

REINHOLD WITTIG

DAS SPIEL

*Mehr als 50 Spiele
mit 281 Würfeln*



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

DAS SPIEL



Erfinden Sie selber Regeln zu meiner Würfelpyramide. Spielen Sie mit Zahlen, mit Farben, mit dem Zufall, vor allem aber mit Spaß.

Mit diesem Vorwort fing die „Spiel“-Geschichte im Juni 1979 an. Damals gab es eine kleine handgefertigte Auflage von der Würfelpyramide ohne jegliche Spielregeln. Wenn Sie nun eine umfangreiche Spielregelsammlung gleich am Anfang dazu erhalten, so ist das ein besonders schöner Beweis dafür, daß viele Spieler nicht nur fertige Produkte konsumieren, sondern gern bereit sind, mitzugestalten und mitzuerfinden.

Eine ganze Reihe der hier vorliegenden Spiele sind von Neulingen erfunden worden, von Kindern wie von alten Leuten und auch von Spielgruppen. Ich hoffe, daß auch Sie bald den Spaß am Herumtüfteln finden.

Bedenken sollten Sie bitte, daß in dieser Spielesammlung nicht alle Spiele hervorragend gut und gänzlich neu sind. **Zum Kennenlernen und schnellen Spielen sollten Sie mit den Spielen 1, 10, 25, 27 und 39 beginnen.** Wenn Sie mich aber fragen, welche Spiele ich am liebsten spiele, dann sind es die Spiele Nr. 30, 31, 32, 33, 40, 43, 44, 55 und 57.

Die folgenden Hinweise nun sind besonders wichtig:

Bei allen Spielen wird vereinbart, wer beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Bei einigen Regeln können an Stelle der angegebenen Spielerzahl auch Gruppen spielen. Bei einem Zweierspiel zwischen A und B spielt dann Gruppe A gegen Gruppe B in folgender Sitzordnung: $A_1 - B_1 - A_2 - B_2 - A_3 - B_3 \dots A_1$.

Die Rolle der Würfel im Spiel zeigt das Symbol rechts neben dem Titel. Es bedeutet:



Die Würfelaugen spielen keine Rolle.



Es wird auf den Tisch gewürfelt. In der Pyramide haben die Würfelaugen keine Bedeutung.



Die Würfelaugen sind auf der Spielplatte und im Pyramidenbau von Bedeutung.



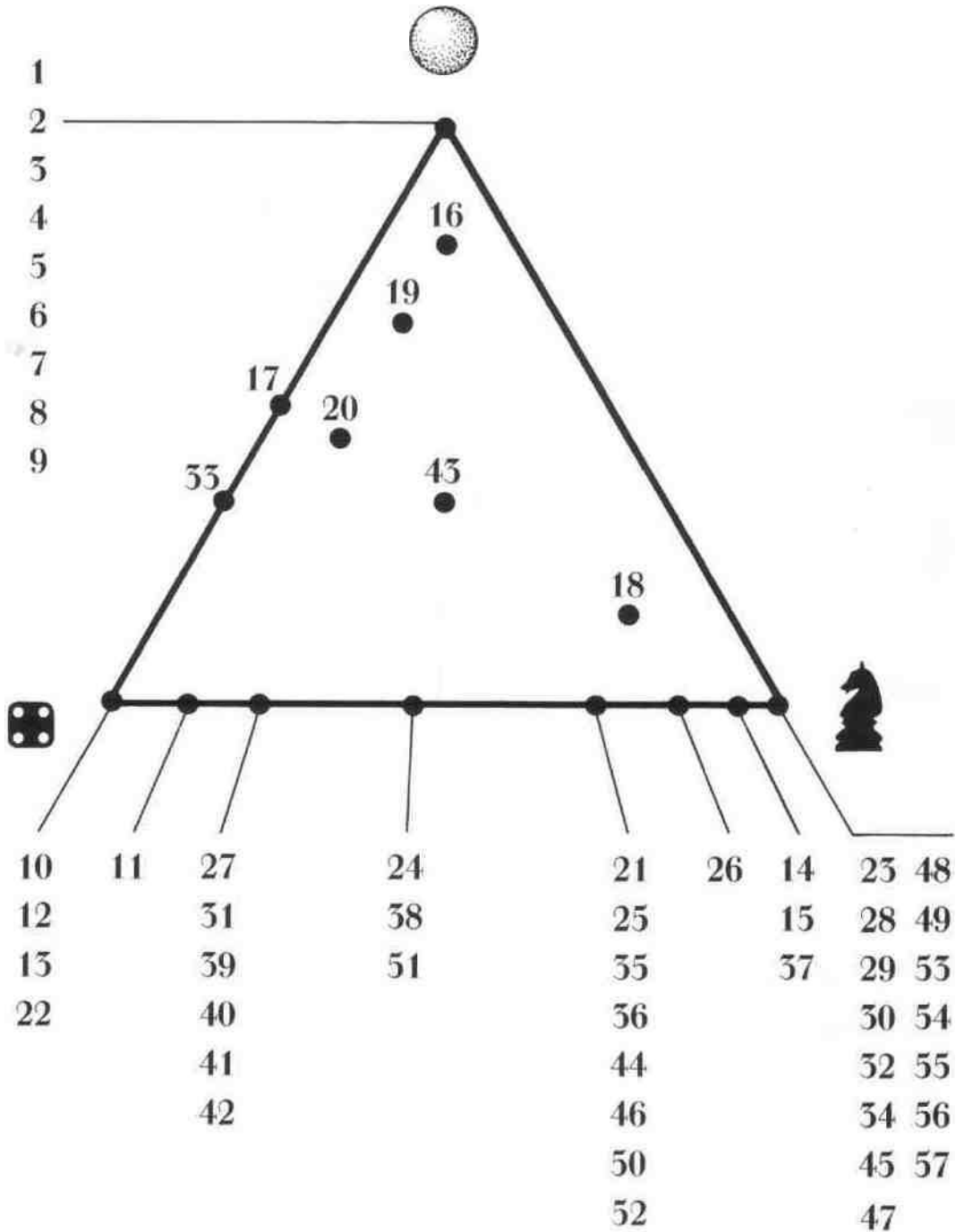
Es wird auf den Tisch gewürfelt. Auch auf der Spielplatte und im Pyramidenbau haben die Würfelaugen Bedeutung.

Bei einigen Spielen gewinnt derjenige, der außen die meisten Würfelflächen hat. Dabei zählen die Kantenwürfel doppelt, der Spitzenwürfel dreifach, die Gesamtsumme ist also 155. Diese Art einer Spielentscheidung bei räumlichen Spielen, die übrigens erstmalig bei der Würfelpyramide durchgeführt wurde, hat einen besonderen Vorteil: Bis zum Schluß, dem Auszählen, bleibt die Spannung, wer gewonnen hat.

Die unterschiedlichen Spiele sind insgesamt in verschiedene Gruppen gegliedert (s. Inhaltsverzeichnis). Dabei gehören einige Spiele in mehrere Gruppen, so z. B. die Aufbauspiele, die auch Geschicklichkeit verlangen. Deshalb gibt es als zusätzliche Übersicht die Darstellung der Spiele im Perlhuhn-Dreieck. Wenn Sie sich mit einem Blick einen Eindruck von der Vielfältigkeit der Spielmöglichkeiten verschaffen möchten, dann hilft Ihnen dieses neuartige Dreiecks-Diagramm.

Ich wünsche Ihnen nun, daß Sie nicht nur schnell Ihre Lieblingsspiele aus der Vielzahl der Regeln herausfinden, sondern auch, daß möglichst bald unter „Mein Spiel“ die erste von Ihnen erfundene Variante steht.

PERLUHN-DREIECK



An den drei Ecken stehen die Symbole für Glücksspiel (Würfel), für Geschicklichkeitsspiel (Billardkugel) und Denkspiel (Springer aus dem Schachspiel). In diesem Dreieck läßt sich jedes Spiel einordnen. Je dichter sein Platz an einer Ecke ist, um so mehr ist es der entsprechenden Spielkategorie zugeordnet. Auf der gegenüberliegenden Dreiecksseite spielen nur die beiden anderen Spielgattungen eine Rolle. Genau in der Mitte des Dreiecks liegt ein Spiel, zu dem zu gleichen Teilen Glück, Geschicklichkeit und Verstand gehören. Je nach der Art, wie man einzelne Spiele spielt, kann die Lage im Dreieck etwas variieren.

INHALTSVERZEICHNIS

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

- 1) Käpten Flints Gerippetrick
- 2) Wanderdüne
- 3) Faraday
- 4) Coulomb
- 5) Leips
- 6) Würfelmikado
- 7) Schnippchen
- 8) Mo(u)ntage
- 9) Verstecken

GLÜCKSSPIELE

- 10) Das einfachste Spiel
- 11) Die grüne Amöbe
- 12) Die verbotene Zahl
- 13) Auf und Ab

ZWEI BESONDERE SPIELE

- 14) Der schlaue Maulwurf
- 15) Eintrichtern

AUFBAUSPIELE

- 16) Trulla
(lateinisch: Die Kelle)
- 17) Das eitle Perlhuhn
- 18) Bunte Kuh
- 19) Auftischen
- 20) Schadenfreude
- 21) Kungeln
- 22) Goldene Mitte
- 23) Rasanto
- 24) Gipfelsturm
- 25) Ruine
- 26) DoRa (Domino Rasanto)
- 27) Mucho (spanisch: viel)
- 28) Tabula Rasa
- 29) Quadrula Rasa
- 30) Feuer und Wasser

31) Abquetschen

32) Triops

33) Aussichten

UMBAUSPIELE

34) Maskerade

35) Rutschbahn

36) Ausgerutscht

37) Rollkommando

38) **Würbylon**

ABBAUSPIELE

39) El Dado

(spanisch: Der Würfel)

40) Spargel

41) Pasch

42) Begünstigen

43) Raffzahn

44) Cui bono?

BRETTSPIELE

45) Die Zange

46) Reducto

47) Wolf im Schafspelz

48) Hexentanz

49) Schmuggel

50) Der Fluch des Pharao

51) Thronbesteigung

52) Wettlauf

53) Dreieck

54) Steinschlag

TAKTIK IN 3-D

55) Flöhkhaz

56) Ziellinie

57) Das feuerrote Teufelchen

MEIN SPIEL

I KÄPTEN FLINTS GERIPPETRICK

Käpten Flint verspricht einen gerade erbeuteten Schatz demjenigen seiner Seeräuber, der am schnellsten (mit ruhigen Händen) von den drei Eckpunkten der Spielplatte nur die Kanten der Pyramide bis zur Spitze baut.

Keiner schafft es (zuviel Rum).

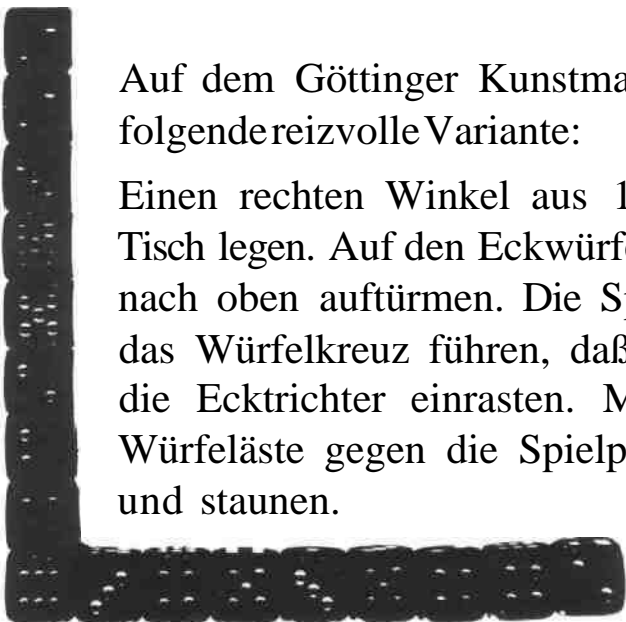
*Da nimmt Käpten Flint
die Platte in die rechte Hand,
baut eine volle Pyramide,
drückt mit dem linken Zeigefinger
fest auf die Spitze,
hält die Pyramide schräg und
schüttelt sie...*



und übrig bleibt das Pyramidengerippe (und der Schatz für Käpten Flint).

Auf dem Göttinger Kunstmarkt 1980 erfand ein Besucher folgendereizvolle Variante:

Einen rechten Winkel aus 17 Würfeln auf einen ebenen Tisch legen. Auf den Eckwürfel 8 weitere Würfel senkrecht nach oben auftürmen. Die Spielplatte vorsichtig so gegen das Würfelkreuz führen, daß die drei äußeren Würfel in die Ecktrichter einrasten. Mit dem Eckwürfel die drei Würfeläste gegen die Spielplatte drücken, hochheben — und staunen.



WANDERDÜNE

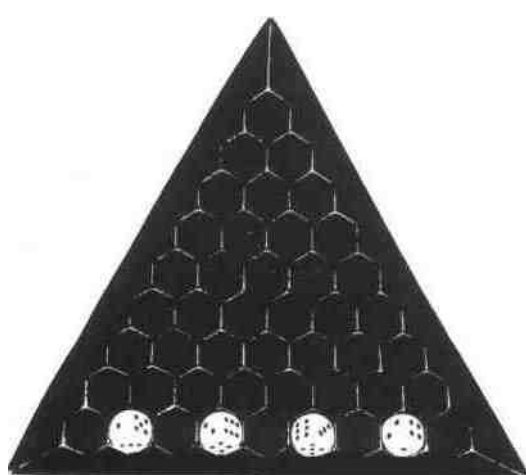
Ein ungewöhnliches Geschicklichkeitsspiel
für beliebig viele kleine und große Leute.



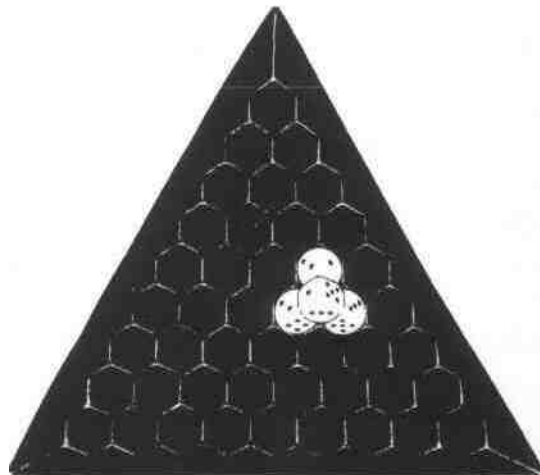
SPIELDAUER: Windeseile.

