



SPIELANLEITUNG

INHALT

- 13 HOLZWÜRFEL
- 4 ROTE WÜRFEL
- 3 GRÜNE WÜRFEL
- 2 BLAUE WÜRFEL
- 2 ORANGENE WÜRFEL
- 1 HIMMELBLAUE WÜRFEL
- 1 VIOLETTER WÜRFEL
- 1 SPIELANLEITUNG

= gültig als Buchstabe, der zum Wort gehören

=/ gültig als Buchstabe, der zum Wort nicht gehören

Man darf die Buchstaben A,O,U auch mit Umlaut verwenden.

Am Anfang entscheiden die Spieler über die gültigen Worte. Zum Beispiel, man entscheidet die Namen, wie Milano und Valentina, oder nur die Vornamen, wie Mario

TURNIER

Man spielt 3 Runden, eine pro Spiel, in der Reihenfolge dieser Spielanleitung. Am Ende jeder Runde bekommt der Sieger 10 Punkte, der Zweite bekommt 7 Punkte, und der Dritte 6 und so weiter zu 3 Punkten pro Spieler, wenn man zu sechst spielt. Es gibt keinen Gleichstand beim ersten Platz: ein einziger Spieler bekommt die 10 Punkte, die für den Sieg notwendig sind. In allen Spielen können allerdings die anderen Spieler (ab dem zweitklassifizierten) den gleichen Punktestand teilen. Wenn man ein Turnier spielt, senkt das Punkteziel: 21 Punkte für das erste Spiel, 17 Punkte für das zweite und 2 Punkte für das dritte. Beim Gleichstand im Turnier gewinnt wer im Spiel n.2 "Alle zusammen" schon Sieger geworden ist.

Mit den ROLLING CUBES steht der Spaß an erster Stelle, also ... möge der Beste gewinnen!!!

SPIEL N. 1 - EINER NACH DEM ANDEREN

Vorbereitung und Spielbeginn

Der jüngste Spieler beginnt.

Spielrunde

Bei jeder Runde würfeln alle Spieler, einer nach dem anderen und im Uhrzeigersinn. Der erste spielt alle 13 Würfel und muss ein Wort mit den Buchstaben bilden, die auf der Oberseite der Würfel lesbar sind.

Das Ziel ist, so viele Buchstaben wie möglich zu verwenden und die höchste Punktzahl zu erreichen. Das Wort soll gültig sein. Wenn Zweifel über die Gültigkeit des Worts auftreten, entscheidet die Mehrheit der Spieler (mit Ausnahme vom Spieler, der dran ist) ob das Wort akzeptiert werden kann.

Die Punkte werden wie folgt gezählt:

- 1 Punkt für jeden verwendeten Würfel (K A R T E 5 punkt)
- 0 für den ersten Joker, 1 für die anderen.
- (S P I E L = R 6 punkt) (G E S C H = / K 7 punkt)
- 1 Prämienpunkt, wenn zweimal den gleichen Buchstaben verwendet wird.

P A S T A 6 punkt

- 2 Prämienpunkt, wenn dreimal den gleichen Buchstaben verwendet wird.

P U P P E 7 punkt

- 1 Prämienpunkt für einen Buchstaben vom himmelblauen Würfel.

- 1 Prämienpunkt für einen Buchstaben vom violetten Würfel.

K E T C H U P 10 punkt

Am Ende der Runde (d.h. wenn alle Spieler ein Wort gebildet haben) wird ein Bonus für den Besten der Runde gewährt:

- + 2 Punkte für den alleinigen Sieger
- + 1 Punkt pro Spieler beim Gleichstand

Das Spiel geht mit einer neuen Runde weiter.

Spielende

Wer zuerst 31 Punkte erreicht, gewinnt. Beim Gleichstand beginnen die Spieler mit der höchsten Punktzahl eine neue Runde, bis nur ein Spieler die 31 Punkte erreicht hat.

SPIEL N.2 - ALLE ZUSAMMEN

Vorbereitung und Spielbeginn

Jeder Spieler nimmt Stift und Papier.

