

Würfelspiele

1. Pasch

(wird mit 3 Würfeln gespielt)
Jeder Spieler wirft 3mal, wobei nur die Würfe mit 2 oder 3 gleichen Zahlen zusammengezählt werden. Sind alle Zahlen verschieden, so zählt der erste und zweite Wurf gleich Null. Beim dritten Wurf werden stets auf gewöhnliche Weise alle Augen zusammengezählt. 3 Einser zählen 19, gelten also mehr als 3 Sechser.

2. Große Hausnummer

(wird mit 3 Würfeln gespielt)
Entweder spielt man nur je einen Wurf und ordnet die Zahlen so, dass die höchste Zahl herauskommt, oder aber man wirft dreimal. Dann ist es gestattet, von jedem Wurf die am günstigsten scheinende Augenzahl liegen zu lassen, um so schließlich zu einer möglichst hohen Nummer zu kommen.

3. Kleine Hausnummer

(wird mit 3 Würfeln gespielt)
Hier gilt es, eine möglichst kleine Zahl herauszubekommen. Entweder spielt man nur je einen Wurf und ordnet die Zahlen so, dass die niedrigste Zahl herauskommt oder aber man wirft dreimal. Dann ist es gestattet, von jedem Wurf die am günstigsten scheinende Augenzahl liegen zu lassen, um so schließlich zu einer möglichst niedrigen Nummer zu kommen.

4. Langer Entenschiß

(wird mit 3 Würfeln gespielt)
Hier gilt nur der Wurf, der gleichzeitig die Augen 1, 2 und 3 enthält. Wer keinen solchen Wurf hat, erhält einen Strich. Natürlich kann nach Vereinbarung auch 2- oder 3mal geworfen werden.

5. Einundzwanzig

(wird mit einem Würfel gespielt)
Der erste Spieler legt den Würfel mit der 1 nach oben und schnippt den Würfel mit dem Zeigefinger seinem rechten Nachbar weiter. Dieser zählt seine Zahl dazu und so fort. Wer die Zahl 21 oder darüber erreicht, erhält einen Strich und darf wieder beginnen.

6. Sequenz

(Wird mit 3 Würfeln gespielt)
Einen Strich erhält, wer nicht 1, 2, 3, oder 2, 3, 4, oder 3, 4, 5, oder 4, 5, 6, also aufeinanderfolgende Zahlen, wirft.
(Man kann das Spiel auch so spielen, dass man bei dreimaligem Wurf dem Spieler gestattet, beim ersten Wurf einen oder zwei Würfel liegen zu lassen, um beim zweiten oder dritten die Ergänzung zu schaffen.)

7. Kirchenfenster

(wird mit 2 Würfeln gespielt)
Es gelten nur die Zahlen 4 und 6. Einen Strich erhält, wer nicht eine von diesen Zahlen wirft.

8. Bauernfenster

(wird mit 2 Würfeln gespielt)

Hier gelten nur die Zahlen Drei und Fünf. Einen Strich erhält, wer nicht eine von diesen Zahlen wirft.

9. Der Wächter bläst vom Turme

(wird mit 3 Würfeln gespielt)
In den Becher werden zwei Würfel gelegt und dann umgestülpt, die Würfel bleiben verdeckt liegen. Der dritte Würfel wird oben auf den Becherrand gelegt und vom Spieler heruntergeblasen. Man kann nun entweder die Augen aller drei Würfel zusammenzählen, wobei die niederste Zahl einen Strich erhält; oder aber es wird die Zahl der Augen unter dem Becher mit der Augenzahl des geblasenen Würfels multipliziert. Schließlich gibt es auch noch die Rechnung „hoch mal hoch durch nieder“. D.h. die Augen des geblasenen Würfels werden mit sich selbst multipliziert (z.B. $4 \times 4 = 16$) und die so erhaltene Zahl durch die Gesamtzahl der vorher verdeckten Würfel dividiert. Der niederste erhält den Strich.

10. Nacket's Luisle

(wird mit 3 Würfeln gespielt)
Bei diesem Spiel gilt es, die Zahlen 1,2,3,4,5,6,7,8,9 und 10 zuerst zu bekommen und dann wieder zu löschen. Und zwar gilt jede Zahl, die durch beliebiges Zusammenzählen sich ergibt. (Bsp.: 1,2,4. Aus diesen Augen ergeben sich die Zahlen 1,2,3,4,5,6 und 7. Oder 3,5,6. Diese Zahlen ergeben 3,5,6,8 und 9.) In gleicher Weise wird rückwärts gelöscht, wobei die Zahl 10 natürlich zweimal geworfen werden muß. Wer zuletzt fertig ist, erhält den Strich. – Bei diesem Spiel wird in der Regel nur eine größere Mutschel ausgespielt. Gewinner ist, wer die wenigsten Striche hat.