Vier Würfel werden in die Startpositionen gelegt. Durch Pusten müssen sie zu einer kleinen Düne an einer beliebigen Stelle der Spielplatte zusammengeblasen werden. Wer dies am schnellsten schafft, ist Gewinner.

(Weht ein Würfel vorher von der Platte, ist der nächste Spieler an der Reihe.)



Start



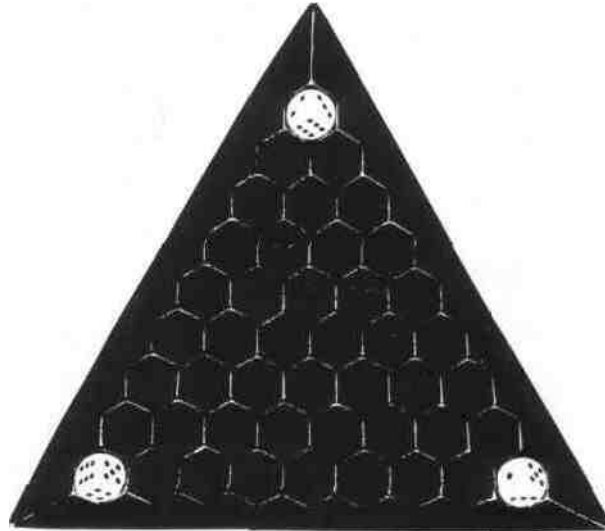
Ziel

3

FARADAY

Gleiche Ladungsteilchen stoßen sich ab und entfernen sich soweit wie möglich voneinander.

Ein Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Spieler.



Ziel

Drei Würfel werden mitten auf die Spielplatte gelegt und dann durch Schütteln der Platte in die Ecktrichter befördert.

Wer schafft es am schnellsten?

(Fällt ein Würfel von der Spielplatte, ist der nächste Spieler an der Reihe.)

4

COULOMB

- Das (leichtere?) Gegenstück zu Faraday -
Verschiedene Ladungsteilchen ziehen sich an.
Ein Geschicklichkeitsspiel von Jürgen Wagner.

Drei Würfel werden in die Ecktrichter gelegt, ein vierter in die Mitte.

Durch Schütteln sollen diese vier Würfel zu einer kleinen Pyramide zusammengebracht werden.

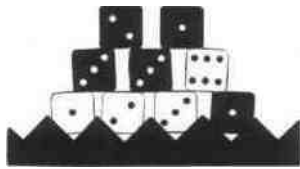
Wer schafft es am schnellsten?

(Fällt ein Würfel von der Spielplatte, ist der nächste Spieler an der Reihe.)

5

LEIPS

Ein Geschicklichkeitsspiel von Heike Kaufmann.
Das ‚Spiel‘-Prinzip wird umgekehrt!



Die Würfel müssen möglichst hoch aufgebaut werden:
Wer schafft es, die meisten Würfel zu verbauen?

6

WÜRFELMIKADO

Ein Geschicklichkeitsspiel von Heike Kaufmann
für einen bis beliebig viele Spieler.

VORBEREITUNG: 165 Würfel werden zu einer Pyramide aufgeschüttet.

SPIELZIEL: Aus der Pyramide sollen möglichst viele Würfel entfernt werden, ohne daß der oberste Würfel seine ‚Spitzenstellung‘ verliert.

SPIELVERLAUF: Ein Spieler beginnt. Mit einer Hand bohrt, zupft oder zieht er solange Würfel aus der Pyramide, bis sie zusammenfällt. Die ‚erbeuteten‘ Würfel werden gezählt und die Pyramide wieder vervollständigt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer allein spielt, versucht sich selbst zu übertreffen.

7

SCHNIPPCHEN

Ein Geschicklichkeitsspiel für zwei oder drei Spieler.

Jeder Mitspieler erhält 5 Würfel einer Farbe.

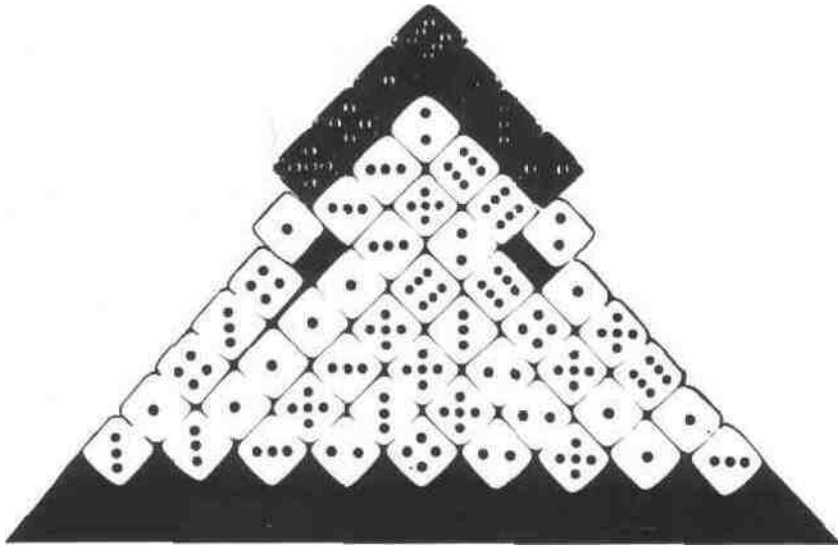
Reihum wird versucht, von etwa 20 cm Entfernung aus, die Würfel (natürlich einen nach dem anderen) auf die anfangs leere Spielplatte zu schnippsen.

Wer zuerst alle 5 Würfel auf der Platte hat, gewinnt

Wird beim Spiel ein fremder oder eigener Würfel von der Platte gestoßen, muß er erneut geschnippst werden.

Ein Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Spieler.

Name von Jochen Corts,
erfunden von Besuchern auf dem Göttinger Runstmarkt 1980.



ZIEL: Möglichst viele Würfel auf die Spielplatte montieren.

PRINZIP: Zieht man aus der fertig gebauten Würfelpyramide zwei benachbarte Würfel ein kleines Stück vor (z.B. mit einem Stück Tesa-Film), kann man einen Würfel in den entstandenen ‚Balkon‘ legen.

Auf diese Weise kann man mehr und mehr Würfel an die Pyramide ‚anklatschen‘.

Um das Bauwerk schneller zu errichten, kann man in den äußeren Trichtern der Spielplatte die Würfel durch kleine Papierkügelchen gleich beim Bau etwas nach außen bringen, und so die Pyramide gleich mit einer zweiten ‚Würfelhaut‘ versehen.

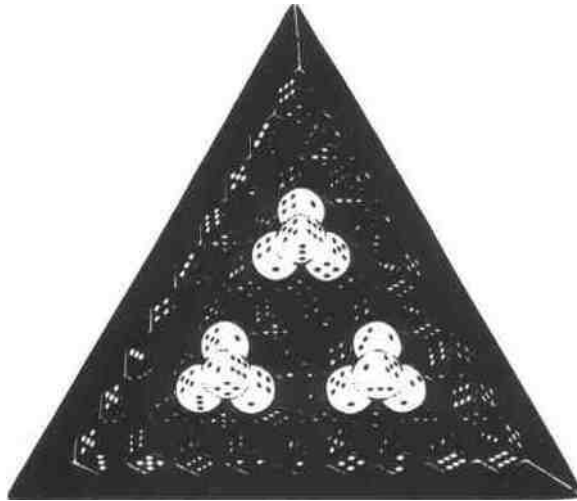
Beim richtigen Geschicklichkeitsspiel sind solche Hilfsmittel natürlich nicht erlaubt!



9

VERSTECKEN

Ein Geschicklichkeitsspiel für zwei oder drei Mitspieler.



VORBEREITUNG: Jeder Spieler baut mit 4 Würfeln seiner Farbe (grün, rot oder blau) eine kleine Pyramide, die allerdings nicht am Rand liegen darf (siehe Abb.). Jeder erhält eine Handvoll schwarze Würfel.

SPIEL: Reihum wirft jeder aus einem verabredeten Abstand (ca. 15 cm) einen schwarzen Würfel auf seine Pyramide mit dem Ziel, sie zu verstecken, d. h. sie ganz zuzubauen.

Häufig nützt dabei der Würfel einem Mitspieler.

Fällt der geworfene Würfel von der Platte, kann er später wieder verwandt werden.

„Zerstörte“ Pyramiden werden sofort wieder errichtet.

10

DAS EINFACHSTE SPIEL

Ein Glücksspiel für drei Spieler oder Spielgruppen.

- die Pyramide zum Kennenlernen -
von Jürgen Wagner.

Jeder Spieler (jede Gruppe) erhält die Würfel einer Farbe.

Reihum wird mit einem Würfel gewürfelt: Augenzahl — Anzahl der abzulegenden Würfel.

Wer an der fertigen Pyramide die meisten Außenflächen hat, gewinnt.

DIE GRÜNE AMÖBE

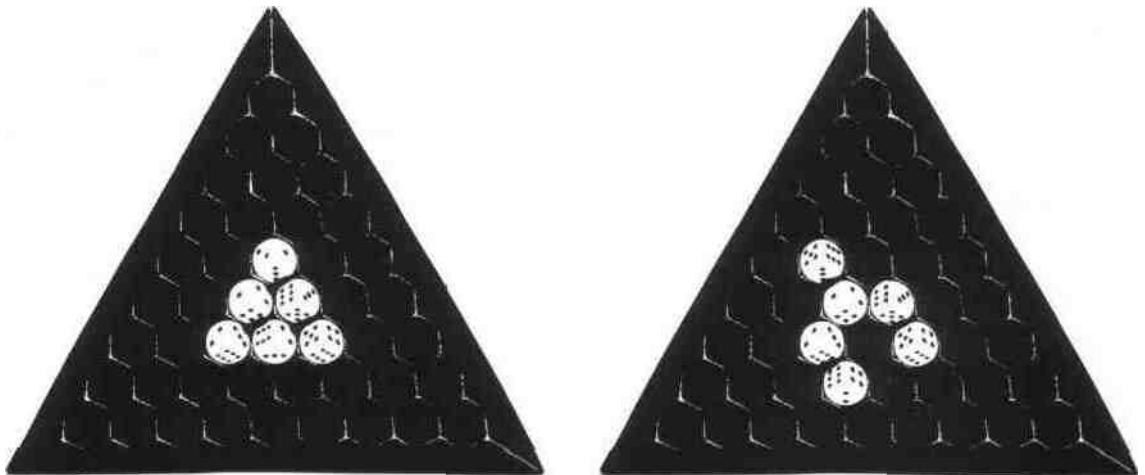
Ein flottes Würfelspiel für drei Spieler,
das rasch entschieden oder endlos sein kann.

Die Amöbe besteht aus sechs grünen Würfeln, die zu Spielbeginn in den sechs inneren Trichtern liegen und den drei Mitspielern gemeinsam gehören (s. Abb.).

Jeder Spieler bekommt eine Spielfeld-Ecke zugeteilt und einen schwarzen Würfel. Die Spieler würfeln reihum auf den Tisch. Jeder kann entsprechend der Zahl, die er gewürfelt hat, Amöbenwürfel einen Trichter weiterlegen. Sie müssen aber immer mit den anderen in Verbindung bleiben.

Ziel ist es, die Amöbe in Richtung auf den eigenen Eck-Trichter kriechen zu lassen; kommt sie dort an, hat der Spieler gewonnen, dem die Ecke gehört.

Etwas Taktik und das Würfelglück entscheiden.



Ausgangsposition

Beispiel: der Spieler, dem die linke untere Ecke gehört, beginnt mit einer „2“.

(Mit einer „2“ kann man einen Würfel zwei Trichter weiterlegen, oder auch zwei Würfel je einen.)

12

DIE VERBOTENE ZAHL

Ein Risiko-Aufbauspiel für drei Spieler von Jürgen Wagner.

VORBEREITUNG: Jedem Spieler wird eine Farbe zugeordnet. Es wird vor dem Spiel eine „verbotene“ Zahl zwischen 1 und 6 festgelegt.

VERLAUF: Abwechselnd wird reihum gewürfelt. Wird dabei eine der fünf nicht festgelegten Zahlen gewürfelt, so darf der Spieler entsprechend viele Würfel der eigenen Farbe in die Pyramide einbauen.

Wird aber die verbotene Zahl gewürfelt, so muß der betreffende Spieler alle freien Würfel seiner Farbe herausnehmen.

ENTSCHEIDUNG: Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Außenflächen der fertigen Pyramide belegt hat.

13

AUF UND AB

Ein Auf- und Abbauspiel für drei Spieler oder Mannschaften von Jürgen Wagner.

A) Jeder Spieler (jede Mannschaft) bekommt eine Farbe zugeordnet. Nachdem festgelegt ist, wer beginnt, wird reihum mit einem separaten Würfel gewürfelt

Bei einer geraden Augenzahl darf man in die Pyramide hineinlegen, bei einer ungeraden Augenzahl muß man Würfel der eigenen Farbe wieder herausnehmen.

Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Anzahl der zu setzenden oder zu nehmenden Würfel.

Herauszunehmen sind nur frei liegende Würfel. Bei Blockaden hat man Glück, d. h. der Wurf verfällt oder wird nur z. T. ausgeführt.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Außenflächen der fertigen Pyramide belegt hat.

B) In der umgekehrten Version beginnt man mit der aufgebauten Pyramide.

Man darf dann mit geraden Augenzahlen herausnehmen und

muß mit ungeraden Augenzahlen entsprechend hineinlegen. Es dürfen hierbei auch nur freiliegende Würfel abgenommen werden. Beim zwangsweisen Zurücklegen kann man also gegnerische Würfel bewußt blockieren.

