

### 100er Spielesammlung

#### 1 Mühle

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine

Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine der gleichen Farbe, die er in der Hand hält. Farblich abwechselnd wird jeweils 1 Spielstein auf einen freien Punkt des Spielfeldes gelegt. Dabei muss jeder Spieler bereits versuchen eine Reihe aus 3 Spielsteinen in einer Linie – eine Mühle – zu bilden.

Wer eine Mühle bilden konnte, darf einen Spielstein des Gegners vom Spielbrett wegnehmen, allerdings nicht aus einer geschlossenen Mühle des Gegenspielers.

Wenn alle Spielsteine auf dem Spielbrett liegen, wird das Spiel weitergeführt, indem abwechselnd jeweils ein Stein entlang einer Linie zu einem angrenzenden freien Feld gezogen wird. Auch jetzt ist das Ziel, eine Mühle zu bilden. Sieger ist, wer den Gegenspieler durch seine Spielsteine so behindert, dass dieser keinen Zug mehr machen kann, oder seinem Gegner alle Steine – bis auf 2 Stück – weggenommen hat.

Eine Mühle kann beliebig oft geöffnet und beim nächsten Zug wieder geschlossen werden. Wer eine Mühle wieder schließt, darf seinem Gegner erneut einen Spielstein wegnehmen.

Falls ein Spieler nur noch 3 Spielsteine auf dem Spielfeld hat und diese eine Mühle bilden, muss er beim nächsten Zug seine Mühle öffnen, auch wenn ihm dann ein Stein weggenommen wird und er das Spiel verliert.

#### 2 Würfelmühle

Jeder Spieler braucht 9 Steine. Ferner sind drei Würfel zum Spiel erforderlich. Vor dem Setzen wird mit allen 3 Würfeln einmal gewürfelt.

Die Spieler wechseln sich ab. Werden 4, 5 und 6 gewürfelt oder  $2 \times 3$  und  $1 \times 6$  oder  $2 \times 2$  und  $1 \times 5$  oder  $2 \times 1$  und  $1 \times 4$ , kann der Spieler aus einer Mühle des Gegners einen Stein entfernen und seinen eigenen dafür einsetzen. Kann er dadurch eine eigene Mühle schließen, so darf er noch einen weiteren Stein des Gegners entfernen. Bei den anderen Würfelkombinationen darf immer nur ein Stein gesetzt werden. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird normal Mühle weiter gespielt.

### 3 Hüpfmühle

Jeder Spieler benutzt 3 Spielsteine. Die 6 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut.

Immer abwechselnd darf jeder Spieler mit einem seiner Steine auf ein beliebiges anderes Feld hüpfen. Wer zuerst eine Mühle schließt, hat gewonnen.

### 4 Treibjagd

Ein Spieler hat 3 weiße, der andere 7 schwarze Spielsteine. Die 10 Steine werden – wie in der nachfolgenden Abbildung – aufgebaut. Der Spieler mit den 7 schwarzen Steinen muss versuchen, so zu ziehen, dass er eine Mühle bilden kann. Beim Setzen entstandene Mühlen gelten dabei nicht. Der Spieler mit den 3 weißen Steinen muss versuchen, die Mühle des Gegners zu verhindern, dabei darf er auf jedes beliebige andere Feld springen. Wenn der Spieler mit den schwarzen Steinen innerhalb von 15 Zügen eine Mühle bilden konnte, hat er gewonnen, andernfalls ist der Spieler mit den weißen Steinen der Sieger.

### 5 Kreuzmühle

Jeder Spieler spielt mit 6 Steinen, die wie in der Abbildung aufgestellt werden. Es wird abwechselnd mit je einem Stein um ein Feld weitergezogen. Wer als erster eine Mühle bilden kann, hat gewonnen.

### 6 Dame

Für 2 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 12 weiße und schwarze Spielsteine

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Das Spielbrett wird so in die Mitte gelegt, dass rechts unten ein helles Feld ist. Die zweimal 12 Spielsteine (jeder Spieler eine eigene Farbe) werden dann auf die dunklen Felder des Spielplans vor die Spieler gesetzt. Die beiden Feldreihen in der Mitte bleiben somit frei. Es wird abwechselnd vorwärts gezogen. Die helle Farbe beginnt. Die Steine dürfen jeweils um ein dunkles Feld vorrücken.

Gegnerische Steine, hinter denen sich ein freies Feld befindet, müssen übersprungen werden. Der übersprungene Stein des Gegners wird dann aus dem Spiel genommen. Wenn zwischen zwei Spielsteinen des Gegners ein freies Feld ist, müssen auch zwei Steine des Gegners in einem Doppelzug übersprungen werden. Beide Steine des Gegners werden dann entfernt.

Ziel ist es, mit einem oder mehreren Steinen den gegenüberliegenden Spielfeldrand (auf der Seite des Gegners) zu erreichen. Sobald ein Spielstein dort die letzte Feldreihe erreicht hat, wird dieser zur „Dame“. Der betreffende Stein wird gekennzeichnet (z. B. indem man zwei Spielsteine übereinander setzt).

Im Gegensatz zu den normalen Spielsteinen darf die Dame über mehrere dunkle Felder – auch rückwärts – bewegt werden. Wenn die Dame einen oder mehrere gegnerische Steine übersprungen und unmittelbar auf dem Feld nach dem letzten Spielstein abgesetzt werden kann, dürfen die übersprungenen Steine vom Feld genommen werden. Auch die Dame muss bei sich ergebener Gelegenheit die Steine des Gegners überspringen. Während des Spieles kommt es darauf an, dem Gegner Fallen zu stellen, etwa indem man ihn zwingt, einen eigenen einfachen Stein zu schlagen, um anschließend seine Dame schlagen zu können. Verloren hat ein Spieler, wenn er keine Steine und Damen mehr im Spiel hat. Eine strategisch beherrschende Position kann ein Spieler gewinnen, wenn er die aus 8 dunklen Feldern bestehende Diagonale des Spielfeldes kontrolliert.

### 7 Eckdame

Die Spieler legen das Spielbrett übereck. Jeder Spieler muss danach ein schwarzes Eckfeld vor sich haben. Gespielt wird mit 9 Spielsteinen, die gegenüber auf die schwarzen Felder in die Ecken gesetzt werden. Es stehen sich also in beiden Ecken je drei Reihen gegenüber (1 × 1 Feld, 1 × 3 Felder, 1 × 5 Felder).

Spielaufgabe ist es nun, die eigenen Steine in die Ecke des Gegners zu bringen und damit die Stellungen des Mitspielers zu belegen. Allerdings darf immer nur ein schwarzes oder ein weißes Feld weitergezogen werden. Rückwärts darf nicht gezogen werden.

Steine des Gegners können (ohne diese zu schlagen) übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Die eigenen Steine können aber nicht übersprungen werden. Wer zuerst die 9 Eckfelder des Gegners belegt, hat gewonnen.

### 8 Schlagdame

(auch: Verkehrte Dame)

Ein Damenspiel, bei dem man versuchen muss, alle Steine möglichst schnell zu verlieren. Wer zuerst keinen Spielstein mehr auf dem Brett hat, ist Sieger.

### 9 Wolf und Schafe

Für zwei Spieler

Für dieses Spiel werden nur die schwarzen Felder des Dame-Spielbrettes benutzt. Spielaufgabe ist es, den Wolf einzukreisen, und zwar so, dass er keinen Zug mehr machen kann. Für den Wolf kann ein schwarzer Dame-Stein, für 4 Schafe jeweils ein weißer Dame-Stein verwendet werden. Zu Spielbeginn stehen die 4 Schafe auf den vier schwarzen Feldern in der ersten Reihe.

Der Wolf stellt sich auf ein beliebiges schwarzes Feld vor die Schafe, also etwa ein oder zwei Reihen davor. Nun beginnen die Schafe und ziehen (nur) vorwärts. Der Wolf darf dagegen vorwärts und rückwärts gehen. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf nun einen Zug machen, und nicht springen. Die Schafe sollen nun den Wolf so einkreisen, dass er keinen einzigen Zug mehr machen kann. Dabei sollten diese möglichst geschlossen vorgehen. Gelingt es dem Wolf nämlich, die Reihe der Schafe zu durchbrechen, so hat dieser gewonnen. Denn rückwärts dürfen die Schafe ja nicht gehen.

### 10 Französische Dame

Entgegen dem üblichen Damespiel dürfen die Spieler hier nur vorwärts ziehen, können aber vorwärts und rückwärts schlagen. Es muss in jedem Falle geschlagen werden, auch wenn es möglich ist, gleich mehrere Steine hintereinander zu schlagen. Geschlagen wird in Richtung der Diagonalen, aber auch übereck im Zickzacksprung.

### 11 Italienische Dame

Die Variante „Italienische Dame“ ist seit dem 16. Jahrhundert bekannt. Je 12 Steine werden gesetzt und nur vorwärts bewegt. Zu beachten ist:

Damen können nur von Damen, nicht von einfachen Spielsteinen geschlagen werden.

Es muss geschlagen werden, bei mehreren Möglichkeiten immer so, dass die meisten gegnerischen Steine dabei geschlagen werden.

### 12 Chicago-Dame

Man benötigt den Dame-Plan und 2 × 14 verschiedenfarbige Steine.

Das Spiel wurde 1934 erstmals in Chicago gespielt. Jeder Spieler setzt 12 Steine wie beim bekannten Damespiel. Auch sonst gelten dessen Regeln. Allerdings kann man bei dieser Variante noch einen 13. Und 14. Stein ins Spiel bringen. Vorher muss aber ein Feld auf der Grundlinie vereinbart werden, z. B. Feld 3. Sobald dieses Feld frei wird, kann der Spieler dieses Feld mit seinem 13. bzw. 14. Stein neu besetzen.

