Würfelpoker

Das kniffelige Würfelspiel

		A	B	C	D	E	F
1er	1er zählen						
2er	2er zählen						
3er	3er zählen						
4er	4er zählen						
5er	5er zählen						
6er	6er zählen						
Summe							
+Bonus ab 63 Pkte	+ 35 Punkte						
Summe							
Drilling	alle Augen						
Vierling	alle Augen						
Full-House	25 Punkte						
Kl. Straße	30 Punkte						
Gr. Straße	40 Punkte						
Flush	50 Punkte						
Chance	alle Augen						
Summe							
+Summe von oben							
Endsumme							

© 29.12.2007

Würfelpoker

Das kniffelige Würfelspiel

		A	B	C	D	E	F
1er	1er zählen						
2er	2er zählen						
3er	3er zählen						
4er	4er zählen						
5er	5er zählen						
6er	6er zählen						
Summe							
+Bonus ab 63 Pkte	+ 35 Punkte						
Summe							
Drilling	alle Augen						
Vierling	alle Augen						
Full-House	25 Punkte						
Kl. Straße	30 Punkte						
Gr. Straße	40 Punkte						
Flush	50 Punkte						
Chance	alle Augen						
Summe							
+Summe von oben							
Endsumme							

http://www.daniel-rehbein.de

© 29.12.2007

Würfelpoker

Spielregeln

Jeder Spieler verwendet eine Spalte des Spielzettels, in die er seine Punktzahlen einträgt. In jeder Runde füllt der Spieler ein Feld seiner Spalte mit einer Zahl aus (außer den Feldern für Summe und Bonus) oder streicht es. Nach dreizehn Runden ist das Spiel beendet, dann summiert jeder Spieler seine Werte. Ergibt sich bei der Summierung, daß der Spieler in der oberen Hälfte des Zettels mindestens 63 Punkte erlangt, so erhält er 35 Punkte als Bonus. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Endsumme.

In jeder Runde würfelt der Spieler mit einem Würfelbecher mit fünf Würfeln. Danach kann er sich entscheiden, bestimmte Würfel stehenzulassen und andere in den Würfelbecher zurückzugeben, um mit diesen erneut zu würfeln. Dies kann er noch ein weiteres Mal tun, spätestens dann muß er sich für ein Feld des Spielzettels entscheiden, in dem er abhängig von den vorliegenden fünf Würfeln einen Wert einträgt oder das er streicht.

In der oberen Hälfte des Spielzettels befinden sich Felder für „1er“ bis „6er“. Hier werden jeweils die Augen der Würfel addiert, die die entsprechende Augenzahl zeigen. Ist also beispielsweise das Feld „4er“ noch frei und hat der Spieler zwei Würfel mit der Augenzahl vier, so kann er den Wert acht eintragen.

Die Felder der unteren Hälfte werden nach folgenden Regeln verwendet: Drilling bzw. Vierling: Mindestens drei bzw. vier Würfel zeigen die gleiche Augenzahl, eingetragen wird die Summe der Augen aller fünf Würfel. Full-House: Drei Würfel zeigen die gleiche Augenzahl, die anderen beiden Würfel zeigen ebenfalls eine zueinander identische Augenzahl, eingetragen wird 25. Kleine Straße: Vier der Würfel bilden die Abfolge 1-2-3-4, 2-3-4-5 oder 3-4-5-6, eingetragen wird 30. Große Straße: Die Würfel bilden die Abfolge 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6, eingetragen wird 40. Flush: Alle fünf Würfel zeigen die gleiche Augenzahl, eingetragen wird 50. Chance: Es muß keine Bedingung erfüllt sein, eingetragen wird die Summe der Augen aller fünf Würfel.

© 29.12.2007

Würfelpoker

Das kniffelige Würfelspiel

		A	B	C	D	E	F
1er	1er zählen						
2er	2er zählen						
3er	3er zählen						
4er	4er zählen						
5er	5er zählen						
6er	6er zählen						
Summe							
+Bonus ab 63 Pkte	+ 35 Punkte						
Summe							
Drilling	alle Augen						
Vierling	alle Augen						
Full-House	25 Punkte						
Kl. Straße	30 Punkte						
Gr. Straße	40 Punkte						
Flush	50 Punkte						
Chance	alle Augen						
Summe							
+Summe von oben							
Endsumme							

http://www.daniel-rehbein.de

© 29.12.2007