

Ist die Sanduhr abgelaufen, muß der Spieler sofort aufhören, Worte zu bilden, und es beginnt die Wertung. Bei jedem Buchstaben ist ein Zahlenwert angegeben. Diese Zahlen der gebildeten Worte werden addiert. Ebenso werden die Zahlen der nicht benutzten Würfel addiert und von der Summe der in Worten verwendeten Würfel abgezogen.

Eine weitere Möglichkeit mit mehr Varianten wird dadurch gegeben, daß man die Worte auch in der Art eines Kreuzworträtsels legt. Selbstverständlich darf der Joker sowohl für das waagerechte als auch senkrechte Wort nur denselben Buchstaben bedeuten.

Bei der Wertung werden doppelt (über Kreuz) verwendete Buchstaben auch doppelt gewertet. Sieger ist, wer nach einer vorher bestimmten Anzahl von Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

Nimm — Gib

Zu diesem Spiel braucht man den „Würfelkreisel“. Zwei oder mehrere Spieler spielen reihum.

Vorab einigt man sich noch über die Art und die Höhe des Einsatzes. Vor Spielbeginn legt jeder noch den gleichen Einsatz in den „Pott“. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal. Nachdem der Kreisel wieder still liegt, befolgt der Spieler, was obenauf geschrieben ist. Wenn „Alle geben“ erscheint, müssen alle Spieler einen Einsatz leisten.

Wer keinen Einsatz mehr hat, scheidet aus. Entweder man spielt, bis ein Spieler alles gewonnen hat oder man verabredet vorher die Anzahl der Runden, die zu spielen sind. Dabei ist dann der Spieler mit dem größten Gewinn der Sieger.

Bei ihm zählen nur die normalen Augen. Wer also 3 x die Eins würfelt, hat insgesamt 3 Augen. Er gewinnt gegen alle anderen Augen-Kombinationen. Auch hier bestimmt der Spielbeginner, mit wievielen Würfeln seine Augenvorlage erreicht werden muß. 3 x die Sechs = 18 ist das schlechteste Ergebnis.

Das „tief“-Spiel

Chicago wird meist mit einem Pott von Zündhölzchen gespielt. Bei 2 Spielern liegen im Pott 3 Hölzer, bei 3 Spielern 5 Hölzer usw. Der Spieler muß am Ende einer Runde jeweils ein Holz aus dem Pott nehmen, während der Gewinner ein Holz (sofern er eines oder mehrere hat) in den Pott zurücklegen darf. Das geht so lange weiter, bis ein Spieler alle Hölzer hat. Er ist dann der Verlierer. Derjenige, der als erster kein Holz mehr hat, ist der Gewinner.

Der Spieler, der die Runde beginnt, bestimmt, wieviele von 3 Würfeln seine Mitspieler machen dürfen. Wirft er als erster mit einem Wurf eine Eins, eine Sechs und eine Fünf, gibt er mit dem Kommando „165 in einem“ den Becher an den nächsten Mitspieler weiter. Erreicht dieser in einem Wurf nicht mehr als 165, hat er diese Runde verloren, darf aber als Spielbeginner in der nächsten Runde starten.

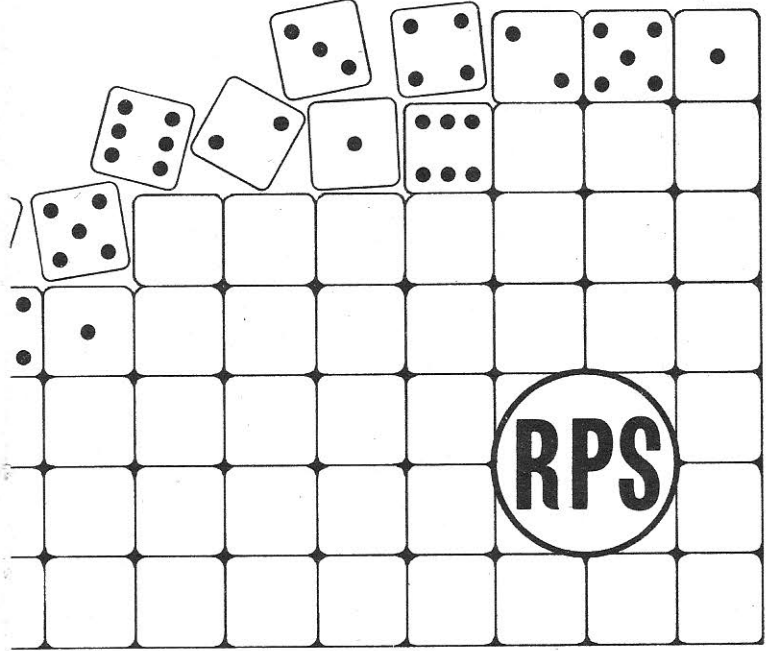
Der Spieler, der mit einem Würfel auf einen Wurf die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Er hat maximal drei Würfe, mit denen er sein „hoch“-Spiel vorlegt. Dabei zählt 1 Auge = 100, 6 Augen = 60 Punkte, alle übrigen Augen zählen normal. Der höchste Wurf, der in ein-, zwei- oder dreimaligem Wurf erreicht werden kann, ist 3 x die Eins = 300 Punkte. Der zweit höchste Wurf 2 x die Sechs + 1 x die Sechs = 260 Punkte usw. Wirft ein Spieler mit dem ersten oder zweiten Wurf 2 Sechsen, so darf er 1 Sechs drehen, so daß aus dieser eine Eins wird. Mit den restlichen beiden Würfeln kann er dann noch zwei, bzw. einen Wurf ausüben.

Das „hoch“-Spiel

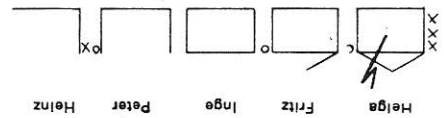
Bevor das Spiel beginnt, einigt sich die Runde darauf, ob „hoch“, „tief“ oder „scharf“ gespielt wird.

Spiel-Anleitung

für über 65 beliebte Würfelspiele



Jeder Teilnehmer hat einen Wurf. Helga beginnt mit sechs Würfeln zu werfen. Sie bekommt, wie jeder Spieler, der mit sechs Würfeln beginnt, ein X Kreuz geschrieben und muß bei ihrem Wurf eine eins dabei haben. Hat sie diese nicht, bekommt sie ihren ersten Strich für das „Haus“ geschrieben. Hat sie eine Eins oder mehrere Einsen gewürfelt, bekommt



Ein Schriftführer der beliebig großen Spielgesellschaft führt nach diesem Schema Buch:

Blitzschlag

Jeder Spieler der beliebig großen Teilnehmerzahl darf pro Runde sechs mal würfeln. Den ersten Wurf mit 1, den zweiten mit 2, den dritten mit 3 Würfeln usw., den letzten mit 6. Die Augen aller Würfe werden zusammengezählt. In der zweiten Runde wird mit 6 Würfeln begonnen und mit 1 auf gehört. Wer in beiden Runden die höchste Augenzahl erreicht, gewinnt.

Stilaugen

C ist Sieger, weil er die Trumppzahl Fünf in 4 Würfeln erreichte. B wird „langsamere Peter“, weil er zum Werfen der Fünf 8 Würfe benötigte.
 C würfelt: 4-1-2-5 (= 4 Wurf)
 B würfelt: 3-4-6-2-1-3-6-5 (= 8 Wurf)
 A würfelt: 6-3-1-2-2-4-5 (= 7 Wurf)

Langsamer Peter

Die Teilnehmerzahl ist beliebig. Es wird mit einem Würfel gespielt. Ein Spieler ermittelt durch einen Wurf die Trumppzahl, z. B. die Fünf. Jeder Teilnehmer hat sodann zehn Würfe hintereinander.

Inhaltsverzeichnis

Chicago	3	Pasch mit Dreien	20
Das „hoch“-Spiel	3	Tausend gewinnt	21
Das „tief“-Spiel	3	Doppeltes Lottchen	21
Chicago „scharf“	4	Ten-Spot	21
Yatzi	4	Poker-Straight	21
Hohe Hausnummer	8	up and down	22
Niedrige Hausnummer	8	Mille Millia	22
Blinde Hausnummer	8	Drei in eins	22
Filzlaus	8	Plus-minus zehn	23
Mariechen	9	Gerade gewinnt	23
Cräps	9	Fünf gewinnt	23
Meier	10	Aus zwei mach eins	23
Barteln	12	Köpfchen eins bis sechzehn	24
Spekulier-Barteln	13	Va banque	24
Sechstagerennen	13	Poker	25
Kuhschwanz	14	Pokerwürfelspiel	26
Hausbauen	14	Berliner Macke	28
Die verflixte Drei	14	Lustige Sieben	28
Mini-Roulett	15	Zwei ist gleich Eins	28
1 nach rechts, 2 nach links, 6 zur Mitte	15	Alles oder nichts	29
Einundzwanzig	15	Auf und ab	29
Teilen	16	Nackter Spatz	29
Dufte Hundert	16	Macao	30
Pasch extra	16	Langsamer Peter	30
Teure Sieben	16	Stielaugen	30
Einmal eins	17	Blitzschlag	30
Gerade oder Ungerade	17	Zwölf minus neun	31
Bank sieben — Roulette	17	Wörterwürfeln	31
Pinke-Pinke	18	Nimm — Gib	32
Elf gewinnt	18		
Nach sieben — Strich	18		
Kleeblatt	19		
Einen von hinten	19		
Hoher und niedriger			
Türke	20		
Peter springt vom Turm	20		
Blaue, graue Augen	20		

Derjenige, der die höchste gültige Augenkombination erreicht, ist Gewinner. Im toten Rennen gewinnt derjenige, der für die höchste Augenkombination die wenigsten Würfe benötigt hat.

