zu viert. Die beiden diagonal gegenüberliegenden Farben spielen als Partner zusammen. Partner können sich nicht rauswerfen. Würfelt man eine Sechs, kann man sich aussuchen, ob man mit seiner Figur lieber auf der Laufbahn zieht oder eine seiner Figuren vom B-Feld aufs A-Feld setzt. Übersieht ein Spieler der Konkurrenz, dass er rauswerfen konnte, muss seine Figur zurück auf die entsprechenden B-Felder. Kommen zwei eigene – oder eine Figur des Partners – auf einem Feld zusammen, bilden sie eine Mauer. Diese darf weder übersprungen noch rausgeworfen werden – auch nicht mit eigenen Figuren. Mauert man auf dem A Feld eines Gegners, fliegen die Maurer raus, wenn der blockierte Spieler eine Sechs würfelt. Ansonsten kann eine Mauer beliebig lange stehen bleiben. Es sei denn, die Baumeister können selbst keine Figur mehr bewegen; dann müssen sie die Mauer abreißen. Können die Gegner vor einer Mauer nicht mehr ziehen, müssen sie aussetzen. Drei Figuren dürfen nie auf einem Feld stehen. Wer keine Figuren mehr im Spiel hat, z.B. weil alle wieder auf den B-Felder sitzen, darf dreimal würfeln. Gewonnen hat das Partner-Paar, dessen acht Figuren zuerst auf den Zielfeldern stehen.

Spiel auf dem Pferderennen-Spielplan



3 Pferderennen

2-4 Spieler

Ziel des Spiels: Wer als erstes mit seiner Spielfigur auf dem Zielfeld ankommt, gewinnt das Spiel und ist Sieger des großen Pferderennens.

Spielablauf: Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Zu Beginn des Spieles wählt jeder Spieler eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld. Reihum wird einmal gewürfelt.

Feld 10:

Das Pferd des Reiters traut sich nicht über das Hindernis. Der Spieler muss drei Felder zurück und es in der nächsten Runde erneut versuchen.

Feld 20:

Das Pferd des Reiters macht einen super Sprung. Der Spieler darf als Belohnung drei Felder vor ziehen.

Feld 30:

Das Pferd des Reiters fällt in den Wassergraben. Der Spieler darf als Trostpflaster noch einmal würfeln.

Wer die höchste Zahl wirft, beginnt das Rennen und setzt seine Spielfigur um so viele Felder vorwärts, wie er Augen gewürfelt hat. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, darf würfeln und die eigene Spielfigur entsprechend vorziehen.

Auf dem Spielfeld gibt es noch einige Sonderfelder. **Landet eine Figur auf einem solchen Feld gilt folgendes:**

Feld 40:

Das Pferd ist gestürzt, der Reiter jedoch wieder aufgesessen. Der Spieler muss eine Runde aussetzen.

Feld 50:

Der Reiter ist hoch motiviert und legt einen Endspurt ein. Der Spieler darf 5 Felder vor ziehen.

Das Zielfeld!

Der Spieler, der zuerst auf diesem Feld landet, gewinnt das große Pferderennen. Für das Erreichen des Spielfelds muss die Augenzahl des Wurfes nicht exakt sein. Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Spiele auf dem Dame-Spielplan



4 Dame

2 Spieler

Man benötigt 12 weiße und 12 schwarze Spielsteine. Durch Auslosen wird bestimmt, welcher der beiden Spieler Weiß und damit das Recht des ersten Zuges erhält. Der Spielplan wird so gelegt, dass jeder Spieler ein schwarzes Eckfeld zur Linken hat. Mit den Steinen belegt jeder alle schwarzen Felder der ersten drei Reihen vor sich. Ziel des Spiels ist es, alle

Steine des Gegners zu schlagen (aus dem Spielfeld zu nehmen) oder einzukesseln, so dass sie nicht mehr ziehen können. Abwechselnd ziehen die Spieler mit einem Stein um ein Karo auf das nächste freie Feld. Es darf nur vorwärts gezogen werden und nur auf schwarzen Feldern, also stets in schräger Richtung. Geschlagen wird ein Stein, wenn er unmittelbar vor einem Gegner steht und hinter ihm in gleicher Linie ein Feld frei ist. Man springt dann über den zu schla-

genden Stein, landet auf dem freien Feld dahinter und nimmt den geschlagenen Stein vom Feld. Landet der Schlagstein erneut vor einem Gegner, hinter dem ein Feld frei ist, wird weiter geschlagen, auch in Zickzack-Richtung, aber stets nur vorwärts.

Es muss geschlagen werden. Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit und führt einen anderen Zug aus, kann der Gegner eine Korrektur verlangen oder den Stein mit der Schlagmöglichkeit „blasen“, d.h. vom Spielplan nehmen. Hat ein Stein durch Zug oder durch Schlagen ein Feld der gegenüberliegenden letzten Reihe erreicht, wird er zur Dame. Man legt einen geschlagenen Stein gleicher Farbe auf ihn. Ein Spieler kann auch mehrere Damen haben. Die Dame bewegt sich ebenfalls nur über schwarze und freie Felder, aber vorwärts und rückwärts und in der eingeschlagenen Richtung beliebig weit. Und auch sie muss jeden alleinstehenden gegnerischen Stein auf ihrer Linie schlagen, muss aber nicht auf dem nächsten freien Feld hinter ihm landen, sondern kann in gleicher Richtung über weitere freie Felder ziehen und gegebenenfalls weiterschlagen. Sie muss ebenfalls wie jeder andere Stein geschlagen werden, wenn der Gegner die Möglichkeit dazu hat. Eigene Steine dürfen nie übersprungen werden. Das Spiel ist entschieden, wenn einer keine Steine mehr hat oder seine Steine so eingeschlossen sind, dass er nicht mehr ziehen kann.

5 **Polnische Dame** 2 Spieler

Diese Variante des Damespiels ist auch als „Französische Dame“ bekannt. Es gelten dieselben Regeln wie beim Dame-Spiel mit folgenden Abweichungen: Die einfachen Steine dürfen ebenfalls nur vorwärts ziehen, aber beliebig vor- und rückwärts schlagen. Auch hier besteht Schlagzwang, und zwar müssen in einem Zug (auch Zickzack oder vor- und rückwärts) alle Steine genommen werden, die zu schlagen sind. Kommt also jemand durch Schlagen auf die gegnerische Endreihe und kann rückwärts weiterschlagen, so muss er es tun und erhält keine Dame, falls er nicht mit einem weiteren Schlagsprung erneut die Endreihe erreicht.

6 **Schlagdame** 2 Spieler

Bei dieser lustigen Dame-Abart ist derjenige Sieger, der zuerst alle Steine verloren hat. Man muss

also die eigenen Steine dem Gegner so zuspieleln, dass er möglichst viele schlagen muss, denn auch hier besteht Schlagzwang. Ansonsten gelten bei dieser „verkehrten Dame“ die normalen Dame-Spielregeln.

7 **Eckdame** 2 Spieler

Der Dame-Plan wird so übereck gelegt, dass beide Spieler ein schwarzes Eckfeld vor sich haben. Der eine erhält 9 weiße, der andere 9 schwarze Steine. Sie werden so auf die schwarzen Felder gelegt, dass ein Dreieck mit der Spitze im Eckfeld entsteht. Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Steinen die neun anfangs vom Gegner besetzten Felder zu erreichen. Es ähnelt also Halma. Es wird abwechselnd mit einem Stein gezogen, und zwar nur vorwärts oder seitwärts auf das nächste schwarze Feld, also niemals rückwärts oder auf ein weißes Feld. Gegnerische Steine dürfen übersprungen werden, wenn man direkt davor steht und das Feld dahinter frei ist. Steht man dann erneut vor einem freien Gegnerstein, darf weitergesprungen werden. Geschlagen wird aber nicht, d.h., die übersprungenen Steine bleiben auf dem Spielfeld. Einen Zwang zu springen gibt es nicht. Eigene Steine dürfen aber nie übersprungen werden. Wer als Erster die neun Eckfelder des Gegners besetzt hat, ist Sieger.

8 **Wolf und Schafe** 2 Spieler

Durch Auslosen wird ermittelt, wer den Wolf spielt. Er bekommt einen einzigen schwarzen Stein. Der andere erhält vier weiße Steine als Schafe und stellt sie auf die schwarzen Felder seiner Grundlinie. Der Wolf darf zu Beginn auf ein beliebiges anderes schwarzes Feld gestellt werden. Gezogen wird stets schräg, also nur auf den schwarzen Feldern. Die Schafe dürfen dabei nur vorwärts, der Wolf vor- und rückwärts ziehen, beide aber stets nur um ein Feld und immer abwechselnd. Ziel der Schafe ist es, den Wolf so einzukreisen, dass er nicht mehr davonlaufen kann. Der Wolf hingegen versucht, die Reihe der Schafe an einer Lücke zu durchbrechen und hinter sie zu gelangen. Schafft er das, ist er der Sieger, denn die Schafe dürfen ja nicht rückwärts ziehen.

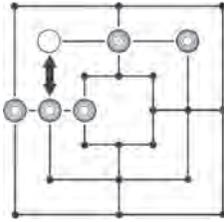
Spiel auf dem Mühle-Spielplan



9 **Mühle**

2 **Spieler**

Der eine Spieler spielt mit 9 weißen, der andere mit 9 schwarzen Spielsteinen. Wer Weiß hat, beginnt und setzt einen Stein auf einen der Eck- oder Kreuzungspunkte des Mühle-Plans. Danach setzt Schwarz, und so geht's abwechselnd weiter, bis jeder seine 9 Steine gesetzt hat. Schon beim Setzen versucht man, 3 Steine nebeneinander auf eine Seitenlinie von einem der drei Quadrate oder auf eine der vier Verbindungslinien zu bringen und so eine Mühle zu bauen. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt. Nach dem Setzen wird gezogen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Stein auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht



auch dabei, Mühlen zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern. Sobald nämlich ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Stein vom Feld nehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Steine wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Besonders vorteilhaft ist eine Zwickmühle: Durch Verschieben nur eines Steins wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Stein des Gegners nehmen. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er, anstatt zu ziehen, mit einem Stein auf jeden beliebigen freien Punkt springen. Verliert er aber noch einen weiteren Stein, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. Ein Spieler kann auch mit mehr als drei Steinen verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass er nicht mehr ziehen kann.

Spiel auf dem Gänsepiel-Spielplan



10 **Gänsepiel**

2-4 **Spieler**

In diesem munteren Würfelspiel geht es um die Gans. Wenn auch die Erlebnisgeschichte der Gans etwas abenteuerlich anmutet, so spornt sie doch an, einmal nachzuspielen, was sich im Leben dieses Federviehs so alles abspielt. Das Gänsepiel ist ein Spiel ab 4 Jahren. Jeder Spieler benötigt eine Spielfigur in der Farbe seiner Wahl; außerdem braucht man ei-

nen Würfel. Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. In seinem Zug würfelt der Spieler einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern fort. Landet er auf einem Ereignisfeld, muss er nachschauen, was ihm dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft. Anschließend fährt der Spieler zu seiner Linken mit der Runde fort.

