

Kribbeln

Kurz • Knackig • Knifflig

Kurz – Knackig – Knifflig für 2–5 Spieler ab 8 Jahren

Design: Agence Cactus, DE Ravensburger Autor: Thomas Sing
Redaktion: Jean-Baptiste Ramassamy, André Maack



Spielmaterial

6 Kribbel-Würfel, 1 Block, 1 Stift

Spielidee

Wer an der Reihe ist, hat drei Versuche, eine Aufgabe zu erfüllen und dabei eine möglichst hohe Würfelsumme zu erzielen. **Nur wer hoch würfelt, kann viele Punkte machen** – wer aber die Aufgabe nicht schafft, geht leer aus, außer er kann seine zweite Chance nutzen ...

Spielvorbereitung

Bestimmt einen Spieler, der das Ausfüllen des Wertungsblattes übernimmt. Damit es lange spannend bleibt, gibt es 6 verschiedene Wertungsblätter mit unterschiedlichen Aufgaben. Sucht euch eines aus. Notiert zu Anfang die Namen aller Spieler in den dafür vorgesehenen Feldern.

Los geht's!

Der Älteste von euch beginnt und nimmt sich die Würfel. Nach seinem Zug geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Ihr spielt zuerst alle reihum die erste Zeile des Wertungsblattes, dann die zweite usw. Nachdem alle einen Eintrag in einer Zeile gemacht haben, verteilt ihr direkt Wertungspunkte.

Während eines Zugs ...

... habt ihr **drei Würfelversuche**, um die aktuelle Aufgabe zu erfüllen. Versucht dabei zugleich, eine möglichst hohe Würfelsumme zu erreichen.

Ihr dürft also bis zu **3-mal würfeln** und **jedes Mal neu** entscheiden, ob ihr Würfel weglegt, bereits weggelegte Würfel wieder zum Würfeln hinzunehmst oder nicht mehr weiterwürfeln wollt.

Die Aufgaben

Um die Aufgaben zu erfüllen, müsst ihr bestimmte **Farben** würfeln. Die Aufgaben sind durch ihre Symbole leicht zu verstehen: *So müsst ihr z.B. genau einen grünen Würfel 1x oder mehr blaue als rote Würfel würfeln.* Falls ihr euch bei einem Symbol unsicher seid, findet ihr die Aufgaben auf der Rückseite beschrieben.

Wichtig: Eine geforderte Anzahl muss immer **genau** erfüllt werden. Bei **2x** dürfen es also weder 1 blauer, noch 3 oder mehr blaue Würfel sein ...

Aufgabe erfüllt

Addiert die Augenzahlen aller sechs Würfel und tragt die Summe in das entsprechende Feld des Wertungsblattes ein.

Aufgabe nicht erfüllt

Damit ist die Würfelsumme für das Aufgabenfeld leider ungültig. Jetzt könnt ihr entscheiden: Tragt nun ...

- entweder ein X in euer Aufgabenfeld
- oder die Würfelsumme in das Kribbelfeld der gleichen Hintergrundfarbe ein. Versucht danach sofort die aktuelle Aufgabe noch einmal. Ihr habt wieder 3 Würfelversuche.

Achtung: Das Kribbelfeld macht „Kribbeln“ kribblig. Ein Eintrag in das Kribbelfeld ist an bestimmte Bedingungen geknüpft, die im Abschnitt „Kribbelfelder“ erläutert werden.

Platzierung und Wertung

Sobald eine Zeile komplett ausgefüllt ist, (also jeder Spieler seine Würfelsumme oder ein X in seinem Feld stehen hat), werden die Punkte für jeden Spieler ermittelt. Die Punkte richten sich nach der Spieleranzahl: Der Spieler mit der höchsten Würfelsumme erhält genauso viele Punkte, wie Spieler teilnehmen. Der Zweitplatzierte bekommt einen Punkt weniger usw. Wer ein X eingetragen hat, erhält keine Punkte.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Legt ein Wertungsblatt + Würfel bereit.

