

Mutscheln

im Bürgerforum Buchhalde Dettingen

Was ist Mutscheln und wie funktioniert es?

Mutscheln ist ein traditionelles Würfelspiel aus der Region Reutlingen, das ursprünglich donnerstags nach dem Feiertag „Heilige Drei Könige“ in den Backstuben gespielt wurde. Heute hat sich diese fröhliche Tradition in die heimischen Wohnzimmer verlagert und sorgt für ausgelassene Unterhaltung und Spaß für die ganze Familie.

Das Ziel des Spiels ist es, sich eine Mutschel, ein sternförmiges Hefegebäck, zu erspielen. Dazu treten die Spieler in verschiedenen Würfelspielen gegeneinander an, die oft kreative und witzige Namen tragen, wie „Der Wächter bläst vom Turme“, „Nackets Luisle“ oder „Langer Entenschiss“.

Alles, was Sie für einen gelungenen Mutschelabend benötigen, ist ein Würfelbecher, mindestens drei Würfel, ein Spielblatt mit den Regeln und natürlich frische, leckere Mutscheln – am besten aus einer regionalen Bäckerei.

Am Ende gewinnt der Spieler mit der geringsten Anzahl an Strichen und darf sich über die Mutschel freuen. Das gemeinsame Spielen, Würfeln und Lachen macht das Mutscheln zu einer besonderen Tradition, die sowohl Kinder als auch Erwachsene begeistert.

Große Hausnummer

Wird mit einem Würfel gespielt. Die Spieler würfeln reihum jeweils einmal pro Runde. Ziel des Spiels ist es, nach drei Würfeln eine möglichst hohe dreistellige Zahl zu bilden. Nach jedem Wurf entscheidet der Spieler, ob er die gewürfelte Zahl an die Hunderter-, Zehner- oder Einerstelle seiner Zahl schreibt. Diese Entscheidung ist endgültig. Am Ende der Runde wird die niedrigste gebildete Zahl mit einem Strich markiert.

Spielername	Dreistellige Zahl			Strich
1:				
2:				
3:				
4:				
5:				
6:				
7:				
8:				

Kleine Hausnummer

Wird mit einem Würfel gespielt. Die Spieler würfeln reihum jeweils einmal pro Runde. Ziel des Spiels ist es, nach drei Würfeln die kleinstmögliche dreistellige Zahl zu bilden. Nach jedem Wurf entscheidet der Spieler, ob er die gewürfelte Zahl an die Hunderter-, Zehner- oder Einerstelle seiner Zahl schreibt. Diese Entscheidung ist endgültig. Am Ende der Runde wird die höchste gebildete Zahl mit einem Strich markiert.

Spielername	Dreistellige Zahl			Strich
1:				
2:				
3:				
4:				
5:				
6:				
7:				
8:				

Gemeinsam gestalten,
erleben und verbinden.



Mutscheln

im Bürgerforum Buchhalde Dettingen

Langer Entenschiss

Wird mit drei Würfeln gespielt. Ziel des Spiels ist es, mit einem Wurf die Augen 1, 2 und 3 zu erzielen. Gelingt dies nicht, erhält der Spieler einen Strich. Nach Absprache kann auch 2- oder 3-mal geworfen werden, um den perfekten Wurf zu erreichen.

Spielername	Strich			
1:				
2:				
3:				
4:				
5:				
6:				
7:				
8:				

Bauernfenster

Wird mit zwei Würfeln gespielt. Nur drei und fünf zählen! Zu Beginn wird die Anzahl der Runden festgelegt. Beim Würfeln zählen nur die Augen 3 und 5. Wer keine dieser Zahlen wirft, erhält einen Strich.

Spielername	Strich			
1:				
2:				
3:				
4:				
5:				
6:				
7:				
8:				

Nackets Luisle

Wird mit drei Würfeln gespielt. Mit drei Würfeln sammeln die Spieler reihum die Zahlen von 1 bis 10, die durch beliebiges Addieren der Augenzahlen entstehen. Beispiel: Aus 1, 2 und 4 ergeben sich 1 bis 7; aus 3, 5 und 6 ergeben sich 3, 5, 6, 8 und 9. Sind alle Zahlen gesammelt, werden sie rückwärts gelöscht – nach denselben Regeln.

Die Zahl 10 muss dabei zweimal geworfen werden: einmal zum Sammeln und einmal zum Löschen. Der letzte Spieler, der fertig ist, erhält einen Strich.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Strich
1:											
2:											
3:											
4:											
5:											
6:											
7:											
8:											

Der Wächter bläst vom Turme

Wird mit drei Würfeln gespielt. Zwei Würfel kommen in einen Becher, werden umgestülpt und verdeckt auf den Tisch gestellt. Ein dritter Würfel wird oben auf den Becherrand gelegt. Der Spieler ruft „Der Wächter bläst vom Turme“ und pustet den Würfel in einem Atemzug herunter. Anschließend wird die Punktzahl berechnet: Entweder werden die Augenzahlen aller drei Würfel addiert, oder die Summe der Würfel unter dem Becher wird mit der Zahl des geblasenen Würfels multipliziert. Die niedrigste Punktzahl bekommt einen Strich. Schafft der Spieler es nicht, den Würfel herunterzupusten, oder vergisst den Spruch, erhält er ebenfalls einen Strich.

Spielername	Gesamt Augenzahl	Strich
1:		
2:		
3:		
4:		
5:		
6:		
7:		
8:		

Gemeinsam gestalten,
erleben und verbinden.