Sultan

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen.

Der Sultan muß also immer in Höhe der Trumpfanzahl ausbezahlen. Würfelt ein Mitspieler die Sechs, übernimmt er das Sultanamt und bestimmt die neue Trumpfzahl.

Alles oder Nichts

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen.

Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine Sechs würfelt, ist Sultan. Er bestimmt, welche Augenzahl Trumpf ist. Nennt er z. B. die Fünf, muß jeder Mitspieler, der die Fünf nicht wirft, an den Sultan eine zu Beginn des Spiels bestimmte Summe von Chips bezahlen. Wirft er jedoch die Fünf, muß der Sultan an ihn 5 Chips bezahlen.

Der Sultan muß also immer in Höhe der Trumpfanzahl ausbezahlen. Würfelt ein Mitspieler die Sechs, übernimmt er das Sultanamt und bestimmt die neue Trumpfzahl.

Alles oder Nichts

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen.

Der Sultan muß also immer in Höhe der Trumpfanzahl ausbezahlen. Würfelt ein Mitspieler die Sechs, übernimmt er das Sultanamt und bestimmt die neue Trumpfzahl.

Alles oder Nichts

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen.

Der Sultan muß also immer in Höhe der Trumpfanzahl ausbezahlen. Würfelt ein Mitspieler die Sechs, übernimmt er das Sultanamt und bestimmt die neue Trumpfzahl.

Derjenige, der die höchste gültige Augenkombination erreicht, ist Gewinner. Im toten Rennen gewinnt derjenige, der für die höchste Augenkombination die wenigsten Würfe benötigt hat.

sie keinen Strich, aber jeder Einserwürfel wird aus dem Spiel gezogen. Den nächsten Wurf hat Fritz. Er muß mit den verbliebenen Würfeln ebenfalls eine Eins werfen. Wirft er sie nicht, bekommt er einen Strich und muß an Inge weitergeben. Gesetzt den Fall, Peter hat als vorletzter Spieler den letzten im Spiel befindlichen Würfel bekommen. Würfelt er keine Eins, bekommt er einen Strich, erzielt er jedoch eine Eins, bekommt er ein

- Ringerl gutgeschrieben und Inge bekommt einen Strich. Würfelt er mit diesem letzten Würfel eine Sechs, bekommt er keinen Strich, sondern ein
- Ringerl gutgeschrieben und alle anderen Mitspieler bekommen einen Strich.

Heinz muß als nächster mit sechs Würfeln beginnen. Er bekommt fürs Anfangen ein Kreuz und muß wenigstens eine eins werfen. Wer drei XXX hat, bekommt zusätzlich einen Strich. Wer drei ○ ○ ○ hat, erhält einen Strich gutgeschrieben. Wer den 7. Strich bekommt, den trifft der Blitzschlag und er scheidet aus. Sieger wird derjenige, der seinem letzten Konkurrenten den 7. Strich verpassen konnte.

Zwölf minus neun

Das Spiel wird reihum mit sechs Würfeln von beliebig vielen Personen gespielt. In jeder Runde werden die ungeraden Zahlenkombinationen von der Summe der geraden abgezogen. Ist eine Subtraktion nicht möglich, war der Wurf wertlos. Gewinner ist, wer nach einer im voraus bestimmten Anzahl von Runden die meisten Pluspunkte erreicht.

Wörterwürfeln

Das Los entscheidet, welcher Spieler beginnt. Dieser schüttelt den Würfelbecher mit den 13 Würfeln und stülpt ihn anschließend auf den Tisch. Ab diesem Moment läuft die Sanduhr. Falls der Spieler keinen oder nur einen Vokal gewürfelt haben sollte, darf er nochmals würfeln; die Sanduhr läuft allerdings in dieser Zeit weiter.

Der Spieler muß nun Worte bilden, die sich aus den Buchstaben auf der Oberseite der Würfel zusammensetzen lassen. Nicht gültig sind Eigennamen, Fremdwörter oder Abkürzungen (man kann natürlich vorher ausmachen, diese Begriffe zuzulassen).

Auf einem der Würfel befindet sich eine neutrale Seite. Diese Seite kann, wie beim Kartenspiel der Joker, als Ersatz für jeden Buchstaben gestellt werden. Sie besitzt jedoch keinen Zahlenwert.

Derjenige Spieler, der mit einem Wurf und fünf Würfeln die höchste

Spielverlauf:

Jeder Spieler führt seine Zahlliste und trägt die Ergebnisse ein.

Derjenige Spieler, der mit einem Wurf und fünf Würfeln die höchste

Spielverlauf:

Jeder Spieler führt seine Zahlliste und trägt die Ergebnisse ein.

Spielzubehör:

Das Yatzi Spiel besteht aus:
1 Würfelbecher, 5 Würfeln, 1 Block Zählleisten.

Teilnehmerzahl:

Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Sie können jeder für sich oder Team gegen Team spielen.

Spielziel:

Der Spieler mit dem höchsten Punktergebnis zu erreichen. Der Spieler mit dem höchsten Punktergebnis gewinnt und kassiert von seinen Mitspielern die Punktedifferenz zwischen seinem Ergebnis und dem seiner Mitspieler. Das Gesamtergebnis errechnet sich aus 1, 2, 3 usw. Einzelspielen. Viele Einzelspiele gespielt werden, bestimmen die Spieler zu Beginn der ersten Spielrunde.

Yatzi

Der Fundenbeginn bestimmt, in wievielen Würfen sein vorgelegtes Ergebnis erreicht werden muß. Auch bei dieser Variante hat der Mitspieler keine Chance, bei gleichem Ergebnis gleichzuziehen. Er muß ein besseres Ergebnis in der vom Begginer bestimmten Anzahl von Würfeln erzielen, um diesen zu schlagen.

Chicago „scharf“

„scharf“ wird oft auch in der Variante mit Augensequenzen gespielt. Das beste und unschlagbare Ergebnis ist auch hier der Dreier-Pasch 3 x die Eins = 300, bzw. Drei. Die nächstbeste Kombination jedoch, je nachdem ob hoch- oder tief-gespielt wird, ist die 4-5-6- bzw. 1-, 2-, 3-Sequenz usw.

Der Fundenbeginn bestimmt, in wievielen Würfen sein vorgelegtes Ergebnis erreicht werden muß. Auch bei dieser Variante hat der Mitspieler keine Chance, bei gleichem Ergebnis gleichzuziehen. Er muß ein besseres Ergebnis in der vom Begginer bestimmten Anzahl von Würfeln erzielen, um diesen zu schlagen.

Yatzi

Der Fundenbeginn bestimmt, in wievielen Würfen sein vorgelegtes Ergebnis erreicht werden muß. Auch bei dieser Variante hat der Mitspieler keine Chance, bei gleichem Ergebnis gleichzuziehen. Er muß ein besseres Ergebnis in der vom Begginer bestimmten Anzahl von Würfeln erzielen, um diesen zu schlagen.

Chicago „scharf“

„scharf“ wird oft auch in der Variante mit Augensequenzen gespielt. Das beste und unschlagbare Ergebnis ist auch hier der Dreier-Pasch 3 x die Eins = 300, bzw. Drei. Die nächstbeste Kombination jedoch, je nachdem ob hoch- oder tief-gespielt wird, ist die 4-5-6- bzw. 1-, 2-, 3-Sequenz usw.

Berliner Macke

Beliebig viele Teilnehmer würfeln mit sechs Würfeln reihum. Jeder Spieler darf in jeder Runde dreimal würfeln und die Werte, auf die er spekuliert, stehen lassen. In der Bewertung zählt die Eins 100, die fünf 50 Punkte. Alle übrigen Augen werden nicht gezählt. Dagegen bringt jeder Doppelpasch folgende Punkte

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

Wer zuerst 10000 Punkte erreicht ist Sieger.

Lustige Sieben

Ein Würfel-Roulett für beliebig viele Teilnehmer. Einer übernimmt die Bank. Nur er alleine würfelt mit zwei Würfeln. Vor Spielbeginn muß das nachstehende Zahlenschema auf einen Bogen Papier geschrieben werden.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Die Mitspieler setzen Chips in beliebiger Höhe auf eine beliebige Zahl. Wirft der Bankier eine Zahl der linken Kolonne, kassiert er sämtliche darauf stehenden Einsätze, sowie die Einsätze auf der Zahl 7.

