SPIELANLEITUNG

Rolling Cubes

PYTAGORA

CreativaMente

LUDO ERGO SUM

Inhalt

13 FSC® Holzwürfel

- 4 grüne Würfel mit ungeraden Zahlen
- 4 blaue Würfel mit geraden Zahlen
- 4 rote Würfel mit 4 Grundrechenarten
- 1 orangene Würfel mit dem Gleichheitszeichen

1 Spielanleitung

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: **37 Punkte** für das erste Spiel, **31 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

6-99 2-6

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 3 Würfel und muss eine mathematische Gleichung mit den Zahlen und Symbole bilden, die auf der Oberseite der Würfel lesbar sind. Die Gleichung darf nicht z.B 963=963 sein. Null darf nicht als erste Zahl verwendet sein (z.B. 3+6=09) und es ist auch nicht möglich, mit Null multiplizieren oder dividieren.

Die Punkte werden wie folgt gezählt:

- **1 Punkt für jeden verwendeten Würfel**
- **2 Punkte** mit der Multiplikation und 3 mit der Division. Das ist gültig nur, wenn man mit 1 nicht multipliziert oder dividiert.
- **2 Punkte**, wenn eine Zahl an die **Zehner-Stelle** verwendet wird, **3 Punkte** an die **Hunderter-Stelle** und so weiter
- 1 Prämienpunkt, wenn 12 von 13 Würfel verwendet werden
- 2 Prämienpunkte, wenn alle 13 Würfel verwendet werden.

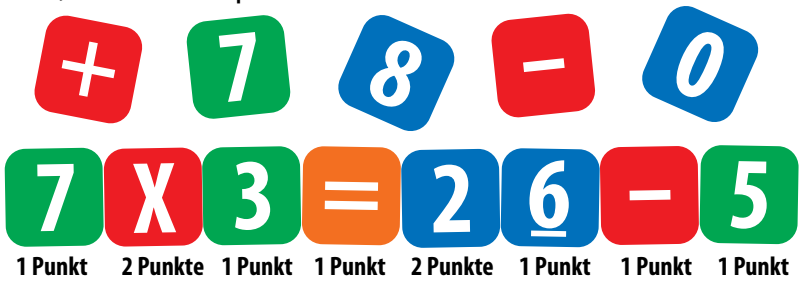
Am Ende der Runde, wenn alle Spieler eine Gleichung gebildet haben, wird **ein Bonus** für den Besten der Runde gewährt:

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

Das Spiel geht mit einer neuen Runde weiter.

Spielende

Wer zuerst **47 Punkte** erreicht, hat gewonnen. Beim Gleichstand beginnen die Spieler mit der höchsten Punktzahl eine neue Runde, bis nur ein Spieler die 47 Punkte erreicht hat.



