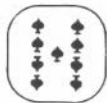


**Spiele mit Pokerwürfeln**  
**Les jeux du poker d'as**  
**Giochi con dadi da pocher**  
**Spellen mit pokerstenen**



## **Im allgemeinen gelten folgende Grundregeln:**

- Es wird mit dem Becher gewürfelt.
- Vor dem Wurf sind die Würfel gut zu schütteln.
- Mit dem eigentlichen Spiel beginnt, wer zuvor die höchste Augenzahl geworfen hatte.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder gibt also die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Jeder füllt den Becher eigenhändig, weil das angeblich Glück bringen soll.
- Stehen Würfel auf der Kante, lehnen sie sich irgendwo an ("es brennt!"), oder sind sie vom Tisch gefallen, muß der Wurf wiederholt werden.
- Als Spielgeld verwendet man Chips, Streichhölzer oder kleine Münzen.
- Der Verlierer gibt ein Pfand oder zahlt eine Runde Bier.



Neun

(schwarz)



Zehn

(rot)



Jack

(= Bube)  
(blau)



Queen

(= Dame)  
(blau)



King

(= König)  
(rot)



Ace

(= As)  
(schwarz)

## Offenes Würfelpoker

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, mit 1 bis 3 Würfeln eine möglichst hochwertige Pokerkombination zu würfeln. Diese Kombinationen sind — von der niedrigsten bis zur höchsten — folgende:

### (1) Ein Paar

2 Würfel mit gleichen Werten und 3 Würfel mit anderen Werten. Haben 2 Spieler ein Paar, so gewinnt das mit dem höheren Wert (also z. B. 2 Könige vor 2 Zehnern). Sind die Paare gleichwertig, entscheidet der höchste der 3 "toten" Würfel, bei weiterer Gleichheit der zweithöchste und dann der dritthöchste.

(2) **Zwei Paare**

Zweimal 2 Würfel mit gleichen Werten und ein anderer Wert. Haben 2 Spieler 2 gleiche Paare, entscheidet der "tote" Würfel.

(3) **Drei Gleiche (Drilling, Gedritt)**

3 Würfel mit gleichen Werten und 2 andere Werte. Bei gleichen Drillingen entscheiden wieder die "toten" Würfel.

(4) **Full House (Volles Haus, Full Hand, Volle Hand)**

Ein Drilling und ein Paar. Bei gleichwertigen Drillingen entscheidet der Wert des Paares.

(5) **Vier Gleiche (Vierling, Geviert)**

4 Würfel mit gleichen Werten und ein anderer Wert. Bei gleichen Vierlingen entscheidet der "tote" Würfel.

(6) **Fünf Gleiche (Fünfling, Poker)**

5 Würfel mit gleichen Werten. Der höchste Fünfling und damit die höchste Kombination überhaupt besteht aus 5 Assen.

Im allgemeinen spielt man beim Würfelpoker **ohne** die vom Spielkartenpoker her bekannten Sequenzen (Folgen). Verein-

bart man jedoch vor dem Spiel, daß auch die Sequenzen gelten, dann liegen sie in ihrer Wertigkeit über dem Drilling und unter dem Full House. Man bezeichnet diese Sequenzen auch mit **Quint** und unterscheidet die **höhere Quint** (Zehn-Bube-Dame-König-As) und die **niedrigere Quint** (Neun-Zehn-Bube-Dame-König).

Der Spielverlauf ist folgender: Man vereinbart den niedrigsten Einsatz (z.B. ein Chip) und den höchsten Einsatz (z.B. 6 Chips) pro Spiel. Jeder Spieler setzt den Mindesteinsatz in die Kasse. Es wird ausgelost, wer beginnen muß (dieser Spieler hat einen leichten Nachteil), und dann wird reihum einmal bis dreimal geworfen. Jeder Spieler würfelt zunächst mit 5 Würfeln, läßt dann wahlweise 1 bis 4 Würfel stehen und wirft mit den restlichen ein zweites Mal, läßt wahlweise wieder 1 bis 4 Würfel stehen und wirft ein drittes Mal. Damit ist seine Pokerkombination festgelegt. Schlimmstenfalls hat er "Nichts" geworfen. Hat ein Spieler eine günstige Pokerkombination geworfen, kann er den Einsatz erhöhen. Seine Gegenspieler müssen dann entweder "mitgehen" (also auch erhöhen) oder "passen" (ausscheiden). Am Ende der Runde kassiert der Spieler mit der höchsten Pokerkombination den Pott. Haben 2 oder mehrere Spieler absolut gleiche Kombinationen erzielt, bleibt der Ein-

satz stehen und diese Spieler tragen eine Stichrunde aus.  
Der Gewinner muß bei der nächsten Runde beginnen.

