



100

SPIELE

ANLEITUNG



 Trefl

1. Ludo

(Spielbrett A, 1 Würfel, 4 Spielfiguren in einer Farbe für jeden Spieler) [2-4 Spieler]

Jeder Spieler stellt seine Spielfiguren auf die Ausgangsfelder in der Farbe seiner Spielfiguren, in den Ecken des Spielfeldes. Das Ziel des Spiels ist es, alle Spielfiguren nach Hause zu bringen. Das Haus sind 4 Felder in der Farbe der Spielfiguren in der Mitte des Spielfeldes. Das Spiel beginnt der jüngste Spieler und die nächsten Spieler ziehen ihre im Uhrzeigersinn. Der Spieler würfelt in seiner Reihe und zieht jeweils eine Spielfigur um die gewürfelte Punktzahl vorwärts auf dem Spielfeld, im Uhrzeigersinn. Hat der Spieler eine 6 gewürfelt, so bekommt er einen zusätzlichen Zug – nachdem er gezogen hat, würfelt er noch Mal und zieht eine seiner Figuren um die gewürfelte Punktzahl. Hat der Spieler eine 1 oder eine 6 gewürfelt, kann der Spieler eine seiner Spielfiguren aus dem Ausgangsfeld auf das Spielfeld setzen. Er setzt die Figur auf das Startfeld in der Farbe seiner Spielfiguren. Auf einem Feld kann nur eine Spielfigur stehen. Die Spielfiguren werden übersprungen oder geschlagen. Der Spielstein wird geschlagen, wenn auf dem von ihm besetzten Feld eine andere Spielfigur landet. Der geschlagene Spielstein wird wieder auf das Startfeld gesetzt. Die Spielfiguren dürfen nur die Hausfelder in ihrer Farbe betreten. Um die Spielfigur nach Hause zu bringen, muss der Spieler genau diese Punktzahl würfeln, die für das Besetzen einer der freien Plätze erforderlich ist. Die Spielfiguren müssen nicht nacheinander aufgestellt werden. Kann der Spieler die Spielfigur nicht nach Hause bringen, so kann er auf den Zug verzichten. Der Spieler kann die bereits zu Hause befindlichen Spielfiguren nach vorne schieben, falls er die dafür erforderliche Punktzahl würfelt. Der Sieger ist, wer zuerst alle Spielfiguren nach Hause gebracht hat.

2. Ludo mit der Sperre

(Spielbrett A, 1 Würfel, 4 Spielfiguren in einer Farbe für jeden Spieler) [2-4 Spieler]

Spielregeln wie bei Ludo, mit folgenden Änderungen:

Auf dem gleichen Feld können 2 Spielfiguren der gleichen Farbe stehen. Diese Spielfiguren können zusammengezogen werden. Das Paar der Spielfiguren kann nicht übersprungen werden, auch nicht mit einem anderen Paar. Das Paar kann nur durch ein anderes Paar der Spielfiguren geschlagen werden. In diesem Fall kehren die beiden Spielsteine auf die Ausgangsfelder zurück. Wenn der Spieler auf Grund der Sperre nicht in der Lage ist, seine Spielsteine zu ziehen, so kann er auf den Zug verzichten. Die Spielfiguren ziehen einzeln ins Ziel ein.

3. Marathonläufer

(Spielbrett A, 1 Würfel, 4 Spielfiguren in einer Farbe + 1 Stein in anderer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Ludo, mit folgenden Änderungen:

Die Spieler setzen ihre Spielfiguren auf die Startfelder auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielbretts. Den fünften, zusätzlichen Spielstein (Marathonläufer) stellen die Spieler neben dem Spielbrett. Nachdem alle Spielfiguren eines Spielers das Startfeld verlassen, kann der Spieler bei den nächsten Zügen (nachdem er eine 1 oder 6 würfelt) anstatt seine anderen Spielfiguren zu ziehen die fünfte Spielfigur auf das Spielfeld setzen. Anders als normale Spielfiguren bewegt sich der Marathonläufer in die entgegengesetzte Richtung und seine Aufgabe ist, die Spielfiguren des Gegners zu schlagen. Sonstige Spielfiguren dürfen die Spielfiguren des Gegners nicht schlagen. Geschlagene Spielfiguren legen die Spieler in die Schachtel ab, sie nehmen nicht mehr am Spiel teil. Der Marathonläufer kann den anderen Marathonläufer nicht schlagen. Nachdem der Spieler alle Spielsteine des Gegners geschlagen hat (ohne diejenigen, die zu Hause sind), kehrt der Marathonläufer auf das Startfeld zurück und von diesem Moment ab gilt er als eine normale Spielfigur. Sieger ist, wer zuerst den Marathonläufer nach Hause bringt. In besonderen Fällen kann vorkommen, dass alle anderen Spielfiguren des Spielers sicher ins Haus eingezogen sind. Dann kann der Spieler den Marathonläufer auf ein beliebiges, auch besetztes Hausfeld stellen.

4. Express

(Spielbrett A, 2 Würfel, 4 Spielfiguren in einer Farbe für jeden Spieler) [2-4 Spieler]

Spielregeln wie bei Ludo, mit folgenden Änderungen:

Jeder Spieler würfelt in seiner Runde mit zwei Würfeln. Er kann nur eine Spielfigur um die gewürfelte Gesamtanzahl oder zwei Spielfiguren, jede um die Punktzahl von einzelnen Würfeln, ziehen. Wird eine 1 oder eine 6 gewürfelt, so wird die Spielfigur nicht auf das Startfeld gesetzt und wird eine 6 gewürfelt, so ist der Spieler zu einem zusätzlichen Wurf nicht berechtigt. Der Spieler darf seine Spielfigur erst dann auf das Startfeld setzen, wenn die Gesamtanzahl beider Würfel 7 ergibt.

5. Schlangen und Leitern

(Spielbrett B, 1 Würfel, eine Spielfigur pro Spieler) [2-4 Spieler]

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, ihre Figur so schnell wie möglich auf das letzte Feld des Spielbretts (Nr. 100) zu bewegen. Die Spieler stellen ihre Figuren auf das Feld Nr. 1. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, die nächsten Spieler kommen im Uhrzeigersinn nacheinander an die Reihe. In seinem Zug würfelt der Spieler und bewegt seine Spielfigur um die auf dem Würfel angegebene Anzahl von Feldern. Beendet der Spieler den Zug mit seiner Figur auf einem Feld mit dem Fuß einer Leiter, lässt er sie die Leiter hinaufklettern und setzt sie auf das Feld, das durch die Spitze der Leiter gekennzeichnet ist. Beendet der Spieler hingegen seinen Zug mit seiner Figur auf einem Feld mit einem Schlangenkopf, so gleitet zu jenem Feld hinunter, das durch den Schwanz der Schlange angezeigt wird. Auf jedem Feld darf nur 1 Spielfigur stehen (außer auf dem Feld 1). Wenn ein Spieler bei seinem Zug mit seiner Figur auf einem Feld stehen bleiben würde, das bereits von der Figur eines anderen Spielers besetzt ist, zieht er seine Figur auf das Feld zurück, das sie vor dem Würfeln besetzt hatte. Damit ein Spieler das letzte Feld besetzen und das Spiel beenden kann, muss er genauso viele Augen würfeln, wie Felder zwischen seiner gegenwärtigen Position und dem letzten Feld liegen. Wenn der Spieler eine größere Augenzahl würfelt, verliert er die Möglichkeit, sich in der gegenwärtigen Runde zu bewegen. Der erste Spieler, der das letzte Feld des Spielbretts erreicht, gewinnt.