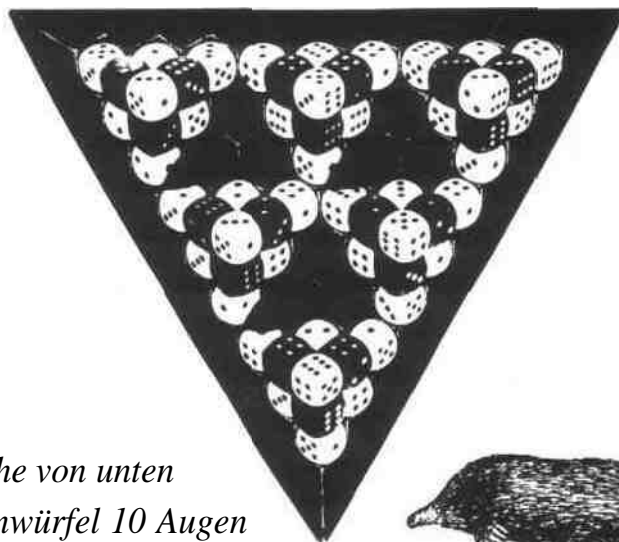
C) Für beliebig viele Spieler wird die Abbauversion B variiert:

Die Farben der Würfel werden nicht den einzelnen Spielern zugeordnet, sondern bewertet, z.B.: rot: +, schwarz: —, grün: neutral.

Besonders unangenehm wird es dann, wenn man rote Würfel zurücklegen muß und sie so dem Gegner zuspießt.

14 DER SCHIAUE MAULWURF

Ein Beobachtungsspiel für kleine Spieler ab 5 Jahren und einen Spielleiter.



*Ich sehe von unten
am Spitzenwürfel 10 Augen*

Der Spielleiter baut auf der Spielplatte 6 kleine Maulwurfshügel auf: 6 kleine Pyramiden aus je 10 verschiedenfarbigen Würfeln. Einen davon baut er so, daß er ihn nach seiner Beschreibung suchen lassen kann.

Der „Entdecker“ bekommt einen Punkt; wer die meisten Punkte (Würfel oder Bonbons) hat, gewinnt.

Der Maulwurfshügel, unter dem der Maulwurf gerade sitzt, kann z. B. so beschrieben werden:

„Mein Maulwurf mag heute kein grün“

(er sitzt unter dem Hügel mit den wenigsten grünen Würfeln),

„Mein Maulwurf ist gerade 20 Monate alt“
(die Summe der Würfelaugen außen beträgt 20).

„Mein Maulwurf wird bald 20 Monate alt“
(er ist unter dem Hügel, der am nächsten unter 20 ist).

Der Spielleiter kann sich beliebige leichte oder schwere Aufgaben ausdenken.

Bei größeren Kindern kann die Rolle des Spielleiters auch wechseln.

Man kann auch die 6 Maulwurfshügel zunächst ohne Ziel aufbauen und dann Beschreibungen suchen lassen, die jeweils einen Hügel genau bestimmen.

15 **EINTRICHTERN**

Wer sich was eintrichtert, darf austrichtern!

Ein Spiel für zwei und mehr Kinder, wobei sie zeigen können, was sie können.

In alle Trichter der Spielplatte werden schwarze Würfel gelegt und sofort mit einer Schicht grüner Würfel abgedeckt.

Der erste Spieler würfelt mit drei roten Würfeln auf den Tisch und zählt die sichtbaren Augen zusammen. Nun hebt er einen beliebigen grünen Würfel auf. Dadurch legt er einen Trichter aus drei schwarzen Würfeln frei, deren Augensumme er errechnet und allen Mitspielern sagt.

Stimmt diese Zahl zufällig mit der Augensumme der roten Würfel überein, darf er den aufgenommenen grünen Würfel behalten und noch einmal würfeln (usw.). Stimmt die Zahl nicht, legt er den grünen Würfel wieder zurück.

Alle Mitspieler versuchen sich zu merken, welche Zahl sich hier verbirgt

Nun würfelt der zweite Spieler und hebt einen weiteren grünen Würfel auf.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann entscheiden, ob er neu würfeln oder die Zahl seines Vorgängers benutzen will (falls dieser z. B. einen passenden Trichter nicht mehr in Erinnerung hatte).

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten grünen Würfel besitzt.

16 TRULLA (lateinisch: Die Kelle)

Bauspiel für zwei oder drei Spieler bzw. Spielgruppen.
Ergänzendes Zubehör: eine Suppenkelle.

ZIEL: Wer an der fertigen Pyramide die meisten Würfelflächen außen hat, gewinnt.

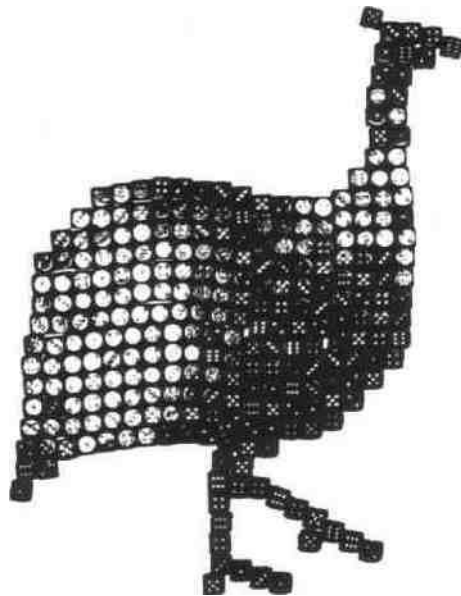
VORBEREITUNG: Die Würfel werden gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler erhält die Würfel einer Farbe.

AUFBAU: Jeder kann beliebig viel eigene Würfel in die Kelle nehmen und auf die Spielplatte aufschütten. Ist die Kelle leer oder berührt sie die gebaute Form, wird sie an den nächsten Spieler weitergereicht.

Sowie ein Würfel neben die Spielplatte fällt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

17 DAS EITLE PERLUHUN

Ein flinkes Spiel für zwei oder drei Teilnehmer.



Das Perlhuhn ist eingeladen worden und möchte ganz schnell sein Perlenfederkleid in schönste Ordnung bringen.

Wer ihm dabei am schnellsten hilft, gewinnt.

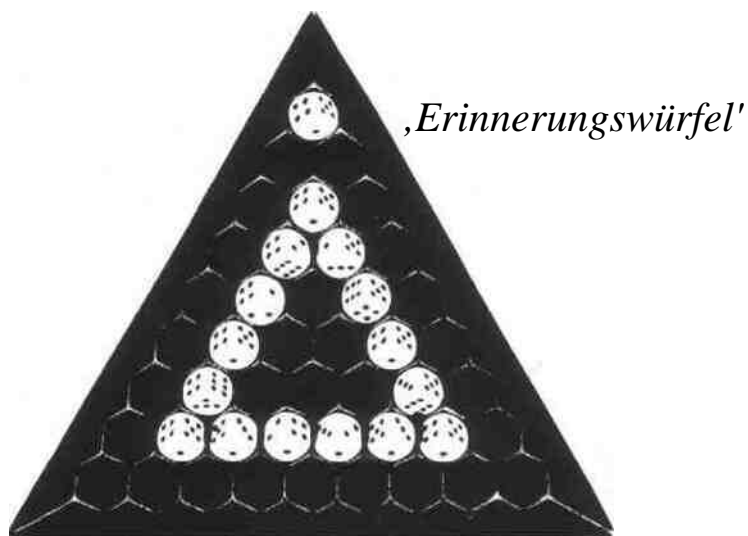
VORBEREITUNG: Das ‚nackte‘ Perlhuhn wird als kleine Pyramide aus 10 grünen Würfeln mitten auf die Spielplatte gebaut.

Die schwarzen Würfel, die für das Perlhuhnkleid gebraucht wer-

den, verteilt man so, daß bei zwei Mitspielern jeder 25, bei drei Mitspielern jeder 15 schwarze Würfel erhält.

ZIEL: Das Perlhuhn muß so eingekleidet werden, daß zur ersten Seite nur Einser, zur zweiten Seite nur Vierer und zur dritten Seite nur Fünfer zeigen, also die Augenzahlen, die in jeder Lage das gleiche Bild zeigen!

Zur Erinnerung, wie die Zahlen auf die drei Seiten der grünen Pyramide zu verteilen sind, kann ein roter Würfel mit der ,1', der ,4' und der ,5' nach oben in einen Ecktrichter der Spielplatte gelegt werden.



Beispiel für die unterste Lage des Perlhuhnkleides. Das nackte Perlhuhn (die kleine Kernpyramide) ist nicht dargestellt.

SPIELVERLAUF: Nach einem Startzeichen würfeln die Spieler gleichzeitig (also **nicht** der Reihe nach) und so schnell wie möglich in freie Trichter der Spielplatte.

- Fallen die Würfel so, daß eine ,1' ,4' oder ,5' nach derselben Seite zeigt, wie sie die Einser, Vierer und Fünfer im Perlhuhnkleid haben sollen, werden sie sofort (ohne Drehung) an die richtige Perlhuhnseite gelegt.
- Das gleiche gilt für Würfel, die genau wie der Erinnerungswürfel in einen Trichter gefallen sind. Hier hat man freie Wahl, an welcher Seite oder Kante (= Pyramidengrat) man solche Würfel am schnellsten unterbringt
- Fällt aber ein Würfel so, daß die ,1', ,4' und ,5' zwar nach oben, aber nach falschen Seiten zeigen, darf er um die senkrechte Achse gedreht und entsprechend eingebaut werden.

Ein quirliges Aktionsspiel für zwei bis sechs Mitspieler
von Erika Wittig.

VORBEREITUNG: Die Spielplatte wird mit einer Schicht Würfel belegt (45). 120 Würfel, egal welcher Farbe, werden gleichmäßig an alle Mitspieler ausgeteilt. (Zwei Spieler: jeder 60; drei Spieler: jeder 40; vier Spieler: jeder 30; fünf Spieler: jeder 24; sechs Spieler: jeder 20).

Es wird ein Spielleiter bestimmt

SPIELREGELN: Der Spielleiter wirft für alle gut sichtbar drei Extrawürfel auf den Tisch. Die Spieler müssen die drei gewürfelten Zahlen zusammenzählen und einen Würfeltrichter suchen, in dem die drei angrenzenden Würfelseiten die gleiche Summe ergeben. Wer zuerst einen passenden Trichter gefunden hat, legt schnell einen Würfel hinein.

Der Spielleiter würfelt erneut etc.

Ist kein der Würfelsumme entsprechender Trichter vorhanden, darf derjenige Spieler einen Würfel an eine beliebige Stelle legen, der zuerst „Niete“ ruft. Aber: ruft jemand „Niete“, wenn doch ein Trichter paßt, bekommt er zur Strafe von allen Mitspielern je einen Würfel.

ZIEL: Wer zuerst sämtliche eigenen Würfel abgelegt hat, gewinnt.

Ein Aufbauspiel für drei bis sechs Spieler.

VORBEREITUNG: Auf der Spielplatte wird eine Kernpyramide aus 56 Würfeln auf den inneren 21 Trichtern errichtet.

108 Würfel werden gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Bei vier bis sechs Mitspielern erhält jeder Spieler eine Augenzahl (1—6) zugeordnet. Spielen nur drei, erhält jeder zwei Zahlen.

SPIELVERLAUF: Der erste Spieler wirft aus einer Entfernung von etwa 20 cm solange einzelne Würfel auf die Platte, bis einer daneben fällt. Die Zahl, die dieser Würfel zeigt, bestimmt den Spieler, der als nächster an der Reihe ist. Wird bei 4 oder 5 Spielern auf diese Weise eine ‚freie‘ Zahl gewürfelt, darf derjenige Spieler weiterspielen, der im Uhrzeigersinn als nächster folgt.

ENTSCHEIDUNG: Gewonnen hat derjenige, der als erster alle Würfel verbaut (verschmissen) hat.

20

SCHADENFREUDE

Ein Aufbauspiel für zwei bis drei Spieler
von Michael und Bernd Opitz.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler erhält Würfel einer Farbe (bei zwei Spielern jeder 82, bei dreien jeder 55).

ZIEL: Gewonnen hat derjenige, der als erster seine Würfel verbaut hat.

VERLAUF: Nacheinander wirft jeder Spieler einen Würfel auf die Grundplatte (empfohlene Entfernung: 20—25cm, kann aber frei vereinbart werden).

Trifft der Würfel in einen Trichter, der aus mindestens einem seiner eigenen Farbe besteht, so darf der Spieler die Anzahl an Würfeln ablegen, wie der am Trichter beteiligte eigene Würfel Augen zeigt (sind mehrere eigene Würfel beteiligt, so darf man sich eine Augenzahl aussuchen).

Trifft der Spieler in einen Trichter, in dem seine Farbe nicht vertreten ist, so darf er keinen weiteren Würfel ablegen.

Wieder herunterspringende Würfel oder herausgestoßene Würfel dürfen nicht zurückgelegt werden.

Die zusätzlich abzulegenden Würfel sind mit Flächen- oder Kantenberührung untereinander anzubauen. Der geworfene Würfel zählt bei der Anzahl bereits mit.

Ein Aufbauspiel für drei Spieler
von Martin Callis, Jürgen Wagner und Reinhold Wittig.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler erhält 55 Würfel einer Farbe.

SPIELVERLAUF: Reihum wird abwechselnd ein Würfel abgelegt. Erst wenn eine Schicht der Pyramide fertig ist, darf die nächste begonnen werden.

Reim Aufbau entstehen Würfeltrichter. Setzt man in einen solchen, so muß man entweder an die Mitspieler ‚zahlen‘ oder man darf ‚kassieren‘:

	am Trichter beteiligte Würfel/Farben	Saldo (zahlen/kassieren)
a)	3 eigene Würfel	an beide Gegner je 4 Würfel zahlen
b)	2 eigene + 1 fremder	an entsprechenden Spieler 4 Würfel zahlen
c)	1 eigener + 2 versch. fremde	an beide Gegner je 1 Würfel zahlen
d)	1 eigener + 2 gleiche fremde	an entsprechenden Spieler 2 Würfel zahlen
e)	3 fremde einer Farbe	vom entsprechenden Spieler 8 Würfel kassieren
f)	3 fremde im Verhältnis 2:1	von entsprechenden Spielern 4 bzw. 2 Würfel kassieren

ENTSCHEIDUNG: Wer ‚zahlungsunfähig‘ wird, verliert und scheidet aus.

