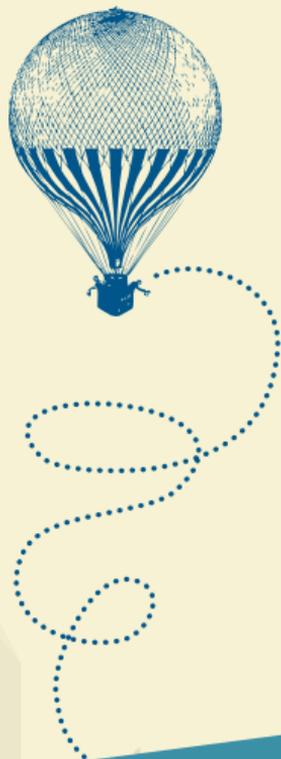


KARTEN- UND WÜRFELSPIELE *für unterwegs*



Enthält Mau-Mau,
Siebzehn und Vier, 66,
Mogeln, Mäxle uvm.




moses.

KARTENSPIELE

Mau-Mau

2 bis 5 Spieler · 54 farbige Karten



Jeder bekommt 5 Karten verdeckt auf die Hand. Eine weitere Karte legt ihr offen in die Mitte. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel daneben. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn eine Karte aus und legt sie auf die offene Karte. Achtet darauf, dass eure Karte entweder in der Farbe (Blau, Gelb, Rot, Grau) oder im Wert mit der vorangegangenen Karte in der Mitte übereinstimmt. Hast du keine passende Karte auf der Hand? Dann musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen, darfst sie aber sofort ausspielen, wenn sie passt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Sonderkarten lösen Aktionen aus, die der nächste Spieler jeweils ausführen muss:

- **2+** : Hat dein Vorgänger eine 2+ gelegt, musst du zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen. Danach ist dein Zug beendet. Hast du bereits eine 2+ auf der Hand, kannst du sie legen und die Aktion an deinen Nachbarn weitergeben. Du musst dann keine Karten vom Nachziehstapel ziehen. Der nächste Spieler zieht nun allerdings schon vier Karten.
 - **4+** : Hat dein Vorgänger eine 4+ gelegt, musst du vier Karten vom Nachziehstapel ziehen. Danach ist dein Zug beendet. Hast du bereits eine 4+ auf der Hand, kannst du sie legen und die Aktion an deinen Nachbarn weitergeben. Du musst dann keine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Der nächste Spieler zieht allerdings schon acht Karten. Wer die 4+ Karte gespielt hat, darf sich eine Farbe wünschen, mit der nun weitergespielt wird.
- Hinweis:** Eine 4+ dürft ihr immer spielen und auf jede beliebige Karte legen.

- **Windrose:** Wer die Windrose ausspielt, darf sich eine neue Farbe wünschen. Der nächste Spieler spielt mit der neuen Farbe weiter.
Hinweis: Eine Windrose dürft ihr immer spielen und auf jede beliebige Karte legen.
- **Auto:** Stau auf der Autobahn. Du musst aussetzen.
- **Flugzeug:** Die Spielrichtung ändert sich, bis einer von euch erneut ein Flugzeug spielt und die Richtung ändert.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, legt ihr die oberste Karte zur Seite. Den Rest der Karten mischt ihr und bildet einen neuen Nachziehstapel.

Spielst du die vorletzte Karte aus, musst du „Mau“ sagen, und wenn du die letzte Karte ausspielst, sagst du „Mau-Mau“. Vergisst du „Mau“ oder „Mau-Mau“ zu sagen und wirst dabei erwischt, musst du zur Strafe zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen. Wer zuerst seine Handkarten los wird, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Ihr könnt mehrere Partien hintereinander spielen und Punkte aufschreiben. Karten, die ihr noch auf der Hand habt, zählen wie folgt: Bei den Karten 0–8 gilt der aufgedruckte Wert, die Karte 2+ zählt 15 Punkte und die 4+ 30 Punkte. Das Auto und das Flugzeug zählen 20 Punkte, die Windrose 30 Punkte. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Slap Jack

2 bis 4 Spieler · 52 Karten (ohne Joker)