Die Einsätze der rechten Kolonne muß er in doppelter Höhe zurückzahlen. Analog wird verfahren, wenn der Bankier eine Zahl der rechten Kolonne gewürfelt hat. Wirft der Bankier jedoch eine 7, haben die linke und die rechte Kolonne verloren, während Einsätze auf die 7 in dreifacher Höhe ausgezahlt werden.

Zwei ist gleich Eins

In diesem Spiel, das mit drei Würfeln von beliebig vielen Personen gespielt werden kann, sind nur die Würfe gültig, bei denen die addierte Augenzahl von zwei Würfeln der Augenzahl des dritten entsprechen. Jeder Teilnehmer würfelt 10mal.

Beispiel: 3 + 2 dritter Würfel 5 Augen = gültig
3 + 2 dritter Würfel 4 Augen = ungültig.

Augenzahl erzielt hat, beginnt das Spiel. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, gibt alle fünf Würfel in den Becher, schüttelt ihn und rollt die Würfel heraus. Eine Würfelreihe besteht aus maximal drei Würfeln. Der erste Wurf wird mit allen fünf Würfeln ausgeführt. Wenn der Spieler sich entscheidet, ein zweites und ein drittes Mal zu würfeln, kann er so viele Würfel aufnehmen und ausspielen, wie er will, vorausgesetzt das Ergebnis wird bei dem letzten Wurf gezählt. So kann ein ungünstiger erster Wurf mit Glück und Geschick bei dem zweiten oder dritten Wurf zu einem optimalen Ergebnis führen.

Die Zählliste:

Sie enthält dreizehn Rubriken für die gewürfelt wird und beginnt mit den 1ern über die 2er Augen usw. bis zu den 6ern in der oberen Abteilung und führt in der unteren Abteilung vom 3er Pasch über Yatzi bis zur letzten Würfel-Rubrik „Chance“; eine Rubrik in der die geworfenen Würfel aufgeführt werden, die in keiner der anderen Rubriken untergebracht werden konnten.

Wenn ein Spieler bei seinem ersten Wurf z. B. 1, 2, 2, 4, 5 würfelt, kann er sich dafür entscheiden, auf die Rubrik mit den 2ern in der oberen Abteilung, oder auf die Rubrik mit dem Dreier-Pasch in der unteren Abteilung weiter zu würfeln. Der Spieler läßt in diesem Fall die beiden Würfel mit den 2er Augen auf dem Tisch liegen, nimmt die 1, 4 und 5 auf, gibt sie in den Becher und versucht mit dem zweiten oder dritten Wurf noch eine 2 zu werfen.

Wenn er bei dem zweiten Wurf dann z. B. 2, 2, 2, 5, 6 auf dem Tisch liegen hat, kann er aufhören und das Ergebnis, nämlich drei 2er = 6 in die Rubrik der oberen Abteilung, oder in die Rubrik Dreier-Pasch der unteren Abteilung eintragen. In diesem letzteren Fall werden die nicht zu dem Dreier-Pasch passenden Augen dem Ergebnis zugerechnet, also 2, 2, 2, 5, 6 = 17.

Der Spieler kann sich natürlich aber auch entscheiden, ein drittes mal zu würfeln, in der Hoffnung, ein noch besseres Ergebnis zu erzielen. Er nimmt also die 5 und die 6 auf und würfelt mit diesen beiden Würfeln zum letzten mal in seiner Würfelreihe. Wenn er bei seinem dritten Wurf 2, 2, 2, 1, 4 auf den Tisch liegen hat, kann er das Ergebnis = 6 in der 2er Rubrik der oberen Abteilung, oder mit $2+2+2+1+4 = 11$ in der Dreier-

gewertet.
gleich ob in der Folge 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6 immer mit 40 Punkten setzt sich aus einer Reihenfolge von fünf Würfeln zusammen und wird, die große Sequenz
z. B. 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5 oder 3, 4, 5, 6, 1.
setzt sich aus jeder Reihenfolge von vier Würfeln zusammen und wird, die kleine Sequenz
Full-House zählt, gleich in welcher Zusammensetzung, immer 25 Punkte.

bestehend aus einem Dreier-Pasch und einem Zweier-Pasch. Sie kann nur gewertet werden, wenn drei Würfel mit der gleichen Augenzahl und zwei Würfel mit der gleichen Augenzahl geworfen wurden, z. B. 4, 4, 4, 6, 6, 6.
Die Full-House Rubrik
enthalten folgende Rubriken, die gezählt werden. Die Dreier-Pasch Rubrik kann nur gewertet werden, wenn wenigstens drei Würfel die gleiche Augenzahl tragen, z. B. 4, 4, 4, 3, 6 wird gezählt und eingetragene mit 21 Punkten (Summe aller gewürfelten Augen).
Die Vierer-Pasch Rubrik kann nur gewertet werden, wenn wenigstens vier Würfel die gleiche Augenzahl tragen, z. B. 3, 3, 3, 3, 4 wird gezählt und eingetragene mit 16 Punkten (Summe aller gewürfelten Augen).

Die Full-House Rubrik

Die untere Abteilung
enthält folgende Rubriken, die gezählt werden. Die Dreier-Pasch Rubrik kann nur gewertet werden, wenn wenigstens drei Würfel die gleiche Augenzahl tragen, z. B. 4, 4, 4, 3, 6 wird gezählt und eingetragene mit 21 Punkten (Summe aller gewürfelten Augen).
Die Vierer-Pasch Rubrik kann nur gewertet werden, wenn wenigstens vier Würfel die gleiche Augenzahl tragen, z. B. 3, 3, 3, 3, 4 wird gezählt und eingetragene mit 16 Punkten (Summe aller gewürfelten Augen).

Der Bonus

Ein Spieler, der in der oberen Abteilung einen Gesamtpunktestand von wenigstens 63 Punkten erreicht, erhält einen Bonus von 35 Punkten. Das ist z. B. dann der Fall, wenn er in jeder Rubrik der oberen Abteilung die geforderten Augen dreimal erreicht hat. Also in der ersten Rubrik drei 1er, in der zweiten drei 2er usw. bis zur sechsten mit drei 6ern.
Wenn man in der oberen Abteilung eine Gesamtsumme von 63 oder mehr Punkten erreicht, ganz gleich wie diese sich im einzelnen zusammensetzen, erhält man den Bonus, der 35 Punkte beträgt.
Die untere Abteilung
enthält folgende Rubriken, die gezählt werden. Die Dreier-Pasch Rubrik kann nur gewertet werden, wenn wenigstens drei Würfel die gleiche Augenzahl tragen, z. B. 4, 4, 4, 3, 6 wird gezählt und eingetragene mit 21 Punkten (Summe aller gewürfelten Augen).
Die Vierer-Pasch Rubrik kann nur gewertet werden, wenn wenigstens vier Würfel die gleiche Augenzahl tragen, z. B. 3, 3, 3, 3, 4 wird gezählt und eingetragene mit 16 Punkten (Summe aller gewürfelten Augen).

As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun.
jeder Spieler hat 3 Würfe pro Runde. Beim ersten Wurf werden alle 5 Würfel aufgenommen. Zum zweiten und dritten Wurf darf man entweder alle 5 Würfel wieder aufnehmen oder man läßt diejenigen Würfel liegen, welche bereits eine Kombination bilden. Wenn z. B. „Ein Paar“ aufliegt, spielt man nur mit den restlichen drei Würfeln weiter um zu versuchen, weitere oder im Wert höhere Kombinationen zu erzielen.

gewertet werden.

Auf jeder Seite der 5 Poker-Würfel sind Symbole aufgetragt, die wie folgt

Am Spiel können beliebig viele Personen teilnehmen.

POKER WÜRFELSPIEL

2. Vierer = 4 Würfel mit gleicher Augenzahl. Bei Gleichheit entscheidet die Augenzahl des 5. Würfels.
3. Full House = 3 und 2 Würfel mit gleicher Augenzahl. Die Höhe des Drillings entscheidet über den Wert. Bei Gleichheit entscheidet die Höhe des Pasch. Ist auch dieser gleich, wird der Pot geteilt.
4. Sequenz = 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6. Die Höhe der Gesamtangenzahl entscheidet über den Wert. Ist dieser gleich, wird der Pot geteilt.
5. Drilling = 3 Würfel mit gleicher Augenzahl. Bei Gleichheit entscheidet die höchste Augenzahl des ersten „toten“ Würfels. Ist auch diese gleich, die Gesamtaugenzahl. Die Höhe des höchsten Augenpaars entscheidet. 6, 6 und 1, 1 ist höher als 5, 5 und 4, 4. Bei Gleichheit entscheidet die Augenzahl des 5. „toten“ Würfels.
6. Zwei Paar = 2 x 2 Würfel mit gleicher Augenzahl. Die Höhe des höchsten Augenpaars entscheidet. 6, 6 und 1, 1 ist höher als 5, 5 und 4, 4. Bei Gleichheit entscheidet die Augenzahl des 5. „toten“ Würfels.
7. Ein Paar = 2 Würfel mit gleicher Augenzahl. Bei Gleichheit entscheidet die höchste der 3 „toten“ Würfel. Ist auch diese gleich, die höchste der 2 „toten“ Würfel.

