

Würfel-Duell!

Sonderkarten

- 1 x Der Gewinner des Duells erhält nicht einen, sondern zwei Chips aus der Kasse.
- 1 x Der Gewinner des Duells muß einen Chip in die Kasse zahlen, statt einen zu bekommen.

2 x Der Verlierer des Duells zahlt einen Chip in die Kasse.

1 x Ein Spieler Deiner Wahl verliert alle seine Sonderkarten. Das bedeutet, er verliert alle Sonderkarten, die er auf der Hand hält und die Karte, die er gerade gespielt hat.

Ausnahme:

Diese Karte kann vorher mit "Abwehr" abgewehrt werden.
1 x Vergleiche Deine Karten mit den Würfeln eines beliebigen Spielers oder bestimme, mit welchen Würfeln Dein Gegner seine Karten vergleichen muß.

1 x Der Angreifer vergleicht seine Karten mit den Würfeln eines Spielers, den Du aussuchst.

1 x Die beiden Spieler eines Duells vergleichen ihre Karten jeweils mit den eigenen Würfeln.

2 x Verdopple den Wert einer Duell-Karte im Duell, oder die Auswirkung einer Sonderkarte.

2 x Gib einem beliebigen Spieler einen Würfel eines anderen beliebigen Spielers.

5 x Verändere den Wert eines beliebigen Würfels. Du suchst Dir die neue Augenzahl einfach aus.

3 x Abwehr:

Die soeben ausgespielte Sonderkarte ist ungültig, oder eine beliebige Duell-Karte hat im Duell den Wert "Null".

2 x Wenn Du nach einem Duell eine Karte austauschen sollst, suche Dir aus, ob Du

keine oder bis zu drei Duell-Karten tauschst.

1 x Der Spieler, gegen den diese Karte gespielt wird, macht in seinem nächsten Zug rein gar nichts.

1 x Ausspielen bevor die Duell-Karten aufgedeckt werden:

1 x Du tippst auf den Gewinner des Duells. Hast Du recht, bekommst Du einen Chip aus der Kasse. Irrst Du Dich, mußt Du einen Chip in die Kasse zahlen.

1 x Jeder gibt einem beliebigen Nachbarn einen seiner Würfel. Der Ausspieler dieser Karte bestimmt die Reihenfolge. Die Drei-Würfel-Regel darf hierbei nicht verletzt werden.

1 x Tausche zwei beliebige Würfel miteinander, ohne deren Wert zu verändern.

1 x Zwei Spieler Deiner Wahl tauschen miteinander alle Würfel. Beide spielen jetzt mit der Würffelfarbe des anderen Spielers weiter (wichtig für die Drei-Würfel-Regel).

1 x Der Gewinner des Duells zahlt dem Verlierer einen Chip, statt einen aus der Kasse zu erhalten.

2 x Würfele alle Deine Würfel neu.

Heiko Wiese



Ein spannendes Duell für mutige Würfler!

Würfelf-Duell!!

Ein Spiel von Heiko Wiese für 4-6 Spieler ab etwa 10 Jahren.

Inhalt

- 36 Würfel in 6 Farben
- 60 Duell-Karten (je 10 Karten mit den Werten 1-6)
- 30 Sonderkarten
- 37 Chips

Worum es geht

Jeder Spieler versucht, Duelle zu gewinnen und dadurch Chips zu sammeln. Der Spieler, der zuerst 7 Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Jeder Spieler bekommt 6 Würfel einer Farbe und würfelt mit diesen. Er hat nun die Möglichkeit, diesen Wurf zu akzeptieren oder erneut zu würfeln. Den zweiten Wurf muß er dann aber endgültig benutzen. **Tip:** Der beste Wurf ist eine Straße von 1-6.



Diese Würfel legt er für alle sichtbar vor sich auf den Tisch. Der Spieler mit der höchsten Würfelsumme ist der Startspieler. Bei Gleichstand ist es der Spieler mit den meisten Sechsen.