6. Dame

(Spielbrett C, 12 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Die Spieler legen das Spielbrett so, dass jeder die Grundlinie vor sich hat, und setzen ihre Spielsteine auf die dunklen Felder der drei Reihen von ihrer Seite. Die beiden mittleren Feldreihen bleiben frei. Es wird nur auf den dunklen Feldern des Spielplans gespielt – die Spielfiguren dürfen helle Felder nicht betreten. Ziel ist es, alle Spielsteine des Gegners zu schlagen oder ihn zu blockieren – so, dass er keinen Zug ausführen kann. Das Spiel wird durch einen zufällig ausgewählten Spieler angefangen. Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils einen seiner Steine um ein Feld vorwärts. Das neue Feld muss an das alte diagonal – mit den Ecken angrenzen. Bei Dame ist das Schlagen obligatorisch (Schlagzwang) – wird der Spieler die verfügbare Schlagmöglichkeit nicht ausführen, so verliert er die Spielfigur, mit der er es machen konnte. Um eine fremde Spielfigur zu schlagen, muss man sie mit dem eigenem Spielstein aus dem unmittelbar davor- oder dahinterliegenden Feld überspringen. Man kann sowohl vorwärts, als auch rückwärts schlagen. Der geschlagene Spielstein wird aus dem Spielplan genommen. Wenn zwischen gegnerischen Steinen freie Felder sind, so müssen in einem Zug alle so gesetzten Steine des Gegners geschlagen werden. Bei solchem Schlagen kann der Spielstein seine Richtung ändern. Sobald ein Stein des Spielers das Feld der gegnerischen Grundlinie erreicht hat, wird er zur Dame – zur Kennzeichnung wird auf diesen Stein ein zweiter Spielstein (aus den vorher geschlagenen Steinen des Gegners) gesetzt. Die Dame darf beliebig weit vorwärts und rückwärts ziehen. Auch die Dame kann die Steine des Gegners schlagen, indem sie über beliebig viele freie Felder vor und nach dem

geschlagenen Stein springt. Die Dame muss immer maximal viele Steine des Gegners schlagen. Die Dame kann auch durch einen beliebigen Spielstein des Gegners geschlagen werden. Sieger ist der Spieler, der alle Steine des Gegners schlägt oder ihm die Zugmöglichkeiten blockiert. Falls auf dem Spielbrett nur zwei Damen, jeweils von jedem Spieler bleiben, oder zwei Damen gegen eine, die sich aber in der größten Diagonale des Spielplans befindet, so endet das Spiel unentschieden.

7. Schlagdame

(Spielbrett C, 12 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Dame, mit folgenden Änderungen:

Nachdem der Stein des Spielers zur Dame wird, gerät er unter Kontrolle des Gegners. Das Ziel des Spiels ist anders – die Spieler müssen alle ihre Steine möglichst schnell verlieren, indem man den Gegner zum Schlagen zwingt.

8. Diagonale Dame

(Spielbrett C, 12 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Dame, mit folgenden Änderungen:

Die Spieler legen das Spielbrett schräg, so dass jeder von ihnen ein helles Eckfeld vor sich hat. Die Spieler stellen ihre Spielsteine auf drei diagonalen, dunklen Reihen (erste Reihe 2 Steine, zweite – 4, dritte – 6 Steine). Die mittlere Reihe bleibt leer.

9. Dame in zwei Reihen

(Spielbrett C, 8 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Dame, mit folgenden Änderungen:

Jeder Spieler hat am Anfang des Spiels nur 8 Steine, er verteilt diese auf zwei seitlichen Reihen – 4 Reihen in der Mitte bleiben leer. Die Spielsteine dürfen das erste Schlagen nur vorwärts ausführen und beim mehrfachen Schlagen darf sowohl vorwärts, als auch rückwärts geschlagen werden.

10. 12 Züge

(Spielbrett C, 12 weiße Spielsteine, 1 schwarzer Spielstein) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Dame, mit folgenden Änderungen:

Derjenige Spieler, der weiße Spielsteine hat, verteilt seine Steine normal, der Spieler mit schwarzen Spielsteinen setzt seinen Stein auf einem beliebigen dunklen Feld in einer der ersten 3 Reihen des Spielplans. Der Spieler mit weißen Figuren muss seine Steine in 12 Zügen verlieren. Sind nach dieser Zeit noch weiße Spielsteine auf dem Spielfeld vorhanden, so gewinnt der Spieler mit schwarzen Steinen. Der schwarze Stein muss die maximale Anzahl von Spielsteinen in jedem Zug schlagen. Der schwarze Stein kann nicht geschlagen werden.

11. Wolf und Schafe

(Spielbrett C, 1 schwarzer Spielstein 4 weiße Spielsteine) [2 Spieler]

Einer der Spieler spielt mit dem Wolf (schwarzer Stein) und der andere mit den Schafen (weiße Steine). Die Schafe stehen auf dunklen Feldern in erster Reihe, der Wolf wird auf ein beliebiges dunkles Feld in der letzten Reihe gestellt. Die Aufgabe des Wolfs ist es, die erste Reihe zu erreichen und die Schafe sollen den Wolf einkreisen und blockieren. Die Spieler ziehen abwechselnd - der Spieler mit den Schafen kann in seinem Zug den Stein ein Feld diagonal vorwärts ziehen und der Wolf zieht seinen Stein ein Feld diagonal vorwärts oder rückwärts. Das Springen ist nicht erlaubt. Sieger ist, wer zuerst das Ziel erreicht. Sieger ist, wer zuerst das Ziel erreicht.

12. Kerrcheck

(Spielbrett C, 8 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Die Spieler verteilen ihre Spielsteine, wie in der Abbildung Nr. 1 gezeigt. Die Spieler ziehen abwechselnd. Man kann den Spielstein um ein Feld in beliebige Richtung ziehen, falls das neue Feld nicht besetzt ist. Es sind keine Züge gestattet, die zum Schlagen der Spielfigur des Gegners nicht führen. Ist der Spieler nicht in der Lage einen solchen Zug auszuführen, so ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Schlagen erfolgt durch den Rückzug. Falls zwei Steine eines Spielers an den Stein des Gegners angrenzen, so wird durch das Wegschieben eines der Steine der Stein des Gegners geschlagen. In einem Zug kann der Spieler nur einen Spielstein schlagen. Sieger ist der Spieler, der alle Steine des Gegners schlägt.

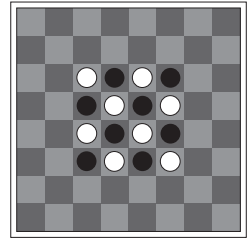


Abbildung Nr. 1

13. Gitter

(Spielbrett C, 3 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler, 12 Spielfiguren vom Ludo in beliebiger Farbe) [2 Spieler]

Die Spieler verteilen ihre Spielfiguren und Damesteine, wie in der Abbildung Nr. 2 gezeigt. Die durch die Spielfiguren besetzten Felder sind gesperrt und man darf darauf die Damesteine nicht setzen. Die Spieler gehen abwechselnd mit einem Stein. Der Stein darf beliebig weit über die freien Felder in gerader Linie ziehen (vertikal, horizontal und diagonal). Die Steine dürfen nur über nicht besetzte Felder gehen, es wird weder übersprungen noch geschlagen. Sieger ist, wer zuerst alle Steine auf die Startfelder des Gegners bringt.

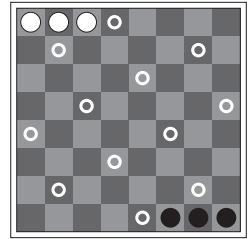


Abbildung Nr. 2

14. Pyramiden-Dame

(Spielbrett C, je 10 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Die Spieler bauen sich eine Pyramide auf seiner Seite auf, wie in der Abbildung Nr. 3 gezeigt. Es wird in schräger Richtung um ein Feld, auf das benachbarte freie Feld gezogen. Falls vor dem Stein des Spielers der Stein des Gegners steht und dahinter ein freies Feld ist, kann der Spieler den gegnerischen Stein überspringen (ohne Schlagen). Man kann beliebig viele Steine des Gegners überspringen. Sieger ist, wer als erster die Ausgangsfelder des Gegners mit allen seinen Steinen erreicht hat.

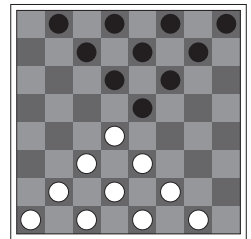


Abbildung Nr. 3

15. 5 in einer Reihe

(Spielbrett C, 12 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Die Spielaufgabe ist es nun, 5 eigene Steine in einer Reihe: vertikal, horizontal oder schräg zu stellen. Zum Start legen die Spieler nacheinander je einen Stein auf das Spielbrett. Nachdem alle Steine verteilt werden und keiner Spieler eine Linie gebaut hat, ziehen die Spieler abwechselnd einen Stein auf ein beliebiges freies, benachbartes Feld. Man darf andere Steine nicht überspringen. Sieger ist, wer als erster die Reihe bildet.

16. Keltische Dame

(Spielbrett C, 12 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Dame, mit folgenden Änderungen:

Die Spieler machen zwei Züge nacheinander und nicht einen. Sie können die beiden Züge mit einem Stein oder mit zwei verschiedenen Steinen ausführen. Die Steine können nur vorwärts geschlagen werden.

