

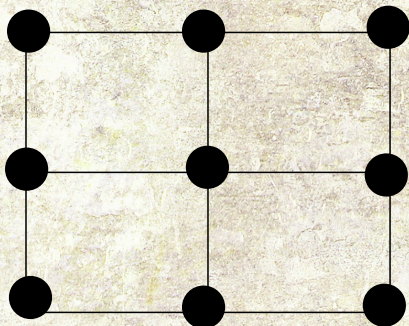
MOLA

Römisches Mühlespiel

Jeder Spieler bekommt 3 Steine, der eine helle Steine, der andere dunkle Steine.

Sie setzen abwechselnd Steine auf die Punkte des Spielfeldes und versuchen dadurch drei Steine in eine Linie zu bringen - egal ob senkrecht, waagrecht oder diagonal.

Gelingt dies nicht auf Anhieb, ist es erlaubt, die Steine auf den jeweils nächsten freien Punkt zu ziehen, bis ein Spieler eine Mühle zustande gebracht hat. Es ist auch möglich einen gegnerischen Stein zu überspringen.



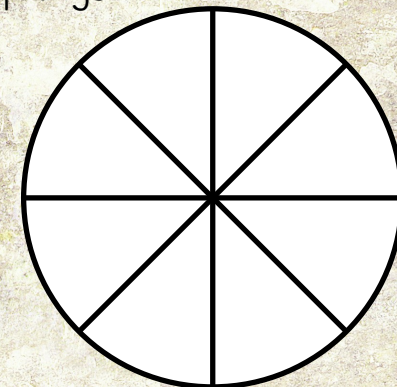
MOLA ROTUNDA

Römisches Kreis-Mühlespiel

Jeder Spieler bekommt 3 Steine, der eine helle Steine, der andere dunkle Steine.

Sie setzen abwechselnd Steine auf die Punkte des Spielfeldes und versuchen dadurch drei Steine diagonal in eine Linie zu bringen.

Gelingt dies nicht auf Anhieb, ist es erlaubt, die Steine auf den jeweils nächsten freien Punkt zu ziehen, bis ein Spieler eine Mühle zustande gebracht hat. Es ist nicht möglich gegnerische Steine zu überspringen.



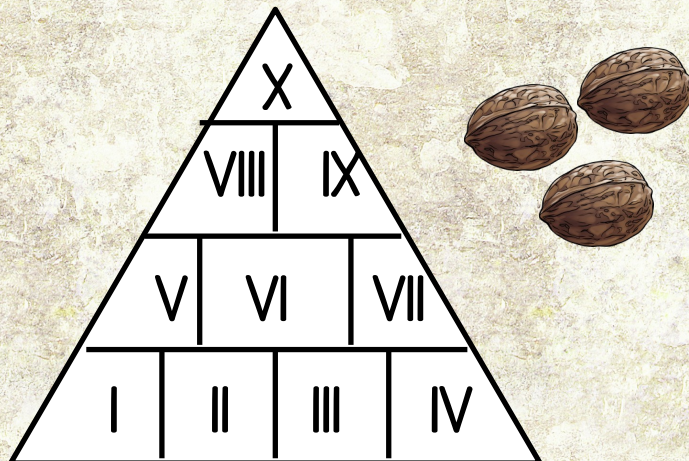
LUDUS DELTA

Römisches Dreieck-Spiel

Man zeichnet ein Dreieck auf den Boden und darauf Felder, die man mit den Zahlen von 1 bis 10 beschriftet (I bis X).

Jeder Spieler erhält fünf Nüsse, die abwechselnd auf das Dreieck geworfen werden. Jede Nuss erhält so viele Punkte, wie auf dem Feld als Ziffer stehen. Wenn eine Nuss außerhalb des Dreiecks landet, erhält man dafür keine Punkte.