Pasch Rubrik der unteren Abteilung eintragen. Die Wahl, ob das Ergebnis einer Würfelreihe nach dem ersten, zweiten oder dritten Wurf genommen werden soll, liegt ganz allein bei dem Spieler, ebenso die Entscheidung, in welche Rubrik der oberen oder der unteren Abteilung das Ergebnis eingetragen werden soll. Die Entscheidung, wo das Ergebnis eingetragen werden soll, kann zu jeder Zeit nach dem ersten zweiten oder dritten Wurf getroffen werden. Am Ende jeder Würfelreihe wird das Ergebnis in die von dem Spieler bestimmte Rubrik der Zählliste eingetragen. Wenn keine zuständige Rubrik mehr offen ist, um das Ergebnis einzutragen, muß eine Null in eine freie Rubrik eingetragen werden, die vom Spieler bestimmt wurde. Wenn ein Spieler nach dem dritten Wurf 2, 2, 2, 1, 4 geworfen hat und sowohl die 2er. Rubrik der oberen Abteilung wie auch die Dreier-Pasch-Rubrik der unteren Abteilung besetzt sind, muß in eine offene Rubrik die Null eingetragen werden. Nur eine offene Rubrik kann nach Beendigung jeder Würfelreihe für diese Eintragung herangezogen werden. Die Rubriken können in beliebiger Reihenfolge ausgefüllt werden, je nach der besten Beurteilung, die der Spieler zu treffen hat.

Die erste Spielrunde ist beendet, wenn jeder Spieler 13 mal zum Würfeln an der Reihe war und jede der 13 Rubriken mit dem Ergebnis ausgezeichnet ist, inclusive der möglichen Felder mit einer Null. Die Ergebnisse eines Spiels werden dann zusammengezählt und in der Spalte am Kopf der Zählliste notiert.

Und so wird gewertet:

Die Zählliste ist in zwei Abteilungen unterteilt.

Die obere Abteilung

enthält folgende Rubriken die gezählt werden: die 1er, die 2er, die 3er, die 4er, die 5er und die 6er Rubrik. Wenn ein Spieler sich dafür entscheidet, in der oberen Abteilung zu zählen, addiert er nur die Würfel, die die gleiche Augenzahl tragen und trägt die Summe dieser Augen in die dazugehörige Rubrik ein. Wenn ein Spieler in einer Runde z. B. 3, 3, 3, 4, 5 wirft und sich dafür entscheidet in der oberen Abteilung zu zählen, trägt er in der 3er Rubrik die Summe 9 ein. Ein Spieler kann die Summe jeder gleichen Augenzahl in die entsprechende Rubrik der oberen Abteilung ein-

Die Kombinationen beim Würfel-Poker sind denen des Karten-Poker ähnlich; sie werden in aufsteigender Reihenfolge gewertet:

Alle Symbole, welche nicht in eine Kombination passen, bleiben bei der Wertung unberücksichtigt.

„Ein Paar“:

2 gleiche Symbole:
z. B. 2 As oder 2 Könige oder 2 Neun usw.

„Zwei Paare“

2 mal 2 gleiche Symbole:
2 Damen und 2 Buben oder 2 Könige und 2 Zehn usw.

„Brelan“ oder „Triplet“:

3 gleiche Symbole:
3 As oder 3 Damen oder 3 Zehn usw.

„Straight“ oder „Sequenz“:

5 aufeinander folgende Symbole:
As, König, Dame, Bube, Zehn oder
König, Dame, Bube, Zehn, Neun.

„Full House“ oder „Volle Hand“:

1 „Triplet“ und „Ein Paar“;
z. B. 3 As und 2 König oder 2 Damen und 3 Zehn usw.

„Four“ oder „Viereck“:

4 gleiche Symbole; z. B.
„Vierecke“ von As oder Dame oder Zehn usw.

„Poker“ oder „Royal Flush“:

5 gleiche Symbole:
„Poker“ von As, „Poker“ von Dame usw.

Alle Kombinationen werden durch die Rangfolge des höheren Wertes bestimmt, d. h. Kombinationen mit höherem Wert übertrumpfen die niedrigeren; so überspielen z. B. „Zwei Paare“ aus 2 As und 2 Königen eine Kombination von „Zwei Paaren“ aus 2 Königen und 2 Buben; oder ein „Viereck“ aus 4 Königen gewinnt über ein „Viereck“ aus 4 Damen.

Sind zwei oder mehrere Spiele vollkommen gleich, ist die Runde unentschieden und wird wiederholt.

Anmerkung: Poker ist ein Glücksspiel und darf daher, sofern um Geldsätze gespielt wird, weder in der Öffentlichkeit noch gewerbsmäßig gespielt werden.

Bei Gleichheit wird der Pot geteilt.
wert ist 5 Würfel à 6 Augen.
= 5 Würfel mit gleicher Augenzahl. Der höchste Poker-1. Poker
höchste Augenkombination gemäß nachstehender Aufstellung erreicht.
erhöht werden. Gewinner des Pots (= Gesamteinsatzes) ist der, der die
Runde kann auf diese Weise der Einsatz für das laufende Spiel noch
satz gleichziehen, wenn sie weiter mitspielen wollen. Auch in der zweiten
erreichen. Alle Spieler, die mithalten wollen, müssen mit dem neuen Ein-
er in den zwei letzten Würfeln nur noch eine 3 werfen muß, um Poker zu
ersten Wurf viermal die 3, läßt diese buchen und erhöht den Einsatz, weil
bringen. Der Becher geht sodann an Spieler B. Dieser wirft in seinem
den Einsatz. Alle Spieler, die mithalten wollen, müssen diesen Einsatz
Würfeln 5, 5, 4, 1 geworfen. Er läßt dreimal die 5 buchen und erhöht
satz zahlen. Spieler A eröffnet. Bei seinem ersten Wurf hat er mit fünf
jeder muß in die Kasse den gleich hohen (vorher zu bestimmenden) Ein-
Würfe mit fünf Würfeln.

Ein Bankhalter wird bestimmt, der Buch führt, aber auch selbst mit-
spielen kann. Beliebige viele Teilnehmer haben in einem Spiel je drei
Poker
addiert
multipliziert
dividiert
subtrahiert
Beispiel: 1. Wurf 4
2. Wurf 3
3. Wurf 6
4. Wurf 1
5. Wurf 3
7
42
42
39

den Bankensatz aller Spieler.
Bewertung eingezogen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt
gehen. In jedem Fall wird jedoch der übrigbleibende Rest nicht in die
möglich sind. Divisionen müssen mit Ausnahme des letzten Wurfes auf-
einmal angewandt werden, unter der Voraussetzung, daß sie rechnerisch
oder multiplizieren will. In jedem Spiel müssen alle 4 Rechnungstypen

wird mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teilneh-
men. Jeder Spieler hat hintereinander zehn Würfe. Sobald er die Eins-
Filzlaus
Sieger wird der Spieler, der die höchste Hausnummer erreicht hat.
werden soll.
Becher entscheiden, an welcher Stelle die geworfene Augenzahl platziert
Das gleiche Spiel, jedoch muß man vor dem Wurf oder bei gestülptem
Blinde Hausnummer
Hundertertelle zu dirigieren.
Das gleiche Spiel, jedoch gewinnt die niedrigste Gesamtsumme. Man
müß also danach trachten, eine Eins oder mindestens eine Zwei an die
Hundertertelle zu dirigieren.
Niedrige Hausnummer
Hausnummer gewinnt.
stets eine Gesamtsumme über Vierhundert zu erreichen. Die höchste
Pessimist wird eine Vier bestimmt als Hundertert einsetzen, um so minde-
den nächsten Würfeln eine Sechs für die Hundertert zu bekommen. Ein
Fünft beim ersten Wurf an die Zehnerstelle dirigieren, hoffend, in den bel-
an die Hundertert, die Zehner- oder die Einer-Stelle. Ein Optimist wird eine
man bestimmen, an welche Stelle die geworfenen Augen kommen sollen:
Summe zu erzielen. Die höchstmögliche ist 666. Bei jedem Wurf muß
nehmen. Es kommt darauf an, in drei Würfeln eine möglichst hohe
würde mit einem Würfel gespielt. Es können beliebig viele Spieler teil-
Hohe Hausnummer
in „Chance“ wird die Summe aller gewürfelten Augen eingetragen.
gibt dem Spieler die Möglichkeit, im Laufe jeder Würfelreihe in dieser
Rubrik zu werfen, wenn er nicht vor hat, in irgendeiner anderen zu zählen.
Die „Chance“ Rubrik

besteht aus einem Fünfter-Pasch, d. h. fünf Würfeln mit der gleichen
Augenzahl. Sie wird immer mit 50 Punkten gewertet.
Die Yatz Rubrik
Ein solches Ergebnis kann auch in der Rubrik der kleinen Sequenzen ge-
wertet werden, wenn die Rubrik der großen bereits besetzt ist.