17. Mühle

(Spielbrett D, 9 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Ziel ist es, 7 Spielsteine des Gegners zu schlagen oder sie zu blockieren – so, dass sie keine

Zugmöglichkeiten haben. Die Spieler legen abwechselnd je einen Stein auf das Spielbrett auf einen bestimmten Platz – an den Bruch- oder Schnittpunkten der Linie. Die Spieler schlagen andere Spielsteine durch die Errichtung einer Mühle – also einer horizontalen oder vertikalen Linie, die aus 3 eigenen Spielsteinen besteht. Nachdem die Mühle gebildet wird, darf der Spieler einen beliebigen Spielstein des Gegners schlagen. Wird der Spieler beim Einsetzen eine Mühle bilden, so nimmt er den Stein des Gegners vom Spielbrett weg. Wenn alle Steine auf dem Spielfeld liegen, ziehen die Spieler abwechselnd. Die Spielsteine können zu einem beliebigen, angrenzenden freien Feld gezogen werden (das mit ihm mit der weißen Linie verbunden ist). Wenn ein Spieler in einem Zug zwei Mühlen bildet – kann er zwei Steine des Gegners schlagen. Falls ein Spieler nur noch 3 Steine auf dem Spielfeld hat, so kann er mit ihnen zu einem beliebigen Feld springen (dieses muss nicht an das alte Feld angrenzen). Sieger ist, wer zuerst die 7 Spielsteine des Gegenspielers schlägt oder ihm die Zugmöglichkeiten blockiert.

18. Mühle 12

(Spielbrett D, 12 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Mühle, mit folgenden Änderungen:

Die Spieler setzen zuerst je 12 (und nicht 9) Steine. Die Mühle kann man auch in einer diagonalen Linie bilden.

19. Hüpfermühle

(Spielbrett D, 9 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Mühle, mit folgenden Änderungen:

Die Spieler können ihre Steine auf freie Felder nur wie beim Schachhüpfen ziehen – zwei Felder vorwärts und ein Feld seitwärts oder ein Feld vorwärts und zwei Felder seitwärts. Die Spielsteine dürfen andere Steine überspringen, der Stein muss jedoch auf einem freien Feld abgesetzt werden.

20. Mühle-Türme

(Spielbrett D, 9 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Mühle, mit folgenden Änderungen:

Die Spielsteine ziehen wie die Türme beim Schach – gerade, um eine beliebige Anzahl der Felder. Es wird nicht übersprungen und die Steine dürfen nicht auf einem besetzten Feld abgesetzt werden. Die in den Ecken stehenden Steine dürfen diagonal, entlang der orangefarbenen Linie ziehen.

21. Lasker-Mühle

(Spielbrett D, 10 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Mühle, mit folgenden Änderungen:

Jeder Spieler hat einen zusätzlichen Spielstein. Zusätzlich kann der Spieler bei der Verteilung der Steine auf dem Spielbrett in seinem Zug den Stein auf den Spielplan setzen oder einen der bereits gesetzten Steine gemäß Standardregeln ziehen. Nach dem Einsetzen aller Spielsteine wird gemäß Standardregeln gespielt.

22. Springmühle

(Spielbrett D, 3 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Mühle, mit folgenden Änderungen:

Die Spieler setzen die Steine wie in der Abb. 4 gezeigt ein. Sie ziehen wechselhaft, indem sie mit einem beliebigen Stein auf ein beliebiges leeres Feld springen. Sieger ist, wer zuerst die Mühle bildet.

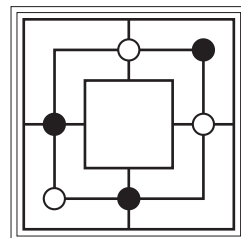


Abbildung Nr. 4

23. Würfelmühle

(Spielbrett D, 9 Damesteine in einer Farbe für jeden Spieler, 3 Würfel) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Mühle, mit folgenden Änderungen:

Beim Einsetzen der Spielsteine auf dem Spielbrett wird bei jedem Zug mit 3 Würfeln gewürfelt. Werden folgende Kombinationen gewürfelt: [4][5][6]; [3][3][6]; [3][3][5]; [5][5][2]; [1][1][4], und der Gegner eine Mühle gebildet hat, so kann der Spieler aus der Mühle des Gegners einen Stein entfernen und seinen eigenen dafür einsetzen. Kann er dadurch eine eigene Mühle schließen, darf er noch einen weiteren Stein des Gegners entfernen. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird normal Mühle weitergespielt.

24. Halma

(Spielbrett E, 13 Spielfiguren einer Farbe pro Spieler) [2 oder 4 Spieler]

Die Spieler stellen ihre Spielfiguren auf die Felder in der Ecke des Bretts, die mit Punkten markiert sind. Die Spielfiguren eines Spielers befinden sich nur in einer Ecke. Wenn nur zwei Spieler im Spiel sind, stellen sie ihre Figuren in jeweils gegenüberliegende Ecken. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, möglichst schnell alle Startfelder des Gegners mit ihren Spielfiguren zu besetzen. Die Spieler machen abwechselnd einen Zug nach dem anderen. Als Teil des Zuges kann der Spieler:

- a) seine Spielfigur auf ein benachbartes freies Feld (horizontal, vertikal oder diagonal) bewegen
- b) über eine andere Spielfigur springen, wenn diese auf einem benachbarten Feld steht und sich direkt hinter ihr ein leeres Feld befindet.

Ein Spieler kann in seinem Zug über mehrere Spielsteine nacheinander springen, wenn zwischen ihnen jeweils 1 freier Platz ist. Jeder Spieler muss in seinen ersten 40 Zügen alle seine Spielsteine bewegen. Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Startfelder des Gegners erobert hat.

25. Großes Halma

(Spielbrett E, 13 Spielfiguren einer Farbe pro Spieler) [2 oder 4 Spieler]

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Halma, mit folgenden Änderungen:

Die Spieler können eine weitere Art von Bewegung ausführen – den Riesensprung. Bei diesem Zug kann der Spieler über eine Spielfigur in seiner Linie springen (auch wenn sie mehrere Felder von seiner Spielfigur entfernt ist), aber dafür muss der Spieler den Sprung symmetrisch ausführen. Das bedeutet, dass die Anzahl der vor der Spielfigur übersprungenen Felder gleich der Anzahl der nach der Spielfigur übersprungenen Felder sein muss. Wenn das Feld, auf dem die Spielfigur demgemäß landen würde, besetzt ist, kann der Spieler diesen Zug nicht ausführen.

26. Pferderennen

(Spielbrett F, 1 Spielfigur für jeden Spieler, 2 Spielwürfel) [2, 3 oder 4 Spieler]

Die Spieler stellen ihre Spielfiguren an den Start auf die runden Felder in ihrer Farbe. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, das ganze Spielbrett so schnell wie möglich zu umkreisen und die Ziellinie zu überqueren. Die Spieler bewegen ihre Spielfiguren entlang der Rennbahn ihrer Farbe, indem sie zwei Würfel nacheinander werfen. Wenn die Würfelsumme gerade ist, bewegt der Spieler seine Spielfigur im Uhrzeigersinn vorwärts. Ist die Summe ungerade, zieht der Spieler seine Figur zurück. Die sich zurückziehende Spielfigur kann den Spieler nicht zurück zum Startfeld bewegen – wenn der Spieler zurück zum Startfeld oder weiter gehen muss, bleibt er auf dem Feld „1“ stehen. Wenn er im nächsten Zug wieder zurückgehen müsste, bewegt sich der Spieler nicht. Wenn ein Spieler auf einem Feld mit schwarzem Hintergrund (5, 12, 19, 26, 33, 40) stehen bleibt, verpasst er den nächsten Zug. Wenn er auf einem Feld mit orangefarbenem Hintergrund (2, 9, 16, 23, 30, 37) stehen bleibt, erhält der Spieler sofort einen Extrazug. Wenn ein Spieler an einer der Hürden stehen bleibt, muss er die folgenden Regeln für dieses Feld befolgen:

Die erste Hürde (Feld Nr. 7): 3 Felder zurückgehen,

Die zweite Hürde (Feld Nr. 14): 4 Felder vorrücken,

Die dritte Hürde (Feld Nr. 21): In der nächsten Runde kommen Sie vorwärts, unabhängig davon, ob die Summe der von Ihnen geworfenen Punkte gerade ist oder nicht,

Die vierte Hürde (Feld Nr. 28): Wenn kein anderer Spieler dieses Feld überquert hat (dort stehengeblieben ist oder es passiert hat), verlieren Sie Ihren Zug.

Die fünfte Hürde (Feld Nr. 35): Sie gehen auf das Startfeld zurück.