VARIANTEN:

— Jeder Spieler erhält 60 (oder mehr) Würfel. Spielende ist dann spätestens bei Fertigstellung der Pyramide. Wer dann die meisten Würfel erkungelt hat, gewinnt.

Ein Aufbauspiel für drei Spieler
von Gabriele Lagemann.

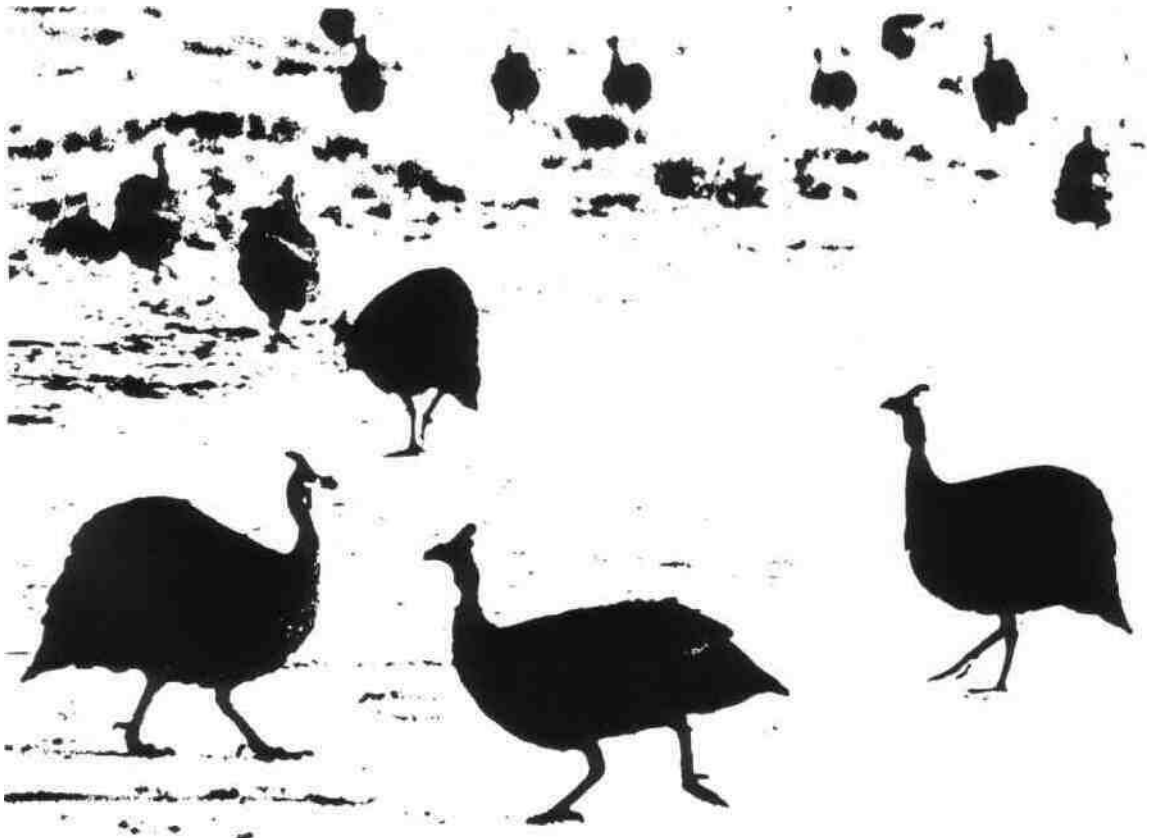
VORBEREITUNG: Jeder Mitspieler bekommt 20 Würfel einer Farbe.

ZIEL: Als erster eine Pyramide in seiner Ecke der Spielplatte aufbauen.

VERLAUF: Jeder würfelt mit einem Würfel seiner Farbe. Derjenige, der die mittlere Zahl gewürfelt hat, darf einen Baustein seiner Pyramide setzen.

Wird ein Pasch gewürfelt, so darf der daran nicht beteiligte Spieler einen Würfel setzen.

Zeigen alle drei Würfel die gleiche Punktzahl, so muß jeder von seiner Pyramide so viele Würfel entfernen, wie er gerade an Augen gewürfelt hat.



Ein flottes Bauspiel für zwei Spieler bzw. Gruppen.

ZIEL: Wer an der fertigen Pyramide die meisten Würfelflächen außen hat, gewinnt. Würfel an den Pyramidenkanten zählen also doppelt, der Würfel an der Pyramidenspitze dreifach. Die Augen der Würfel spielen keine Rolle.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler erhält die Würfel einer Farbe. Es wird vereinbart, wer beginnt.

REGELN: Der erste Spieler legt einen Würfel in einen beliebigen Trichter der Spielplatte. Von nun an wird abwechselnd angelegt. Entstehen dabei Trichter aus drei Würfeln, werden sie sofort folgendermaßen aufgefüllt:

- haben alle drei Würfel die gleiche Farbe, wird ein Würfel der anderen Farbe gelegt;
- bei einem Farbenverhältnis 2:1 füllt der Besitzer der zwei Würfel auf.

Auch die aus diesen Würfeln entstehenden Trichter werden sofort weiter aufgefüllt. Erst danach legt der Spieler, der an der Reihe ist, einen Würfel auf die Spielplatte.

VARIANTE: Abwechselnd legen die Spieler einen Würfel an eine beliebige Stelle der Spielplatte (kein Anlegezwang). Erst wenn die 45 Trichter besetzt sind, beginnt die Auffüllung nach obigen Regeln.

Von Peter Pallat und Reinhold Wittig.

Wer dieses Spiel gespielt hat, wird den Namen verstehen!

Bauspiel für drei Spieler oder drei Spielgruppen.

ZIEL: Wer an der fertigen Pyramide die meisten Würfelflächen außen hat, gewinnt. Würfel an den Pyramidenkanten zählen also doppelt, der Würfel an der Pyramidenspitze dreifach. Die Augen der Würfel spielen keine Rolle.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler erhält die Würfel einer Farbe. Es wird vereinbart, wer beginnt.

REGELN: Der erste Spieler legt einen Würfel in einen beliebigen Trichter der Spielplatte. Von nun an wird reihum im Uhrzeigersinn von jedem Mitspieler ein Würfel nach dem anderen auf der Platte angelegt. Die Trichter, die dabei aus drei Würfeln entstehen, werden sofort außer der Reihe mit Belohnungswürfeln gefüllt. Dies geschieht folgendermaßen:

BELOHNUNGSWÜRFEL: Sind zwei Würfel von einer Farbe vertreten, legt der Besitzer dieser Farbe.

Sind drei Würfel von einer Farbe vertreten, füllt der Spieler auf, der nach dieser Farbe an der Reihe ist.

Sind aber alle drei Farben vertreten, wird gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht, legt seinen Würfel in den Trichter.

Auch die aus den Belohnungswürfeln entstehenden Trichter werden sofort nach den gleichen Regeln weiter aufgefüllt.

Erst wenn diese Aktionen durchgeführt sind, legt der nächste Spieler einen Würfel auf die Platte. Sind alle 45 Trichter der Spielplatte belegt, wird die Pyramide durch Belohnungswürfel fertiggestellt und der Gewinner durch Abzählen der außen liegenden Würfelseiten ermittelt.

Von Karin Wittig, Alexandra Leitz und Kati Wittig.
Ein destruktives Bauspiel für drei konstruktive Leute.

Jeder Mitspieler erhält 55 Würfel seiner Farbe. Reihum legt jeder einen Würfel auf die Spielplatte. Die Würfel müssen an schon liegende angelegt werden (natürlich abgesehen vom ersten!).

Die entstehenden Trichter werden sofort nach folgenden Regem aufgefüllt:

- 1) Haben alle drei Würfel die gleiche Farbe, darf derjenige den Trichter füllen, der nach dieser Farbe an der Reihe ist.
- 2) Haben zwei Würfel die gleiche Farbe, darf der Besitzer der nicht beteiligten Farbe auffüllen (Landkarten-Prinzip).
- 5) Sind alle drei Farben an einem Trichter beteiligt, bleibt der Trichter leer!

Das Spiel endet, bevor die Pyramide fertig ist. Wer dann die meisten Würfel verbaut hat, gewinnt.

26 DoRa (Donuno Rasanto)

Für zwei oder drei Spieler
von Nicolai Wittig.

Jeder Spieler bekommt 55 Würfel seiner Farbe (spielen nur zwei, erhält jeder 83 Würfel).

Wer seine Würfel zuerst verbaut hat, gewinnt.

Reihum wird auf die Spielplatte gewürfelt. Nach jedem Wurf muß der Würfel an einen schon liegenden angelegt werden; dabei darf er in seiner Raumlage nicht geändert werden.

Die Trichter, die entstehen, werden nach folgenden Regeln aufgefüllt:

- bei unterschiedlichen Zahlen darf der einen Würfel in den Trichter legen, dem die Farbe mit der höchsten Zahl gehört,
- bei zwei gleichen Zahlen darf derjenige legen, dem die dritte kleinere oder größere Zahl gehört,
- bei drei gleichen Zahlen darf derjenige legen, der den Trichter fertig gebaut, also den dritten Würfel gelegt hat,

- Besonderheit: haben alle Würfel die gleiche Farbe, darf grundsätzlich derjenige auffüllen, der nach dieser Farbe an der Reihe ist

DOMINO-PRINZIP: Beim Auffüllen muß der Füllwürfel immer nach dem Dominoprinzip gegen den Würfel angelegt werden, dem er seine Entstehung verdankt

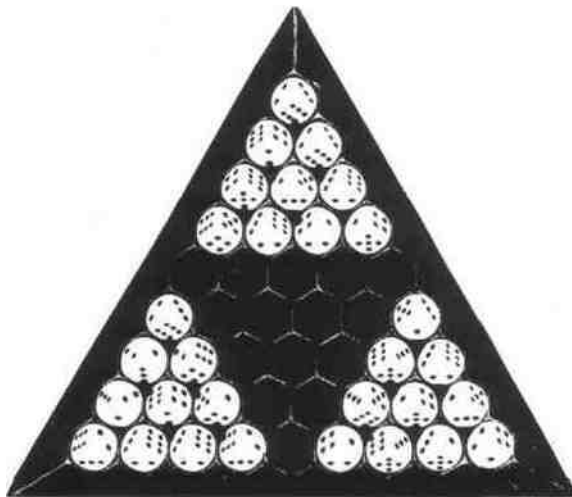
Ist also die größte Zahl im Trichter eine ,5', muß er mit seiner ,5' dagegen gelegt werden.

Liegen in einem Trichter z. B. zweimal die ,6' und einmal die ,1', muß er an die ,1' angelegt werden.

Bei drei gleichen Zahlen wird wahlweise an eine angelegt. Sind alle drei Trichterwürfel von einer Farbe, wird an die größte Augenzahl angelegt. Ist sie zweimal vorhanden, besteht entsprechende Wahlmöglichkeit

27 MUCHO (spanisch: viel)

Würfelbauspiel von 10 Minuten Dauer für drei kleine Spieler.



Fundament der drei Pyramiden bei Mucho

ZIEL: Mit je 20 Würfeln einer Farbe baut jeder der drei Spieler eine kleine Pyramide auf den 10 Trichtern seiner Spielfeldecke. Gewonnen hat der, bei dem die Summe aller nach außen zeigenden Würfelaugen am höchsten ist.

VERLAUF: Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel mitten auf die Spielplatte und setzt ihn dann, ohne zu drehen, in einen Basistrichter seiner späteren Pyramide. Dabei achtet er natürlich darauf, daß hohe Augenzahlen nach außen kommen.

Dann ist der zweite an der Reihe usw.

Alle Würfel müssen genau in der Lage verbaut werden, in die sie jeweils gewürfelt wurden.

Nach 20 Runden sind die kleinen Pyramiden fertig und es wird ausgezählt.

VARIANTEN: Eine erschwerte Spielart sieht vor, daß die Würfel in der zweiten und dritten Würfelschicht jeder Pyramide und die drei Spitzenwürfel jeweils mit einem ihrer drei nach unten zeigenden Augenbilder angelegt werden müssen (Domino-Prinzip).

Dabei kann es vorkommen, daß man nicht legen kann (oder will). Ist ein Spieler mit seiner Pyramide fertig, wird die Runde zu Ende gewürfelt.

Von nun an werden die Würfe gezählt, die von den beiden anderen benötigt werden, um ihre Pyramiden fertigzustellen. Für jeden Wurf werden ihnen nämlich von ihrer Endsumme zwei Punkte abgezogen.

Gewonnen hat wieder, wer danach die höchste Punktzahl hat.

28

TABULA RASA

Bauspiel für drei Spieler, die gutes räumliches Vorstellungsvermögen haben oder es trainieren wollen.

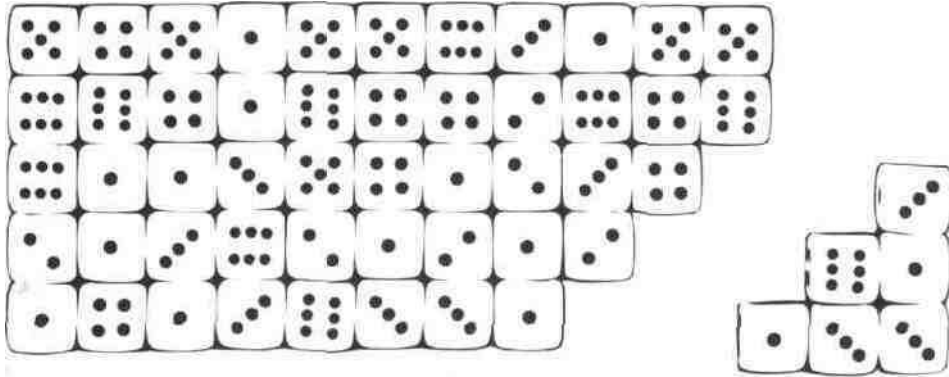
IDEE: Jeder Spieler bekommt 55 Würfel einer Farbe, die er als eine Tafel von 5 X 11 Würfeln vor sich hinlegt. Von dieser Tafel ‚bricht‘ er Würfel als zusammenhängende Form ab, die er in derselben Anordnung, wie sie von der Tafel gelöst wurden, in der Pyramide verbauen muß. Die Tafel darf sonst nicht verändert werden.

