

Schlümpfe schlumpfen

Ein schlumpfiges Würfelspiel

Ravensburger Spiele® Nr. 601 5 468 6
Design: Peyo/EL
Ein Würfelspiel für 2–6 Spieler von 4–8 Jahren.

Inhalt:

6 Schlümpfe
2 Würfel
1 Anleitung

Ziel des Spiels:

Ziel dieses bis zur letzten Minute spannenden Würfelspiels ist es, möglichst viele Schlumpfteile einer Farbe nacheinander zu erwürfeln und zusammenzusetzen.

Vorbereitung:

Alle Schlumpf-Bilder werden auseinandergebrochen und gemischt in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielregel:

Die Spieler würfeln reihum, wer die höchste Augenzahl hat, beginnt. Es wird immer mit beiden Würfeln gespielt.

Auf den lustigen Schlumpffiguren sind die Würfelpunkte von 1–6 abgebildet. Eine Schlumpffigur einer Farbe kann nur nacheinander erwürfelt werden. Zuerst braucht man eine , dann eine , eine  usw.

Zeigen die Würfel eine  und eine , so **muß** das Teil  und  genommen werden. Man kann jedoch noch nichts mit einem Teil  oder  anfangen, wenn noch Teil ,  und  fehlt.

Also: Der schlumpfige Schlumpf **einer** Farbe **muß nacheinander** erwürfelt werden.



Die Würfelpunkte dürfen auch zusammengezählt werden, falls man mit deren Summe ein passendes Schlumpfteil nehmen kann.

Beispiel:  +  = 

Einser-Pasch: Würfelt man einen Einser-Pasch, so darf man zwei Schlumpf-Köpfe nehmen und nochmals würfeln.



Bei jedem Pasch **muß** nochmals gewürfelt werden. Kann ein Wurf nicht verwendet werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Räubern: Wird eine Eins gewürfelt, wenn sich in der Mitte des Tisches **kein** Schlumpfkopf mehr befindet und auch die Würfelsumme nicht verwendet werden kann, so darf dem Spieler mit den meisten kompletten Schlumpffiguren ein Schlumpf-Kopf genommen werden. Doch Achtung: diese Figur darf **nicht mehr** als 4 Teilstücke besitzen. Die restlichen Teile wandern wieder in die Mitte des Tisches.

Sechser-Pasch: Wer einen Sechser-Pasch würfelt, darf alle Teile eines Schlumpfes von einer Farbe vom Haufen nehmen und nochmals würfeln.



Gibt es jedoch auf dem Haufen keine vollständigen Schlümpfe mehr, so muß derjenige Mitspieler einen Schlumpf abgeben, der die meisten bereits besitzt. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl vollständiger Schlümpfe, so darf der »Sechser-Pasch-Würfler« sich einen Schlumpf aussuchen.

Ende des Spiels:

Es wird so lange reihum gewürfelt, bis alle Schlumpf-Bilder vollständig zusammengesetzt sind. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten »schlumpfigen« Schlümpfen.

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

