

Wir spielen miteinander

DUDO – PERUS TOLLES WÜRFELSPIEL

Ihr braucht

Pro Spieler fünf Würfel und einen Würfelbecher

So geht's

Am Anfang hat jeder Spieler einen Würfelbecher mit fünf Würfeln. Wenn ein Spieler bei Dudo eine Runde verliert, verliert er auch einen seiner Würfel. Gewinner ist der Spieler, der als letzter noch einen oder mehrere Würfel übrig hat.

Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen, gefolgt von dem Spieler mit der zweithöchsten Augenzahl und so weiter.

Jetzt geht's los

Alle Spieler würfeln mit ihren Würfelbechern, decken die Würfel aber nicht auf. Nur sie selbst schauen unter den Becher und prägen sich das Ergebnis ein.

Der erste Spieler verkündet jetzt, wie viele seiner Würfel die gleiche Augenzahl zeigen und welche Augenzahl das ist, also zum Beispiel „3 Zweier“. Doch Vorsicht: Lügen ist erlaubt!

Der nächste Spieler hat jetzt zwei Möglichkeiten: Er kann erhöhen oder anzweifeln.

Erhöhen

Der nächste Spieler kann nun entweder die Anzahl an Zweien erhöhen, indem er z.B. „4 Zweier“ sagt. Oder er kann die Augenzahl, z.B. „3 Dreier“, oder beides, z.B. „5 Vierer“ angeben, um darüber zu liegen.

Was er nicht kann, ist die Anzahl oder die Augenzahl erhöhen und gleichzeitig die jeweils andere vermindern. „5 Einser“ sind also nicht höher als „3 Zweier“.

Anzweifeln

Hat ein Spieler erhöht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Angenommen, der Spieler eben hat mit der Ansage „4 Dreier“ erhöht, so kann der nächste Spieler Aussage anzweifeln. Dann muss der Spieler von eben seinen Wurf aufdecken und allen sein tatsächliches Würfelergebnis zeigen.

Hat er die Wahrheit gesagt, verliert der Zweifler einen Würfel, hat er geschummelt, verliert der Würfler einen.

Nach jedem Anzweifeln würfeln alle Spieler erneut und schauen sich ihr Ergebnis an. Die neue Runde beginnt mit dem Spieler, der einen Würfel verloren hat. Wer alle seine Würfel verloren hat, scheidet aus.

Viel Spaß!