SPIEL: Reihum ‚brechen‘ die Spieler von ihrer Tafel entweder einen oder drei oder sechs Würfel auf einmal ab und verbauen sie bzw. ihn.

Da es das Ziel ist, als erster seine Tafel aufzubrechen, versucht man, so oft wie möglich sechs oder drei Würfel auf einmal zu nehmen (was am Anfang nicht gleich geht!).

Die kleiner werdende Tafel muß immer in einer zusammenhängenden Form bleiben; sie darf also nicht in Einzelstücke aufgelöst werden.

Man sollte darauf achten, die Tafel so zu zerkleinern, daß man bis gegen Ende auch noch zusammenhängende Sechser- und Dreierstücke zur Verfügung hat.



Beispiel, wie von der Tafel eine, 6 ' abgelöst werden kann.

29

QUADRULA RASA

Ein Aufbauspiel für zwei oder drei Spieler
von Jan Dirk Buschmann und Georg Thimme.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler baut sich einen Würfel von 64 bzw. 125 Würfeln neben der Spielplatte. Augen und Farben spielen keine Rolle.

ZIEL: So schnell wie möglich aus seinen Würfeln ausbauen und in die Pyramide einbauen.

VERLAUF: Abwechselnd baut jeder Spieler bis zu 10 zusammenhängende Würfel aus seinem großen Würfel und legt sie genauso zusammenhängend auf die Spielplatte. Dabei darf aber nur an schon gebaute Teile angelegt werden.

Es können also Ecken, Flächen, Reihen etc. aus dem Würfel herausgenommen werden und wieder auf die Spielplatte in gleicher Formation abgelegt werden.

Ein taktisches Aufbauspiel
nach einer Idee von Georg Thimme.

MITSPIELER: Zwei bis sechs, am besten vier und mehr.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler bekommt eine feste Anzahl roter und grüner Würfel:

Spieler	rot	grün
2	24	24
3	15	15
4	12	12
5	9	9
6	8	8

Die schwarzen Würfel sind gemeinsamer Besitz.

ZIEL: Gewonnen hat, wer als erster seine roten und grünen Würfel in die Pyramide eingebaut hat.

REGELN: Es wird reihum abwechselnd ein Würfel in die Pyramide eingebaut.

Dabei dürfen sich rote und grüne Würfel weder mit Kanten noch mit Flächen berühren. Die schwarzen Würfel dürfen alle anderen berühren (auch schwarze).

Wer nicht rot oder grün setzen kann, muß einen schwarzen Würfel legen!

TAKTIK: Besonders ‚gemein‘ ist es, den nachfolgenden Spieler eine Farbe leerspielen zu lassen.

Ein garstiges Würfelspiel für drei Spieler.

ZIEL: Wer zuerst seine Würfel verbaut hat, gewinnt. Die Augen spielen beim Pyramidenbau keine Rolle, die Würfel werden als Bausteine benutzt.

VORBEREITUNG: Jeder bekommt 55 Würfel einer Farbe. Es wird reihum auf den Tisch gewürfelt, wer zuerst eine ‚4‘ hat, beginnt. Eine harmlose Variante sieht vor, daß man im ganzen Spiel bei einer gewürfelten ‚1‘ noch einmal würfeln darf.

BAUREGEL: Die Anzahl der jeweils zu verbauenden Würfel wird durch die Augensumme bestimmt, die der Spieler, der jeweils an der Reihe ist, würfelt.

Die Würfel müssen so verbaut werden, daß sie untereinander Flächenberührung haben, sie müssen also im Zusammenhang stehen.

Außerdem muß mindestens ein Würfel mit der Fläche einen schon vorher gelegten Würfel der eigenen Farbe berühren (dies gilt natürlich nicht in der ersten Runde).

BELOHNEN: Kann man so bauen, daß bei den in einem Zug gelegten Würfeln 4 in einer aufrechten Reihe liegen, darf man einen weiteren zusätzlichen Würfel legen. Liegen 5 in einer Reihe, erhält man 2 und bei einer Reihe von 6 Würfeln 5 Belohnungswürfel.

Die Belohnungswürfel müssen ebenfalls an die eigenen angelegt werden, die beiden bzw. drei Belohnungswürfel müssen in Flächenkontakt miteinander stehen.

DER START: Gestartet werden kann nur mit einer 4, da nur 4 Würfel sich am Anfang als kleine Pyramide nach den Regeln auf die Platte bauen lassen. Der zweite Spieler kann mit einer 5, einer 5 oder einer 6 anbauen.

ABQUETSCHEN: Die kleine Startpyramide muß solange an einer Stelle freigehalten werden, bis der Besitzer dieser Farbe einmal angebaut hat. Nun kann das allgemeine Abquetschen beginnen, d. h. man baut so, daß die Mitspieler eine verringerte Chance zum Anbauen haben, weil ihre Steine möglichst eingemauert werden. Es kann in jeder Phase des Spieles vorkommen, daß einer überhaupt nicht mehr mitbauen kann, weil die Steine seiner Farbe ganz überwuchert sind.

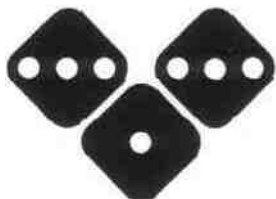
Für zwei oder drei Spieler bzw. Spielgruppen.

ZIEL: Der Spieler (die Gruppe), der (die) am Ende bei der fertiggebauten Pyramide die meisten der 155 Würfelaußenseiten hat, gewinnt.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler (jede Gruppe) bekommt eine Farbe. Sind weniger Farben als Mitspieler vorhanden, so wird in Gruppen gespielt, wobei die gleichfarbigen Würfel unter den Spielern einer Gruppe aufgeteilt werden. Bezüglich der Sitzordnung sollten die Farben abwechseln, z.B. rot - grün - schwarz - rot - grün - schwarz.

START: Der erste Spieler legt **einen** Würfel an eine beliebige Stelle der Platte.

SPIELVERLAUF: Von nun an werden bis gegen Ende des Spieles immer **drei** Würfel in einem Zug eines Spielers angelegt. Die drei Würfel können sich entweder in Dreiecksanordnung befinden (Triangel) oder in einer Reihe liegen (Triops).



Triangel



Triops

Triops oder Triangel müssen angelegt werden, d.h. sie müssen mit mindestens einer Würfelfläche die vorhandene Bauform berühren (beim zweiten Zug den Startwürfel). In der Endphase des Spieles kann es vorkommen, daß weder Platz für einen Triops noch für eine Triangel vorhanden ist. Dann müssen nach Möglichkeit zwei zusammenhängende Würfel gelegt werden, und wenn dies nicht geht, nur einer.

BELOHNUNG: Wer einen Triops gelegt hat, darf (muß) einen weiteren Würfel (Belohnungswürfel) an eine beliebige Stelle legen. Dabei empfehlen sich besonders Kantenpositionen der Pyramide, da hier die Würfel am Ende doppelt zählen (zwei Außenseiten!). An Belohnungswürfel darf nicht angelegt werden, solange sie isoliert von der Hauptform sind.

TAKTIK: Man sollte einerseits von Anfang an versuchen, möglichst viele Würfel in Außenpositionen zu legen, besonders an Kanten, aber andererseits aufpassen, daß der nachfolgende Spieler möglichst wenige Würfel außen plazieren kann.

33

AUSSICHTEN

Ein brisantes Aufbauspiel für zwei oder drei Spieler
von Joe Nikisch.

SPIELZIEL ist es, als erster seine Würfel in der Pyramide verbaut zu haben.

SPIELVORBEREITUNG:

Bei 2 Spielern erhält jeder 82 Würfel einer Farbe, bei 5 Spielern 55 Würfel einer Farbe.

Spieler mit gleicher Würfelfarbe dürfen nicht nebeneinander sitzen.

Zusätzlich erhält jeder Spieler noch einen Würfel in der Farbe seines rechten Nachbarn.

Der Beginner erhält zusätzlich noch einen goldenen Würfel. Dieser Würfel wird nach jedem Wurf im Uhrzeigersinn weitergegeben.

SPIELVERLAUF: Jeder Spieler nimmt 10 Würfel seiner Farbe und den einen fremden Würfel in seine Hand. Der Beginner besitzt sogar noch einen 12. Würfel, den goldenen.

AUFBAUREGEL: Auf ein Kommando, z.B. „Los“, des Spielers mit dem goldenen Würfel, werfen alle Spieler ihre 11, bzw. 12 Würfel auf den Tisch.

Aufbauberechtigt sind alle Würfel der eigenen Farbe, die der Zahl entsprechen, die sein linker Nachbar für ihn durch den Würfel seiner Farbe bestimmt hat.

Außerdem dürfen die Nichtbesitzer des goldenen Würfels eigene Würfel mit der Augenzahl ablegen, die der goldene zeigt.

Der Spieler mit dem goldenen Würfel beendet die Ablegephase

dieser Runde mit einem „Stop“, wenn er alle ablageberechtigten Würfel los zu sein glaubt.

Ruft er „Stop“, bevor alle seine ablageberechtigten Würfel verbaut sind, dürfen die anderen diese Anzahl von ihren Würfeln ablegen. Nun kann der goldene Würfel weitergegeben werden, und die Mitspieler füllen die Würfel ihrer eigenen Farbe wieder auf die Anzahl ,10' auf.

Besitzt ein Spieler weniger als 5 Würfel, darf er seine Würfel bis zur Anzahl 5 mit blauen Würfeln ergänzen. Diese dürfen auch abgelegt werden, müssen aber nach dem „Stop“ durch eigene Würfel ausgetauscht werden.

Wer als erster alle Würfel seiner Farbe abgelegt hat, ist der schnellste und glücklichste Spieler, das sind ja schöne Aussichten!

34

MASKERADE

Ein dreidimensionales Taktikspiel für zwei oder drei Spieler.

VORBEREITUNG: In die Spielplatten-Ecken werden Pyramiden aus je 20 schwarzen Würfeln gebaut. Von diesen werden die Spitzenwürfel und alle Kantenwürfel (je Pyramide also 10) wieder entfernt und durch je 5 rote, grüne, blaue und einen schwarzen Würfel (dieser für die Spitze) in möglichst bunter Farbfolge ersetzt.

ÜBUNGSSPIEL: Jedem Spieler gehört eine Pyramide. Reihum hat jeder einen Zug. Der Zug besteht darin, daß man an einer unteren Ecke seiner Pyramide einen Würfel wegnimmt und ihn auf die Pyramidenspitze legt, die ja frei wird, weil die Würfel nach unten rutschen.

Ziel des Übungsspieles ist es, die Kantenwürfel so zu ordnen, daß eine Kante nur grün, eine nur rot und eine nur blau ist. Der schwarze Würfel bildet die Spitze.

Wer dies zuerst schafft, gewinnt.

HAUPTSPIEL: Jetzt ist das Ziel, bei gleicher Spielweise die Pyramide so umzugestalten, daß an allen Kanten die gleiche Farbfolge erscheint, z. B. von unten nach oben: blau, rot, grün und schwarz.

Für zwei oder drei Spieler von Hajo Bücken.

Es darf gerutscht werden, immer schön vom Gipfel herab.

AUFBAU: Es wird eine Pyramide gebaut, die nach außen nur schwarze Würfel zeigt. Die drei Eck-Kanten zum Gipfel hoch bleiben frei. Sie werden mit grünen Würfeln aufgefüllt

Jeder der drei Spieler schaut nur auf seine vor ihm stehende Pyramidenseite aus schwarzen Würfeln mit einem Dach aus grünen.

ZIEL: Wer kann zuerst vorweisen

- entweder sechs grüne Würfel mit gleichen Augen,
- oder sechs grüne Würfel von 1 bis 6,
- oder zweimal fünf Würfel mit gleichen Augen und zwar nebeneinander grüne und schwarze Würfel?

ZIEHEN: Reihum zieht jeder der drei Spieler einen Würfel aus einer seiner beiden ‚Dachlatten‘ aus grünen Würfeln. Er läßt die oberen Würfel herunterrutschen und legt den herausgezogenen auf den Gipfel. Durch geschicktes Kombinieren, Ziehen und Rutschenlassen versucht jeder Spieler zum Ziel zu kommen.

TIPS:

- Je mehr Eisen man im Feuer hat, desto eher kommt man ans Ziel;
- als Gewinnziele können auch andere Kombinationen vereinbart werden.

Für beliebig viele Mitspieler von Jürgen Wagner.

AUFBAU: Wie bei Rutschbahn; es wird aber keine feste Seitenzuordnung für die Spieler vorgenommen.

ZIEHEN: Wie bei Rutschbahn; allerdings darf jeder Spieler an jeder Kante ziehen!

ZIEL: Verschiedene Ziele sind vorher auf Zetteln notiert (es sollten mehr Ziele als Mitspieler sein). Vor Beginn des Spieles zieht jeder Spieler blind einen Zettel und muß dann im Spiel das darauf genannte Ziel erreichen. Dieses hält er geheim, so daß jeder

Spieler nur sein eigenes Ziel kennt.

Gewonnen hat derjenige, der als erster sein Ziel erreicht. Er ruft „Ausgerutscht!“ und weist mit seinem Zettel nach, daß es stimmt.

TIPS:

- Während des Spieles kann man durch gutes Beobachten und Kombinieren erkennen, welche Ziele andere Spieler zu erreichen suchen. Diese gilt es dann zu verhindern.
- Mögliche Ziele können sein: beliebige 6- bis 9stellige Zahlen, Ziffernfolgen, Pasch, Paschkombinationen.
- Ruft ein Spieler „Ausgerutscht“ und sein Ziel ist doch nicht erreicht, so hat dieser Spieler verloren und muß ausscheiden.

37

ROLLKOMMANDO

Für drei Spieler
von Reto Walt und Gilberto Zappatini.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler baut mit 20 Würfeln einer Farbe in einer Ecke der Platte eine Pyramide auf.

ZIEL: Die Pyramide als erster im Uhrzeigersinn in die nächste Ecke zu bringen. Beenden zwei oder alle drei Spieler ihre Pyramide in derselben Runde, so ist Unentschieden.

