

DAS SPIEL

Seit 1979 beginnt jede Einleitung zu diesem Spiel mit Reinhold Wittig's Worten:

„Ich bin oft gefragt worden, wie man das macht, Spiele zu erfinden. Den Antworten möchte ich nun eine kurze hinzufügen, die vielleicht die vielen unterschiedlichen Möglichkeiten einer Spielerfindung am besten zeigt. Diese Antwort ist gleichzeitig eine Aufforderung:

Spiele!

Erfinden Sie selbst Regeln zu der Würfelpyramide. Spielen Sie mit Zahlen, mit Farben, mit dem Zufall, vor allem aber mit Spaß!“



Schnell entstand aus dieser Aufforderung eine umfangreiche Sammlung von Spielen. Sechs der besten Spiele haben wir ausgewählt. Wenn Sie eigene Spiele mit der „Würfelpyramide“ erfunden haben, können Sie uns diese zusenden. Wir veröffentlichen sie auf unserer Homepage www.abacusspiele.de, so dass dort nach und nach eine umfangreiche und für alle zugängliche Sammlung entstehen wird.

Spielmaterial

1 Spielregel
1 Grundplatte

55 rote Würfel
55 gelbe Würfel

55 perlmuttfarbene Würfel
1 türkisfarbener Würfel

Hinweise zum Aufbau der Regeln

Dieses Heft enthält die Regeln zu sechs unterschiedlichen Spielen. Da die meisten Spiele eine relativ kurze Spieldauer haben, eignen sie sich auch sehr gut dazu, miteinander kombiniert zu werden. So kann man beispielsweise mit dem ersten Spiel, „Abquetschen“, die Pyramide aufbauen, um sie dann mit dem zweiten Spiel, „Raffzahn“, wieder abzubauen. Das dritte Spiel, „Bunte Kuh“ ist wieder ein Aufbauspiel und „Cui bono?“ ist ein weiteres Abbauspiel. „Eintrichern“ zeigt, dass sich „Das Spiel“ auch dazu eignet, neue Merkspiele zu entwickeln. Das letzte Spiel, „Würfelmarsch“ ist ein reines Strategiespiel, das wir speziell für diese Neuauflage entwickelt haben.

Am Beginn jeder Regel stehen allgemeine Angaben über das Spiel, wie die Altersangabe, die ungefähre Spieldauer, die Art des Spiels, die Spielerzahl und das jeweils benötigte Material.

Spiele, die sich besonders zum Aufbauen oder Abbauen der Pyramide eignen, sind mit diesen beiden Symbolen gekennzeichnet:



Einige Begriffe tauchen in mehreren Spielregeln auf. Diese Begriffe wollen wir deswegen gleich zu Beginn erklären. Sie sind in den Spielregeln durch KAPITÄLCHEN hervorgehoben.

ECKTRICHTER

Alle Ecktrichter sind zugleich RANDTRICHTER, da sie ja zu zwei Seiten der Pyramide gehören.

RANDTRICHTER

Alle Trichter, die sich unmittelbar an der Außenseite der Pyramide befinden.

TRICHTER

Ein Trichter ist die Vertiefung, in die genau ein Würfel gelegt werden kann, so dass er seine Lage nicht verändert.

Ein Trichter entsteht immer, wenn drei Würfel um einen SATTEL herum angeordnet werden.

Auf der GRUNDPLATTE befinden sich bereits 45 Trichter.

GRUNDPLATTE

Die Elemente, aus denen die Grundplatte besteht, sind TRICHTER, KANTEN, SPITZEN, und SÄTTEL.

KANTE

Stoßen drei Kanten zusammen, bilden sie entweder einen SATTEL oder eine SPITZE.

SATTEL

Drei Würfel, die um einen Sattel herum angeordnet sind, so dass sie sich mit den Kanten berühren, bilden immer einen TRICHTER.

SPITZE

Die Spitze ist das Gegenteil des SATTELS. Obwohl sich auch um eine Spitze herum drei Würfel mit den Kanten berühren, kann hier nie ein Würfel abgelegt werden, er würde wegrutschen.