Ereignisse:

3: Bocksprung

Du darfst auf das Feld vor dem nächsten Spieler vorrücken.

6: Brücke

Du kannst den Fluss auf der Brücke überqueren. Rücke bis Feld 12 vor.

15: Vogelkäfig

Der Vogel, den du im Käfig bei dir hattest, ist ausgeflogen. Um ihn wieder einzufangen, musst du auf Feld 11 zurück.

42: Labyrinth

Jetzt hast du dich auch noch im Labyrinth verlaufen. Gehe zurück auf Feld 30!

52: Gefängnis

Dass du jetzt auch noch ins Gefängnis musst?!... Hier musst du zweimal aussetzen!

58: Grab

Eigentlich wäre dein Leben ja beendet. Aber wie es das Spiel einmal will, darfst du wieder vor Feld 1 beginnen.

19: Hotel

Müde von der anstrengenden Reise legst du dich im Hotel für die Nacht zur Ruhe. Du musst einmal aussetzen.

26: Würfelfeld

Bist du mit einer 3 oder 6 hier gelandet, darfst du gleich noch einmal würfeln.

31: Brunnen

Du darfst erst weiter ziehen, wenn du eine 6 gewürfelt hast.

39: Treppe

Du ungeschickter Entenfuß! Du bist die Treppe hinuntergefallen und musst zurück auf Feld 33.

63: Sonnenaufgang

Bravo! Du hast es geschafft. Du hast ein wahres Gänseleben hinter dich gebracht – mit all seinen Höhen und Tiefen. Bist du als Erster hier angekommen, hast du das Spiel gewonnen.

Gänsefelder

Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einem Gänsefeld, so darf die Figur nochmals um die zuvor gewürfelte Zahl vorgerückt werden. Gänsefelder sind Ereignisfelder, auf denen eine Gans abgebildet ist.

Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler das Zielfeld (63) erreicht oder überschritten hat. Er hat das Spiel gewonnen.



Spiel auf dem Leiterspiel-Spielplan

11 Das lustige Leiterspiel
2-4 Spieler

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielverlauf: Wer an der Reihe ist, würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf man mit seiner Spielfigur vorrücken. Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem roten Feld, benutzt er die Leiter, die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert sie hinauf oder hinab und stellt seine Spiel-

figur auf das rote Feld am anderen Ende der Leiter. Das Feld mit der Nummer (3) ist eine Ausnahme: Wer sich gleich zu Beginn ein Eis gönnt, muss leider eine Runde aussetzen.

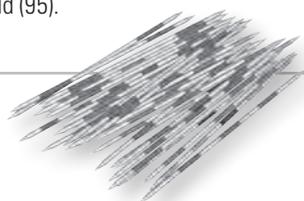
Spielende: Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Allerdings kann man nur mit der passenden Augenzahl ins Ziel ziehen, ansonsten muss man die überzähligen Punkte rückwärts ziehen. Steht ein Spieler zum Beispiel auf Feld (97) muss er eine 2 würfeln, um ins Ziel zu gelangen. Würfelt er aber ein 6, muss er die zwei Felder vor und die restlichen vier Felder zurücklaufen und landet auf Feld (95).

Spiel mit den Mikado-Stäbchen

12 Mikado
ab 2 Spielern

Das Mikado-Spiel besteht aus 31 Stäbchen, die folgende Werte haben:

1 Mikado (blau-gestreift)	20 Punkte	20 Punkte
5 Mandarine (gelb/schwarz-gestreift)	je 10 Punkte	50 Punkte
5 Bonzen (orange-gestreift)	je 5 Punkte	25 Punkte
10 Samurai (grün-gestreift)	je 3 Punkte	30 Punkte
10 Kuli (rot-gestreift)	je 2 Punkte	20 Punkte
		145 Punkte



Spielregeln:

- 1) Die Stäbchen werden in die rechte Hand genommen, und zwar so, dass die Faust unten anliegt und die Stäbchen oben hervorragen. Durch plötzliches Auslassen der Stäbchen fallen dieselben im Kreis auf den Tisch.
- 2) Nun müssen die Stäbchen derart einzeln aufgenommen werden, dass kein anderes als das wegzunehmende bewegt wird. Sobald ein anderes Stäbchen berührt oder bewegt wird, kommt der nächste Spieler zum Werfen an die Reihe.
- 3) Die Stäbchen dürfen nur mit den Fingern genommen werden, wenn man aber den Mikado oder einen Mandarin hat, so kann man mit dessen Hilfe die Stäbchen aufnehmen. Aber auch die helfenden Stäbchen dürfen mit einem anderen Stäbchen nicht in Berührung kommen.
- 4) Mit dem Mikado oder Mandarin darf man auch die Stäbchen aufwerfen.
- 5) Wenn die Stäbchen so liegen, dass man sie mit den Fingern an der Spitze herunterdrücken kann, so ist auch dies erlaubt.
- 6) Wenn ein fremdes Stäbchen bewegt wird und der nächste Spieler an die Reihe kommt, werden die eroberten Punkte gezählt und notiert.
- 7) Der Mikadospieler darf auf seinem Platz aufstehen, denselben jedoch nicht verlassen.
- 8) Wer beim Spielende die meisten Punkte hat, ist Gewinner.
- 9) Es werden in der Regel 5 Runden gespielt, so dass jeder Spieler fünfmal drankommt. Es kann jedoch auch mit einem einmaligen Wurf gespielt werden.
- 10) Das Spiel soll streng gehalten werden, auch die geringste Bewegung des Stäbchens gilt als Fehler. Bei einem schlechten Wurf ist Wiederholung gestattet.

Spiele mit den Chips

13 Flohspiel

2-4 Spieler

Jeder Spieler bekommt die 11 Chips einer Farbe. Der Spieltisch sollte mit einer möglichst dicken Decke versehen sein. Der große Chip dient dazu, die kleinen Chips am Rande so zu drücken, dass diese in den in der Mitte aufgestellten Teller springen. Die Spieler ordnen ihre kleinen Chips in gleicher Entfernung von dem Teller in einer Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler versuchen nun reihum abwechselnd diese von dieser Ausgangsstellung in den Teller zu knipsen. Danebenfallende müssen von da aus, wo sie liegen, geknipst werden. Springt ein Chip in den Teller, darf der Inhaber desselben nochmals knipsen. Die Chips eines Gegners dürfen nicht berührt werden. Fällt ein Chip auf einen andersfarbigen, muss letzterer so lange liegen bleiben, bis der Besitzer des ersten diesen fortknipst. Absichtliches Bedecken von Chips ist nicht erlaubt. Zubodenfallende müssen auf ihren vorherigen Platz gelegt werden. Wer sämtliche kleine Chips seiner



Farbe zuerst in den Teller geknipst hat, gewinnt das Spiel.

14 Flohfangen

2-4 Spieler

Das Spiel wird wie das vorherige gespielt; mit einer Ausnahme: Es gibt keinen Teller, sondern jeder Spieler versucht, die gegnerischen Chips mit seinen eigenen teilweise oder ganz zu bedecken und darf dann den gegnerischen Chip aus dem Spiel nehmen. Gespielt wird solange, bis ein Spieler keine kleinen Chips mehr besitzt. Wer dann noch am meisten Chips besitzt, ist Sieger.

15 Flohspringen

2-4 Spieler

Jeder Spieler bekommt 1 großen Chip und 4 kleine Chips einer Farbe. Es wird eine Bahn mit Hindernissen aufgebaut, über die jeder Spieler die 4 kleinen Chips knipsen muss. Es wird abwechselnd geknipst. Wer als Erster mit seinen vier kleinen Chips das Ziel erreicht, ist Sieger.

Im Allgemeinen gelten folgende Grundregeln:

- Es wird mit dem Becher gewürfelt.
- Vor dem Wurf sind die Würfel gut zu schütteln.
- Mit dem eigentlichen Spiel beginnt, wer zuvor die höchste Augenzahl geworfen hat.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder gibt also die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Jeder füllt den Becher eigenhändig, weil das angeblich Glück bringen soll.
- Stehen Würfel auf der Kante, lehnen sie sich irgendwo an (es „brennt“) oder sind sie vom Tisch gefallen, muss der Wurf wiederholt werden.



Bei einem Teil der hier beschriebenen Würfelspiele benötigen Sie Stifte und Papier. Diese Gegenstände liegen dieser Spielesammlung nicht bei.

Spiele mit einem Würfel

16 Jule

ab 2 Spielern

Reihum wird gewürfelt. Es kommt darauf an, so schnell wie möglich alle Augenzahlen von 1 bis 6 zu werfen. Und zwar in der richtigen Reihenfolge. Wer eine 1 würfelt, schreibt sie auf. Fällt bei seinem nächsten Wurf eine 2, schreibt er sie darunter, usw. bis zur 6. Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von 6 bis 1 wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen aufschreiben und dann wieder durchstreichen konnte.

17 Stumme Jule

ab 2 Spielern

Dieses Spiel wird wie Jule gespielt; mit einer Ausnahme: Es darf während des ganzen Spiels nicht gesprochen werden. Wer dennoch redet, muss wieder ganz von vorne anfangen.

18 Hin und her

ab 2 Spielern

Jeder Spieler schreibt die Ziffern von 1 bis 6 untereinander auf ein Papier. Reihum wird gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird durchgestrichen. Ist diese Ziffer aber bereits gestrichen, muss sie wieder neu angeschrieben werden. Gewonnen hat, wer zuerst alle Ziffern durchstreichen konnte.



19 Läuse würfeln

ab 2 Spielern

Jeder Spieler wählt eine Glückszahl von 1 bis 6 und schreibt sie auf. Abwechselnd wird je einmal gewürfelt. Wer seine Glückszahl werfen konnte, darf ein Stück der Laus auf sein Blatt malen. Sieger ist, wer zuerst alle 13 Teile seiner Laus zu Papier gebracht hat. Eine Laus besteht aus Kopf, Körper, 2 Augen, 6 Beinen, 2 Fühlern und einem Schwänzchen.

20 Die böse Eins

ab 2 Spielern

Jeder würfelt reihum jeweils fünfmal. Die Summe der geworfenen Augen wird notiert. Wer jedoch eine 1 würfelt, scheidet sofort aus. Nur die bis dahin addierte Summe gilt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist Sieger.

21 Die böse Drei

ab 2 Spielern

Jeder darf beliebig oft hintereinander würfeln. Die geworfenen Augen werden addiert. Wer dabei aber eine 3 wirft, verliert alle erreichten Punkte und scheidet aus. Gewonnen hat, wer nach einer Runde die höchste Augenzahl erreicht hat. Der letzte Spieler hat den Vorteil, sich nach den Ergebnissen seiner Mitspieler richten zu können. Deshalb beginnt bei jeder Runde ein anderer Spieler.

