

CHOICE

von Sid Sackson



Spielanleitung

HEXAGAMES®

Spielmaterial

- 1 Würfelglocke mit 5 Würfeln,
- 1 Block,
- 1 Stift
- 1 Spielregel

Spielbeschreibung

Es ist kaum zu glauben, aber doch gelungen: 5 Würfel unter einen Hut gebracht, ergeben ein flottes Spiel mit Klasse. Die Qual der Wahl ist bei „CHOICE“ positiver Anspruch an den Spieler, ob allein oder zu mehreren. Jeder Spieler bildet aus den fünf Würfeln in der Würfelglocke zwei Paare, deren Augen er zusammenzählt. Diese beiden Würfelsummen und der verbleibende 5. Würfel werden auf einem Blatt notiert. Ziel des Spieles ist es, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, bevor man eine Zahl in der Tabelle des 5. Würfels achtmal ankreuzt.

Erklärung der Begriffe auf dem Block

- „Punkte“ = Ein Werf, der den Summen zugeordnet ist
- „Summe“ = Die Summe der Augen von 2 Würfeln.
- „Summen Liste“= Hier werden die ausgewählten Summen angekreuzt, und zwar von links nach rechts.
- „Ergebnis“ = Hier wird die Gesamtpunktzahl einer Summe eingetragen
- „5. Würfel“ = Hier werden bis zu drei Zahlen des verbleibenden 5. Würfels eingetragen und angekreuzt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Blatt des Spielblocks. Ein beliebiger Spieler beginnt, indem er die Würfelglocke schüttelt. Nachdem jeder Spieler den Wurf für sich ausgewertet hat, schüttelt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Würfelglocke.

Spielverlauf

Jeder Spieler muß einen Wurf für sich auswerten und auf seinem Blatt eintragen. Aus den fünf Augenzahlen der Würfel bildet jeder Spieler zwei Würfelsummen aus zwei Würfeln. Jede der beiden Summen wird in der entsprechenden Reihe angekreuzt. Ebenso muß der fünfte verbleibende Würfel in eine der drei Reihen der Tabelle des „5. Würfels“ eingetragen werden.

Achtung

Jeder Würfel darf nur einmal verwendet werden, entweder um eine der beiden Summe zu bilden oder als „5. Würfel“.

Der „5. Würfel“

Ein Spieler darf seine drei Zahlen für den „5. Würfel“ selbst bestimmen. Nach dem ersten Wurf ist das die Würfelzahl, die man nicht zur Summenbildung verwendet. Diese Zahl wird in die erste Reihe der Tabelle „5. Würfel“ eingetragen und das erste Kästchen dieser Reihe ausgestrichen. Siehe Abbildung 1.

Ein Spieler darf sich im Verlauf des Spieles für höchstens drei **unterschiedliche** Zahlen des „5. Würfels“ entscheiden. Solange ein Spieler nicht alle drei Zahlen festgelegt hat, kann er sich entscheiden, ob er eine vorhandenen Zahl einmal mehr ausstreicht oder ob er eine neue Zahl einträgt und ausstreicht.

Sind alle drei Zahlen in der Tabelle des „5. Würfels“ bestimmt und enthält ein Wurf mehrere Zahlen dieser Tabelle, dann muß ein Spieler eine dieser Zahlen ausstreichen und darf diesen Würfel nicht mehr zur Summenbildung verwenden. Enthält ein Wurf nur eine Zahl dieser Tabelle, dann muß ein Spieler diese Zahl ausstreichen und darf diesen Würfel nicht mehr zur Summenbildung verwenden.

Freiwurf

Enthält ein Wurf keine der drei Zahlen dieser Tabelle, so hat er einen Freiwurf, das heißt, er darf zwei Summen bilden und einen beliebigen 5. Würfel weglassen, ohne ihn ankreuzen zu müssen.

Achtung

Einen Freiwurf kann ein Spieler erst erhalten, wenn er seine drei Zahlen der Tabelle des „5. Würfels“ bestimmt hat.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nicht für alle Spieler gleichzeitig. Sobald ein Spieler eine seiner drei Zahlen der Tabelle des „5. Würfels“ zum achten Mal angekreuzt hat, ist das Spiel für ihn beendet.

Spieler, die diese Bedingung noch nicht erreicht haben, spielen bis zu „ihrem Spielende“ weiter.

Wertung

200 Minuspunkte - gibt es für jede Summe, die nur 1, 2, 3 oder 4-mal angekreuzt wurde

.0" Punkte - gibt es für eine Summe, die genau fünfmal oder gar nicht angekreuzt wurde

Pluspunkte - gibt es für jede Summe, die mindestens sechsmal angekreuzt wurde.

Pluspunkte

Wenn alle zehn Kästchen einer Summe angekreuzt sind, kann man diese Summe zwar noch benutzen, dies bringt aber keine zusätzlichen Punkte mehr. Pro Summe kann also maximal der fünffache Punktwert erreicht werden.

