



### Würfelspiel: Zehntausend (10.000)

**Anzahl Würfel:** 5  
**Anzahl Spieler:** 2 und mehr  
**Material:** Würfelbecher, Stift und Papier

**Spielziel:**

Als Erster 10.000 Punkte zu erreichen.

**Spielablauf:**

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Jeder Spieler kann pro Runde 3 mal würfeln. Er entscheidet nach jedem Wurf, welche Würfelergebnisse er stehen lässt.

**Variante 1:**

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt solange, wie Punkte erzielt werden.

Würfelt er z. B. beim ersten Mal 1,3,5,5,6, so kann der Spieler die beiden Fünfen stehen lassen und mit den 3 restlichen Würfeln noch einmal würfeln. Spätestens nach dem 3. Wurf werden ihm die Punkte, die er erzielt hat, gutgeschrieben.

Wurden in einem Zug alle Würfe gewertet, wird die Punktzahl gemerkt, erneut gewürfelt und die eventuell zusätzlich erreichten Punkte addiert.

Der Spieler kann wählen, ob er alle zu wertenden Würfel verwendet oder nur mindestens einen.

**Bsp.:** 1,1,2,4,5. Der Spieler kann hier wählen zwischen 1, 1+1, 1+1+5, 5, 1+5.

Um aufschreiben zu können, müssen 350 Punkte erreicht werden.

**Variante 2 (Durchmarsch):**

Der Verlauf ist ähnlich wie bei der Variante 1, aber der Spieler würfelt so lange, bis er mindestens eine 1 oder eine 5 würfelt. Das bedeutet, der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet, wie lange er würfeln möchte. Doch Vorsicht! Erzielt er keine Wertungspunkte, verfallen alle Punkte, die er in der aktuellen Runde gewürfelt hat. Um aufschreiben zu können, muss er mindestens 350 Punkte erreichen.

**Bsp.:**

- Wurf 1-2-5-5-6 = 200 Punkte – der Spieler kann wählen, ob er alle zu wertenden Würfel verwendet oder nur mindestens einen. Der Spieler in unserem Beispiel entscheidet sich für die „1“ (100 Punkte) und legt 4 Würfel zurück in den Becher.
- 2. Wurf 3-5-5-5 = 500 Punkte – der Spieler kann jetzt seine Runde beenden und sich die 600 Punkte (1. + 2. Wurf) aufschreiben lassen, oder er geht auf Risiko und versucht mit dem letzten Würfel eine weitere „1“ oder „5“ zu erzielen.
  - Möglichkeit 1: 3. Wurf = „2, 3, 4 oder 6“ – alle Punkte verfallen!
  - Möglichkeit 2: 3. Wurf = „1“ – weitere 100 Punkte auf das Konto. Es dürfen wieder alle 5 Würfel verwendet werden und der Spieler kann erneut versuchen, seine Punktzahl zu maximieren und als erster die 10.000 Punkte zu erreichen.
- 4. Wurf = 2-2-3-4-4 – Pech! Alle Punkte verfallen, der nächste Spieler ist an der Reihe.

# Guter Wurf

## CMC Personal



### Weitere Variante(n):

Wahlweise kann die zu erreichende Siegpunktzahl, also hier 10.000, auch auf 20.000 oder mehr Punkte erhöht werden. Allerdings erhöht sich damit auch die Spieldauer der jeweiligen Spielrunde... das sollte jedem klar sein.

### Wertungen Augenzahl:

- 1 = 100 Punkte
- 5 = 50 Punkte
- $2+2+2 = 200$  Punkte (mit einem Wurf erzielt)
- $3+3+3 = 300$  Punkte (mit einem Wurf erzielt)
- $4+4+4 = 400$  Punkte (mit einem Wurf erzielt)
- $5+5+5 = 500$  Punkte (mit einem Wurf erzielt)
- $6+6+6 = 600$  Punkte (mit einem Wurf erzielt)
- 4 Gleiche = Augenzahl x 1000 [Bsp.:  $3+3+3+3 = 3.000$  Punkte] (mit einem Wurf erzielt)
- 5 in einer Folge (1,2,3,4,5 oder 2,3,4,5,6) = 2000 Punkte (mit einem Wurf erzielt)
- Alles andere zählt nicht.