

Eisbären und Wasserlöcher

für 2 bis x Personen

Eisbären und Wasserlöcher ist ein Würfelspiel. Du kannst es an jedem beliebigen Ort spielen. Es ist dazu da, dir die Zeit zu vertreiben, deine Kombinationsgabe zu schulen und ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie Regeln für ein Spiel aufgestellt werden können.

Materialien:

Eine beliebige Anzahl W6 (sechsseitiger Würfel) oder eine beliebige Anzahl anderer Würfel W3-W100. Mindestens 4 Würfel werden benötigt, mehr Spaß macht es mit 8-10 Würfeln.

Ablauf:

Alle Spielerinnen sitzen gemeinsam, beispielsweise an einem Tisch. Die Startspielerin würfelt alle Würfel, stellt insgeheim eine Regel A auf (s. u.) und sagt laut wieviele Eisbären und Wasserlöcher sie unter Anwendung dieser Regel A auf den Würfeln sieht: Ich sehe X Wasserlöcher und X Eisbären. Die Spielerin links von der Startspielerin würfelt und sagt wieviele Wasserlöcher und Eisbären sie denkt zu sehen, indem sie versucht Regel A zu erraten. Die Startspielerin verifiziert das Gesagte, indem sie "richtig" oder "falsch" sagt.

Dann ist die nächste Spielerin an der Reihe, würfelt und macht eine Aussage wie viele E und W sie zu sehen glaubt, die Startspielerin antwortet, etc. Wenn die Spielerinnen glauben, die Regel A herausgefunden zu haben, können sie auflösen oder einfach weiterspielen bis alle in der Runde immer richtige Aussagen über die Anzahl von Eisbären und Wasserlöchern machen, ohne dass Regel A ausgesprochen ist. Dann beginnt die nächste Runde mit einer neuen Startspielerin.

Regeln

Die Regel A bestimmt, wie die Augen auf den Würfeln in Eisbären und Wasserlöchern gezählt werden. Die Startspielerin stellt die Regel A immer selbst auf und verrät sie nicht. Alle anderen finden anhand ihrer Deutungsversuche der geworfenen Würfel heraus, was Regel A ist. Beispiel: Die Startspielerin entscheidet, dass alle geraden Zahlen Eisbären sind und alle ungeraden Zahlen Wasserlöcher. Sie würfelt mit sechs Würfeln, zwei mal 2, ein mal 6, einmal 5 und 2 mal drei und sagt: „Ich sehe drei Eisbären und drei Wasserlöcher.“

Wie die Regel funktioniert ist egal, wichtig ist, dass sie konsequent angewendet wird. Beispiel für eine Regel unabhängig vom Würfelergebnis: Immer wenn eine Person mit der rechten Hand würfelt, sind es automatisch vier Eisbären. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Variante

Um am Anfang etwas einfacher einzusteigen kann die Startspielerin jeder Spielerin noch zusätzlich antworten, wieviele Eisbären und Wasserlöcher "tatsächlich", also unter Anwendung von Regel A, auf den Würfeln zu sehen sind

herzl.



Version 13.01.2019