SEITE

Die drei Seitenflächen der GRUNDPLATTE, aber auch der vollständigen Pyramide werden als Seite bezeichnet.

FREI LIEGENDE WÜRFEL

Ein Würfel liegt frei, wenn man ihn wegnehmen kann, ohne dass dadurch andere Würfel ihre Lage verändern. Bei einer komplett aufgebauten Pyramide ist das nur der oberste Würfel.

LAGE

Eine Lage besteht aus allen Würfeln, die in gleicher Höhe in der Pyramide liegen. Zur Spitze hin werden die Lagen immer kleiner. Die UNTERSTE LAGE besteht aus den 45 Würfeln, die in den Trichtern der GRUNDPLATTE liegen.

KIPPEN

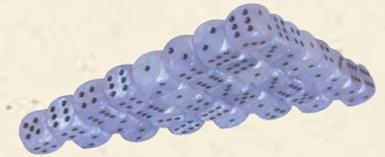
Beim Kippen wird ein Würfel über eine KANTE gerollt. Das kann eine KANTE auf der GRUNDPLATTE oder die KANTE eines anderen Würfels sein. Dabei dreht sich der Würfel um 90°, und die Anordnung der Würfelaugen ändert sich.



Beispiel: Der Würfel zeigt rechts die 3, links die 2 und die 6 zeigt zum Spieler. Der Würfel wird nach rechts gekippt. Dabei wird die 3 zugedeckt und die 2 zeigt nach rechts. Links ist jetzt die 4 aufgetaucht. Die 6 zeigt immer noch zum Spieler.

DREHEN

Beim Drehen wird ein FREILIEGENDER Würfel aus dem TRICHTER gehoben. Dann kann der Spieler den Würfel drehen, das heißt, die Ausrichtung der Würfelaugen verändern. Anschließend wird der Würfel mit der neuen Ausrichtung zurück in den selben TRICHTER gelegt, aus dem ihn der Spieler genommen hat.



EBENE

Eine Ebene besteht aus den Würfeln, die zusammen eine Fläche bilden. Diese Flächen liegen immer parallel zu den Außenseiten der Pyramide.

REIHE

Eine REIHE sind alle Würfel, die einander mit gegenüberliegenden Flächen berühren und in einer geraden Linie liegen.

Abquetschen



10 +	30	2	8	0	3	55	55	55	1

Spielziel

Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Würfel verbaut hat.

Vorbereitung

- Die GRUNDPLATTE wird in die Tischmitte gestellt.
- Jeder Spieler erhält 55 Würfel einer Farbe und legt sie als Vorrat vor sich ab.
- Der türkisarbene Würfel wird bereitgelegt.
- Der Spieler, der als erster mit dem türkisarbenen Würfel eine 4 wirft, beginnt. Er baut mit vier Würfeln aus seinem Vorrat die Startpyramide. Die Startpyramide sollte möglichst zentral auf der GRUNDPLATTE errichtet werden. Sie darf keinesfalls RANDTRICHTER enthalten.



Spielverlauf

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, wirft er einmal den türkisarbenen Würfel.

Die gewürfelte Augenzahl bestimmt, wie viele Würfel er aus seinem Vorrat in die Pyramide einbauen muss.

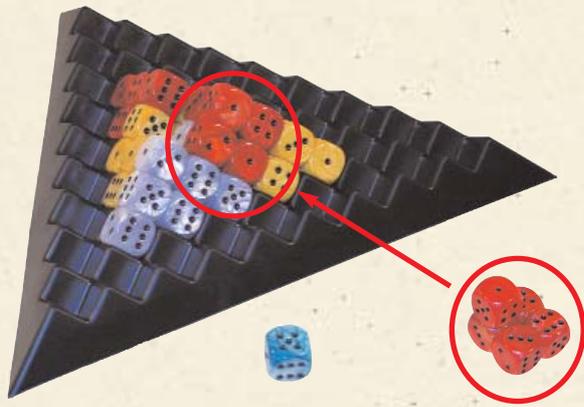
Die Würfel dürfen jedoch nur eingebaut werden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Jeder der neu eingebauten Würfel muss mit mindestens einer Seite die Seite eines der anderen neu eingebauten Würfel berühren.

