

Spielanleitung

99 Knobel- Spiele



Berliner Spielkarten

Knifflige Streichholz-Knobeleien

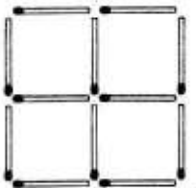
96.

1.



Aus diesem gleichseitigen Dreieck sollen 4 Körner, ebenfalls gleichseitige Dreiecke entstehen!
Drei Holzchen dürfen noch dazu genommen werden.

97.



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

98.

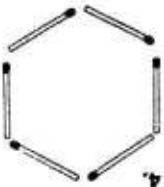
3.



Aus diesen 3 Dreiecken entstehen 3 gleichgroße Parallelogramme (Pauken), wenn man 5 Holzchen anders legt.
Gar nicht so leicht, oder?

99.

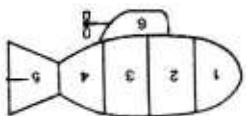
4.



Zwei gleiche Figuren entstehen aus diesem Sechseck, wenn man 2 Holzchen verändert und eines neu hinzunimmt.
Wie ist das mit sieben Holzchen nur möglich, wo man doch für eine Hälfte schon vier Holzchen braucht ...

10. Zeppelin

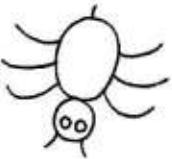
Auf ein Stück Papier wird die abgebildete Zeppelinförmig gezeichnet, jeder Spieler erhält 6 Spielchips. Gespielt wird reihum. Wirt ein Spieler eine Zahl von 1 bis 5, so legt er einen Spielchip in das entsprechende Feld des Zeppelins, ist das Feld besetzt, darf er den eigenen Chip behalten und



gewinnt den bereits auf dem Feld liegenden, Lediglich in die Gondel (Feld 6) muß immer ein Chip hineingelagt und keiner entnommen werden, hat ein Spieler seine Chips verloren, scheidet er aus. Gewinner ist, wer als einziger übrigbleibt. Er gewinnt sämtliche Chips, die noch auf den Feldern liegen und die aus der Gondel.

11. Lüssespiel

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. Wirt ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zeitel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Füße, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.

12. Landsknechtspiel

Spieler: Zwei bis fünf.
Materiale: Für jeden Mitspieler einen Augwürfel, 50 Zählheften (z. B. Pflanzge, Streichholz, Chips o. ä.).

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 Zählheften 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 Zählheft nehmen. Erreichen zwei oder mehr Spieler dieselbe Augenzahl, müssen diese so lange weiterwürfeln, bis derjenige feststeht, der sich die Zählheften nehmen muß. Dieser erste Teil wird genau 10 Runden lang gespielt.

Zweiter Teil: Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal darf jedoch der Spieler mit der **höchsten** Augenzahl eine Zählheft in die Mitte zurücklegen. (Auch hier wird bei gleichen Ergebnissen ausgeübelt.) Wer alle Zählheften zurücklegen konnte, darf ausscheiden, verloren hat, wer zum Schluss übrigbleibt.

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

Spiele mit einem Würfel

1. Filzlaus

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

2. Hohe Hausnummer

Jeder Mitspieler hat 3 Würfel. 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.

3. Hausnummer mit Schikanen

Wie bei „Hohe Hausnummer“. Es wird jedoch bei jedem Wurf die dem Tisch zugekehrte Augenzahl aufgeschrieben. Gewinner ist, wer die höchste Augenzahl erwürfelt.

4. Sultan

Es wird nacheinander gewürfelt. Wer zuerst eine 6 erreicht, ist Sultan. Er bestimmt nun, welche Zahl von den Mitspielern geworfen werden muß. Wer Pech hat und die gewünschte Zahl nicht würfelt, muß einen Spielchip in die Kasse legen. Dagegen bekommt der, der die gewünschte Zahl wirft, vom Sultan Spielchips in Höhe der gewürfelten Zahl ausgezahlt. Wer eine Sechse würfelt, stürzt den Sultan und übernimmt die Kasse.