### 13 Mauern

Jeder Spieler stellt seine Spielsteine in drei Reihen auf die dunklen Felder seiner Brettkante. Weiß beginnt. Es wird nur auf den dunklen Feldern gespielt. Während eines Zuges kann man seinen Stein um ein Feld weiterrücken oder einen eigenen oder gegnerischen Stein überspringen. Das Überspringen von mehreren Steinen ist nicht erlaubt.

Es kann sowohl, vor- als auch rückwärts gezogen werden. Falls ein Stein die gegnerischen Startreihen erreicht, darf dieser auch vorwärts zur Brettkante bewegt werden. Ist ein gegnerischer Stein so umzingelt, dass er keinen Kontakt zu anderen Steinen seiner Farbe hat und somit bewegungsunfähig ist, wird er als geschlagen vom Brett genommen.

### 14 Das Leben ist ein ... Gänsepiel

Abenteuer auf dem Weg zum See – ein lustiges Würfelspiel für Kinder ab 5 Jahren.

Ein Ausflug in die Geschichte des Gänsepiels:

Über Griechenland, Italien und Frankreich breitete sich das Gänsepiel ab dem 16. Jahrhundert in ganz Europa aus und ist das am meisten verbreitete Spirallaufspiel.

Sehr viele der überlieferten Gänsepiele beinhalten Spiralen mit genau 63 Feldern, wovon sich offenbar eine uralte Zahlensymbolik verbirgt. Danach gilt jedes 7. und 9. Jahr im menschlichen Leben als gefährdet, denn in diesen Jahren ist mit großen Veränderungen zu rechnen. Die Zahl 63 als Multiplikation von 7 und 9 gilt als das „gefährlichste Lebensjahr“, jedes Jahr darüber hinaus als „Geschenk Gottes“.

Im Gänsepiel sind die 63 Felder in einer Spirale mit einer Drehung von rechts nach links angeordnet. Die Spirale wird als Spiegelbild des menschlichen Lebens angesehen und gilt als Abbild der Zeit und als Zeichen der Unsterblichkeit. Der Weg des Spiels wird wie auch das Leben an sich von Gefahren, Zufällen und glücklichen Ereignissen bestimmt.

In den letzten Jahrzehnten wandelte sich die Bedeutung des Spiels zunehmend und ist heute vor allem als reines Kinderspiel sehr beliebt.

#### Spielablauf

Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster alle Hindernisse überwindet und mit direkter Augenzahl das Zielfeld erreicht.

Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird.

Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht.

Gerät ein Spieler auf ein Ereignisfeld, so muss er entsprechend der Spielanleitung verfahren. Gewonnen hat, wer als Erster mit der genauen Augenzahl das Zielfeld 63, den See, erreicht. Wer mehr als die geforderte Augenzahl erwürfelt, muss um die restliche Augenzahl wieder zurück.

Spielvariante 1 – Spiel mit Einsätzen

Zu Beginn erhält jeder Mitspieler 5 Spielmarken, Bonbons oder Chips und eine Spielfigur. Dann wird gemeinsam entschieden, wie viele Runden bis zur Ermittlung des endgültigen Gewinners gespielt werden. Unsere Empfehlung: 3 oder 5 Runden.

Die Spielfigur wird am Startfeld aufgestellt. Jeder Spieler muss vor dem Spiel 1 oder mehrere Marken, Bonbons bzw. Chips als „Siegprämie“ einsetzen. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein Spieler auf ein Ereignisfeld, so muss er entsprechend der Spielanleitung verfahren. Wer mit der genauen Augenzahl das Feld 63 erreicht, wird als Sieger gefeiert und bekommt die eingezahlten Einsätze.

Endgültiger Gewinner ist der Mitspieler, der nach der vorher vereinbarten Rundenanzahl die meisten Spielmarken, Bonbons oder Chips besitzt.

Spielvariante 2 – Spiel mit Einsätzen und Strafzahlungen

Es wird gespielt wie in Variante 1 beschrieben. Lediglich beim Betreten von Ereignisfeldern muss nicht nur laut Spielanleitung verfahren werden, sondern es ist auch die Zahlung einer „Strafe“ fällig – 1 Spielmarke, 1 Bonbon oder 1 Chip müssen vom jeweiligen Spielern in die Mitte eingezahlt werden. Dabei erhöht sich im Spielverlauf die Siegprämie mehrfach, was den Anreiz des Gewinnens deutlich erhöht!

Aufgepasst – Auf diesen Feldern passiert etwas:

Gänsefelder

Auf den Feldern 5, 9, 14, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 gilt grundsätzlich: Zeigt der Schnabel der Gans nach vorn, darf die gewürfelte Zahl noch einmal gezogen werden. Schaut der Schnabel nach hinten, muss man die entsprechende Anzahl Felder zurück.

Ereignisfelder

Auf diesen Feldern gelten Sonderregeln – das kann helfen oder auch zurückwerfen:

6 Die Brücke hilft Dir schneller ans Ziel zu kommen – rücke vor auf Feld 12.

19 Ein langer Marsch macht müde – setze in der Herberge 2 Runden aus.

31 Ein Schluck Wasser aus dem Brunnen bringt Erfrischung – würfle noch einmal.

42 Die Gans hat sich im Labyrinth verirrt – gehe zurück auf Feld 30.

52 Die Gans ist im Gefängnis gelandet und muss nun warten, bis der nächste Spieler an ihr vorbei zieht. Erst dann geht es auch für sie weiter.

58 Die Gefahren der Reise werden zu groß, hier geht es erst einmal nicht weiter. Geh zurück auf Anfang und beginne den Weg erneut.

63 Du bist am Ziel – der See ist erreicht – wenn Du das Feld mit einem Wurf genau triffst.

Würfelst Du darüber hinaus, musst Du um die restliche Augenzahl wieder zurück.

Würfelfelder

26 Würfelt ein Spieler beim ersten Wurf (also ganz zu Beginn des Spiels) eine 6 und eine 3 darf er sofort bis auf das Feld 26 ziehen.

Landet ein Spieler nach seinem ersten Wurf auf dem Feld 26, so darf er auf Feld 53 vorrücken.

53 Würfelt ein Spieler beim ersten Wurf eine 5 und eine 4, so darf er direkt auf Feld 53 ziehen. Landet ein Spieler im weiteren Spielverlauf auf Feld 53, muss er zurück auf Feld 26.

### 15 Leiterspiel

Das beliebte Würfelspiel für Kinder ab 5 Jahren.

Spielablauf

Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen, ein „Schlagen“ gibt es nicht. Gerät ein Spieler auf ein Tierfeld, geht's entweder die Leiter hinauf und damit einige Felder voran oder den Kriechtunnel hinunter und wieder mehrere Felder zurück.

Aufgepasst – auf diesen Feldern passiert etwas:

1 Das Eichhörnchen hat Ausdauer bewiesen und viele Nüsse gesammelt.

Den langen Winter ist es damit reichlich mit Essen versorgt – Du darfst die Leiter hinauf.

6 Die Biene hat fleißig Nektar gesammelt und fliegt schnell nach Hause – Du darfst die Leiter hinauf.

11 Die Eule lernt beharrlich und kann Ihr Wissen anschließend weitergeben – Du darfst die Leiter hinauf.

14 Der Fisch schnappt gierig nach dem Köder und hängt anschließend an der Angel – Du musst den Kriechtunnel hinunter.

21 Der Delphin lernt ein neues Kunststück. Zur Belohnung gibt es einen Fisch – Du darfst die Leiter hinauf.

24 Der Affe hat die Palme erklettert und sich damit die Kokosnuss verdient – Du darfst die Leiter hinauf.

31 Das Stinktier stinkt und ist schnell alle seine Freunde los – Du musst den Kriechtunnel hinab.

35 Die Henne brütet ein Küken aus – Du darfst die Leiter hinauf.

44 Der Bär nascht gierig vom Honig der Bienen und wird zur Strafe vertrieben – Du musst den Kriechtunnel hinunter.

51 Der Leopard war pfeilschnell unterwegs, erreicht sein Ziel eher als geplant und kann sich nun ausruhen – Du darfst die Leiter hinauf.

56 Der Dachs hat Ärger angezettelt und bekommt ihn prompt zurück – Du musst den Kriechtunnel hinunter.

62 Der Hahn war zu stolz seine Aufgaben auf dem Hof zu erfüllen. Er landet im Ofen und auf dem Tisch des Bauern – Du musst den Kriechtunnel hinab.

64 Die Maus tappt in die Käsefalle und kommt nicht mehr heraus – Du musst den Kriechtunnel hinunter.

73 Der Elefant ist so stark, das er Bäume ausreißen kann – er nimmt es sogar mit dem Löwen auf – Du darfst die Leiter hinauf.

78 Langsam aber stetig kommt die Schildkröte voran und erreicht dank einer Abkürzung trotzdem als erste das Ziel – klettere die Leiter hinauf und Du hast gewonnen!

84 Die Schlange schnappt nach dem Ballon, erschrickt und rutscht mit Dir gemeinsam den Kriechtunnel hinab.

91 Der Frosch ist ein Prahlhans, zur Strafe fängt ihn der Storch – und Du musst den Kriechtunnel hinunter.

95 Der Fuchs hat die Gans gestohlen und wird deshalb gefangen – rutsch den Kriechtunnel hinab.

98 Die Krähe stibitzt Schmuck und kommt deshalb an die Kette – Du musst kurz vor dem Ziel den Kriechtunnel wieder hinunter.

Spielende

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster mit direkter Augenzahl das Zielfeld erreicht. Wer mehr als die benötigte Zahl würfelt, muss vor dem Ziel warten und es in der nächsten Runde wieder versuchen.

### 16 Wer hat die 6 ...?

Für 2 – 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 16 Spielfiguren, 1 Würfel

Dieses spannende und interessante Brettspiel für Kinder und Erwachsene ist ganz einfach zu spielen.

Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich vier Spielfiguren in einer Farbe und besetzt die entsprechenden 4 Felder.

