

# Hasard- 32 Würfelspiele

Gilbert Obermair

## Im allgemeinen gelten folgende Grundregeln:

- Es wird mit dem Becher gewürfelt.
- Vor dem Wurf sind die Würfel gut zu schütteln.
- Mit dem eigentlichen Spiel beginnt, wer zuvor die höchste Augenzahl geworfen hatte.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder gibt also die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Jeder füllt den Becher eigenhändig, weil das angeblich Glück bringen soll.
- Stehen Würfel auf der Kante, lehnen sie sich irgendwo an ("es brennt!"), oder sind sie vom Tisch gefallen, muß der Wurf wiederholt werden.
- Als Spielgeld verwendet man Chips, Streichhölzer oder kleine Münzen.
- Der Verlierer gibt ein Pfand oder zahlt eine Runde Bier.

## Spiele mit einem Würfel

### Jule

Reihum wird gewürfelt. Es kommt darauf an, so schnell wie möglich alle Augenzahlen von Eins bis Sechs zu werfen. Und zwar in der richtigen Reihenfolge. Wer eine 1 würfelt, schreibt sie auf. Fällt bei seinen nächsten Würfeln eine 2, schreibt er sie darunter, usw., bis zur 6. Dann werden die Zahlen bei entsprechenden Würfeln in fallender Reihenfolge von Sechs bis Eins wieder ausgestrichen. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen aufschreiben und dann wieder durchstreichen konnte. Die Verlierer geben dem Gewinner für jede nicht gestrichene Zahl ein Chip.

### Hin und her

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

### Plus - minus

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

### Die 21. Eins

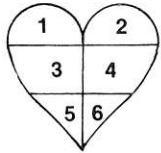
Es wird reihum gewürfelt und mitgezählt, wie oft die 1 fällt. Gewinner ist, wer die 21. 1 wirft.

### Quinze (Fünfzehn)

Bei diesem französischen Spiel wird reihum beliebig oft gewürfelt. Jeder versucht, 15 Augen zu erreichen, oder eine Zahl, die dicht darunter liegt. Wer über 15 wirft, scheidet aus. Sieger ist, wer genau 15 oder am dichtesten darunter geworfen hat. Bei gleicher Summe ist entscheidend, wer dazu am wenigsten Würfe benötigte. Der Sieger erhält von den Ausgeschiedenen je 10 Chips, von den anderen die Differenz der Augenzahlen.

## Das große Herz

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



## Sechzerspiel

Zunächst wird eine kleine Tabelle gezeichnet, mit den Reihen 1 bis 6 und mit einer Spalte für jede teilnehmende Person.

	Anton	Berta	Claudia	Dora	Emil
1					
2					
3					
4					
5					
6					
Summe					

Die Spieler würfeln abwechselnd, multiplizieren die geworfene Zahl mit einer beliebigen bisher noch nicht verwendeten Zahl vom Rand der Tabelle und tragen das Produkt in dieser Reihe unter ihrem Namen ein. Gute Würfe sind möglichst mit hohen Multiplikatoren in Verbindung zu bringen. So bringen z.B. 6 Augen in der Sechserreihe 36 Punkte, in der Zweierreihe jedoch nur 12 Punkte. Sieger ist, wer nach 6 Würfeln am meisten Punkte sammeln konnte.

## Spiele mit zwei Würfeln

### Himmel und Hölle

Die Rundenzahl festlegen und reihum würfeln. Bei jedem Wurf werden die oberliegenden Augen ("Himmel") als Zehner, die unterliegenden Augen ("Hölle") als Einer gerechnet. Hat z. B. jemand 66 und 11 gewürfelt, wird so gezählt: 1. Würfel 66 oben = 60, 11 unten = 1, zusammen = 61; 2. Würfel 11 oben = 20, 66 unten = 5, zusammen = 25; die Summe beider Würfel ist dann 61 + 25 = 86. Wer nach der festgelegten Rundenzahl das höchste Gesamtergebnis hat, der gewinnt.