## **Verdecktes Würfelpoker**

Zu Beginn wird ausgelost, wer beginnen muß. Dann setzt jeder Spieler 1 Chip in die Kasse.

Nun hat jeder einen verdeckten Wurf: Die 5 Pokerwürfel werden mit dem Becher auf einen Bierdeckel gestülpt. Der Spieler hebt vorsichtig den Becher in die Höhe und schaut nach — ohne daß es seine Mitspieler sehen —, welche Pokerkombination er gewürfelt hat. Dann meldet er diese Kombination, oder — wenn er eine ungünstige Kombination oder Nichts geworfen hat — er schwindelt, d.h. er meldet eine Kombination, die er gar nicht gewürfelt hat.

Nach der Meldung haben seine Gegenspieler 10 Sekunden Zeit, die gemeldete Kombination anzuzweifeln. Dies geschieht dadurch, daß einer der Gegenspieler "Schwindel" ruft. Hierauf wird der Becher zur Kontrolle hochgehoben. Stimmt die gewürfelte Kombination mit der Meldung überein, muß der Zweifler den Einsatz in der Kasse verdoppeln. Hat jedoch der meldende Spieler geschwindelt, muß er die Kasse verdoppeln

und seine Meldung auf die tatsächlich geworfene Kombination zurücknehmen.

Wurde die gemeldete Kombination nicht innerhalb von 10 Sekunden angezweifelt, dann gilt die Meldung. Egal, ob sie stimmt, oder ob geschwindelt wurde.

Der Spieler mit der höchsten Meldung gewinnt nach einer Runde den Pott. Bei der nächsten Runde muß dieser Spieler mit dem Würfeln beginnen.

### **Joker Poker**

Sowohl das offene, als auch das verdeckte Würfelpoker kann als "Joker Poker" gespielt werden. Dazu vereinbart man vor dem Spiel, daß eine gewürfelte As für jeden anderen Wert gelten kann. So wird also z. B. die Kombination As-As-König-König-Neun als Vierling gewertet.

### **Al Capone**

Jeder Spieler hat nur einen offenen Wurf. Wer dabei mehr erreicht, zieht den Einsatz ein. Wieder gelten die üblichen Pokerkombinationen. Haben 2 oder mehrere Spieler dieselbe Kombination, entscheidet eine der drei folgenden Punktwertungen über den Sieg (vor dem Spiel ist zu vereinbaren, nach welcher Wertung abzurechnen ist):

		<b>Wertung A</b>	<b>Wertung B</b>	<b>Wertung C</b>
Neun	=	9 Punkte	9 Punkte	1 Punkt
Zehn	=	10 Punkte	10 Punkte	2 Punkte
Bube	=	11 Punkte	2 Punkte	3 Punkte
Dame	=	12 Punkte	3 Punkte	4 Punkte
König	=	13 Punkte	4 Punkte	5 Punkte
As	=	14 Punkte	11 Punkte	11 Punkte

Auch bei "Al Capone" dürfen die Einsätze erhöht werden, was die Spannung wesentlich steigert.

## **Rock and Roll**

Dieses Spiel ist ein Würfelroulett und wird mit **einem** Pokerwürfel durchgeführt.

<b>Schwarz</b>	<b>Neun</b>	<b>As</b>
<b>Rot</b>	<b>Zehn</b>	<b>König</b>
<b>Blau</b>	<b>Bube</b>	<b>Dame</b>



Zunächst wird ein Bankhalter bestimmt und das Setzschema auf ein Blatt Papier gezeichnet.