VERLAUF: Die Spieler ziehen abwechselnd mit einem Würfel in geneigten Ebenen, die parallel zu den Außenflächen der Spielplatte liegen. Sie springen also bei jedem Zug über einen rechten Winkel (der Platte oder von Würfeln). Abbildungen hierzu bei Spiel Nr. 49.

Jeder Sprung in einen aus Würfeln gebildeten Trichter blockiert die darunter liegenden Würfel (auch eigene). Blockaden dürfen beliebig lange aufrecht erhalten werden. Der Blockierte muß also ggf. Maßnahmen ergreifen, die die Aufgabe der Blockade erzwingen (evtl. sogar seine Pyramide wieder teilweise abbauen).

VARIANTEN:

- Die Anzahl der Züge kann durch einen Zusatzwürfel festgelegt werden. Diese müssen dann auch vollständig gesetzt werden.

- in der Mitte der Grundplatte wird mit 10 blauen Würfeln eine vierte Pyramide aufgebaut. Diese darf nicht bewegt werden. Sie ist einerseits Hindernis, andererseits als Rutsche hilfreich.
- die Pyramiden können zu Beginn schichtweise verschiedenfarbig aufgebaut sein und müssen als einfarbige in der nächsten Ecke wieder aufgebaut werden.

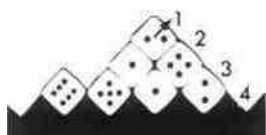
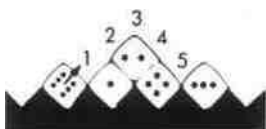
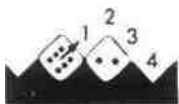
38

WÜRBYLON

Ein Umbauspiel für drei Spieler
von Jürgen Wagner.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler baut aus seiner Farbe eine Pyramide mit 10 Würfeln in seiner Startecke.

ZIEL: Seine Pyramide in einer anderen Ecke als erster wieder aufzubauen.



VERLAUF: Reihum wird mit einem Würfel gewürfelt. Die Augenzahl muß gesetzt werden. Dabei zählt jede Bewegung (rauf/runter, vor/zurück).

Z.B.: kann beim Start nur mit einer 4 oder 6 begonnen werden; innerhalb einer Schicht kann man nur mit geraden Zahlen weiterkommen; eine Ebene tiefer/höher nur mit 3 oder 5; zwei Ebenen höher/tiefer nur mit 4 oder 6.

Mit einer 1 kann man nicht ziehen.

Blockaden durch fremde Würfel sind möglich; hierbei hilft dem Blockierten aber die 1: würfelt ein Spieler, dessen Würfel blockiert ist, eine 1, wird der blockierte Würfel mit dem blockierenden getauscht.

EINE SCHNELLERE VARIANTE: Es genügt, bei der Zielpyramide den obersten Würfel in der eigenen Farbe zu setzen. Hierbei können also fremde zum Aufbau mitbenutzt werden. Es ist also ratsam, die eigene Startpyramide so schnell wie möglich abzubauen, um dem Gegner nicht ungewollt zu helfen.

39 EL DADO (spanisch: Der Würfel)

„Du da, spiel Dado!“

Ein Abbauspiel für beliebig viele Spieler
von Karin Wittig.

ZIEL: Der Spieler, der am Ende die meisten Pluspunkte hat, gewinnt

VORBEREITUNG: Die Pyramide ist fertig aufgebaut. Dies kann entweder das Ergebnis eines Aufbauspieles (z. B. Trulla) sein oder durch Aufschütten (am besten unter einem Tuch versteckt) vorgenommen werden.

Die Würfelfarben werden vor Spielbeginn bewertet, z. B.

goldener Würfel	10 Punkte,
blaue Würfel:	5 Punkte,
grüne Würfel:	3 Punkte,
schwarze Würfel:	2 Punkte,
rote Würfel:	1 Punkt.

SPIELVERLAUF: Die Spieler nehmen der Reihe nach je einen freiliegenden Würfel ab.

Es besteht Zugzwang!

Das Spiel ist beendet, wenn die Pyramide abgebaut ist. Der Gewinner wird durch Auszählen ermittelt.

40 SPARGEL

Ein Abbauspiel von Heike Kaufmann.

ZIEL und VORBEREITUNG: Wie bei EL DADO.

VERLAUF: Die Spieler nehmen der Reihe nach je einen freiliegenden Würfel oder zusammenhängende Stangen von Würfeln gleicher Farbe ab.

Es besteht Zugzwang.

Das Spiel ist beendet, wenn die Pyramide abgebaut ist.

Eine Abbauspielvariante für beliebig viele Mitspieler
von Jürgen Wagner und Reinhold Wittig.

VORBEREITUNG: Die Pyramide ist aufgebaut. Sie besteht aus Würfeln verschiedener Farben (empfohlen: mindestens drei).

ZIEL: Gewonnen hat, wer nach Abbau die meisten Würfel besitzt

VERLAUF; Reihum wird ein Würfel abgenommen. Ist in dem freigelegten Trichter ein Pasch zu sehen, darf noch ein weiterer Würfel genommen werden.

Zeigen alle drei Würfel des freigelegten Trichters die gleiche Augenzahl, so dürfen noch zwei weitere Würfel genommen werden. Diese Regeln werden auch bei den zusätzlich abgenommenen Würfeln angewendet (Kettenreaktion).

Eine Abbauspielvariante für beliebig viele Mitspieler
von Eberhard Wegner.

VORREREITUNG: Die Pyramide ist, aus drei Farben, buntgemischt aufgebaut.

VERLAUF: Reihum wird je ein Würfel abgenommen. Dabei gilt: grün vor schwarz vor rot, d. h. vorrangig müssen freie grüne Würfel abgenommen werden, wenn dies nicht möglich ist, schwarze und zuletzt die roten.

Dabei zählt: grün = 3 P., schwarz = 2 P., rot = 1 P.

ZIEL: Gewonnen hat derjenige, dessen Nachfolger in der Runde die meisten Punkte hat.



Ein Abbauspiel für drei Spieler
von Uwe Beul.

VORBEREITUNG: Die Pyramide wird buntgemischt aufgebaut. Die Spieler erhalten je einen Extrawürfel. Sie setzen sich so, daß sie genau auf eine Pyramidenseite blicken. Von jedem Würfel sehen sie so nur ein Augenbild.

ZIEL: Wer am Ende die meisten Würfel hat, gewinnt.

VERLAUF: Der erste Spieler würfelt mit seinem Extrawürfel auf den Tisch. Zeigt der Spitzenwürfel die gleiche Zahl wie der Extrawürfel, darf derjenige Mitspieler ihn abnehmen, der diese Zahl sieht.

Aber: Der erste Spieler kann „Stop“ sagen; dann darf nicht mehr genommen werden.

Ist er zu langsam oder zeigt die Zahl (zufällig) in seine Richtung, sieht jeder Mitspieler, wenn der Spitzenwürfel genommen ist, 5 weitere freiliegende Würfel.

Auch bei diesen freiliegenden Würfeln kann sich jeder bedienen und dadurch neue Würfel freilegen, bis der erste Spieler „Stop“ sagt.

Zeigt der Spitzenwürfel nicht die Zahl, die der erste Spieler gewürfelt hat, oder stoppt der erste Spieler, ist der zweite an der Reihe und bestimmt mit seinem Extrawürfel die Zahl, die jetzt abgenommen werden kann.

Bis er wieder „Stop“ sagt und der dritte an der Reihe ist, rafft jeder möglichst viele Würfel, die freiliegen und ihm die erlaubte Zahl zukehren.

Das Raffen soll nur mit einer Hand erfolgen!

Nimmt einer noch einen Würfel nach dem „Stop“, muß er ihn wieder zurücklegen und den beiden anderen je einen Würfel abgeben.

Viel Vergnügen!

Ein Abbauspiel von Jens-Peter Steuck
für mindestens zwei, besser aber viele Mitspieler.

VORBEREITUNG: Die Pyramide ist (gut gemischt) aus je 55 roten, grünen und schwarzen Würfeln aufgebaut. Es zählen: grün = 1 Minuspunkt, schwarz = 2 Minuspunkte, rot = 3 Minuspunkte.

SPIELVERLAUF: Abwechselnd nehmen die Spieler aus der Grundebene (!) der Pyramide einen von den Würfeln, die mit zwei Seiten frei liegen (zu Beginn also nur die drei Eckwürfel). Durch Abbau werden neue Kanten und Trichter gebildet. Auch im weiteren Verlauf dürfen immer nur die untersten Würfel entfernt werden, die mindestens zwei freie Seiten haben.

Der entnommene Würfel kann nach folgenden Regeln sofort wieder zurückgelegt werden:

- Jeder Würfel darf in einen dreifarbigem Trichter zurückgelegt werden,
- jeder Würfel darf in einen einfarbigem Trichter einer **anderen** Farbe zurückgelegt werden.

Damit eine endlose Zugwiederholung verhindert wird, darf ein zurückgelegter Würfel mit den unter ihm liegenden Kantenwürfeln keine völlig einfarbige freie Kante bilden. Dies gilt auch, wenn der Trichter in der Grundebene liegt.

Kann der Würfel nicht zurückgelegt werden, so muß ihn der Spieler behalten und damit sein Minuskonto erhöhen.

Das Spiel endet, wenn alle Würfel von der Platte geräumt sind. Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

TAKTIK:

- Möglichst Würfel nehmen, die gleich wieder zurückgelegt werden können;
- durch eigene Züge für den nächsten Spieler ungünstige Konstellationen bilden (z.B. auch einmal einen Würfel nicht zurücklegen, obwohl es möglich wäre);
- eine Begrenzung der Bedenkzeit kann vereinbart werden; wer diese überschreitet, hat verloren.

Ein Taktikspiel für zwei Mitspieler.



Jeder bekommt 6 Würfel seiner Farbe.

In der ersten Spielphase werden abwechselnd die Würfel auf die Platte gelegt. Dabei kann man schon versuchen, gegnerische Würfel in die ‚Zange‘ zu nehmen.

Ein Würfel ist in der Zange, wenn er zwischen zwei fremden Würfeln liegt. Er ist geschlagen und wird sofort vom Brett genommen.

Sind alle Würfel gelegt, wird in der zweiten Spielphase abwechselnd gezogen. Bei einem Zug wird entweder ein Würfel in einen angrenzenden Trichter gesetzt oder er überspringt einen angrenzenden eigenen oder fremden Stein geradlinig. Seriensprünge sind nicht erlaubt.

Zieht oder springt man versehentlich in eine fremde Zange, ist man sofort geschlagen.

Mit einem Zug können auch Doppelzangen gebildet werden.

Hat ein Spieler nur noch zwei Würfel, so macht er und dann der Gegner noch einen normalen Zug. Dann beginnt die dritte Spielphase:

Jetzt darf jeder immer zwei Züge hintereinander machen (mit einem oder auch mit zwei Würfeln).

Das Spiel endet, wenn einer nur noch einen Würfel hat.

Das Spiel läßt sich auch zu dritt spielen; dann bekommt jeder nur 5 Würfel.

Zügiges Abbauspiel
für zwei oder mehr Spieler.

START und ZIEL: Je 15 rote, grüne und schwarze Würfel werden regellos in die 45 Trichter der Platte gelegt bzw. geworfen.

Ein Spieler entfernt mit zugehaltenen Augen einen beliebigen Würfel.

Von nun an können die Spieler nach den Abbauregeln reihum je einen Würfel nehmen. In der Endwertung zählen grüne Würfel 3 R, rote je 2 P. und die schwarzen je 1 P. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

ABBAUREGELN: Jeder Würfel zeigt mit jeder seiner sichtbaren Ziffern in zwei Richtungen. Man kann wahlweise in jeder Richtung entsprechend der dorthin zeigenden Augenzahl über gefüllte und leere Trichter springen, muß aber in einem leeren Trichter landen. Die Sprungrichtungen über den Plattenrand hinaus gelten nicht. Die ‚1‘ kann man nicht benutzen. Die ‚2‘ überspringt einen Trichter und landet im zweiten, die ‚3‘ überspringt zwei Trichter und landet im dritten usw.

Man muß mindestens einen gefüllten Trichter überspringen. Den Würfel, mit dem man gesprungen ist, darf man von der Platte nehmen und behalten.

Kann man nicht springen, muß man einen beliebigen Würfel nehmen, mit ihm auf der Grundplatte würfeln und ihn, ohne zu drehen, in seinen Trichter zurücklegen. Der nächste Spieler kann evtl. mit ihm springen.

Sind nur noch 15 Würfel auf der Spielplatte, darf jeder, der nicht gleich springen kann, entweder mit einem Würfel zwei Züge machen, wobei beim ersten Zug auch die Eins zu benutzen ist. Bei der ‚Zwischenlandung‘ muß dieser Würfel die gleiche Lage haben wie im Starttrichter. Oder er darf mit einem Würfel erneut würfeln, ihn in seinen Trichter zurücklegen und dann evtl. mit ihm einen Sprung machen.

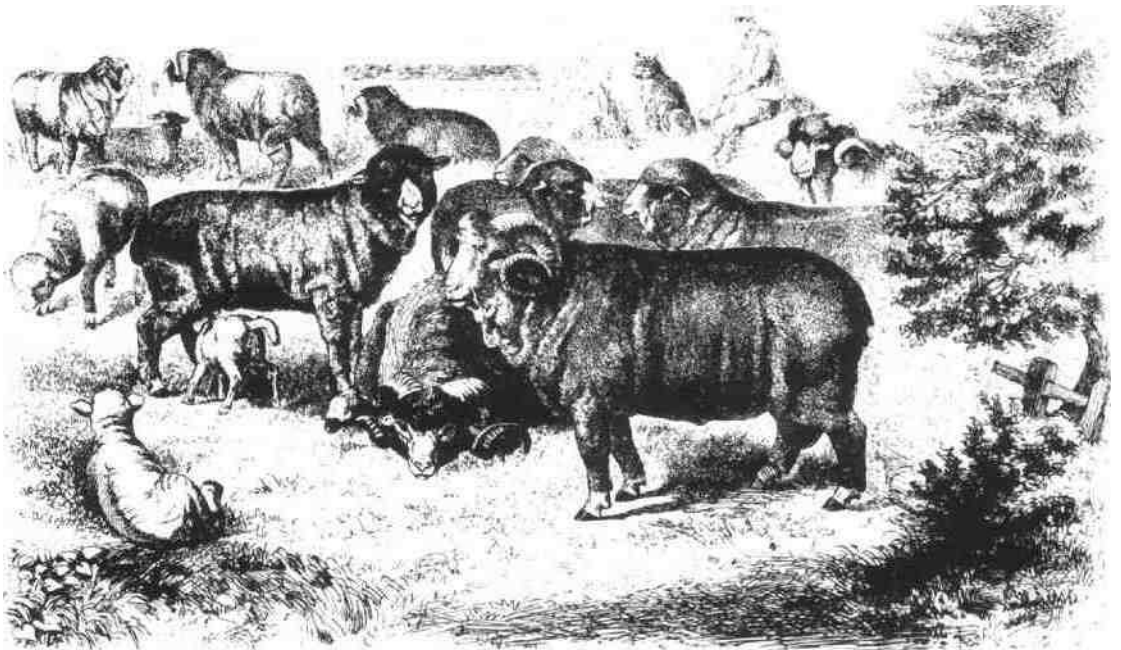
Sind schließlich nur noch 5 Würfel auf der Platte, darf jeder mit

einem Würfel bis zu dreimal hintereinander springen, **oder** einmal würfeln und zwei Züge machen.