22 Auf und ab**ab 2 Spielern**

Jeder hat 7 Würfe hintereinander. Wurf 1 und Wurf 2 werden zusammengezählt, Wurf 3 davon abgezogen, Wurf 4 wieder addiert, Wurf 5 wieder subtrahiert, Wurf 6 wieder dazugezählt und Wurf 7 noch einmal abgezogen. Wer bei den Zwischensummen auf einen Minuswert kommt, muss ausscheiden. Sieger ist der Spieler mit dem besten Endergebnis.

23 Plus-Minus**ab 2 Spielern**

Jeder Spieler würfelt neunmal hintereinander. Jeder dritte Wurf wird subtrahiert, also Wurf 1 + Wurf 2 – Wurf 3 + Wurf 4 + Wurf 5 – Wurf 6 + Wurf 7 + Wurf 8 – Wurf 9. Wer einen Minuswert erreicht, darf weitermachen.

24 Justitia**2-8 Spieler**

Jeder Spieler erhält 5 Chips. Jeder würfelt reihum jeweils dreimal. Wer dabei die höchste Gesamtanzahl erreicht, muss einen Chip in die Kasse bezahlen. Erreichen 2 Spieler die höchste Summe, bezahlen beide. Wer als Erster nach einigen Runden alle seine Chips verloren hat, gewinnt die gesamte Kasse. Ausgleichende Gerechtigkeit!

25 Die 21. Eins**ab 2 Spielern**

Es wird reihum gewürfelt und mitgezählt, wie oft die 1 fällt. Gewinner ist, wer die 21. 1 wirft.

26 Marathon**ab 2 Spielern**

Bei dieser Variante des vorhergehenden Spiels geht es über 42 Kilometer, d.h. über 42 Einsen. Der Sieger bei der Halbzeit (21 Einsen) darf zur Belohnung beim Stand von 40 dreimal würfeln.

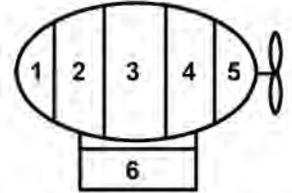
27 Quinze (Fünfzehn)**2-5 Spieler**

Bei diesem französischen Spiel erhält jeder Spieler zu Beginn 8 Chips, es wird reihum beliebig oft gewürfelt. Jeder versucht, 15 Augen zu erreichen oder eine Zahl, die dicht darunter liegt. Wer über 15 wirft, scheidet aus. Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter geworfen hat. Bei gleicher Summe ist entscheidend, wer dazu die

wenigsten Würfe benötigte. Der Sieger erhält von den Ausgeschiedenen je 2 Chips, von den anderen je 1 Chip. Sobald ein Spieler keine Chips mehr hat endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

28 Zepelin**2-7 Spieler**

Ein großer Zepelin wird zu Papier gebracht. Der Rumpf wird in die Felder 1 bis 5 aufgeteilt, die Gondel ist das 6. Feld, die



Kasse. Jeder Spieler erhält 6 Chips. Reihum wird gewürfelt. Wer eine Zahl von 1 bis 5 wirft, legt einen Chip in das entsprechende Feld. Ist dieses Feld aber schon belegt, darf er seinen Chip behalten und den bereits ausgelegten zusätzlich kassieren. Die Gondel fasst jedoch beliebig viele Chips und wird bei jeder 6 belegt. Hat ein Spieler seine 6 Chips verloren, muss er ausscheiden. Wer übrig bleibt, ist der Sieger und darf alle Chips von den Feldern 1 bis 6 nehmen.

29 Nackter Spatz**ab 2 Spielern**

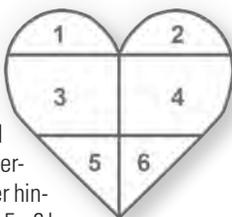
Jeder würfelt für seinen rechten Nachbarn. Dem Nachbarn gehört die geworfene Augenzahl; mit einer Ausnahme: Wer eine 1 (einen „nackten Spatz“) würfelt, muss von der Summe einen Punkt abziehen. Gewonnen hat, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.

30 Sultan**3-5 Spieler**

Jeder Spieler bekommt 8 Chips. Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine 6 wirft, wird zum Sultan ernannt. Er schreibt seinen Mitspielern den „Trumpf“ vor, eine Augenzahl von 1 bis 5, die sie würfeln müssen. Wer den Befehl des Sultans nicht erfüllt, muss einen Chip in die Kasse des hohen Herrn bezahlen. Wer dagegen die geforderte Zahl wirft, bekommt vom Sultan einen Chips. Würfelt jemand eine 6, wird der Sultan abgelöst. Sobald ein Spieler keine Chips mehr hat endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

31 Das große Herz ab 2 Spielern

Jeder zeichnet auf ein Papier ein großes Herz und teilt es in 6 Kammern. Im weiteren Spielverlauf muss in jedes Feld eine Augenzahl von 1 bis 6 so eingetragen werden, dass am Ende die Felder hintereinander mit 1–2–3–4–5–6 besetzt sind. Die Spieler würfeln reihum und tragen die geworfenen Augenzahlen ein. Kann einer die gewürfelte Zahl nicht mehr verwenden, muss er diese Augen seinem linken Nachbarn überlassen. Kann der sie ebenfalls nicht brauchen, geht die Zahl an den Übernächsten usw. Wenn kein Spieler die weitergeleitete Augenzahl verwenden kann, verfällt der Wurf. Verlierer ist, wer als Letzter noch eine oder mehrere Herzkammern frei hat.

**32 Sechserspiel** ab 2 Spielern

Zunächst wird eine kleine Tabelle gezeichnet, mit den Reihen 1 bis 6 und mit einer Spalte für jede teilnehmende Person. Die Spieler würfeln abwechselnd, multiplizieren die geworfene Zahl mit einer beliebigen bisher noch nicht verwendeten Zahl vom Rand der Tabelle und tragen das Ergebnis in dieser Reihe unter ihrem Namen ein. Gute Würfe sind möglichst mit hohen Multiplikatoren in Verbindung zu bringen. So bringen z.B. 6 Augen in der Sechserreihe 36 Punkte, in der Zweierreihe jedoch nur 12 Punkte. Sieger ist, wer nach 6 Würfeln die meisten Punkte sammeln konnte.

33 Mariechen vorwärts ab 2 Spielern

Jeder hat 6 Würfe hintereinander. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, die in der Reihenfolge mit der geworfenen Augenzahl übereinstimmen. Ideal wäre: 1. Wurf: 1 – 2. Wurf: 2 – 3. Wurf: 3 – 4. Wurf: 4 – 5. Wurf: 5 – 6. Wurf: 6. Alle gelungenen Würfe werden addiert. Sieger ist, wer die meisten gültigen Augen erzielen konnte.

34 Mariechen rückwärts ab 2 Spielern

Eine Variante: Hierbei müssen gewürfelte Augenzahl und Wurfreihenfolge genau gegenläufig sein: 1. Wurf: 6 – 2. Wurf: 5 – usw.

35 Filzlaus ab 2 Spielern

Jeder Spieler darf zehnmal hintereinander würfeln. Er hört auf, sobald er eine 1 geworfen hat. Verloren hat, wer keine 1 werfen konnte, oder wer dafür die meisten Würfe benötigte.

36 Doppelte Filzlaus ab 2 Spielern

Dies ist eine Variante des vorhergehenden Spiels: Es muss eine 2 geworfen werden.

37 Kombinierte Filzlaus ab 2 Spielern

Bei dieser Variante kann sich der Spieler vor jedem seiner 10 Würfe entscheiden, ob er eine 1 oder eine 2 werfen möchte.

38 Doppelte Liebe ab 2 Spielern

Jeder Mitspieler malt die Ziffern 1 bis 6 auf ein Papier, oder – noch zünftiger – mit Kreide vor sich auf den Tisch. Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Ziffern von 1 bis 6 in beliebiger Reihenfolge zu würfeln. Wer eine Zahl wirft, die noch nicht ausgestrichen ist, streicht sie durch und darf weiterwürfeln. Wer eine Zahl würfelt, die schon gelöscht ist, gibt den Würfelbecher an seinen linken Nachbarn weiter. Gewonnen hat, wer als Erster alle 6 Ziffern vom Zettel – oder von der Tischplatte – getilgt hat.

39 Knipsen ab 2 Spielern

Dieses Spiel wird ohne Becher durchgeführt. Die Spieler knipsen mit dem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, so dass er hochspringt. Reihum wird geknipst. Sieger ist, wer zuerst eine zuvor bestimmte Augenzahl erreicht (im Allgemeinen wird bis 50 geknipst).

40 Knipsen mit Schikane ab 2 Spielern

Eine Variante: Wer beim Addieren der geknipsten Augen die runden Zahlen 10, 20, 30 oder 40 erreicht, muss von der Summe 10 abziehen.

41 Langsamer Peter ab 2 Spielern

Jeder Spieler nennt eine Zahl von 1 bis 6 und versucht dann, diese Augenzahl möglichst schnell zu

werfen. Wer dazu die meisten Würfe benötigt, ist der „langsame Peter“ und hat verloren.

42 **Hohe Hausnummern** ab 2 Spielern

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem muss er sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle einer dreistelligen Hausnummer kommen soll. Wer anfangs eine 1 wirft, wird sie an die Einerstelle setzen. Wer zu Beginn eine 6 würfelt, wird sie an die vorderste Stelle der Hausnummer schreiben.

43 **Niedrige Hausnummern** ab 2 Spielern

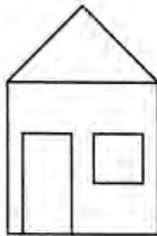
Es gelten die Regeln des vorangehenden Spiels. Nur gewinnt hier, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

44 **Früh verliert** ab 2 Spielern

Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf“ vor. Diese Augenzahl sollte man möglichst nicht werfen. Anschließend hat jeder 10 Würfe. Es gewinnt, wer diese Zahl überhaupt nicht würfelt. Es verliert, wer sie mit den wenigsten Würfeln erreicht.

45 **Häuser würfeln** ab 2 Spielern

Jeder Spieler würfelt einmal und notiert diese Zahl als seine Glückszahl. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder, der seine Glückszahl würfelt, darf einen Teil seines Hauses zeichnen. Gewonnen hat, wer als Erster alle 13 Teile beisammen hat. Das Haus besteht aus einem Viereck (4 Teile), dann einer Tür (3 Teile), einem Fenster (4 Teile) sowie einem Dach (2 Teile).