Der Spieler, der zuerst die Ziellinie erreicht, gewinnt. Die exakte Anzahl der Punkte muss nicht gewürfelt werden.



Logikspiele

1. Grundy's Spiel

(beliebig viele Damesteine in beliebiger Farbe) [2 Spieler]

Die Spieler stapeln die Steine aufeinander, auf einem Turm. Die Spieler ziehen abwechselnd. In einem Zug muss der Spieler einen Stapel in zwei kleinere, mit unterschiedlicher Anzahl an Steinen trennen. Das Spiel endet, wenn alle Stapel nur noch einen oder zwei Steine enthalten – dann können sie nicht mehr getrennt werden. Verliert derjenige Spieler, der keinen Zug mehr ausführen kann.

2. Chomp

(19 Steine beliebiger Farbe (außer Weiß) und Art, 1 weißer Damestein) [2 Spieler]

Die Spieler bilden ein Rechteck mit den Abmessungen: 4 Steine vertikal x 5 Steine horizontal. In der linken oberen Ecke befindet sich ein weißer Damestein. Die Spieler ziehen abwechselnd. In einem Zug wählt der Spieler einen beliebigen Stein aus und nimmt ihn mit allen anderen darunter und rechts vom entfernten Stein befindlichen Steinen vom Spielbrett. Verliert derjenige Spieler, der den weißen Stein von der linken oberen Ecke nimmt.

3. 12 Münzen

(12 Damesteine) [2 Spieler]

Die Spieler nehmen nacheinander 1, 2 oder 3 Steine vom Stapel. Verliert derjenige Spieler, der den letzten Stein nehmen muss.

4. Drei

(drei Steine einer beliebigen Art und Farbe für jeden Spieler) [3+ Spieler]

Die Spieler verstecken heimlich eine beliebige Anzahl der Steine (0, 1, 2 oder 3) in einer Hand, strecken diese Hand aus und den Rest der Steine verstecken sie in der anderen Hand. Jeder Spieler versucht zu raten, wie viele Steine insgesamt sich in ausgestreckten Händen befinden. Nachdem alle ihre Antworten abgeben (die Antworten können sich in einer Runde nicht wiederholen), prüfen die Spieler gemeinsam, wer der richtigen Antwort am nächsten kam. Dieser

Spieler kann einen seiner Steine wegwerfen und das Spiel läuft weiter. Sieger ist der Spieler, der zuerst alle seine Steine loswird.

Würfelspiele

1. Addierübung

(beliebige Anzahl von Würfeln) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln reihum mit allen Würfeln. Wer die größte Punkteanzahl auf seinen Würfeln hat, gewinnt.

2. Die Einsen

(1 Würfel für jeden Spieler) [2+ Spieler]

Jeder Spieler würfelt 10-mal mit seinem Würfel. Wer mehrere [1] er würfelt, gewinnt.

3. Mathematik

(1 Würfel für jeden Spieler, Blatt Papier und Bleistift gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Jeder Spieler darf sechsmal hintereinander würfeln und schreibt seine Ergebnisse in der Reihenfolge der Würfe auf. Anschließend werden die Ergebnisse der Würfe 3 und 5 verdoppelt und dann die erzielten Ergebnisse zu den vier anderen addiert. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

4. Plus und Minus

(1 Würfel für jeden Spieler, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln zehnmal und schreiben die Ergebnisse nacheinander auf. Anschließend addieren sie die Ergebnisse der geraden Würfe und schreiben das Ergebnis auf. Dann addieren sie die Ergebnisse der ungeraden Würfe und schreiben das Ergebnis auf. Jetzt ziehen sie die kleinere Summe von der größeren ab. Sieger ist, wer die größte Differenz hat.

5. Unglückliche Eins

(1 Würfel) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln nacheinander mit dem Würfel. Wer eine [1] würfelt, ist aus dem Spiel. Sieger ist, wer als letzter im Spiel bleibt.

6. Unglückliche Drei

(1 Würfel für jeden Spieler, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln mit dem Würfel und versuchen die Summe von 50 Augen zu sammeln. Wenn ein Spieler [3] würfelt, wird sein Ergebnis zurückgesetzt und er muss von vorne anfangen. Sieger ist, wer zuerst die erforderliche Summe sammelt.

7. Fünfzehn

(3 Würfel, Papier und Stift) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln nacheinander mit drei Würfeln und müssen infolge von beliebigen Rechenoperationen die Zahl 15 bekommen. Wem es nicht gelingt, ist aus dem Spiel. Sieger ist, wer als letzter im Spiel bleibt.

8. Glücklicher Zufall

(5 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2-6 Spieler]

Die Spieler vereinbaren, welches Ergebnis jeder Spieler während des Spiels berücksichtigen wird (jeder Spieler wählt eine Zahl aus). Die Spieler würfeln fünfmal mit fünf Würfeln, jeder Spieler notiert bei jedem Wurf, wie oft seine Augenzahl gefallen ist. Sieger ist der Spieler, der am Ende des Spiels seine Zahl am häufigsten gewürfelt hat.

9. Würfekrieg

(je zwei Würfel pro Team, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2 Mannschaften])

Die Spieler werden in zwei gleiche Mannschaften aufgeteilt. Jeder Spieler würfelt abwechselnd mit zwei Würfeln. Die Spieler addieren ihre Punkte und geben das Ergebnis für ihre Mannschaft ein. Das Spiel endet, nachdem jede Mannschaft gleich oft würfelt. Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

10. Bank

(5 Würfel) [2+ Spieler]

Jeder Spieler darf fünfmal hintereinander würfeln. Nach jedem Wurf wählt der Spieler einen der gewürfelten Ergebnisse aus und legt die Würfel mit diesem Ergebnis beiseite. Beim nächsten Wurf würfelt der Spieler ohne diesen Würfel. Nach allen 5 Würfeln merkt sich der Spieler die Summe seiner zurückbehaltenen Punkte. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

11. Geizhals

(5 Würfel) [2+ Spieler]

Spielregeln wie bei der Bank, mit folgenden Änderungen:
Sieger ist, wer am Ende des Spiels die kleinste Punktzahl hat.

12. 2+1

(3 Würfel) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln 10-mal mit drei Würfeln. Jedes Mal müssen die Spieler solche Ergebnisse würfeln, dass die Augenzahl von zwei Würfeln der Augenzahl des dritten Würfels gleich ist. Gelingt es dem Spieler, so erhält er 1 Punkt. Es gewinnt der Spieler, der die höchste Punktzahl erzielt.

13. Wechsel

(2 Würfel pro Spieler, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler])

Die Spieler würfeln nacheinander mit zwei Würfeln. Werden unterschiedliche Ergebnisse erzielt, so werden die Augenzahlen addiert und das Ergebnis wird aufgeschrieben. Bei einem Pasch anstatt vom Addieren können die Punktzahlen multipliziert werden. Nach jedem Wurf und vor dem Aufschreiben der Punkte darf der Spieler einen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 200 Punkte erreicht.

14. Die Fünfen

(5 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler])

Die Spieler dürfen dreimal mit fünf Würfeln werfen. Der erste Wurf ist mit allen Würfeln durchzuführen, die restlichen mit beliebiger Anzahl der Würfel oder man kann auf weitere Würfe verzichten. Für jede nach einem Wurf beiseitegelegte Summe der Augen, die gleich 6 ist, erhält der Spieler 1 Punkt. Für jede [1] die verwendet wurde, um eine Sechs zu bekommen, erhält er auch 2 Punkte. Die beiseitegelegten Würfel dürfen bei nächsten Würfeln nicht genutzt werden. Die in maximal drei Würfeln erzielte Ergebnisse werden durch die Spieler aufgeschrieben. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 50 Punkte erzielt.

15. Schwein

(1 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler])

Jeder Spieler darf dreimal würfeln. Der Spieler schreibt die Summe seiner Würfe nur dann, wenn er keine [1] gewürfelt hat, dadurch verliert er alle Punkte aus dieser Runde und der nächste Spieler ist dran. Der Spieler kann die Würfe zum beliebigen Zeitpunkt enden und sein Ergebnis aufschreiben. Es gewinnt der Spieler, der als erster 100 Punkte erreicht.