5. 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 zusammenaddiert. Verlierer und „Nackter Spatz“ wird, wer die niedrigste Augenzahl erreicht hat.

6. Jule

Für beliebig viele Teilnehmer. Gewürfelt wird nacheinander. 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.

7. Quinze (15)

Gespielt wird nacheinander. 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.

8. Blindekuh

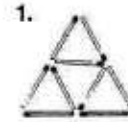
2 Spieler. Während der eine wirft, muß sich der andere die Augen zuhalten. Der Würfler merkt sich die Zahl und stülpt den Würfelbecher wieder darüber. Nun muß der Zweite raten, ob die geworfene Zahl über oder unter 4 liegt. Wenn er richtig geraten hat, darf er sich einen Punkt gutschreiben. (Wird die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

9. Alles oder nichts

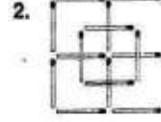
Jeder Spieler muß versuchen, 300 Punkte zu erreichen. Fällt die 5, werden 50 Punkte gutgeschrieben. Jeder, der an der Reihe ist, würfelt so lange wie er will und zählt seine Punkte zusammen. Kommt jedoch die 1, sind alle erreichten Punkte verloren. Hier gewinnt, wer mit viel Glück die 300 erreichen konnte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

Die Lösungen zu den Streichholz-Knobelein:

96.



97.



98.



99.



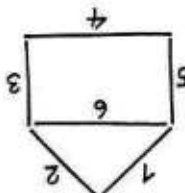
18. Früh verliert
Ein Spieler würfelt und gibt damit den „Trumpf“ vor. Diese Augenzahl soll man möglichst nicht verlieren. Anschließend hat jeder 10 Würfel. Es gewinnt, wer diese Zahl überhaupt nicht würfelt. Es verliert, wer sie mit den wenigsten Würfeln erreicht.

17. Hausnummern
Es kommt darauf an, die höchste Hausnummer zu erreichen. Jeder hat 3 Würfel. Nach jedem Wurf sofort entscheiden, ob die gewürfelte Augenzahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderter-Stelle der dreistelligen Hausnummer kommen soll. Wer anfangs ein 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 zusammensetzen kann.

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

15. Krapsen
Dieses Spiel wird ohne Becher durchgeführt. Die Spieler krapsen mit dem Zeigefinger gegen die Oberkante des Würfels, sobald er hochspringt. Nehmen wir die 50 geknippt. Sieger ist, wer zuerst eine vorbestimmte Augenzahl erreicht (im Hochsprung). Nehmen wir die 50 geknippt.

14. Maseo
Spieler: Zwei und mehr.
Material: 1 Augenzahlwürfel.
Spielzubereitung und Spielverlauf: Jeder Mitspieler muß dreimal würfeln. Ziel des Spieles ist es, durch einen 4-Wurf versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.



13. Glückshaus
Spieler: Zwei und mehr.
Material: 1 Augenzahlwürfel sowie Bleistift und Papier für jeden Spieler.
Spielzubereitung und Spielverlauf: Jeder Spieler zeichnet auf sein Blatt folgendes „Glückshaus“.
Es wird nun nacheinander gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf und berichtet 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 Spieles ist, wer sein „Glückshaus“ als erstes abgebaut hat.

Jeder Spieler hat 3 Würfel. Er versucht, in jeder Runde eine möglichst hohe Augenzahl zu erreichen. Für Ohio wird die vollständige Zahlenabfolge geordnet, also 1, 2, 3, 4, 5, 6, gutgeschrieben. Hier immer 40 Punkte. Während der 3 Würfel kann man günstig erscheinende Werte loslassen und mit den restlichen Würfeln weitermachen. In jeder Runde muß eine der 7 Wertungen abgelesen werden. Die Reihenfolge ist jedoch beliebig.
Zum Schluß addiert der Schriftführer die Ergebnisse von jedem Spieler. Wer die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt.