Hinweis: Die einzubauenden Würfel müssen alle zusammenhängen. Das so entstehende Gebilde kann aber nahezu jede beliebige räumliche Form haben. So können beispielsweise die Würfel des Gebildes durch die bereits in der Pyramide vorhandenen Würfel gestützt werden.

Die Augenzahlen auf den Würfeln, die in die Pyramide eingebaut werden, haben keine Funktion.

- Mindestens einer der neu eingebauten Würfel muss mit wenigstens einer Seite die Seite eines anderen eigenen, bereits zuvor in der Pyramide eingebauten Würfels berühren.



3. In der Anfangsphase des Spiels gibt es **zwei Ausnahmen:**

- Bevor ein Spieler seine ersten Würfel einbaut, hat er ja noch keine Würfel im Spiel. Er darf daher an beliebige zuvor eingebaute gegnerische Würfel anbauen.
- Die Spieler müssen an der Startpyramide so lange mindestens einen Würfel freihalten, bis der Besitzer der Startpyramide einmal angebaut hat.

Hinweis: Später im Spiel ist es erlaubt, die Würfel so einzubauen, dass ein anderer Spieler zeitweilig nicht an seinen eigenen Würfeln anbauen kann. Man darf auch so an den letzten sichtbaren Würfel einer Farbe anbauen, dass er im Inneren der Pyramide verschwindet.

Kann der Spieler nicht so viele Würfel einbauen, wie durch die gewürfelte Augenzahl bestimmt, darf er gar keinen Würfel einbauen. Anschließend kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Hinweis: Aufgrund der ersten Regel kann das Spiel nur mit einer 4 beginnen, da sich bei einer 1 bis 3 die neu gebauten Würfel nicht berühren können. Bei einer 5 oder 6 würden ein oder zwei Würfel getrennt von den übrigen Würfeln liegen. Der nächste Spieler kann nur mit einer 3, einer 5 oder einer 6 anbauen.

Bonuswürfel

Gelingt es einem Spieler 4 oder mehr neu gebaute Würfel in einer REIHE abzulegen, darf er zusätzliche Würfel aus seinem Vorrat verbauen.

Würfel in einer REIHE	Bonuswürfel
4	1
5	2
6	3

Bonuswürfel müssen ebenfalls entsprechend den Regeln eingebaut werden. Sie müssen also einander berühren und mindestens einer der Bonuswürfel muss einen beliebigen bereits zuvor verbauten eigenen Würfel berühren. Das kann ein Würfel aus einem vorangegangenen Zug sein, aber auch einer der Würfel, durch die der Spieler die Bonuswürfel erhalten hat.

Spielende

Kommt ein Spieler an die Reihe und kann keinen Würfel anbauen, weil alle Würfel, die er zuvor eingebaut hat im Inneren der Pyramide verschwunden sind, endet das Spiel sofort.

Es gewinnt dann der Spieler, der in seinem Vorrat die wenigsten Würfel übrig hat.

Das Spiel endet auch sofort, wenn ein Spieler genau so viele Augen oder mehr würfelt, wie er noch Würfel in seinem Vorrat hat.

Er gewinnt das Spiel, unabhängig davon, ob er seine Würfel einbauen könnte oder nicht.

Raffzahn von Uwe Beul

8 +	15	2	3	5	3	55	55	55	1

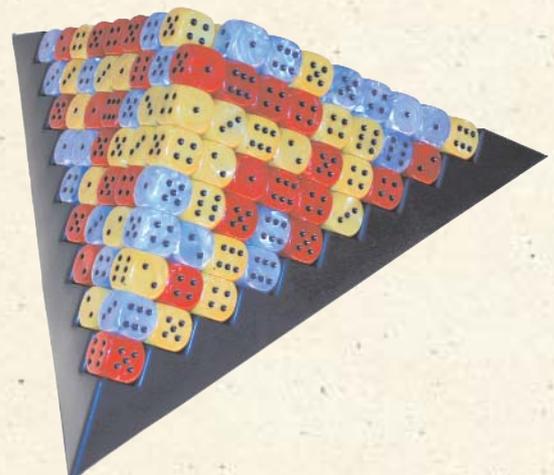
Spielziel

Alle Spieler nehmen gleichzeitig frei liegende Würfel aus der Pyramide. Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Würfel besitzt.