Anschließend wird solange abwechselnd gewürfelt, bis einer der Spieler eine 6 wirft. Dieser Spieler darf beginnen. Aufgabe für jeden Spieler ist nun, seine vier Spielfiguren einmal um das Spielfeld möglichst schnell in „den Hafen“ mit seiner Farbe zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander einmal gewürfelt.



Jeder Spieler zieht dann mit einer beliebigen Figur einer Farbe die entsprechend gewürfelte Punktzahl weiter.

Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Feld, so muss dieser andere Spieler seinen Stein aus dem Spiel nehmen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten.

Ist das Feld durch eine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden und der betreffende Spieler muss mit einem seiner anderen Spielsteine weiterziehen.

Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden.

Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann von den Spielern am Anfang zusätzlich vereinbart werden:

- dass jeder Spieler nach einer geworfenen 6 noch einmal würfeln darf,
- dass beim Einzug in den eigenen „Hafen“ genau die erforderliche Punktzahl gewürfelt werden muss,
- dass die Spieler zu Beginn des Spiels erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Punktzahl (z. B. die 1, 3 oder 6) gewürfelt haben.

Sieger ist, wer zuerst alle 4 Spielsteine in seinen „Hafen“ in Sicherheit gebracht hat.

### 17 Eile mit Weile

Spielregeln

Ein Spiel für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren.

Spielvorbereitung

Dieses spannende Brettspiel für Kinder und Erwachsene ist ganz einfach zu spielen. Zu Beginn wählt jeder Spieler eine Spielfigur und setzt diese auf die gleichfarbigen Startfelder. Es beginnt derjenige Spieler, der die höchste Zahl würfelt.

Spieldurchführung

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und setzt mit einer beliebigen Spielfigur die entsprechende Augenzahl gegen den Uhrzeigersinn auf dem Spielbrett. Dann folgt der nächste Spieler gegen den Uhrzeigersinn. Einsetzen darf man seine Spielfiguren mit jeder beliebigen Zahl auf die farblich passende Bank. Hat ein Spieler bereits eine Spielfigur auf dem Spielfeld, kann er entscheiden, ob er mit einer neuen Spielfigur ins Spiel kommt oder eine bereits aktive Spielfigur setzt. Allerdings darf sich eine neu ins Spiel kommende Spielfigur in der ersten Runde noch nicht fortbewegen.

Eine gewürfelte 6 zählt immer doppelt (d. h. man darf seine Spielfigur 12 Felder vorrücken). Würfelt ein Spieler eine 6 bzw. 12 darf er noch einmal würfeln.

Würfelt ein Spieler dreimal hintereinander eine 6 bzw. 12, muss er alle seine aktiven Spielfiguren, die sich noch nicht im Zielkreis befinden, wieder auf die Startfelder zurückstellen. Ansonsten kann der Spieler die Augenzahlen der einzelnen Würfe auf seine Spielfiguren aufteilen: z. B. würfelt er zweimal eine 6 bzw. 12 und dann eine 5, kann er mit einer Spielfigur 24 Felder setzen und mit der 5 eine neue Spielfigur ins Spiel bringen. Können Augenzahlen nicht gespielt werden, verfallen sie. Ansonsten herrscht Zugzwang: Kann ein Spieler noch mit einer Spielfigur setzen, dann muss er es auch tun.

### Figuren schlagen

Auf den weißen Feldern können Spielfiguren geschlagen werden, wenn eine andersfarbige Spielfigur direkt auf das besetzte Spielfeld gelangt. Auch wenn eine Spielfigur andersfarbige Figuren überholt, gelten diese als geschlagen und müssen zurück auf die entsprechenden Startfelder. Steht eine Spielfigur allerdings auf einer mit einem Kreis markierten Bank oder ist Bestandteil einer Blockade, kann sie nicht geschlagen werden.

### Blockaden errichten

Stehen zwei gleichfarbige Spielfiguren auf einem Spielfeld (Bank oder weißes Feld), errichten sie eine Blockade. Diese Blockade ist für alle Spielfiguren verbindlich, auch für die Spielfiguren desjenigen Spielers, der die Blockade errichtet hat. Die Blockade bleibt solange bestehen, bis der Spieler eine Spielfigur versetzt oder versetzen muss. Es dürfen sich auf einem Spielfeld mit einer Blockade somit nie mehr als zwei Spielfiguren befinden.

### Treppen und Ziel

Die farbigen Treppen, die ins Ziel führen, sind für andersfarbige Spielfiguren tabu. Jeder Spieler muss über die eigene Treppe ins Ziel gelangen. Eine Spielfigur kann aber nur mit einer genau passenden Augenzahl ins Ziel eintreten. Steht z. B. die Spielfigur auf dem letzten Treppenfeld, muss zwingend eine 1 gewürfelt werden. Die Spielfiguren auf der Treppe müssen bei der hintereinander gewürfelten 6 bzw. 12 ebenso auf die Startfelder zurückgesetzt werden, wie jede andere Spielfigur. Nur die Spielfiguren im Zielfeld bleiben von dieser Aktion verschont. Verpasst ein Spieler seine Treppe, z. B. weil er unbedingt eine andere Spielfigur schlagen will, muss er eine „Ehrenrunde“ absolvieren. Gewonnen hat zum Schluss derjenige Spieler, der alle seine Spielfiguren als Erster ins Ziel gebracht hat. Wahlweise können die übrigen Spieler weiterspielen, bis die weitere Reihenfolge der Platzierungen feststeht.

### Spiele mit 1 Würfel

#### 18 Filzlaus

Jeder würfelt so lange, bis er eine 1 wirft, aber höchstens zehnmal. Wer die wenigsten Würfe benötigt, ist Gewinner.

#### 19 Hohe Hausnummern

Jeder Mitspieler hat 3 Würfe. Beim ersten Wurf kann der Spieler sich noch für alle Möglichkeiten entscheiden: ob die geworfenen Augen an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufgeschrieben werden sollen. Nach dem 3. Wurf ist eine dreistellige Zahl (Hausnummer) entstanden. Der Spieler mit der höchsten erwürfelten Hausnummer hat gewonnen.

#### 20 Nackter Spatz

Beliebig viele Teilnehmer. Jeder würfelt für seinen links sitzenden Nachbarn. Der Würfelbecher wird nach dem Würfeln vor diesem auf den Tisch gestülpt, die darunterliegende Augenzahl wird dem Nachbarn gutgeschrieben. Es sei denn, sie zeigt eine 1 (Nackter Spatz), dann bekommt der Würfler (nicht der Nachbar) einen Minuspunkt. Nach 10 Runden wird addiert. Verlierer und „Nackter Spatz“ wird, wer die niedrigste Augenzahl erreicht hat.

#### 21 Jule

Für beliebig viele Teilnehmer. Gewürfelt wird reihum. Jeder versucht, so schnell wie möglich alle Augen von 1 bis 6 und wieder zurück, in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln. Wirft ein Mitspieler z. B. eine 1, notiert er diese Zahl und muss beim nächsten Wurf eine 2 werfen; ist dies nicht der Fall, geht der Würfel an den nächsten Spieler weiter. Wer alle Zahlen von 1 bis 6 notieren konnte, beginnt mit dem Retourspiel. Gewinner ist, wer zuerst die Zahlenreihe wieder gestrichen hat.

#### 22 Quinze 15

Gespielt wird reihum. Jeder würfelt so lange, bis er 15 Augen oder eine Augenzahl, die nahe darunterliegt, erreicht. Kommt er über 15, scheidet er aus. Sieger ist, wer zuerst die 15 Augen erreichen konnte. Wird die Zahl 15 von keinem erreicht, ist Sieger, wer ihr am nächsten kommt.

### 23 Blindekuh

Für 2 Spieler

Während der eine wirft, muss sich der andere die Augen zuhalten. Der Würfler merkt sich die Zahl und stülpt den Würfelbecher wieder darüber. Nun muss der zweite raten, ob die geworfene Zahl über oder unter 4 liegt. Wenn er richtig geraten hat, darf er sich einen Punkt gutschreiben. (Wird die 4 geworfen, ist der Wurf zu wiederholen.)

### 24 Alles oder nichts

Jeder Spieler muss versuchen, 300 Punkte zu erreichen. Fällt die 5, werden 50 Punkte gutgeschrieben. Jeder, der an der Reihe ist, würfelt so lang wie er will und zählt seine Punkte zusammen. Kommt jedoch die 1, sind alle erreichten Punkte verloren. Hier gewinnt, wer mit viel Glück die 300 erreichen konnte oder ihr am nächsten kommt.

### 25 Läusepiel

Spielvorbereitung und Spielverlauf: In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als Vorlage die Abbildung folgender Laus, die aus genau 13 Strichen gezeichnet werden kann:

Jeder Spieler wählt sich eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.

### 26 Landsknechtspiel

Für 2 – 5 Spieler

Zum Spiel gehören: Für jeden Mitspieler einen Augwürfel, 50 Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spiels: Im ersten Teil muss man möglichst niedrige Augenzahlen würfeln, um zu gewinnen, im zweiten Teil möglichst hohe.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Das Spiel besteht aus zwei Teilen.

Erster Teil: Alle Zählleinheiten liegen in der Mitte des Tisches. Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf. Wer die niedrigste Augenzahl in einer Runde gewürfelt hat, muss sich aus der Mitte eine Zählleinheit nehmen.

Erreichen zwei oder mehr Spieler die gleiche Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der sich die Zählleinheit nehmen muss. Dieser erste Teil wird genau 10 Runden lang gespielt. Wer innerhalb der 10 Runden keine Zählleinheit kassiert hat, darf bereits jetzt ausscheiden.

Zweiter Teil: Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der höchsten Augenzahl eine Zählleinheit in der Mitte zurücklegen. (Auch hier wird bei gleichen Ergebnissen ausgewürfelt!) Wer alle Zählleinheiten zurücklegen konnte, darf ausscheiden. Verloren hat, wer zum Schluss übrigbleibt.