Teilt alle Karten ungefähr gleichmäßig an jeden von euch aus. Legt die Karten als verdeckten Stapel vor euch ab. Nun deckt ihr reihum im Uhrzeigersinn eine Karte von eurem Stapel auf und legt sie in die Tischmitte – beginnend mit dem ältesten Spieler. Das macht ihr so lange, bis ein Jack (einer der vier Buben) erscheint. Seid nun schnell: Derjenige, der als Erster mit der flachen Hand auf den Kartenstapel in der Mitte schlägt, bekommt diese Karten und mischt sie unter seinen verdeckten Stapel. Danach legt er die oberste Karte von seinem Stapel in die Tischmitte und ihr spielt

wieder reihum, bis erneut ein Jack auftaucht. Habt ihr einen Jack übersehen und schon eine neue Karte gespielt, bevor ihn einer von euch „geschlagen“ hat, bleibt der Stapel weiterhin in der Tischmitte. Wer keine Karten mehr vor sich hat, bleibt noch so lange im Spiel, bis der nächste Jack geschlagen wird. Bekommt er die Karten aus der Mitte, bleibt er im Spiel. Bekommt er sie nicht, scheidet er aus. Es gewinnt derjenige, der am Ende alle Karten hat.

Schwimmen

*2 bis 6 Spieler · 32 Karten (ohne Joker und Zahlenwerte 2 bis 6),
Mau-Mau-Karten als „Strafkarten“*



Jeder von euch bekommt verdeckt drei Karten. Legt drei weitere Karten offen als Auslage in die Mitte. Die übrigen Karten kommen auf einen Nachziehstapel. Ziel ist es, möglichst hohe Werte der gleichen Farbe (Pik, Kreuz, Karo, Herz) auf der Hand zu haben: Bube, Dame, König zählen 10 Punkte, Ass 11 Punkte und bei den Karten 7 bis 10 gelten die aufgedruckten Zahlenwerte. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt und tauscht 1 oder 3 Karten mit der Auslage in der Mitte. Er darf aber nicht nur 2 Karten tauschen. Wer nicht tauschen möchte, kann „schieben“ oder „klopfen“. Schiebt er, ist sein linker Nachbar an der Reihe. Schieben alle Spieler, tauscht ihr die drei Karten in der Mitte gegen drei neue vom Nachziehstapel aus. Klopft ein Spieler, zeigt er an, dass er die Runde beenden will. Seine Mitspieler dürfen jeweils noch einmal tauschen, danach findet die Wertung statt. Zählt die Werte auf euren Karten zusammen. **Hinweis:** *Ihr könnt maximal 31 Punkte erreichen. Ihr dürft aber auch drei gleiche Zahlen oder Bilder sammeln, z. B. drei Buben. Solche Kombinationen zählen immer 30½ Punkte. Bei Gleichstand zählt das höhere Blatt.*

Wer die niedrigste Punktzahl hat, bekommt eine Strafkarte. Haben mehrere (oder alle) Spieler die niedrigste Punktzahl, bekommt jeder von ihnen eine Strafkarte. Startet nun eine neue Spielrunde. Mit drei Strafkarten „schwimmt“ ein Spieler, verliert er erneut, „geht er unter“ und ist aus dem Spiel. Es gewinnt, wer am Ende übrig bleibt.

Siebzehn und vier

2 bis 6 Spieler · 52 Karten (ohne Joker)



Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte. Ziel des Spiels ist es, Karten im Wert von 21 Punkten zu sammeln. Kommst du über 21 Punkte, verlierst du. Es gelten folgende Kartenwerte: Bei den Zahlenkarten 2 bis 10 gilt der aufgedruckte Wert. Bube, Dame, König zählen 10 Punkte, Ass zählt 11 Punkte.

Der jüngste Spieler beginnt. Im Uhrzeigersinn zieht ihr reihum eine Karte vom Stapel und seht euch den Kartenwert verdeckt an. Hat jeder eine Karte? Dann beginnt die zweite Runde. Ihr zieht noch einmal reihum eine Karte und schaut sie euch an. Ab der dritten Runde könnt ihr entscheiden, ob ihr eine weitere Karte ziehen möchtet oder nicht. Das macht ihr so lange, bis keiner mehr eine Karte ziehen möchte. Nun deckt jeder von euch seine Karten auf und zählt die Punkte zusammen. Es gewinnt, wer genau 21 Punkte hat. Hat keiner von euch 21 Punkte? Dann gewinnt der Spieler, der am nächsten an der 21 dran ist. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg. Aber ihr habt in jedem Fall verloren, wenn ihr mehr als 21 Punkte habt.