Ohio	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
6					
Summe					

95. Ohio
Ein Spieler wird als Schriftführer eingesetzt. Er fertigt sich einen Plan nach folgendem Muster an und macht während des Spieles die Eintragungen:
Namen der Spieler

Spiele mit sechs Würfeln

89. Stielaugen

Jeder hat 6 Würfel pro Runde. Der erste Wurf wird mit einem, der zweite Wurf mit 2 Würfeln usw. bis 6 ausgeführt. Die Augen jedes Wurfes werden zusammengezählt und notiert. In der zweiten Runde beginnt man mit 6 Würfeln und hört mit einem Würfel auf. Sieger ist, wer in beiden Runden die höchste Augenzahl erreichen konnte.

90. Zwölf minus 9

Nach jedem Wurf werden die ungeraden von den geraden Augen abgezogen. Liegen die letzteren niedriger als die ersten, ist der Wurf wertlos. Es gewinnt, wer nach vorher vereinbarter Rundenzahl die höchste Punktzahl erreichen konnte.

91. Berliner Macke

Bei diesem Spiel gewinnt, wer zuerst die Zahl 10000 erreicht. Jeder Spieler hat dazu 3 Würfel und darf nach jedem Wurf günstig erscheinende Würfel liegen lassen. Wertung: Es zählen die 5 = 50 und die 1 = 100 Punkte sowie jeder Drilling (drei Würfel mit gleicher Augenzahl) wie folgt:

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

Für eine Sequenz (1, 2, 3, 4, 5, 6) dürfen 2000 Punkte gutgeschrieben werden. Alle anderen Werte zählen nicht.

92. Die böse Sieben

Der erste Spieler würfelt und stellt je 2 Würfel zusammen, deren Augen 7 ergeben. Mit den restlichen Würfeln darf dann noch zweimal gewürfelt werden, um ein zweites und drittes Mal die Sieben zu erreichen. Konnte der Spieler nur einmal die Sieben erreichen, zählen die Augen der 4 übrigen Würfel nicht. Bei 2 Würfelpaaren mit Sieben werden die Augen der beiden übrigen Würfel zusammengezählt. Der Spieler sagt dann, z. B. an: zweimal die Sieben und 6. Kann einer der nächsten Mitspieler diese Ansage überbieten, z. B. zweimal die Sieben und 8, siegt dieser. Der höchste Wert ist dreimal die Sieben in einem Wurf, dann folgt dreimal die Sieben in 2 oder 3 Würfeln.

Variante: Der erste Spieler bestimmt, wieviele Würfel die anderen machen dürfen. Wenn er z. B. beim ersten Wurf zweimal die Sieben und 11 erreicht, wird er diesen Wurf stehenlassen und ansagen. So haben nun auch die folgenden Mitspieler nur einen Wurf zur Verfügung. Es gibt ein Stechen, wenn 2 Spieler gleichstehen, dabei hat jeder nur einen Wurf.

93. Dreimal Pasch

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.

94. Die Reise nach Amerika

Ziel ist es, mit möglichst wenig Würfeln alle Augenwerte 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 Augenwerte 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 Augenwerten von 6 bis 1 zu bilden ist. Wer reist am schnellsten hin und zurück?

19. 21 x 1

Spieler: Zwei und mehr.
Material: 1 Augenzwürfel.

Verlauf und Ziel des Spieles: Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat dabei einen Wurf. Bei einer Sechse 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.

20. Magic Number

Spieler: Zwei und mehr.
Material: 1 Augenzwürfel, Würfeltbecher, für jeden Mitspieler 10 Zählleinheiten (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. ä.).

Ziel des Spieles: Jeder Spieler muß versuchen, seine Zählleinheiten so schnell wie möglich loszuwerden. Denn wer als erster alles 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 Sechse (eine Fünf, Vier, Drei, Zwei, Eins)“.

Würfelt er tatsächlich eine vorausgesagte Zahl, darf er eine Zählleinheit 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 Chancen, einen Treffer zu erzielen, stehen eins zu sechs.

