

Spiele mit



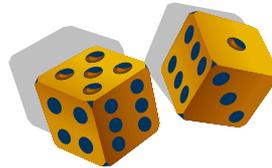
Einmal Eins

Nimm zwei weiße und einen bunten Würfel. Würfel mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Zähle die Augen der beiden weißen Würfel zusammen und nimm das Ergebnis mit der Augenzahl des bunten Würfels mal. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer die höchste Zahl hat, hat gewonnen. Ihr könnt mehrere Durchgänge spielen.

 2 – 6



Spiele mit



Rentmeister

Schreibe zuerst die Zahlen von 3 – 8 untereinander auf ein Blockblatt. Jeder Spieler würfelt 6 mal mit zwei Würfeln. Die Augenzahlen der Würfel werden zusammengezählt. Nimm das Ergebnis mit einer Zahl auf deinem Block mal und notiere das Ergebnis. Zähle alle Malergebnisse zusammen. Gewonnen hat der Spieler mit dem höchsten Ergebnis.

Ein Beispiel:

$$3 \times 3 = 9$$

$$4 \times 5 = 20$$

$$5 \times 8 = 40$$

$$6 \times 9 = 54$$

$$7 \times 12 = 84$$

$$\underline{8 \times 7 = 56}$$

263

 2 – 6

Spiele mit



(11 Spielchips)

Kleeblatt

Legt zu Beginn 11 Chips in die Mitte. Es wird der Reihe nach mit drei Würfeln gewürfelt. Wer weniger als 11 Augen wirft, darf 2 Chips von der Mitte nehmen. Wirft jemand mehr als 11 Augen, so dürfen sich alle anderen Spieler je einen Chip nehmen. Wirft jemand genau 11 Augen, bekommt jeder Spieler einen Chip. Gewinner ist, wer zum Schluss die meisten Chips besitzt.

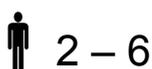


Spiele mit



Die gute Zehn

Jeder Spieler würfelt mit 3 Würfeln einmal. Zähle die Augen der 3 Würfel zusammen. Liegt dein Ergebnis unter 10 oder ist es gleich 10, so darfst du 10 Punkte dazu zählen. Ist dein Ergebnis größer als 10, dann musst du 10 Augen abziehen. Der Spieler mit der höchsten Zahl hat gewonnen.



Spiele mit



Gerade und aufwärts

Jeder Spieler würfelt mit drei Würfeln dreimal hintereinander.
Zähle die Augen der Würfel zusammen.

Vorsicht:

1. Wurf: Es gelten nur die Würfel mit der Augenzahl 2.
 2. Wurf: Es gelten nur die Würfel mit der Augenzahl 4.
 3. Wurf: Es gelten nur die Würfel mit der Augenzahl 6.
- Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

 2 – 6



Spiele mit



Hausnummern

Jeder würfelt mit einem Würfel dreimal. Nach jedem Wurf muss er sofort entscheiden, ob die gewürfelte Zahl an die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle der dreistelligen Hausnummer kommen soll. Gewinner ist, wer die größte Hausnummer gewürfelt hat.

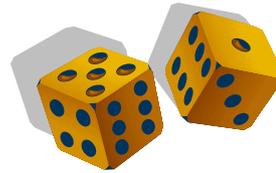
Variation: Es gewinnt, wer mit 3 Würfeln die niedrigste Hausnummer hat.

 2 – 6



Spiele mit

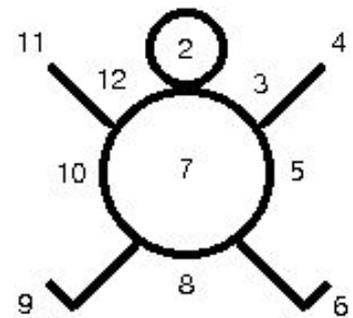
(4 Spielchips für jeden Spieler)



Schluck, Hansel

Malt Hansel auf ein Blatt. Jeder bekommt 4 Chips und dann wird gewürfelt. Jeder besetzt die Augenzahl, die er geworfen hat mit einem Chip, wenn dort noch nichts liegt. Liegt auf einer der gewürfelten Augenzahlen bereits ein Chip, darf dieser genommen werden.

