

Rita Danyliuk

174+1 Würfelspiele

Spaß und Unterhaltung mit bekannten und neu
erdachten Spielen. Mit einem oder mehreren
Würfeln – von einfach bis schwierig.
Allein, zu zweit oder in fröhlicher Runde.



Impressum

Rita Danyliuk

174 + 1 Würfelspiele

ISBN 978-3-95655-597-8 (E-Book)

Gestaltung des Titelbildes: Ernst Franta

Das Buch erschien erstmals 1981 im Humboldt-Taschenbuchverlag, München.

© 2015 EDITION digital®

Pekrul & Sohn GbR

Godern

Alte Dorfstraße 2 b

19065 Pinnow

Tel.: 03860-505788

E-Mail: verlag@edition-digital.com

Internet: <http://www.ddrautoren.de>

Das Würfelspiel, eines der ältesten Spiele der Welt

Aus der Geschichte des Würfelspiels

Das Würfelspiel gehört zu den ältesten Glücksspielen der Menschheit. Im frühen Altertum wurden in kubusförmige Hölzchen, Steine oder Knöchel geheimnisvolle Zeichen geritzt oder geschrieben, die - nachdem die Würfel hoch in die Luft geworfen und wieder aufgefangen wurden - als Orakel von großer Bedeutung waren.

Erst später wandelte sich das Würfeln zum Zeitvertreib.

So heißt es, dass die Lytler das Würfelspiel während einer Hungersnot erfunden hätten.

Auch die Griechen kannten das Würfelspiel. Das zeigt eine alte Amphore, auf der Ajax und Achilles abgebildet sind, beide in ein Würfelspiel vertieft.

Unter den Römern war die Würfelwut besonders groß.

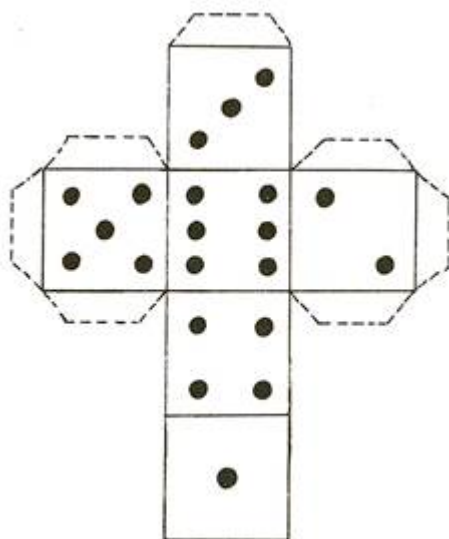
Bekannt ist der Ausspruch Caesars beim Überschreiten des Rubikons: »Alea iacta est«, „der Würfel ist gefallen“ (Wörtlich: „Der Würfel ist geworfen“); und jedem Kind ist bekannt, dass römische Soldaten unter dem Kreuz um die Kleider des sterbenden Jesus würfelten.

Dass die Germanen leidenschaftliche Würfler waren, schrieb schon der römische Geschichtsschreiber Tacitus. Sie verspielten nicht nur Hab und Gut, Haus und Hof, sondern oft auch Frau und Kind.

Im Mittelalter war das Würfeln bei Männern und Frauen gleich beliebt. Die beinernen Würfel wurden aus Tierknochen hergestellt. Wohlhabende Bürger besaßen Würfel aus Elfenbein oder aus einem speziellen Stein gefertigt; oft waren Bilder und Symbole eingeschnitten. Man nannte sie »Schelmenbeine«, da sich Betrüger und Schelme mit Hilfe von Würfeln oft ein Vermögen ergaunerten.

Die Vorläufer unserer heute gebräuchlichen Würfel hatten vier farbige oder mit Figuren besetzte Seiten; sie allein waren für das Würfelspiel von Bedeutung.

Würfel selber basteln



Ein Würfel ist ein kleiner Kubus aus Bein, Elfenbein oder Plastik. Er kann notfalls auch aus dünnem Karton hergestellt werden.

Sie benötigen dazu:

Dünnen Karton, Lineal, Bleistift, Schere, Alleskleber.

Übertragen Sie die Zeichnung auf den Karton.

Ein Quadrat soll mindestens 1,5 X 1,5 cm groß sein.