Vorbereitung

- Die Pyramide wird mit den roten, gelben und perlmuttfarbenen Würfeln vollständig aufgebaut. Die Verteilung der Farben und die Ausrichtung der Würfelaugen beim Aufbau sollte zufällig erfolgen. Anschließend wird der oberste Würfel von der Pyramidenspitze wieder entfernt und aus dem Spiel genommen.
- Die Pyramide wird so in die Tischmitte gestellt, dass jeder Spieler vor einer SEITE sitzt. Jeder Spieler sieht also nur die Würfelaugen auf seiner SEITE der Pyramide.

- Ein Spieler erhält den türkisfarbenen Würfel und beginnt.



Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er den türkisfarbenen Würfel so, dass alle Spieler das Ergebnis gut sehen können.

Sobald der Würfel gefallen ist, beginnen alle Spieler gleichzeitig nach FREI LIEGENDEN WÜRFELN zu suchen, von denen sie die gleiche Augenzahl sehen, die auch der türkisfarbene Würfel zeigt.

Hinweis: Da jeder Spieler genau auf eine Seite der Pyramide schaut, sieht auch jeder Spieler von einem Würfel eine andere Seite. So kann ein Spieler von einem Würfel die 1 sehen, während sein linker Nachbar von dem selben Würfel beispielsweise die 3 sieht. Daher können niemals zwei Spieler nach dem selben Würfel greifen.

Findet ein Spieler einen FREI LIEGENDEN WÜRFEL mit der richtigen Augenzahl, darf er ihn aus der Pyramide nehmen. So können dann weitere Würfel frei werden.

Die Spieler dürfen so lange Würfel raffen, bis der Spieler, der gerade an der Reihe ist, „Stopp!“ ruft. Die Spieler dürfen dabei nur eine Hand benutzen. Jeder Spieler legt die Würfel, die er gerafft hat, vor sich ab.

Stopp!

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist - also den türkisfarbenen Würfel geworfen hat - darf jederzeit „Stopp!“ rufen. Danach darf kein Spieler mehr Würfel aus der Pyramide nehmen. Anschließend gibt er den türkisfarbenen Würfel an seinen linken Nachbarn weiter, so dass dieser nun an der Reihe ist.

Nimmt ein Spieler noch einen Würfel nachdem „Stopp!“ gerufen wurde, muss er den Würfel wieder zurücklegen und den beiden anderen Spielern je einen seiner gerafften Würfel abgeben. Besitzt der Spieler dafür nicht genügend Würfel, muss er keinen Würfel abgeben.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Spieler, der gerade an der Reihe ist „Stopp!“ ruft **und** nur noch direkt auf der GRUNDPLATTE Würfel liegen.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Würfel zusammengerafft hat. Bei einem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Bunte Kuh von Erika Wittig



									
8 +	40	6	2	2	2 - 6	30	30	48	-

Spielziel

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Sie versuchen passende TRICHTER zu finden, um ihre Würfel abzulegen. Es gewinnt der Spieler, der als erster keine Würfel mehr besitzt.

Vorbereitung

- Die GRUNDPLATTE wird in die Tischmitte gestellt und mit einer LAGE aus 45 perlmuttfarbenen Würfeln gefüllt. Die Ausrichtung der Würfelaugen sollte dabei zufällig erfolgen.
- Ein Spieler erhält die 3 überzähligen perlmuttfarbenen Würfel. Er wird der Startspieler.
- Die 60 übrigen Würfel werden gleichmäßig an alle Mitspieler ausgeteilt. Die Farben der Würfel haben für den weiteren Spielverlauf keine Bedeutung. Jeder Spieler legt seine Würfel als Vorrat vor sich ab.