Liegt nur noch ein Würfel auf der Spielplatte, ist das Spiel beendet.

47 WOLF IM SCHAFSPELZ

Ein taktisches Spiel für beliebig viele Teilnehmer.



In der Schafherde ist ein Wolf im Schafspelz versteckt. Ein uneingeweihter Spieler muß ihn mit seinen Hunden entdecken und vertreiben.

1) SPIEL OHNE BÜSCHE

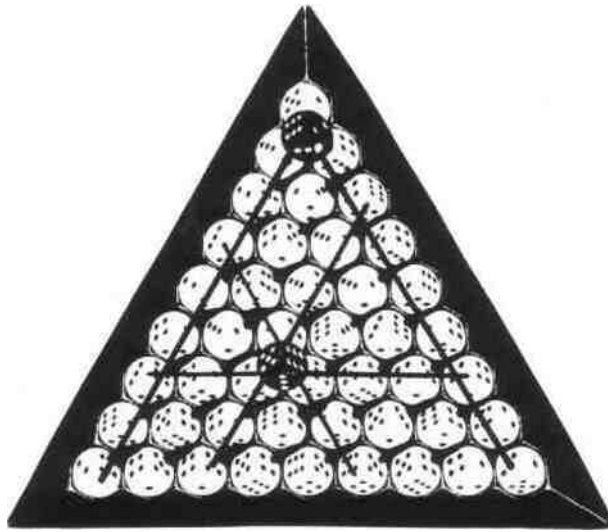
Auf die Spielplatte werden 45 schwarze Würfel gelegt. Ein Spieler (der erste Schäfer) sieht weg; die anderen bestimmen, welcher Würfel der zu suchende Wolf ist.

Als Hunde hat der Schäfer rote Würfel, die er nacheinander in beliebige Trichter setzt.

Die Hunde können in die Richtungen blicken, in die die Würfelaugen gerichtet sind, von der Mitte des Spielfeldes aus also in sechs Richtungen (siehe Bild auf der nächsten Seite). Bei jedem gesetzten Würfel fragt der Schäfer, ob der Hund den Wolf sieht.

Die anderen Spieler antworten wahrheitsgemäß.

Wichtig ist, daß ein Hund nicht über einen anderen, schon gesetzten Hund hinwegsehen kann.



Blickrichtungen der ersten beiden Hunde. Sie überblicken bereits einen großen Teil der Schafherde.

Ein Hund sieht den Wolf auch dann, wenn er direkt darauf sitzt. Fragt der Schäfer direkt, ob ein bestimmter Würfel der Wolf sei, kostet ihn die Frage ebenfalls einen Hund, egal, ob die Frage mit ja oder nein beantwortet wird. Dieser Hund wird dann neben die Spielplatte gelegt und am Schluß mitgezählt.

Durch logisches Vorgehen kann der Wolf häufig mit wenigen Hunden entdeckt werden.

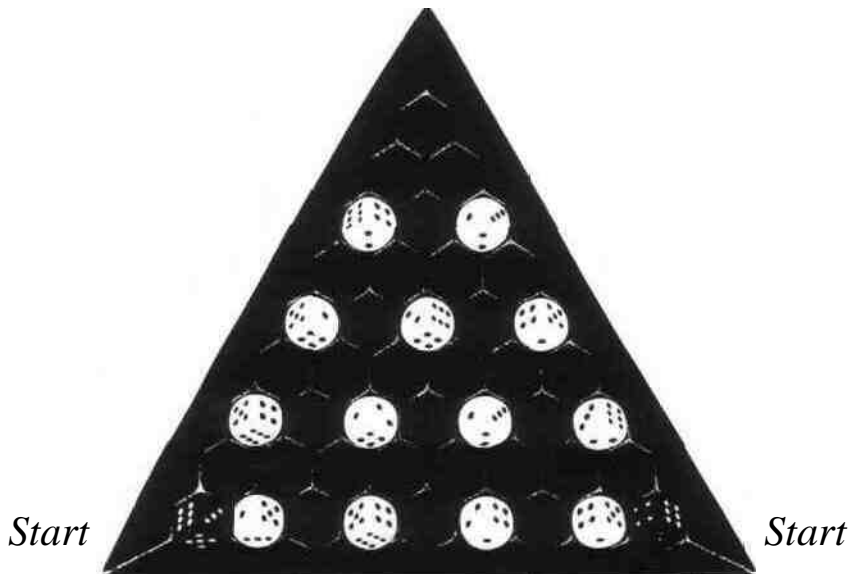
Ist er gefunden, übernimmt der nächste Spieler die Rolle des Schäfers.

Falls es einen Gewinner geben soll, ist es derjenige, der die wenigsten Hunde eingesetzt hat, um den Wolf zu entdecken.

2) SPIEL MIT BÜSCHEN

Die Schamerde weidet in einer Landschaft mit Büschen: einige schwarze Würfel (z.B. fünf) werden von der Platte genommen und statt dessen grüne Würfel (Büsche) in die Trichter gelegt. Gespielt wird wie unter 1), nur daß die Hunde nun nicht über die Büsche hinwegsehen können. Der Wolf hat also bessere Versteck-Chancen!

Ein Taktikspiel für zwei Spieler
von Heike Raufmann.



VORBEREITUNG: Auf die Spielplatte werden 13 schwarze Würfel gelegt (siehe Abb.). Jeder Spieler bekommt Würfel einer Farbe; einen davon legt er als Spielwürfel in die Startposition (Ecktrichter).

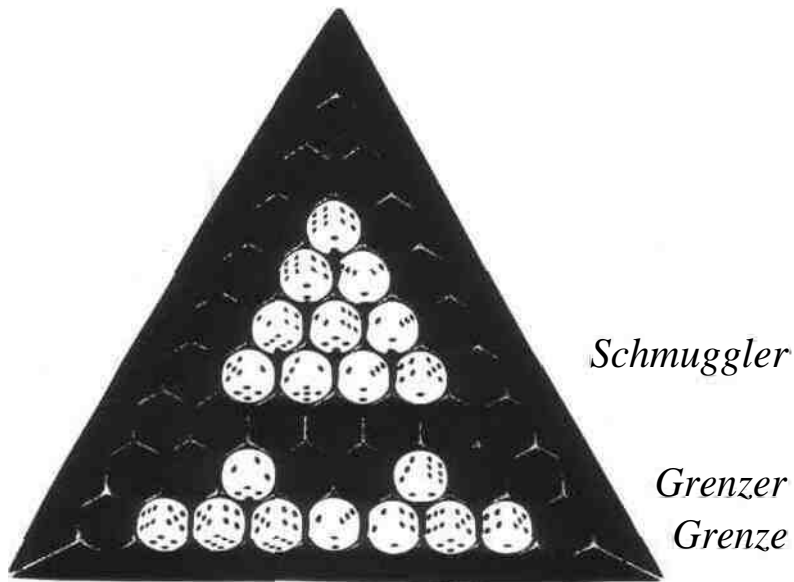
SPIELVERLAUF: Abwechselnd ziehen die Spieler. Bei einem Zug wird der Spielwürfel entweder in einen freien benachbarten Trichter gelegt oder er überspringt einen eigenen, einen schwarzen oder einen gegnerischen Würfel einmal. Nach jedem Zug wird der Trichter, der verlassen wurde, mit einem Füllwürfel der eigenen Farbe belegt. - Wichtig: nur der Spielwürfel darf weiterziehen!

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Füllwürfel auf der Platte hat.

Zur Taktik gehört, den Gegner einzukesseln durch Barrieren, die zwei Würfel breit sind und nicht mehr übersprungen werden können!



Ein Taktikspiel für zwei Mitspieler
von Harald Markowski.



VORBEREITUNG: 7 grüne Würfel werden in die Randtrichter einer Seite gelegt. Die beiden Ecktrichter bleiben dabei frei. 2 rote Würfel werden so in die Trichterreihe davor gelegt, daß jeweils rechts und links von ihnen 2 Trichter frei bleiben (sie dritteln diese Reihe). 10 schwarze Würfel werden in der Form eines gleichseitigen Dreiecks symmetrisch in das Restfeld gelegt (die Umrandung des schwarzen Dreiecks besteht also aus lauter freien Trichtern).

Die schwarzen Würfel sind die Schmuggler, die die grüne Grenze zu erreichen suchen. Die beiden roten Grenzer wollen dies verhindern.

SPIEL: Schmuggler und Grenzer können sich in jedem Zug über einen rechten Winkel in einen benachbarten freien Trichter bewegen.

Die Randtrichter sind nur für die Grenzer begehbar.

Die Grenzer schnappen die Schmuggler durch Überspringen; Mehrfachsprünge in Folge bei einem Zug sind erlaubt. Es besteht aber kein Sprungzwang.

Die Schmuggler gewinnen, wenn vier von ihnen die Grenze erreichen, d. h. einen grünen durch einen schwarzen Würfel ersetzen.

Ein verflucht irrwegiges Spiel für drei Spieler
von Carsten Volle.

Drei Forscher müssen von drei verschiedenen Punkten aus eine Pyramide erforschen und zu einem Ausgang gelangen.

VORBEREITUNG: 42 grüne Würfel werden beliebig auf die Grundplatte verteilt. Die Seitenmitten bleiben frei.

In diese Mitteltrichter der Längsseiten werden je ein roter, blauer und schwarzer Würfel gelegt.

Jedem Mitspieler wird einer dieser Würfel zugeordnet.

SPIELVERLAUF: Jeder Spieler muß mit seinem Würfel die gegenüberliegende Ecke erreichen. Wer dies zuerst schafft, hat gewonnen.

SPIELZÜGE:

- a) Man darf den Platz mit einem anliegenden grünen Würfel vertauschen, wenn dieser mit der gleichen Augenzahl an den eigenen angrenzt. Der eigene Würfel darf dabei nicht gedreht werden. Der grüne darf beliebig gedreht werden.
- b) Der eigene Würfel darf an Ort und Stelle gedreht werden.

Für zwei Spieler
von Carsten Volle.

VORBEREITUNG: 3 rote Würfel werden in einer Ecke in die drei Ecktrichter gelegt. Sie bilden das Ziel. 1 grüner Würfel wird genau gegenüber in den Mitteltrichter der Längsseite gelegt. Zusätzlich werden noch 1 blauer und 41 schwarze Würfel benötigt

ZIEL: Der eine Spieler versucht mit seinem grünen Würfel in den roten Trichter zu gelangen. Der andere versucht dieses mit den schwarzen Würfeln zu verhindern.

SPIELVERLAUF: Mit dem blauen Würfel wird auf die Platte gewürfelt. Drei Zahlen liegen dann bei ihm oben, wobei jede in zwei Richtungen zeigt.

Der grüne Würfel darf nun in einer dieser Richtungen gemäß der angezeigten Augenzahl ziehen. Er muß dabei aber auf der Platte bleiben, darf über keinen schwarzen Würfel springen und muß den Zug voll ausführen können. Erreicht er am Ende des Zuges einen schwarzen Würfel, so wird dieser herausgeschlagen. Der Gegner setzt danach einen schwarzen Würfel, der mit einer Kante mit dem grünen in Berührung steht. Er versucht damit, den Weg zum Zieltrichter zu verbauen.

Ist der grüne Würfel eingekesselt und kann auch keinen angrenzenden schwarzen schlagen, so darf kein weiterer schwarzer gesetzt werden. Der Spieler bekommt dafür einen weiteren schwarzen Würfel (Ausgleich für die herausgeschlagenen).

Wenn man (endlich) in der Reihe vor dem Zieltrichter steht, muß man, um hinein zu kommen, von den beiden äußeren Trichtern aus eine gerade, vom mittleren Trichter aus eine ungerade Augenzahl in entsprechender Richtung würfeln.

VARIANTEN: Das Spiel kann abwechselnd gespielt werden; gewonnen hat derjenige, der es schneller schafft oder die meisten Barrikaden geschlagen hat... oder die wenigsten schwarzen Würfel gebraucht hat, oder...

52

WETTLAUF

Ein Taktikspiel für drei Spieler
von Martin Callis.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler erhält 5 Würfel einer Farbe. Eine Kante der Platte wird als Startlinie festgelegt. Die gegenüberliegende Spitze ist das Ziel. Es wird vereinbart, wer beginnt

ABLAUF:

- 1) Abwechselnd legt jeder Spieler einen Würfel in die Startlinie oder in die Reihe davor, bis schließlich 15 der 17 möglichen Trichter belegt sind.
- 2) Danach wird Zug um Zug immer ein eigener Würfel in einen benachbarten **freien** Trichter über eine Kante **gerollt**

ZIEL: Das Zielgebiet ist ein gleichseitiges Dreieck in der gegen-

überliegenden Spitze. Kantenlänge des Dreiecks = 5 Trichter. Von Bedeutung sind (für die Wertung) aber davon nur die 12 Randtrichter. Das Spiel ist beendet, wenn diese Randtrichter besetzt sind.

