

# IMPULS NUMMER 22

## Würfelspiele

# IMPULSE UND INSPIRATIONEN in den Corona-Zeit

Heute möchte ich dir drei einfache Würfelspiele vorstellen, die du mit deiner Familie oder Freunden spielen kannst. Die Spiele lassen sich auch alle super unterwegs oder per Videokonferenz spielen.

Ich wünsche dir ganz viel Spaß und gutes Würfelglück beim Spielen!

### Hausnummern

**Material:** 1 Würfel, Würfelbecher, Stift, Papier

- **Höchste Hausnummer:** Das Spiel hat drei Runden und das Ziel ist es, die höchste dreistellige Zahl, die Hausnummer, zu bilden. Die erste geworfene Zahl kann der Spieler an erster Stelle (Hunderter), an zweiter Stelle (Zehner) oder an dritter Stelle (Einer) aufschreiben. Die zweite geworfene Zahl kann der Spieler dann an eine der beiden verbleibenden Stellen schreiben und den letzten Wurf in die übrige Lücke. Wirft man beim ersten Mal eine niedrige Zahl, macht es Sinn, diese in die Einer-Reihe zu schreiben, eine hohe Zahl dagegen in die Hunderter-Reihe.
- **Niedrigste Hausnummer:** Dieses Spiel unterscheidet sich von dem obigen nur dadurch, dass das Ziel darin besteht, eine möglichst kleine Zahl zu würfeln.
- **Hausnummer mit allen Schikanen:** Während der Becher noch über dem Würfel gestülpt ist, muss der Spieler sagen, an welcher Stelle die geworfene Zahl stehen soll: vorne, hinten oder in der Mitte. Nach dem Aufdecken darf der Würfel auch auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden.
- **Alternative:** das Spiel wird noch interessanter, wenn neun Runden gespielt werden, also jeder Spieler neun Würfe hat. Die drei Zahlen werden dann am Ende zusammengerechnet. Gewinner ist, wer das höchste oder niedrigste Endergebnis hat.

### Weiterschieben

**Material:** 1 Würfel, 12 Streichhölzer pro Person, mind. 2 Mitspieler

- Jeder Spieler erhält zu Beginn zwölf Streichhölzer. Dann wird der Reihe nach mit einem Würfel geworfen. Jeder Spieler schiebt die Augenzahl seines Wurfes dem linken Nachbarn in Streichhölzern zu. Nehmen wir an, der erste Spieler hat eine 4 gewürfelt, so erhält sein linker Nachbar vier Streichhölzer. Wirft dieser dann eine 6, so muss er seinem linken Nachbarn sechs Hölzer abgeben. Wer keine Streichhölzer mehr im Besitz hat, scheidet aus. Verloren hat der Spieler, der als Letztes noch Streichhölzer übrighat. Es kann im Verlauf des Spieles vorkommen, dass der Wurf eines Spielers höher ist, als die Anzahl seiner Hölzchen. In diesem Fall darf er keine Hölzer weitergeben. Er kann seine Hölzer erst loswerden, wenn der Wert seines Wurfes mit der Anzahl seiner Streichhölzer übereinstimmt oder niedriger ist.



# IMPULS NUMMER 22 - Würfelspiele

## Zehntausend

Dieses Spiel ist auch unter weiteren Namen wie beispielsweise „Berliner Macke“ bekannt. Außerdem gibt es viele verschiedene Regeln, weshalb es wichtig ist, sich vor dem Beginn auf Regeln zu einigen. Ich stelle dir heute die Regeln vor, nach denen es in meiner Familie gespielt wird.

**Material:** 5 Würfel, Stift, Papier

- Das Ziel dieses Spiels ist es, als erstes 10.000 Punkte zu erreichen. Der erste Spieler beginnt mit allen 5 Würfeln zu würfeln. Nach jedem Wurf muss mindestens ein punktebringender Würfel auf die Seite gelegt werden. Die verschiedenen Möglichkeiten und entsprechenden Punkte findest du in der Tabelle auf der Seite. Liegen alle fünf Würfel auf der Seite, muss der Spieler mit allen fünf Würfeln nochmal würfeln, um sein Ergebnis zu bestätigen. Ein Ergebnis gilt als bestätigt, wenn mindestens ein punktebringender Würfel auf die Seite gelegt werden kann. Ist dies nicht der Fall, dann darf der Spieler keine Punkte aufschreiben und die nächste Person ist an der Reihe. Ein Spieler darf so oft würfeln, bis er seinen Zug für beendet erklärt, oder keine gewinnbringenden Zahlen würfelt. Werden keine punktebringenden Zahlen gewürfelt, dürfen keine Punkte aufgeschrieben werden. Damit das Ergebnis notiert werden kann, muss der Spieler mehr Punkte als sein Vorgänger würfeln, ansonsten zählt das Ergebnis nicht. Zu Beginn des Spieles oder wenn der vorherige Spieler das Ergebnis nicht übertrumpfen konnte, muss man mindestens 350 Punkte würfeln, damit die Punkte zählen. Sobald ein Spieler mehr Punkte als sein Vorgänger, beziehungsweise mehr als 350 Punkte hat, kann er entscheiden, ob er aufhört und seine Punkte notiert oder ob er das Risiko eingeht, weiterzuspielen und eventuell keine Punkte zu erhalten. Auf dem Papier werden die Punkte für jeden Spieler notiert und zusammengerechnet. Sieger des Spiels ist, wer als erstes 10.000 Punkte hat.

1 x 5	<b>50 Punkte</b>
2 x 5	<b>100 Punkte</b> (Werden beide Fünfer in einem Wurf geworfen, darf ein Würfel auf die Eins gedreht und der andere zurück in den Becher gelegt werden. Dies muss aber nicht geschehen.)
3 x 5	<b>500 Punkte</b>
4 x 5	<b>550 Punkte</b> (500+50)
5 x 5	<b>600 Punkte</b> (500+50+50; Eine 5 darf auf eine eins gedreht und die andere zurück in den Becher gelegt werden.)
1 x 1	<b>100 Punkte</b>
2 x 1	<b>200 Punkte</b>
3 x 1	<b>1000 Punkte</b>
4 x 1	<b>1100 Punkte</b> (1000+100)
5 x 1	<b>10.000 Punkte</b> (Gelingt es einem Spieler in einem Wurf fünf 1 zu würfeln, erhält er 10.000 Punkte, muss diese aber noch bestätigen. Bestätigt er den Wurf nicht, bekommt er keine Punkte)
3 x 2	<b>200 Punkte</b>
3 x 3	<b>300 Punkte</b>
3 x 4	<b>400 Punkte</b>
Kleine Straße (Zahlen 1-5 in einem Wurf)	<b>1000 Punkte</b>
Große Straße (Zahlen 2-6 in einem Wurf)	<b>2000 Punkte</b>

- Die Punkte in der Tabelle zeigen die Bepunktung für einen Wurf an
- Allgemein gilt, es zählen nur 1 und 5
- Ausnahmen: Wird dreimal die gleiche Zahl in einem Wurf geworfen, gibt es hierfür Punkte; Straßen



Dieser Impuls wurde von Alina vorbereitet. Ich bin Teil der Leonberger Kletterbande. Im Winter bin ich gerne mit Schneeschuhen, mit dem Schlitten oder auf Langlaufski unterwegs. Im Sommer gehe ich gerne Wandern und das ganze Jahr über klettere ich begeistert. Außerdem liebe ich es Würfelspiele zu spielen. Von den hier vorgestellten Würfelspielen ist Zehntausend mein Lieblingsspiel.