Spielverlauf

Wenn ein Spieler die 3 perlmuttfarbenen Würfel erhält, wirft er sie in die Tischmitte.

Sofort addiert jeder Spieler im Kopf die Zahlen auf den drei Würfeln. Dann sucht er einen TRICHTER, in dem die

drei angrenzenden Würfelseiten die selbe Summe ergeben.

Der Spieler, der als erster einen passenden TRICHTER findet, ruft laut „Stopp!“ und zeigt auf den TRICHTER. Stimmt die Summe der Würfelaugen im TRICHTER mit dem Würfelergebnis überein, darf der Spieler einen Würfel aus seinem Vorrat in diesen TRICHTER legen.



Welche Seiten des Würfels dabei nach außen zeigen, entscheidet der Spieler selbst.

Hinweis: So entstehen nach und nach in höheren Lagen neue TRICHTER, in die Würfel abgelegt werden können.

Gibt es keinen TRICHTER mit der richtigen Würfelsumme, ruft der Spieler, der es zuerst merkt, laut „Niete“. Er darf einen Würfel aus seinem Vorrat in einen beliebigen TRICHTER legen.

Ruft ein Spieler „Stopp!“ oder „Niete“ und hat sich geirrt, weil er zum Beispiel auf einen falschen TRICHTER gezeigt hat, darf er natürlich keinen Würfel ablegen. Zur Strafe erhält er von jedem Spieler einen Würfel aus dessen Vorrat.

Anschließend gibt der Spieler, der gewürfelt hat, die drei perlmuttfarbenen Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler den letzten Würfel aus seinem Vorrat nimmt. Dabei ist es gleichgültig, ob er seinen letzten Würfel in einen TRICHTER legt oder ihn als Strafwürfel an einen anderen Spieler abgibt. Dieser Spieler ist der Gewinner. Geben zwei Spieler ihren letzten Würfel gleichzeitig ab, teilen sie sich den Sieg.

Cui bono? von Jens-Peter Steuck

									
8 +	15	5	5	0	2 - 6	55	55	55	-

Spielziel

Die Spieler müssen Würfel aus der untersten LAGE der Pyramide herausziehen. Diese Würfel dürfen in TRICHTER zurückgelegt werden. Ist das nicht möglich, muss der Spieler den Würfel behalten. Ein solcher Würfel zählt Minuspunkte. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Vorbereitung

- Die Pyramide wird mit den roten, gelben und perlmuttfarbenen Würfeln vollständig aufgebaut. Die Verteilung der Farben und die Ausrichtung der Würfelaugen beim Aufbau sollte zufällig erfolgen.
- Die Pyramide wird so in die Tischmitte gestellt, dass jeder Spieler sie gut erreichen kann.
- Die Spieler einigen sich wer beginnt.

Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, zieht er einen Würfel aus der Pyramide. Dann kann er versuchen den Würfel zurück in die Pyramide zu legen, oder er muss ihn behalten. Anschließend kommt sein linker-Nachbar an die Reihe.

Würfel aus der Pyramide ziehen

Kommt ein Spieler an die Reihe, zieht er einen Würfel aus der Pyramide heraus.

Er darf nur einen Würfel herausziehen, der:

- in der untersten LAGE der Pyramide liegt **und**
- der mindestens zwei freiliegende Seiten hat.

Hinweis: Am Anfang haben nur die Würfel an den drei KANTEN der Pyramide zwei freiliegende Seiten. Durch das Herausziehen des Würfels rutschen die darüber liegenden Würfel nach, und es entsteht ein neuer TRICHTER.