Mogeln

3 bis 5 Spieler · 52 Karten (ohne Joker)



Verteilt alle Karten ungefähr gleich an die Mitspieler. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand. Es ist nicht schlimm, wenn ein Spieler mehr oder weniger Karten hat. Das gleicht sich im Laufe des Spiels aus. Ziel ist es, als Erster seine Handkarten loszuwerden.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler legt verdeckt eine seiner Karten in die Tischmitte. Er sagt aber den Zahlenwert oder das Bild (Bube, Dame, König, Ass) laut an. Dabei kann er die Wahrheit sagen oder mogeln. Der nächste Spieler legt ebenfalls eine Karte verdeckt auf die Karte in der Tischmitte. Er muss aber mindestens den nächsthöheren Wert nennen. Auch er kann die Wahrheit

sagen oder mogeln. Wer keine passende Karte hat, muss mogeln. So geht es reihum weiter, bis ein Spieler auf den Tisch klopft und anzweifelt, dass der eben genannte Wert mit der ausgespielten Karte übereinstimmt. Nun deckt ihr die zuletzt ausgespielte Karte auf. Hat der Mitspieler tatsächlich gemogelt, muss er den kompletten Stapel aus der Mitte auf seine Hand nehmen. Hat er aber die Wahrheit gesagt, bekommt der Spieler, der geklopft hat, den kompletten Stapel auf die Hand. Wer zuerst alle Karten abgelegt hat, gewinnt.

Hinweis: Die Reihenfolge ist 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Sagt ein Spieler ein Ass an, muss der nächste Spieler klopfen und anzweifeln, da es keine höhere Karte im Spiel gibt.

100 gewinnt

2 bis 6 Spieler · 52 Karten (ohne Joker), zusätzlich Zettel und Stift



Schreibt eure Namen auf einen Zettel, auf dem ihr später eure Punkte notiert. Spielt ihr zu zweit oder dritt? Dann bekommt jeder fünf Karten auf die Hand. Ab vier Spielern gebt ihr jedem von euch drei Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte. Einigt euch vor Spielbeginn, wie viele Runden ihr spielen möchtet, zum Beispiel zehn. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und legt eine seiner Karten offen in die Tischmitte. Anschließend zieht er eine neue Karte vom Nachziehstapel. Bist du als Nächster an der Reihe, spielst du eine Karte aus und zählst die Werte der beiden Karten zusammen: Die Zahlenkarten 2 bis 10 haben den aufgedruckten Wert, Buben, Damen und Könige haben den Wert 10 und Ass 11. **Beispiel:** Sandra hat eine 9 gelegt und du einen Buben, dann hat der Stapel in der Mitte den Wert 19.

Du ziehst eine Karte nach und dein linker Nachbar spielt eine neue Karte aus. Er zählt den Wert seiner Karte zum bisherigen Wert dazu. Das macht ihr reihum so lange, bis einer von euch mit seiner Karte genau den Wert 100 erreicht oder ihn überschreitet. Danach endet die Runde. Hast du den Wert 100 genau erreicht? Dann notierst du auf dem Zettel 10 Pluspunkte unter deinem Namen. Bist du über

den Wert 100 gekommen, notierst du die Differenz zwischen 100 und deinem Wert als Minuspunkte. **Beispiel:** Du bist auf den Wert 105 gekommen, dann bist du 5 Punkte über 100 und notierst 5 Minuspunkte.

Mischt alle Karten und beginnt eine neue Runde. Zählt am Ende des Spiels alle Plus- und Minuspunkte. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Achtet darauf, dass jede Runde ein anderer Spieler beginnt.

66

für 2 Spieler · 24 Karten (ohne Joker und Zahlenwerte 2 bis 8),
zusätzlich Zettel und Stift



Mischt die Karten und teilt 6 davon an jeden von euch aus. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte. Deckt die oberste Karte davon auf und legt sie offen und halb verdeckt unter den Nachziehstapel. Sie zeigt eure Trumpffarbe (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) der Runde an. Ziel ist es, mit mindestens 66 Punkten die Partie zu gewinnen. Das erreicht ihr durch „Stechen“ und durch das Melden einer „Hochzeit“:

Stechen: Bist du der älteste Spieler? Dann spielst du eine deiner Karten offen aus. Danach spielt sein Mitspieler eine Karte aus. Wer die höhere Karte gespielt hat, bekommt beide Karten als Stich. Eine höhere Karte sticht eine niedrige. Der Trumpf sticht immer. Spielt ihr beide einen Trumpf, dann zählt wieder die Rangfolge der Karten. Hast du den Stich gemacht? Dann darfst du zuerst eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und danach dein Mitspieler. Außerdem darfst du zuerst deine nächste Handkarte ausspielen und danach dein Mitspieler. Ihr schaut nun wieder, wer von euch den Stich bekommt.