Variation: Man würfelt nicht mit einem, sondern mit zwei Würfeln.

### 27 Glückshaus

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Augenzwürfel sowie Bleistift und Papier für jeden Spieler.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus“.

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 gelöschte Zahl dieselbe wieder neu einträgt.

Gewinner eines Spieles ist, wer sein „Glückshaus“ als erster abgebaut hat.

### 28 Macao

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Augenzwürfel

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Jeder Mitspieler muss dreimal würfeln. Ziel des Spieles ist es, 12 Augen zu würfeln. Wer mehr als 12 Augen hat, hat verloren; wer weniger Augen erreicht, kann durch einen 4. Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

### 29 Knipsen

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 vorher bestimmte Augenzahl erreichte (im Allgemeinen wird bis 50 geknipst).

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

### 30 Langsamer Peter

Jeder Spieler nennt eine Zahl von 1 bis 6 und versucht dann, diese Augenzahl möglichst schnell zu werfen. Wer dazu am meisten Würfe benötigt, ist der „langsame Peter“ und hat verloren.

### 31 Hausnummern

Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfe. Nach jedem Wurf muss er sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderter-Stelle 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.

Das gleiche Spiel kann auch mit umgekehrten Vorzeichen gespielt werden. Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer zusammenstellen kann.

### 32 $21 \times 1$

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Augenzwürfel

Verlauf und Ziel des Spieles: Es wird reihum gewürfelt. Jeder Mitspieler hat dabei einen Wurf. Bei einer Sechs muss noch einmal gewürfelt werden. Die erreichten Augenzahlen spielen dabei keine Rolle. Es wird nur mitgezählt, wie oft die Eins fällt. Sieger des Spieles ist, wer die 21. Eins wirft.

### 33 Magic Number

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Augenzwürfel für jeden Mitspieler, 10 Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: Jeder muss versuchen, seine Zählleinheiten so schnell wie möglich loszuwerden. Denn wer als Erster ablegen kann, hat gewonnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Jeder Spieler hat zu Beginn des Spieles seine 10 Zählleinheiten vor sich liegen. Es wird nun reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Bevor jedoch der Würfel auf den Tisch gerollt wird, muss der Spieler eine Voraussage treffen, wie etwa: „Ich würfle eine Sechs (eine Fünf, Vier, Drei, Zwei, Eins)“.

Würfelt er tatsächlich eine vorausgesagte Zahl, darf er eine Zähleinheit in der Mitte des Tisches ablegen. Stimmt seine Vorhersage mit seinem Wurf nicht überein, wird er nichts los und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Chance, einen Treffer zu erzielen, stehen eins zu sechs.

### 34 Pyramide

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 1 Augenzwürfel und für jeden Mitspieler 21 Streichhölzer

Verlauf und Ziel des Spieles: Jeder Mitspieler legt seine 21 Streichhölzer in folgender Form vor sich auf den Tisch:

Mit dem Würfel wird reihum geworfen. Bei jedem Wurf darf die Querreihe, die der geworfenen Augenzahl entspricht, vom Spieler entfernt werden. Bei einer Sechs also darf die untere Reihe der Pyramide abgebaut werden. Wird die Augenzahl einer schon entfernten Reihe gewürfelt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Sieger des Spieles ist der Spieler, der seine Pyramide als erster abgebaut hat.

### Spiele mit 2 Würfeln

#### 35 Sterne

Gewürfelt wird reihum. Gezählt werden nur die Einsen. Wer nach 5 oder 10 Runden die meiste Einsen würfelte, ist Sieger.

#### 36 Einmaleins

Die Augenzahlen der beiden Würfel werden miteinander multipliziert. Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt.

#### 37 Gefängnisluken

Gespielt wird reihum. Jeder hat 3 Würfe. Gezählt werden nur die Zweien. Ein Zweierpasch (eine 2 auf beiden Würfeln) zählt doppelt.

#### 38 Tollpatsch und Xanthippe

Es wird reihum gespielt. Zuerst wird der Tollpatsch erwürfelt: es ist mit möglichst wenigen Würfeln ein Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) zu erreichen. Ist dies geschehen, muss noch die Xanthippe erreicht werden: und zwar müssen die Augen der beiden Würfel zusammen eine 7 ergeben. Wer es als erster schafft, die beiden in der richtigen Reihenfolge zu erwürfeln, gewinnt.

### 39 Lustige 7

Zum Spiel gehören: Zähleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Auf ein Blatt wird folgendes Schema gezeichnet:

7

2

3

4

5

6

8

9

10

11

12

Die Spieler erhalten eine gleiche Anzahl Zähleinheiten (mindestens 20). Zu Beginn jeder Runde setzen alle beliebig viele Zähleinheiten auf eine der Zahlen. Man muss sich merken, wie viel und wo man gesetzt hat. Ein Spieler wird als Bankhalter eingesetzt. Nur dieser würfelt und führt die Kasse. Wirft er eine der rechts stehenden Zahlen, gehen alle Einsätze auf dieser Seite an die Kasse, die links stehenden werden von ihm verdoppelt, und die Spieler kassieren ihren Gewinn. Umgekehrt wird verfahren, wenn die gewürfelte Zahl auf der linken Seite steht. Fällt die „Lustige 7“, muss der Bankhalter auf dieser Zahl verdreifachen. Er gewinnt dafür die Einsätze links und rechts.

### 40 Elf hoch

Zum Spiel gehören: Zähleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Jeder Mitspieler zahlt 5 Zähleinheiten in die Kasse. Wer 11 Augen wirft, gewinnt den gesamten Kasseneinhalt. Wer eine 12 wirft, verdoppelt den Kasseneinhalt. Alle, die unter der 11 bleiben, müssen den Differenzbetrag zur 11 in die Kasse legen (z. B. bei einer geworfenen 5 sechs Zähleinheiten).

### 41 Todessprung

Ein Spieler wird ausgelost und nennt eine Zahl unter 40. Der linke Nachbar beginnt zu würfeln. Die geworfene Zahl wird notiert. Das Ergebnis der folgenden Spieler wird zur Zahl des ersten Würflers addiert. Das geht so lange, bis einer der Spieler die zu Beginn genannte oder überschreitet. Er scheidet aus, da er beim Todessprung scheiterte.



### 42 Alle Neune

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 2 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: Jeder muss versuchen, seine in der ersten Spielphase erworbenen Hölzchen in der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zu Beginn werden 9 Zählleinheiten in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit zwei Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Augen, muss er so viele Zählleinheiten an sich nehmen, wie sein Wurf die Zahl 9 überschreitet, also bei 10 Augen eine Zählleinheit, bei 11 Augen zwei Zählleinheiten und bei 12 Augen drei Zählleinheiten.

Bei einem Wurf mit genau 9 Augen oder weniger nimmt er nichts und gibt den Würfelbecher an den nächsten Spieler weiter. Das geht so lange, bis alle Zählleinheiten verteilt sind.

Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Zählleinheiten bekommen haben, scheiden nun aus. Das Würfeln geht im gleichen Sinn wie in der ersten Phase weiter, mit einem Unterschied: die erreichten Punkte über 9 werden jetzt umgekehrt gewertet, d. h., die Zählleinheiten dürfen wieder zurückgelegt werden.

Wer als erster seine Zählleinheiten wieder los ist, ist Sieger.

### 43 Lügenmäxchen

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 2 Augenzwürfel, Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer), ein Bierdeckel

Ziel des Spieles: Man würfelt entweder tatsächlich hohe Kombinationen oder täuscht zumindest überzeugend vor, hohe Kombinationen gewürfelt zu haben.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Sämtliche Zählleinheiten werden in die Mitte des Tisches gelegt. 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 den Wert des Wurfes so vorsichtig an, dass niemand sonst das Wurf Ergebnis erkennt.

Nun übergibt er den Bierdeckel samt dem Würfelbecher seinem linken Nachbarn und sagt seine Wurfkombination laut und deutlich an. Dabei kann er die Wahrheit sagen, er darf aber auch ein Wurf Ergebnis verkünden, das sich gar nicht unter dem Becher befindet.

Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:

Der höchste Wurf ist das „Mäxchen“: 1 – 2

In absteigender Reihenfolge kommen dann die Pasche: 6 – 6 5 – 5 4 – 4 3 – 3 2 – 2 1 – 1

Nun geht es weiter mit den Hausnummern, beginnend mit: 6 – 5

Bis zur niedrigsten Hausnummer: 3 – 2

(Bei Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrigere.)

Der Nachbar zur linken hat – nach dem Erhalt der Würfel – zwei Möglichkeiten:

a) Er glaubt die Aussage 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 seinen nächsten Nachbarn weitergeben.

b) Er glaubt die Aussage nicht. In diesem Fall 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“ Zählleinheiten (egal welchen Wertes) aus der Tischmitte nehmen und vor sich hinlegen. Wurde jedoch weniger geworfen als angesagt, so muss der „Lügner“ Zählleinheiten nehmen.

Wer als erstes 5 Zählleinheiten vor sich liegen hat, ist der Verlierer und muss eine vorher vereinbarte „Strafe“ auf sich nehmen (z. B. einen Kopfstand vorführen oder jeden Mitspieler ein nettes Kompliment machen usw.)

Wer das „Lügenmäxchen“ (1 – 2) schafft, darf dieses öffentlich zeigen und aus der laufenden Runde ausscheiden.

### 44 Teilen

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 2 Augwürfel, 50 Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: Durch glückliches Würfeln als erster 10 Zählleinheiten zu gewinnen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zu Beginn des Spieles werden die Zählleinheiten in die Mitte des Tisches gelegt. Nun beginnt der erste Spieler mit dem Würfeln. Jeder hat dabei 2 Würfel, 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 eine Zählleinheit.

Wer als erster 10 Zählleinheiten erreicht, ist der Sieger des Spieles.

