

Coswiger Schachspieler-5-Kampf 2018

1. Disziplin: Würfelspiele

Spielberechtigt: **Siehe Ausschreibung vom Coswiger Schachspieler-5-Kampf 2018**

Turnierleiter: **Matthias Merker, Tel.(p) 0177/33 055 39
Email: Matthias.Merker<et>web.de**

Termin / Spiellokal: **26.01.2018 / 01640 Coswig, Lindenauer Str.25**

Meldetermin: **Meldungen am 26.01.2018 bis 19:30 Uhr beim TL**

Startgeld: **Entfällt f.Coswiger Vereinsspieler+Ehepartner+Kinder,
sonst 10 € für gesamten Fünfkampf (incl. Hallennutzung)**

Modus:

Über die Platzierung des Abends entscheidet die Anzahl der Punkte aller Ranglisten aus den verschiedenen Würfelspielen. Bei gleicher Punktzahl erlangen alle punktgleichen Spieler den besseren Tabellenplatz.

Je nach erreichtem Tabellenplatz gibt es Punkte für die Gesamtwertung - siehe Ausschreibung vom „Coswiger Schachspieler-5-Kampf 2017“ !

Die böse Eins (wird mit 1 Würfel gespielt) [Startreihenfolge nach Computer-Losverfahren]

Ein Würfel macht die Runde. Jeder Spieler darf fünfmal würfeln. Die Augen aus den einzelnen Würfeln werden notiert. Wirft man jedoch eine Eins, werden die Augen der jeweiligen Runde ungültig. Ende ist, wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht hat.

Die weiteste Reise gewinnt (wird mit 1 Würfel gespielt) [gleiche Startreihenfolge wie zuvor]

Jeder Spieler würfelt nacheinander dreimal. Nach jedem Wurf sagt er, an welche Stelle er die gewürfelte Augenzahl setzen will. (Gemeint sind hier Einer, Zehner oder Hunderter) Ziel ist es eine möglichst hohe Zahl zu erreichen.

Nach drei Würfeln steht die „Kilometerzahl“ fest, die der Spieler „reisen“ darf. Die weiteste Reise kann also 666 km, die kürzeste nur 111 km weit gehen. 10 Durchgänge.

Grade (wird mit 1 Würfel gespielt) [gleiche Startreihenfolge wie zuvor]

Der Würfel macht die Runde. Nur die geraden Zahlen zählen. Die Punkte der gültigen Würfe werden zusammen gezählt. Sieger ist, wer die meisten Punkte erreicht hat. 10 Durchgänge mit je 2 Wurf.

Reihen würfeln (wird mit 1 Würfel gespielt) [Startreihenfolge entgegen aktueller Rangliste]

Für jeden Spieler gibt es eine Zahlenreihe mit den Zahlen 1 bis 6.

Der Würfel macht die Runde. Nun gilt es, nacheinander die Augenzahl eins bis sechs zu würfeln, d.h., wer eine Eins wirft, darf die Eins durchstreichen, danach die Zwei usw. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen nacheinander durchgewürfelt hat.

Pasch (wird mit 3 Würfeln gespielt) [gleiche Startreihenfolge wie zuvor]

Jeder Spieler wirft 3mal, wobei nur die Würfe mit 2 oder 3 gleichen Zahle zusammengezählt werden. Sind alle Zahlen verschieden, so zählt der erste und zweite Wurf gleich Null. Beim 3. Wurf werden stets auf gewöhnliche Weise alle Augen zusammengezählt. Drei Einser zählen 19, gelten also mehr als 3 Sechsen. 10 Durchgänge.

Abstreichen (wird mit 1 Würfel gespielt) [Startreihenfolge entgegen aktueller Rangliste]

Zunächst wird für jeden Spieler die Zahlenreihe 1- 6 aufgeschrieben. Beispiel:

A B C D

1 1 1 1

2 2 2 2

3 3 3 3

4 4 4 4

5 5 5 5

6 6 6 6

Jeder Spieler wirft einmal und darf die Nummer auf der Liste streichen, die er wirft:

Die Rangfolge richtet sich nach dem Listenabschluss !



Der Würfel-Sieger des Abends erhält einen wunderschönen Echtholz-Würfelbecher mit Holzwürfeln.