46 **Hüttenspiel** ab 2 Spielern

Auf ein Blatt Papier wird für jeden Spieler eine Zahlenspalte von 1-6 aufgeschrieben (mit der 1 oben beginnend). Das Ziel ist, die eigene Zahlenspalte

zu löschen. Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler löscht jeweils die gewürfelte Augenzahl. Hat er die gewürfelte Zahl bereits gestrichen, so muss er sie, so vorhanden, bei seinem linken Nachbarn löschen, andernfalls bei dem rechten Nachbarn. Steht sie bereits auch bei diesem nicht mehr in der Reihe, so ist der Spieler verpflichtet, die gewürfelte Zahl wieder in seine Reihe aufzunehmen. Wem es zuerst gelingt, alle Zahlen zu tilgen, der hat gewonnen.

47 **Hindernisrennen** ab 2 Spielern

Jeder Spieler würfelt siebenmal. Der erste Wurf gilt positiv, der zweite Wurf wird hiervon abgezogen, der dritte hinzugezählt, der vierte wieder abgezogen und so weiter. Der siebente Wurf wird also wieder hinzugezählt und die erreichte Punktzahl dann dem Spieler gutgeschrieben. Kommt ein Spieler durch Würfeln ins Minus, so muss er nicht ausscheiden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

48 **Abseits** ab 2 Spielern

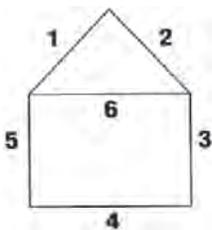
Zu Beginn des Spiels wird eine beliebige Zahl zwischen 30 und 50 festgelegt. Es wird immer reihum gewürfelt. Die gewürfelten Augenzahlen aller Spieler werden addiert. Ziel ist es, an die festgelegte Zahl heranzukommen, ohne sie zu überschreiten. Wer das Pech hat, so zu würfeln, dass er die festgelegte Zahl erreicht oder überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Die anderen Spieler beginnen wieder bei Null. Wer nach der letzten Runde übrig geblieben ist, gewinnt.

49 **Tarnkappe** ab 2 Spielern

Ein Spieler schüttelt den Würfelbecher mit dem Würfel und stülpt ihn auf den Tisch, ohne ihn hochzuheben. Sein linker Nachbar muss nun „drunter“ sagen oder „drüber“, d.h., raten, ob die geworfene Zahl unter oder über 4 liegt. Dann wird der Becher abgehoben. Bei richtiger Voraussage darf sich der Rater einen Punkt gutschreiben, bei Fehlanzeige wird ihm ein Punkt abgezogen. Fällt die 4, so werden Wurf und Raten wiederholt. Danach würfelt der Rater und weiter reihum einer nach dem anderen. Sieger ist, wer als erster 10 Punkte hat.

50 Glückshaus**ab 2 Spielern**

Wer baut sein Haus als erster ab? Außer dem Augwürfel braucht man Bleistift und Papier für jeden Spieler. Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes Glückshaus: 1 und 2 bilden das Dach und 3, 4, 5 und 6 das Viereck. Es wird nun reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf und streicht danach die entsprechende Augenzahl in seinem Glückshaus. Hat er die gewürfelte Zahl auf seinem eigenen Blatt bereits gestrichen, so muss er sie am Haus seines linken Nachbarn streichen. Ist bei diesem die Zahl auch schon weg, ist der Spieler verpflichtet, die geworfene Zahl in sein Haus wieder aufzunehmen, indem er neben die bereits gestrichene Zahl dieselbe wieder neu einträgt. Gewinner eines Spiels ist, wer sein Glückshaus als Erster abgebaut hat.

**51 Unter und über Neun****2-4 Spieler**

Jeder Spieler bekommt 11 Chips. Abwechselnd ist der Reihe nach jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen Spieler, ob er mit drei Würfeln nacheinander über oder unter neun Punkte werfen wird. Die anderen Spieler setzen dagegen. Gewinnt der Spielmacher, erhält er von jedem Mitspieler einen Chip. Verliert der Spielmacher, zahlt er an jeden Mitspieler einen Chip. Bei einem Neunerwurf bekommt der Spielmacher von jedem Mitspieler 2 Chips. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Chips mehr besitzt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips

52 Macao - Zwölf gewinnt!**ab 2 Spielern**

Jeder Spieler muss dreimal würfeln. Ziel des Spiels ist es, zwölf Augen zu erwürfeln. Wer mehr als zwölf Augen erzielt, hat verloren. Wer weniger Augen erreicht, kann durch einen vierten Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

Spiele mit zwei Würfeln

53 Himmel und Hölle**ab 2 Spielern**

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Bei jedem Wurf werden die oben liegenden Augen (Himmel) als Zehner, die unten liegenden Augen (Hölle) als Einer gerechnet. Hat z.B. jemand eine 6 und 2 gewürfelt, wird so gezählt: 1. Würfel 6 oben = 60, 1 unten = 1, zusammen = 61; 2. Würfel 2 oben = 20, 5 unten = 5, zusammen = 25; die Summe beider Würfel ist dann 61 + 25 = 86. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis hat, gewinnt.

54 Tollpatsch und Xanthippe**ab 2 Spielern**

Reihum wird mit folgendem Ziel gewürfelt: Wer wirft als Erster einen Tollpatsch (einen Pasch = zwei gleiche Augenzahlen) und dann eine Xanthippe (sieben Augen), oder umgekehrt?

55 Todessprung**ab 2 Spielern**

Ein Spieler nennt eine Zahl zwischen 30 und 50. Links von ihm beginnend wird reihum gewürfelt.



Jeder kann wahlweise mit einem oder mit beiden Würfeln werfen. Die Augenzahlen aller Spieler werden zusammengezählt. Wer kommt möglichst nahe an die genannte Zahl heran, ohne sie zu erreichen oder zu überschreiten? Wer die genannte Zahl erreicht oder überschreitet, hat verloren, weil ihm der Todessprung misslungen ist.

56 Kreuze löschen**ab 2 Spielern**

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit zwei Würfeln geworfen. Jeder darf so viele Kreuze löschen (durchstreichen), wie er Augen wirft. Würfelt einer mehr Augen, als er Kreuze hat, muss er die Differenz dazumalen. Gewinner ist, wer als erster alle Kreuze weglöschen konnte.

57 Punkte löschen**ab 2 Spielern**

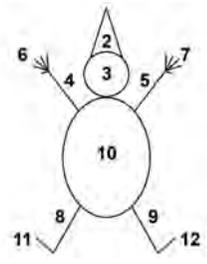
Ein altes Landsknecht-Spiel. Im ersten Durchgang malt jeder, der in einer Runde die niedrigste Augenzahl erreichte, mit Kreide einen Punkt vor sich auf die Tischplatte. Nach 10 Runden stehen also 10

Punkte auf dem Tisch. Im zweiten Durchgang erfolgt das Löschen: Wer die höchste Augenzahl erreichte, darf einen Punkt auslöschen. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Punkte gelöscht hat. Wer nach dem ersten Durchgang keinen Punkt bekam, darf bei der Löschrunde nicht mitspielen. Er kann also nicht mehr gewinnen. (Anstatt Kreide und Tischplatte kann man heutzutage natürlich Stift und Papier nehmen.)

62 Glückspeter

2-6 Spieler

Der Hansel wird auf ein Blatt gemalt. Jeder bekommt 4 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Jeder besetzt die Augenzahl, die er geworfen hat, mit einem Chip. Aber nur, wenn dort noch nichts liegt. Liegt auf der gewürfelten Augenzahl bereits ein Chip, darf dieser kassiert werden. Eine Ausnahme ist wieder die Sieben. Wer 7 Augen würfelt, legt auf jeden Fall einen Chip dem Hansel in den unersättlichen Bauch. Wer alle 4 Chips versetzt hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen.



58 Händchen

ab 2 Spielern

Die Rundenzahl wird festgelegt. Dann würfelt man reihum. Gezählt wird nur die 5 (das Händchen) als 5 Augen. Ein Fünfer-Pasch gilt als $5 \times 5 = 25$ Augen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

59 Gestrichene Zwölf

ab 2 Spielern

Jeder Spieler schreibt die Zahlen 2 bis 12 nebeneinander auf ein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt, so lange er auf seinem Zettel die geworfenen Augenzahlen durchstreichen kann. Dann kommt der Nächste dran. Nur die Sieben darf mehrfach durchgestrichen werden. Wer zuerst alle seine Zahlen streichen konnte, hat gewonnen.

60 Teilen

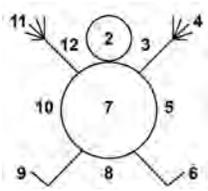
ab 2 Spielern

Jeder Spieler hat zwei Würfe, den ersten mit 2 Würfeln und den zweiten mit einem Würfel. Lässt sich die addierte Augenzahl des ersten Wurfes durch die Augenzahl des zweiten Wurfes ohne Rest teilen, so erhält der Spieler einen Punkt. Wer zuerst 10 Punkte erreicht hat, ist der Sieger.

61 Schluck, Hansel

2-11 Spieler

Der Hansel wird auf ein Blatt gemalt. Jeder bekommt 4 Chips, und dann wird reihum gewürfelt. Jeder besetzt die Augenzahl, die er geworfen hat, mit einem Chip. Aber nur, wenn dort noch nichts liegt. Liegt auf der gewürfelten Augenzahl bereits ein Chip, darf dieser kassiert werden. Eine Ausnahme ist wieder die Sieben. Wer 7 Augen würfelt, legt auf jeden Fall einen Chip dem Hansel in den unersättlichen Bauch. Wer alle 4 Chips versetzt hat, scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen.



63 Dufte Hundert

ab 2 Spielern

Gewürfelt wird reihum. Gewonnen hat, wer als erster 100 Augen erreicht hat. Bei jedem Wurf werden die Augenzahlen beider Würfel addiert, bei einem Pasch (2 gleiche Augenzahlen) sogar multipliziert und zur Gesamtsumme gezählt. Ein Sechserpasch bringt also auf einen Schlag 36 Augen, während 6 und 5 nur 11 Punkte ergeben. Variante mit Schikane: Übersieht ein Spieler das Multiplizieren von Pasch- Augen, so bekommt sie derjenige gutgeschrieben, der sie zuerst entdeckt.

64 Einfacher Pasch

ab 2 Spielern

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Nur die Paschwürfe werden gewertet. Gewonnen hat, wer mit Paschwürfen die höchste Summe erreicht.

65 Plus-Minus

2-4 Spieler

Man braucht außer den zwei Würfeln pro Spieler 11 Chips. Ein Startspieler wird ausgelost. Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel und lässt diesen liegen. Sein linker Nachbar würfelt dann mit dem zweiten Würfel. Dann wird die Differenz errechnet, und der Spieler mit dem höheren Wurf bekommt vom anderen für jeden Punkt, den er mehr hat, einen Chip. Danach würfelt der nächste Spieler und verrechnet den Unterschied wieder mit seinem linken Nachbarn. So geht es reihum weiter. Sobald ein Spieler keine Chips mehr hat, muss er ausscheiden.