### 45 Pasch

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 2 Augenzwürfel, 50 Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Verlauf und Ziel des Spieles: Vor dem Spiel werden 50 Zählleinheiten (oder bei weniger als vier Spielern nur eine begrenzte Anzahl davon) in die Mitte des Tisches gelegt.

Dann wird eine Anzahl von Spielrunden festgelegt (z. B. zehn). Nun wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei 3 Würfe. Wirft der Spieler einen Pasch, erhält er dafür sofort die seiner geworfenen Punktzahl entsprechende Menge Zählleinheiten aus dem „Pott“ in der Tischmitte. Alle anderen Würfe haben keine Bedeutung. Erreicht der Spieler mit drei Würfeln keinen Pasch, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Sieger des Spieles ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl von Runden die meisten Zählleinheiten gewonnen hat.

### 46 Craps

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 2 Augenzwürfel und für jeden Mitspieler dieselbe Anzahl Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: Wer vorausgesagte Zahlen würfelt, kann gewinnen. Doch ganz so einfach ist Craps auch wieder nicht ...

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erstes die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Mitspieler.

Der „Bankhalter“ nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zählleinheiten, die er in den „Pott“ legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Zählleinheiten dazulegen.

Würfelt der „Bankhalter“ im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, so gewinnt er den Gesamteinsatz.

Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, so muss er weiterwürfeln – und zwar so lange, bis er entweder die vorhergesagte Zahl oder die als erstes gewürfelte Zahl erreicht.

Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt.

Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die übrigen Mitspieler, die den Pott unter sich aufteilen.

Trifft er dagegen seine als erste gewürfelte Zahl noch einmal, so darf er den Gesamteinsatz kassieren.

Gespielt wird so lange, bis alle Mitspieler gleich oft „Bank-Halter“ waren.

### 47 Kreuze löschen

Jeder Spieler malt 20 Kreuze auf ein Papier. Dann wird reihum mit 2 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.

### 48 Händchen

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.

### 49 Gestrichene Zwölf

Zum Spiel gehören: Zähleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Jeder Spieler schreibt die Zahlen von 2 bis 12 nebeneinander auf ein Papier. Wer an der Reihe ist, würfelt so lange, wie 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, zahlt an jeden Mitspieler so viele Zähleinheiten, wie jeder noch ungestrichene Zahlen hat. Andererseits zahlt jeder Mitspieler an den Sieger je 10 Zähleinheiten für jeden Siebenerstrich auf dessen Zettel.

### 50 Die Spinne

Zum Spiel gehören: Zähleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Jeder malt eine Spinne auf sein Papier. Mit der Sieben in der Mitte und mit den Zahlen 2 bis 6 und 8 bis 12 rundherum. In der ersten Runde würfelt jeder einmal und streicht die geworfene Zahl ab. Ab der zweiten Runde würfelt und streicht jeder so lange, bis er auf eine bereits gestrichene Zahl trifft.

Nur die Sieben darf mehrmals abgestrichen werden. Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler alle Zahlen – die Sieben eventuell mehrmals – durchgestrichen hat. Er zahlt an jeden Mitspieler für jede auf dessen Blatt noch nicht gestrichene Zahl eine Zähleinheit. Er erhält andererseits für jeden Strich auf seiner eigenen Sieben von jedem Mitspieler 10 Zähleinheiten.

### 51 Glückspeter

Zum Spiel gehören: Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Zunächst wird der „Glückspeter“ auf ein Blatt Papier gezeichnet. Jeder bekommt 7 Zählleinheiten und dann wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird mit einer Zählleinheit belegt, wenn dort noch nichts liegt. Sonst muss diese Zählleinheit kassiert werden.

Eine Ausnahme ist das Feld 10. Dort darf immer eingezahlt werden. Gewonnen hat diesmal, wer als erster seine Zählleinheiten loswerden konnte.

### 52 Teure Sieben

Jeder Spieler hat einen Zettel mit den Zahlen 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 vor sich liegen. Die Eins und die Sieben fehlen also. Jeder würfelt so lange, als er die gewünschte Augenzahl von seinem Blatt abstreichen kann. Wirft er eine Augenzahl, die bei ihm bereits abgestrichen ist, kommt der linke Nachbar an die Reihe und übernimmt diese Augenzahl als „Bonus“. Kann er sie auch nicht mehr abstreichen, geht die Zahl an den übernächsten usw. Kann keiner diese Augenzahl verwerten, so verfällt der Wurf. Wer eine Sieben wirft, bekommt – von unten her – 7 Zahlen gestrichen. Verloren hat derjenige, dessen Augen zuerst abgestrichen sind.

### 53 Unter oder über Sieben

Reihum ist jeder einmal Spielmacher und wettet gegen die anderen, ob er unter oder über 7 Augen werfen wird. Seine Mitspieler setzen dagegen. Wer die Wette gewonnen hat, darf kassieren. Fällt jedoch eine Sieben, muss der Einsatz verdoppelt werden.

## Spiele mit 3 Würfeln

### 54 Diagonale

Jeder hat 3 Würfel. Gezählt werden nur die Augenzahlen, die diagonal liegen, also die 3 oder die 5.

### 55 Serie

Gespielt wird reihum. Jeder darf dreimal würfeln. Es werden nur Serien gewertet, also eine normale Zahlenreihenfolge: 1 – 2 – 3, 2 – 3 – 4, 3 – 4 – 5, 4 – 5 – 6. Es siegt, wer die höchste Augenzahl erreichen konnte. Man kann vorher vereinbaren, dass ein Spieler nach dem ersten oder zweiten Wurf ein oder zwei Würfel liegen lassen kann und dann nur mit zwei oder einen Würfel weiterspielt.

$$56 \ 1 + 2 = 3$$

Jeder hat 7 Würfe. Die Augenzahl von 2 Würfeln muss so viel ergeben wie die auf dem dritten Würfel.

Beispiel: 1 + 2 und 3, 1 + 3 und 4, 1 + 4 und 5, 2 + 4 und 6 usw.

Man notiert sich, bei wievielm Wurf eine Kombination gelang. Der Spieler, der sie zuerst erreichte, gewinnt.

### 57 Rentmeister

Die Spieler schreiben auf ein Papier von oben nach unten die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3 an den linken Rand. Gewürfelt wird reihum, jeder hat 6 Würfe. Man notiert sich die Würfe neben den Zahlen in der Reihenfolge wie sie geworfen werden und multipliziert die Zahlen miteinander. Diese Ergebnisse werden dann addiert und die höchste Punktzahl gewinnt.

Beispiel:  $8 \times 12$  ( Ergebnis 1. Wurf) = 96

$$7 \times 5 = 35$$

$$6 \times 14 = 84$$

$$5 \times 12 = 60$$

$$4 \times 16 = 64$$

$$3 \times 3 = 9$$

$$348$$

Variante: Die erwürfelten Zahlen dürfen in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden.

### 58 Kaiser Nero

Für 2 Spieler. Es wird abwechselnd geworfen, wer zuerst eine Sechs würfelt, beginnt. Er legt den Sechserwürfel zur Seite und versucht mit den übriggebliebenen Würfeln eine möglichst hohe Ergänzungszahl zu bekommen. Fällt nun eine 5 und eine 2, und eine 2, darf er die 5 liegenlassen und versuchen, die 2 zu verbessern. Oder er probiert, beide mit dem letzten Wurf zu verbessern. Sieger ist, wer die höchste Augenzahl erreicht.

### 59 Mathematik

Gewürfelt wird reihum, jeder darf viermal würfeln. Nach jedem Wurf werden die Augenzahlen addiert und die Summe dann in der Reihenfolge der Würfe mit a, b, c, d bezeichnet.

Beispiel für die Ausrechnung:

Formal  $a + b \times c : d = \text{Wertung}$ .

Rechenbeispiel:

1. Wurf (a) = 7 Augen

2. Wurf (b) = 5 Augen
  3. Wurf (c) = 9 Augen
  4. Wurf (d) = 4 Augen
- $$7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27 \text{ (Wertung)}$$

Der Spieler mit der höchsten Wertung ist Rundensieger.

### 60 Streichhölzer auswürfeln

Jeder Spieler erhält 10 Streichhölzer. Gewürfelt wird reihum. Der jüngste Spieler beginnt. Zeigt einer seiner 3 Würfel eine 1, muss er seinem linken Nachbarn ein Streichholz geben, bei einer 2 erhält der rechte Nachbar ein Hölzchen. Fällt die 6, muss er eines in die Kasse legen. Es kann passieren, dass mit einem Wurf 3 Hölzer verloren gehen. Besitzt ein Spieler nur noch 1 Streichholz, erhält dies der Nachbar mit Anspruch auf den höheren Wurf. Hat man alle Hölzer verloren, darf man erst weiterwürfeln, wenn vom Nachbar wieder Nachschub kommt. Es gibt bei diesem Spiel keine Sieger. Wer ein Streichholz übrigbehält, während die anderen schon alle in die Kasse gezahlt haben, verliert.

### 61 Weihnachtsbaum

Jeder Spieler erhält 12 Streichhölzer. Bei jeder gewürfelten 1 darf der Spieler an seinen Weihnachtsbaum (s. Abbildung) ein Hölzchen anlegen und nochmals würfeln. Fällt keine 1, kommt der nächste an die Reihe. Um den Weihnachtsbaum zu vollenden, wird zwölfmal die 1 benötigt. Fallen beim letzten Wurf mehr Einsen als benötigt werden, so müssen entsprechend den überzähligen Einsen wieder Hölzchen weggenommen werden.

Beispiel: Das letzte Streichholz fehlt und der Spieler würfelt einen Drilling (3 Einsen). Er muss nun ein Hölzchen anbauen und zwei wieder wegnehmen. Um jetzt den Baum zu vollenden, braucht er noch zweimal die Eins. Es gewinnt, wer seinen Baum zuerst fertig hat.

