



# SPIEL 9



## LUSTIGE SIEBEN

### Gebraucht werden:

2 Würfel / mindestens 2 Mitspieler / Papier und Stift / Spieleinsatz

### So geht das Spiel:

Zunächst braucht es dieses Tableau auf einem Blatt Papier und gleich viele Einheiten Spieleinsatz (Streichhölzer, Steinchen, ...).

Ein Spieler wird zum „Bankier“ erklärt, er würfelt und verwaltet die Spieleinsätze.

Die Spieler setzen ihren Einsatz auf ein oder mehrere Zahlenfelder. Der Bankier würfelt mit 2 Würfeln - zum Beispiel die Summe 8.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Nun geht es ans Gewinne auszahlen:

Wer auf die Würfelsumme in gesetzt hat, erhält vom Bankier den doppelten Einsatz zurück. Für 1 gesetztes Teil auf die 8 (rechte Spalte), gibt es 2 Teile.

Wer auf eine Zahl in der Spalte ohne Gewinnzahl gesetzt hat, (im Beispiel also der linken Spalte), bekommt seinen Einsatz zurück. Wer beim Beispiel 1 Teil auf die 2, 4, 6, 9 oder 11 gesetzt hat, bekommt 1 Teil zurück.

Alle anderen Einsätze (im Beispiel auf 7, 3, 5, 10, 12) bekommt der Bankier.

Wer auf die 7 setzt, verliert den Einsatz immer - es sei denn, die Gewinnzahl heißt 7. Dann gibt es den dreifachen Einsatz. Alle anderen erhalten nichts.

Wer nach 5, 10 oder mehr Runden am meisten Gewinne hat, gewinnt.



**Übrigens ...** heißen reine Glücksspiele wie dieses Hasardspiele, früher war auch die englische Schreibweise Hazardspiel gängig. „Hasard/Hazard“ wurde im Französischen wie im Englischen vom arabischen Wort „az-zahr“ (die Würfel) übernommen und bedeutet jeweils so viel wie Zufall, Wagnis, Gefahr. Auf dem Würfel basiert damit die Bezeichnung für Glücksspieler, Draufgänger und verantwortungslos Wagemutige: Hasardeure.

