

# 1 - 2 - 3

## Spannendes „Alternativ-Einsatz“-Spiel

**3 Würfel** (für alle) **3 Karten** (pro Spieler) **5-10 Min.** **3-10 Spieler**

### Verlierer

Wer die letzte zirkulierende Karte mit einer 3 (ohne 1 oder 2) im Wurf in die Mitte legen muss, hat den Alternativ-Einsatz (z.B. Abwaschen, Frühstück aufdecken, Komposthaufen leeren etc.) zu leisten.

PS: Es verliert nicht etwa der die letzte Karte hat oder von einem Nachbarn bekommen hat. Er ist einfach als einziger noch im Spiel und hofft beim Wurf auf eine 1 oder 2 um diese letzte Karte gemäss Spielregeln so weiterzureichen.

### Spielregeln

Man würfelt mit allen 3 Würfel zusammen. Bedeutung haben nur die Werte 1, 2 und 3.

1 = 1 Karte vorwärts zum nächsten Spieler (z.B. 1+1+4 = 2 Karten vorwärts)

2 = 1 Karte rückwärts zum vorherigen Spieler

3 = 1 Karte in die Mitte (= aus dem Spiel)

4 / 5 / 6 haben keine Bedeutung.

Ein Wurf z.B. 1+2+3 bedeutet: 1=Karte vorwärts 2=Karte rückwärts 3=Karte in die Mitte.

Hat der Spieler weniger Karten in der Hand als Würfel mit 1/2/3, muss er zuerst die 1, dann die 2 und sodann die 3 spielen. Spieler die keine Karten mehr besitzen, dürfen sich nicht zu früh freuen, denn durch eine 1 o. 2 eines Spielers links o. rechts von ihnen, können sie wieder ins Spiel kommen.

### Spielsituation (in der Endphase)

Spieler A hat noch 2 Karten.

Wurf: 1-3-3

Aktion: 1 Karte vorwärts, 1 Karte in die Mitte, eine 3 verfällt

Stand: Er hat danach keine Karten mehr. Bleibt aber weiter im Spiel.

Spieler B hat soeben 1 Karte bekommen nun noch die letzten zwei Karten des Spiels.

Wurf: 3-1-6

Aktion: 1 Karte vorwärts, 1 Karte in die Mitte, die 6 spielt keine Rolle

Stand: Auch er hat nun keine Karten mehr. Bleibt aber weiter im Spiel.

Spieler C hat die letzte Karte des Spiels von B bekommen.

Wurf: 3-2-4

Aktion: 1 Karte rückwärts zu B, die 3 verfällt, die 4 spielt keine Rolle

Hinweis: Zuerst muss die 1, dann die 2 und dann die 3 gespielt werden.

Spieler D hat keine Karten mehr und pausiert fürs Erste.

Spieler B hat diese letzte Karte soeben von C wieder bekommen.

Wurf: 3-6-5

Aktion: B muss mit der 3 die letzte Karte in die Mitte legen und verliert.

Hinweis: Hätte er zB 3-3-1 oder 2-3-5 gewürfelt, hätte er diese letzte Karte mit der 1 an C oder mit dem 2 an A weitergeben können.