Spielrunde

Alle 13 Würfel werden gespielt und farblich geordnet auf den Tisch gelegt, wo alle Spieler sie deutlich sehen können. Man darf die Würfel nicht bewegen.

Jeder Spieler bildet ein Wort, so lang wie möglich, und schreibt ihn auf. Wenn alle fertig sind, werden die Worte vorgelesen und überprüft, um die richtigen Punkte + Bonus zu geben (wie im Spiel n.1).

Spielende

Wer zuerst 25 Punkte bekommt, gewinnt. Beim Gleichstand beginnen die Spieler mit der höchsten Punktzahl eine neue Runde, bis nur ein Spieler die 25 Punkte erreicht hat.

SPIEL N. 3 - DAS LETZTE BUCHSTABE

Vorbereitung und Spielbeginn

Der jüngste Spieler beginnt.

Spielrunde

Der erste Spieler benutzt alle 13 Würfel und wählt einen Buchstaben (von jedem Würfel), um mit einem Wort zu beginnen, dann geht man reihum im Uhrzeigersinn weiter

Der Spieler am Zug spielt nur die nicht verwendete Würfel, also er versucht, einen neuen Buchstaben zu einfügen, um ein Wort zu bilden.

Man darf den Joker nach dem zweiten Würfel verwenden, und muss den Buchstaben erklären (die verwendeten Buchstaben können nicht geändert werden)

Man spielt mit immer weniger Würfeln weiter, bis der Spieler am Zug keinen neuen Buchstaben mehr benutzen kann. Wer es schafft, den letzten Würfel einzufügen, gewinnt und bekommt 1 Punkt. Die Runde beginnt wieder im Uhrzeigersinn.

Spielende

Wer zuerst 3 Punkte bekommt, gewinnt. (5 bei 2 Spielern).

Zu beachten

Die Worten mit drei Buchstaben können schon als Worten betrachten.

Der Spieler darf einen Buchstaben verwendet, auch wenn er weiß, dass keine richtigen Worten gibt. Dann kann der nächste Spieler den Betrug aufdecken und „ICH BEZWEIFLE ES“ sagen. Dann kann der anderen Spieler die Runde gewinnen, wenn ein richtiges Wort bildet.

(S O M M E -> Y (ich bezweifle es)

R (korrekt)

SOLITAIRE-SPIEL - YAHTZEE

Man spielt alleine oder gegen einen/mehrere Spieler.

Das ist eine neue Version des Kniffel-Spiels mit 5 Würfeln, das verschiedene Varianten enthält. Beim Spielen der 13 Würfel muss man 5 verschiedene Kombinationen erzielen und ein vollständiges Wort bilden. Nachdem die Kombination (z.B. 3 Würfel in derselben Farbe) zustande kommt, trägt der Spieler die Punktzahl in die entsprechende Zeile ein und darf in diese Kategorie nichts mehr eintragen. Das Spiel endet nachdem jeder Spieler 5mal gewürfelt hat, auch wenn noch weitere Kombinationen fehlen. Die Würfel werden nur einmal gespielt aber es ist möglich, bis höchstens 5 Würfel nochmal zu spielen, allerdings wird in diesem Fall vom gebildeten Wort immer die Punktzahl der Würfel abgezogen, die man wiederholt gespielt hat.

Die Punktezahl muss in eine freie Zeile der Spielstandkarte geschrieben werden. Wer am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

Die 5 Kombinationen:

- Kein Joker: das Wort enthält keinen Joker
- Tris: das Wort enthält 3 gleichfarbige Würfel
- Full: 3 + 2 gleichfarbige Würfel
- Poker: das Wort enthält 4 gleichfarbige Würfel
- Doppelt: das Wort enthält zwei gleichen Buchstabe

Die YAHTZEE Spielstandkarte

Ein Spiel von: Emanuele Pessi

Grafik von: Domenico Monforte

Ein Produkt von: CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB) - Italien



LUDO ERGO SUM