Würfel in die Pyramide zurücklegen

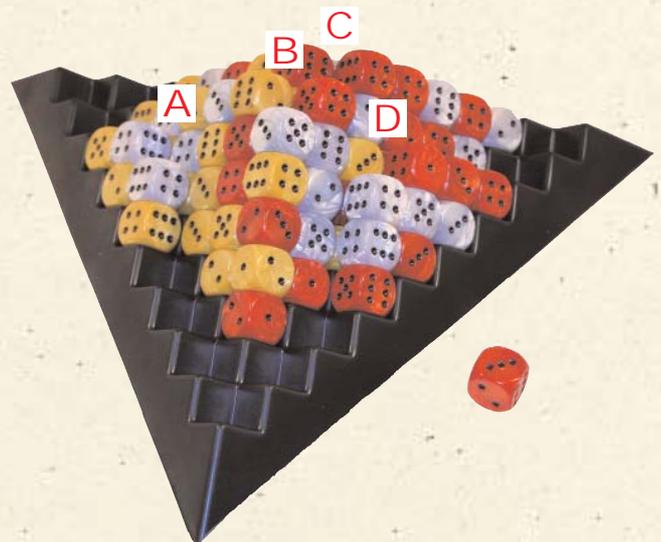
Der Spieler darf den Würfel sofort wieder in die Pyramide zurücklegen, wenn er einen passenden TRICHTER findet.

A. Der TRICHTER muss entweder

- aus Würfeln aller drei Farben bestehen oder
- aus drei Würfeln einer Farbe bestehen. Der TRICHTER muss dann jedoch eine andere Farbe haben, als der Würfel, den der Spieler zurücklegen will.

B. Achtung: Wird der Würfel so zurückgelegt, dass er das Ende einer KANTE bildet, darf die KANTE keinesfalls aus Würfeln von nur einer Farbe bestehen.

Ein Würfel darf niemals in einen leeren TRICHTER der GRUNDPLATTE zurückgelegt werden.



Beispiel: Der Spieler darf den Würfel in TRICHTER A (einfarbiger TRICHTER mit einer anderen Farbe als der Würfel) oder B (dreifarbiger TRICHTER) zurücklegen. Er darf ihn nicht in TRICHTER C legen, da der TRICHTER die selbe Farbe wie der Würfel hat. Er darf den Würfel auch nicht in TRICHTER D legen, da danach die hintere KANTE nur aus roten Würfeln bestehen würde.

Würfel behalten

Kann der Spieler den Würfel nicht zurücklegen, muss er ihn behalten und legt ihn gut sichtbar vor sich ab.

Hinweis: Ein Würfel darf nur im selben Zug zurück in die Pyramide gelegt werden. Würfel, die ein Spieler behalten musste, kann er auch später nicht wieder zurücklegen.

Spielende

Bei 2 bis 4 Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler seinen zehnten Würfel nehmen muss.

Bei 5 bis 6 Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler seinen siebten Würfel nehmen muss.

Nun zählt jeder Spieler die Minuspunkte aus seinen Würfeln zusammen. Die Würfel zählen:



1 Minuspunkt



2 Minuspunkte



3 Minuspunkte

Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand zwischen Spielern, gewinnt derjenige von ihnen, der weniger Würfel hat.

Hinweis:

Man sollte immer versuchen nur solche Würfel aus der Pyramide zu ziehen, die man gleich wieder zurücklegen kann. Trotzdem ist es manchmal sinnvoll, einen Würfel nicht wieder zurückzulegen, obwohl es möglich wäre. So kann man unter Umständen verhindern, dass der nachfolgende Spieler, der einen besonders „teuren“ Würfel nehmen muss, den Würfel zurücklegen kann.

Eintrichtern

7 +	15	2	3	5	2 - 8	36	45	3	-

Spielziel

Die Spieler versuchen, sich die Würfelsummen in zugedeckten TRICHTERN zu merken. Es gewinnt der Spieler, der sich die meisten TRICHTER gemerkt hat.

Vorbereitung

- Die GRUNDPLATTE wird in die Tischmitte gestellt und mit einer LAGE aus 45 gelben Würfeln gefüllt. Die Ausrichtung der Würfelaugen sollte dabei zufällig erfolgen.
- Die nächste LAGE wird gleichmäßig mit den 36 roten Würfeln belegt. Sie dient nur dazu die untere LAGE mit den gelben Würfeln abzudecken. Deshalb ist die Ausrichtung der Würfelaugen ohne Bedeutung.
- Ein Spieler erhält die 3 perlmuttfarbenen Würfel. Er ist der Startspieler.