Wer zum Schluss als Letzter übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen. Man kann auch so lange spielen, bis man eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden absolviert hat. Der Spieler mit den meisten Chips ist dann der Gewinner.

66 Pasch

ab 2 Spielern

Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Die beiden geworfenen Augenzahlen werden miteinander multipliziert. Gewonnen hat, wer das höchste Produkt in einer Runde erreicht. Er darf die nächste Runde beginnen.

67 Malnehmen

ab 2 Spielern

Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Die beiden geworfenen Augenzahlen werden miteinander multipliziert. Gewonnen hat, wer das höchste Produkt in einer Runde erreicht. Er darf die nächste Runde beginnen.

68 Zwillinge

ab 2 Spielern

Mit beiden Würfeln wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Die beiden geworfenen Augenzahlen werden miteinander multipliziert. Gewonnen hat, wer das höchste Produkt in einer Runde erreicht. Er darf die nächste Runde beginnen.

69 Lügenmäxchen-Schummelmaxe

2-11 Spieler

Ein lustiges, bayrisches Würfelspiel! Man benötigt außer den zwei Würfeln, einen Würfelbecher, einen Bierdeckel o.ä. (Achtung: Nicht in dieser Spielesammlung enthalten!) und 44 Chips. Ziel des Spiels ist es, entweder tatsächlich hohe Würfelkombinationen zu würfeln oder überzeugend vorzutäuschen, hohe Kombinationen gewürfelt zu haben.

Und so wird gespielt: Sämtliche Chips kommen in die Tischmitte. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Würfeln geht folgendermaßen: Der Spieler stülpt den Becher mit den beiden Würfeln auf den Bierdeckel und schüttelt kräftig. Danach kippt er den Becher leicht an und sieht sich seinen Wurf so vorsichtig an, dass niemand sonst das Würfelergebnis erkennt. Nun übergibt er den Bierdeckel samt Würfelbecher seinem linken Nachbarn

und sagt seine Würfelkombination laut an. Dabei kann er die Wahrheit sagen, er darf aber auch ein Würfelergebnis verkünden, das sich gar nicht unter dem Becher befindet.

Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:

- Der höchste Wurf ist das Mäxchen: 1-2.
- Dann kommen in absteigender Reihenfolge die Pasche: 6-6, 5-5, 4-4, 3-3, 2-2, 1-1.
- Nun kommen die Hausnummern, von der höchsten: 6-5 bis zur niedrigsten Hausnummer: 3-2. (Bei den Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrige.)

Der linke Nachbar hat – nach Erhalt der Würfel – zwei Möglichkeiten:

- a) Er glaubt die Ansage und beginnt nun seinerseits – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt auch er verdeckt hinein, muss aber eine höhere Kombination als die erhaltene seinem linken Nachbarn weitergeben.
- b) Er glaubt die Ansage nicht. In diesem Falle darf er den Becher vor allen Spielern abheben und die Würfelkombination mit der erhaltenen Ansage vergleichen. Entspricht der Wurf der Meldung oder ist er gar höher, so muss der „Ungläubige“ einen Chip aus der Mitte nehmen. Wurde jedoch weniger geworfen als gesagt, so muss der „Lügner“ einen Chip nehmen. Derjenige, der keinen Chip nehmen musste, eröffnet die nächste Runde.

Bekommt ein Spieler von seinem rechten Nachbarn ein Mäxchen angeboten hat er zwei Möglichkeiten:

- a) Er glaubt die Ansage, nimmt sich einen Chip aus der Mitte und beginnt – ohne den Becher zu heben – kräftig zu schütteln. Anschließend guckt er verdeckt hinein und gibt eine Kombination seinem linken Nachbarn weiter, eröffnet somit also eine neue Runde.
- b) Er glaubt die Ansage nicht und deckt den Becher auf. In diesem Fall muss der „Ungläubige“ oder der „Lügner“ sogar 2 Chips aus der Mitte nehmen. Derjenige, der keine Chips nehmen musste, eröffnet wieder die nächste Runde.

Wer als erster 5 Chips vor sich liegen hat, scheidet aus, die anderen spielen weiter.

Spiele mit drei Würfeln



70 Blaue Augen

ab 2 Spielern

Reihum wird gewürfelt. Nur die geraden Zahlen (2, 4, 6) gelten und werden zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

71 Graue Augen

ab 2 Spielern

Bei dieser Variante des vorangehenden Spiels gelten nur die ungeraden Zahlen (1, 3, 5) und werden addiert. Hier gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Summe.

72 Sterne würfeln

ab 2 Spielern

Jeder darf dreimal würfeln. Nur die Einsen (die „Sterne“) werden gezählt. Wer die meisten „Sterne“ würfeln konnte, gewinnt.

73 Um den Stern

ab 2 Spielern

Gewertet werden nur die Augen, welche um den mittleren Punkt liegen. Die 1 hat zwar einen Mittelpunkt, doch liegt nichts darum herum, zählt also nichts. Die 2, die 4 und die 6 zählen ebenfalls nichts, da sie keinen „Stern“ haben. Hingegen gilt die 3 für 2 Augen und die 5 für 4 Augen, da diese um einen Mittelpunkt herum liegen. Es werden 3 Runden gespielt. Die höchste Augensumme gewinnt.

74 Fenster würfeln

ab 2 Spielern

Jeder hat je Runde 3 Würfe. Nur die Zweien (die „Gefängnisfenster“) werden gewertet. Wenn sie einzeln vorkommen, gelten sie einfach. Wenn sie als Zweierpasch (2 + 2) erscheinen, gelten sie doppelt, also als 4 Zweien. Wenn sie als Dreierpasch (2 + 2 + 2) gewürfelt werden, zählen sie dreifach, also als 9 Zweien. Gewonnen hat, wer als Erster 30 Zweien wirft. Die „Bauernfenster“ sind eine Variante der „Gefängnisfenster“: Nur die Vieren werden gezählt und einfach, doppelt oder dreifach gewertet. Die Variante „Kirchenfenster“ wird gewöhnlich über 10 Runden gespielt. Diesmal werden die Sechsen gezählt. Wieder gelten sie entweder einfach, doppelt (beim

Zweierpasch) oder dreifach (beim Dreierpasch). Bei der „Fensterkombination“ hat jeder 2 Würfe. Beim ersten werden die Gefängnisfenster gewertet, beim zweiten die Bauernfenster. Bei einem Zweierpasch gelten sie doppelt und bei einem Dreierpasch dreifach. Gewonnen hat hier, wer als Erster 30 Punkte aus Zweien und Vieren wirft.

75 Einundzwanzig

2-5 Spieler

Das ist eine Variante von Quinze. Sie wird mit 3 Würfeln gespielt. Gewonnen hat, wer genau 21 Augen erreicht oder möglichst dicht darunter bleibt. Die erste Runde wird mit 3 Würfeln durchgeführt, die zweite mit 2 Würfeln und ab der dritten Runde wirft man mit einem Würfel.

76 Chicago

2-15 Spieler

Hier ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Es werden die 44 Chips in die Mitte des Tisches gelegt. Für die Augen gibt es eine Sonderregelung: Die 1 zählt = 100, die 6 zählt = 60 und die übrigen Werte gelten entsprechend ihrer Augenzahl. Der erste Spieler wirft zunächst mit 3 Würfeln. Ist er mit der geworfenen Summe zufrieden, hört er auf. Er kann aber wahlweise mit 1 bis 3 Würfeln noch ein zweites und drittes Mal werfen, wobei die nicht mehr benutzten Würfel „stehen“ bleiben und am Schluss mitzählen. Wirft er z.B. 1-4-2, kann er die 1 stehen lassen und mit 2 Würfeln ein zweites Mal werfen. Erzielt er dann 6-3 und hört dann auf, so hat er 163 Punkte erzielt. Die anderen Spieler dürfen nun nicht öfter werfen als der erste. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl bzw. bei gleicher Punktzahl derjenige, der am wenigsten Würfe benötigte. Die höchste Punktzahl, die man erreichen kann, ist dreimal die 1 („Chicago“) = 300. Der Verlierer bekommt einen Chip. Der Sieger startet die nächste Runde. Wer als Erster 3 Chips kassieren musste, scheidet aus. Gewinner ist, wer am Schluss übrig bleibt. Eine zusätzliche Regel ist wahlweise folgende: Wer beim ersten oder zweiten Wurf 2 Sechser wirft, kann dafür einen Würfel mit der 1 nach oben (= 100) stehen lassen.

77 Chicago hoch-tief**2-15
Spieler**

Eine Variante von Chicago: Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endabrechnung auf „hoch“ (höchste Punktzahl wie beim einfachen Chicago) oder auf „tief“ (niedrigste Punktzahl) ankommt. Beim Tiefspiel zählen die Augen normal, die 1 also = 1 und die 6 = 6. Gewonnen hat bei „tief“, wer die niedrigste Punktzahl erreichte, und den Chip bekommt der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

78 Sequenzen**ab 2
Spielern**

Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5-5 zählen also 5 und 3-3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet. 6-6-6 zählen also 24.

79 Pasch**ab 2
Spielern**

Jeder hat 3 Würfe. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 5-5 zählen also 5 und 3-3 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet. 6-6-6 zählen also 24.

80 Gleichpasch**ab 2
Spielern**

Jeder hat 3 Würfe. Ein Zweierpasch und ein Dreierpasch („Gleichpasch“) werden nach Augen bewertet. 4-3-4 zählen also z.B. 8, 3-3-3 zählen 9, 4-3-2 zählen 0.

81 Einmaleins**ab 2
Spielern**

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.

82 Rentmeister**ab 2
Spielern**

Jeder Spieler schreibt auf ein Papier die Zahlen von 3 bis 8 untereinander. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder hat 6 Würfe. Die Ergebnisse werden neben die notierten Zahlen geschrieben. Die nebeneinander stehenden Zahlen werden multipliziert und die Produkte zusammengezählt. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erreichte.

83 Streichhölzer auswürfeln**ab 2
Spielern**

Jeder Spieler schreibt auf ein Papier die Zahlen von 3 bis 8 untereinander. Dann wird reihum gewürfelt. Jeder hat 6 Würfe. Die Ergebnisse werden neben die notierten Zahlen geschrieben. Die nebeneinander stehenden Zahlen werden multipliziert und die Produkte zusammengezählt. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte erreichte.

84 Kleeblatt**3
Spieler**

Zunächst werden 11 Chips in die Mitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Chips vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie seine Mitspieler je einen Chip nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt keiner was. Der letzte (elfte) Chip, der auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diesen Chip erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleichviel Chips erobern konnten. Verlierer ist, wer am wenigsten Chips nehmen konnte.

85 Tausend**ab 2
Spielern**

Es wird dreimal reihum gewürfelt. Jeder Teilnehmer schreibt sofort nach seinem Wurf die erzielten Augenzahlen in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl auf ein Papier. Wer also z.B. 3-5-6 geworfen hat, kann 356 oder 365 oder 536 oder 563 oder 635 oder 653 aufschreiben. Es kommt darauf an, mit diesen 3 Würfeln möglichst nahe an die Zahl 1000 heranzukommen, diese aber nicht zu überschreiten. Gewonnen hat, wer die 1000 erreichen konnte oder eine Summe möglichst dicht darunter erzielen konnte.