Der Spieler, der die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

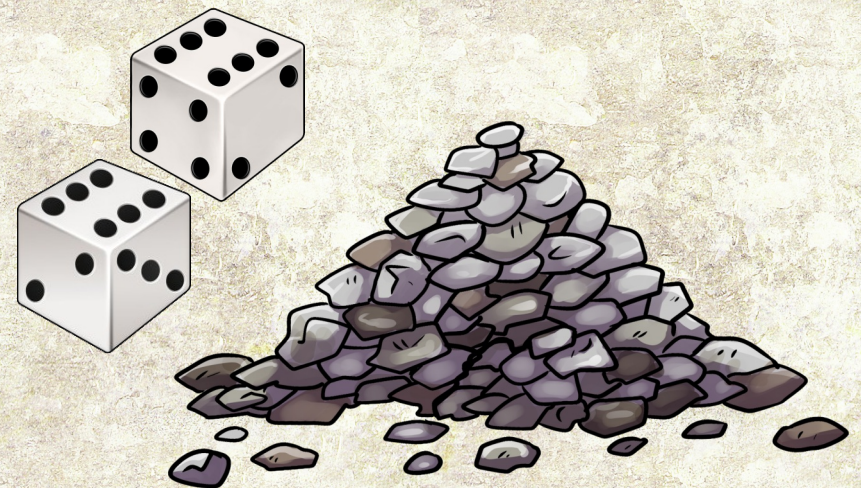


DOMUS FORTUNAE

Glückshaus

Mindestens 100 Nüsse oder Steine werden in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler darf reihum würfeln. Er nimmt so viele Nüsse (Steine) wie er Augen gewürfelt hat. Nach fünf Runden ist Schluss und jeder zählt, wie viele Nüsse (Steine) er bekommen hat.

Gewonnen hat, wer die meisten Steine (Nüsse) hat.

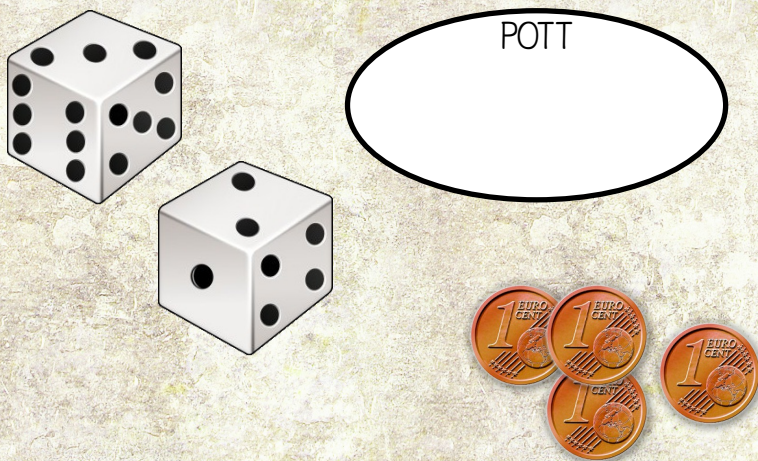


CANIS

Der Hund - römisches Würfelspiel

Jeder Spieler legt einige Münzen vor sich hin. Er würfelt mit 3 Würfeln. Jedes Mal, wenn er eine Eins würfelt, muss er eine Münze in den Pott geben. Wenn er zwei Einser würfelt, zwei Münzen usw.

Wer keine Münzen mehr hat, scheidet aus. Wer am Schluss übrig bleibt, bekommt den Pott.