Die sechs Felder werden anschließend mit den Augenzahlen 1, 2, 3, 4, 5 und 6 beschriftet und so gefaltet, dass jeweils zwei einander gegenüberliegende Seiten die Summe 7 ergeben.

Es liegen einander daher gegenüber: 1 und 6, 2 und 5, 3 und 4.

Drücken Sie den Falz an den gestrichelten Linien gut an und kleben Sie die schraffierten Teile zusammen. Das ist der fertige, selbst gebastelte Würfel:



Allgemeine Spielregeln

Beachten Sie beim Würfelspiel nachfolgende Regeln. Sie gelten immer, wenn vor Spielbeginn keine andere Vereinbarung getroffen wurde.

- Lassen Sie den Würfel entscheiden, wer das Spiel beginnt. Der Beginner ist derjenige, der den höchsten Wurf hat. Er ist meist im Vorteil.

- Bei zwei gleichen Ergebnissen wird noch einmal gewürfelt.

- Ab der zweiten Runde eröffnet der Verlierer des letzten Spiels.

- Legen Sie die Würfel eigenhändig in den Würfelbecher - das soll Spielerglück bringen - und schütteln Sie ordentlich durch. Die Hand liegt dabei über der Öffnung.

- Stülpen Sie den Becher schwungvoll auf den Tisch, oder lassen Sie die Würfel aus dem Becher auf den Tisch rollen.

- Wiederholen Sie den Wurf, wenn der Würfel vom Tisch fällt, auf der Kante steht, oder wenn mehrere Würfel übereinanderliegen.

- Keine Regel, sondern ein Tipp:

Glück und Pech wechseln im Leben wie im Spiel. Heute hat vielleicht Ihr Spielpartner Glück, morgen Sie. Ein guter Spieler ist aber immer auch ein lachender Verlierer.

Anstelle eines Würfels können Sie auch diesen lustigen Kreisel benutzen, der sich leicht nachbauen lässt. Den Würfelförper basteln Sie sechseckig, aus 6 gleichgroßen Flächen. Setzen Sie den Kreisel in Bewegung: Hält er an, »kippt« er um. Die Augenzahl gilt, die Ihnen zugewendet liegt (vgl. auch »Der Kreisel«).



Spiele mit einem Würfel

Läuse würfeln

2 und mehr Spieler, Papier und Bleistift, 1 Würfel

Jeder Spieler hat vor sich ein Blatt Papier liegen, auf das er seine bei der ersten Runde gewürfelte Zahl schreibt. Immer, wenn er im weiteren Spielverlauf die auf dem Zettel notierte Zahl wirft, darf er einen Strich von einer Laus zeichnen, die mit insgesamt 13 Strichen darzustellen ist.

Wer seine Laus zuerst auf dem Papier hat, ist Sieger.



Quinze

Beliebig viele Teilnehmer, 1 Würfel

Dieses Würfelspiel stammt aus Frankreich und bedeutet *fünfzehn*. Jeder Spieler würfelt in einem Zug so lange, bis er die Zahl 15 oder eine knapp darunterliegende Augenzahl erreicht hat. Wer über 15 hinaus würfelt, scheidet aus.

Der Witz dieses Spiels liegt in der Entscheidung vor dem letzten Wurf. Wer zum Beispiel mit 3 Würfeln 14 Augenzahlen gewonnen hat, hat nur eine geringe Chance, mit dem nächsten Wurf eine Eins und somit 15 Augenzahlen zu erreichen.

Gewinner ist, wer als erster 15 Augen geworfen hat oder am dichtesten herangekommen ist.

Hin und Her

2 und mehr Spieler, Papier und Bleistift, 1 Würfel

Jeder Spieler hat ein Blatt Papier vor sich liegen und schreibt darauf die Zahlen 1 bis 6. Dann beginnt man reihum zu würfeln. Die erzielte Zahl darf vom Zettel gestrichen werden. Wird sie bei der nächsten Runde wieder gewürfelt, so muss man sie wieder anschreiben. Wer zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat, ist Sieger.

