

# Würfelspiele im Mittelalter

Im Mittelalter war es oft langweilig, denn es gab nicht wie heute alle möglichen Arten der Ablenkung. Es gab keine Stereoanlage, keine Playstation, keinen Fernseher, kein... (Freiwilliger Auftrag: Schreibt eine Liste mit allen Ablenkungen, die es noch nicht gab!)  
Also wagten die Leute oft ein Spielchen. Wer ein paar Münzen übrig hatte, setzte sich in ein Gasthaus und suchte sich einen Spielpartner.  
Oft wurde um Geld, Waffen oder Schmuck gespielt. Wer nicht so reich war, spielte auch um Hölzchen oder Steine.

## Material

Spielanleitungen (Informationstext)

Würfel

Becher

Spielpläne

Zündhölzer

## Tricktrack (45er)

Material: 2 Würfel, Papier, Bleistift  
Pro Mitspieler\*in einen Spielplan  
2 Münzen oder Bätteli

Regeln: Es wird abwechselungsweise gewürfelt. Wer am Zug ist, hat zwei Möglichkeiten:  
- Entweder er deckt die Zahlen einzeln ab.  
- Oder er zählt zusammen und deckt diese Zahl ab.  
Beispiel: Verena würfelt 2 und 4. Jetzt kann sie entweder die 2 und die 4 abdecken. Oder sie zählt zusammen und deckt die 6 ab.

Wenn eine Spieler\*in nicht mehr abdecken kann, wird sie von jetzt an übersprungen.

Es geht so lange weiter, bis niemand mehr kann.

Alle zählen jetzt ihre offenen Zahlen zusammen.

Nach jedem Spiel zählt man seine neue Zahl dazu.

Wer 45 oder mehr hat, muss ausscheiden.

Gewonnen hat, wer am längsten übrigbleibt.

Spielplan:

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

## Lügenmäxchen (Meiere)

Material: 2 Würfel, Becher, Zündhölzer

Regeln: Es wird reihum gewürfelt.  
Wer an der Reihe ist muss eine höhere Zahl ansagen als der Vorspieler.  
Glaubt der Nächste die angesagte Zahl, darf er nicht nachsehen und muss selber würfeln und eine höhere Zahl sagen.  
Glaubt aber die Nächste die Zahl nicht, muss sie nachschauen. Ist nun die Zahl tiefer, muss der Würfler ein Stäbchen nehmen. Ist sie richtig oder sogar höher, muss die Aufdeckerin in Hölzchen nehmen.  
Wenn ein Mäxchen (Meier) angesagt ist, kann man entweder aufdecken oder neu würfeln muss erneut ein Mäxchen ansagen.

Wer 5 Hölzer hat, scheidet aus.

Figuren: Höchster Wurf ist das Mäxchen (der Meier):  
2 und 1  
Dann folgen die Pasche  
11 22 33 44 55 66  
Und dann die Hausnummern (immer zuerst die grössere Zahl!)  
65 64 63 62 61  
54 53 52 51  
43 42 41  
32 31

