



# SPIEL 13



## BESCHWÖRUNG

---

### Gebraucht werden:

1 Würfel / mindestens 2 Mitspieler / Spielchips (Streichhölzer)

### So geht das Spiel:

Zuerst bekommt jeder Spieler drei Spielchips (z.B. Streichhölzer). Diese muss er im Spielverlauf – möglichst als Erster – wieder loswerden. Gewürfelt wird reihum mit 1 Würfel.

Der Spieler sagt vor jedem Wurf laut, welche Augenzahl er (voraussichtlich) würfeln wird. Dabei darf er den Würfel mit Gesten und Worten beschwören, verhexen oder was auch immer ...

Wenn er es geschafft, die vorhergesagte Punktzahl zu würfeln, darf er eines seiner Streichhölzer in die Mitte ablegen. Anderfalls nicht.

Wer zuerst alle Streichhölzer los ist, hat gewonnen.

### Spielvarianten

Wer seinen Wurf falsch vorhersagt, muss jene Streichhölzer, die bereits in der Mitte liegen, zu sich nehmen. Liegt dort gerade kein Hölzchen, hat der Spieler einfach Glück.



**Übrigens ...** lässt sich keine Augenzahl beim Würfeln herbeizaubern. Die Chance auf eine bestimmte Zahl, liegt immer bei 16,66 %. Es sei denn, der Würfel ist gezinkt, etwa durch ein Gewichtsverschiebung.

Der Würfel bleibt beim Wurf (fast) immer mit der schwereren Seite nach unten liegen. Magier setzen auf Würfel, die im Inneren etwas zähe Flüssigkeit haben. Liegt der Würfel längere Zeit still, sammelt sich die Flüssigkeit am Boden. Die obenliegende Augenzahl wird dann gewürfelt. Oder der Würfel wird kurz vor dem Wurf – mit der gewünschten Augenzahl nach oben – auf eine Fläche geklopft. Dann bewegt sich die träge Flüssigkeit schnell zu Boden und die obenliegende Zahl wird gewürfelt werden, weil sich die Flüssigkeit dank Trägheit beim Würfeln nicht so schnell gleichmäßig im Würfel verteilt.