WERTUNG: Nur die im Zieldreieck nach außen zeigenden Würfelaußen zählen. Diese werden wie folgt gewichtet:

Von der Startlinie aus gesehen ...

- ... die der ersten Reihe mit dem Faktor 1,
- ... die der zweiten Reihe mit dem Faktor 2,
- ... die der dritten Reihe mit dem Faktor 3,
- ... die der vierten und fünften Reihe (= äußerste Spitze) mit dem Faktor 4.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

VARIANTE: Bei vier Spielern erhält jeder 4 Würfel.

53

DREIECK

Ein Taktikspiel für drei Spieler
von Jürgen Lutze.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler bekommt von einer Farbe 6 Würfel. Diese werden gleichmäßig auf die Ecktrichter verteilt: die Ecke, die mittlere Zweierreihe und die zur Mitte zeigende Dreierreihe bestehen jeweils aus Würfeln verschiedener Farben. Von Ecke zu Ecke werden die Farben dann zyklisch vertauscht.

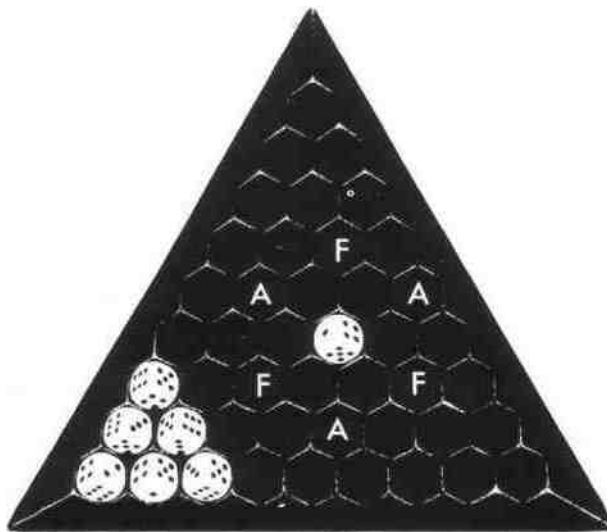
ZIEL: Man muß an einer beliebigen Stelle der Spielplatte als erster ein Dreieck aus seinen eigenen Würfeln bilden.

VERLAUF: Es werden die Würfelreihen immer im ganzen bewegt. Man kann entweder

- die Würfelstange über den davor liegenden rechten Winkel ziehen (Parallelverschiebung),
- die Würfelreihe um einen der Eckwürfel einmal um die Achse drehen (60°),
- über andere Stangen und Würfel springen, wenn dahinter genügend freie Trichter sind,
- andere Stangen und Würfel blockieren, indem man auf sie zieht

Die Blockade darf aber nur einen Zug andauern.

Ein Kampfspiel für drei Spieler
 von Jochen Baurmeister, Peter Pallat und Reinhold Wittig.



STARTSTELLUNG eines Spielers und Zugmöglichkeiten eines Steines.

In die Trichter ,A' können die Angriffszüge gerichtet sein und in die Trichter ,F' die Fluchtzüge.

VORBEREITUNG: Jeder Spieler bekommt 6 Würfel seiner Farbe, die er in die sechs Trichter an seiner Spielfeld-Ecke legt.

ZIEL ist, die 6 Würfel auf die gegenüberliegende Seite (Ziellinie) zu bringen. Wer dies zuerst schafft, gewinnt.

Gespielt wird reihum Zug um Zug. Die Zugweise ist das Besondere an diesem Spiel.

Ein Würfel rutscht bei einem Zug entweder einen Grat aufwärts und fällt in den dahinter liegenden Trichter (Allgriffszug) oder er wird aus dem Trichter gehoben und rutscht einen Grat abwärts (Fluchtzug).

Mitten auf dem Spielfeld hat er also sechs Zugmöglichkeiten. Beim Angriffszug kann er einen fremden Würfel, der hinter dem Grat liegt, schlagen und in einen von dessen Starttrichtern zurücklegen!

Dieses Zurücklegen hat eine besondere taktische Note, denn man kann den Würfel in einen beliebigen Starttrichter seiner Farbe legen (er muß nur leer sein!). Dabei kann man oft erreichen, daß

der zurückgelegte Würfel für den dritten Spieler sofort gefährlich wird.

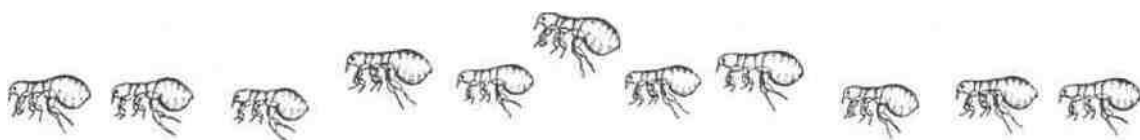
Würfel, die ihre Ziellinie erreicht haben, dürfen nicht mehr geschlagen werden und selber auch nicht mehr zurückschlagen.

In den Zieltrichtern dürfen die Würfel auch zur Seite bewegt werden, um nachrückenden Würfeln Platz zu machen. Wandert ein Würfel in einen Nachbartrichter, gilt dies als Zug.

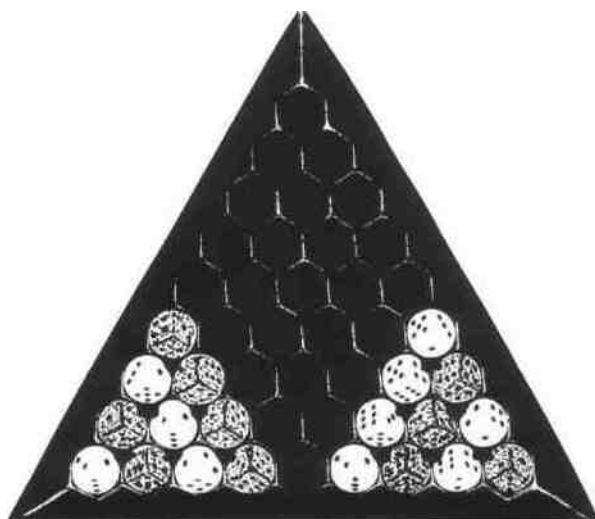
55

FLÖHHAZ

10 Minuten Spannung für zwei Spieler ab 8 Jahren
von Karin und Reinhold Wittig.



DAS BESONDERE: Mit einer neuen Springtaktik bewegen sich die Würfel (Flöhe) über die Spielplatte.



Ausgangsposition

AUFBAU und ZIEL: Beide Spieler erhalten je 10 Würfel einer Farbe, die in zwei Ecken der Spielplatte in die Startposition gelegt werden. Ziel ist die Errichtung einer aus 20 Würfeln bestehenden Pyramide an der dritten Ecke.

ZUGWEISE: Die Spieler ziehen abwechselnd mit einem Würfel in geneigten Ebenen, die parallel zu den Außenflächen der Spielplat-

te liegen. Sie springen bei jedem Zug über einen rechten Winkel (Platte oder Würfel).

Jeder versucht, seine Würfel möglichst schnell zur Zielpyramide (und da in die vordere Reihe) zu bringen.

BLOCKADE: Jeder Sprung in einen aus Würfeln gebildeten Trichter blockiert die darunter liegenden Würfel. Die Blockade des Gegners darf solange aufrecht erhalten werden, wie dieser noch Würfel zum freien Spiel vor der Pyramide hat (dabei gelten also nicht die Würfel, die sich schon im Pyramidenbau befinden und dort hin und her ziehen können).

Andernfalls darf die Blockade nur einen Zug lang aufrecht erhalten werden (der Blockierende hat also einen Freizug).

ZAHLWEISE: Hat ein Spieler seine zehn Würfel im Pyramidenbau, werden die Züge gezählt, die der zweite Spieler zusätzlich braucht, um die Pyramide fertig zu stellen (hat er als zweiter das Spiel begonnen, so hat er noch einen Nachzug frei!).

An der fertigen Pyramide werden die Würfelaußenseiten gezählt. Dem Spieler, der als zweiter fertig wurde, werden von dieser Summe seine Nachzüge abgezogen.

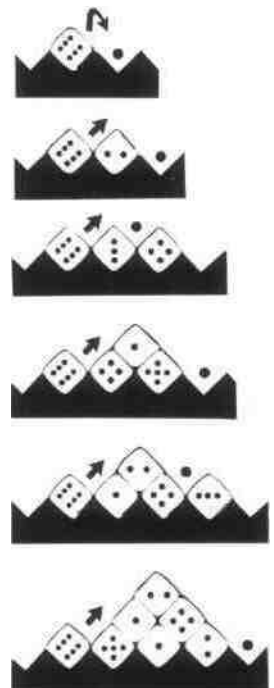
Gewonnen hat der Spieler mit der höheren Punktzahl (nicht unbedingt der erste!).

SPRUNGMÖGLICHKEITEN: Der links liegende Würfel kann jeweils in den mit einem Punkt gekennzeichneten Trichter springen.

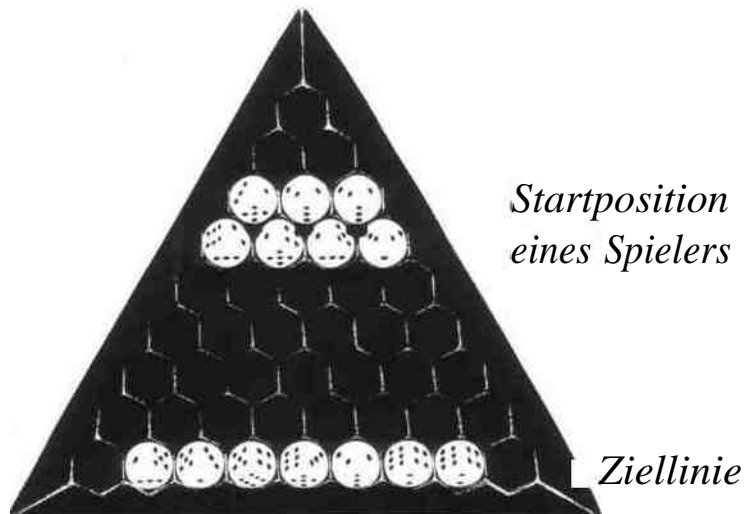
Dieser Trichter gehört entweder zur Grundplatte oder er wird aus Würfeln gebildet.

Im dritten und fünften Bild muß ein Würfel in der Reihe dahinter liegen, damit der gesprungene Würfel nicht nach hinten abrutscht

Der im unteren Bild gezeigte ‚Weitsprung‘ ist sehr selten.



Ein schnelles taktisches Spiel für drei Spieler.



Jeder Spieler erhält 7 Würfel seiner Farbe und legt sie in die Starttrichter an seiner Spielfeld-Ecke.

Das Ziel ist, die 7 Würfel in die jeweils gegenüberliegende Ziellinie zu bringen.

Reihum springen die Spieler wie bei Flöhhaz (siehe Nr. 55) mit einem Würfel über rechte Winkel.

Blockaden müssen aufgegeben werden, wenn der ‚blockierte‘ Spieler keinen sinnvollen Zug mehr machen kann, d. h. entweder zurückziehen oder Würfel in der Ziellinie hin und her bewegen müßte.

57 DAS FEUERROTE TEUFELCHEN

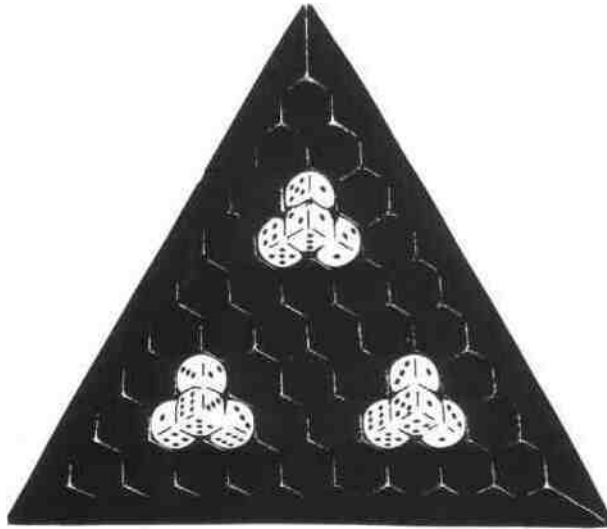
Einmal gespielt, immer gespielt!
Ein listiges Raumspiel für zwei Spieler
von Oliver Stuhr.

IDEE: In einer sich ständig ändernden Spiel-Landschaft findet eine Verfolgungsjagd statt.

VORBEREITUNG: Es wird vereinbart, wer den jagenden Teufel (roter Würfel) und wer den fliehenden Engel (goldener Würfel) spielt.

Weiterhin bekommen beide Spieler je 45 grüne Würfel (diese

Zahl kann den Fähigkeiten der Spieler entsprechend erniedrigt oder erhöht werden).



*Anordnung der drei kleinen Pyramiden,
die vor dem Start gebaut werden.*

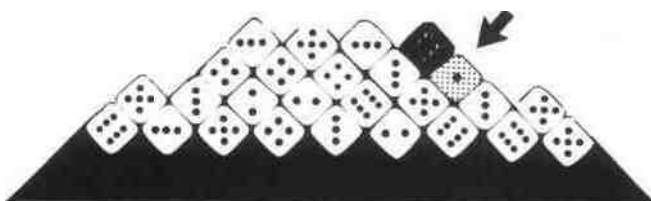
Auf der Spielplatte werden aus je 4 schwarzen Würfeln drei kleine Pyramiden gebaut.

Der rote und der goldene Würfel werden auf die Platte gewürfelt.
ZUGWEISE: Gezogen wird immer über rechte Winkel (Abb. siehe Nr. 55), und zwar in Ebenen, die zu den drei Außenflächen der Spielplatte parallel sind.

Der Engel hat den ersten Zug, der Teufel folgt.

Zug um Zug werden grüne Würfel in die Trichter gelegt, die das Engelchen und das Teufelchen verlassen haben. Dadurch ändert sich das Spielbrett ständig.

ZIEL: Der Teufel versucht, den Engel zu erwischen, bevor die grünen Würfel verbraucht sind. Der Engel dagegen ist bestrebt, solange zu fliehen, bis der letzte grüne Würfel plaziert ist.



Hier ist das Engelchen (Pfeil) vom Teufel (dunkler Würfel) gefangen.