Spielidee: Würfelabend

Hier findest du einige Würfelspiele, die du mit deiner Familie spielen kannst.
Daraus kannst du auch eine Olympiade machen, dabei bekommt zum Beispiel der Gewinner bei jedem Spiel 3 Punkte, der zweite 2 Punkte und der dritte einen Punkt. Wer nach den Spielen die meisten Punkte hat gewinnt.

Die böse Eins – mit 1 Würfel

Ein Würfel macht die Runde. Jeder Spieler darf fünfmal würfeln. Die Augen aus den einzelnen Würfen werden notiert. Wirft man jedoch eine Eins, werden die Augen der jeweiligen Runde ungültig. Sieger ist, wer als erster 100 Punkte hat.
Man kann auch vor dem Spiel eine bestimmte Anzahl von Runden oder eine Zeit vereinbaren. Sieger ist dann, wer die meisten Punkte hat. Die Anzahl der Spieler ist beliebig.

Die weiteste Reise gewinnt - mit 1 Würfel

Jeder Spieler würfelt nacheinander dreimal. Bei jedem Wurf sagt er, an welche Stelle er die gewürfelte Augenzahl setzen will. (Gemeint sind hier Einer, Zehner oder Hunderter). Ziel ist es eine möglichst hohe Zahl zu erreichen. So wird man eine Sechs natürlich an die Hunderterstelle setzen, eine eins an die Einerstelle. Nach drei würfen steht die Kilometerzahl fest, die der Spieler „reisen“ darf. Das Spiel wird interessanter, wenn man vor dem Wurf sagt, an welcher Stelle die Augenzahl gesetzt wird. Dann entscheidet das Glück. Die weiteste Reise kann also 666 km, die kürzeste nur 111 km weit gehen.

Grade oder Ungerade - mit 1 Würfel

Der Würfel macht die Runde. Nur die geraden Zahlen zählen - oder ungerade, je nachdem, was man vorher verabredet hat. Die Punkte der gültigen Würfe werden zusammen gezählt. Nach einer vorher bestimmten Rundenzahl wird abgerechnet. Sieger kann sein, wer die meisten Punkte oder auch die wenigsten Punkte erreicht hat.

Reihen würfeln - mit 1 Würfel

Jeder Spieler schreibt vor dem Spiel die Zahlen 1 - 6 auf ein Stück Papier. (untereinander). Der Würfel macht die Runde. Nun gilt es, nacheinander die Augenzahl eins bis sechs zu würfeln, d.h., wer eine Eins wirft, darf auf seinem Zettel die Eins durchstreichen, danach die Zwei usw. Wer bei der Sechs angelangt ist, zählt rückwärts wieder bis zur Eins. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen nacheinander durchgestrichen hat.

Einundzwanzig - wird mit 1 Würfel gespielt

Der erste Spieler legt den Würfel mit der 1 nach oben und schnippt den Würfel mit dem Zeigefinger seinem rechten Nachbarn weiter. Dieser zählt seine Zahl dazu und so fort. Wer die Zahl 21 oder darüber erreicht, erhält einen Strich und darf wieder beginnen.