Die Gegenspieler der Bank setzen beliebig viele Chips auf beliebige Felder und merken sich ihre Einsätze. Der Bankhalter würfelt einmal und rechnet dann ab.

Zunächst zieht er alle jene Chips ein, die nicht auf Gewinnfeldern liegen. Dann zahlt er die Gewinne aus. Und zwar zweifach für Einsätze, die auf dem richtigen Farbfeld liegen (die Gewinner erhalten also für 1 gesetztes Chip 3 Chips zurück), und fünffach für Einsätze, die auf dem richtigen Wertfeld liegen (die Gewinner erhalten also für 1 Chip 6 Chips zurück).

Will der Bankhalter das Spiel beenden, muß er dies 5 Würfe vorher ankündigen.

## Escalero

Das ist das beliebteste Spiel, das heute mit Pokerwürfeln durchgeführt wird. Da es als Hasardspiel gilt, darf es dabei nur um Chips und nicht um Bargeld gehen.

Die Notierung unterscheidet sich vom offenen Würfelpoker durch eine spezielle Punktwertung, sowie dadurch, daß es keine Paare und Drillings gibt, wohl aber die Quint (Sequenz,

Straße, Folge). Außerdem wird berücksichtigt, ob eine Kombination aus 5 Würfeln in einem Wurf erreicht wurde ("serviert"), oder ob sie durch 2 oder 3 Würfe mit "Stehenlassen" erzielt wurde.

Im einzelnen gibt es folgende 11 Bewertungen, wobei die ersten 6 gelten, wenn keine Fünferkombination erreicht wurde:

( 1) Neuner	=	1 Punkt
( 2) Zehner	=	2 Punkte
( 3) Bube	=	3 Punkte
( 4) Dame	=	4 Punkte
( 5) König	=	5 Punkte
( 6) As	=	6 Punkte
( 7) Quint	=	25 Punkte
serviert	=	30 Punkte
( 8) Full Hand	=	30 Punkte
serviert	=	35 Punkte
( 9) Poker (Vierling)	=	40 Punkte
serviert	=	45 Punkte
(10) Fünfling	=	50 Punkte
(11) Fünfling serviert	=	100 Punkte

Es wird reihum einmal bis dreimal gewürfelt, und das Ergebnis wird in einen Kontrollschein eingetragen.

## Spiele mit Pokerwürfeln

---

	Adam	Berta	Cäsar
Neuner			
Zehner			
Buben			
Damen			
Könige			
Asse			
Quint			
Full Hand			
Poker			
Fünfling			
Fünfling serviert			
Summen			

Würfelt Adam z. B. die Kombination Neun-Bube-Dame-Dame-As, dann trägt er in die Reihe "Damen" unter seinem Namen 8 Punkte (2 x 4) ein.

Würfelt Berta z. B. in einem Wurf die Kombination Zehn-Bube-Dame-König-As, dann schreibt sie in die Reihe "Quint" 30 Punkte ("Quint serviert").

Würfelt Cäsar z. B. die Kombination Neun-Zehn-Zehn-Dame-As und hat er in der Reihe "Zehner" bereits eine Eintragung, dann kann er in der Reihe "Neuner" 1 Punkt, oder in der Reihe "Damen" 4 Punkte, oder in der Reihe "Asse" 6 Punkte eintragen.

Würfelt Adam z. B. mit 3 Würfeln die Kombination Zehn-Zehn-Zehn-As-As, dann schreibt er in die Reihe "Full Hand" 30 Punkte.

Wenn ein Spieler an der Reihe war, muß hinterher immer eine Eintragung erfolgen. Ist das Ergebnis schlecht, kann eine Wertchance "gelöscht" ("gestrichen") werden. Und zwar dadurch, daß in einer beliebigen Reihe 0 Punkte vermerkt werden. Hierbei wird man möglichst solche Chancen streichen, die selten vorkommen. Also in erster Linie den "Fünfling serviert", dann den "Fünfling" usw.

Wenn jeder Spieler elfmal dran war, sind alle Felder des Kontrollscheins gefüllt. Die Punkte jedes Spielers werden addiert und der Sieger erhält von seinen Gegenspielern die Differenz der Summen ausbezahlt.