

# EJW-Mutschelabend

## Spiel 1: Große Hausnummer

Es kommt darauf an, in drei Würfeln eine möglichst hohe Summe zu erzielen. Die höchstmögliche ist 666. Bei jedem Wurf muss man bestimmen, an welche Stellen die geworfenen Augen kommen sollen: an die Hunderter-, die Zehner- oder Einer-Stelle. Die höchste Hausnummer gewinnt das Spiel

## Spiel 2: Kleine Hausnummer

Das gleiche Spiel, jedoch gewinnt die niedrigste Gesamtsumme.

## Spiel 3: Blinde Hausnummer

Das gleiche Spiel, jedoch muss man vor dem Wurf oder bei gestülptem Becher entscheiden, an welcher Stelle die geworfene Augenzahl platziert werden soll. Sieger wird der Spieler, der die höchste Hausnummer erreicht hat.

## Spiel 4: Nacket's Luisle (aufwärts)

Bei diesem Spiel gilt es, die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, und 10, der Reihe nach, zuerst zu bekommen. Und zwar gilt jede Zahl, die durch beliebiges Zusammenzählen sich ergibt. (Beispiel: 1, 2, 4. Aus diesen Augen ergeben sich die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 7. Oder 3, 5, 6. Diese Zahlen ergeben 3, 5, 6, 8 und 9.)

## Spiel 5: Nacket's Luisle (abwärts)

In gleicher Weise wird rückwärts gelöscht. Wer als erster die Zahl 1 gestrichen hat bekommt einen Punkt.

## Spiel 6: Der Wächter bläst vom Turm (3 Runden)

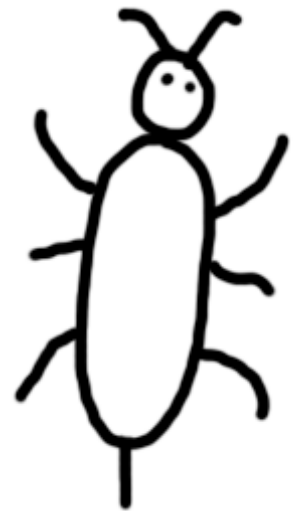
In den Becher werden zwei Würfel gelegt und dann umgestülpt, die Würfel bleiben verdeckt liegen. Der dritte Würfel wird oben auf den Becherrand gelegt. Der Spieler muss nun den Satz: „Der Wächter bläst vom Turm!“ sagen und den Würfel herunterblasen. Nun wird die Zahl der Augen unter dem Becher mit der Augenzahl des geblasenen Würfels multipliziert. Die niedrigste Zahl gewinnt.

## **Spiel 7: Die Böse Eins**

Der erste Spieler beginnt mit dem Würfeln. Er darf so lange Würfeln und die Würfelaugen zusammenzählen wie er möchte. Aber Achtung, wird eine Eins gewürfelt, sind die Punkte des Spielers von dieser Runde verloren und der nächste Spieler ist dran. Es ist also besser sein Glück nicht überzustrapazieren und den Würfel vorher an den nächsten Spieler weiterzugeben. Hört der Spieler rechtzeitig auf (bevor eine Eins gewürfelt wurde), darf er die Punkte aufschreiben und mit den bisher erreichten Punkten zusammenzählen. Gewonnen hat wer als erstes mehr als 100 Punkte erreicht hat.

## **Spiel 8: Läusespiel**

Jeder Spieler wählt sich eine Zahl zwischen 1 und 6 und notiert sie auf seinem Notizzettel. Reihum wird nun gewürfelt, wobei jeder Spieler einen Wurf hat. Wirft ein Spieler die von ihm gewählte Zahl, so darf er auf seinem Zettel mit einem Strich einen der 13 Teile der Laus zeichnen, zuerst den Rumpf, dann den Kopf, die Augen, die Fühler, die Beine und zuletzt den Schwanz. Wer zuerst seine Laus komplett hat, gewinnt das Spiel.



## **Spiel 9: Pasch-Rennen**

Es werden 20 Runden gespielt. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt, nur die Paschs zählen (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) und werden notiert. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## **Spiel 10: Doppeltes Lottchen**

Die von jedem Teilnehmer mit drei Würfeln geworfenen Augen werden laufend zusammengezählt. Bei kleinerer Teilnehmerzahl scheidet der Teilnehmer aus, der eine Augensumme von 88 oder mehr erreicht hat. Die gewürfelten Sechser werden nicht addiert, sondern abgezogen. Wer als letztes übrig ist hat gewonnen.

**Gespielt wird bis 21:15 Uhr. Sollte eine Spielerunde bereits alle Würfelspiele durchgespielt haben, werden nach Absprache weitere Spielrunden gespielt.**