Spielverlauf

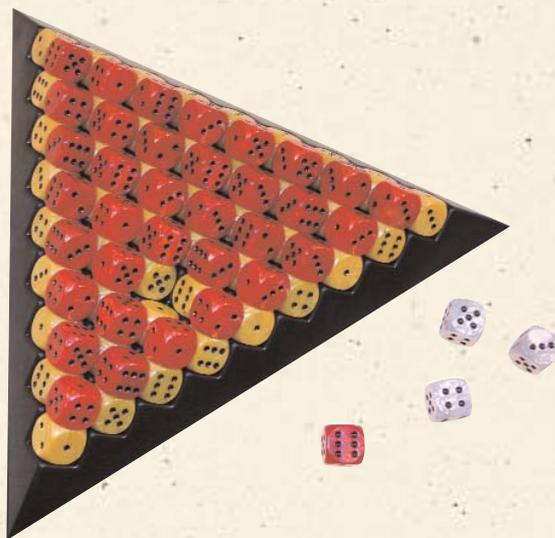
Der Startspieler würfelt für alle gut sichtbar mit den drei perlmuttfarbenen Würfeln und addiert die gewürfelten Zahlen.

Dann hebt er einen beliebigen roten Würfel an und legt so einen TRICHTER aus drei gelben Würfeln frei.

Er zählt die Würfelaugen der drei gelben Würfel im TRICHTER zusammen. Er sagt die Summe laut an, so dass alle Spieler es hören und sich merken können, welche Summe dieser TRICHTER zeigt.

Dann wird diese Summe mit seinem Würfelwurf verglichen:

- Stimmen die beiden Summen überein, darf der Spieler den roten Würfel behalten und legt ihn vor sich ab. Der Spieler ist weiter an der Reihe. Er würfelt erneut und deckt einen TRICHTER auf.



- Stimmen die beiden Summen nicht überein, muss er den roten Würfel in den TRICHTER zurücklegen. Sein Zug endet und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

Der nachfolgende Spieler hat nun die Wahl. Er kann neu würfeln, oder er kann das Würfelergebnis seines gescheiterten Nachbarn übernehmen und nun seinerseits einen TRICHTER aufdecken, von dem er glaubt, dass er die vorgegebene Summe zeigt.

Hinweis: TRICHTER, die nicht mehr mit einem roten Würfel bedeckt sind, nehmen am Spiel nicht mehr Teil.

Spielende

Bei 2 bis 4 Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler seinen achten roten Würfel bekommt.

Bei 5 bis 8 Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler seinen sechsten roten Würfel bekommt.

Dieser Spieler ist der Gewinner.

Würfelmarsch

									
10 +	20	10	0	0	3	5	5	5	-

Spielziel

In diesem Spiel werden die Würfel wie Spielsteine über die GRUNDPLATTE gezogen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst einen Würfel in den ECKTRICHTER zieht, der seiner SEITE gegenüberliegt.

Vorbereitung

- Die GRUNDPLATTE wird so in die Tischmitte gestellt, dass jeder Spieler vor einer SEITE sitzt.
- Jeder Spieler erhält 5 Würfel einer Farbe und legt sie in die mittleren 5 RANDTRICHTER seiner SEITE. Die beiden äußeren TRICHTER rechts und links bleiben frei. Alle Würfel werden so in die TRICHTER gelegt, dass die Seite mit der 3 zum Spieler zeigt, die Seite mit der 2 zum linken Nachbarn zeigt und die Seite mit der 1 zum rechten Nachbarn zeigt.

Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, **muss** er eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

1. KIPPEN **oder**
2. DREHEN

Anschließend kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

1. KIPPEN

Der Spieler kippt einen seiner Würfel in einen benachbarten leeren TRICHTER. Er darf den Würfel nur vorwärts in Richtung auf den ECKTRICHTER kippen oder nach rechts oder nach links kippen. Man darf Würfel niemals rückwärts in Richtung auf die eigene SEITE kippen.