Z. B.

- 1. Wurf 2, 4, 6 = gültig, weil $2 + 4 = 6$ Punkte
- 2. Wurf 1, 3, 5 = ungültig, weil $1 + 3 = 0$ Punkte

Sieger ist, wer die meisten Punkte erreicht hat. Kommen zwei Spieler auf die gleiche Punktzahl, gewinnt derjenige, der weniger Fehlwürfe hatte.

Köpfchen eins bis sechzehn

Jeder Teilnehmer hat einen Zettel und einen Bleistift zur Hand. Es wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt. Aufgabe ist es, alle Zahlen von eins bis sechzehn so schnell wie möglich zu würfeln, bzw. zu erreichen. Dabei muß die Zahlenfolge von eins bis sechzehn genau eingehalten werden. So hat z. B. der erste Teilnehmer bei seinem ersten Wurf 2, 3, 5 geworfen. Er darf die 1 streichen, weil 3 weniger 2 die 1 ergibt. Die 2 und die 3 hat er direkt geworfen. Die 4 erreicht er durch $5 - 3 = 2 + 2 = 4$. Die 5 hat er direkt gewürfelt und streicht auch diese. Die 6 erreicht er durch $3 + 5 = 8 - 2 = 6$. Die 7 durch Addition von 2 und 5. Die 8 durch Addition von 3 und 5. Dann aber ist Schluß, denn weitere Zahlen können selbst durch Multiplizieren und Dividieren nicht mehr ermittelt werden. Jede Augenzahl darf nur einmal und für eine Rechenart zur Gewinnung einer Zahl benutzt werden.

Die Würfe, die eine 1 enthalten, sind die ergiebigsten. Dagegen läßt sich z. B. mit einem ersten Wurf von 6, 6, 3 nichts machen. Hat ein Spieler die Zahlenreihe bis zur 16 erreicht, muß er sie in der umgekehrten Reihenfolge von 16 bis 1 zurückspielen. Er wird der Sieger, wenn er als erster diese Zahlenreihe abstreichen konnte.

Va banque

Es wird ein Bankhalter bestimmt, der reihum für jeden Mitspieler fünf Würfel wirft. Nach dieser Runde wird die Bank von dem nächsten Spieler übernommen. Der Bankhalter ist an dem Spiel selbst nicht beteiligt. Den Bankensatz erhält der Spieler, auf den die höchste Augenzahl gefallen ist.

Der Bankhalter läßt den ersten und den zweiten Würfel auf den Tisch legen. Der Spieler, für den dieser Wurf bestimmt ist, muß entscheiden, ob er die Augenzahl dieser beiden Würfel addieren, subtrahieren, dividieren

Ein Spieler fängt an. Er würfelt verdeckt, möglichst auf einem Bierdeckel, sieht sich die Zahl an und gibt diese seinem Nachbarn, ohne daß sie verrückt wird, mit der Bekanntgabe der Augenzahl weiter. Der Nachbar hat drei Möglichkeiten:

1. Er glaubt seinem Vordermann, d. h. er nimmt an, daß die genannte Zahl, eine höhere tatsächlich gewürfelt wurde. Dann deckt er nicht auf und muß mit mindestens einem Punkt mehr die Würfel an seinen Nachbarn weitergeben, ohne erneut gewürfelt zu haben, in der Hoffnung, daß sein Vordermann nicht gemogelt hat und für ihn noch genügend „drin“ gelassen hat.
2. Er glaubt seinem Vordermann, daß die genannte Zahl, bzw. eine höhere gewürfelt wurde, schaut nicht hinein, würfelt aber von sich aus erneut, um eine möglichst noch höhere Zahl zu erreichen. Er gibt ebenfalls den Becher an seinen Nachbarn weiter, wobei wiederum mindestens eine Zahl höher genannt werden muß. Dabei kann er sich die neu gewürfelte Zahl ansehen oder nicht. (Weitergegeben werden kann aber auch mit einer wesentlich höheren Zahl, z. B. Viererpassch.)
3. Er glaubt seinem Vordermann nicht, d. h. er nimmt an, daß die genannte Zahl nicht enthalten ist, bzw. nur eine niedrigere, dann deckt er für alle sichtbar auf.

Einen Minuspunkt bekommt jetzt derjenige Spieler, der gemogelt hat. Ist die genannte oder eine höhere Zahl unter dem Würfelbecher, bekommt der Aufheber den Minuspunkt. Ist eine niedrigere Zahl unter dem Becher hat ist Verlierer.

Dieses Spiel wird erst lustig, wenn es zu mehreren Personen gespielt wird und derjenige, der zuerst 10 Minuspunkte hat, 1 Runde Schnaps zahlen muß.

Taktik: Der erste Spieler beginnt mit einer möglichst nicht zu kleinen Zahl, da ihm Zahlen bis ca. 61 immer geglaubt werden. Das Risiko bei einer kleinen Zahl aufzuheben, ist zu groß. Auch wird der Spieler, der als erster den Becher erhält, möglichst nicht hineinsehen, da derjenige der vorliegt, wenig Grund zum Mogeln hat.

Letzte Spielmöglichkeit ist, die Würfel mit „Meier“ weiterzugeben. Der Spieler, der diesen Wurf erhält, kann letztlich mit „Meier-Mit“ weitergeben.

würfelt, hört er auf. Sieger wird derjenige, der die wenigsten Würfe brauchte, um die eins zu werfen. Verloren hat, wer keine Eins geworfen, bzw. die meisten Würfe benötigt hat.

1. Variante
Statt der Eins gilt die Zwei.

2. Variante
Jeder Spieler entscheidet vor dem ersten Wurf, ob die Eins oder die Zwei gelten soll.

Mariechen

wird mit einem Würfel von beliebig vielen Teilnehmern gespielt. Jeder Spieler hat sechs Würfe hintereinander. Gezählt werden nur die Augen in der richtigen Zahlenfolge.

Idealste Möglichkeit: hintereinander 1, 2, 3, 4, 5 und 6 zu würfeln. Dabei gilt aber immer nur die Zahl, die dem Wurf entspricht, also beim ersten Wurf die Eins, beim zweiten die Zwei, beim dritten Wurf die Drei usw. Die richtigen Würfe werden addiert, die höchste Zahl gewinnt. Bei gleicher Augenzahl wird Sieger, wer die beste Sequenz hatte, also 2, 3, 4 würde vor 1, 2, 4 rangieren usw.

Variante
Genau umgekehrt, man beginnt mit der Sechs und würfelt sich zur Eins herunter.

CRAPS

Craps ist das verbreitetste Würfelspiel auf der Welt und hat seinen Ursprung in den amerikanischen Südstaaten. Craps wird mit 2 Würfeln von 2 und mehr Personen gespielt.

Die Spieler bilden eine Runde. In die Mitte eines Tisches werden von jedem Mitspieler Einsatz-Chips gelegt, genau wie beim Poker-Spiel. Es wird ausgelost wer beginnt.

Jeder Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Wenn eine von den folgenden Kombinationen gewürfelt wird, bedeutet es sofort das Ende der 1. Runde:

- a) Wenn die Summe der Augen beider Würfel 7 oder 11 beträgt, hat der Spieler sofort gewonnen und damit auch die Einsätze auf dem Tisch.
- b) Wenn die Summe der Augen-Kombination beider Würfel 2, 3 oder 12 ergibt, verliert der Spieler, der gewürfelt hat, seinen Einsatz an die

Drei in eins

Jeder der beliebig vielen Spieler hat drei Holzler. Es wird reihum mit drei Würfeln und einem Wurf gespielt. Der Spieler muß, bevor er würfelt, eine Zahl nennen. Erreicht er diese in seinem Wurf, darf er ein Holz zur Mitte ablegen, wenn nicht, muß er den Becher weitergeben, ohne ein Holz Sieger.

Ein Spieler führt Buch. Die Länge der Rennstrecke beträgt 100 km. Jeder Teilnehmer würfelt mit drei Würfeln pro Runde einmal. Zunächst muß er erst eine Sechs und im nächsten Wurf eine eins erzielen, damit ihm der Startplatz und der Start freigegeben wird. Sodann bringt ihm eine Eins jeweils 10 km, die Zwei jeweils 20 km, die Drei jeweils 30 km usw. weiter. Der Pasch auf Fünf (nur dieser wird gesondert gewertet) zählt 500 km. Wer als erster die 1000 km erreicht oder überschritten hat, ist Sieger.

