

**Einfach
SPIELEN**

- * Kurze Regeln
- * Sofort losspielen
- * Für treffsichere Würfelerwerfer



Der GROSSE WURF

Mit *Geschick*
und *Glück*
zum *Sieg!*

Für 2–5 Spieler ab 8 Jahren

Design: DE Ravensburger, Schwarzschild · Illustration: Franz Vohwinkel
Autor: Dieter Nüsse · Redaktion: Stefan Brück

Spielmaterial

31 Würfel

- 1 Schachtel mit Würfelarena
- 1 Schaumstoffmatte

Spielidee

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Werfen seiner Würfel in die Würfelarena die dort liegenden Würfel so „umzuwürfeln“, dass sie gleiche Augenzahlen zeigen, denn diese darf er anschließend wieder an sich nehmen. Alle anderen Würfel aber bleiben für die nächsten Spieler in der Arena liegen.

Wer als Letzter noch Würfel besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Stellt die Schachtel mit der Würfelarena in die Tischmitte und legt die Schaumstoff-

matte auf den Boden der ovalen Vertiefung. (Wer möchte, kann die Matte auch mit einem handelsüblichen Klebstoff dauerhaft auf dem Boden der Arena festkleben.)

Jeder von euch erhält so viele Würfel, wie in der Tabelle unten angegeben ist, und legt sie als Vorrat vor sich bereit.

Zudem legt ihr – bei jeder Spielerzahl – **einen** Würfel in die Arena, mit einer beliebigen **Augenzahl** (aber nicht dem X) nach oben.

Spieleranzahl	Würfel pro Spieler
2	9
3	8
4	7
5	6

Spielt ihr mit weniger als 5 Spielern, benötigt ihr die restlichen Würfel nicht und legt sie deswegen gänzlich zur Seite.

Spielverlauf

Der Älteste von euch beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter, bis der Gewinner feststeht.

Bist du an die Reihe, **musst** du **einen** Würfel in die Würfelarena werfen.

- **Gleiche Augenzahlen:**

Liegen nach deinem Wurf Würfel mit gleichen Augenzahlen in der Arena, nimmst du **alle** diese Würfel aus der Arena heraus und legst sie in deinen Vorrat (*siehe Beispiel im Kasten rechts*). Damit ist dein Zug beendet (*ob du willst oder nicht!*), und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

- **Verschiedene Augenzahlen:**

Zeigen nach deinem Wurf **alle** Würfel in der Arena verschiedene Augenzahlen, **darfst** du einen weiteren deiner Würfel in die Arena werfen. Oder du beendest deinen Spielzug freiwillig, indem du dies deinem linken Nachbarn mitteilst.

Nach einem weiteren Wurf gilt für dich wieder dasselbe: Entweder alle Würfel mit gleichen Augenzahlen herausnehmen und zwangsläufig aufhören oder, bei erneut nur verschiedenen Würfelzahlen, entweder noch einen weiteren Würfel in die Arena werfen oder freiwillig aufhören usw.

Aufmerksam! Beim Werfen eines Würfels solltest du versuchen, bereits in der Arena liegende Würfel möglichst „umzuwürfeln“, so dass sie hinterher eine andere, vielleicht mit anderen Würfeln übereinstimmende Augenzahl zeigen. Dazu darfst du die bereits in der

Arena liegenden Würfel vor jedem deiner Würfe beliebig in der Arena umgruppieren, um so vielleicht gleich mehrere Würfel auf einmal „umzuwürfeln“. Allerdings darfst du beim Gruppieren natürlich die Augenzahlen der Würfel nicht verändern – und sie auch nicht stapeln oder schräg legen oder ähnlich Verbotenes!

Das war wohl X! Liegen nach einem Wurf ein oder mehrere Würfel mit dem **X** nach oben in der Arena, musst du diese **sofort** aus der Arena entfernen und neben der Schachtel platzieren; sie sind damit aus dem Spiel. Durch dieses Herausnehmen endet dein Zug aber nicht automatisch, sondern nur durch das Herausnehmen von Würfeln mit gleichen Augenzahlen.



Beispiel für einen Spielzug:

In der Arena liegen ein 2er-, 3er- und 5er-Würfel, die du zunächst in der Mitte der Arena gruppierst. Dann wirfst du deinen „Pflicht“-Würfel gegen diese Würfel, wonach je ein 2er, 3er, 4er und 6er ausliegen. Du entscheidest dich (klugerweise) dazu, noch einmal einen Würfel hineinzuworfen, doch zuvor gruppierst du die vier Würfel. Diesmal hast du mehr Glück: Die fünf Würfel zeigen nun zwei 3er, zwei 5er und einen 6er. Du nimmst vier Würfel (mit den zwei 3ern und zwei 5ern) aus der Arena und legst sie in deinen Vorrat. Dein Zug ist beendet. Für deinen linken Nachbarn liegt nun nur noch ein Würfel (mit der 6) in der Arena ...

Das war wohl niX! Auch Würfel, die bei einem Wurf (direkt oder indirekt) aus der Würfelarena **herausfliegen** oder gar nicht erst in der Arena landen, musst du neben der Schachtel platzieren. Dies gilt auch für Würfel, die oben auf der Arena landen. Auch ein solch misslungener Wurf führt nicht zum automatischen Ende deines Zuges.

Der große Wurf! Schaffst du es, dass nach einem Wurf die Würfelarena – entweder durch das Herausnehmen gleicher Würfel und/oder das Entfernen aller X-Würfel – **vollständig leer** ist, **muss** der nächste Spieler statt einem **alle** seine Würfel **auf einmal** in die Arena werfen. Hoffentlich hat er Glück und Würfel mit gleichen Augenzahlen geworfen, die er anschließend wieder herausnehmen darf ...

Übrigens! Sollten Würfel nach deinem Wurf „brennen“, also so schräg in der Arena liegen,

dass man nicht genau sagen kann, welche Augenzahl sie zeigen, würfelst du diese **außerhalb** der Arena neu und legst sie dann wieder so wie sie sind zurück in die Arena (bzw. gleich neben die Schachtel, falls sie das X zeigen).

Spielende

.....

Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges keinen Würfel mehr in seinem Vorrat hat, scheidet er aus der laufenden Partie aus. Scheidet der vorletzte Spieler aus, steht damit der letzte übriggebliebene als Gewinner fest.

Alternatives Spielende

Ihr könnt euch zu Spielbeginn auch darauf einigen, so viele Partien hintereinander zu spielen, wie ihr insgesamt Spieler seid, so dass jeder von euch einmal Startspieler ist. In diesem Fall notiert ihr euch, wenn ihr ausscheidet, so viele Punkte, wie danach noch Spieler in der Partie sind. Der Sieger einer Partie erhält demnach keine Punkte. Es gewinnt, wer am Ende aller Partien die **wenigsten** Punkte hat. Besteht hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

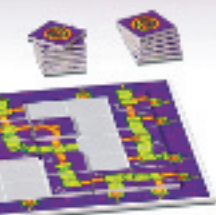


Kennen Sie schon?

Artikelnr. 26 559 6
für 1 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren



Artikelnr. 26 558 9
für 2 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren



Weitere Infos zu den Spielen finden Sie
auf www.ravensburger.de

© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com