### Lustige Sieben

Zuerst wird folgende Zeichnung angefertigt:

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Jeder bekommt gleichviele Chips. Einer übernimmt die Bank und würfelt für alle anderen. Die Gegenspieler der Bank setzen in beliebiger Höhe auf eine beliebige Zahl. Jeder merkt sich, was er wo gesetzt hat. Wirft der Bankhalter eine Zahl der linken Reihe, dann darf er alle Einsätze der linken Seite und die Einsätze auf der Sieben kassieren. Die Einsätze der rechten Seite muß er verdoppeln und zurückbezahlen. Wirft der Bankhalter eine Zahl der rechten Reihe, kassiert er die rechte Seite ab und zahlt doppelt für die linke Seite aus. Die Einsätze auf der Sieben bleiben in diesem Fall stehen. Wird aber eine Sieben gewürfelt, so haben beide Seiten verloren, während alle Einsätze auf die Sieben in dreifacher Höhe ausbezahlt werden.

## Elf hoch

Jeder setzt 3 Chips in den Pott. Wer als erster 11 Augen wirft, darf alles kassieren. Wer 12 Augen wirft, muß die Kasse verdoppeln. Wer unter 11 Augen würfelt, muß die Differenz auf 11 in die Kasse legen.

## Craps

Dieses Wett- und Würfelspiel kommt aus den USA. Man benutzt dazu keinen Becher, sondern wirft die Würfel mit der Hand auf den Tisch oder gegen eine Mauer. Zunächst wird eine Runde gewürfelt, um den ersten Spielmacher zu bestimmen. Dieser nennt dann eine beliebige Zahl von 2 bis 12 und setzt darauf einen Betrag. Die Gegenspieler setzen zusammen in gleicher Höhe dagegen. Wirft der Macher die von ihm genannte Zahl, so hat er gewonnen. Wirft er eine andere Zahl, so hat er jedoch noch nicht verloren! Es wird weitergewürfelt! Nun ist die gewürfelte Zahl diejenige, die ihm Glück bringt, wenn sie noch einmal fällt. Fällt vorher aber die ursprünglich genannte Zahl, so hat der Macher verloren. Dann kassieren die Gegenspieler entsprechend ihrem Einsatz-Anteil. Beim nächsten Spiel wird der nächste in der Runde zum neuen Spielmacher.

## Gestrichene Zwölf

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

# Spiele mit drei Würfeln

## 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.

## Chicago

Hier ist eines der beliebtesten Würfelspiele. Für die Augen gibt es eine Sonderregelung: Die 1 zählt = 100, die 2 zählt = 60, und die übrigen Werte gelten entsprechend ihrer Augenzahl.

Der erste Spieler wirft zunächst mit 3 Würfeln. Ist er mit der geworfenen Summe zufrieden, hört er auf. Er kann aber wahlweise mit 1 bis 3 Würfeln noch ein zweites und ein drittes Mal werfen, wobei die nicht mehr benutzten Würfel "stehen" bleiben und am Schluß mitzählen.

Wirft er z. B. 1-2-3, kann er die 1 stehenlassen und mit 2 Würfeln ein zweites Mal werfen. Erzielt er dann 2-3 und hört er dann auf, so hat er 163 Punkte erzielt. Die anderen Spieler dürfen nun nicht öfter werfen, als der erste. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktezah, bzw. bei gleicher Punktezah derjenige, der dazu am wenigsten Würfel benötigte. Die höchste Punktezah, die man erreichen kann, ist dreimal die 1 ("Chicago") = 300. Der Verlierer bekommt einen Bierdeckel (ein Chip). Wer als erster 3 Bierdeckel (Chips) kassieren mußte, bezahlt eine Runde.

Eine zusätzliche Regel ist wahlweise folgende: Wer beim ersten oder zweiten Wurf 2 Sechser wirft, kann dafür einen Würfel mit der 1 nach oben (= 100) stehenlassen.

## Chicago hoch-tief

Eine Variante vom einfachen "Chicago":

Der erste Spieler bestimmt nach seinem ersten Wurf, ob es bei der Endabrechnung auf "hoch" (höchste Punktezah wie beim einfachen "Chicago") oder auf "tief" (niedrigste Punktezah) ankommt.