21. Pyramide

Spieler: Zwei oder mehr.
Material: 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 Wurf wird reihum geworfen. Bei jedem Wurf darf die Querreihe, die der geworfenen Augenzahl entspricht, vom Spieler entfernt werden. Bei einer Sechse 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.

als die eherne sahem nächsten nächsten weitergeben.
zu schütten, Anschließend guck auch er verdeckt hin, muß aber eine höhere Kombination
a) Er glaubt die Ansage und brennt nun seinerseits - ohne den Becher vorher zu heben - kräftig
Der Nachbar zur Linken hat - nach dem Erhalt der Würfel - zwei Möglichkeiten
(Bei Hausnummern setzt man immer die höhere Augenzahl vor die niedrigere)
Die zur niedrigsten Hausnummer
3-2
6-5
gaginand mit
Nun geht es weiter mit den Hausnummern,
kommen dann die Pasche: 6-6 5-5 4-4 3-3 2-2 1-1
In absteigender Reihenfolge
Der höchste Wurf ist das „Mäxchen“:
1-2
Folgende Kombinationen können gewürfelt werden:

Ergebnis verkünden, das sich gar nicht unter dem Becher befindet.
Nun überlegt er den Bierdeckel samt dem Würfeltbecher seinem linken Nachbarn und sagt seine
man sonst das Würfelergebnis erkennt.
Der Spieler stellt den Becher mit den beiden Würfeln auf den Bierdeckel und schließt kräftig. Da-
wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Würfeln geht folgendermaßen:
Sprechvorbereitung und Spielverlauf: Stärkliche Chips werden in die Mitte des Tisches gelegt. Es
überzeugend vor, hohe Kombinationen gewürfelt zu haben.
Ziel des Spieles: Man würfelt entweder tatsächlich hohe Kombinationen oder täuscht zumindest
ein Bieritz.
Material: 2 Augenzwürfel, Würfeltbecher, Zählleinheiten (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. ä.).
Spieler: Zwei und mehr.

31. Lügenmäxchen

Wer als Erster seine Knobeldrücken wieder los ist, ist der Sieger.
zurückgelegt werden.
Wird ein Wurf mit genau 9 Augen oder weniger nimmt er nichts und gibt den Würfeltbecher an den
10 Augen 1 Holzchen, bei 11 Augen zwei und bei 12 Augen drei Holzchen.
nächstem Spieler weiter. Das geht so lange, bis alle Holzchen verteilt sind.
Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Holzchen bekommen haben, schließen
Mun aus. Das Würfeln geht im gleichen Sinn wie in der ersten Phase weiter - mit einem Unterschied
höhere Punktzahl bringen würde.

Letztlich eine gewürfelte Kombination in keinem der ersten drei Felder mehr einzutragen, so hat der
Spieler einmalig durch das 12. Feld „Chance“ die Möglichkeit, einfach die Summe der 5 Würfel ein-
zutragen. Diese Möglichkeit besteht jedoch nur einmal, ist nämlich auch dieses Feld besetzt, bleibt
nur noch die Möglichkeit, ein noch unbesetztes Feld zu streichen, d. h. null Punkte einzutragen.

Hier eine Erklärung der einzelnen Felder:
Feld 1 - 6:
Hier werden nur die jeweils genannten Augen gezählt. Die Festwürfel haben unberücksichtigt.
Beispiel:
Kombination: 2-2-2-1-4
Ergebnis: 6 Punkte in das Feld „6“
Feld „Dreierpasch“:
Hier muß man 3 gleiche Würfel in der Kombination haben. Die Augenzahlen der beiden anderen
Würfel werden hinzugezählt.
Beispiel:
Kombination: 5-5-5-2-6
Ergebnis: 23 Punkte im Feld „Dreierpasch“