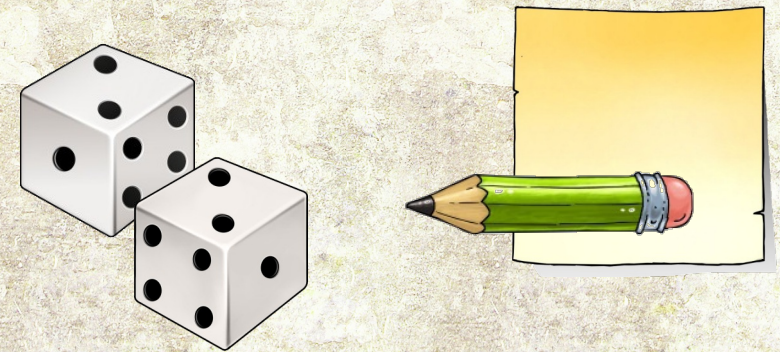


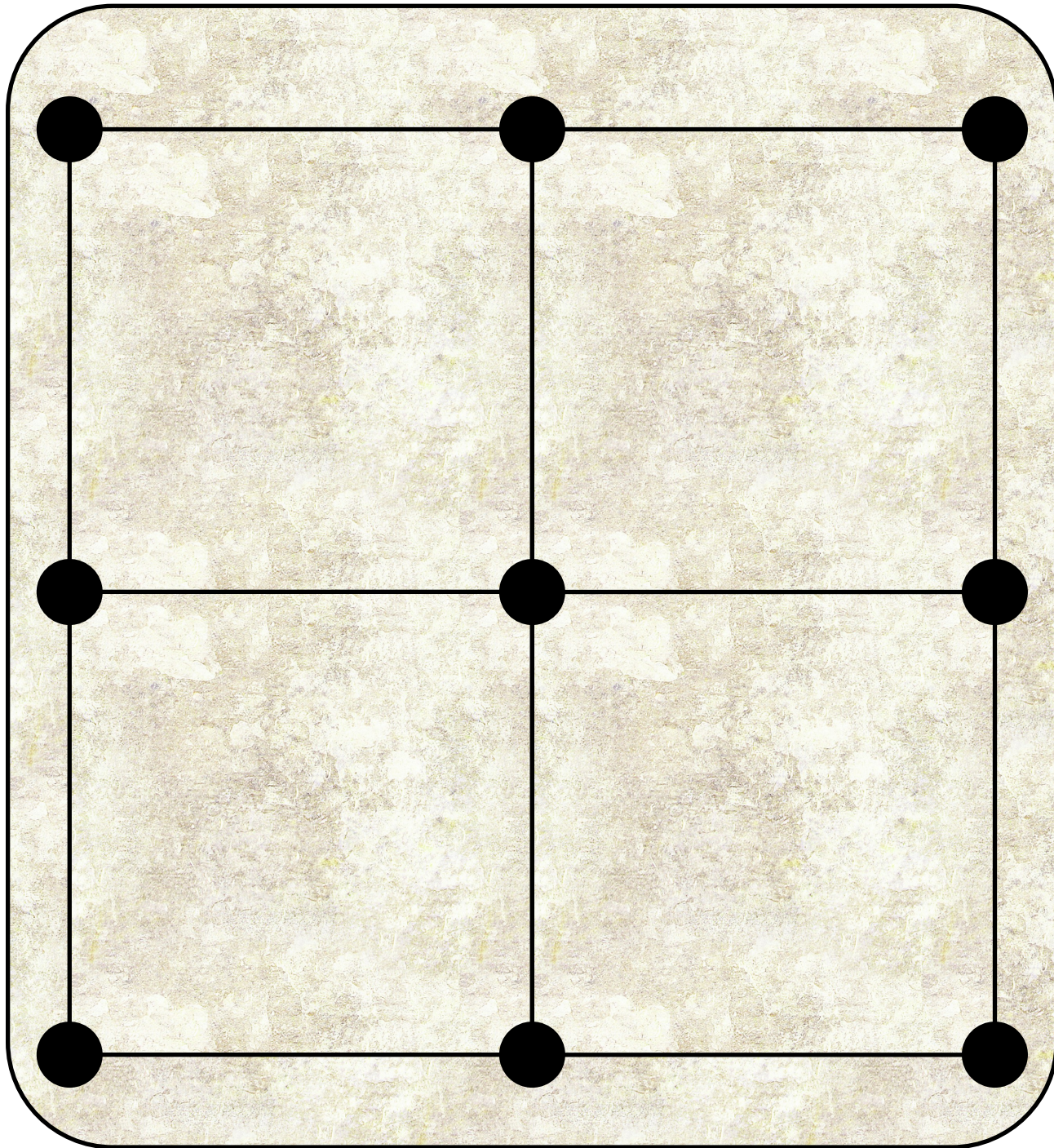
IMPAR

Ungerade - römisches Würfelspiel

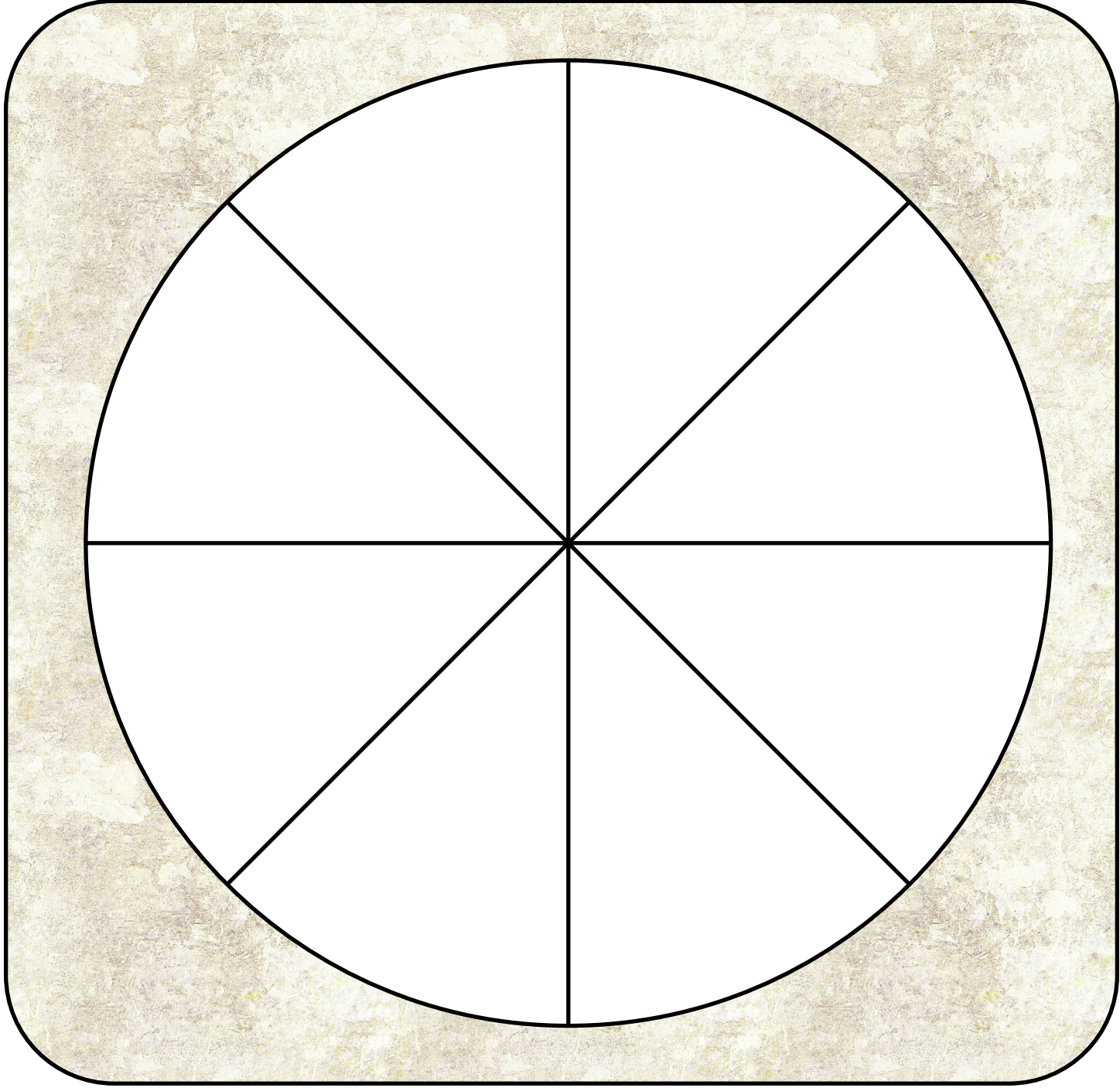
Es wird reihum gewürfelt. Jeder muss mindestens einmal würfeln. Wenn er eine ungerade Zahl würfelt (1,3,5) wird diese gezählt. Dann kann er entscheiden, ob er weiter würfeln will oder nicht. Wenn er wieder eine ungerade Zahl würfelt, darf er diese dazu zählen, wenn er eine gerade Zahl würfelt, verfallen alle bisher in dieser Runde gewürfelten Punkte.