Die böse Eins

2 und mehr Spieler, 1 Würfel

Vor Spielbeginn wird die Zahl der Runden vereinbart. Dann beginnt jeder fünfmal hintereinander zu würfeln. Die Summe aus den Würfeln wird auf dem Zettel notiert. Wirft man eine Eins, so wird dieser Wurf ungültig und man muss aus dem Spiel ausscheiden. Nur die bis dahin addierte Summe gilt.

Der Partner mit der höchsten Gesamtsumme ist Sieger.

Plus-minus

2 und mehr Spieler, 1 Würfel

Jeder Spieler würfelt zehnmal. Die Augen der Würfe eins und zwei werden zusammengezählt; das Ergebnis des dritten Wurfes wird davon abgezogen. Wurf vier und fünf werden wieder hinzugezählt; Wurf sechs ist abzuziehen. Wurf sieben und acht dürfen wieder addiert werden; Wurf neun bitte abziehen und Wurf zehn nochmals addieren. Sieger ist, wer das höchste Resultat erreicht.

Die verflixte Drei

Beliebig viele Teilnehmer, Papier und Bleistift, 1 Würfel

Jeder Spieler würfelt so lange er will und addiert seine Würfe - vorausgesetzt, er hat keine Drei geworfen. Bei einer Drei muss er alle seine vorangegangenen Würfe streichen und den Würfel an seinen Nachbarn weitergeben. Alle bisherigen Würfe werden nicht gewertet. Wer mit dem Würfeln aufhört, bevor er eine Drei hat, hat die Chance, Sieger zu werden; denn der Spieler mit der höchsten Augenzahl gewinnt.

Hallo, Nachbar!

Beliebig viele Spieler, 1 Würfelbecher, 1 Würfel, Papier und Bleistift

Jeder Spieler wirft für seinen rechts von ihm sitzenden Nachbarn. Er stülpt bei jedem Wurf den Würfelbecher auf dessen Platz und schreibt ihm seine Würfe gut. Wird jedoch eine Eins geworfen, so wird dem Werfer - nicht dem Nachbarn! ein Punkt abgezogen. Nach drei Runden wird abgerechnet. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl hat gewonnen.

Stumme Jule

Beliebig viele Teilnehmer, Papier und Bleistift, 1 Würfel

Vorsicht, bei diesem Spiel darf nicht gesprochen werden! Wer dies vergisst, muss mit seinen Würfeln von vorn beginnen.

Es wird reihum je Durchgang dreimal gewürfelt. Wer eine Eins hat, schreibt diese Zahl links oben auf sein Blatt und reicht den Becher weiter. Der nächste versucht sein Glück mit der Eins. Wer danach zwei Augenzahlen würfelt, schreibt die Zahl 2 unter die Eins. So geht es weiter, bis jeder Spieler alle Zahlen von 1 bis 6 auf dem Papier stehen hat. Wer seine Zahlenreihe als erster vervollständigt, ist Sieger der Vorentscheidung.

Dann kommt die »Revanche«, bei der umgekehrt vorgegangen wird. Jetzt müssen der Reihe nach alle Zahlen von 1 - 6 gestrichen werden.

Freuen Sie sich nicht zu früh und nicht zu laut, sonst müssen Sie von vorn beginnen!

Die 21. Eins

2 und mehr Teilnehmer, 1 Würfel

Es darf pro Runde nur ein Wurf mit einem Würfel gemacht werden. Nur die Einsen sind interessant und werden gezählt. Wer die 21. Eins wirft, ist Sieger.

Beherrsche dich

Teilnehmer unbegrenzt, 1 Würfel

Dieses Spiel verlangt ein großes Maß an Beherrschung, denn es kostet einige Überwindung, rechtzeitig, d. h. bevor eine Eins fällt, mit dem Würfeln aufzuhören. Die Augenzahlen der einzelnen Würfe werden zusammengezählt. Eine Eins macht alle vorangegangenen Würfe ungültig; auch muss der Würfel dann an den Nachbarn weitergegeben werden.

Lotto

Beliebig viele Teilnehmer, 1 oder 2 Würfel

Die Spieler einigen sich auf eine Zahl, zum Beispiel 47. Dann beginnt man reihum zu würfeln. Die Augenzahlen werden zusammengerechnet. Wer mit seinem Wurf die gewünschte Zahl erreicht, ist Sieger. Übersteigt ein Pechvogel mit einem Wurf diese Zahl, so scheidet er aus.