Feld „Viererpasch“:
Hierin muß man 4 gleiche Würfel erreichen. Die Augenzahl des fünften Wurfes wird ebenfalls dazu-
gezählt.
Beispiel:
Kombination: 4-4-4-4-6
Ergebnis: 22 Punkte im Feld „Viererpasch“
Ergebnis:
4 x 4 = 16 / 16 + 6 = 22
22 Punkte im Feld „Viererpasch“

30. Alle Neune

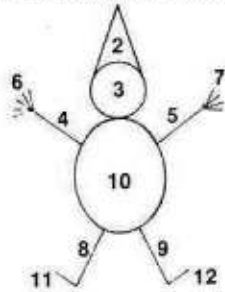
Spieler: Zwei und mehr.
Material: 2 Augenzwürfel, Würfeltbecher, 9 Streichhölzer.
Ziel des Spieles: Jeder muß versuchen, seine in der ersten Spielphase erworbenen Holzchen in
der zweiten Phase so schnell wie möglich wieder loszuwerden.
Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zu Beginn werden 9 Holzchen in die Tischmitte gelegt.
Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf mit zwei Würfeln. Erreicht er mit diesem Wurf mehr als 9 Au-
gen, muß er so viele Holzchen an sich nehmen, wie sein Wurf die Zahl Neun überschreitet, also bei
10 Augen 1 Holzchen, bei 11 Augen zwei und bei 12 Augen drei Holzchen.
Bei einem Wurf mit genau 9 Augen oder weniger nimmt er nichts und gibt den Würfeltbecher an den
nächstem Spieler weiter. Das geht so lange, bis alle Holzchen verteilt sind.
Nun kommt die zweite Spielphase: Alle Spieler, die keine Holzchen bekommen haben, schließen
Mun aus. Das Würfeln geht im gleichen Sinn wie in der ersten Phase weiter - mit einem Unterschied
höhere Punktzahl bringen würde.

29. Todessprung

Ein Spieler wird ausgelost und nennt eine Zahl unter 10. Der linke Nachbar beginnt zu würfeln. Die
geworene Zahl wird notiert. Das Ergebnis der folgenden Spieler wird zur Zahl des ersten Wurfes
dazu addiert. Das geht so lange, bis einer der Spieler die zu Beginn genannte Zahl erreicht oder
überschreitet. Er scheitert aus, da er beim Todessprung scheiterte.
Material: Fort Augenzwürfel, Yatzy-Block, Würfeltbecher.
Spieler: Zwei und mehr.
Tabelle des Yatzy-Blockes angegeben sind. Wer dabei die meisten Punkte sammelt, gewinnt das
Spiel.
Spielvorbereitung und Spielverlauf: Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles ein Blatt des be-
ragenden Blockes und verliert es mit seinem Namen. Gespielt werden genau 13 Runden, da es -
wie aus der Tabelle ersichtlich ist - 13 verschiedene Kombinationen zu erwirfen gibt. Jeder Spieler
darf pro Runde dreimal hintereinander würfeln. Nach jedem Wurf muß er entscheiden, welche und
wie viele Würfel er „stehen“ läßt. (ist bereits der erste Wurf perfekt, muß natürlich nicht erneut ge-
würfelt werden. Würfel, die „stehen“ bleiben, dürfen nicht wieder ausgenommen werden). Die in je-
der Runde nach maximal 3 Würfeln erlaubte Würfelkombination muß der Spieler in ein passier-
des der 13 Felder zählen (jeweils nur die genannten Augenzahlen. Hat ein Spieler z. B.
in der oberen Hälfte (5 Felder) zählen (jeweils nur die genannten Augenzahlen. Hat ein Spieler z. B.
Feld „6er“: 18 Punkte ein. Er könnte die genannte Kombination jedoch auch im Feld „Dreierpasch“
3 x die Sechse, 1 x die Eins und 1 x die Vier erreichen, so zählt er nur die Sechsen. Er trägt also in
Angenzahlen (1 + 4) addiert, was dann im Feld „Dreierpasch“ 23 Punkte ergäbe.
Wie Sie sehen, gibt es - besonders zu Beginn des Spieles - meist mehrere Möglichkeiten, eine Wür-
felkombination in der oberen Hälfte zu erzielen. Ist jedoch ein Feld auf dem Zählblatt besetzt, so kann die-
ser Eintrag nicht mehr konfiguriert werden - auch wenn eine spätere Kombination für dieses Feld eine
höhere Punktzahl bringen würde.