Nach dem Ende des Spiels errechnet jeder Spieler die Ergebnisse aller seiner Summen und notiert sie in den entsprechenden Spalten. Nun wird sowohl die Pluspunktspalte wie auch die Minuspunktspalte zusammengezählt. Das Endergebnis setzt sich aus dem Ergebnis der positiven Spalte abzüglich des Ergebnisses der negativen Spalte zusammen.

Die Höhe der Pluspunkte wird wie folgt errechnet: Jedes angekreuzte Kästchen nach dem „fünften“ bringt einmal mehr die der Summe zugeordnete Punktzahl.

Beispiel

Die Summe „8“ wurde neunmal angekreuzt. Die der Summe „8“ zugeordnete Punktzahl ist „40“. Daraus ergibt sich bei Spielende folgende Pluspunktzahl: $9 \cdot 5 = 4, 4 \times 40 = 160$.

Spielziel

Bei mehreren Spielern gewinnt der Spieler mit den meisten positiven Punkten. Falls kein Spieler ein positives Endergebnis erzielt, gewinnt der Spieler mit den wenigsten negativen Punkten. Spielt man allein, versucht man eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen = persönlicher Rekord. Ein negatives Endergebnis ist mit einer Niederlage gleichzusetzen.

Zur Verdeutlichung noch einige Beispiele:

Der erste Wurf zeigt folgende Zahlen: 1,3,4,4,6. Ein Spieler entscheidet sich für folgende Summen: $1+3=4$ und $6+4=10$. Daraus ergibt sich auch seine Entscheidung für den „5. Würfel“ mit dem Zahlenwert „4“. Seine Eintragung auf seinem Blatt sieht wie folgt aus: Abb.: 1

Punkte	Summe	Summen	Liste	Ergebnis	5. Würfel
100	2	□□□□	□ □□□□□		4 X □□□□□□
70	3	□□□□	□ □□□□□		□□□□□□□□
60	4	X □□□□	□ □□□□□		□□□□□□□□
50	5	□□□□	□ □□□□□		
40	6	□□□□	□ □□□□□		
30	7	□□□□	□ □□□□□	+	
40	8	□□□□	□ □□□□□	-	JOE CHOICE
50	9	□□□□	□ □□□□□		Endergebnis
60	10	X □□□□	□ □□□□□		
70	11	□□□□	□ □□□□□		
100	12	□□□□	□ □□□□□		
		Addition			

Der dritte Wurf zeigt folgende Zahlen: 1,2,2,4,5. Ein Spieler entscheidet sich für folgende Summen: $2+2=4$ und $1+4=5$. Seine Entscheidung für den „5.Würfel“ ist der Wert „5“. Seine Eintragung auf seinem Blatt sieht wie folgt aus: Abb.: 2

Punkte	Summe	Summen Liste		Ergebnis		5. Würfel	
100	2	0000	0	000000			4 X0000000
70	3	0000	0	000000			2 X0000000
60	4	XX00	0	000000			5 X0000000
50	5	X000	0	000000			JOE CHOICE
40	6	0000	0	000000			
30	7	0000	0	000000	+	-	Endergebnis
40	8	0000	0	000000			
50	9	X000	0	000000			
60	10	XX00	0	000000			
70	11	0000	0	000000			
100	12	0000	0	000000			
Addition							

Der vierte Wurf einer Spielrunde ist: 1,3,3,6,6. Da keiner der drei Zahlenwerte in der Tabelle des „5.Würfels“ enthalten ist, hat der Spieler einen Freiwurf, das heißt, er darf zwei Summen bilden, läßt die Zahl des fünften Würfels verfallen und braucht keine Eintragung in die Tabelle des „5. Würfels“ zu machen. Er wählt die Summen: $1+3=4$ und $3+6=9$. Abb.: 3

Punkte	Summe	Summen Liste		Ergebnis		5. Würfel	
100	2	0000	0	000000			4 X0000000
70	3	0000	0	000000			2 X0000000
60	4	XXX0	0	000000			5 X0000000
50	5	X000	0	000000			JOE CHOICE
40	6	0000	0	000000			
30	7	0000	0	000000	+	-	Endergebnis
40	8	0000	0	000000			
50	9	XX00	0	000000			
60	10	XX00	0	000000			
70	11	0000	0	000000			
100	12	0000	0	000000			
Addition							

Das nachfolgende Beispiel zeigt ein beendetes Spiel: Alle Berechnungen sind ausgeführt. Abb.: 4

Punkte	Summe	Summen Liste	Ergebnis		5. Würfel
100	2	XXXX 0 000000		200	4 XXXXXXXX
70	3	0000 0 000000			2 XXXXXXX0
60	4	XXXX X 000000	60		5 XXXXXXX0
50	5	XXXX X 000000			<p>JOE CHOICE</p> <p>Endergebnis</p> <p>+ 400</p>
40	6	XXXX X 000000	40		
30	7	0000 0 000000			
40	8	XXXX X XXXX0	160		
50	9	XXXX X 000000	100		
80	10	XXXX X XXXX0	240		
70	11	0000 0 000000			
100	12	0000 0 000000			
Addition			600	200	