86 Doppeltes Lottchen**ab 2
Spielern**

Reihum wird gewürfelt. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Verloren hat, wer die Zahl 66 erreicht oder überschreitet.

87 Siamesische Zwillinge**ab 2
Spielern**

Eine Variante vom Doppelten Lottchen, die vor allem bei größerer Teilnehmerzahl gespielt wird. Hierbei kommt es darauf an, die 88 nicht zu erreichen oder zu überschreiten.

88 Faule Sechs

ab 2 Spielern

Eine Variante der beiden vorangehenden Spiele. Die Endzahl ist 88. Alle Sechser-Würfe werden nicht hinzugezählt, sondern abgezogen.

89 Turmbläser

ab 2 Spielern

Mit dem Becher werden 2 Würfel auf den Tisch gestülpt. Der dritte Würfel wird auf den nach oben zeigenden Becherboden gelegt und dann heruntergeblasen. Dann erst wird der Becher hochgehoben. Die Augen der ersten beiden Würfel werden zusammengezählt und mit den Augen des dritten Würfels multipliziert.

90 Zentavesta (Die gute Zehn)

ab 2 Spielern

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augen der 3 Würfel werden zusammengezählt. Liegt die Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, so darf eine Prämie von 10 dazugezählt werden. Liegt eine Summe über 10, so werden 10 Augen abgezogen.

91 Familie Meier

ab 2 Spielern

Reihum wird gewürfelt. In der ersten Runde mit 3 Würfeln, in der zweiten mit 2 und in der dritten mit einem Würfel. Zuerst muss ein Auge fallen (= Herr Meier), dann 2 Augen (= Frau Meier). Sind Herr und Frau Meier geworfen, zählen alle folgenden Augen als Kinder. Gewonnen hat, wer die größte Familie erzielen konnte.

Beispiele:

- a) 1-5-6 = Herr Meier ist da, 2-3 = Frau Meier und 3 Kinder, 4 = noch 4 Kinder, insgesamt also 9 (Herr und Frau Meier und 7 Kinder).
- b) 2-2-3 = keiner ist da, 1-4 = Herr Meier ist da, 3 = keiner kommt dazu, insgesamt also 1 (nur Herr Meier).
- c) 1-2-6 = Herr und Frau Meier mit 6 Kindern sind da, 3-5 = noch 8 Kinder, 1 = noch ein Kind, insgesamt also 17 (Herr und Frau Meier und 15 Kinder).

92 Gerade und aufwärts

ab 2 Spielern

Jeder Spieler hat 3 Würfe. Beim ersten zählen nur Würfel mit 2 Augen, beim zweiten solche mit 4 Augen und beim dritten die mit 6 Augen. Die höchste Gesamtaugenanzahl gewinnt.

93 Gerade und abwärts

ab 2 Spielern

Hierbei müssen beim ersten Wurf möglichst oft 6, beim zweiten 4 und beim dritten 2 geworfen werden, da nur diese Augen zählen.

94 Fünf-Finger-Spiel

ab 2 Spielern

Jeder hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit 3 Würfeln fünf Augen zu werfen. Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfeln schafft.

95 Hoch gewinnt

ab 2 Spielern

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augenzahl zweier Würfel wird addiert und durch die Augenzahl des dritten Würfels dividiert. Wer erzielt das höchste Ergebnis? (Auch die Ziffern nach dem Komma zählen!) Beispiel: $5 \cdot 3 - 2 = 5 \times 3 = 15 : 2 = 7,5$; $6 \cdot 4 - 3 = 6 \times 4 = 24 : 3 = 8,0$.

96 Niedrig gewinnt

ab 2 Spielern

Eine Variante, bei der das niedrigste Ergebnis gewinnt. Beispiel: $5 \cdot 3 - 2 = 2 \times 3 = 6 : 5 = 1,2$; $6 \cdot 4 - 3 = 3 \times 4 = 12 : 6 = 2,0$.

97 Einer gleich zwei

ab 2 Spielern

Jeder würfelt zehnmal. Gewertet werden nur diejenigen Würfe, bei denen die addierten Augen von 2 Würfeln den Augen des dritten Würfels entsprechen. Gültig sind z.B. die Kombinationen 4-2-6 ($4 + 2 = 6$) oder 1-4-5 ($1 + 4 = 5$). Gezählt werden nur die gültigen Würfe, und zwar jeweils die Augenzahl des dritten Würfels.

98 Eins bis sechzehn

ab 2 Spielern

Hier ist eines der kompliziertesten und interessantesten Würfelspiele, bei dem es darauf ankommt, aus den gewürfelten Augenzahlen die Zahlen 1 bis 16 zu kombinieren. Diese Zahlen können direkt gewürfelt oder auch durch Addition und Subtraktion von Augenzahlen gebildet werden.

Beispiel: 1-3-6 wurden gewürfelt:

- 1: direkt aus 1,
- 2: 3 minus 1,
- 3: direkt aus 3,
- 4: 3 plus 1,

- 5: 6 minus 1,
- 6: direkt aus 6,
- 7: 6 plus 1,
- 8: 6 plus 3 minus 1,
- 9: 6 plus 3,
- 10: 6 plus 3 plus 1.

Gewonnen hat, wer als Erster (nach mehreren Würfeln) alle Zahlen von 1 bis 16 und wieder zurück kombinieren konnte. Bei einer Variante dürfen auch Multiplikation und Division einbezogen werden.

99 Chicago Nr. 2

ab 2 Spielern

Man braucht zusätzlich eine vorher vereinbarte Anzahl von Chips. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat maximal drei Würfe offen. Wenn der erste Spieler einer Runde jedoch bei seinem 1. oder 2. Wurf eine relativ hohe Würfelsumme erreicht, dürfen alle folgenden Spieler dieser Runde auch nur einmal bzw. zweimal würfeln. Der Spieler mit der niedrigsten Würfelsumme einer Runde bekommt einen Chip. Dafür ist er als erster mit dem Würfeln für die nächste Runde an der Reihe. So setzt sich das Spiel fort, bis alle Chips aufgeteilt sind. Von diesem Zeitpunkt an gibt der höchste Wurf ab. Wer zum Schluss alle Chips besitzt, hat das Spiel verloren. Der Wert der gewürfelten Augen ist folgendermaßen: Eine 1 = 100, ein 6 = 60, alle übrigen Augen zählen nach ihrem Normalwert. Der höchstmögliche Wurf ist also 300 (3 x die 1). Übertroffen wird dieser Wurf nur durch einen Chicago-Wurf – einer 4, 5 und 6. Dieser Wurf ist nicht zu überbieten.

100 Max und Moritz

ab 2 Spielern

Spannendes Aufwürfeln und Abwürfeln! Mit 3 Augwürfeln, einem Würfelbecher und 28 Chips. Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Während des Aufwürfeln sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Chips nehmen zu müssen. Beim Abwürfeln sollte man ebenfalls höhere Kombinationen erreichen, um Chips schnell wieder loszuwerden.

Und so wird gespielt: Vor Spielbeginn werden die 28 Chips in die Mitte des Tisches gelegt. Reihum wird dann mit dem Würfelbecher gewürfelt, wobei jeder Spieler pro Runde maximal 3 Würfe hat. Er kann nach dem ersten oder zweiten Wurf günstige Würfel stehen lassen, die danach aber nicht mehr aufgenom-

men werden dürfen. Erreicht er bereits nach dem 1. oder 2. Wurf eine gute Kombination, braucht er nicht alle Würfe durchzuführen.

Folgende Kombinationen können aus den drei Würfeln entstehen:

(Die höchsten Würfel dürfen immer an den Anfang gestellt werden!)

Kombination	Bezeichnung	Wert
6-6-6	Max und Moritz	12
5-5-5	Witwe Bolte	11
4-4-4	Meister Böck	10
3-3-3	Lehrer Lämpel	9
2-2-2	Onkel Fritz	8
1-1-1	Bauer Mecke	7
Von 6-6-5 bis 6-1-1	Hausnummer über 600	6
Von 5-5-4 bis 5-1-1	Hausnummer über 500	5
Von 4-4-3 bis 4-1-1	Hausnummer über 400	4
Von 3-3-2 bis 3-1-1	Hausnummer über 300	3
Von 2-2-1 bis 2-1-1	Hausnummer über 200	2

Das Aufwürfeln: Wie die Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist bestimmte Chips wert. Der höchste Wurf, dreimal die 6, heißt Max und Moritz und ist 12 Chips wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2-1-1. Sie ist nur 2 Chips wert. Der Spieler mit der niedrigsten Kombination einer Runde muss aus der Mitte die Anzahl Chips nehmen, die seiner geworfenen Kombination entspricht. Der erste Teil wird so lange gespielt, bis keine Chips mehr in der Mitte liegen.

Das Abwürfeln: Es kommt nun darauf an, die Chips so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d.h. in die Mitte zurückzulegen. Diesmal darf der Spieler mit der höchsten Kombination einer Runde so viele Chips in die Mitte zurücklegen, wie es seiner Kombination entspricht. Wer als erster keine Chips mehr besitzt, ist der Gewinner des Spiels.

Hinweis:

Sollten zwei oder mehr Spieler gleiche Kombinationen gewürfelt haben, so müssen diese noch einmal würfeln, damit Eindeutigkeit erreicht wird.

101 Las Vegas

2-5 Spieler

Las Vegas ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht, ist Würfelglück... Jeder Spieler erhält zu Beginn 8 Chips. Die Spieler vereinbaren zunächst den

Einsatz (z.B. 1 oder 2 Chips), der vor jedem Spiel von allen Spielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muss. Dann wird reihum gewürfelt: Jeder Spieler hat zwei Würfe, die sich in folgender Weise gestalten: Der erste Wurf wird mit zwei Würfeln durchgeführt. Die beiden Augenwerte werden addiert. Der zweite Wurf erfolgt mit dem dritten Würfel. Die Summe der beiden ersten Würfel wird jetzt mit dem Wert dieses dritten Würfels multipliziert. Jeder Spieler merkt sich sein Endergebnis (als Gedächtnisstütze kann es auch notiert werden). Wer in einer Runde das höchste Ergebnis erzielt, darf den Pott leeren. Der neue Einsatz wird gebracht, ein neues Spiel beginnt...

Zur Verdeutlichung ein kurzes Beispiel:

	1. Wurf	2. Wurf	Endergebnis
Spieler A:	3 + 4 = 7	2	7 x 2 = 14
Spieler B:	6 + 2 = 8	4	8 x 4 = 32
Spieler C:	5 + 3 = 8	1	8 x 1 = 8

In diesem Fall hätte Spieler B den Pott gewonnen. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden (oder beim Bankrott eines Spielers) die meisten Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

Ein wenig Statistik:

Das höchste Ergebnis wäre $6 + 6 = 12 \times 6 = 72$, das niedrigste Ergebnis wäre $1 + 1 = 2 \times 1 = 2$.