Blinde Kuh

2 Teilnehmer, 1 Würfelbecher, 1 Würfel

Ein Spieler wirft, während sich sein Partner die Augen zuhält. Der Würfler merkt sich die geworfene Augenzahl und deckt den Becher darüber.

Die blinde Kuh muss erraten, ob der Partner eine Zahl gewürfelt hat, die höher oder niedriger ist als die Zahl 4. Wurde die Vier selbst geworfen, so muss der Wurf wiederholt werden. Hat die blinde Kuh richtig getippt, so bekommt der Glückliche einen Pluspunkt.

Würfel knipsen

2 bis 6 Spieler, 1 Würfel

Bei diesem Spiel wird nicht gewürfelt, sondern »geknipst«.
Reihum legt jeder Spieler den Würfel auf den Tisch und knipst so mit dem Zeigefinger auf die obere Würfelkante, dass der Würfel weggeschleudert wird. Er soll wieder auf der Tischplatte zu liegen kommen. Würfel, die auf dem Fußboden landen, zählen nicht.
Wer nach 5 Runden die höchste Augenzahl erreicht, hat gewonnen.

Der Kreisel

Beliebig viele Teilnehmer, ein Zahlenkreisel

Alle Würfelspiele können ebenso gut mit einem Zahlenkreisel gespielt werden (im Fachhandel erhältlich; man kann ihn aber auch - nach eigenem Entwurf - selber basteln; Hauptsache, er erfüllt seinen Zweck). Der Kreisel wird senkrecht auf die Tischplatte aufgesetzt und in Drehung gebracht. Sobald er zur Ruhe gekommen ist, zeigt er im nach oben weisenden Feld eine Zahl. Sie ist für das Spiel gültig.



Mirko

3 bis 6 Spieler, 1 Würfel

In jeder Runde werden bis zu 9 Augenzahlen geworfen. Wer bei seiner Wurfserie über die 9 hinausschießt, hat verloren. Es kann jedoch auch vereinbart werden, dass derjenige Spieler Verlierer ist, der die niedrigste Punktzahl erreicht hat.

Die Anzahl seiner Würfe bestimmt jeder Spieler selbst.

Beispiel 1:

Spieler 1 wirft 6

Spieler 2 wirft 9

Spieler 3 wirft 5

Spieler 3, der die niedrigste Zahl erreicht hat, ist Verlierer.

Beispiel 2:

Spieler 1 wirft 12

Spieler 2 wirft 8

Spieler 3 wirft 9

Spieler 1 hat die Zahl 9 überschritten und ist somit Verlierer dieser Runde.

Der Erste und der Letzte

2 bis 6 Spieler, 1 Würfel

Reihum wird insgesamt sechsmal gewürfelt. Entspricht beim einzelnen Spieler die gewürfelte Augenzahl der Zahl des Wurfes, so wird diese angerechnet.

Zum Beispiel:

Wurf1: Gewürfelt 3 = 0 Punkte

Wurf 2: Gewürfelt 2 = 2 Punkte

Wurf 3: Gewürfelt 6 = 0 Punkte

usw.

Verlierer ist, wer die niedrigste Summe erreicht.

Eine Variante dazu:

Es wird in umgekehrter Reihenfolge gerechnet. So zählt bei Wurf 1 die Sechs, bei Wurf 2 die Fünf als Glückstreffer und so weiter.

Schokowürfeln

Beliebig viele Teilnehmer, eine gut eingewickelte Tafel Schokolade, ein Hut, ein Schal, ein Paar Handschuhe, Messer und Gabel

Die Spieler sitzen im Kreis um den Tisch und würfeln reihum. Wer eine Sechs erzielt, darf sich mit Messer und Gabel ein kleines Stück Schokolade abschneiden, muss sich jedoch vorher den Hut aufsetzen, den Schal umbinden, die Handschuhe anziehen und muss die Schokolade aus dem Papier wickeln. Dies geschieht in Eile und unter großem Gelächter der Teilnehmer. Oft gelingt es dem Akteur nur, den Hut aufzusetzen; - schon nimmt ihm der nächste Spieler, der eine Sechs gewürfelt hat, die Requisiten ab und versucht nun seinerseits, sich ein Stück Schokolade abzuschneiden und zu essen.