



Würfelspiele



SPIELE MIT EINEM WÜRFEL

Wippe

Jeder macht 7 Würfe hintereinander: Wurf 1 und 2 werden addiert, 3 wird abgezogen, 4 addiert, 5 abgezogen, Wurf 6 wieder addiert und Wurf 7 abgezogen. Die höchste Zahl gewinnt.

Die böse 1

Jeder darf beliebig oft würfeln. Wer eine 1 würfelt, scheidet aus. Wer es auf die höchste Punktzahl bringt, gewinnt.

Die böse AOL-Eins

Wie die böse 1. Zusätzlich: Wer zuerst genau 100 erreicht (nicht mehr und nicht weniger!), hat gewonnen. Bei einer 1 fällt der Spieler auf den Vorrundenstand zurück (strenge Version: muß wieder bei 0 anfangen).

Nackter Spatz

Rundenzahl vereinbaren. Jeder hat nur einen Wurf - der gilt für den rechten Nachbarn. Würfelt man für den eine 1 (den "nackten Spatz"), so erhält der Werfer einen Minuspunkt.

Die 21. Drei

Jeder Mitspieler hat einen Wurf. Immer geht der Würfel reihum. Wer die 21. Drei würfelt, ist Sieger und darf das nächste Spiel beginnen. (Alternative: die 7. Drei 1 Punkt, die 14. Drei 2 Punkte, die 21. Drei 5 Punkte).

SPIELE MIT ZWEI WÜRFELN

Salami

Jeder kann beliebig oft, doch immer mit 2 Würfeln würfeln. Das Ziel ist eine 7, die sich aus 6+1 oder 5+2 oder 4+3 zusammensetzt. Sieger ist, wer die wenigsten Würfe dazu braucht.

Salto Mortadella

Der 1. Spieler nennt eine Zahl unter 40. Der 2. Spieler würfelt. Zu seinem Wurf werden die des 3., 4. usw. Spielers addiert, bis die genannte Zahl erreicht oder übersprungen wird. Der Überspringer scheidet aus. Usw.

Himmel & Hölle

Rundenzahl vorher festlegen. Jeder hat einen Wurf. Die obenliegenden Augen werden als Zehner (Himmel), die untenliegenden Augen als Einer (Hölle) gewertet. 5 und 3 ergeben demnach: 50 (5 oben) plus 2 (unten) plus 30 (3 oben) plus 4 (unten) = 86.

Bitte die Elf!

Jeder gibt 5 Spielmarken in die Kasse. Wer genau 11 wirft, darf die Kasse leeren. Wer 12 wirft, muß ihren Inhalt verdoppeln! Wer unter 11 bleibt, muß die Differenz zwischen seiner Augenzahl und 11 in die Kasse geben.

SPIELE MIT DREI WÜRFELN

Hohe Hausnummer

Mit drei Würfeln und drei Würfeln soll eine möglichst hohe "Hausnummer" erreicht werden. 1. Wurf z.B. 5-6-3: Man behält die 6 und sagt "vorne". Wurf 2 mit den beiden restlichen Würfeln: 2-4. Man läßt die 4 stehen und sagt: "Mitte". Usw. Man kann Spannung hineinbringen, indem man die 4 auch zum Einer macht und mit dem dritten Wurf dann die Mitte würfelt.

Niedrige Hausnummer

Wie oben, nur umgekehrt. Ideale Nummer bei diesem Spiel: 111.

Chicago

Hier gilt: 1=100, 6=60, 2-5 werden normal gezählt. Jeder darf dreimal würfeln, muß aber nicht. Wer drei Einser wirft, hat 300 = "Chicago". Und: Wer mit dem 1. Wurf zwei Sechsen wirft, darf eine 6 herumdrehen und als 1=100 werten. Wer mit dem 1. Wurf drei Sechsen würfelt, darf zwei herumdrehen. Hat ein Spieler mit dem 1. Wurf 1-4-3 geworfen, kann er die 1 stehen lassen und mit den beiden anderen Würfeln nochmal werfen, notfalls auch ein drittes Mal. Wer zuerst 1000 Augen erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Beispiele: 1-6-2 = 162; 4-6-3 = 67; 1-5-5 = 110; 1-6-1 = 260; 5-3-5 = 13.