39. Glückspeter

Das ist der österreichische Vetter vom Hansel. Zunächst wird der „Glückspeter“ auf ein Blatt Papier gezeichnet. Jeder bekommt 7 Chips und dann wird reihum gewürfelt. Die geworfene Augenzahl wird mit einem Chip belegt, wenn dort noch nichts



liegt. Sonst muß dieser Chip kassiert werden. Eine Ausnahme ist das Feld 10. Dort darf immer eingezahlt werden. Gewonnen hat diesmal, wer als erster seine Chips loswerden konnte.

40. 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 Zahlen zuerst abgestrichen sind.

41. 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.

42. Einfacher Pasch

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

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

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

85. Vabanquespiel

Spiele: Zwei und mehr.

Material: Fünf Augwürfel, Bleistift und Notizzettel, für jeden Spieler die gleiche Summe Zählheften (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. ä.).

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.

Spilvorbereitung und Spielverlauf: Durch Würfel um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erster die „Bank“ übernimmt. Jeder Spieler gibt seinen Einsatz von 20 Zählheften dem „Bank-Halter“. 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 „Bank-Halter“ 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 „Bank-Halter“ 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 x 2). Im dritten Wurf erreicht der „Bank-Halter“ 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 „Bank-Halter“ notiert in einer anfangs erstellten Spielerliste für den betreffenden Spieler die Zahl 5 und beginnt dasselbe Spiel mit dem nächsten Spieler.

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

86. Würfel-Poker

Zahl der Mitspieler: Zwei bis fünf.

Material: Würfelbecher, 5 Pokerwürfel, evtl. Bleistift und Notizzettel als Gedächtnisstütze.

Erklärung der Würfel: Die 5 Pokerwürfel sind identisch und besitzen jeweils verschiedene vom Kartenspiel übernommene Symbole. Die Wertigkeit dieser Symbole steigt von der „Neun“ bis zum „As“ in folgender Reihenfolge an:

„Neun“ – „Zehn“ – „Bube“ – „Dame“ – „König“ – „As“
(J) (C) (K)

Die 5 Pokerwürfel können während des Spieles in **neun** unterschiedlichen Kombinationen auftreten, die hier – beginnend mit der niedrigsten bis zur höchsten – dargestellt werden:

1. Kein Paar (No Pair)

Unter den 5 Würfeln ist kein gleiches Symbol. Sie folgen auch nicht in einer ununterbrochenen Reihenfolge aufeinander. Haben mehrere Spieler diese Kombination, gewinnt der mit dem höchsten Wurf.

2. Zwilling (One Pair)

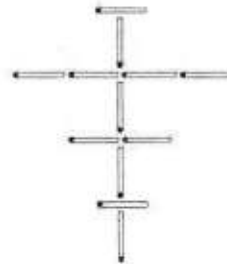
Zwei Würfel sind gleich, die anderen drei beliebig. Haben mehrere Spieler einen Zwilling, so gewinnt der höhere Zwilling. Sind die Zwillinge gleich, gewinnt der mit dem höchsten ungleichen Würfel.

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.

Der Unterwert des obersten Würfels ist 1
Der Oberwert des zweiten Würfels z. B. 5
Der Unterwert des zweiten Würfels z. B. 2
Der Oberwert des dritten Würfels z. B. 4
Der Unterwert des dritten Würfels z. B. 3
Gesamtsumme ist 15

Hier die Probe:
eine 6 abgezogen. Das Ergebnis wäre 15.
Lösung: Von der immer gleichbleibenden **Zahl 21** wird die oberste sichtbare Zahl, angenommen rechten Augen nennt, gewinnt.

