



**Besser mogeln,
besser knobeln**



Die spannende Runde in lustiger Gesellschaft. Mogeln gilt nach dem Motto: Nur nicht erwischen lassen!

Inhalt: Würfelbecher mit Fenster
TRIMMEL-Scheibe
3 Würfel
Schreibblock
1 Schreibstift

Ziel des Spieles

Der Würfelbecher mit dem Fenster erlaubt dem Spielteilnehmer, der gerade an der Reihe ist, die Würfelaugen zu erkennen, ohne den Mitspielern Einblick zu gewähren. Das Ziel jedes Spielteilnehmers ist es, möglichst nicht beim Mogeln erwischt zu werden, denn für jede unwahre Punktzahl erhält er einen Gitterstab.

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, indem der Becher mit der Scheibe reihum gereicht wird. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

Wer an der Reihe ist, legt die drei Würfel auf die TRIMMEL-Scheibe, deckt sie mit dem Becher zu und schüttelt kräftig. Nach diesem Schütteln liest der Spieler die Punktzahl durch das Fenster ab. (Nach dem ersten Würfeln und Hineinsehen darf kein zweites Mal gewürfelt werden!)

Nun nennt er seinem Nachbarn zur Linken seine Zahl. Mogeln ist selbstverständlich erlaubt.

Nun hat der Nachbar zur Linken die Möglichkeit, den Becher anzunehmen oder abzulehnen.

- Annehmen wird er den Becher, wenn er glaubt, eine höhere Zahl zu würfeln.
- Ablehnen wird er den Becher, wenn er glaubt, daß sein Vorgänger gemogelt hat.

Nimmt der Nachbar zur Linken den Becher an, muß der Becher beim Weitergeben auf den Kopf gestellt werden, damit er nicht sieht, ob gemogelt wurde. So geht der Becher seine Runde, wobei jedesmal eine höhere Zahl angesagt werden muß.

Dies geht so lange, bis ein Nachbar zur Linken die genannte Zahl anzweifelt, dann nimmt er den Becher nicht an, und die Würfel müssen aufgedeckt werden. Hat der Spieler, der gerade gewürfelt hat, gemogelt, so muß auf dem Spielblock sein Gesicht mit einem Gitterstab durchkreuzt werden. Hat er aber nicht gemogelt, bekommt der Nachbar zur Linken, der den Becher ablehnt, den Gitterstab verpaßt. Derjenige Spieler, der einen Gitterstab erhalten hat, würfelt weiter und beginnt wieder von vorne.

Wer sechs Gitterstäbe hat, muß ausscheiden. Gewinner ist, wer als letzter noch „in Freiheit“ ist.

Wertung

Gezählt wird immer die Summe der gewürfelten Augenzahlen.

Sonderpunkte gibt es bei:

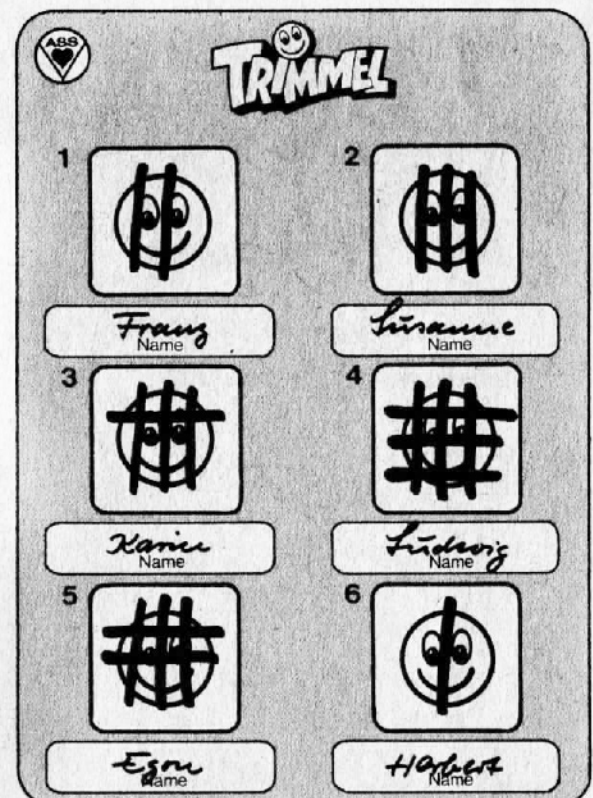
Pärchen (2 Gleiche):	10 Punkte
Treppe (3er Folge):	15 Punkte
Trimmel (3 Gleiche):	20 Punkte

Beispiele

(1) ohne Sonderpunkte:	$3/5/6 = 14$ Punkte
(2) mit Pärchen:	$2/2/4 = 18$ Punkte
(3) mit Treppe:	$3/4/5 = 27$ Punkte
(4) mit Trimmel:	$5/5/5 = 35$ Punkte

Höchste erreichbare Punktzahl: „Trimmel-Royal“ - Wurf $6/6/6 = 38$ Punkte.

Gelingt einem Spieler dieser Wurf, muß er sofort aufdecken und darf fünf Gitterstäbe an seine Mitspieler beliebig verteilen.



Ein Beispiel, wie die Gesichter auf dem Spielblock durchkreuzt werden. Ludwig muß ausscheiden.