Hinweis: Solange ihr Karten vom Nachziehstapel ziehen könnt, musst du die ausgespielte Farbe nicht bedienen oder stechen. Du kannst noch jede beliebige Handkarte ausspielen. Der Stich geht in einem solchen Fall aber immer an denjenigen, der zuerst ausgespielt hat. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, herrscht

Farbzwang und ihr müsst die Farbe der jeweils gespielten Handkarte bedienen. Hast du keine passende Farbe mehr auf der Hand, musst du einen Trumpf spielen. Hast du keinen Trumpf, darfst du jede beliebige Handkarte ausspielen.

Hochzeit melden: Hast du einen König und eine Dame in der gleichen Farbe auf der Hand, dann kannst du eine „Hochzeit“ melden. Allerdings nur, wenn du zuvor einen Stich gemacht hast und noch Karten auf dem Nachziehstapel liegen. Eine Hochzeit bringt dir 20 Punkte. Hast du König und Dame in der Trumpffarbe, bekommst du sogar 40 Punkte. Du solltest dabei das Paar deinem Mitspieler zeigen. Danach musst du eine der beiden Karten ausspielen.

Nach dem fünften Stich liegen nur noch eine verdeckte Karte und die Trumpfkarte auf dem Nachziehstapel. Hast du keinen Stich gemacht? Dann bekommst du die Trumpfkarte.

Wertung: Die Runde endet, sobald einer von euch 66 Punkte erreicht hat. Zählt nun die Punkte eurer Stiche zusammen und rechnet die Punkte aus der gemeldeten Hochzeit dazu: Die Neun zählt 0 Punkte, die Zehn 10 Punkte, Bube 2 Punkte, Dame 3 Punkte, König 4 Punkte und Ass bringt 11 Punkte. Der Spieler, der den letzten Stich macht, erhält zusätzlich 10 Punkte. Hast du 66 Punkte oder mehr erreicht? Dann notierst du 3 Siegpunkte auf einem Zettel. Du bekommst 3 zusätzliche Siegpunkte, wenn dein Mitspieler keinen Stich gemacht hat. Wenn dein Mitspieler weniger als 33 Punkte hat, bekommst du 2 zusätzliche Siegpunkte.

Startet eine neue Runde. Hast du die Runde verloren? Dann darfst du beginnen. Wer nach 7 Runden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand habt ihr beide gewonnen.



WÜRFELSPIELE

Für Kinder: Sonne würfeln

2 bis 6 Spieler · 6 Würfel, zusätzlich Zettel und Stift



Jeder Spieler bekommt einen Würfel, einen Zettel und einen Stift. Übrige Würfel kommen aus dem Spiel. Ziel ist es, als Erster eine Sonne auf seinem Zettel zu malen. Sie besteht aus einem Kreis mit insgesamt 8 Strahlen. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler würfelt und notiert sich die gewürfelte Zahl auf seinem Zettel. Anschließend ist sein linker Nachbar an der Reihe. Du hast eine Zahl zum zweiten Mal gewürfelt? Dann streichst du die doppelte Zahl durch und darfst mit dem Malen der Sonne beginnen. Das heißt, du malst zuerst einmal einen Kreis. Hast du wieder eine Zahl doppelt gewürfelt? Dann darfst du einen der Strahlen malen. Wer als Erster die Sonne fertig hat, gewinnt.

Böse Eins

2 bis 6 Spieler · 1 Würfel, zusätzlich Zettel und Stift



Schreibt eure Namen auf einen Zettel. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Euer Ziel ist es, in einem Zug möglichst viele Punkte zu bekommen. Der älteste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe? Dann darfst du beliebig oft würfeln. Zähle immer deine gewürfelten Zahlen zusammen. Du darfst das so lange machen, bis du entweder eine Eins würfelst oder entscheidest, aufzuhören. Gib danach den Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Hast du eine Eins gewürfelt, darfst du in dieser Runde keine Punkte notieren. Hörst du rechtzeitig auf und gibst den Würfel weiter? Dann darfst du dir die Summe, die du erwürfelt hast, auf dem Zettel unter deinem Namen notieren. Das Spiel endet, sobald einer von euch 100 oder mehr Punkte gesammelt hat.