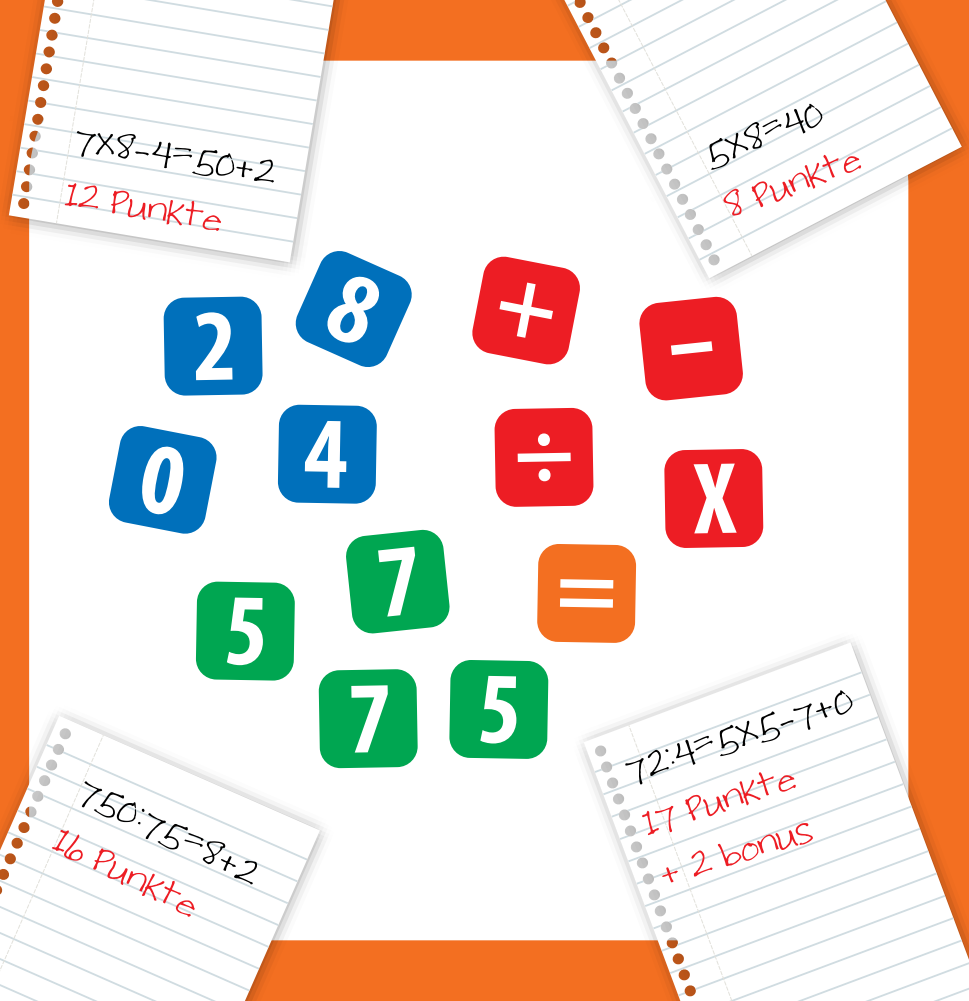
Punktzahlbeispiel: 10 Punkte

Spiel N. 2

Alle zusammen

6-99 2-6

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 eine mathematische Gleichung, mit der besten Punktzahl, **und schreibt sie auf**. Wenn alle fertig sind, **werden die Gleichungen vorgelesen und überprüft**, um die richtigen Punkte + Bonus zu geben (wie im Spiel n.1).
Spielende
Wer zuerst **41 Punkte** bekommt, gewinnt. Beim Gleichstand beginnen die Spieler mit der höchsten Punktzahl eine neue Runde, bis nur ein Spieler die 41 Punkte erreicht hat.



Spiel N. 3

Der letzte Würfel

6-99 2-6

Vorbereitung und Spielbeginn

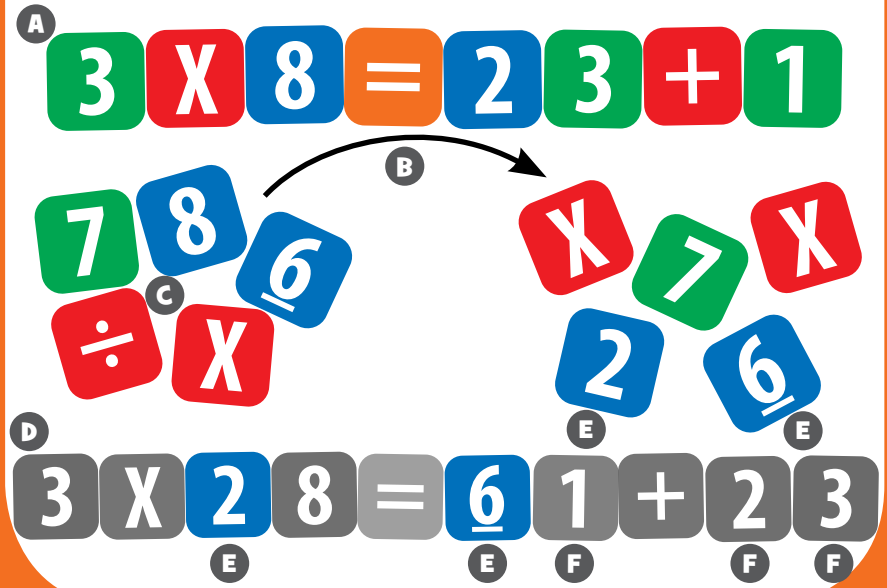
Der jüngste Spieler beginnt.

Spielrunde

Der erste Spieler benutzt alle 13 Würfel und bildet eine Gleichung (A) mit den Zahlen und Symbole, die auf der Oberseite der Würfel lesbar sind. Er darf sie bewegen und versucht, so viele Würfel wie möglich zu verwenden. Wenn er eine Gleichung gebildet hat, ist der Spieler links von ihm dran. Der spielt (B) nur die vom ersten Spieler nicht verwendeten Würfel (C) also er versucht, einen neuen Gleichung (D) zu bilden **und muss mindestens einen neuen Würfel (E)** dazu verwenden. Man darf die einzelnen Würfel den am Anfang gebildeten Gleichung (A) nicht wechseln, aber man kann sie jederzeit in verschieden Richtungen verschieben (F) um eine neue Gleichung zu bilden. Man spielt mit immer weniger Würfeln weiter, bis der Spieler am Zug **keinen neuen Würfel mehr benutzen** kann. Wer es schafft, den letzten Würfel in die Gleichung einzufügen, gewinnt und bekommt **1 Punkt**. Die Runde beginnt wieder im Uhrzeigersinn.

Spielende

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



SOLITAIRE-SPIEL

YAHTZEE

8-99 1-6

Man kann alleine oder gegen einen/mehrere Spieler spielen. 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 eine korrekte Gleichung bilden. Nachdem die Kombination (z.B. Poker: 4 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 vor gebildeten Gleichung 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:

- **blau**: die Gleichung enthält 3 blaufarbige Würfel. Wenn 4 blaue Würfel benutzt werden, bekommt man 3 Prämienpunkte

A

- **grün**: genau wie die blaue Kombination, mit grünfarbiger Würfel
- **rot**: genau wie die blaue Kombination, mit rotfarbiger Würfel
- **Poker**: die Gleichung enthält 4 gleichfarbige Würfel
- **101**: die Gleichung enthält eine Zahl > 100

B

The YAHTZEE score sheet

	Paul	Simon	David
BLAU	10 A		
GRÜN			
ROT			
POKER			
101		13 B	
GESAMT			

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
www.creativamente.eu