Millie Millie

Aus einem Spielkartenspiel werden die 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As aufgelegt. Jeder der beliebig vielen Spieler erhält acht Holzler und hat pro Runde einen Wurf mit drei Würfeln. Er muß damit die Augen werfen, die dem Zahlenwert der Spielkarten entsprechen. Dabei zählen der Bube 11, die Dame 12, der König 13, das As einen Pasch (= zwei Würfel mit gleichen Augen), für jeden gültigen, mit drei Würfeln erzielten Wurf, legt der Spieler ein Holz auf die Karten, deren Zahlenwert er gewürfelt hat. Würfe, die keinen Wert erreichen, sind Fehlwürfe. Der Spieler, der seine acht Holzler abgelegt hat, darf bei seinem nächsten Wurf die Holzler kassieren, die auf der Karte liegen, deren Zahlenwerte er gewürfelt hat. Wenn alle auf den Karten liegenden Holzler abkassiert sind, wird derjenige Sieger, der die meisten Holzler kassieren konnte.

dn und op dn

Zwei Teilnehmer mit gleicher Wurftzahl einen gleich hohen Straht er reicht, teilen sie sich den Gesamteinsatz. Haben jedoch drei Teilnehmer mit gleichen Wurftzahlen einen gleichen Straht erreicht, bleibt der Einsatz stehen und ein neues Spiel mit neuen Einsätzen beginnt.

anderen Mitspieler. In diesem Fall gibt der Spieler die Würfel sofort in Uhrzeiger-Richtung an den nächsten Mitspieler weiter.

Wenn aber der Spieler die Augen-Kombination 4, 5, 6, 8, 9 oder 10 würfelt, dann wird die gewürfelte Gesamtsumme seine Punktzahl. Der Spieler würfelt dann weiter, bis er entweder

- a) die gleiche Nummern-Kombination noch einmal würfelt und dadurch gewinnt. Er kann dann auch die Würfel behalten und die nächste Runde weiterwürfeln.
- b) oder eine 7 würfelt. In diesem Fall verliert der Spieler seinen Einsatz und gibt die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Ein Spieler kann die Würfel so lange behalten, bis er verliert, kann aber auch die Würfel, nachdem eine Runde beendet ist und die Einsätze verteilt sind, an den nächsten Spieler weitergeben.

Das Craps-Spiel hat kein vorbestimmtes Ende und jeder Spieler kann einem bereits laufenden Spiel beitreten und es auch zwischen den Runden verlassen.

Spielziel ist es, innerhalb einer vorbestimmten Zeit die meisten Einsatzchips (oder Hölzer) zu gewinnen.

MEIER

wird mit zwei Würfeln von drei und mehr Personen gespielt. (Ehepaare setzt man möglichst auseinander.)

Man würfelt einmal mit 2 Würfeln verdeckt, so daß niemand die Zahl sieht. Dabei zählt die höhere Punktzahl als Zehner-Zahl und die niedrigere als Einer-Zahl, z. B. 1 Würfel 4, ein Würfel 5 = 54; ein Würfel 6, ein Würfel 1 = 61. Damit ergibt sich folgende Reihenfolge der Wertigkeiten: 31, 32, 41, 42, 43; 51, 52, 53, 54; 61, 62, 63, 64, 65, daran anschließend die 6 Pasch 1 + 1, 2 + 2, 3 + 3, 4 + 4, 5 + 5 und 6 + 6 und das Höchste, nämlich der „Meier“ ist die an sich niedrigste Zahl 21 (2 + 1).

Beachte: Nennt ein Spieler eine Zahl, die es nicht gibt, bekommt er einen Minuspunkt und beginnt von vorn. (1. Beispiel: 36 gibt es nicht, da die 6 als Zehner-Zahl zählt und ein Wurf mit der Augenzahl 3 + 6 folglich 63 sein muß. 2. Beispiel: 55 gibt es nicht, da 5 + 5 ein 5er Pasch ist. 3. Beispiel: 48 gibt es nicht, da die Zahl 8 auf keinem Würfel vorkommt.)

abzulegen. Ein Spieler, der die Drei ansagt und diese Augen in einem Wurf erreicht, darf alle in seinem Besitz befindlichen Hölzer auf einmal ablegen. Sieger ist, wer als erster seine drei Hölzer zur Mitte ablegen konnte.

Plus-minus zehn

Jeder der beliebig vielen Spieler hat nur einen Wurf mit drei Würfeln. Erzielt er dabei eine Gesamtaugenzahl, die unter zehn liegt, erhält er einen „Bonus“ von zehn Punkten zu seiner Augenzahl. Bei zehn Augen erhält er keinen Bonus. Bei allen Augen, die über zehn liegen, erhält er einen Abzug von zehn Punkten. Wer auf diese Weise die höchste Punktzahl erreicht hat, ist der Sieger, an den derjenige mit der niedrigsten Punktzahl bezahlen muß.

Gerade gewinnt

Jeder Spieler darf dreimal mit je drei Würfeln werfen. Beim ersten Wurf zählen nur die Würfel mit 2, beim zweiten die mit 4, beim dritten die mit 6 Augen. Z. B. hat ein Spieler

- im ersten Wurf 2, 4, 5 = 2 Punkte
- im zweiten Wurf 3, 5, 6 = 0 Punkte
- im dritten Wurf 1, 3, 6 = 6 Punkte

erreicht, so hat er ein Ergebnis von 8 Punkten. Sieger ist, wer die höchste Punktzahl erzielt.

Fünf gewinnt

Jeder Spieler würfelt hintereinander fünfmal mit drei Würfeln. Hat die Quersumme eines Wurfes fünf erreicht, darf er aufhören. Gelingt dies z. B. bei dem dritten Wurf, gibt er den Becher mit der Ansage „Fünf in Drei“ an seinen Nachbarn weiter. Die folgenden Spieler müssen nun versuchen, diese Vorlage zu unterbieten, wobei natürlich die „Fünf in Eins“ der beste zu erzielende Wurf ist und der Sieger feststeht. Erreichen zwei Teilnehmer dieses Ergebnis, teilen sie sich den Gesamteinsatz.

Aus zwei mach eins

Jeder der beliebig vielen Spieler hat zehn Würfel. Er muß dabei mit je drei Würfeln möglichst viele Zahlenfolgen erreichen, bei denen die Quersumme von 2 Würfeln die Augen des dritten ergeben.

Teilnehmerzahl und Einsatz sind unbegrenzt. Jeder Spieler hat pro Runde maximal drei Würfel mit je drei Würfeln. Gezählt werden nur reine Zahlenfolgen, z. B. 3, 4, 5. Hat ein Spieler im ersten Wurf z. B. 2, 4, 5 Augen gewürfelt, läßt er die Würfel 4 und 5 stehen, nimmt den Würfel mit der 2 auf und würfelt in den beiden letzten Würfeln auf die 3 oder die 6, mit denen er eine geschlossene Zahlenfolge erreichen kann. Der höchste Straight in einem Wurf ist die 4, 5, 6. Der Teilnehmer, der in jeder Runde den jeweils höchsten Straight erreicht hat, kassiert sämtliche Einsätze. Haben

Poker-Straight

Die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt. Ein Spieler hat die Bank, der Einsatz ist von Fall zu Fall jedem einzelnen Spieler überlassen. Es wird mit drei Würfeln reihum gewürfelt. Der Wurf jedes Spielers gilt gleichzeitig für alle Mitspieler. Unter zehn Augen gewinnen die Spieler in der Höhe ihres Einsatzes, z. B. hat A 10 Chips gesetzt, erhält er von der Bank 10 + 10 Chips. Bei allen Würfeln ab und über zehn gewinnt der Bankhalter und kassiert sämtliche Einsätze.

Ten-Spot

Die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt. Die von allen Teilnehmern mit drei Würfeln geworfenen Augen werden laufend zusammengezählt. Bei kleinerer Teilnehmerzahl scheidet der Teilnehmer aus, bei dem eine Augensumme von 66 gezählt oder überwürfelt wurde. Bei größerer Teilnehmerzahl ist die Stichzahl 88. Sechswürfel werden nicht addiert, sondern abgezogen.

Doppeltes Lottchen

Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Jeder Teilnehmer hat drei mal einen Wurf mit drei Würfeln. Die dabei erzielten Augen muß er in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl niederschreiben. Würfelt er z. B. 3, 1, 6, kann er 316 oder 361 oder 163 oder 631 oder 613 niederschreiben. Sieger wird, wer mit drei Würfeln und richtigem Spekulieren so nahe wie möglich an die Gesamtsumme 1000 kommt. Wer diese Summe überschreitet, hat automatisch verloren.