Beim Tiefspiel zählen die Augen normal, die 1 also = 1 und die 2 = 6.

Gewonnen hat bei "tief", wer die niedrigste Punktezah erreichte, und den Bierdeckel bekommt der Spieler mit der höchsten Augenzah.

## Sequenzen

Jeder Spieler hat 1 bis 3 Würfel. Gezählt werden nur die Zahlenfolgen 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Gewonnen hat, wer die höchste Sequenz erzielte. Erreichen 2 Spieler die gleiche Folge, so gewinnt, wer dazu weniger Würfel benötigte.

Bei einer Variante kann ein Spieler beim zweiten oder dritten Wurf 2 Würfel stehenlassen.

## Pasch

Jeder hat 3 Würfel. Gewertet werden nur die Paschzahlen. 3-3 zählen also 5 und 4-4 zählen 3. Ein Dreierpasch wird jedoch vierfach bewertet. 6-6-6 zählen also 24.

## Doppeltes Lottchen

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

## Zehnerspiel

Ein Spieler ist Bankhalter und würfelt für alle anderen. Seine Gegenspieler machen vorher ihre Einsätze. Unter 10 Augen gewinnen Sie den doppelten Einsatz. Ab 10 Augen gewinnt der Bankhalter und kassiert alle Einsätze.

## Einer gleich zwei

Jeder würfelt zehnmal. Gewertet werden nur diejenigen Würfel, bei denen die addierten Augen von 2 Würfeln den Augen des dritten Würfels entsprechen. Gültig sind z. B. die Kombinationen 2-3-5 (4 + 2 = 6) oder 1-4-5 (1 + 4 = 5). Gezählt werden nur die gültigen Würfel, und zwar jeweils die Augenzahl des dritten Würfels.

## Eins bis sechzehn

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

Beispiel: 1-2-3 wurden gewürfelt.

- 1 — direkt aus 1
- 2 — 2 minus 1
- 3 — direkt aus 3
- 4 — 3 plus 1
- 5 — 2 minus 1
- 6 — direkt aus 6
- 7 — 2 plus 5
- 8 — 3 plus 2 minus 1
- 9 — 3 plus 6
- 10 — 3 plus 2 plus 1

Gewonnen hat, wer als erster (nach mehreren Würfeln) alle Zahlen von 1 bis 16 und wieder zurück kombinieren konnte.

Bei einer Variante dürfen auch Multiplikation und Division einbezogen werden.

# Spiele mit fünf Würfeln

## Va banque (Große Bank)

Jeder ist reihum einmal der Bankhalter und würfelt für jeden seiner Mitspieler. Und zwar mit jedem der 5 Würfel extra. Der Gegenspieler entscheidet beim zweiten, dritten und vierten Wurf, ob Zwischensummen und Augen addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden sollen. Da jede dieser 4 Rechnungsarten je einmal verwendet werden müssen, ergibt sich die vierte Rechnungsart beim fünften Würfel von selbst. Man trachtet natürlich danach, mit hohen Augenzahlen, wie mit einer **6**, möglichst zu multiplizieren; und mit einer **1** möglichst zu dividieren, weil sich dadurch die Zwischensumme nicht verringert.

Beispiel: Erster Wurf **6** = 3  
 zweiter Wurf **2**,  
 der Spieler entscheidet sich  
 für Addition, = 8  
 dritter Wurf **6**,  
 der Spieler entscheidet sich  
 für Multiplikation, = 48  
 vierter Wurf **1**,  
 der Spieler läßt dividieren, = 48  
 fünfter Wurf **6**, nun muß  
 automatisch subtrahiert  
 werden, = 44

Divisionen müssen ohne Rest aufgehen. Eine Ausnahme gilt beim fünften Wurf, bei dem ein sich eventuell ergebender Rest vernachlässigt wird. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt den Einsatz.

Der Bankhalter selbst ist am Einsatz nicht beteiligt, es sei denn, man vereinbart folgende Variante: Kann ein Spieler während der ersten 4 Würfe nicht dividieren, und ergibt auch die Zwangsdivision nach dem fünften Wurf einen Rest, so fällt der Einsatz dieses Spielers an den Bankhalter.