Würfeln



Es gewinnt, wer seinen Baum zuerst fertig hat.
Zwei mal die Eins.

Hölzchen abbauen und 2 wieder wegnehmen. Um jetzt den Baum zu vollenden, braucht er noch Beispiel: Das letzte Streichholz legt und der Spieler würfelt einen Drilling (3 Einsen). Er muß nun ein Hölzchen weggenommen werden.

Jeder Spieler erhält 12 Streichhölzer. Bei jeder gewürfelten 1 darf der Spieler an seinem Wehrwachterbaum (s. Abbildung) 1 Hölzchen anlegen und nochmals würfeln. Fällt keine 1, kommt der nächste an die Reihe. Um dem Wehrwachterbaum zu verändern, wird zweifeln die 1 benötigt. Füllen beim letzten Wurf mehr Einsen als benötigt werden, so müssen entsprechend dem überbliebenen Einsen wieder Hölzchen abgebaut werden.

50. Wehrwachterbaum

Ein Streichholz übrig bleibt, während die anderen schon alle in die Kasse gezahlt haben, verliert. 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 Nachbar ein Hölzchen. Fällt die Sechsen, muß er einen in die Kasse legen. Es kann passieren, daß mit einem Wurf 3 Hölzchen 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 wieder würfeln, wenn vom Nachbar wieder Nachschub kommt. Es gibt bei diesem Spiel keine Sieger. Wer ein Streichholz übrig bleibt, während die anderen schon alle in die Kasse gezahlt haben, verliert.

49. 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 Nachbar ein Hölzchen. Fällt die Sechsen, muß er einen in die Kasse legen. Es kann passieren, daß mit einem Wurf 3 Hölzchen 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 wieder würfeln, wenn vom Nachbar wieder Nachschub kommt. Es gibt bei diesem Spiel keine Sieger. Wer ein Streichholz übrig bleibt, während die anderen schon alle in die Kasse gezahlt haben, verliert.

Spiele mit vier Würfeln

80. Pärchen

Zu diesem Spiel werden 2 der 4 Würfel mit Bleistift grau eingestrichelt. Die weißen sind die Postiven, 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 Würfel. Auch negative Zwischensummen müssen aufgeschrieben werden. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Endsumme.

81. Beetzub

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

79. Sechsendsechzig

Spieler: Zwei und mehr.

Material: 3 Augwürfel, Würfelbecher 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 Wurfes werden zusammengezählt und dem Ergebnis des vorigen Spielers hinzuzaddiert. 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 am meisten Hölzchen besitzt, ist der Gewinner.

52. 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.

53. Sterne Würfel

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

54. 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.

55. 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.

56. 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.

57. 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 8.

58. 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.

59. Der Turm

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

60. Kleeblatt

Ein Spiel für 3 Personen. 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. Die letzte (letzte) Spielmarke, die auf dem Tisch bleibt, dient zum Stochen. Dieses Chip erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Dadurch fällt auch dann eine Entscheidung, wenn bis zur 2 Spieler gleich viel Chips erobert konnten. Verlierer ist, wer am wenigsten Chips nehmen konnte.

61. Doppeltes Lottchen

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

2 Hölzchen	Hausnummer über 200	Bis 2-1-1	6-6-6
3 Hölzchen	Hausnummer über 300	von 2-2-1	6-5-6
4 Hölzchen	Hausnummer über 400	bis 3-1-1	5-5-5
5 Hölzchen	Hausnummer über 500	von 3-2-2	5-5-5
6 Hölzchen	Hausnummer über 600	bis 4-1-1	4-4-4
7 Hölzchen	Bauer Mecke	von 4-4-3	3-3-3
8 Hölzchen	Onkel Fritz	bis 5-5-1	2-2-2
9 Hölzchen	Lehrer Lämpel	von 5-5-4	1-1-1
10 Hölzchen	Meister Böck	bis 6-6-1	
11 Hölzchen	Witwe Bote	von 6-6-5	
12 Hölzchen	Max und Moritz		

Kombination Die höchsten Würfel dürfen immer an den Anfang gestellt werden!