Tausend gewinnt

Partei A beginnt. Jeder Teilnehmer hat einen Wurf. Wenn er eine 6 würfelt, hat er einen zusätzlichen Wurf. Die Gesamtsumme der Augen wird in der Zählrubrik der linken Seite eingetragen. In unserem Beispiel also hat Partei A 23 Punkte erreicht. Partei B hat nur eine Gesamtaugenzahl von 21 geschrieben. In der zweiten Runde erreicht die Partei A 21 Augen, d. h. sie hat das erste Rundenergebnis von B eingestellt und die zweite Runde zählt doppelt. Partei A muß wiederum beginnen und eine neue Augenzahl vorlegen. Sie erreicht 25 Augen, die Partei B jedoch 27 Augen. Diese damit die Doppelrunde gewonnen und erhält 2 Häuser, während das Ergebnis von A (25 Augen) unter den Tisch gefallen ist und B eine neue Augenzahl vorlegen muß. Die Partei, die als erste 4 Häuser geschrieben hat, ist Sieger.

Partei A	23	X	X	25	Hilde 2	Peter 4	Hans 6 + 3	Dieter 5
Christa	21	X						
Hanni		X						
Alfred								
Fritz								
X = Moar								

ist ein Zwei-Parteien-Spiel mit einem Wurf für beliebig viele Teilnehmer. Die Parteien ungerade oder wählen sich zusammen. Ist die Teilnehmerzahl einer Partei ungerade, hat sie den Moar, d. h. sie hat zusätzlich einen Wurf in jeder Runde. Vor Beginn des Spiels wird auf einem Blatt Papier ein Schema nach dem abgebildeten Muster angelegt.

Der Spieler, der so eine Ansage erhält, muß aufdecken. Entsprechend ob gemogelt worden ist oder nicht, bekommt er oder sein Vordermann einen Minuspunkt, und das Spiel beginnt von vorn. Es muß aber keineswegs bis zum „Meier“ gespielt werden. Immer wenn während der Runde aufgedeckt wird, gibt es für einen Mitspieler einen Minuspunkt und man beginnt wieder neu mit einer niedrigeren Zahl, jeweils anfangen darf derjenige Spieler, der den Minuspunkt bekommen hat.

Strich, weil er die Sechs von Helga nicht überworfen hat. Bei Inge, die ebenfalls eine Fünf wirft, passiert zunächst nichts. Nachdem jedoch Fritz eine Sieben geworfen hat, erhalten sowohl Inge wie Peter einen Strich.

Wer zuerst, je nach Vereinbarung, 15, 20 oder 25 Striche erhalten hat, scheidet aus. Wer als letzter im Spiel bleibt, ist Sieger.

Hoher und niedriger Türke

Beliebig viele Spieler haben einen Wurf mit drei Würfeln. Die höchste Augenzahl von zwei Würfeln wird multipliziert und durch die Augen des dritten Würfels dividiert. Beim niedrigen Türken werden die niedrigsten Augenzahlen miteinander multipliziert und durch die höchste dividiert. Beim ersten soll möglichst viel, beim zweiten möglichst wenig herauskommen.

Peter springt vom Turm

Ein Spiel mit drei Würfeln für beliebig viele Teilnehmer. Zwei Würfel werden in den Becher geworfen, der umgestülpt, aber nicht hochgenommen wird. Der dritte Würfel wird auf den Bodenrand des Bechers gelegt und dann heruntergeschnipst. Die Augenzahl des heruntergeschnipsten Würfels wird mit der Summe der unter dem Becher liegenden Würfel-Augen multipliziert. Wer das höchste bzw. wenn vereinbart das niedrigste Resultat erzielt, ist Sieger.

Blaue, graue Augen

Es wird mit drei Würfeln einmal reihum gespielt und jeder Spieler hat drei Würfe. Nur die geraden Zahlen werden addiert. Wer die meisten Augen hat, ist Sieger. Bei den „grauen Augen“ werden alle ungeraden Zahlen addiert.

Pasch mit Dreien

Bei diesem Spiel für beliebig viele Teilnehmer kommt es darauf an, einen Pasch (zwei Würfel mit gleicher Augenzahl) oder einen Doppelpasch (drei Würfel mit gleicher Augenzahl) zu werfen. Jeder Spieler würfelt dreimal, nur der Pasch wird gezählt.

Man kann auch so spielen, daß beim ersten Mal mit drei Würfeln, das zweite Mal mit zwei Würfeln, das dritte Mal mit einem Würfel geworfen wird.

Spekulier-Barteln

Jeder hat mit einem Würfel sechs Würfe. Es wird reihum nach dieser Tabelle gewürfelt.

Teilnehmer A beginnt und wirft eine Sechs. Diesen Wurf verwendet er für die 6. Rubrik und schreibt eine 36. Teilnehmer B wirft als nächster eine Eins. Natürlich verwendet er diesen Wurf für die 1. Rubrik und notiert dort eine 1. Jede Rubrik darf nur einmal besetzt werden. Sieger ist, wer die höchste Endsumme erreicht.

Teilnehmer	A	B	C	D	E	F
Multiplikator 1		1				
2						
3						
4						
5						
6	36					
Endsumme:						

Sechstagerennen

Zwei Teilnehmer bilden ein Team. Pro Tag hat jeder Teilnehmer einen Wurf mit einem Würfel. Das Team A+B beginnt als erstes zu würfeln, A wirft eine Vier, B eine Drei. Eingetragen wird die Gesamtsumme 7. Am 2. Tag würfelt A eine Drei, die jedoch nicht zählt. B wirft eine Zwei, die mit dem Multiplikator 2 das Resultat 4 ergibt usw. Sieger ist das Team, das nach Absolvierung aller 6 Tage das höchste Resultat erzielt.

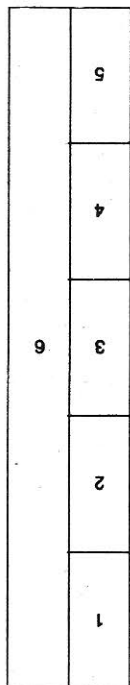
Team	A+B	C+D	E+F	G+H	Multipl
1 Tag Gesamtaug 4 + 3 =	7				-
2 Tag Zweist zu werfen 3/2 =	4				2
3 Tag Dreist zu werfen 5/3 =	9				3
4 Tag Vier ist zu werfen 2/6 =	0				4
5 Tag Fünf ist zu werfen 5/4 =	25				5
6 Tag Sechs ist zu werfen 6/1 =	36				6
Gesamtsumme	81				

Es wird mit einem Würfel von beliebig vielen Teilnehmern reihum gewürfelt. Alle Einsen werden gezählt. Wer die einzundzwanzigste Eins würfelt, hat die erste Runde gewonnen. Bei der Marathorrunde geht es über 42 Augen. Der Sieger der ersten Runde (21) darf, wenn er 40 Einsen erreicht hat, dreimal hintereinander würfeln. Wenn er dabei zweimal eine Eins wirft, ist er der Sieger. Wenn nicht, geht der Würfel an den nächsten Spieler weiter. Sieger ist, wer als erster 42 Einsen geworfen hat.

Einzundzwanzig

Ein Spiel mit einem Würfel für beliebig viele Teilnehmer. Jeder bekommt 10 Hölzer. Würfelt er eine Eins, darf er 1 Holz an den Spieler zu seiner rechten, bei einer Zwei 1 Holz an den Spieler zu seiner linken Seite abgeben. Würfelt er eine Sechs, legt er ein Holz in die Mitte. Bei den Augen drei, vier und fünf, passiert nichts. Wer kein Holz mehr hat, muß solange pausieren, bis er von seinem Nachbarn (die eins bzw. zwei würfeln) wieder zum Holzern kommt. Verlierer ist, wenn als letzten ein Holz bleibt, nachdem alle übrigen zur Mitte gegangen sind.

1 nach rechts, 2 nach links, 6 zur Mitte



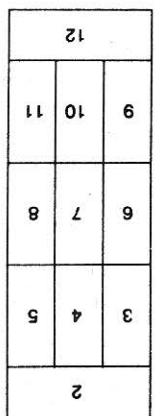
Mini-Roulett

Jeder der beliebig vielen Teilnehmer bringt einen gleich hohen Einsatz, wer in einem Wurf mit zwei Würfeln elf Augen erreicht, kassiert die Bank. Wer zwölf Augen würfelt, muß den Bankeneinsatz verdoppeln. Wer weniger als elf würfelt, muß für jeden fehlenden Punkt einen Chip in die Bank zahlen.

Jeder der beliebig vielen Teilnehmer bringt einen gleich hohen Einsatz, z. B. 12 Chips in die Bank. Wer in einem Wurf mit zwei Würfeln elf Augen erreicht, kassiert die Bank. Wer zwölf Augen würfelt, muß den Bankeneinsatz verdoppeln. Wer weniger als elf würfelt, muß für jeden fehlenden Punkt einen Chip in die Bank zahlen.