102 Max

ab 2 Spielern

Wer wagt, gewinnt! Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 8 Chips pro Spieler. Das Ziel des Spiels ist es, mit drei Würfeln die höchste Kombination zu erreichen.

Folgende Würfelkombinationen sind möglich:

Kombinationen	Bezeichnung	Wert
1-1-1	General Max	1. Rang
1-1-6 bis 1-1-2	Max mit Sechs, Max mit Fünf	2.–6. Rang
6-6-6 bis 2-2-2	„Harte Sechser“ bis „Harte Zweier“	7.–11. Rang
6-5-4 bis 3-2-1	Straßen, d.h. lückenlose Folgen	12.–15. Rang
6-6-5 bis 6-6-1	Sechser-Pasche	16.–20. Rang
5-5-6 bis 5-5-1	Fünfer-Pasche	21.–25. Rang
4-4-6 bis 4-4-1	Vierer-Pasche	26.–30. Rang
3-3-6 bis 3-3-1	Dreier-Pasche	31.–35. Rang
2-2-6 bis 2-2-1	Zweier-Pasche	36.–40. Rang

Und so wird gespielt: Der erste Spieler legt vor und bestimmt, mit wie vielen Würfeln die Vorgabe zu erreichen ist. Erzielt er z.B. einen „Max mit Fünf“ in zwei Würfeln, so kann diese Kombination nur durch einen „Max mit Sechs“ oder einen „General Max“ geschlagen werden, natürlich auch nur mit zwei Würfeln.

Andere Möglichkeit: Man erzielt ebenfalls einen „Max mit Fünf“, jedoch mit nur einem Wurf. Mehr als drei Würfe dürfen nicht vorgelegt werden. Wenn alle Spieler einer Runde versucht haben, die vorgelegte Kombination zu übertreffen oder die gleiche Kombination mit weniger Würfeln zu erreichen, kommt der nächste Spieler mit dem Vorlegen an die Reihe. Wichtig: Man darf bei diesem Spiel „gute“ Würfel „stehen“ lassen, d.h. man würfelt nach dem ersten oder zweiten Wurf nur noch mit zwei oder einem Würfel weiter, um eine gute Kombination zu erreichen.

Wertung: Nach jeder Spielrunde erhält der Spieler, der die höchste Kombination erreicht hat, von allen anderen Spielern einen Chip. Man spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Gesamtgewinner.

103 Verflixte 66

ab 2 Spielern

Glück muss man haben! Ziel des Spiels ist es die Zahl 66 genau zu erreichen. Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden laufend addiert. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler von der Gesamtsumme abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt. Erst dann werden die Würfel wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er hat dann das Spiel gewonnen. Man kann vor Beginn mehrere Runden vereinbaren. Wer zum Schluss am häufigsten gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

104 Gerneklein

ab 2 Spielern

Ein unterhaltsames Würfelspiel für das man außer 3 Augenzwürfeln noch Stift und Papier braucht. Wer sehr häufig eine 2 oder eine 5 würfelt, hat große Chancen zu gewinnen. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den 3 Würfeln. Die Augen der 3 Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler

eingetragen. Wer eine 2 oder eine 5 wirft, darf sie von der Augensumme abziehen. Minusbeträge gelten nicht, der niedrigste Wert ist 0. Wer nach Ablauf einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielrunden die niedrigste Gesamtsumme hat, ist der Gerneklein und hat das Spiel gewonnen.

105 Ramba Zamba

ab 2 Spielern

Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, dass eine möglichst hohe Zahl entsteht. Man braucht also außer den drei Würfeln Stift und Papier. Der erste auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Er muss sich nach jedem gefallenem Würfel entscheiden, in welche der Spalten er die Augenzahl notieren möchte: In die Spalte H (Hundert), in die Spalte Z (Zehner) oder in die Spalte E (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Wurf eine dreistellige Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte. Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste ist 111. Wirft der Spieler mit dem ersten Würfel eine Sechs, so wird er diese Augenzahl natürlich bei den Hundertern eintragen. Wirft er anfangs eine niedrige Augenzahl, trägt er sie wohl bei den Zehnern oder Einern ein – in der Hoffnung, beim nächsten Wurf besser zu sein. So wird rundherum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der Gewinner von Ramba-Zamba.

106 Killroy

ab 2 Spielern

Für Schnellrechner! Man braucht 3 Augenzwürfel, den Würfelbecher und 44 Chips. Ziel des Spiels ist es, die geworfenen Augen der 3 Würfel mit Hilfe der vier Grundrechenarten so geschickt zu verknüpfen, dass man die Zahl 15 erreicht oder möglichst nahe herankommt. Und so wird gespielt: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der die Rolle des Spielleiters übernimmt. Alle Chips befinden sich in der Mitte des Tisches. Der Spielleiter schüttelt die 3 Würfel im Becher gut durch und macht den Wurf für das erste Spiel. Aufgabe der Spieler ist es nun, möglichst schnell mit Hilfe von Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division die 3 Würfel günstig zu verknüpfen. Dabei kommt es darauf an, die Zahl 15 genau zu treffen bzw. ihr sehr nahe zu kommen.

Beispiel:

Der Spielleiter würfelt 3-2-5.		
Spieler A rechnet so:	$3 + 5 = 8 \quad 8 \times 2 = 16$	Er ruft sofort „16“!
Spieler B rechnet so:	$3 \times 2 = 6 \quad 6 + 5 = 11$	Er ruft sofort „11“!
Spieler A hätte gewonnen, denn er kam der Zahl 15 näher als Spieler B. Er bekommt 8 Chips.		

Die Gewinnquoten errechnen sich folgendermaßen:

15	10 Zählleinheiten
14 oder 16	8 Zählleinheiten
13 oder 17	6 Zählleinheiten
12 oder 18	4 Zählleinheiten
11 oder 19	2 Zählleinheiten
unter 10 oder über 20	0 Zählleinheiten

Hat ein Spieler falsch gerechnet oder einen Augenzwert doppelt verwendet, muss er als Strafe von seinen Chips (falls er welche besitzt) das, was er gewonnen hätte, in die Tischmitte zurücklegen. Wenn alle Chips verteilt sind, ist das Spiel beendet. Wer zum Schluss am meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Ein neues Spiel beginnt...

107 Alle Neune

ab 2 Spielern

Jeder versucht, seine in der ersten Spielphase erworbenen Chips in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden. Zu Beginn werden 9 Chips in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit beiden Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muss er so viele Chips nehmen, wie er über der 9 liegt. Bei einer 10 nimmt er 1 Chip, bei einer 11 nimmt er 2 und bei einer 12 nimmt er 3 Chips. Bei einem Wurf mit 9 Augen und darunter braucht er nichts zu nehmen, der nächste Spieler ist an der Reihe. Das geht so lange, bis alle Chips verteilt sind. Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Chips bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht weiter wie in der ersten Phase – mit einem Unterschied: Die Punkte, die jetzt über der 9 liegen, werden umgekehrt gewertet, d.h. die Chips dürfen wieder zurückgelegt werden. Wer als erster seine Chips wieder los hat, ist der Gewinner. Das Spiel ist dann zu Ende.

108 Sechsendsechzig 2-8 Spieler

Nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel! Man benötigt 3 Augwürfel und pro Spieler 5 Chips. Und schon kann's losgehen, doch Vorsicht! Man sollte nicht derjenige sein, der die Zahl 66 als erster überschreitet. Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die 3 Würfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfes werden addiert und dem Ergebnis des vorigen Spielers hinzugefügt. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66. Der Spieler, der diese Zahl zuerst erreicht oder überschreitet, verliert und muss einen seiner 5 Chips in einen Pott zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer wohl dieses Mal der Unglückliche ist? Man spielt so lange, bis einer keine Chips mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch am meisten Chips hat, ist der Gewinner.

109 Errate Würfelwerte ab 2 Spielern

Stellen Sie drei Würfel übereinander! Gewinner ist, wer am schnellsten die Summe aller verdeckt liegenden, waagerechten Augen ansagen kann. Wir nehmen einmal an, dass die erkennbare Punktezahl des obersten Würfels eine Sechs ist. Das richtige Ergebnis der zu erratenden Summe wäre fünfzehn. Es wird errechnet, indem man von der immer gleichbleibenden Zahl 21 die Sechs abzieht.

Hier dieses Beispiel:

Unterwert des obersten Würfels „Sechs“ „Eins“
Oberwert des zweiten Würfels z.B. „Fünf“
Unterwert des zweiten Würfels z.B. „Zwei“
Oberwert des dritten Würfels z.B. „Vier“
Unterwert des dritten Würfels z.B. „Drei“

Summe: „Fünfzehn“.

Spiele mit vier Würfeln



110 Pärchen ab 2 Spielern

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingefärbt. Die weißen sind die positiven, die grauen die negativen Würfel, d.h. Folgendes: Die Augen der beiden weißen Würfel zusammenzählen und davon die Augen der beiden grauen Würfel abziehen. Jeder hat 5 Würfel. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

111 Beelzebub ab 2 Spielern

Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den Beelzebuben. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt. Spiele mit fünf Würfeln

Spiele mit fünf Würfeln



112 Kniffel 2-8 Spieler

Für dieses Spiel wird der Kniffel-Block, 5 Würfel, 1 Würfelbecher und Stifte benötigt.

Für jeden Spieler ist auf dem Kniffel-Block eine Spalte vorgesehen, in der seine Ergebnisse eingetragen werden. In jeder Runde muss jeder Mitspieler in einem der 13 Kästchen eine Eintragung machen. Dies

sollte möglichst die Summe der gewürfelten Augen sein, aber – wenn's knifflig wird – ist leider auch mal eine Null dabei...



Spielverlauf

Die Spieler sind reihum einmal pro Runde mit dem Würfeln an der Reihe. Dabei können sie bis zu dreimal würfeln. Der erste Wurf erfolgt mit allen fünf Würfeln.

Danach kann der Spieler sich entscheiden, mit wie vielen Würfeln er beim 2. und 3. Versuch würfeln möchte. Dabei lässt er die Würfel, die er behalten möchte, vor sich liegen, und würfelt nur mit denen, die ihm „nicht gefallen“. So kann er versuchen, sein Ergebnis mit dem 2. und 3. Versuch zu verbessern. Er kann aber auch auf einen oder beide Zusatzwürfe verzichten. Spätestens nach dem dritten Wurf muss der Spieler sein Wurfresultat in den Kniffel-Block eintragen lassen. Erfüllt der Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, wird ein beliebiges Kästchen „gestrichen“ (= eine Null wird eingetragen).