Gewonnen hat, wer nach 10 Runden am meisten Punkte hat.

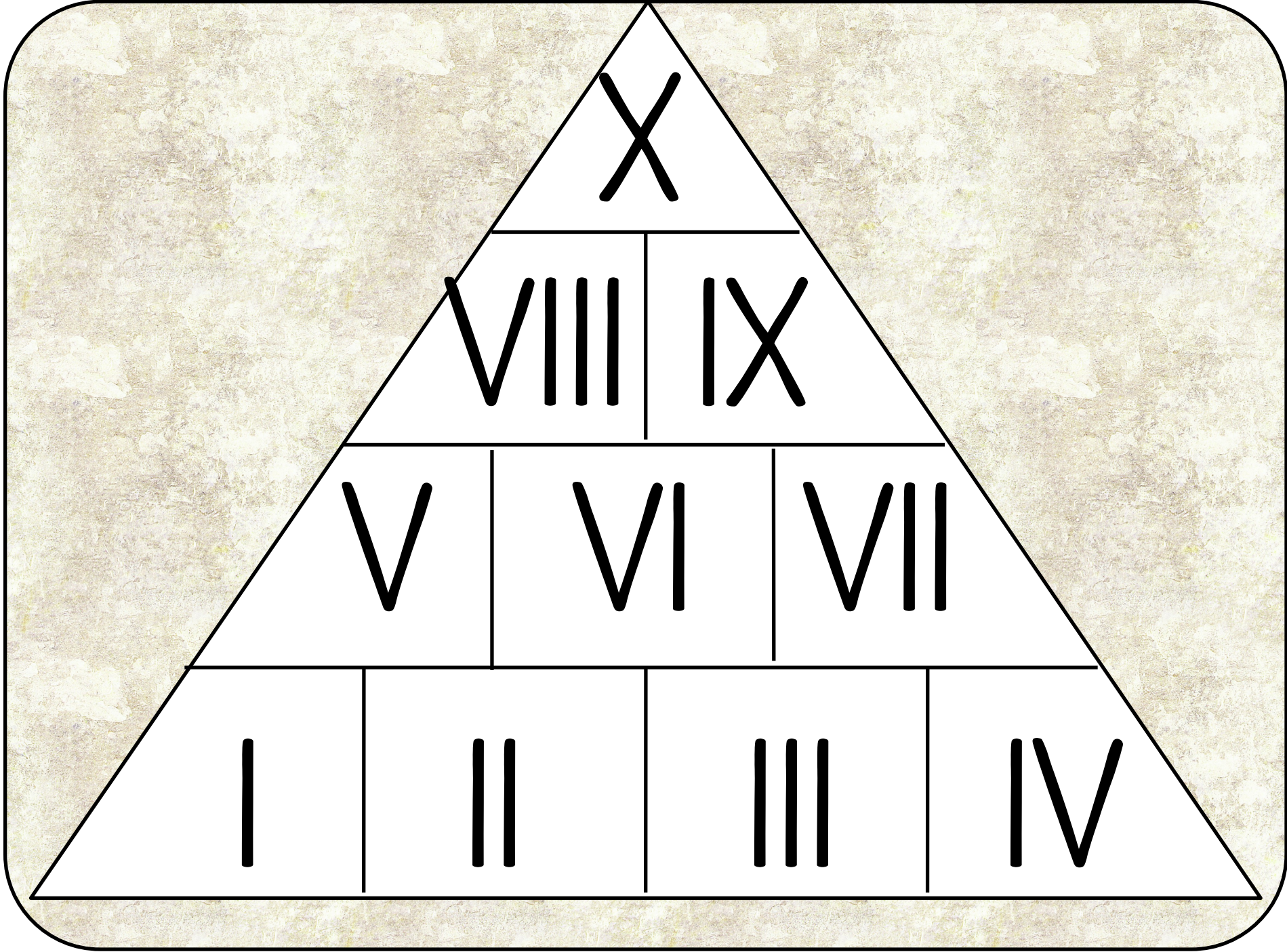




MOLA



MOLA ROTUNDA



LUDUS DELTA

POTT



CANIS