### 62 Würfeleraten

3 Würfel werden übereinandergestellt. Wer nun zuerst die Summe aller verdeckt, liegenden waagerechten Augen nennt, gewinnt.

Lösung: Von der immer gleichbleibenden Zahl 21 wird die oberste sichtbare Zahl, angenommen eine 6, abgezogen. Das Ergebnis wäre 15.

Hier die Probe:

Der Unterwert des obersten Würfels 6 ist 1

Der Oberwert des zweiten Würfels ist z. B. 5

Der Unterwert des zweiten Würfels ist z. B. 2

Der Oberwert des dritten Würfels ist z. B. 4

Der Unterwert des dritten Würfels ist z. B. 3

Gesamtsumme 15

Es kann auch mit 4, 5 oder 6 Würfeln gespielt werden. Die „gleichbleibende Zahl“ wird ermittelt, indem man die Anzahl der Würfel mit 7 multipliziert.

### 63 Blaue Augen

Reihum wird gewürfelt. Nur die geraden Zahlen (2, 4, 6) gelten und werden zusammengezählt. Bei der Variante Graue Augen gelten nur die ungeraden Zahlen (1, 3, 5) und werden addiert.

### 64 Sterne würfeln

Jeder darf dreimal würfeln. Nur die Einser (die „Sterne“) werden gezählt.

### 65 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 nichts. Die 2, die 4 und die 6 zählen ebenfalls nichts, 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.

### 66 Einundzwanzig

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.

### 67 Pasch

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.

### 68 Gleichpasch

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.

### 69 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.



### 70 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 die gleiche 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 5 hat, zwei 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.

### 71 Kleeblatt

Zum Spiel gehören: Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ein Spiel für 3 Personen. Zunächst werden 11 Zählleinheiten in die Mitte gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Zählleinheiten vom Tisch nehmen. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen wie seine Mitspieler je eine Zählleinheit nehmen. Bei genau 11 Augen bekommt keiner was. Die letzte (elfte) Zählleinheit, die auf dem Tisch bleibt, dient zum Stechen. Diese Zählleinheit erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bisher 2 Spieler gleich viele Zählleinheiten erobern konnten. Verlierer ist, wer am wenigsten Zählleinheiten nehmen konnte.

### 72 Doppeltes Lottchen

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

### 73 Siamesische Zwillinge

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.

### 74 Faule Sechs

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

### 75 Gerade und aufwärts

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 Gesamtaugenzahl gewinnt.

### 76 Gerade und abwärts

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

### 77 Fünf-Finger-Spiel

Jeder hat bis zu 10 Würfe. Es kommt darauf an, möglichst früh mit 3 Würfeln 5 Augen zu werfen. Gewonnen hat, wer dies mit den wenigsten Würfeln schafft.

### 78 Hoher Türke

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:  $5 - 3 - 2 \quad 5 \times 3 = 15; : 2 = 7,5$

$6 - 4 - 3 \quad 6 \times 4 = 24; : 3 = 8,0$

Eine Variante, bei der das niedrigste Ergebnis gewinnt.

Beispiel:  $5 - 3 - 2 \quad 2 \times 3 = 6; : 5 = 1,2$

$6 - 4 - 3 \quad 3 \times 4 = 12; : 6 = 2,0$

### 79 Einer gleich zwei

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.

### 80 Las Vegas

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, für jeden Spieler die gleiche Menge Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: „Las Vegas“ ist ein reines Glücksspiel. Was man braucht, ist Würfelglück.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Die Spieler vereinbaren zunächst den Einsatz (z. B. 5 oder 10 Zählleinheiten), der vor jedem Spiel von allen Mitspielern in die Mitte des Tisches gelegt werden muss. Nun 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:

Erster Wurf Zweiter Wurf Endergebnis

Spieler A:  $3 + 4 = 7$   $2 \cdot 7 \times 2 = 14$

Spieler B:  $6 + 2 = 8$   $4 \cdot 8 \times 4 = 32$

Spieler C:  $5 + 3 = 8$   $1 \cdot 8 \times 1 = 8$

In diesen Fall hätte Spieler B den „Pott“ gewonnen.

Ein wenig Statistik:

Das höchste Ergebnis wäre:  $6 + 6 = 12 \times 6 = 72$

Das niedrigste Ergebnis wäre:  $1 + 1 = 2 \times 1 = 2$

### 81 Max und Moritz

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, 28 Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: Das Spiel besteht aus zwei Teilen. Während des „Aufwürfelns“ sollte man hohe Kombinationen würfeln, um keine Zählleinheiten nehmen zum müssen. Beim „Abwürfeln“ sollte man ebenfalls hohe Kombinationen erreichen, um Zählleinheiten, die man vielleicht nehmen musste, schnell wieder loswerden.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zu Beginn des Spieles werden alle Zählleinheiten in der Mitte des Tisches zu einem Haufen aufgeschichtet. Es wird reihum mit dem Würfelbecher gewürfelt, wobei jeder Spieler in einer Runde maximal 3 Würfel hat. Er kann nach dem ersten und zweiten Wurf günstige Würfel „stehen“ lassen, die dann aber nicht mehr aufgenommen werden dürfen. Erreicht er bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf eine gute Kombination, braucht er natürlich nicht alle 3 Würfe durchzuführen.

Folgende Kombinationen können aus drei Würfeln bestehen:  
(Die höchsten Würfel dürfen immer an den Anfang gestellt werden!):

Kombinationen Bezeichnung Wert

6 – 6 – 6 Max und Moritz 12 Zählleinheiten

5 – 5 – 5 Witwe Bolte 11 Zählleinheiten

4 – 4 – 4 Meister Böck 10 Zählleinheiten

3 – 3 – 3 Lehrer Lämpel 9 Zählleinheiten

2 – 2 – 2 Onkel Fritz 8 Zählleinheiten

1 – 1 – 1 Bauer Mecke 7 Zählleinheiten

von 6 – 6 – 5 bis 6 – 6 – 1 Hausnummer über 600 6 Zählleinheiten

von 5 – 5 – 4 bis 5 – 5 – 1 Hausnummer über 500 5 Zählleinheiten

von 4 – 4 – 3 bis 4 – 1 – 1 Hausnummer über 400 4 Zählleinheiten

von 3 – 3 – 2 bis 3 – 1 – 1 Hausnummer über 300 3 Zählleinheiten

von 2 – 2 – 1 bis 2 – 1 – 1 Hausnummer über 200 2 Zählleinheiten

Das Spiel besteht aus zwei Teilen:

1. Das „Aufwürfeln“

Wie die obige Tabelle zeigt, hat jede Kombination eine Bedeutung und ist eine bestimmte Anzahl Zählleinheiten wert. Der höchste Wurf, ein Sechser-Pasch, heißt „Max und Moritz“ und ist 12 Zählleinheiten wert. Die niedrigste Kombination ist die Hausnummer 2 –1–1. Sie ist wie alle Hausnummern unter 300 nur 2 Zählleinheiten wert.

Der Spieler mit der niedrigsten Kombination in der Runde muss aus der Mitte die Anzahl Zählleinheiten nehmen, die der geworfenen Kombinationen entspricht.

Beispiel:

Vier Spieler würfeln in der ersten Runde folgende Kombinationen:

Spieler A: 2 – 2 – 2 (Onkel Fritz)

Spieler B: 6 – 3 – 2 (Hausnummer über 600)

Spieler C: 3 – 3 –1 (Hausnummer über 300)

Spieler D: 4 – 3 –1 (Hausnummer über 400)

Spieler C hat die niedrigste Kombination. Er muss aus der Mitte 3 Zählleinheiten nehmen, was seiner Kombination entspricht. Im ersten Teil wird so lange gespielt, bis keine Zählleinheiten mehr in der Mitte liegen.

2. Das „Abwürfeln“

Es kommt darauf an, die Zählleinheiten so schnell wie möglich wieder loszuwerden, d. h. in die Mitte zu legen.

Diesmal darf der Spieler mit der höchsten Kombination von seinen Zählseinheiten so viele in die Mitte zurücklegen, wie es seiner Kombination entspricht. Hat er als Bester einer Runde z. B. einen „Meister Böck“ (4 – 4 – 4) geschafft, so darf er 10 Zählseinheiten zurücklegen. Wer als erstes keine Zählseinheiten mehr hat, ist der Gewinner des Gesamtspieles.

Noch ein Hinweis: Sollten zwei oder mehr Spieler gleiche Kombinationen erreichen, so muss unter diesen gewürfelt werden, damit Eindeutigkeit erreicht wird.

### 82 Max

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augwürfel, 50 Zählseinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: Es geht darum, mit drei Würfeln die höchste Kombination zu erreichen.

Die Bewertung der Würfelkombinationen: „Max“ ist der Einserpasch (1-1) mit einem beliebigen dritten Würfel.

Der höchste Wurf, der erreichbar ist, ist der „General Max“, das sind drei Einser (1-1-1). Zweithöchster Wurf ist „Max mit sechs“ (1-1- 6). Dritthöchster Wurf: „Max mit fünf“ (1-1- 5) und dann der Reihe nach bis „Max mit zwei“ (1-1- 2).

Auf den Max folgen die „Harten“, allen voran der „harte Sechser“ (6 – 6 – 6), danach der „harte Fünfer“ (5 – 5 – 5) usw. bis zum „harten Zweier“. Jetzt kommen die „Straßen“, das sind lückenlose Sequenzen. Höchste „Straße“ ist 6 – 5 – 4, ihr folgt 5 – 4 – 3, danach 4 – 3 – 2 und schließlich 3 – 2 – 1. Als letzte Serie folgen die Pasche mit einem beliebigen dritten Würfel (außer den Einser-Paschen natürlich, die ja als „Max“ zu den höchsten Kombinationen zählen). Die Reihenfolge der Pasche: 6 – 6 – 5, 6 – 6 – 4 usw. bis 6 – 6 – 1; anschließend die Fünfer-Pasche 5 – 5 – 6, 5 – 5 – 4 (5 – 5 – 5 zählen zu den „Harten“), 5 – 5 – 3 usw. bis 5 – 5 – 1. Der letzte und somit niedrigste Pasch ist die Kombination 2 – 2 – 1.