Der Startspieler mischt nun die Karten und läßt den Spieler, der rechts von ihm sitzt, einmal abheben. Nun teilt der Startspieler als erster dem Spieler links von ihm so viele Karten zu, bis dieser drei "Duell-Karten" erhalten hat. So geht es reihum, bis jeder Spieler drei Duellkarten besitzt.



Es ist dabei durchaus möglich, daß die Spieler unterschiedliche Anzahlen an "Sonderkarten" oder auch gar keine erhalten haben, -wichtig ist nur, daß nun jeder drei "Duell-Karten" auf der Hand hält.

Duellablauf

Der Startspieler beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder muß, wie unten beschrieben, ein Duell durchführen. Das Spiel ist gewonnen, sobald ein Spieler 7 Chips sammeln konnte.

Duelle

Der Angreifer, der an der Reihe ist, bestimmt einen anderen Spieler, den er angreifen will und legt seine drei Duell-Karten für alle sichtbar auf den Tisch. Auch der Angegriffene legt zu seiner Verteidigung seine drei Duell-Karten offen vor sich ab. Nun wird der Sieger des Duells ermittelt.

Der Angreifer erhält für jede Übereinstimmung zwischen seinen Duellkarten und den Würfeln, die der Verteidiger vor sich liegen hat, einen Punkt. Dabei wird jede einzelne Karte mit jedem einzelnen Würfel verglichen. Der Verteidiger vergleicht entsprechend seine Duellkarten mit den Würfeln des Angreifers und ermittelt so ebenfalls seine Punktzahl.

Beispiel

Spieler A greift Spieler B mit folgenden Duell-Karten an:

- 3, 3, 5.
- Spieler B hat die Würfel 1, 3, 3, 5, 6, 6 vor sich liegen.

Spieler A erhält 5 Punkte: Je 2 Punkte für seine beiden 3er-Karten und 1 Punkt für seine 5er-Karte.

Nun ermittelt B seine Punktzahl:

Er hat die Karten 1, 2, 3.

Spieler A hat die Würfel 1, 3, 3, 4, 5, 6 vor sich liegen.

Spieler B erhält 1 Punkt für seine 1er-Karte, keinen Punkt für die 2er-Karte und zwei Punkte für die 3er-Karte - zusammen 3 Punkte.

Spieler A gewinnt mit 5 zu 3 Punkten das Duell und erhält einen Chip aus der Kasse.

Nach einem Duell nehmen beide Spieler ihre Karten wieder auf und legen eine der Duell-Karten verdeckt auf einen Ablagestapel. Danach zieht der Angreifer so lange Karten vom verdeckten Stapel, bis er eine Duell-Karte zieht und somit wieder drei Duell-Karten auf der Hand hat. Das gleiche macht anschließend der Verteidiger des letzten Duells. Nun ist der Spieler links vom Angreifer am Zug.

Wichtig: Gewonnene Chips müssen für alle Spieler sichtbar auf dem Tisch liegen!

Abgabe eines Würfels
Ist bei einem Duell die Punktedifferenz größer oder gleich 3, darf der Spieler mit der höheren Punktzahl dem Verlierer einen Würfel von denen, die er vor sich liegen hat, übergeben. Der Wert dieses Würfels darf dabei nicht verändert werden.
Wichtig: "3-Würfel-Regel"
Hat ein Spieler bereits 3 fremdfarbige Würfel vor sich liegen, darf er keine weiteren fremdfarbigen Würfel mehr hinzubekommen. Er kann aber noch Würfel der eigenen Farbe erhalten, die er vorher abgegeben hatte.

Sonderkarten

Neben den 60 Duell-Karten enthält der Kartenstapel 30 Sonderkarten mit verschiedenen Texten, die im Anhang aufgelistet sind. Diese Sonderkarten können **jederzeit**, also auch wenn man eigentlich gar nicht an der Reihe ist, ausgespielt werden, sowohl für sich selbst wie auch für andere Spieler.

Der Spieler mit der höheren Punktzahl erhält einen Chip aus der Kasse. Bei einem Unentschieden entscheidet der linke Nachbar des Angreifers, wer von den beiden den Chip kassieren darf.
Die Pfeile zeigen die Übereinstimmungen.