11. Einsame Filzlaus

(wird mit 1 Würfel gespielt)

Der erste Spieler setzt den umgestülpten Becher seinem rechten Nebensitzer vor, darf ihn aber nicht selbst aufheben. Der Nebensitzer hebt den Becher. Zeigt der Würfel eine 1, so erhält er einen Strich und gibt seinem Vormann den Würfel zurück. Dieser hebt den Becher auf. Bei einer 1 erhält auch dieser seinen Strich. Ist keine 1 darunter, so geht das Spiel weiter. Wer de3n von ihm umgestülpten Becher selbst aufhebt, erhält zur Strafe ebenfalls eine Strich.

12. Haar im Loch

(wird mit 3 Würfeln gespielt)

Es zählen nur die Augen 1, 3 und 5. Einen Strich erhält, wer nicht eine von diesen Zahlen wirft. Man kann auch so spielen, dass die Augen im Loch, also jeweils die Eins, zusammengezählt werden.

13. Abstreichen

(wird nur mit 1 Würfel gespielt)

Zunächst wird für jeden Spieler die Zahlenreihe 1-6 aufgeschrieben; ein Beispiel:

| A | B | C | D |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 |

Jeder Spieler wirft einmal und darf diejenige Nummer streichen, die er wirft. Wer zuletzt fertig ist, bezahlt oder erhält den Strich. Bei mehreren Spielern kann die

Vereinbarung auch so gehen, dass die 2 oder 3 Letzten das zahlen gemeinsam übernehmen.

14. Studentenpasch

(wird mit 3 Würfeln gespielt)

Die Zahl 1 zählt 100, die Zahl 6 zählt 60, alle anderen Augen einfach. Jeder Spieler hat 3 Würfe frei, wobei es ihm überlassen bleibt, die günstigsten Würfel liegen zu lassen und nur noch mit 2 oder 1 Würfel weiter zu machen, Bis er seine Höchstzahl erreicht hat. Wer die niedrigste Zahl hat, erhält einen Strich.

15. Mauseloch

Es werden die Zahlen 3 bis 18 auf ein Blatt Papier geschrieben. Jeder Spieler darf hintereinander dreimal würfeln; nach jedem Wurf wird die Gesamtsumme seiner Würfel auf dem Blatt gestrichen. Eine gestrichene Zahl darf nicht zum zweitenmal gestrichen werden; sie ist erledigt. In der angegebenen Weise wandert der Würfelbecher im Kreise herum, bis endlich ein Spieler drei Würfe tut, deren Gesamtsummen bereits alle gestrichen sind, bis ein Spieler „leer würfelt“. Es genügt, wenn von drei aufeinanderfolgenden Würfeln auch nur einer gestrichen werden kann. Der Spieler, der „leer würfelt“, hat verloren.

16. Hohe Hausnummern mit Schikanen

Hier ist es gestattet, jedes Mal einen der geworfenen Würfel herumzudrehen, so dass die entgegengesetzte Fläche nach oben kommt. Natürlich wird die Augenzahl dieser neuen Fläche verwertet. Da bekanntlich beide Flächen sich stets zu Sieben ergänzen, so kann man, wenn z.B. unter den geworfenen Augen eine 2

liegt, 5 erzielen und auf diese Weise hohe Hausnummern erlangen.

Ein Beispiel: M. wirft 1,2,2. Mit der Hausnummer 122 würde er wahrscheinlich verlieren. Er dreht daher die Eins um und erreicht damit eine Sechs; Hausnummer jetzt 622.

17. Die Doppelgänger

Jeder Spieler wirft hier fünfmal. Es zählen hier die Augen, die bei einem Wurf doppelt (Pasch) vorkommen. Kommen bei einem Wurf drei gleiche Augenzahlen, z.B. drei 3 vor (Doppelpasch), so werden natürlich alle drei gerechnet. Wer die wenigsten Augen erreicht, hat verloren.

Ein Beispiel: M. hat in fünf Würfeln folgendes erzielt:

I. 2, 3, 5 II. 3, 6, 6 III. 1, 4, 5 IV. 2, 2, 5 V. 3, 3, 3.
Seine Augenzahl beträgt somit:
 $6+6+2+2+3+3+3 = 25$.

18. Die fünf Finger

Hier müssen die drei Würfel zusammen 5 Augen zählen. Jeder Spieler darf nacheinander zehnmal würfeln. Wer am spätesten fünf Augen („fünf Finger“) erzielt hat, hat verloren. Es ist gestattet, alle drei Würfel zu stürzen und die Augen der Gegenseiten zusammenzuzählen. Man wird dies stets tun, wenn die Summe der Augen 16 ergibt, in diesem Falle zählen nämlich die Augen der Gegenseite stets zusammen 5. Z.B.: ein Spieler wirft 5, 5 und 6: er stürzt und erhält $2+2+1 = 5$ Augen.

19. Die bösen Sieben

Dieses Spiel wird genau so wie das vorausgehende ausgeführt; statt 5 wird hier jedoch die Zahl 7 zugrunde gelegt.