Spielverlauf: Der erste Spieler legt vor und bestimmt damit, mit wie vielen Würfeln die Vorgabe zu erreichen ist. Erzielt er z. B. „Max mit fünf“ in zwei Würfeln, so kann diese Kombination nur durch „Max mit sechs“ oder „General Max“ (1-1-1) geschlagen werden, natürlich auch nur mit zwei Würfeln. Oder durch einen gleich hohen „Max mit fünf“, der aber mit einem Wurf erreicht werden muss. Mehr als drei Würfel dürfen nicht vorgelegt werden. Nachdem alle Spieler 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: Bei diesem Spiel darf man gute Würfel „stehen“ lassen, d. h., man würfelt nach dem ersten oder zweiten Wurf nur noch mit zwei Würfeln oder einem Würfel weiter, um eine gute Kombination zu erreichen.

Spielende: Nach jeder Spielrunde erhält der Spieler, der die höchste Kombination erreicht hat, vor allen anderen Spielern eine vorher ausgemachte Menge Zählerleinheiten. Man spielt eine bestimmte Anzahl von Runden und ermittelt so den Endsieger.

### 83 Verflixte 66

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, Bleistift und Papier

Ziel des Spieles: Die Zahl 66 muss genau erreicht werden.

Spielverlauf: Es wird reihum jeweils mit 3 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Die geworfenen Augenzahlen aller Teilnehmer werden dabei laufend addiert. Wird dabei die Zahl 60 überschritten, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit nur einem Würfel weitermachen. Es geht darum, die Zahl 66 genau zu treffen. Überschreitet ein Spieler mit seinem Wurf diese Endzahl, werden die Würfe der nächsten Spieler subtrahiert, also von der Gesamtsumme wieder abgezogen, bis man wieder unter 66 gelangt. Erst dann werden die Würfe wieder addiert. Dies geht so lange, bis ein Spieler mit seinem Wurf die Endzahl genau trifft. Er ist der Sieger des Spieles.

### 84 Gerneklein

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, Bleistift und Papier

Ziel des Spieles: Wer am häufigsten eine 2 oder eine 5 wirft, ist dem Sieg sehr nahe.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf mit den drei Würfeln. Die Augen der drei Würfel eines Wurfes werden addiert und in die Spielerliste beim betreffenden Spieler eingetragen. Wer eine zwei oder eine Fünf wirft, darf sie von der Augensumme abziehen (Minusbeträge gelten nicht, das niedrigste ist Null!). Wer nach Ablauf der Spielrunde die niedrigste Gesamtsumme vorweisen kann, ist der „Gerneklein“ und hat gewonnen.

Spielende: Man spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Runden und zählt dann alle Einzelergebnisse zur Gesamtsumme zusammen.

### 85 Ramba-Zamba

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, Bleistift, Papier

Ziel des Spieles: Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, dass eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in etwa folgender Art angefertigt:

Jan	Nicklas	Julia	Vanessa
H Z E	H Z E	H Z E	H Z E

### 86 Killroy

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, 50 Zählleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: Es geht darum, die geworfenen Augen dreier Würfel mit Hilfe der vier Rechenarten so geschickt zu verknüpfen, dass man die Zahl 15 erreicht oder möglichst nahe daran kommt.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der die Rolle des Spielleiters übernimmt. Alle Zählleinheiten befinden sich in der Mitte des Tisches. Der Spielleiter schüttelt die drei Würfel gut durch und macht den Wurf für das erste Spiel. Aufgabe der Spieler ist es nun, möglichst schnell mit Hilfe von Additionen, Subtraktionen, Multiplikationen oder Divisionen die drei Würfel operativ günstig zu verknüpfen, mit dem Ziel, der Zahl 15 möglichst nahe zu kommen oder sie genau zu treffen.

Ein Beispiel:

Der Spielleiter würfelt 3 - 2 - 5.

Spieler A verknüpft folgendermaßen:  $3 + 5 = 8 / 8 \times 2 = 16$

Er ruft „16“.

Spieler B verknüpft so:  $3 \times 2 = 6 / 6 + 5 = 11$

Er ruft „11“.

Gewonnen hat Spieler A, denn er kam der Zahl 15 näher als der Spieler B. Er erhält 8 Zählleinheiten aus der Tischmitte.

Erklärung und Gewinnquoten: Je näher man durch geschickte mathematische Verknüpfung der jeweils gewürfelten drei Augenzahlen der Zahl 15 kommt, desto höher ist der Gewinn:

# Spielregel

## 100er Spielesammlung

Endergebnis der mathematischen Gewinn: Verknüpfung:

15 10 Zähleinheiten

14 oder 16 8 Zähleinheiten

13 oder 17 6 Zähleinheiten

12 oder 18 4 Zähleinheiten

11 oder 19 2 Zähleinheiten

unter 10 oder über 20 –

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

Ein neuer Spielleiter wird bestimmt, das nächste Spiel beginnt.

### 87 Unter Zehn gewinnt

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augwürfel, 50 Zähleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zuerst werden die Zähleinheiten gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Danach wird ein Bankhalter ausgelost. Dieser würfelt während des Spieles für alle und hat außerdem die Aufgabe, die Gewinne zu verteilen und verlorene Zähleinheiten einzukassieren. Er darf auch den Höchsteinsatz festlegen.

Vor jedem Spiel machen alle Spieler, mit Ausnahme des Bankhalters, ihre Einsätze, d. h. jeder legt aus seinem Vorrat so viele Zähleinheiten vor sich hin, wie er glaubt riskieren zu können.

Nun macht der Bankhalter den ersten Wurf. Ist dieser unter 10 Augen, gewinnen alle Spieler den Betrag, den sie gesetzt hatten. Der Bankhalter muss ausbezahlen.

Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze.

Der Bankhalter kann die Bank frühestens nach 5 Spielen an den nächsten Spieler abgeben – muss dies aber ein Spiel vorher bekanntgeben.



# Spielregel

## 100er Spielesammlung

### 88 Die gute Zehn

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augenzwürfel, Bleistift, Papier

Ziel des Spieles: Möglichst hohe Würfelergebnisse erzielen und diese geschickt multiplizieren- wer dies schafft, ist dem Sieg sehr nahe!

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Vor Beginn des Spieles schreibt sich jeder unter seinem Namen die Zahlen von 1 bis 10 untereinander auf.

Dann wird reihum mit den drei Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf, mit dem er eine Zahl zwischen 3 und 18 erzielen kann (die drei einzelnen Augenzahlen werden immer addiert!). Die erreichte Augenzahl muss vom Spieler jedes Mal hinter eine der 10 Zahlen gesetzt werden. Dazwischen kommt ein Malzeichen, was bedeutet, dass aus beiden Zahlen das Produkt gebildet werden muss.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel für ein Spiel:

Spieler A: Spieler B:

$$1 \times 5 = 5 \quad 1 \times 7 = 7$$

$$2 \times 9 = 18 \quad 2 \times 6 = 12$$

$$3 \times 15 = 45 \quad 3 \times 17 = 51$$

$$4 \times 8 = 32 \quad 4 \times 4 = 16$$
 In diesem Beispiel

$$5 \times 10 = 50 \quad 5 \times 11 = 55$$
 gewinnt Spieler A.

$$6 \times 18 = 108 \quad 6 \times 7 = 42$$

$$7 \times 5 = 35 \quad 7 \times 17 = 119$$

$$8 \times 15 = 120 \quad 8 \times 13 = 104$$

$$9 \times 16 = 144 \quad 9 \times 15 = 135$$

$$10 \times 14 = 140 \quad 10 \times 11 = 110$$

$$697 \quad 651$$

Nach Ablauf von 10 Runden stehen bei allen Spielern hinter den 10 Zahlen die jeweiligen Würfelergebnisse sowie die errechneten Produkte. Diese Produkte werden zum Schluss addiert, wodurch man die Endsumme eines Spieles ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt das Spiel. Die Kunst dieses Spieles besteht darin, von Anfang an die gewürfelten Ergebnisse hinter die richtigen Zahlen zu setzen, um ein möglichst hohes Produkt zu erhalten. Hohe Würfelergebnisse setzt man demnach mehr hinter die hohen Zahlen, weil beispielsweise zehnmal 17 natürlich wesentlich mehr ergibt als dreimal 17.

### 89 Sechsendsechzig

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 3 Augwürfel und für jeden Spieler 5 Streichhölzer

Ziel des Spieles: Man sollte nicht derjenige sein, der die Zahl 66 als erster überschreitet.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Jeder Spieler hat einen Wurf, bei dem er die drei Augwürfel gleichzeitig wirft. Die Augen eines Wurfs werden zusammen gezählt und zu dem Ergebnis des vorigen Spielers hinzuaddiert. Auf diese Weise wird das Gesamtergebnis immer höher und nähert sich langsam der magischen Zahl 66. Der Spieler, der zuerst die Zahl 66 erreicht oder überschreitet, verliert und muss eines seiner fünf Hölzchen, die er anfangs erhalten hat, in einen „Pott“ zahlen. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Wer wohl dieses Mal der Unglückliche ist...?

Spielende: Man spielt so lange, bis einer keine Hölzchen mehr hat. Wer zu diesem Zeitpunkt noch die meisten Hölzchen besitzt, ist der Gewinner.

### Spiele mit 4 Würfeln

#### 90 Pärchen

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 zusammenzählen 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.

#### 91 Beelzebub

Diesmal spielen 3 weiße Würfel gegen einen grauen, den „Beelzebub“. Die Summe der 3 weißen Würfel wird gebildet, und davon werden die Augen des grauen Würfels abgezogen. Es werden 5 Runden gespielt.