## Würfelpoker

Jeder bezahlt an die Kasse einen gleichhohen Einsatz und dann wird reihum gewürfelt. Es kommt darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Der Spieler mit der höchsten Kombination gewinnt den Pott.

Die Pokerkombinationen sind — von der niedrigsten bis zur höchsten — folgende:

- (1) **Ein Paar**  
 2 Würfel mit gleicher Augenzahl (ein Pasch) und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben 2 Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höheren Augenzahl. Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 "toten" Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und dann der dritthöchste.
- (2) **Zwei Paare**  
 Zweimal 2 Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Haben 2 Spieler 2 gleiche Paare, entscheidet der "tote" Würfel.
- (3) **Drei Gleiche (Drilling)**  
 3 Würfel mit gleicher Augenzahl und 2 Würfel mit anderen Werten. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die "toten" Würfel.
- (4) **Sequenz (Folge)**  
 5 Würfel mit aufsteigenden Augenzahlen.  
**1-2-3-4-5** ist höher als **2-3-4-5-6**.
- (5) **Full House (Volles Haus / Volle Hand)**  
 Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.
- (6) **Vier Gleiche (Vierling)**  
 4 Würfel mit gleicher Augenzahl und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der "tote" Würfel.
- (7) **Fünf Gleiche (Poker)**  
 5 Würfel mit gleicher Augenzahl.

Haben 2 oder mehrere Spieler absolut gleiche Pokerkombinationen, so wird der Pott geteilt.

Eine besonders reizvolle Variante erlaubt das Steigern des Einsatzes. Ein Spieler, der eine hochwertige Kombination gewürfelt hat, erhöht seinen Einsatz. Die anderen müssen dann entweder "mitgehen" (also auch erhöhen) oder "passen" (ausscheiden).

# Spiele mit sechs Würfeln

## Dreimal Pasch

Jeder Spieler hat 3 Würfe 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.

## Die böse Sieben

Es kommt darauf an, möglichst oft (maximal dreimal) je 2 Würfel zusammenzustellen, deren Augenzahlen zusammen 7 ergeben.

Der erste Spieler wirft mit 6 Würfeln, kombiniert — wenn möglich — 2 Würfel zu einem Siebener und läßt sie "stehen". Wahlweise wirft er mit den restlichen Würfeln ein zweites Mal, stellt wieder Siebener zusammen und wirft — wenn nötig — noch ein drittes Mal. Dadurch hat er seinen Punktwert bestimmt und außerdem vorgegeben, wie oft seine Gegenspieler maximal würfeln dürfen.

Nachdem jeder dran war, wird der Sieger ermittelt. Am höchsten zählt dreimal die Sieben, dann zweimal die Sieben plus 12 Augen, dann zweimal die Sieben plus 11 Augen usw. Haben 2 oder mehrere Spieler gleich viel geworfen, wird die Entscheidung durch einen weiteren Wurf herbeigeführt.

## Ohio

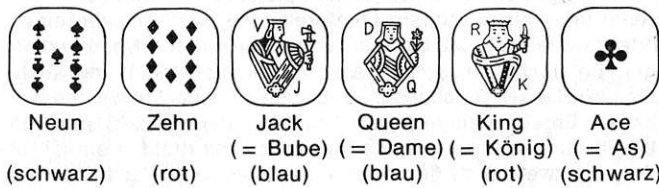
Ein Spieler übernimmt die Buchführung u. zeichnet eine Tabelle mit den Reihen 1, 2, 3, 4, 5, 6, Ohio und Summe, sowie mit je einer Spalte für jeden Spieler.