16. Klassischer Punkt

(1 Würfel) [2+ Spieler]

Die Spieler, die an der Reihe sind, würfeln mit dem Würfel so lange, bis die Summe der nacheinander geworfenen Augen 21 oder weniger sind, möglichst nahe an diesem Wert, beträgt. Wird diese Zahl überschritten, so verliert man die Runde. Nach jedem Wurf kann der Spieler passen. Nach der Runde vergleichen alle Spieler erzielte Ergebnisse. Werden 21 Punkte gewürfelt, so erhält der Spieler 3 Punkte. Hat keiner Spieler 21 Punkte er würfelt, so bekommt derjenige, der am nächsten war, 1 Punkt. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 10 Punkte erreicht.

17. Glücksspiel-Punkt

(5 Würfel, beliebig viele Steine unterschiedlicher Art und Farbe) [2+ Spieler]

Die Spieler verteilen die Spielfiguren oder andere Marken, die zu ihrem Pott gehören, gleichmäßig unter sich. Jeder Spieler spielt abwechselnd die Rolle des Croupiers und trägt nacheinander ein Duell mit allen Spielern um ihren Pott oder einen Teil davon aus. Der Spieler setzt den gleichen Einsatz wie der Croupier. Beide Seiten des Duells sind zu maximal drei Würfeln berechtigt, wobei der erste Wurf mit 5 Würfeln und der nächste mit einer beliebigen Anzahl der Würfel (auch 0) ausgeführt wird. Das Duell wird durch den Spieler angefangen. Das Ergebnis ist immer das Endergebnis, nach allen Würfeln mit allen Würfeln. Nach jedem Wurf kann der Spieler einen Teil der Ergebnisse behalten und die restlichen Würfel werfen. Ist die er würfelte Summe höher 21, so übernimmt der Croupier die Einsätze des Spielers. War die Summe gleich 21, so bekommt der Spieler seinen Einsatz und den Einsatz des Croupiers zurück. Hat der Spieler weniger gewürfelt, muss er das Ergebnis des Croupiers abwarten. Die Ergebnisse des Croupiers werden ähnlich betrachtet – wenn die Summe mehr als 21 beträgt, gibt er dem Spieler seinen Einsatz zurück und übergibt den eigenen Einsatz, ist sie gleich 21 so nimmt er beide Einsätze weg. Bei einem niedrigeren Ergebnis werden beide Einsätze vom Spieler eingesammelt, der näher der Summe 21 war. Ein Unentschieden bedeutet, dass der Croupier gewonnen hat. Nachdem der Croupier nur noch eine Marke in dem Pott hat oder er ein Duell mit allen Spielern ausgetragen hat, wird der nächste Spieler zum Croupier.

18. Goldener Punkt

(5 Würfel, beliebig viele Steine unterschiedlicher Art und Farbe) [2+ Spieler]

Spielregeln wie bei dem Glücksspiel-Punkt, mit folgenden Änderungen:

Die Spieler können einen goldenen Punkt – 25 Punkte erzielen. Alle anderen Ergebnisse über 21, außer 25, gelten als ein Verlust. Er würfelt einer der Spieler den Punkt und der andere den goldenen Punkt, so gewinnt der zweite Spieler.

19. Sisyphus

(1 Würfel) [2 Spieler]

Der Spieler, der anfängt, würfelt mit einem Würfel. Dann drehen die Spieler den Würfel um 90 Grad auf eine beliebige Seite. Derjenige Spieler, der den Würfel dreht, addiert das neue Ergebnis zur früheren Summe und kündigt die neue Summe an. Es verliert der Spieler, der nach dem Drehen 30 oder mehr Punkte erreicht hat.

20. Endlosspiel

(2 Würfel) [2 Spieler]

Spielregeln wie bei Sisyphus, mit folgenden Änderungen:

Der Spieler, der beginnt, würfelt mit zwei Würfeln und gibt die erste Summe an. Anschließend können die Spieler nur einen Würfel drehen. Es verliert der Spieler, der das Ergebnis 50 oder mehr erzielt.

21. Die Zwölfen

(3 Würfel, Papier und Stift) [2+ Spieler]

Die Spieler dürfen in ihrer Reihe mit 3 Würfeln würfeln. Falls die Augensumme höher 12 ist, erhält der Spieler keine Punkte und der nächste Spieler ist dran. Beträgt die gewürfelte Augenzahl 12 oder weniger, kann der Spieler nochmal werfen oder passen. Passt der Spieler, so wird die Summe der in allen Würfen erzielten Ergebnisse aufgeschrieben. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 40 Punkte sammelt.

22. Rubikon

(3 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Jeder Spieler würfelt mit drei Würfeln und schreibt die gewürfelte Summe der Ergebnisse von [1] bis [5] auf. Wurde eine [6] gewürfelt, so ziehen die Spieler alle [6] von der erzielten Summe ab, schreiben das erzielte Ergebnis auf und es beginnt die Runde des nächsten Spielers. Der Spieler, bei dem die Summe aller erzielten Ergebnisse 50 überschreitet, ist aus dem Spiel. Sieger ist, wer als letzter im Spiel bleibt.

23. Rechenkünstler

(1 Würfel, 5 Steine beliebiger Art und Farbe für jeden Spieler) [2+ Spieler]

Die Spieler zahlen am Anfang der Runde je einen Stein in den Pott ein. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt fünfmal. Nach dem zweiten Wurf muss der Spieler eine Rechenoperation (Addieren, Subtraktion, Multiplikation, Division) auf seinem Ergebnis durchführen. Die Operation wird nach dem Wurf ausgewählt und jede Operation kann nur einmal ausgewählt werden. Es gewinnt der Spieler, der nach dem letzten Wurf die höchste Zahl erreicht hat, dieser Spieler bekommt den ganzen Pott für sich. Bei einem Unentschieden teilen die Spieler den gewonnenen Pott. Sieger ist, wer nach einer festgelegten Anzahl der Runden die meisten Steine sammelt.

24. Dreien beiseite

(5 Würfel) [2+ Spieler]

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit 5 Würfeln und kann maximal 5 Würfe ausführen. Vor jedem nächsten Wurf muss er einen Würfel beiseitelegen – das Ergebnis von diesem Würfel wird nicht mehr berücksichtigt. Nach jedem Wurf kann der Spieler passen. Die in einer Runde erzielte Punktzahl ist die Summe, der er würfeln Augenzahlen, wobei jede er würfelte [3] als 0 Punkte betrachtet wird. Sieger ist, wer nach seinen Würfeln die kleinste Punktzahl erzielt hat. Der Spieler, der beim ersten Wurf nur die [3] er würfelt hat, gewinnt das Spiel automatisch.

25. Black Jack

(1 Würfel) [2+Spieler]

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt beliebig viele Würfe aus und addiert bei jedem Wurf das Ergebnis mit den vorher erzielten Ergebnissen. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, 21 Punkte oder weniger zu erzielen. Der Spieler kann nach jedem Wurf passen. Falls der Spieler 22 oder mehr er würfelt, ist er aus dem Spiel. Wenn der Spieler passt, ist der nächste Spieler dran. Sieger ist, wer in seinen Würfeln 21 Punkte erzielt oder diesem Ergebnis am nächsten kommt.

26. Die Fünfen

(5 Würfel) [3-4 Spieler]

Im Spiel kommt es darauf an, fünf gleiche Ergebnisse zu er würfeln oder die Defizite durch eine [1] zu ersetzen, die hier als Joker gilt. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf 3 Würfe ausführen, und nach jedem Wurf nur einen Teil der Würfel lassen. Werden fünf [1] gewürfelt, so bedeutet es 10 Punkte und einen sofortigen Sieg. Werden fünf identische Ergebnisse ohne Joker gewürfelt, so sind es 5 Punkte und fünf identische Ergebnisse mit dem Joker stehen für 1 Punkt. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 10 Punkte sammelt.

27. Yatzy

(5 Würfel, Notizbuch oder Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial)) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln nacheinander mit 5 Würfeln, maximal dreimal. Nach jedem Wurf darf der Spieler einen Teil der Würfel beiseitelegen, um nur die für ihn günstigen Ergebnisse zu lassen. Nach maximal drei Würfen muss der Spieler sein Ergebnis in ein Feld im Notizbuch gemäß folgender Anleitung eintragen: [1]: Summe der gewürfelten [1]

[2]: Summe der gewürfelten [2]

[3]: Summe der gewürfelten [3]

[4]: Summe der gewürfelten [4]

[5]: Summe der gewürfelten [5]

[6]: Summe der gewürfelten [6]

Die Teilsumme: Summe aller oben genannten Würfe

Bonus: betrug die vorstehende Teilsumme 63 oder mehr, gibt der Spieler hier 35 Punkte ein. Ist die Teilsumme niedriger, so gibt er 0 ein.