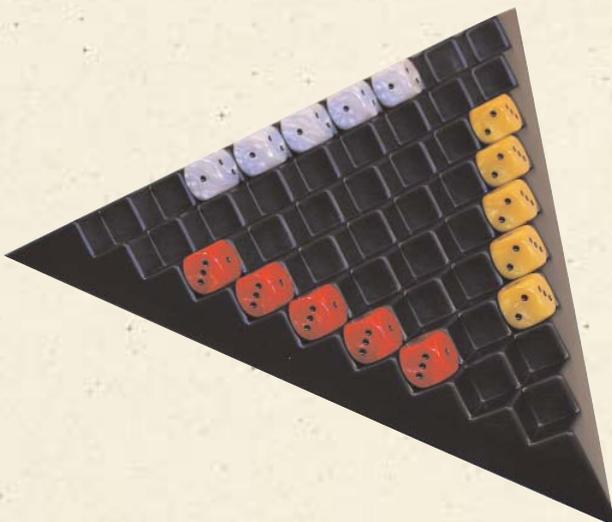
Bildet der Würfel nach dem KIPPEN mit zwei anderen Würfeln zusammen einen TRICHTER, folgt das Schlagen. Entstehen dabei gleichzeitig mehrere TRICHTER, bestimmt der Spieler in welchem TRICHTER zuerst geschlagen wird.

Schlagen

Jeder der drei Würfel weist mit einer Seite auf die beiden anderen Würfel. Jetzt werden die Würfelaugen im TRICHTER verglichen:

Der Würfel mit der höchsten Augenzahl schlägt alle gegnerischen Würfel mit der niedrigeren Augenzahl. Der Spieler erhält die Würfel, die er geschlagen hat, und legt sie vor sich ab.

Zeigen alle drei Würfel die gleiche Augenzahl oder zeigen zwei Würfel die gleiche Augenzahl und der dritte Würfel ist niedriger, werden alle drei Würfel aus dem Spiel genommen. Niemand bekommt einen Würfel. Eigene Würfel werden niemals geschlagen.



- Die Spieler einigen sich wer beginnt.



Der gelbe Spieler kippt seinen Würfel nach rechts vorne. Dadurch bildet er gleichzeitig zwei TRICHTER. Im rechten Trichter ist seine 6 die höchste Zahl. Daher bekommt er den roten Würfel mit der 5. Sein eigener Würfel mit der 2 bleibt liegen.

Im linken TRICHTER zeigen der gelbe und der rote Würfel die 5. Es gibt einen Gleichstand, und deshalb werden alle drei Würfel aus dem linken Trichter aus dem Spiel genommen.

Hinweis: Nur drei Würfel, die einen TRICHTER bilden lösen das Schlagen aus. Alle anderen Anordnungen führen nicht zum Schlagen.

2. DREHEN

Der Spieler dreht einen seiner Würfel nach Belieben, so dass anschließend die Würfelaugen zu sehen sind, die er möchte. Auch die Ausrichtung der Würfelaugen darf der Spieler dabei frei bestimmen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelingt, einen Würfel in den ECKTRICHTER zu ziehen, der seiner SEITE gegenüberliegt. Dieser Spieler hat gewonnen.

Das Spiel endet auch, wenn kein Würfel mehr auf der GRUNDPLATTE liegt.

Dann zählt jeder Spieler, wie viele Würfel er geschlagen hat. Von dieser Zahl zieht er die Anzahl seiner Würfel ab, die aus dem Spiel genommen wurden.

Achtung: Die Summe kann auch negativ werden!

Es gewinnt der Spieler mit der größten Summe. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler von ihnen, der zuletzt an der Reihe war.

Autor: Reinhold Wittig
Illustration: Guido Hoffmann

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags
GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany
www.abacusspiele.de
Distribution Österreich: Piatnik,
Hüttelsdorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
Distribution Schweiz: Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