Große und kleine Hausnummern würfeln

2 bis 6 Spieler · 3 Würfel, zusätzlich Zettel und Stift



Schreibt eure Namen auf einen Zettel. Am besten spielt ihr sechs Runden. Der älteste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, wirfst du alle 3 Würfel. Dann entscheidest du dich für einen davon und zwar am besten für den mit der höchsten Augenzahl. Lege diesen Würfel zur Seite. Damit hast du die erste Ziffer (Hunderterstelle) deiner dreistelligen Hausnummer festgelegt. Anschließend wirfst du die beiden übrigen Würfel. Du legst wieder einen der beiden Würfel zur Seite und hast die zweite Ziffer (Zehnerstelle) festgelegt. Würfle noch einmal, um die dritte Ziffer (Einerstelle) deiner Hausnummer festzulegen. Merke dir dein Ergebnis. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe. War jeder von euch einmal an der Reihe? Wer die höchste Hausnummer hatte, bekommt für diese Runde 1 Punkt. Notiert dies auf eurem Zettel. In der nächsten Runde würfelt ihr nun die kleinste Hausnummer. Das heißt, die Hunderterstelle sollte nun möglichst klein sein. In der dritten Runde würfelt ihr wieder die größte Hausnummer und so weiter. Wer nach der sechsten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Hinweis: Die höchste Hausnummer ist die 666 und die kleinste Hausnummer ist die 111.

Alle gemeinsam

2 bis 6 Spieler · 6 Würfel, Zettel und Stift



Jeder von euch nimmt sich einen Würfel. Die übrigen Würfel kommen aus dem Spiel. Der älteste Spieler beginnt. Anschließend würfelt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du und sagst deine gewürfelte Zahl laut an. Danach würfelt dein linker Nachbar und zählt seine Augenzahl zu deiner dazu. Das macht ihr so lange, bis einer von euch genau die Summe 50 gewürfelt hat oder über die Summe 50 kommt. Danach endet eine Runde. Hast du genau die Summe 50 erreicht, notierst du 100

Pluspunkte auf dem Zettel. Bist du über die Summe 50 gekommen, dann erhältst du 50 Minuspunkte.

Du kannst jederzeit passen und aus der laufenden Runde aussteigen. Das heißt, du würfelst in dieser Runde nicht mehr mit und setzt aus. Haben alle Spieler gepasst? Dann bekommt der Letzte, der gepasst hat, den aktuellen Summenstand als Pluspunkte.

Beispiel: Hast du als Letzter bei der Summe 46 gepasst, notierst du 46 Pluspunkte auf dem Zettel.

Habt ihr 6 Runden gespielt, zählt ihr eure Punkte auf dem Zettel zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Alles gerade

2 bis 6 Spieler · 6 Würfel, zusätzlich Zettel und Stift

 Schreibt eure Namen auf einen Zettel. Einigt euch vor Spielbeginn, wie viele Runden ihr spielen möchtet. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, wirfst du alle 6 Würfel. Insgesamt darfst du bis zu dreimal würfeln. Es zählen nur die geraden Zahlen. Lege sie deshalb zur Seite und würfle die Würfel mit den ungeraden Zahlen erneut. Am Ende deines Zugs zählst du alle geraden Zahlen zusammen und notierst das Ergebnis als Punkte auf dem Zettel. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. Habt ihr die vereinbarte Anzahl an Runden gespielt? Dann zählt jeder seine Punkte auf dem Zettel zusammen. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Mäxle

2 bis 6 Spieler · 2 Würfel, zusätzlich die Box,
beliebige Mau-Mau-Karten als „Strafkarten“



Nehmt das komplette Spielmaterial aus der Box und legt es zur Seite. Die Box ist euer Würfelbecher. Legt beide Würfel hinein. Legt die Karten als Stapel in die Tischmitte. Das sind eure Strafkarten. Ziel ist es, ein möglichst hohes Würfelergebnis zu erzielen oder ein solches überzeugend vorzutäuschen. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann schüttele kräftig die geschlossene Box. Öffne sie dann vorsichtig so weit, dass nur du die Würfel sehen kannst. Nun hast du zwei Möglichkeiten:

- Du sagst dein tatsächliches Würfelergebnis laut an.
- Du flunkerst und nennst laut ein anderes Würfelergebnis.