1 Paar: Summe vom gewürfelten Pasch

2 Paare: Summe von zwei gewürfelten Paschen

Drei Gleiche: Summe aus drei gleichen Würfeln

Vier Gleiche: Summe aus vier gleichen Würfeln

Full House: 25 Punkte

Kleine Sequenz (4 Würfel mit aufsteigenden Augenwerten z.B. von 1 bis 4): 30 Punkte

Große Sequenz (5 Würfel mit aufsteigenden Augenwerten z.B. von 1 bis 5): 40 Punkte

Yatzy (5 gleiche Würfel): 50 Punkte

Chance: Summe aller geworfenen Würfel

Das Spiel hat 15 Runden. Während jeder Runde muss der Spieler das Ergebnis in ein leeres Feld in der Tabelle eintragen. Nach der 15. Runde addieren die Spieler alle Punkte. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.

28. Würfelpoker

(5 Würfel) [2-4 Spieler]

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, eine möglichst hohe Pokerkombination zu würfeln. Die Spieler würfeln maximal dreimal mit fünf Würfeln, nach jedem Wurf können sie einen Teil der Würfel mit passenden Ergebnissen beiseite ablegen. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Kombination. Nachfolgend wurden die Kombinationen von der niedrigsten bis zur höchsten aufgeführt: Poker – 5 gleiche Ergebnisse

Vierling – 4 gleiche Ergebnisse

Full House – ein Drilling und ein Paar

Große Straße – Würfel mit aufsteigenden Augenwerten beginnend von 2

Kleine Straße – Würfel mit aufsteigenden Augenwerten beginnend von 1

Drilling – 3 gleiche Ergebnisse

Zwei Paare – 2 Paare mit gleichen Ergebnissen

Paar – 2 gleiche Ergebnisse

Ohne Paar – 6 verschiedene Ergebnisse, die zu keiner Kombination passen.

Im Fall vom Unentschieden gewinnt derjenige Spieler, der seine Kombination aus höheren Werten gebildet hat.

29. Indianer-Poker

(5 Würfel) [2-4 Spieler]

Spielregeln wie bei Würfelpoker, mit folgenden Änderungen:

Im Spiel wird die gleiche Reihenfolge verwendet, hier gibt es aber keine Straßen. Der erste Spieler würfelt maximal dreimal, jedoch die nächsten Spieler dürfen maximal so viel Mal würfeln, wie der erste Spieler.

30. Zwei Ziffern

(1 Würfel) [2+ Spieler]

Die Spieler werfen nacheinander zweimal mit einem Würfel. Bei diesem Spiel kommt es darauf an, eine möglichst hohe zweistellige Zahl zu würfeln. Nach dem ersten Wurf müssen sie festlegen, ob sich bei der geworfenen Augenzahl um Zehner- oder Einheitspunkte handelt. Hat der Spieler beim ersten Wurf entschieden, dass die gewürfelte Augenzahl die Zehner sind, so muss sich bei der zweiten geworfenen Augenzahl um die Einheiten handeln - und umgekehrt. Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Ergebnis.

31. Nur gerade Zahlen

(3 Würfel) [2+ Spieler]

Jeder Spieler würfelt mit allen Würfeln maximal dreimal. Nach jedem Wurf darf er eine beliebige Anzahl der Würfel beiseitelegen und nur das für ihn das passende Ergebnis behalten. Nach maximal drei Würfen addiert der Spieler nur gerade Ergebnisse von seinen Würfeln. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

32. Glück

(1 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Jeder der Spieler würfelt sechsmal mit dem Würfel. Nach jedem Wurf kann er entscheiden, ob das Ergebnis aufgeschrieben wird oder ob er weiter würfelt, ohne den Wert aufzuschreiben. Hat der Spieler das Ergebnis aufgeschrieben, so muss das nächste aufgeschriebene Ergebnis von dem ersten höher sein. Nach 6 Würfeln addiert der Spieler aufgeschriebene Ergebnisse. Es gewinnt der Spieler, dessen Summe am höchsten ist.

33. Risiko

(1 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Die Spieler führen beliebig viele Würfe aus und addieren die Ergebnisse. Der Spieler kann nach jedem Wurf passen, seine Summe aufschreiben und den Würfel an den nächsten Spieler übergeben. Er würfelt der Spieler jedoch eine [1], so gehen alle in dieser Runde gesammelten Punkte verloren und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

34. Fangspiel

(2 Würfel) [4+ Spieler]

Die Spieler sitzen um den Tisch herum. Zwei sich gegenüberstehende Spieler erhalten je einen Würfel und beginnen beim vereinbarten Signal zu würfeln. Er würfelt der Spieler eine [6], so gibt er den Würfel an die Person zu seiner linken Hand weiter. Der Spieler, der die Würfel erhalten hat, würfelt weiter. Sollte ein Spieler mit zwei Würfeln gleichzeitig werfen, so verliert er und gibt die Würfel an andere Spieler weiter. Sieger ist, wer im Duell 1 zu 1 als erster eine [6] er würfelt.

35. Reflex

(1 Würfel) [4+ Spieler]

Die Spieler sitzen im Kreis, einer von ihnen geht um den Kreis herum und nimmt am Spiel nicht teil – er wird der Zuschauer sein. Die Spieler würfeln nacheinander; wenn eine passende Augenzahl fällt, müssen alle im Kreis sitzenden Spieler, die dem gewürfelten Ergebnis zugeordnete Aufgabe erfüllen:

- [1] die Spieler stehen auf
- [2] die Spieler winken mit der rechten Hand über dem Kopf
- [3] die Spieler winken mit der linken Hand über dem Kopf
- [4] die Spieler klatschen

[5] die Spieler schließen die Nase

[6] ohne Aufgabe

Der Zuschauer prüft, welcher Spieler einen Fehler begangen hat oder die Aufgabe am spätestens ausgeführt hat und gibt diesem Spieler einen Punkt. Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler dreimal gewürfelt hat. Es gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

36. 6 Würfe

(5 Würfel) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln maximal 6-mal mit 5 Würfeln. Nach jedem Wurf darf der Spieler beliebig viel Würfel beiseitelegen. Nach maximal 6 Würfeln addiert der Spieler die gesammelte Augenzahl. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl gewinnt.

37. Chicago

(3 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln maximal dreimal mit drei Würfeln. Hat der erste Spieler weniger als 3 Würfe ausgeführt, so dürfen die anderen Spieler nicht mehr Würfe durchführen. Nach jedem Wurf darf der Spieler einen Teil der Würfel beiseitelegen, falls die Ergebnisse von diesen Würfeln für ihn OK sind. Für jede er würfelte [1] erhält der Spieler 100 Punkte, für eine [6] 60 Punkte und für alle anderen Werte werden die Augenzahlen einfach addiert. Die einzige Ausnahme ist, wenn auf allen drei Würfeln 3 gleiche Ergebnisse fallen – dann bekommt der Spieler für diese Kombination 250 Punkte. Sieger ist, wer zuerst 1000 Punkte oder mehr erzielt.

38. 10.000

(5 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Die Aufgabe des Spielers ist es nun, möglichst schnell 10.000 Punkte zu erzielen. Die Spieler führen eine Serie der Würfe mit 5 Würfeln aus. Nach jedem Wurf kann der Spieler passende Ergebnisse beiseitelegen und weiter würfeln oder passen. Wird der Spieler während des Wurfs keine Kombination, für welche man Punkte erhält, würfeln, so verliert er alle in seiner Reihe erzielten Punkte und gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter. Kombinationen, für welche man Punkte bekommt:

[5] 50 Punkte

[1] 100 Punkte

[2][2][2] 200 Punkte

[3][3][3] 300 Punkte

[4][4][4] 400 Punkte

[5][5][5] 500 Punkte

[1][1][1] 1000 Punkte

[1][2][3][4][5] 2000 Punkte

Die entsprechende Kombination muss aus einem Wurf stammen, d.h. der Spieler kann z.B. in einem Wurf [1][1] nicht behalten und im nächsten Wurf eine weitere [1] hinzufügen. In diesem Fall steht jede [1] für 100 Punkte und nicht 1000 Punkte, wie bei der Kombination [1][1][1]. Sieger ist, wer zuerst 10.000 Punkte oder mehr erzielt.