	Anton	Berta	Cäsar	Max
1				6
2				12
3				18
4				24
5				30
6				36
Ohio				40
Summe				166

Es kommt darauf an, in 7 Durchgängen bestimmte Kombinationen zu werfen. Die höchste ist "Ohio", eine vollständige Sequenz von 1 bis 6, welche 40 Punkte bringt. Dann möglichst sechsmal die **6-6-6-6-6-6** (36 Punkte), sechsmal die **6-6-6-6-6-6** (30 Punkte) usw. bis sechsmal die **1-1-1-1-1-1** (6 Punkte). Die einzelnen Kombinationen müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge geworfen werden. Jeder Spieler darf — wenn er an der Reihe ist — bis zu sechsmal hintereinander würfeln, dabei einen oder mehrere Würfel, die ihm für eine bestimmte Kombination günstig erscheinen, stehen lassen. Spätestens nach dem sechsten Wurf eines Durchgangs muß er entscheiden, in welche Reihe das Ergebnis eingetragen wird. Wollte er z.B. sechsmal die **6-6-6-6-6-6** (36 Punkte) erreichen, warf er jedoch nur dreimal die **6-6-6-6-6-6** (18 Punkte), zweimal die **6-6-6-6-6-6** und einmal die **1-1-1-1-1-1**, kann er als Ergebnis zweimal die **6-6-6-6-6-6** (4 Punkte) in der Reihe 2 eintragen lassen. Un hoffen, daß er in einem späteren Durchgang mehr Sechser erreicht.

Gewonnen hat, wer bei der Schlußabrechnung die meisten Punkte vorweisen kann. In unserer Tabelle (siehe vorige Seite) hat Max die maximale Punktzahl von 166 erreicht.

Für die folgenden 7 Spiele benützt man sogenannte "Pokerwürfel" mit folgenden 6 Werten beziehungsweise Farben:



## Offenes Würfelpoker

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, mit 1 bis 3 Würfeln eine möglichst hochwertige Pokerkombination zu würfeln. Diese Kombinationen sind — von der niedrigsten bis zur höchsten — folgende:

- (1) **Ein Paar**  
2 Würfel mit gleichen Werten und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben 2 Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höheren Wert (also z. B. 2 Könige vor 2 Zehnern). Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 "toten" Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und dann der dritthöchste.
- (2) **Zwei Paare**  
Zweimal 2 Würfel mit gleichen Werten und ein anderer Wert. Haben 2 Spieler 2 gleiche Paare, entscheidet der "tote" Würfel.
- (3) **Drei Gleiche (Drilling, Gedritt)**  
3 Würfel mit gleichen Werten und 2 andere Werte. Bei gleichen Drillings entscheiden wieder die "toten" Würfel.
- (4) **Full House (Volles Haus, Full Hand, Volle Hand)**  
Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillings entscheidet der Wert des Paares.
- (5) **Vier Gleiche (Vierling, Geviert)**  
4 Würfel mit gleichen Werten und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der "tote" Würfel.
- (6) **Fünf Gleiche (Fünfling, Poker)**  
5 Würfel mit gleichen Werten. Der höchste Fünfling und damit die höchste Kombination überhaupt besteht aus 5 Assen.

Im allgemeinen spielt man beim Würfelpoker **ohne** die vom Spielkartepoker her bekannten Sequenzen (Folgen). Vereinbart man jedoch vor dem Spiel, daß auch die Sequenzen gelten, dann liegen sie in ihrer Wertigkeit über dem Drilling und unter dem Full House. Man bezeichnet diese Sequenzen auch mit **Quint** und unterscheidet die **höhere Quint** (Zehn-Bube-Dame-König-As) und die **niedrigere Quint** (Neun-Zehn-Bube-Dame-König).

Der Spielverlauf ist folgender: Man vereinbart den niedrigsten Einsatz (z.B. ein Chip) und den höchsten Einsatz (z.B. 6 Chips) pro Spiel. Jeder Spieler setzt den Mindesteinsatz in die Kasse. Es wird ausgelost, wer beginnen muß (dieser Spieler hat einen leichten Nachteil), und dann wird reihum einmal bis dreimal geworfen. Jeder Spieler würfelt zunächst mit 5 Würfeln, läßt dann wahlweise 1 bis 4 Würfel stehen und wirft mit den restlichen ein zweites Mal, läßt wahlweise wieder 1 bis 4 Würfel stehen und wirft ein drittes Mal. Damit ist seine Pokerkombination festgelegt. Schlimmstenfalls hat er "Nichts" geworfen. Hat ein Spieler eine günstige Pokerkombination geworfen, kann er den Einsatz erhöhen. Seine Gegenspieler müssen dann entweder "mitgehen" (also auch erhöhen) oder "passen" (ausscheiden). Am Ende der Runde kassiert der Spieler mit der höchsten Pokerkombination den Pott. Haben 2 oder mehrere Spieler absolut gleiche Kombinationen erzielt, bleibt der Einsatz stehen und diese Spieler tragen eine Stichrunde aus.

