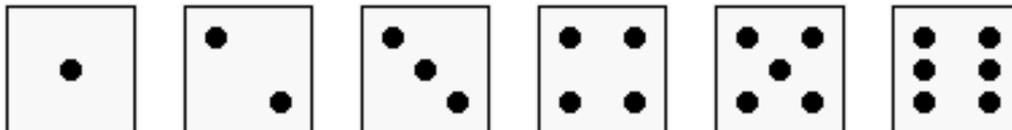


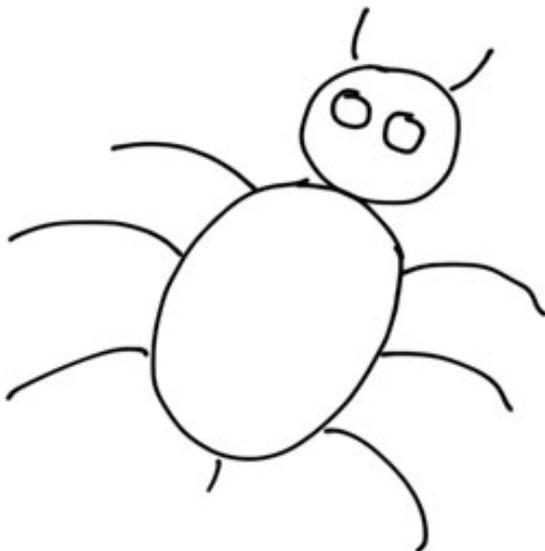
Würfelspiele

Würfelspiele	
Macao	Ein Spieler nach dem anderen würfelt dreimal. Dabei muss er auf 12 Punkte kommen. Wer mehr hat scheidet aus. Wer näher ist und weniger Würfe gebraucht hat, erhält einen Punkt.
Verflixte Eins	Zu Beginn erhalten alle z.B. 10 Hölzchen. Alle geben ein Hölzchen in die Mitte. Der 1. Spieler würfelt mit einem Würfel und zählt die Punktzahlen zusammen. Ziel ist es eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen und die Hölzchen in der Mitte zu erhalten. Würfelt man aber eine 1, so ist man out.
Matrosen-1	Alle erhalten zu Beginn 10 Hölzchen. Ziel ist es möglichst viele Hölzchen zu erkämpfen. Jeder Spieler gibt ein Hölzchen in den Pot. Der 1. Spieler würfelt mit drei Würfeln. Die Einer werden rausgelegt. Mit den restlichen Würfeln geht es weiter. Wer die dritte Eins würfelt erhält den Pot. Varianten Wer drei gleiche Zahlen würfelt gibt 7 Hölzchen in den Pot. Bei zwei gleichen Zahlen vier Hölzchen.
Glücks- 7	Alle Spieler erhalten z.B. zehn Hölzchen und das Ziel ist möglichst viele Hölzchen zu besitzen. Der Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Ist die Punktzahl der beiden Würfel nicht 7, so ist ein Hölzchen in die Mitte zu geben. Falls es zwei gleiche Würfelzahlen sind müssen 3 Hölzchen in die Mitte gelegt werden. Würfelt jemand 7, so erhält er den gesamten Pot aus der Mitte. Hat jemand eine 7, nachdem gerade der Pot geräumt wurde, so erhält er von jedem Spieler ein Hölzchen.



Würfel-Aufgabenspiel	Auf ein Blatt Papier werden die Würfelbilder (siehe oben) oder die Zahlen 1 bis 6 geschrieben. Hinter jeder Zahl werden 2-3 Aufgaben (z.B. sich 3x drehen, auf einem Bein stehen, wie ein Hund bellen,) notiert. Wer diese Zahl würfelt, der muss dann diese Aufgabe erledigen.
Würfel fangen	Alle Spieler sitzen im Kreis. Zwei sich gegenüber sitzende Kinder bekommen einen Würfel und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs bekommt, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt wieder zu würfeln usw. Da die Würfel unterschiedlich schnell weitergegeben werden, holt der eine Würfel den anderen ein, was natürlich durch möglichst schnelles würfeln verhindert werden soll. Derjenige bei dem die Würfel zusammenkommen macht 5 Hampelmänner.
Läusespiel	In der Mitte des Tisches liegt für alle Mitspieler als

	<p>Vorlage die Abbildung der Laus, die aus genau 13 Strichen gezeichnet werden kann: Jeder Spieler wählt sich eine Zahl zwischen 1 und 6 (oder mit Würfelbilder: siehe oben) und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.</p>
Matrosen-1	<p>Alle erhalten zu Beginn 6-10 Hölzchen. Ziel ist es möglichst viele Hölzchen zu erkämpfen. Jeder Spieler gibt ein Hölzchen in den Pot. Der 1. Spieler würfelt mit drei Würfeln. Die Einer werden rausgelegt. Mit den restlichen Würfeln geht es weiter. Wer die dritte Eins würfelt erhält den Pot.</p>
anspruchsvoller	
Glücks- 7	<p>Alle Spieler erhalten z.B. zehn Hölzchen und das Ziel ist möglichst viele Hölzchen zu besitzen. Der Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Ist die Punktzahl der beiden Würfel nicht 7, so ist ein Hölzchen in die Mitte zu geben. Falls es zwei gleiche Würfelzahlen sind müssen 3 Hölzchen in die Mitte gelegt werden. Würfelt jemand 7, so erhält er den gesamten Pot aus der Mitte. Hat jemand eine 7, nachdem gerade der Pot geräumt wurde, so erhält er von jedem Spieler ein Hölzchen.</p>



Vorlage: Läusespiel (bitte selber auf ein grosses Blatt zeichnen)