

Spiele mit



Sechzerspiel

Zeichnet eine Tabelle mit den Reihen 1-6 und mit einer Spalte für jeden Mitspieler. Es wird reihum gewürfelt. Die geworfenen Augen werden mit einer Zahl aus der Tabelle malgenommen. Das Ergebnis wird in dieser Reihe unter dem Namen des Spielers eingetragen. Gute Würfe nimmt man am besten mit 6 oder 5 mal. Nach 6x würfeln werden alle Punkte zusammengezählt.

Sieger ist, wer die meisten Punkte sammeln konnte.

Beispiel:



	Philipp	Peter	Laura	Katrin
1				
2				
3				
4				
5				
6				
SUMME				

 2- 4

Spiele mit



Fünfzehn

Würfelt reihum. Jeder Spieler zählt seine Augenzahlen zusammen. Versuche genau 15 Augen zu erreichen. Wer über 15 Augen kommt, scheidet aus!

Sieger ist, wer genau 15 Augen hat oder ganz knapp darunter liegt.

Haben mehrere Spieler 15 Augen, ist **der** Sieger, der dafür am wenigsten Würfe benötigt hat.



 2- 6

Spiele mit



Schnipsen

Jeder Spieler schnipst mit dem Zeigefinger gegen den Würfel.

Reihum wird geschnipst und jeder Spieler zählt seine geschnipsten Augenzahlen zusammen.

Wer zuerst 50 erreicht hat ist Sieger.

 2- 6



Spiele mit




Schnipsen mit Schikane

Jeder Spieler schnipst mit dem Zeigefinger gegen den Würfel.

Reihum wird geschnipst und jeder Spieler zählt seine geschnipsten Augenzahlen zusammen.

Wer zuerst 50 erreicht hat ist Sieger.

Vorsicht: Wird während des Spiels eine Zehnerzahl (10, 20, 30 oder 40) erreicht, muss man von seiner bisher erreichten Punktzahl 10 abziehen!

 2- 6



Spiele mit



Plus – Minus

Jeder Spieler würfelt neunmal hintereinander.

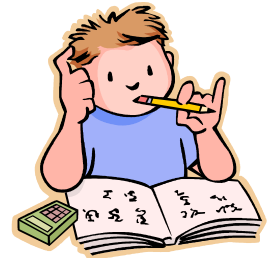
Jeder dritte Wurf wird minus genommen.

Beispiel:

Wurf 1 + Wurf 2 – Wurf 3 + Wurf 4 + Wurf 5 – Wurf 6 + Wurf 7 +
Wurf 8 – Wurf 9

Kannst du eine Aufgabe nicht rechnen (Beispiel: $2 - 5$), dann darfst du die Zahl dazu zählen (also $2 + 5$).

Sieger ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat!



 2- 6

Spiele mit



Die böse Eins

Jeder Spieler würfelt der Reihe nach und notiert seine geworfene Zahl.


Der zweite, dritte, vierte und fünfte Wurf wird zum ersten Wurf dazu gezählt!

Jeder Spieler darf höchstens fünfmal würfeln.

Vorsicht: Würfelt ein Spieler eine Eins, so scheidet er sofort aus und darf keine Zahl mehr dazu zählen.

Sieger ist, wer zum Schluss die höchste Zahl erreicht hat!



 2 – 6

Spiele mit




(5 Spielchips für jeden Spieler)

Komische Gerechtigkeit

Jeder Spieler erhält 5 Chips.

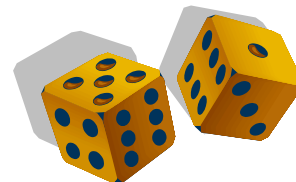
Jeder Spieler wirft der Reihe nach dreimal. Alle Augenzahlen werden zusammen gezählt. Wer die größte Gesamtzahl hat, muss einen Chip in die Kasse abgeben.

Wer als erster alle seine Chips verloren hat, bekommt die gesamte Kasse.

 2 – 6




Spiele mit



(40 Spielchips)

Teilen

Jeder Spieler hat zwei Würfe, den ersten Wurf mit zwei Würfeln und den zweiten Wurf mit einem Würfel. Die Augenzahlen des ersten Wurfes werden addiert. Lässt sich das Ergebnis durch die Augenzahl des zweiten Wurfes ohne Rest teilen, so erhält der Spieler einen Chip. Sieger ist, wer zu erst 10 Chips gesammelt hat ist Sieger.

 2 – 4