Der Gewinner muß bei der nächsten Runde beginnen.

## Verdecktes Würfelpoker

Zu Beginn wird ausgelost, wer beginnen muß. Dann setzt jeder Spieler 1 Chip in die Kasse.

Nun hat jeder einen verdeckten Wurf: Die 5 Pokerwürfel werden mit dem Becher auf einen Bierdeckel gestülpt. Der Spieler hebt vorsichtig den Becher in die Höhe und schaut nach — ohne daß es seine Mitspieler sehen —, welche Pokerkombination er gewürfelt hat. Dann meldet er diese Kombination, oder — wenn er eine ungünstige Kombination oder Nichts geworfen hat — er schwindelt, d.h. er meldet eine Kombination, die er gar nicht gewürfelt hat.

Nach der Meldung haben seine Gegenspieler 10 Sekunden Zeit, die gemeldete Kombination anzuzweifeln. Dies geschieht dadurch, daß einer der Gegenspieler "Schwindel" ruft. Hierauf wird der Becher zur Kontrolle hochgehoben. Stimmt die gewürfelte Kombination mit der Meldung überein, muß der Zweifler den Einsatz in der Kasse verdoppeln. Hat jedoch der meldende Spieler geschwindelt, muß er die Kasse verdoppeln und seine Meldung auf die tatsächlich geworfene Kombination zurücknehmen.

Wurde die gemeldete Kombination nicht innerhalb von 10 Sekunden angezweifelt, dann gilt die Meldung. Egal, ob sie stimmt, oder ob geschwindelt wurde.

Der Spieler mit der höchsten Meldung gewinnt nach einer Runde den Pott. Bei der nächsten Runde muß dieser Spieler mit dem Würfeln beginnen.

## Joker Poker

Sowohl das offene, als auch das verdeckte Würfelpoker kann als "Joker Poker" gespielt werden. Dazu vereinbart man vor dem Spiel, daß eine gewürfelte As für jeden anderen Wert gelten kann. So wird also z. B. die Kombination As-As-König-König-Neun als Vierling gewertet.

## Al Capone

Jeder Spieler hat nur einen offenen Wurf. Wer dabei mehr erreicht, zieht den Einsatz ein. Wieder gelten die üblichen Pokerkombinationen. Haben 2 oder mehrere Spieler dieselbe Kombination, entscheidet eine der drei folgenden Punktwertungen über den Sieg (vor dem Spiel ist zu vereinbaren, nach welcher Wertung abzurechnen ist):

	Wertung A	Wertung B	Wertung C
Neun	= 9 Punkte	9 Punkte	1 Punkt
Zehn	= 10 Punkte	10 Punkte	2 Punkte
Bube	= 11 Punkte	2 Punkte	3 Punkte
Dame	= 12 Punkte	3 Punkte	4 Punkte
König	= 13 Punkte	4 Punkte	5 Punkte
As	= 14 Punkte	11 Punkte	11 Punkte

Auch bei "Al Capone" dürfen die Einsätze erhöht werden, was die Spannung wesentlich steigert.

## Rock and Roll

Dieses Spiel ist ein Würfelroulett und wird mit **einem** Pokerwürfel durchgeführt.

Zunächst wird ein Bankhalter bestimmt und das Setzschema auf ein Blatt Papier gezeichnet.

Schwarz	Neun	As
Rot	Zehn	König
Blau	Bube	Dame

Die Gegenspieler der Bank setzen beliebig viele Chips auf beliebige Felder und merken sich ihre Einsätze. Der Bankhalter würfeln einmal und rechnet dann ab.

