



WÜRFEL BLITZ

SPIELREGELN

Steffen Benndorf



Würfelblitz

Autor: Steffen Benndorf

Würfelspiel für 2–7 Spieler ab 8 Jahren

Spieldauer 10–20 Minuten

Spielmaterial

- 6 farbige Spezial-Würfel mit je einem Farbpunkt anstelle eines Zahlenwerts



- 3 weiße Würfel mit 6 Farbpunkten



- 28 Wertungsscheiben (14 in Schwarz und 14 in Weiß)



SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es möglichst schnell die richtige Summe eines Wurfes zu erfassen und so als Erster 3 schwarze Wertungsscheiben zu sammeln.

SPIELVORBEREITUNG

Die Wertungsscheiben werden zur Seite gelegt. Die Würfel kommen in den Schachtelboden. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad, können zwei oder drei weiße Würfel mit Farbpunkten eingesetzt werden. Für die ersten Runden empfehlen wir die einfachere Version mit zwei weißen Würfeln. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

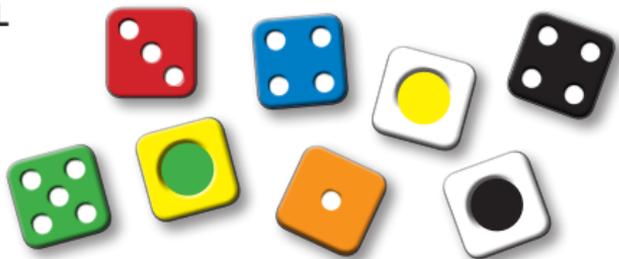
SPIELWEISE

Der erste Spieler nimmt den Schachtelboden mit den Würfeln wie einen Würfelbecher und kippt ihn nach dem Schütteln auf den Tisch, so dass das Ergebnis des Wurfes noch darunter verborgen ist. Auf „Drei!“ wird die Schachtel gelüftet und die Würfel werden sichtbar.

Nun geht es um Geschwindigkeit:

Es gilt die Augenzahlen der Würfel zusammen zu rechnen. Würfel, deren Grundfarbe als Farbpunkt auf einem der anderen Würfel zu sehen ist, dürfen dabei allerdings **NICHT** mitgerechnet werden.

BEISPIEL



Bei diesem Beispiel werden **Schwarz** und **Grün** nicht mitgerechnet, da sie als Farbpunkte sichtbar sind. Das Ergebnis ist also $3+4+1=8$.

BEISPIEL



Alle Würfel mit Augen werden durch Farbpunkte ausgeschlossen. Das korrekte Ergebnis ist also **Null**.

Wer glaubt das richtige Ergebnis zu wissen, ruft es laut in die Runde. **Der Erste, der die korrekte Summe nennt, erhält eine weiße Scheibe.** Nennen mehrere Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis, erhält jeder von ihnen eine weiße Scheibe.



Wer ein falsches Ergebnis nennt, muss eine weiße Scheibe abgeben (wenn er eine hat).



Ist die Rechenrunde zu Ende und die Scheibe(n) ausgeteilt, kommen die Würfel wieder in den Schachtelboden. Der nächste Wurf wird vom Gewinner der vorherigen Runde ausgeführt.

Hat ein Spieler drei weiße Scheiben gewonnen, tauscht er sie gegen eine schwarze Scheibe ein. Schwarze Scheiben sind sicher und müssen bei der Nennung einer falschen Summe nicht abgegeben werden.



SPIELENDE

Wer als Erster drei schwarze Scheiben vorzeigen kann, gewinnt die Partie.



Hirnverdrehervariante für geübte Spieler

Sobald ein Farbpunkt in einem Wurf **mindestens 2 x** zu sehen ist, müssen genau **die** Augenzahlen addiert werden, die **normalerweise nicht zählen**. Also rechnet man die Werte der Würfel zusammen, deren Grundfarbe auch als Farbpunkte im Wurf zu sehen sind.

BEISPIEL



Grün ist zweimal als Farbpunkt zu sehen. Deswegen werden nun nur die normalerweise ausgeschlossenen Würfel **Grün** und **Schwarz** addiert. Das Ergebnis ist also $4+4=8$.

Ausgleich unterschiedlicher Spielstärken

Die Anzahl weißer Scheiben, für die man eine schwarze Scheibe erhält, kann an die Stärke der Mitspieler angepasst werden.

***Beispiel:** Ungeübte Spieler gewinnen bereits bei einer richtigen Antwort eine schwarze Scheibe. Etwas bessere erhalten zunächst eine weiße Scheibe und bei der zweiten richtigen Antwort die schwarze etc.*



© 2017 by Steffen Spiele

Autor: Steffen Benndorf

Lektorat: Redaktion Steffen Spiele

Gestaltung: Steffen Mühlhäuser

Grafik: Bernhard Kümmelmann

Regellayout: Christof Tisch

Fertigung: Ludofact Jettingen