Wert Folgende Kombinationen können aus drei Würfeln entstehen:

eine gute Kombination, braucht er nämlich nicht alle 3 Würfel durchführen.

nicht mehr aufgenommen werden dürfen. Erreicht er bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf

die Mitte des Tisches zu einem Haufen aufgeschichtet.

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Zu Beginn des Spieles werden alle Knobholzchen in der

schnell wieder loszuwerden.

Man ebenfalls hohe Kombinationen erreichen, um Hölzchen, die man verliert nehmen mußte.

Ziel des Spieles: Das Spiel besteht aus zwei Runden. Während des „Aufwärmens“ sollte man hohne

Material: 3 Augwürfel, Würfelbecher, 28 Pfennige, Streichhölzer, Chips o. B.

Spieler: Zwei und mehr.

71. Max und Moritz

Ein wenig Statistik: Das höchste Ergebnis wäre:

$6 + 6 + 12 \times 6 = 72$

Das niedrigste Ergebnis wäre:

$1 + 1 + 2 \times 1 = 2$

In diesem Falle hätte Spieler B den „Pott“ gewonnen.

Spieler A: $3 + 4 = 7$

Spieler B: $6 + 2 = 8$

Spieler C: $5 + 3 = 8$

Erster Wurf $7 \times 2 = 14$

Zweiter Wurf $8 \times 4 = 32$

Ergebnis $8 \times 1 = 8$

Zur Verdeutlichung ein kurzes Beispiel:

bringt ein neues Spiel beginnt...

Der erste Wurf wird mit zwei Würfeln durchgeführt.

Ein neuer Spieler wird bestimmt, das nächste Spiel beginnt.

haten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

gemein Zählermarken (falls er bereits welche besitzt) das, was er gewonnen hätte, in die Tischmitte

zurücklegen. Wenn alle Zählermarken verteilt sind, ist das Spiel beendet. Wer am meisten Chips

hat ein Spieler falsch gerechnet oder einen Augenswert doppelt verwendet, muß er als Strafe von

unter 10 oder über 20

11 oder 19

12 oder 18

13 oder 17

14 oder 16

15

Ergebnis der math. Verknüpfung:

Erklärung der Gewinnsituation: Je näher man durch geschickte mathematische Verknüpfung der

der Tischmitte

Gewonnen hat Spieler A, dann er kam der Zahl 15 näher als Spieler B. Er erhält 6 Zählermarken aus

Erft. 11.

Spieler B verknüpft so:

$3 \times 2 = 6 + 6 + 5 = 11$

Erft. 16.

Spieler A verknüpft folgendermaßen:

$3 + 5 = 8 + 8 \times 2 = 16$

Der Spieler wirft 3-2-5.

Ein Beispiel:

Ziel, der Zahl 15 möglichst nahe zu kommen oder sie genau zu treffen.

tionen, Multiplikationen oder Divisionen die drei Würfel operativ genaug zu verknüpfen, mit dem

das erste Spiel: Aufgabe ist es nun, möglichst schnell mit Hilfe von Addition, Subtrak-

Tische. Der Spieler achtet die drei Würfeln Würfelbecher gut durch und macht den Wurf für

stimm, der die Rolle des Spielers übernimmt. Alle Zählermarken befinden sich in der Mitte des

Spielvorbereitung und Spielverlauf: Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler be-

ten so geschickter zu verknüpfen, daß man die Zahl 15 erreicht oder möglichst nahe daran kommt.

Ziel des Spieles: Es geht darum, die gewonnenen Augen dieser Würfel mit Hilfe der vier Rechenar-

Material: 3 Augwürfel, Würfelbecher, 50 Zählermarken (z. B. Pfennige, Streichhölzer, Chips o. a.),

Spieler: Zwei und mehr.

