



SPIEL 16



... UND WEG!

Gebraucht werden:

1 Würfel / mindestens 2 Mitspieler (besser ein paar mehr)

So geht das Spiel:

Zunächst nennt ein Spieler eine Zahl zwischen 30 und 50.

Dann wird reihum mit 1 Würfel gewürfelt. Die jeweiligen Augenzahlen werden fortlaufend addiert - bis ein Mitspieler mit seinem Wurf die anfangs benannte Augenzahl überschreitet. Dieser Spieler scheidet aus.

Trifft ein Spieler mit seinem Wurf genau die genannte Augenzahl, darf er entscheiden, wer von den anderen Mitspielern ausscheiden soll.

Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen.

Spielvarianten

Statt bis zum letzten Spieler zu spielen, können auch mehrere Runden mit allen Spielern gespielt werden. Dabei wird notiert werden, wer wie oft ausgeschieden ist. Dies hat den Vorteil, dass immer alle Spieler mitmachen können und nicht warten müssen, bis nach und nach auch alle anderen ausgeschieden sind. Für größere Spielergruppen empfiehlt sich dies.



Übrigens ... haben Würfel auch eine antisemitische Geschichte: Nach einem Vertrag über Judensteuern von 1293 zwischen König Adolf von Nassau und Erzbischof Gerhard II. von Mainz sollten in Streitfällen drei Würfel zur Rechtsfindung eingesetzt werden. Im Zusammenhang mit Judenzöllen und -abgaben war regional der so genannte "Würfelzoll" verbreitet, sowohl als offizielle Abgabe als auch als beliebte antijüdische Schikane im einfachen Volk. Der "Würfelzoll" war eine Form oder eine Ergänzung des monetäre Leibzolls, mit dem sich Juden, freies Geleit durch Zollstellen erkaufen mussten. Beim "Würfelzoll" mussten beim Überschreiten von Zollgrenzen eher wertlose Würfel übergeben werden mussten. Die Zollleute hatten damit dann ihren Spaß ...