Elf gewinnt

Jeder Spieler muß die in einem Wurf geworfene Augenzahl auf das entsprechende Feld einzahlen, z. B. 11 Spielmarken auf das Feld 11, wenn er eine Elf gewürfelt hat. Steht dort schon ein Einsatz, darf er diesen kassieren und beliebig solange weiterwürfeln, wie er glaubt, noch weiter kassieren zu können. Er muß aber den Würfelbecher weitergeben, wenn er nicht kassieren konnte, bzw. einzahlen mußte. Das Feld 7 ist die Bank. Wer sieben würfelt, muß stets einzahlen. Wer zwei oder zwölf würfelt, darf die Einsätze aller Felder, einschließlich des Feldes 7 = Bank, kassieren, muß jedoch anschließend noch einmal würfeln, Wirt er wiederum eine Zwei oder Zwölf, muß er alle Felder ihrem Zahlenwert entsprechend einzahlen. Anschließend muß er den Würfelbecher weitergeben.



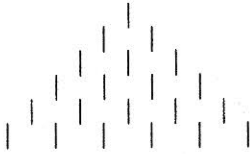
Ein Spiel mit 2 Würfeln für beliebig viele Teilnehmer, die auf einem Blatt Papier folgendes Zahlenschema anlegen.

Pinke-Pinke

Kuhschwanz

wird mit einem Würfel von beliebig vielen Teilnehmern gespielt.

Einundzwanzig Chips (Spielgeld) oder Hölzer legt jeder Mitspieler nach folgendem Schema vor sich aus:



Jeder darf aus seinem Kuhschwanz die Reihe an Hölzern wegnehmen, die seiner gewürfelten Augenzahl entspricht. Würfelt er eine Augenzahl, für die er bereits eine Reihe Hölzer kassiert hat, darf er den Wurf nicht wiederholen. Wer als erster seinen ganzen „Kuhschwanz“ kassiert hat, ist Sieger und darf alle noch auf dem Tisch befindlichen „Kuhschwänze“ seiner Mitspieler abkassieren.

Hausbauen

wird mit einem Würfel gespielt. Die Teilnehmerzahl ist beliebig. Jeder Teilnehmer wird mit einem Blatt Papier und einem Bleistift ausgestattet, entscheidet sich für eine Zahl zwischen 1 und 6 und schreibt diese Zahl groß auf seinen Zettel. Jedesmal, wenn er diese Zahl würfelt, darf er einen Strich an seinem Hausbau (insgesamt 13 Striche) ausführen.

- 6 Striche für das Haus
- 3 Striche für die Türe
- 4 Striche für das Fenster



Der Sieger, der als erster sein Haus fertig hat, darf von den Mitspielern für jeden bei diesen noch fehlenden Strich einen vorher zu bestimmten Betrag kassieren.

Die verflixte Drei

Jeder Spieler darf beliebig oft würfeln. Alle Augen werden gezählt. Falls er eine Drei würfelt, muß er aufhören und seine bis dahin erreichten Punkte zählen.

In der zweiten Runde würfelt und streicht jeder Teilnehmer solange, bis er eine abgestrichene Augenzahl erreicht hat. Bei der Zahl 7 darf er jedoch, sooft er sie erreicht, einen Strich machen. Hat ein Spieler alle Zahlen einschließlich der Sieben, die wenigstens einmal abgestrichen sein muß, erreicht, ist er Sieger. Er zahlt an jeden Mitspieler so viele Chips, wie dieser noch Zahlen zum Abstreichen offen hat. Dafür erhält er aber von jedem Mitspieler 10 Chips für jeden Strich, den er bei seiner Sieben stehen hat. In unserem Beispiel also pro Mitspieler 30 Chips.

Kleeblatt

Es nehmen drei Spieler teil. 11 Chips liegen in der Kasse. Wer mit zwei Würfeln weniger als 11 Augen würfelt, darf 2 Chips aus der Kasse nehmen. Wer 12 Augen wirft, gibt seinen beiden Mitspielern die Chance, sich je einen Chip aus der Kasse zu holen. Bei elf Augen kann keiner einen Chip aus der Kasse nehmen. Der letzte Chip dient dem Entscheidungskampf, wenn 2 Mitspieler gleichviele Chips gewonnen haben. Hierbei gewinnt die höchste geworfene Augenzahl. Verlierer ist derjenige, der die wenigsten Chips hat.

Einen von hinten

Ein Schriftführer der beliebig großen Spielergesellschaft führt nach diesem Schema Buch:

Helga	7	5	6	II
Peter	5	4	5	IIII
Inge	6	11	5	II
Fritz	9	8	7	I

Es wird reihum einmal mit zwei Würfeln gewürfelt. Aufgabe ist es, die Augen des Vorspielers zu übertreffen. Gelingt das, bekommt der Vorspieler einen Strich, gelingt es nicht, wird dem Spieler ein Strich markiert. Werfen nach ihm zwei oder drei Spieler die gleiche Augenzahl, wird zunächst nichts markiert. Überbietet der nachfolgende Spieler den Augeneinstand, bekommen die davon Betroffenen je einen Strich. Erreicht er mit seinem Wurf den Augeneinstand jedoch nicht, muß er selbst so viele Striche in Kauf nehmen, wie sich Spieler in den Augeneinstand teilten. In unserem Beispiel erhält Peter in der 3. Runde für seine Fünf einen

Ein Teilnehmer übernimmt die Bank. Die Spieler machen ihre Einsätze in beliebiger Höhe. Der Bankhalter würfelt als einziger. Wirft er eine Zahl der rechten Kolonne, muß er die Einsätze doppelt auszubezahlen. Er kassiert aber sämtliche Einsätze, die auf der linken Zahlenkolonne und auf Feld 7 stehen. Wirft er eine Zahl der linken Kolonne, muß er die Einsätze der rechten Kolonne und die auf Feld 7. Wirft der Bankhalter eine Sieben, kassiert er die Einsätze von beiden Kolonnen, während er die Einsätze auf 7 in dreifacher Höhe zurückzahlen muß.

	L	R
7	2	3
	4	5
	6	8
	9	10
	11	12

Beliebig viele Teilnehmer spielen mit 2 Würfeln. Zu Beginn schreiben Sie auf einem großen Blatt Papier dieses Zahlen-Schema auf:

Bank sieben — Roulett

Summe gewinnt.

Ungerade müssen sie ungerade (z. B. 1, 3 oder 5) sein. Die höchste gerade müssen beide Würfel gerade Augenzahlen (2, 4, 6) aufweisen; bei Zu Beginn wird bestimmt, ob Gerade oder Ungerade gewinnt. — Bei Gerade oder Ungerade

Es wird mit zwei Würfeln von beliebig vielen Teilnehmern reihum gewürfelt. Die Augenzahl des einen Würfels wird mit der des anderen malgenommen. Die höchste Zahl gewinnt.

Einmal eins

durchgestrichen wurden.

— abstreichen lassen. Verlierer ist, wenn als erstem alle Zahlen Zahl sieben. Wer sie wirft, muß sich sieben Zahlen — von unten beginnend — abstreichen lassen. Verlierer ist, wenn als erstem alle Zahlen über. Kann keiner die Zahl verwerfen, verfällt sie. Auf den Zetteln fehlt die auch gelöst, geht der „Bonus“ an den nächsten Spieler in der Runde. Gegner nicht mehr auf seiner Liste abstreichen konnte. Ist sie bei ihm die Reihe. Dieser muß sofort die Augenzahl bei sich abstreichen, die sein Zahl erreicht, die bereits abgestrichen ist. Dann kommt sein Nachbar an

Beliebig viele Teilnehmer würfeln reihum mit 2 Würfeln. Jeder Teilnehmer hat einen Zettel vor sich liegen mit den Zahlen: 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12. Einer spielt an. Sein Nachbar führt für ihn Buch. Jede geworfene Augenzahl wird abgestrichen. Der Spieler darf so lange würfeln, bis er eine Augen-

Teure Sieben

Ein Spiel mit 2 Würfeln für beliebig viele Teilnehmer. Gezählt wird 5 und 4 Augen als 54. Gleiche Augen heißen Pasch und gelten mehr, so ist 3 und 2 = King. Wer 6 und 6, einen Kohlenzug wirft, muß eine Runde zahlen. Man darf bis zu fünf Würfel hintereinander machen, kann aber schon nach dem ersten die Würfel stehen lassen, dann dürfen die Nach- Regel.

Pasch extra

Ein Würfel darf um 180° gedreht werden, wenn sich dadurch ein Pasch (3 + 4 = 7), wird dem Mitspieler, der dieses Versehen entdeckt, der mögliche Pasch gutgeschrieben.

Punkte erreicht, ist Sieger.

Bei jedem Wurf werden die Augen der beiden Würfel addiert. Bei einem Paschwurf z. B. 3 + 3, werden die Augen multipliziert. Wer zuerst 100 Es wird mit zwei Würfeln, von beliebig vielen Spielern reihum gewürfelt.

Dufter Hundert

Labt sich die Augensumme des ersten durch die Augenzahl des zweiten Wurfes teilen, so erhält der Spieler einen Punkt. Wer als erster 10 Punkte erreicht, ist Sieger.

einem Würfel ausgeführt.

hat zwei Würfel. Der erste Wurf wird mit 2 Würfeln, der zweite mit nur

Teilen