Zunächst zieht er alle jene Chips ein, die nicht auf Gewinnfeldern liegen. Dann zahlt er die Gewinne aus. Und zwar zweifach für Einsätze, die auf dem richtigen Farbfeld liegen (die Gewinner erhalten also für 1 gesetztes Chip 3 Chips zurück), und fünfmal für Einsätze, die auf dem richtigen Wertfeld liegen (die Gewinner erhalten also für 1 Chip 6 Chips zurück).

Will der Bankhalter das Spiel beenden, muß er dies 5 Würfe vorher ankündigen.

## Escalero

Das ist das beliebteste Spiel, das heute mit Pokerwürfeln durchgeführt wird. Da es als Hasardspiel gilt, darf es dabei nur um Chips und nicht um Bargeld gehen.

Die Notierung unterscheidet sich vom offenen Würfelpoker durch eine spezielle Punktwertung, sowie dadurch, daß es keine Paare und Drillinge gibt, wohl aber die Quint (Sequenz, Straße, Folge). Außerdem wird berücksichtigt, ob eine Kombination aus 5 Würfeln in einem Wurf erreicht wurde ("serviert"), oder ob sie durch 2 oder 3 Würfe mit "Stehenlassen" erzielt wurde.

Im einzelnen gibt es folgende 11 Bewertungen, wobei die ersten 6 gelten, wenn keine Fünferkombination erreicht wurde:

- ( 1) Neuner = 1 Punkt
- ( 2) Zehner = 2 Punkte
- ( 3) Bube = 3 Punkte
- ( 4) Dame = 4 Punkte
- ( 5) König = 5 Punkte
- ( 6) As = 6 Punkte
- ( 7) Quint = 25 Punkte
- serviert = 30 Punkte
- ( 8) Full Hand = 30 Punkte
- serviert = 35 Punkte
- ( 9) Poker (Vierling) = 40 Punkte
- serviert = 45 Punkte
- (10) Fünfling = 50 Punkte
- (11) Fünfling serviert = 100 Punkte

Es wird reihum einmal bis dreimal gewürfelt, und das Ergebnis wird in einen Kontrollschein eingetragen.

	Adam	Berta	Cäsar
Neuner			
Zehner			
Buben			
Damen			
Könige			
Asse			
Quint			
Full Hand			
Poker			
Fünfling			
Fünfling serviert			
Summen			

Würfelt Adam z. B. die Kombination Neun-Bube-Dame-Dame-As, dann trägt er in die Reihe "Damen" unter seinem Namen 8 Punkte (2 x 4) ein.

Würfelt Berta z. B. in einem Wurf die Kombination Zehn-Bube-Dame-König-As, dann schreibt sie in die Reihe "Quint" 30 Punkte ("Quint serviert").

Würfelt Cäsar z. B. die Kombination Neun-Zehn-Zehn-Dame-As und hat er in der Reihe "Zehner" bereits eine Eintragung, dann kann er in der Reihe "Neuner" 1 Punkt, oder in der Reihe "Damen" 4 Punkte, oder in der Reihe "Asse" 6 Punkte eintragen.

Würfelt Adam z. B. mit 3 Würfeln die Kombination Zehn-Zehn-Zehn-As-As, dann schreibt er in die Reihe "Full Hand" 30 Punkte.

Wenn ein Spieler an der Reihe war, muß hinterher immer eine Eintragung erfolgen. Ist das Ergebnis schlecht, kann eine Wertchance "gelöscht" ("gestrichen") werden. Und zwar dadurch, daß in einer beliebigen Reihe 0 Punkte vermerkt werden. Hierbei wird man möglichst solche Chancen streichen, die selten vorkommen. Also in erster Linie den "Fünfling serviert", dann den "Fünfling" usw.

Wenn jeder Spieler elfmal dran war, sind alle Felder des Kontrollscheins gefüllt. Die Punkte jedes Spielers werden addiert und der Sieger erhält von seinen Gegenspielern die Differenz der Summen ausbezahlt.