Würfelspiele

Klein, aber oho! Mit Würfeln kann man ganz schön viel anfangen. Hier findest Du mehrere Spielideen.

Material für alle Spiele

- Würfel

Fuchsjagd

Material: Blatt Papier, Stift

- Ein Spieler ist der Fuchs. Dieser würfelt gegen die Gruppe (Jäger).
- Der Fuchs beginnt, indem er 2x hintereinander würfelt. Die Summe beider Würfe wird aufgeschrieben.
- Die Jäger versuchen nun, den Fuchs zu fangen**.** Einer von ihnen würfelt. Die Augenzahl wird aufgeschrieben.
- Dann würfelt wieder der Fuchs (diesmal nur 1x). Die gewürfelte Augenzahl wird zu seiner vorherigen Punktzahl addiert.
- So wechseln sich der Fuchs und die Jäger mit dem Würfeln ab.
- Die Augenzahl aller Jäger wird auch addiert.
- Wenn der Fuchs über 40 Punkte kommt, hat er gewonnen.
- Die Jäger gewinnen, wenn sie den Fuchs eingeholt haben.

Schweine treiben

Material: Streichhölzer, Steinchen o.ä. (=Schweine)

- Jeder Spieler hat 5 Schweine.
- Nun wird der Reihe nach gewürfelt.
- Würfelt man eine 2, so muss an den linken Nachbarn ein Schwein abgegeben werden.
- Würfelt man eine 6, so muss ein Schwein in den Stall (Tischmitte) gebracht werden.
- Derjenige, der als erster keine Schweine mehr vor sich hat, ist der Verlierer.

Würfeljagd

- Die Spieler setzen sich um einen Tisch.
- 2 Würfel werden an sich gegenüber sitzende Spieler gegeben.
- Diese würfeln gleichzeitig. Bei einer 1 wird der Würfel an den rechten Nachbarn abgegeben. Bei einer 6 bekommt der linke Nachbar den Würfel.
- Wenn die Würfel bei einem Spieler zusammenkommen scheidet dieser aus.
- Gewinner ist, wer am Ende noch übrig bleibt.

Mauerbrechen

Material: Streichhölzer

- Die Spieler setzen sich im Kreis auf den Boden.
- Ein Freiwilliger setzt sich in die Mitte des Kreises. Er ist der Gefangene. Um ihn herum liegen viele Streichhölzer. Diese bilden die Mauer.
- Die restlichen Spieler wollen ihr Bandenmitglied wieder befreien. Sie würfeln reihum. Jeder darf Streichhölzer entsprechend seiner gewürfelten Augenzahl wegnehmen.
- Gewonnen hat der beste Befreier, also derjenige mit den meisten Streichhölzern.

Kleine Hausnummer

- Es wird mit einem Würfel gespielt. Die Spieler würfeln einer nach dem anderen.
- Ziel der Spieler ist es, so schnell wie möglich die Zahlen von 1-6 der Reihe nach zu würfeln.
- Gewonnen hat, wer die kleine Hausnummer als erster geschafft hat.

Große Hausnummer

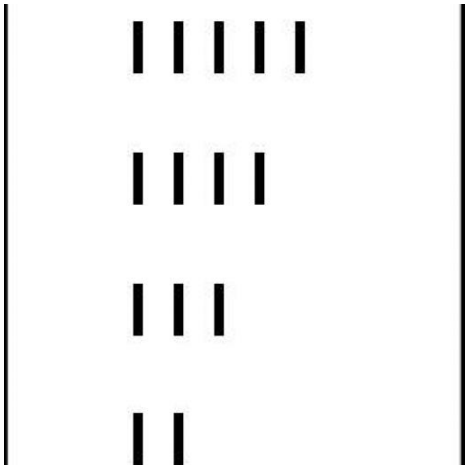
- Gleiches Prinzip wie bei dem Spiel "Kleine Hausnummer". Der Unterschied besteht darin, dass die Spieler die Zahlen von 6 bis 1 (also gerade anders herum) der Reihe nach würfeln müssen.

Pferdeschwanz

Material: pro Spieler 21 Streichhölzer

- Jeder Spieler erhält 21 Streichhölzer. Aus diesen legt jeder sich einen Pferdeschwanz.
- Je nachdem was ein Spieler würfelt, darf er aus der entsprechenden Reihe ein Hölzchen wegnehmen.
- Gewonnen hat derjenige, welcher zuerst alle seine Streichhölzer abgeräumt hat.

Pferdeschwanz (Anordnung Streichhölzer)



Mäxle

Material: Unterlage, Wüfelbecher, Steine

- Gespielt wird mit 2 Würfeln, einem Würfelbecher und einer Unterlage.
- Die höhere Zahl bestimmt immer die 10er–Ziffer, die kleinere ist die Einer-Zahl.
- Reihenfolge der Wertigkeit:

  31, 32,

  41, 42, 43,

  51, 52, 53, 54,

  61, 62, 63, 64, 65

  1er Pasch, 2er Pasch, 3er Pasch, 4er Pasch, 5er Pasch, 6er Pasch

  höchste Kombination: 21 = Mäxle

- Ein Spieler würfelt, schaut sich verdeckt das Ergebnis unter dem Becher auf der Platte an und nennt eine Zahl. Diese kann der Wahrheit entsprechen oder ist gepokert (gelogen).
- Glaubt der nachfolgende Spieler dies, muss er mit seiner Augenzahl die des anderen übertreffen. Er kann ebenfalls eine falsche Zahl auftischen.
- Dies geht solange, bis ein Spieler das nicht mehr glaubt und damit den Becher aufdeckt. Hat er dabei ein Lüge entdeckt, bekommt der Hochstapler einen Strafpunkt (Stein). Entspricht die Augenzahl jedoch der Wahrheit, muss er selber einen Stein nehmen.
- Behauptet ein Spieler, er habe Mäxle und der nachfolgende Spieler deckt auf, so bekommt der Verlierer dieses Duells 2 Strafpunkte.
- Das Spiel endet wenn einer 10 Steine hat. Sieger ist der mit den wenigsten Punkten.

21

- Zu Beginn einigt man sich auf eine Zahl.
- Jetzt wird reihum gewürfelt.
- Derjenige, der die ausgemachte Zahl als erster 21x gewürfelt hat, gewinnt.
- Währenddessen wird eine Strichliste darüber geführt, wer wie oft die Zahl bereits gewürfelt hat.

Rasante Nummernjagd

Material: einen Stift, für jede Person einen Zettel

- Die Teilnehmer sitzen um einen Tisch. Jeder bekommt einen Zettel. Der Stift wird in die Tischmitte gelegt.
- Es wird reihum gewüfelt. Derjenige, der eine 6 wüfelt, schnappt sich den Stift und schreibt schnell (aber auch lesbar!) die Zahlen von 1-100 auf seinen Zettel.
- Währenddessen wird weitergewürfelt. Würfelt ein anderer Spieler die 6, so erhält dieser den Stift und beginnt, die Zahlen von 1-100 zu schreiben.
- Würfelt jemand zum wiederholten Mal eine 6, setzt er seine schon angefangene Zahlenreihe fort.
- Es gewinnt derjenige, der als erstes die Zahlenreihe vollständig fertiggestellt hat.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES
- Skizze: MariES