

Würfelteller Spielregeln



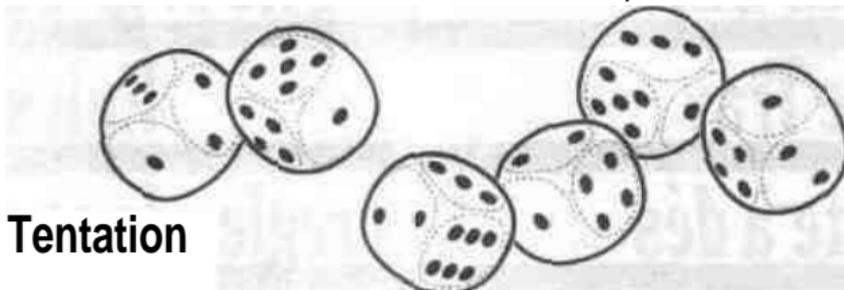
MESPI

Kleine Würfelgeschichte

Der Würfel, seit Urzeiten von kultischen Geheimnissen umwirtet. Prinzip der Ordnung, Sinnbild des Göttlichen. Das Schicksal herauszufordern, begannen etwa 10000 v. Chr. die Würfel zu rollen, als Orakel oder andere Weissagung, als magische Handlung. Die Würfel waren gefallen für einen Siegeszug sondergleichen. Es entstanden Würfelkulte in Ägypten, dem Würfel werden Zahlen und Maßeinheiten zugeordnet, Würfel entscheiden über den ersten König der 12 Stämme Israel, man würfelte um Krieg und Frieden, um Politik und Macht...

Das Würfeln ist heute eines der weltweit beliebtesten Gesellschaftsspiele, unzählige Spielmöglichkeiten sind erfunden worden und Gottlob geht es nur noch selten um Kopf und Kragen, sondern um die Freude an gemeinsamer spannender Unterhaltung. Am besten würfeln Sie auf einem Würfelteller.

Der MESPI-Würfelteller aus MDF-E1 ist garantiert verwindungsfrei und lärmgedämmt. Wir wünschen Ihnen damit lange Freude und viele unterhaltsame Stunden. Nachstehend einige, für Sie vielleicht neue und interessante Würfelspiele.



Tentation

(Mitspieler beliebig, 6 Würfel, Schreibblock)

Es wird reihum mit allen 6 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler darf so lange weiterwürfeln, wie er eine 1, eine 5 oder eine der nachstehenden Kombinationen erzielt. Nach jedem Wurf muß mindestens eine 1 oder 5 bzw. eine der zählbaren Kombinationen stehen bleiben. Zählen nach dem letzten Wurf alle Würfel, darf man erneut mit allen Würfeln weiterspielen. Aber Achtung Risiko: Es zählen nur die Punkte (und zwar aller! Würfe dieser Runde), wenn auch im letzten Wurf eine 1 oder 5 oder eine zählbare Kombination gewürfelt wurde. Es gilt also zum richtigen Zeitpunkt aufzuhören.

Es gelten folgende Würfelwerte:

Die 1 = 100 Punkte

Die 5 = 50 Punkte

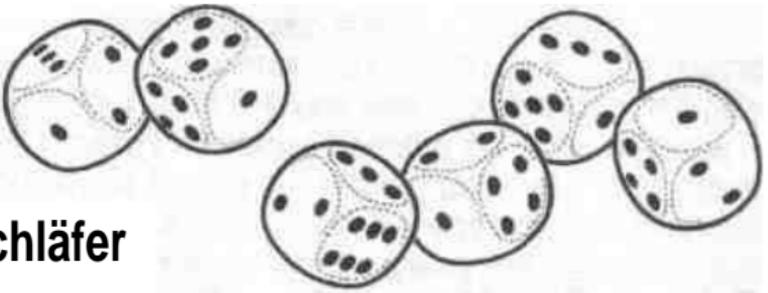


Folgende Würfelwerte gelten nur, wenn sie in einem Wurf erzielt werden:

3mal die 2 = 200 Punkte	6mal die 2 = 2000 Punkte
3mal die 3 = 300 Punkte	6mal die 3 = 3000 Punkte
3mal die 4 = 400 Punkte	6mal die 4 = 4000 Punkte
3mal die 5 = 500 Punkte	6mal die 5 = 5000 Punkte
3mal die 6 = 600 Punkte	6mal die 6 = 6000 Punkte
3mal die 1 = 1000 Punkte	6mal die 1 = 10000 Punkte

Wer in höchstens zwei Würfeln die große Straße (1-2-3-4-5-6) erzielt, erhält 1000 Punkte.

In der ersten Spielrunde müssen zum Anschreiben mindestens 500 Punkte erreicht werden. Gewinner des Spiels ist, wer zuerst 10000 Punkte erreicht hat.

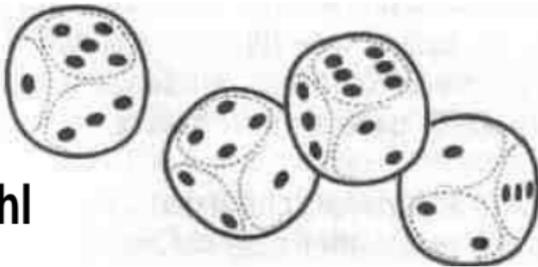


Siebenschläfer

(Mitspieler beliebig - je mehr desto spannender -, 6 Würfel, Schreibblock)

Reihum darf jeder einmal mit allen Würfeln würfeln. Dabei werden alle die Zahl sieben ergebenden Augen gezählt (6+1 - 3+4 - 5+2 - 4+2+1 - 3+2+2 usw.). Es können beliebig viele Würfel addiert werden, aber jeder Würfel nur einmal!). Für jede 7 erhält der Spieler einen Punkt. Wer eine 7 übersehen hat, ist ein Siebenschläfer und bekommt 2 Punkte abgezogen. Sieger ist, wer nach 10 x Würfeln die meisten Punkte hat.

Dieses Spiel kann auch mit einem anderen Zahlenwert, z.B. als NEUN- oder SECHS-Schläfer gespielt werden.



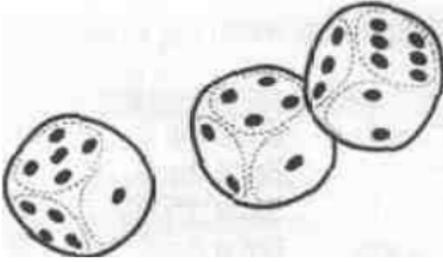
Glückszahl

(Mitspieler beliebig, 4 Würfel, Schreibblock)

Zuerst wird durch Werfen eines Würfels die Glückszahl bestimmt (z.B. 5)

Nun darf reihum jeder Mitspieler einmal würfeln. Wer die wenigsten oder keine Glückszahl gewürfelt hat, scheidet in dieser Runde aus. Die verbleibenden Spieler würfeln auf die gleiche Zahl weiter. Sieger ist, wer als letzter übrigbleibt.

7 x 7



(Mitspieler beliebig -je mehr desto interessanter -, 3 Würfel, Bonbons)

Jeder Mitspieler erhält ein Guthaben von 7 Bonbons. Der Reihe nach darf nun jeder so oft würfeln, wie er will. Es gilt 49 Punkte zu erreichen. Wer 49 Punkten am nächsten ist, hat gewonnen. Wer sie überschreitet, hat verloren und muß dem Gewinner ein Bonbon aus seinem Guthaben geben. Gesamtsieger ist, wer, sobald ein Mitspieler keine Bonbons mehr hat, die größte Beute gemacht hat.

Mespi GmbH

Deutschhausstrasse 7
I-39049 STERZING (BZ)
ITALY

www.mespi.com

e-mail:info@mespi.com



MESPI