

MODUL 1 SUBLIERUNG ÜBUNGEN

1. EINUNDZWANZIG

Es wird reihum gewürfelt. Nur alle Einser werden mitgezählt. Wer die einundzwanzigste Eins von allen gewürfelten Einsen bekommt, hat gewonnen.

2. MACAO

Man muß dreimal würfeln: ein viertes Mal darf man würfeln. Es gilt, so nahe wie möglich an die Zahl 12 heranzukommen. Wer am nächsten bei 12 ist oder genau 12 würfelt, gewinnt. Wer über 12 kommt, ist tot.

3. ÜBER 9 IST TOT

Jeder Spieler darf solange würfeln, bis die zusammengezählte Augenzahl seiner Würfe 22 ergibt. Wer über 22 Augen kommt, scheidet aus. Wer viermal gewürfelt hat, muß ein fünftes mal würfeln, auch wenn er die 22 bereits erreicht hat. Sieger ist, wer 22 oder die nächste Zahl darunter würfelt.

4. SIEBZEHN GEWINNT

Jeder hat nur einen Wurf. Die Augenzahlen aller Würfe werden zusammengezählt, doch darf die Zahl 17 überschritten, zieht man die Augenzahl der nächsten Würfe ab, bis die 17 wieder unterschritten ist. Dann wird wieder addiert. Das geht solange, bis ein Spieler genau auf 17 kommt. Er ist dann der Sieger.

5. VERPUTZEN

Jeder Spieler schreibt auf ein Blatt Papier die Zahlen 1 bis 6 untereinander. Dann wird der Reihe nach mit einem Würfel gewürfelt. Jeder Spieler Streicht (verputzt) nun die Zahl, die er geworfen hat, aus seiner Reihe. Hat er im Laufe des Spieles bereits eine Zahl gestrichen, wirft sie aber nochmals, so muß er diese Zahl entweder aus der Reihe seines rechten oder seines Nachbarn streichen. Dabei geht der rechte Nachbar immer vor dem linken. Haben beide Würfler diese Zahl nicht mehr in ihren

Reihen, so muß sich der betreffende Spieler diese Zahl wieder in seine Reihe schreiben. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Zahlen verputzen konnte.

6. DIE LEITER

Aus Streichhölzern wird eine Leiter mit acht Sprossen gelegt. Jeder Spieler bekommt einen Spielstein zum Setzen sowie einen Würfel. Die Leiter muß erst erklettert werden, danach steigt man wieder von ihr herab. Wer dies als erster geschafft hat, ist Sieger. Gewürfelt wird immer abwechselnd. Würfelt man eine Eins, Zwei oder Drei, geht man jeweils eine bzw. zwei oder drei Stufen vorwärts. Würfelt man eine Vier, muß man stehenbleiben. Bei Fünf bzw Sechs geht man eine bzw. zwei Sprossen zurück. Ist ein Zurückgehen nicht möglich, bleibt man stehen.

7. MAGISCHE ZAHL

Alle Spieler erhalten je zehn Spielmarken. Sie müssen versuchen, die sie loszuwerden. Wer sie als erster in der Mitte des Tisches ablegen kann, hat gewonnen. Jeder Spieler, der mit dem Würfeln an der Reihe ist, sagt voraus, welche Zahl er würfeln wird. Welche Augenzahl er wählt, steht ihm frei. Würfelt er tatsächlich die genannte Zahl, darf er ein Hölzchen weglegen. Dabei muß darauf geachtet werden, dass der Würfel auch tatsächlich rollt, nicht nur auf den Tisch geworfen wird, um die Möglichkeit des Schwindelns zu verhindern.

8. BIS 100 ABER KEINE 1

Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Jeder Mitspieler darf solange würfeln, wie er will. Die einzelnen Würfe werden addiert. Hört er auf, ohne eine 1 gewürfelt zu haben, so wird diese Summe für ihn gutgeschrieben. Bei einer 1 ist die ganze Summe verloren, und er schreibt in dieser Runde Null. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer zuerst 100 erreicht hat, ist Sieger.

9. NACKTER SPATZ

Jeder wirft für seinen linken Nachbarn, vor dessen Platz er den Becher nach vorherigem Schütteln umgestülpt auf den Tisch stellt. Dieser hebt den Becher ab. Die geworfene Augenzahl wird ihm gutgeschrieben, mit einer Ausnahme. Zeigt der Würfel eine Eins, den „nackten Spatz“, bekommt der Werfer, nicht der Nachbar einen Punkt abgezogen. Nach fünf bis zehn Runden wird addiert. Der Spieler mit der niedrigsten Augenzahl erhält den Titel „nackter Spatz“.

10. SCHIEBEN

Jeder Spieler erhält 12 Spielermarken. Dann wird reihum gewürfelt. Der Spieler gibt seinem linken Nachbarn die Menge von Spielermarken, die seiner gewürfelten Augenzahl entspricht. Würfelt ein Spieler eine 6, darf er nochmals würfeln und dem linken Nachbarn nochmals Spielmarken geben. Hat ein Spieler nicht mehr so viele Spielmarken zur Verfügung, als seinem Wurf entspricht, gibt er seinem Nachbarn gar nichts. Wer keine Marken mehr hat, scheidet aus. Wenn nur mehr zwei Spieler Marken besitzen, spielen diese beiden noch fünf Runden gegeneinander. Wer dann die meisten Marken besitzt hat verloren.

11. PAPST UND NACHBAR

Jeder Spieler hat drei Spielmarken. Die er so schnell wie möglich loswerden soll. Jeder Spieler würfelt reihum einmal. Wirft er eine 2, gibt er eine Marke seinem linken Nachbarn, wirft er eine 5, legt er eine Marke in die Mitte des Tisches für den Papst. Wer keine Marke mehr hat, würfelt so lange nicht, bis er von seinem rechten Nachbarn wieder eine bekommt. Wer als letzter noch Spielermarken hat, ist Verlierer.

12. DIE FAULE SECHS

Jeder Spieler würfelt reihum einmal. Die Würfe aller Spieler werden zusammengezählt, aber jede geworfene 6 wird statt addiert von der Summe abgezogen. Wer zuerst mit seinem Wurf 66 oder mehr Punkte erreicht, ist Verlierer und scheidet aus. Die anderen Spieler beginnen eine neue Runde, bis der endgültige Sieger feststeht.