39. Differenzen

(5 Würfel) [2+ Spieler]

Jeder Spieler würfelt mit allen Würfeln und dann wählt er einen Würfel aus. Der Wert von diesem Würfel wird der Ausgangswert sein. Anschließend errechnet der Spieler die Differenz zwischen jedem übrigen Würfel und dem Ausgangswürfel. Die Summe dieser Differenzen steht für die durch den Spieler erworbene Punkte. Es gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

40. Sequenz

(5 Würfel) [2 Spieler]

Jeder Spieler erhält zwei Würfel und stellt diese mit beliebigen Seiten nach unten. Die Würfel sind nebeneinander aufzustellen. Anschließend würfeln die Spieler mit dem fünften Würfel. Wer zuerst auf dem geworfenen Würfel seine Sequenz haben wird (zuerst das Ergebnis von dem linken und im nächsten Wurf vom rechten Würfel), gewinnt.

41. Zahlen streichen

(1 Würfel, Papier und Stift für jeden Spieler (gehört nicht zum Spielmaterial)) [2-6 Spieler]

Die Spieler schreiben auf dem Blatt Papier 3 Zahlenfolgen von 1 bis 6 in 3 Reihen, untereinander. Wird ein vereinbartes Signal gegeben, so würfeln die Spieler mit den Würfeln und streichen die der gewürfelten Augenzahl entsprechende Zahl. Nachdem alle Zahlen, die der gewürfelten Punktzahl entsprechen, gestrichen sind, streicht der Spieler keine Zahlen mehr und würfelt weiter. Alle Spieler spielen gleichzeitig, das Spiel ist nicht in Runden geteilt. Es gewinnt der Spieler, der als erster alle aufgeschriebenen Zahlen gestrichen hat.

42. Lotterie

(2 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial), 9 Spielsteine beliebiger Art und Farbe) [2+ Spieler]

Die Spieler zeichnen auf dem Blatt Papier 9 Felder und dann tragen in jedes Feld eine der Ziffern von 1 bis 9 ein. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit zwei oder einem Würfel – solange er möchte. Jedes Mal addiert der Spieler die Augenzahlen von seinen Würfeln und muss mit den Steinen 2 Felder abdecken, welche die gleiche Summe ergeben. Kann der Spieler nicht zwei Steine nach seinem Wurf legen, so addiert er die Punkte von nicht abgedeckten Feldern und der nächste Spieler ist dran. Es gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis.

43. Bis 100

(1 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Die Spieler führen reihum eine Serie der Würfe mit einem Würfel aus. Sie können so lange würfeln, wie sie wollen. Die Spieler addieren, die in einer Runde erzielten Punkte, wird jedoch eine [1] gewürfelt, so verliert der Spieler alle in der Runde erzielten Punkte und gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter. Der Spieler kann die gewürfelte Zahl [1] nur dann nutzen, wenn er 99 Punkte erzielt hat und ihm nur ein Auge zum Sieg fehlt. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 100 Punkte erreicht.

44. Schnelle Wette

(1 Würfel, 6 Steine beliebiger Art und Farbe für jeden Spieler) [2-6 Spieler]

Vor dem Anfang der Runde zahlen die Spieler einen beliebigen Einsatz in den Pott, jedoch mindestens einen Stein, ein. Wird ein vereinbartes Signal gegeben, so nennt einer der Spieler eine Zahl von 1 bis 6, die möglichst schnell gewürfelt werden muss. Der Spieler, der als erster die geforderte Augenzahl würfelt, hat „Stopp“ zu sagen und dann aus dem Pott das Zweifache der Spielsteine, die er eingezahlt hat, zu nehmen (oder den gesamten Pott, falls er kleiner ist). Es gewinnt der Spieler, der nach einer vorher festgelegten Anzahl der Runden die meisten Steine hat.

45. Taxis

(1 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial), 6 Steine beliebiger Art und Farbe für jeden Spieler) [2-6 Spieler]

Am Anfang des Spiels zeichnen die Spieler auf dem Papier 6 Taxis, denen sie die Nummern von 1 bis 6 zuteilen. Anschließend würfeln sie reihum. Hat der Spieler die Nummer eines freien Taxis er würfelt, so legt er darin seinen Stein. Falls sich in dem er würfelten Taxi ein Stein befindet, nimmt

er ihn aus dem Taxi. Diese Regel trifft auf die Taxi Nr. 6 nicht zu – man kann in dieses Taxi eine beliebige Anzahl der Steine einlegen. Sieger ist der Spieler, der zuerst alle seine Steine loswird.

46. 3 Groschen

(3 Würfel, je 3 Steine beliebiger Art und Farbe für jeden Spieler) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln maximal dreimal mit drei Würfeln. Nach jedem Wurf kann der Spieler beliebig viele Würfel behalten, um die Punktzahl von diesen Würfeln beim Zusammenzählen des Wurfs zu nutzen. Nach den Würfen addiert der Spieler gewürfelte Ergebnisse. Der Spieler mit der höchsten Summe gibt einen Stein dem Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle Steine loswird.

47. Sultan

(1 Würfel, 6 Steine beliebiger Art und Farbe für jeden Spieler) [3-6 Spieler]

Jeder Spieler wird nacheinander die Rolle des Sultans spielen. Der Sultan nennt eine Ziffer von 1 bis 6, die er von anderen Spielern erwartet. Die Spieler würfeln maximal dreimal. Würfelt der Spieler die geforderte Augenzahl nicht, so muss er 1 Stein dem Sultan übergeben. Die Spieler, welche die erwartete Augenzahl er würfelt haben, bekommen vom Sultan 1 Stein. Das Spiel läuft so lange bis jeder der Spieler zweimal den Sultan gespielt hat. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl der Steine am Ende des Spiels.

48. Sonne

(1 Würfel, Papier und Stift für jeden Spieler (gehört nicht zum Spielmaterial)) [2+ Spieler]

Jeder Spieler würfelt einmal mit seinem Würfel, reihum. Wen der Spieler zum ersten Mal eine beliebige Augenzahl er würfelt, schreibt er diesen Wert auf seinem Blatt auf. Wenn der Spieler die aufgezeichnete Zahl erneut würfelt, kann er einen Kreis zeichnen, und bei den nächsten sich wiederholenden Würfeln kann er die Sonnenstrahlen, die von diesem Kreis abgehen, zeichnen. Sieger ist, wer zuerst die Sonne mit 10 Strahlen zeichnet.

49. Schwarzer Peter

(5 Würfel) [3 Spieler]

Jeder Spieler bekommt je einen Würfel. Anschließend wirft einer der Spieler mit restlichen 2 Würfeln und legt diese auf die Tischmitte so, dass alle einen freien Zugang zu ihnen haben. Auf ein vereinbartes Signal beginnen die Spieler zu würfeln. Wenn einer der Spieler eine der Zahlen, die auf den Würfeln in der Tischmitte stehen, würfelt, nimmt er den passenden Würfel mit. Es verliert der Spieler, der im Spiel bleibt und keinen Würfel mitnehmen kann.

50. Langsamer Peter

(1 Würfel) [2+ Spieler]

Einer der Spieler nennt eine Zahl von 1 bis 6, die man dann würfeln muss. Anschließend würfeln die Spieler einmal mit dem Würfel. Wenn ein Spieler die genannte Augenzahl gewürfelt hat, ist er aus dem Spiel. Es verliert der Spieler, der alleine im Spiel bleibt.

51. Blindekuh

(1 Würfel, Schachteldeckel) [2 Spieler]

Während der eine Spieler wirft und den Würfel mit der Schachtel abdeckt, muss sich der andere die Augen zuhalten. Nun muss der andere raten, ob die geworfene Zahl über oder unter 4 liegt. Wird die [4] geworfen, wird der Wurf wiederholt. Wenn der Spieler richtig geraten hat, darf er sich einen Punkt gutschreiben. Die Spieler raten abwechselnd. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 3 Punkte erzielt.

52. Sterne

(3 Würfel) [2+ Spieler]

Gewürfelt wird reihum. Wer nach 5 Runden mehr [1] gewürfelt hat, ist Sieger.

53. Tollpatsch und Xanthippe

(2 Würfel) [2+ Spieler]

Es wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt. Zuerst muss jeder Spieler ein beliebiges Pasch er würfeln (Tollpatsch). Danach muss der Spieler eine Xanthippe haben - die Augen der beiden Würfel zusammen müssen eine 7 ergeben. Es gewinnt der Spieler, der die beiden Aufgaben mit möglichst wenigen Würfeln erfüllt hat.

54. 20 Kreise

(2 Würfel, Papier und Stift für jeden Spieler (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Jeder Spieler zeichnet 20 Kreise auf dem Blatt. Anschließend wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt. Der Spieler streicht die der gewürfelten Augensumme von beiden Würfeln entsprechende Zahl der Kreise. Kann der Spieler diese Zahl der Kreise nicht streichen, so muss er stattdessen diese Zahl der Kreise malen. Sieger ist der Spieler, der zuerst alle seine Kreise streicht.

