



 Würfelspiele 3

Würfel fangen

Alle Spieler sitzen im Kreis. Zwei sich gegenüber sitzende Spieler bekommen einen Würfel und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs bekommt, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt wieder zu würfeln usw. Da die Würfel unterschiedlich schnell weitergegeben werden, holt der eine Würfel den anderen ein, was natürlich durch möglichst schnelles würfeln verhindert werden soll. Derjenige bei dem die Würfel zusammenkommen gibt ein Pfand ab.




Fuchsjagd

Ein Mitspieler ist der Fuchs, die anderen sind die Jäger.

Der Fuchs legt zwei Würfel vor;

1. Jäger würfelt; Fuchs würfelt;

2. Jäger würfelt, dann wieder der Fuchs usw.

2	1						
3							
4	5	6	7	8	9	10	
							11
18	17	16	15	14	13		12
19							
20	21	22	23	24	25	26	
	31	30	29	28	27		

Wenn der Fuchs am Ziel ist,
bevor ein Jäger ihn eingeholt hat, hat er