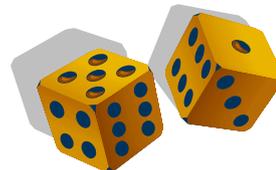
Ausnahme: Wer eine 7 würfelt, legt einen Chip in den dicken, unersättlichen Bauch von Hansel. Wer alle 4 Chips verloren hat, scheidet aus. Sieger ist, wer als Letzter übrig bleibt!



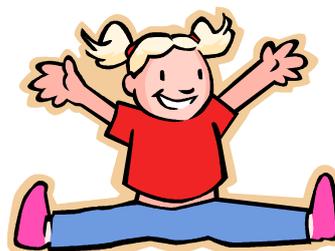
 2 – 6

Spiele mit

Wagemutiger Sprung



Ein Spieler nennt eine Zahl zwischen 30 und 50. Es wird der Reihe nach gewürfelt. Jeder kann wahlweise mit einem oder mit beiden Würfeln werfen. Die Augenzahlen aller Spieler werden der Reihe nach zusammengezählt. Sieger ist der, der möglichst nahe an die Zahl heran kommt. Die Zahl darf aber nicht genau erreicht werden oder größer sein.



 2 – 6

Spiele mit



Zaubertrick

Bei diesem Spiel gibt es einen Spieler und einen Magier.

Der Spieler wirft mit 4 Würfeln und stapelt sie zu einem Turm. Er nennt dem Magier die Augenzahl der obersten Würfelseite.

Der Magier kann nun dem verblüfften Spieler die gesamte Augenzahl aller verdeckten Würfelseiten nennen:

TIPP (für den Magier): Die zwei gegenüberliegenden Würfelseiten ergeben zusammen immer 7.

Rechne also $4 \cdot 7$ minus die ganz oben liegende Zahl!



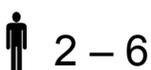
Spiele mit



Schlauer Fuchs

Jeder Spieler würfelt einmal mit drei Würfeln.

Bilde aus den 3 Augenzahlen eine Rechnung, mit der du ein möglichst hohes Ergebnis erreichst. Sieger ist, wer am Schluss das höchste Ergebnis erzielt hat. Ihr könnt mehrere Durchgänge spielen.



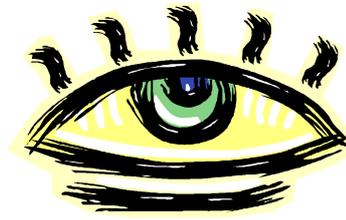
Spiele mit



Blaue Augen

Würfelt der Reihe nach und legt fest wie oft ihr in der Runde würfeln wollt. Nur die **geraden Zahlen** gelten und werden zusammengezählt. Sieger ist der, der nach der vereinbarten Rundenzahl die meisten Punkte erreicht hat.

Variation: Ihr könnt das Spiel auch mit **ungeraden Zahlen** spielen.



 2 – 6

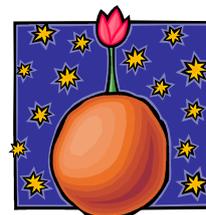
Spiele mit



Dufte Hundert

Ihr würfelt der Reihe nach mit zwei Würfeln. Jeder Spieler zählt bei einem Wurf die Augenzahlen beider Würfel zusammen. Bei einem **Pasch** (= 2 gleiche Augenzahlen) wird die Anzahl beider Würfel mal genommen. Ihr müsst euch die Ergebnisse merken und beim nächsten Wurf dazu zählen. Gewonnen hat, wer als erstes 100 Augen erreicht hat.

Variation: Übersieht ein Spieler das Malnehmen von 2 gleichen Augenzahlen, darf sich derjenige, der dies zuerst entdeckt, die Punkte dazuzählen.



 2 – 6