In beiden Fällen schließt du die Box wieder und gibst sie an deinen linken Nachbarn weiter, ohne die Würfel dabei zu kippen oder die Box zu schütteln. Dein linker Nachbar hat nun auch zwei Möglichkeiten:

- Er glaubt dir. Dann schüttelt er die Box kräftig, ohne vorher hineinzusehen. Er muss dein Würfelergebnis überbieten (und falls er darunter liegt, flunkern und ein höheres Ergebnis nennen).
- Er zweifelt dein Würfelergebnis an. Dann öffnet er die Box. Ist das Würfelergebnis gleich hoch oder höher als von dir angesagt? Dann hat dein Nachbar die Runde verloren. Er bekommt eine Strafkarte. Ist das Würfelergebnis niedriger? Dann bekommst du eine Strafkarte. Wer eine Strafkarte bekommen hat, beginnt die neue Runde.

Mögliche Würfelergebnisse vom niedrigsten bis zum höchsten Wert:

[3 | 1] · [3 | 2] · [4 | 1] · [4 | 2] · [4 | 3] · [5 | 1] · [5 | 2] · [5 | 3] · [5 | 4] ·
[6 | 1] · [6 | 2] · [6 | 3] · [6 | 4] · [6 | 5] · [1 | 1] · [2 | 2] · [3 | 3] · [4 | 4] ·
[5 | 5] · [6 | 6] · [2 | 1] (= Mäxle)

Am niedrigsten sind die „Hausnummern“. Das bedeutet, die beiden Würfel zeigen unterschiedliche Augenzahlen. Die höhere Augenzahl gibt immer die Zehnerstelle an, die niedrigere die Einerstelle.

Beispiel: Eine 3 und eine 2 entsprechen 32, eine 3 und eine 5 entsprechen 53. Darüber liegen die Pasche (zwei gleiche Augenzahlen) in aufsteigender Reihenfolge von 1 bis 6. Das höchste Würfelergbnis ist eine 2 und eine 1 und heißt Mäxle. Dabei gilt folgende Sonderregel: Sagt jemand ein Mäxle an, hat sein linker Nachbar zwei Möglichkeiten:

- Er glaubt es, kassiert eine Strafkarte und beginnt eine neue Runde.
- Er zweifelt den Wurf an und öffnet die Box. In diesem Fall kassiert entweder der „Ungläubige“ oder der „Lügner“ zwei Strafkarten.

Wer die fünfte Strafkarte bekommt, scheidet aus. Die anderen spielen weiter, bis ein Spieler übrig bleibt.

Chicago

3 bis 6 Spieler · 3 Würfel, 6 beliebige Karten als „Strafkarten“



Das Spiel läuft in zwei Phasen ab. In der ersten Phase bekommt ihr Strafkarten. In der zweiten Phase versucht ihr, diese wieder loszuwerden. Wem dies zuletzt gelingt, verliert.

Phase 1: Legt die 6 Strafkarten in die Mitte. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du der Startspieler? Dann wirfst du die 3 Würfel. Eine 1 zählt 100 Punkte, eine 6 zählt 60 Punkte. Die übrigen Augenzahlen zählen so viele Punkte wie sie anzeigen. Du darfst bis zu dreimal würfeln und versuchst dabei, ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen. Nach jedem Wurf darfst du beliebig viele Würfel zur Seite legen. Zur Seite gelegte Würfel darfst du nicht erneut werfen. Zähle am Ende deines Zugs alle Punkte zusammen. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Deine Mitspieler versuchen nun reihum, dein Würfelergbnis zu überbieten – und zwar mit weniger oder der gleichen Anzahl an Würfeln wie der Startspieler. Wer das niedrigste Würfelergbnis hat, nimmt sich eine Strafkarte aus der Mitte. Er darf die neue Runde beginnen, ist also der neue Startspieler.

Beispiel: Brigitte würfelt 1-4-3 (= 107 Punkte), legt die 1 zur Seite und wirft mit den beiden anderen Würfeln eine 6-5 (= 165 Punkte). Nachfolgerin Jana muss nun mit max. zwei Würfeln ein höheres Würfelergebnis erzielen.

Sonderfälle:

- Haben alle Spieler einer Runde dasselbe Würfelergebnis? Dann bekommt der Startspieler eine Strafkarte.
- Das höchste mögliche Würfelergebnis ist ein „Chicago“ (3 Einser = 300 Punkte). Wirft einer von euch ein Chicago, gewinnt er automatisch die laufende Runde. Als Bonus kommen alle Strafkarten, die er gesammelt hat, aus dem Spiel.