### Spiele mit 5 Würfeln

#### 92 Bankier

Jeder hat 5 Würfe. Die Würfel werden einzeln geworfen. Der Spieler darf bei seinen Würfeln einmal addieren, einmal subtrahieren, einmal multiplizieren sowie einmal dividieren und entscheidet, in welcher Reihenfolge er die Rechenarten anwenden will.

Beispiel: Liegen nach den ersten 2 Würfeln die Zahlen 2 und 5 auf dem Tisch, so wird man wohl diese addieren und erhält die Zahl 7. Würde mit dem dritten Wurf die 1 erscheinen, empfiehlt es sich, zu dividieren. Die Zahl 7 bleibt. Bringt der vierte Wurf eine 6, wird man multiplizieren und 42 erreichen. Beim letzten Wurf ist nur noch zu subtrahieren. Angenommen, man würfelt die 3, so hat man ein Endergebnis von 39 Punkten erzielt. Der Spieler mit dem höchsten Endergebnis gewinnt. Da nicht jede Teilung ganze Punkte ergibt, vereinbart man vor Spielbeginn, ob auf oder abgerundet wird.

### 93 10.000

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 5 Augenzwürfel, Papier und Bleistift zum Notieren der Punktzahlen.

Ziel des Spieles: Es geht darum, so schnell wie möglich 10.000 Punkte zu erwürfeln – natürlich mit veränderten Würfelwerten.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Es wird reihum mit fünf Würfeln gewürfelt. Gewinner eines Spieles wird derjenige, der als erster 10.000 Punkte erreicht. Dabei gelten folgende Würfelwerte:

Die „1“ = 100 Punkte

Die „5“ = 50 Punkte

Dreimal „1“ = 1.000 Punkte

Dreimal „2“ = 200 Punkte

Dreimal „3“ = 300 Punkte

Dreimal „4“ = 400 Punkte

Dreimal „5“ = 500 Punkte

Dreimal „6“ = 600 Punkte

Große Straße = 2.000 Punkte (Alle fünf Würfel zeigen Augenzahlen in einer Folge, z. B. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 oder 2 – 3 – 4 – 5 – 6).

Jeder Spieler hat pro Runde bis zu drei Würfe. Dabei muss er nach jedem Wurf entscheiden, welche Würfel er stehenlässt und mit welchen er weiterwürfelt. Stehengelassene Würfel dürfen beim zweiten oder dritten Wurf nicht mehr verwendet werden.

Nach dem dritten Wurf werden die Punkte gezählt (z. B.  $3 \times 4 = 400$ ,  $1 \times 1 = 100$ , Einzelaugen werden nicht gezählt; ergibt insgesamt 500 Punkte in dieser Runde). Wer als erstes die Zahl 10.000 erreicht oder überschreitet, ist Sieger der Partie.

### 94 Chicago

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 5 Augenzwürfel, Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles: Bei Chicago gewinnt der Spieler, der sich als erster die Punktsomme 1.000 erwürfelt.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zunächst erstellt man eine Liste aller Spieler, in der erreichte Punkte notiert werden. Die Eins zählt bei Chicago 100 Punkte und die Sechs 60 Punkte. Alle übrigen Augen werden normal gezählt.

Jeder Spieler hat pro Runde maximal 3 Würfe. Dabei kann er dreimal hintereinander alle 5 Würfel verwenden, er kann aber auch günstige Würfel „stehenlassen“ und nur mit den Restwürfeln weitermachen. Würfel, die stehenbleiben, dürfen jedoch nicht wieder aufgenommen werden. Glaubt der Spieler, bereits nach zwei Würfeln oder gar nach dem ersten Wurf genug Punkte zu haben, so kann er aufhören. Die folgenden Spieler haben dann ebenfalls nur zwei bzw. einen Wurf wie der erste Spieler.

Die nächste Runde wird durch den nächsten Spieler in der Reihe eröffnet, der für diese Runde die Anzahl der Würfe bestimmt.

Jedem Spieler wird seine erreichte Punktzahl gutgeschrieben bzw. zu seinem Vorrundenergebnis addiert.

Es gibt noch folgende Zusatzregel: Würfelt ein Spieler im ersten Wurf zwei Sechsen, so darf er eine Sechs in eine Eins umwandeln.

### 95 Vabanquespiel

Für 2 und mehr Spieler

Zum Spiel gehören: 5 Augenzwürfel, Bleistift und Notizzettel, für jeden Spieler die gleiche Summe Zähleinheiten (z. B. Cents oder Streichhölzer)

Ziel des Spieles: Jeder Spieler versucht, fünf nacheinander gewürfelte Augenzahlen mit Hilfe der vier Grundrechenarten so miteinander zu verknüpfen, dass ein möglichst hohes Ergebnis erreicht wird.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die „Bank“ übernimmt. Jeder Spieler gibt seinen Einsatz von 20 Zähleinheiten dem „Bankhalter“. Dieser beginnt nun der Reihe nach für jeden Mitspieler zu würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt.

Der Spieler, für den der „Bankhalter“ würfelt, muss dabei versuchen, unter Verwendung aller vier Grundrechenarten eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Er darf jedoch immer nur einmal addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren, wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.

Hier ein Beispiel für ein Spiel: Der „Bankhalter“ würfelt mit dem ersten Würfel „4“, mit dem zweiten „2“. Nach dem zweiten Wurf entscheidet der Spieler, welche Rechenart zwischen beiden Zahlen angewandt werden soll – er multipliziert die beiden Zahlen und erhält damit 8 ( $4 \times 2$ ).

Im dritten Wurf erreichte der „Bankhalter“ die „6“, welche der Spieler nach kurzer Überlegung hinzuaddiert:  $8 + 6 = 14$ .

(Für den vierten Wurf bleiben dem Spieler jetzt nur noch die Rechenoperationen „Subtrahieren“ und „Dividieren“!).

Der vierte Wurf bringt die „4“, welche der Spieler subtrahiert:  $14 - 4 = 10$ . Dieses Ergebnis muss zum Schluss durch den Wert des fünften Wurfes einer „2“, dividiert werden, wodurch sich das Ergebnis 5 ergibt. Der „Bankhalter“ notiert in einer anfangs erstellten Spielerliste für den betreffenden Spieler die Zahl 5 und beginnt das gleiche Spiel mit dem nächsten Spieler.

Wer nach Ablauf einer Runde das höchste Ergebnis erreicht hat, darf den Gesamteinsatz nehmen. Er ist der Gewinner der Spielrunde. Eine neue Runde beginnt mit einem neuen „Bankhalter“.

### 96 Yatzy

#### Spielregel

Gespielt wird mit 5 Würfeln. Jeder Spieler hat bis zu 3 Würfe frei. Nach dem ersten und zweiten Wurf können günstig erscheinende Werte liegen bleiben. Beim dritten Wurf dürfen Würfel, die vorher liegengelassen wurden, wieder aufgenommen werden. Gespielt wird „nach freier Wahl“, d.h. die erwürfelten Werte werden nach Wahl des Spielers und Erfüllung der Bedingungen in ein freies Kästchen des Spielblocks eingetragen oder man spielt „von oben runter“ in der vorgeschriebenen Reihenfolge. Nicht erfüllte Bedingungen werden als wertlos gestrichen.

Bedingungen:

Einer = die Punkte der Würfel mit Augenzahl „1“ werden eingetragen.

Zweier = die Punkte der Würfel mit Augenzahl „2“ werden eingetragen.

Dreier, Vierer, = entsprechend wie oben. Danach wird die Zwischensumme ermittelt.

Fünfer, Sechser

Bonus = 25 Punkte, wenn die Zwischensumme mindestens 63 Punkte beträgt. Danach Gesamtsumme 1. Teil ermitteln.

1 Paar = es werden nur die Punkte zweier gleich anzeigender Würfel eingetragen.

2 Paar = es werden nur die Punkte von zwei Augenpaaren eingetragen.

Drei Gleiche = es werden nur die Punkte dreier gleich anzeigender Würfel eingetragen.

Vier Gleiche = es werden nur die Punkte von vier gleich anzeigenden Würfeln eingetragen.

Volles Haus = alle Augen eintragen, wenn „1 Paar“ und „Drei Gleiche“ gewürfelt wurden.

Kleine Straße = 15 Punkte, wenn 1- 2 - 3 - 4 - 5 gewürfelt wurde.

Große Straße = 20 Punkte, wenn 2 - 3 - 4 - 5 - 6 gewürfelt wurde.

5 × gleiche = unabhängig von der gewürfelten Augenzahl werden hier 50 Augenzahl Punkte eingetragen, wenn alle 5 Würfel denselben Wert anzeigen.

Chance = hier kann die Augenzahl eines beliebigen Wurfes eingetragen werden. (Diese Möglichkeit wird meist bei einer anderweitig nicht verwendbaren Zusammenstellung oder bei hoher Augenzahl genutzt.)

Endsumme = Zwischensumme 2. Teil ermitteln und mit Zwischensumme 1. Teil addieren. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist Gewinner.

### 97-100 Knifflige Streichholz-Knocheleien

1. Aus diesem gleichseitigen Dreieck sollen 4 kleinere, ebenfalls gleichseitige Dreiecke entstehen! Drei Hölzchen dürfen noch dazugenommen werden.

2. Hier soll die Anzahl der Quadrate mit nur 4 zusätzlichen Hölzchen verdoppelt werden! Das ist gar nicht so einfach – oder doch?

3. Aus diesen 3 Dreiecken entstehen 3 gleich große Parallelogramme (Rauten), wenn man 5 Hölzchen anders legt. Gar nicht so leicht oder?

4. Zwei gleiche Rauten entstehen aus diesem Sechseck, wenn man 2 Hölzchen verändert und eines neu hinzunimmt. Wie ist das mit 7 Hölzchen nur möglich, wo man doch für eine Raute schon 4 Hölzchen braucht?