55. Unglückliche Sieben

(2 Würfel, Papier und Stift für jeden Spieler (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Jeder der Spieler trägt auf seinem Zettel folgende Zahlenreihe ein: 2-3-4-5-6-8-9-10-11-12 (ohne 1 und 7). Es wird reihum beliebig lange gewürfelt. Der Spieler muss die gewürfelte Augensumme von der Liste streichen und wieder würfeln. Hat der Spieler bereits früher eine Zahl gestrichen, so ist er nicht mehr dran und der nächste Spieler kann diese Zahl streichen. Wird eine 7 gewürfelt, so muss der Spieler auf dem Blatt 7 die kleinste von den gestrichenen Zahlen aufschreiben (falls weniger Zahlen gestrichen wurden, sind alle gestrichenen Zahlen aufzuschreiben). Es gewinnt der Spieler, der als erster alle aufgeschriebenen Zahlen gestrichen hat.

56. Zentavesta

(3 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Jeder Spieler würfelt einmal mit drei Würfeln. Liegt die gewürfelte Summe unter 10 oder beträgt sie genau 10, darf eine Prämie von 10 Punkten dazugezählt werden. Liegt die Summe über 10, werden 10 Punkte abgezogen. Sieger ist, wer nach 5 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

57. Rentmeister

(3 Würfel, Papier und Stift für jeden Spieler (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Die Spieler schreiben auf ein Blatt Papier von oben nach unten die Zahlen 8, 7, 6, 5, 4, 3. Anschließend wird reihum gewürfelt, jeder hat 6 Würfe, nach jedem Wurf notiert man die gewürfelte Augenzahl rechts von den vorher aufgeschriebenen Zahlen. Nach dem letzten Wurf werden die Zahlen in den Reihen miteinander multipliziert. Dann werden die 6 Ergebnisse miteinander addiert. Es gewinnt der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

58. Turm

(3 Würfel, 15 oder mehr Damesteine in beliebiger Farbe) [2+ Spieler]

Aus den Spielsteinen wird ein Turm gebaut. Dann ermittelt jeder Spieler mit einem Würfel seine „Stichzahl“. Anschließend würfeln die Spieler mit drei Würfeln. Sobald eine Stichzahl fällt, nimmt jeder Spieler, der diese Stichzahl hat, je Würfel, auf dem die Stichzahl gefallen ist, einen Spielstein vom Turm. Ist der Turm abgebaut, wird umgekehrt verfahren und die Spieler errichten den Turm aufs Neue – für jede Stichzahl fügt der Spieler einen Spielstein zum Turm hinzu. Sieger ist der Spieler, der zuerst den Bestand an Steinen loswird.

59. Kleeblatt

(3 Würfel, 11 Spielsteine beliebiger Art und Farbe) [3 Spieler]

Zunächst werden die Spielmarken in die Mitte gelegt. Anschließend würfeln die Spieler reihum mit drei Würfeln. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Spielmarken vom Tisch nehmen. Bei genau 11 Augen passiert nichts. Wer mehr als 11 Augen wirft, muss zusehen, wie seine Mitspieler je eine Spielmarke nehmen. Wenn nur 1 Spielmarke auf dem Tisch bleibt, wird das Finale gespielt. Die Spieler müssen jetzt würfeln und die Ergebnisse vergleichen. Diese Spielmarke erhält, wer die höchste Augenzahl wirft. Sieger ist, wer die meisten Spielmarken hat.

60. Zwillinge

(3 Würfel) [2+ Spieler]

Gewürfelt wird reihum. Die geworfenen Augenzahlen werden laufend addiert. Verloren hat, wer die Zahl 88 erreicht oder überschreitet.

61. Tausend

(3 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler]

Es wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt, Jeder Mitspieler schreibt die 3 gewürfelten Zahlen in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl auf. Die neuen Ergebnisse werden in den nächsten Runden mit anderen Ergebnissen des Spielers addiert. Es gewinnt der Spieler, der möglichst nahe an die Zahl 1000 herankommt, aber diese nicht überschreitet.

62. Familie Meier

(3 Würfel) [2+ Spieler]

Es wird reihum dreimal gewürfelt. In der ersten Runde wird mit 3, in der zweiten Runde mit 2 und in der dritten Runde mit einem Würfel gewürfelt. Der Spieler muss zuerst eine [1] - Herrn Meier würfeln. Dann muss eine [2] – Frau Maier gewürfelt werden. Danach zählen alle folgenden Augen als Kinder. Hat der Spieler zuerst eine [1] und dann eine [2] gewürfelt – so wird er keinen Nachwuchs bekommen. Sieger ist, wer seiner Familie den meisten Nachwuchs beschenken konnte.

63. Eins bis sechzehn

(3 Würfel) [2+ Spieler]

Es wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt, Es kommt darauf an, aus den gewürfelten Augenzahlen und durch unterschiedliche Rechenoperationen aus diesen Ergebnissen die Zahlenfolge von 1 bis 16 zu bilden. Beispielsweise, wenn 1-2-4 gewürfelt wird, für 1: 1 genommen vom Würfel, 2: 2 genommen vom Würfel, 3: 2+1, 4: genommen vom Würfel, 5: 4+1, 6: 4+2 usw. Sieger ist derjenige Spieler, der als erster alle Zahlen von 1 bis 16 kombinieren konnte.

64. Reise nach Amerika

(5 Würfel) [2+ Spieler]

Bei diesem Spiel müssen alle Augen von 1 bis 5 der Reihe nach: 1-2-3-4-5 gewürfelt werden. Die Spieler würfeln beliebig lange, jedoch je weniger Würfe sie ausführen, desto besser. Von jedem Wurf darf der Spieler beliebig viele Würfel beiseitelegen, falls der Wert des beiseitegelegten Würfels um 1 vom letzten beiseitegelegten Würfel größer ist. Mit diesen Würfeln darf man nicht mehr weiterwürfeln. Der Spieler, der die Aufgabe mit wenigsten Würfeln erledigt hat, gewinnt.

65. 15

(3 Würfel) [2+ Spieler]

Jeder Spieler darf maximal 10-mal würfeln. Nach jedem Wurf kann er die gewürfelte [5] behalten. Die Aufgabe des Spielers ist es, die Kombination [5][5][5] mit möglichst wenigen Würfeln zu erreichen.

66. Dumme Eins

(1 Würfel, Papier und Stift (gehört nicht zum Spielmaterial) [2+ Spieler])

Es wird reihum gewürfelt, in jeder Runde wird das Ergebnis vom früheren Wurf zum nächsten addiert. Wird eine [1] gewürfelt, so verliert der Spieler alle Punkte und beginnt von Anfang an. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 50 Punkte erreicht.

67. Wassersprung

(1 Würfel) [2+ Spieler]

Am Anfang des Spiels nennt der Spieler eine beliebige Zahl, die kleiner von 30 ist. Anschließend würfeln sie nacheinander mit dem Würfel. Die Ergebnisse der Spieler werden addiert. Der Spieler, dessen Wert gleich oder höher von der genannten Zahl ist, ist aus dem Spiel. Er nennt dann die nächste Zahl, die von der ersten Zahl höher, jedoch höchstens um 30, sein muss. Sieger ist, wer als letzter im Spiel bleibt.

68. Multiplizieren

(2 Würfel) [2+ Spieler]

Gewürfelt wird reihum. Anschließend werden die gewürfelten Augenzahlen multipliziert. Sieger ist, wer das höchste Ergebnis hat.

69. Beelzebub

(4 Würfel) [2+ Spieler]

Die Spieler würfeln reihum mit drei Würfeln. Der Spieler links vom aktiven Spieler würfelt mit einem Würfel. Von der Augensumme von drei Würfeln wird das Ergebnis vom separaten Würfel abgezogen. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl gewinnt.

70. Wer ist der Letzte?

(2 Würfel für jeden Spieler, 40 Steine unterschiedlicher Art und Farbe) [2-3 Spieler]

Die Steine werden auf dem Tisch zwischen den Spielern aufgestellt. Die Spieler würfeln reihum mit zwei Würfeln. Anschließend wählen sie ein von den er würfelten Ergebnissen aus und nehmen vom Tisch die Anzahl der Steine, die der Augenzahl entspricht. Verliert derjenige Spieler, der den letzten Stein nehmen muss.



Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

02532