

## Würfelfux Champ (ab 1 Spieler)

Hier geht es um das 1 x 1. Gewürfelt wird mit 20 Würfeln. Der Spieler entscheidet sich für eine Farbe. Nach dem Wurf multipliziert er die Augen des kleinen Würfels mit den Augen des großen Würfels seiner Farbe. Die 4 Summen werden fix addiert ( $2 \times 3 + 1 \times 2 + 4 \times 4 + 2 \times 5 = 34$ ) und aufgeschrieben. Mitspieler oder Taschenrechner überprüfen das Ergebnis. Würfelfux-Champ ist der Spieler mit den meisten richtigen Summen.



### KRAFT GmbH

Von-Humboldt-Str. 9  
74592 Kirchberg  
Deutschland

Fon +49 7904 943600

info@kraft-lernen.de  
www.kraft-lernen.de

### KRAFT GmbH

Gschwendthäuser 4  
4722 Peuerbach  
Österreich

Fon +43 1 2121880

info@kraft-lernen.at  
www.kraft-lernen.at



302-745

Achtung: Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



## Würfelfux<sup>4x5</sup>

Für viele Rechenfüchse.

- Der bunte Rechentrainer
- Mit vielen Spielideen
- 20 farbige Doppelwürfel

## Einleitung

Mit diesen 4 x 5 Doppelwürfeln erweitern Sie die Möglichkeiten des Würfelfux 7. Zudem erweitern weitere Spielideen den Aktionsrahmen des Würfelfux.

## Grundspielidee Würfelfux 7

Ziel des Spiels ist es, innerhalb der ablaufenden Zeit einer der Sanduhren so viele Siebenen zu würfeln, wie möglich. Der jüngste Spieler beginnt. Einer der Mitspieler dreht die Sanduhr mit der vorher festgelegten Zeit (30 Sekunden, 1 Minute, 3 Minuten) um. Während die Mitspieler die ablaufende Uhr im Blick haben, müssen sie auch die Ergebnisse des Spielers überprüfen. Dieser würfelt zuerst mit allen fünf Würfeln. Jeder Würfel, dessen Gesamtaugenanzahl 7 ergibt, wird auf die Seite gelegt und gezählt. Mit den restlichen Würfeln wird solange weiter gewürfelt, bis alle fünf Würfel auf der Seite liegen. Dann darf der Spieler wieder mit allen Würfeln beginnen - einer der Mitspieler muss sich dann die Anzahl der gewürfelten Siebenen merken. Mit Ablauf der Sanduhr ist die Aktion des Spielers beendet und die Anzahl seiner Siebenen wird schriftlich festgehalten oder gemerkt. Würfelfux ist derjenige mit den meisten Siebenen pro Runde.

## Würfelfux-Pascha (ab 1 Spieler, für die ganz Kleinen)

Gewürfelt wird mit 20 Würfeln. Aus den Augensummen der liegenden Würfel gilt es nun so schnell wie möglich alle Paschs (z.B. 3 & 3 oder 5 & 5) herauszusuchen. Der Spieler mit den meisten Zahlendoppeln ist Pascha.

## Variante Würfelfux 7 (ab 1 Spieler)

Statt der 7 kann jede Augenzahl zwischen 2 und 12 gewählt werden. Oder man würfelt reihum die Augenzahlen von 2 bis 12 in elf aufsteigenden Runden.

## Würfelfux Partner (2, 4, 6 oder 8 Spieler)

Zwei Partner würfeln mit 5 (oder 10) Würfeln bis zum Ablauf der Sanduhr nacheinander und merken sich still die Gesamtaugenanzahl eines jeden Wurfs. Jeder weitere Wurf wird hinzuaddiert. Nach Ablauf der Sanduhr schreiben beide Partner ihre Summen auf. Das Team mit den meisten gleichen Zahlenpaaren ist Würfelfux. Gespielt werden 5 Runden.

## Würfelfux-Reihe (ab 1 Spieler)

Gewürfelt wird mit 20 Würfeln. Aus den Augensummen der liegenden Würfel gilt es nun, auf- oder absteigende Reihen zu bilden (z.B.  $6+2 \rightarrow 5+4 \rightarrow 5+5 \rightarrow 5+6 \rightarrow 6+6$ ). Der Spieler mit der längsten Reihe ist Würfelfux.

## Würfelfux-Paare (ab 1 Spieler)

Gewürfelt wird mit 20 Würfeln. Aus den Augenzahlen der liegenden Würfel gilt es nun, Paare mit gleichen Augensummen herauszusuchen (z.B.  $6+2$  und  $4+4$  oder  $3+2$  und  $1+4$ ). Für jedes Paar gibt es drei Punkte. Der Spieler, der nach 10 Runden die meisten Punkte hat, ist Würfelfux.