

# Reise-Würfelspiel



Anleitung

**Reise-Würfelspiel:**

unzählige Spielvarianten – schön und praktisch.

Es gibt viele Würfelspiele, aber nur wenige sind so charmant und so praktisch verpackt. Der Deckel der Schatulle ist mit Filz ausgekleidet, sodass die Würfel leise fallen können. Die Würfel können nicht vom Spielbrett rollen und so beispielsweise nicht in einer Ritze verschwinden. Ein Spiel mit unzähligen Varianten – absolut reisetauglich. Das Produkt wird aus heimischen Hölzern in höchster Qualität händisch in unseren Werkstätten gefertigt. Wir verwenden nur schadstofffreie Materialien und verzichten auf die Lackierung, damit die natürliche und schöne Struktur des Werkstoffs Holz voll zur Geltung kommt.

**Das Reise-Würfelspiel fördert:**

Konzentration, Spaß am Spiel und Gemeinschaftssinn.

**Spielernehmer:**

Für zwei oder mehrere Spieler

**Ideales Spielalter:**

Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

**Spieltyp:**

Würfelspiel

**Spielteile:**

1 Würfelbrett, 1 Würfelbecher, 6 Würfel, 1 Spielblock

**Spielmöglichkeiten:**

Zu Hause und unterwegs

**Spielanleitung:****Fünf von einer Sorte**

Für dieses Spiel werden der Würfelbecher, fünf Würfel und für jeden Spieler jeweils ein Blatt vom Spielblock benötigt.

Die Spieler würfeln nacheinander im Uhrzeigersinn und jeder hat drei Versuche, die Kombinationen des Spielblocks zu erzielen.

Der erste Wurf muss mit allen fünf Würfeln erfolgen. Beim zweiten und dritten Versuch entscheidet der Spieler, mit wie vielen Würfeln er würfeln möchte. Er lässt dazu die Würfel, die er behalten möchte, liegen und würfelt nur mit denen, die eine bessere Kombination versprechen. Spätestens nach dem dritten Wurf muss sich der Spieler für eine Kombination entscheiden und diese in sein Blatt vom Spielblock eintragen. Jede

Kombination kann nur einmal eingetragen werden.

Das Spiel geht über 13 Runden und wenn das letzte Wertungsfeld vom Spielblock gefüllt ist, wird die Gesamtpunktzahl ermittelt. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## Wertung der Kombinationen

### Einfache Zahlen

(Zeilen 1 bis 6 auf dem Spielblatt) Die Würfel mit der gewählten Augenzahl werden zusammengezählt. Beispiel: Wenn nach drei Würfeln 6, 2, 2, 2 liegt und sich der Spieler entscheidet, die Zweier-Spalte auszufüllen, schreibt er 8 ( $4 \times 2$ ) in die entsprechende Spalte. Das Punkteergebnis der sechs oberen Spalten des Spielblocks (1er bis 6er) wird zusammengerechnet. Erzielt der Spieler mindestens 63 Punkte, erhält er einen Bonus von 35 Punkten.

### Dreierpasch und Viererpasch

Ein Dreierpasch besteht aus mindestens drei Würfeln mit der gleichen Augenzahl, ein Viererpasch mindestens vier mit der gleichen Augenzahl. Bei diesen beiden Kombinationen wird die Gesamtaugenzahl, also auch die der

nicht gleichen Würfel, in den Spielblock eingetragen.

### Full House

Drei Würfel mit gleicher Augenzahl und zwei Würfel mit gleicher Augenzahl müssen gewürfelt werden, zum Beispiel 3, 3, 3, 6, 6 oder 1, 1, 1, 2, 2. Das Full House wird mit 25 Punkten honoriert.

### Kleine Straße

Vier Augenzahlen in aufsteigender Folge müssen gewürfelt werden, zum Beispiel 1, 2, 3, 4 oder 3, 4, 5, 6. Die kleine Straße bringt 30 Punkte.

### Große Straße

Bei der großen Straße müssen alle fünf Würfel in aufsteigender Folge gewürfelt werden, zum Beispiel 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6. Hierfür gibt es 40 Punkte.

### Fünf von einer Sorte

Alle fünf Würfel müssen die gleiche Augenzahl zeigen und diese Kombination bringt 50 Punkte.

### Chance

Eine Ausweichmöglichkeit für einen missglückten Wurf, der keine der Kombinationen erfüllt, um dennoch Punkte zu erzielen. Die Augen der fünf Würfel werden addiert. Wird die Fünf von einer Sorte über mehrere Partien gespielt, kann der Gewinner über die Anzahl der gewonnenen Spiele oder die höchste Punktzahl aus allen Spalten ermittelt werden.

## Weitere Würfelspiele

### Sterne

Das Spiel wird mit zwei Würfeln gespielt. Die Spieler würfeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Gezählt werden nur die Einsen. Wer nach fünf oder zehn Runden die meisten gewürfelt hat, ist Sieger.

### Einmal eins

Das Spiel wird mit zwei Würfeln gespielt. Die Augenzahlen der beiden Würfel werden miteinander multipliziert. Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt.

### Todessprung

Das Spiel wird mit zwei Würfeln gespielt. Ein Spieler wird ausgelost und nennt eine Zahl unter 40. Der linke Nachbar beginnt zu würfeln. Die gewürfelte Zahl wird notiert. Das Ergebnis der folgenden Spieler wird

zur Zahl des ersten Wurfes addiert. Erreicht oder überschreitet ein Spieler die zu Beginn genannte Zahl scheidet er aus, da er beim Todessprung gescheitert ist.

### **Berliner Macke**

Das Spiel wird mit sechs Würfeln gespielt. Wer zuerst 10.000 Punkte erreicht, ist der Gewinner. Jeder Spieler hat drei Würfe und lässt nach jedem Wurf günstig erscheinende Würfel liegen.

### **Wertung**

Eine Fünf zählt 50 und eine Eins 100 Punkte. Jeder Drilling (drei Würfel mit gleicher Augenzahl) zählt wie folgt:

3 x 2 = 200 Punkte

3 x 3 = 300 Punkte

3 x 4 = 400 Punkte

3 x 5 = 500 Punkte

3 x 6 = 600 Punkte

3 x 1 = 1.000 Punkte

Eine Sequenz (1, 2, 3, 4, 5, 6) zählt 2.000 Punkte. Alle anderen Werte zählen nicht.

Viel Spaß!

Biber  
Umweltprodukte Versand GmbH  
6850 Dornbirn | Austria  
[www.biber.com](http://www.biber.com)