Die Punkte

Der Kniffel-Block ist unterteilt in einen oberen und einen unteren Teil. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Entschließt sich ein Spieler, sein Würfelresultat hier eintragen zu lassen, zählt er alle gewürfelten gleichen Zahlen zusammen und der Schreiber trägt das Ergebnis in das entsprechende Kästchen ein.

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

Dreierpasch:

Mindestens drei gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes (nicht nur die der gleichen Zahlen) werden zusammengezählt.

6 6 6 3 1 = 22 Punkte

Viererpasch:

Mindestens vier gleiche Zahlen. Auch hier werden alle Augen des Wurfes zusammengezählt.

3 3 3 3 5 = 17 Punkte

Full-House:

Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen (z. B. drei Vieren und zwei Dreien). Für ein Full-House gibt es pauschal 25 Punkte.

4 4 4 3 3 = 25 Punkte

Kleine Straße:

Eine Folge von vier aufeinander folgenden Würfeln. Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen (z. B. 1, 2, 3, 4, 3). Eine Kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.

1 2 3 4 3 = 30 Punkte

Große Straße:

Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Würfeln (z. B. 2, 3, 4, 5, 6). Eine Große Straße bringt 40 Punkte.

2 3 4 5 6 = 40 Punkte

Kniffel:

5 gleiche Zahlen. Ein Kniffel bringt 50 Punkte.

5 5 5 5 5 = 50 Punkte

Chance:

Gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der keine Bedingung erfüllt, trotzdem als Punkte in seinem Chancefeld gutschreiben zu lassen. Alle Augen des Wurfes werden zusammenaddiert.

Beispiel:

Nina hat drei Fünfen und zwei Dreien gewürfelt. Sie hat nun vier Möglichkeiten:

- **15 Punkte.** Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Fünfen (Die Würfel, die andere Zahlen zeigen, werden nicht gezählt.)
- **6 Punkte.** Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Dreien
- **21 Punkte.** Im unteren Teil in ihrem Kästchen für Dreierpasch
- **25 Punkte.** Im unteren Teil in ihrem Kästchen für Full-House

Bonus

Um den Bonus von 35 Punkten zu bekommen, müssen die Spieler mindestens 63 Punkte im gesamten oberen Teil zusammenaddiert erreichen.

Zweiter, dritter usw. Kniffel:

Für jeden zweiten und weiteren Kniffel eines Spielers hat er zwei Möglichkeiten:

Kniffel als Joker:

Hat der Spieler bereits einen Eintrag sowohl in seinem Kniffelfeld als auch in dem betreffenden Zahlenfeld (im oberen Teil), dann darf er diesen Wurf für jeden anderen Wurf seiner Wahl im unteren Feld einsetzen. Der Spieler kann sich z. B. 40 Punkte für eine Maxi Serie (Große Straße) gutschreiben lassen. Sind allerdings alle Kästchen im unteren Bereich besetzt, muss der Spieler im oberen Bereich ein Feld „streichen“.

Kniffel für 50 Zusatzpunkte:

Hat ein Spieler bereits einen Eintrag in seinem Kniffelfeld, während sein entsprechendes Zahlenfeld (oberer Teil) noch frei ist, erhält er 50 Zusatzpunkte. Er trägt die entsprechenden Punkte (z. B. bei einem 5er Kniffel: 25 Punkte) im Zahlenfeld im oberen Teil ein und notiert weitere 50 Punkte auf der Rückseite des Kniffelblocks unter seinem Namen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen beim letzten Spieler ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte (Boni nicht vergessen) zusammengerechnet.

113 **Va banque (große Bank)** 2-5 Spieler

Jeder Spieler erhält 8 Chips. Jeder ist reihum einmal der Bankhalter. Die restlichen Spieler setzen je eine vorher vereinbarte Anzahl an Chips. Der Bankhalter würfelt für jeden seiner Mitspieler. Und zwar mit jedem der Würfel extra. Der Gegenspieler entscheidet beim zweiten, dritten und vierten Wurf, ob Zwischensummen und Augen addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden sollen. Da jede dieser 4 Rechnungsarten je einmal verwendet werden muss, ergibt sich die vierte Rechnungsart beim fünften Wurf von selbst. Man trachtet natürlich danach, mit hohen Augenzahlen, wie mit einer 6, möglichst zu multiplizieren und mit einer 1 möglichst zu dividieren, weil sich dadurch die Zwischensumme nicht verringert.

Beispiel:

1. Wurf	3		=	3
2. Wurf	5	Der Spieler entscheidet sich für Addition	=	8
3. Wurf	6	Der Spieler entscheidet sich für Multiplikation	=	48
4. Wurf	1	Der Spieler lässt dividieren	=	48
5. Wurf	4	Nun muss automatisch subtrahiert werden	=	44

Divisionen müssen ohne Rest aufgehen. Eine Ausnahme gilt beim fünften Wurf, bei dem ein sich eventuell ergebender Rest vernachlässigt wird. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt den Einsatz. Der Bankhalter selbst ist am Einsatz nicht beteiligt, es sei denn, man vereinbart folgende Variante: Kann ein Spieler während der ersten 4 Würfe nicht dividieren und ergibt auch die Zwangsddivision nach dem fünften Wurf einen Rest, so fällt der Einsatz dieses Spielers an den Bankhalter.

114 **Würfelpoker** 2-5 Spieler

Jeder Spieler erhält 8 Chips. Jeder bezahlt an die Kasse einen vorher vereinbarten gleich hohen Einsatz, und dann wird reihum gewürfelt. Es kommt darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Der Spieler mit der höchsten Kombination gewinnt den Pott. Die Pokerkombinationen sind – von der niedrigsten bis zur höchsten – folgende:

1) Ein Paar

Würfel mit gleicher Augenzahl (ein Pasch) und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben zwei Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höheren Augenzahlwert. Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 „toten“ Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und der dritthöchste.

2) Zwei Paare

Zweimal zwei Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Haben zwei Spieler zwei gleiche Paare, entscheidet der „tote“ Würfel.

3) Drei Gleiche (Drilling)

Drei Würfel mit gleicher Augenzahl und zwei Würfel mit anderen Werten. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die „toten“ Würfel.

4) Sequenz (Folge)

Fünf Würfel mit aufsteigenden Augenzahlen. 2-3-4-5-6 ist höher als 1-2-3-4-5.

5) Full House (volles Haus/volle Hand)

Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.

6) Vier gleiche (Poker)

Vier Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der „tote“ Würfel.

5) Fünf gleiche (Super-Poker)

Fünf Würfel mit gleicher Augenzahl.

Haben zwei oder mehrere Spieler absolut die gleiche Pokerkombination, wird der Pott geteilt. Eine besonders reizvolle Variante erlaubt das Steigern des

Einsatzes. Ein Spieler, der eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, erhöht seinen Einsatz. Die anderen müssen dann entweder „mitgehen“ (also auch erhöhen) oder „passen“ (ausscheiden).

115 Zehntausend

ab 2 Spielern

Gewonnen hat das Spiel derjenige, der zuerst 10.000 Punkte erreicht hat. Bei diesem Spiel zählen aber nur die 5 = 50 Punkte und die 1 = 100 Punkte. Dagegen ergibt ein Doppelpasch, also drei gleiche Augenzahlen, folgende Punktzahl:

- dreimal 2 = 200 Punkte
- dreimal 3 = 300 Punkte
- dreimal 4 = 400 Punkte
- dreimal 5 = 500 Punkte
- dreimal 6 = 600 Punkte
- dreimal 1 = 1000 Punkte

Die große Sequenz, d.h. alle 5 Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, bringt 2000 Punkte. Jeder hat 3 Würfel pro Runde, wobei er immer entscheiden kann, welchen Würfel er stehen lässt. Nach dem dritten Wurf werden ihm die Punkte gutgeschrieben. Wer zuerst 10.000 erreicht, gewinnt die Partie.

Spiele mit sechs Würfeln

116 Stielaugen

ab 2 Spielern

Jeder Spieler wirft sechsmal hintereinander, und zwar zuerst mit einem Würfel und dann mit 2, 3, 4, 5 und schließlich mit 6 Würfeln. Die Augen aller Würfel werden zusammengezählt. In der zweiten Runde wirft jeder wieder sechsmal. Diesmal zuerst mit 6, dann mit 5, 4, 3, 2 und schließlich mit einem Würfel. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme.

117 Dreimal Pasch

ab 2 Spielern

Jeder Spieler hat 3 Würfel hintereinander. Ziel ist es, möglichst dreimal Pasch zu erreichen. Beim zweiten und dritten Wurf darf man 2 bis 5 Würfel stehen lassen. Gewonnen hat, wer die meisten Paare werfen konnte. Bei gleicher Pasch-Anzahl entscheiden die geworfenen Augen.

118 Zwölf minus neun

ab 2 Spielern

Der Name dieses Spiels kommt daher, dass die Summe der geraden Augenzahlen (2, 4, 6) 12 ergibt, und die Summe der ungeraden Augenzahlen (1, 3, 5) 9 ist. Reihum wird über 3 Runden gewürfelt. Jeder Spieler addiert alle geraden Augenzahlen und zieht davon die ungeraden ab. Sieger ist, wer in der Endabrechnung die meisten Punkte hat.

119 Die Reise nach Amerika

ab 2 Spielern

Ziel ist es, mit möglichst wenig Würfeln alle Augenzahlen von 1 bis 6 zu bekommen. Jeder Würfel, der



in die Reihe passt (von der 1 an aufwärts), wird beiseite gelegt. Beim folgenden Wurf spielt man dann nur mit den restlichen Würfeln.

Beispiel:

1–2–4–5–6–6 Nur die Augenzahlen 1 und 2 dürfen weggelegt werden, da die 3 fehlt. Es wird mit 4 Würfeln weitergeworfen.

Die Rückreise aus Amerika erfolgt so, dass eine Reihe mit den Augenzahlen von 6 bis 1 zu bilden ist. Wer reist am schnellsten hin und zurück?.

120 Die böse Sieben

ab 2 Spielern

Es kommt darauf an, möglichst oft (maximal dreimal) je 2 Würfel zusammenzustellen, deren Augenzahlen zusammen 7 ergeben. Der erste Spieler wirft mit 6 Würfeln, kombiniert – wenn möglich – 2 Würfel zu einem Siebener und lässt sie stehen. Wahlweise wirft er mit den restlichen Würfeln ein zweites Mal, stellt wieder Siebener zusammen und wirft – wenn nötig – noch ein drittes Mal. Dadurch hat er seinen Punktwert bestimmt und außerdem vorgegeben, wie oft seine Gegenspieler maximal würfeln dürfen. Nachdem jeder dran war, wird der Sieger ermittelt. Am höchsten zählt dreimal die Sieben, dann zweimal die Sieben plus 12 Augen, dann zweimal die Sieben plus 11 Augen usw. Haben 2 oder mehrere Spieler gleich viele Augen geworfen, wird die Entscheidung durch einen weiteren Wurf herbeigeführt.