Phase 2: Sobald die letzte Strafkarte vergeben ist, beginnt Phase 2: Ihr müsst die in Phase 1 gesammelten Strafkarten nun wieder loswerden. Deshalb spielen nur diejenigen, die Strafkarten bekommen haben. Dabei beginnt in jeder Runde derjenige mit den meisten Karten. Bei Gleichstand würfelt ihr jeweils den Startspieler aus. Wer das höchste Würfelergebnis hat, darf eine seiner Strafkarten aus dem Spiel nehmen. Hast du Chicago gewürfelt? Dann kommen alle deine Strafkarten aus dem Spiel. Wer keine mehr hat, muss nicht mehr würfeln. Er zählt zu den Gewinnern. Wer zuletzt noch eine oder mehrere Strafkarten hat, hat verloren.

Fünferpasch

2 bis 6 Spieler · 5 Würfel, Wertungstabellen und Stifte



Kopiert die Wertungstabelle (siehe Rückseite dieses Heftes) und teilt an jeden Spieler eine Kopie aus. Alternativ schreibt ihr die Wertungstabelle auf einen Zettel. Ziel ist es, die vorgegebenen Kombinationen zu erwürfeln.

Der älteste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Versuche in jeder Runde, eine Würfelkombination der Wertungstabelle zu erfüllen. Bist du an der Reihe, darfst du maximal dreimal würfeln. Hast du gewürfelt, darfst du beliebig viele passende Würfel zur Seite legen. Die restlichen Würfel darfst du erneut werfen.

Du darfst übrigens auch Würfel, die du schon zur Seite gelegt hast, erneut würfeln. Allerdings musst du spätestens nach dem dritten Wurf eine Kombination in deine Wertungstabelle eintragen. Sind mehrere Einträge möglich, musst du dich für einen entscheiden. Hast du alle möglichen Kombinationen bereits eingetragen, musst du für eine beliebige noch freie Würfelkombination 0 Punkte eintragen. Folgende Wertungen sind möglich:

Erster Abschnitt:

- 1er: Für jede gewürfelte 1 bekommst du 1 Punkt,
- 2er: Für jede gewürfelte 2 bekommst du 2 Punkte,
- 3er: Für jede gewürfelte 3 bekommst du 3 Punkte usw.

Liegt deine Zwischensumme für den ersten Abschnitt bei mehr als 63 Punkten, bekommst du 35 Bonuspunkte.

Zweiter Abschnitt:

- 3er- und 4er-Pasche: Zähle die Augen aller 5 Würfel zusammen.
- Full House: Ein Paar und ein Drilling zählen 25 Punkte.
- Kleine Straße: Vier Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen (1-2-3-4 | 2-3-4-5 | 3-4-5-6) zählen 30 Punkte.
- Große Straße: Fünf Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen zählen 40 Punkte.
- 5er-Pasch: Bei einem Fünfling bekommst du 50 Punkte.
- Chance: Das ist dein Joker-Wurf. Hast du einen schlechten Wurf, kannst du einmal alle Würfelaugen zusammenzählen.

Hast du deinen Zug beendet, ist dein linker Nachbar an der Reihe. Das Spiel endet nach 13 Runden. Jeder von euch zählt nun alle seine Punkte zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Grafik/Gestaltung: Lydia Keßner, Volker Maas
Redaktion/Lektorat: Anneli Ganser, Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt
3. Auflage 2018

© 2017 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d · D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
Art.-Nr.: 81716

Spieler-Name:

Erster Abschnitt	Punkte
 es zählen nur Einser	
 es zählen nur Zweier	
 es zählen nur Dreier	
 es zählen nur Vierer	
 es zählen nur Fünfer	
 es zählen nur Sechser	
Gesamtpunktzahl erster Abschnitt	
Bonus (mehr als 63 Punkte = +35)	
Zwischensumme	

Zweiter Abschnitt	Punkte
 3-er Pasch *	
 4-er Pasch *	
 Full House = 25	
 Kl. Straße = 30	
 Gr. Straße = 40	
 5-er Pasch = 50	
 Chance *	
Gesamtpunktzahl zweiter Abschnitt	
Endsumme (beide Abschnitte)	

* Zählt alle Augenzahlen zusammen!