Tragt die Namen der Spieler in das Blatt ein.

	Tom	Nina
		Erste Aufgabe
Kribbeln 1		Kribbelfeld
Punktestand		
4x		
Kribbeln 2		
Punktestand		
≠		
≠ ≠		
Kribbeln 3		
Kribbeln 4		
Endstand		

Würfelt bis zu 3-mal um die geforderte Aufgabe zu erfüllen.

Prüft am Ende eines Zuges stets alle gemeinsam, ob die Aufgabe erfüllt ist.

Hinweis: Manchmal hat man eine Aufgabe bereits im ersten Wurf erfüllt.

Man darf zwar weitermachen, riskiert aber die Aufgabe wieder zu vermasseln. Eine knifflige Entscheidung.

Je nach Spielerzahl werden folgende Punkte vergeben:

- 2 Spieler 2, 1
- 3 Spieler 3, 2, 1
- 4 Spieler 4, 3, 2, 1
- 5 Spieler 5, 4, 3, 2, 1

	Tom	Nina	Frank	Carola	Tanja
	(20)	31	24	17	X
Kribbeln 1	17	X	26	26	29
Punktestand	7	10	9	9	6

Augensumme Wertungspunkte

Beispiel: Tom hat in der ersten Aufgabe eine Würfelsumme von 26, Nina von 31, Frank von 24, und Carola von 17 erzielt.

Tanja hat die Aufgabe nicht erfüllt. Deshalb hat sie ein X in ihrem Feld stehen. Nina ist also am besten und erhält 5 Punkte, Tom 4, Frank 3, Carola 2 und Tanja 0.

Gleichstand

Haben mehrere Spieler in einer Zeile die gleiche Würfelsumme erzielt, bekommen sie alle die Punkte des entsprechend niedrigeren Platzes. Teilen sich also z.B. 2 Spieler den 1. Platz bekommen beide nur die Punkte des 2. Platzes gutgeschrieben. Haben 3 Spieler die zweithöchste Würfelsumme erzielt, bekommen sie die Punkte des 4. Platzes – der 2. und 3. Platz entfallen.

Die nächste Zeile beginnt ...

... der Spieler, der in der Zeile darüber den höchsten Wert stehen hat (unabhängig davon, ob es sich um eine Aufgabe, ein Kribbelfeld oder einen Zwischenstand handelt).

Im Falle eines Gleichstands beginnt derjenige der beteiligten Spielern, der mit einem Würfel die höhere Zahl würfelt.



Kribbelfelder

Auf dem Wertungsblatt gibt es drei Bereiche (mit den Hintergrundfarben Rot, Gelb und Blau). Darauf verteilt seht ihr vier Zeilen mit **Kribbelfeldern**. Diese 4 Zeilen sind mit keiner Aufgabe verbunden.

Sind die beiden Aufgaben-Zeilen eines Farbbereichs ausgefüllt, kommen die Kribbelfelder direkt darunter an die Reihe. Alle Spieler, die dort noch keinen Eintrag haben, dürfen jetzt wie gewohnt würfeln und die Augensumme eintragen.

Tipp: Es ist erlaubt, eine Aufgabe absichtlich zu vermässeln, um so evtl. ein Kribbelfeld im selben Bereich zu optimieren!

Ganz schön knifflig, diese Kribbelfelder!

Die Farbe der Würfel ist hier egal. **Der Kniff:** Eure in den Kribbelfeldern eingetragene Würfelsumme muss von oben nach unten immer größer werden. Ist sie das, dürft ihr eure Würfelsumme eintragen. Schafft ihr das nicht, wird in dem Feld ein X eingetragen. **Beim Kribbelfeld muss der Eintrag also immer größer sein, als in allen eigenen Kribbelfeldern zuvor.** Im ersten Kribbelfeld ist also jede Summe möglich.

Wertet jetzt die Zeile mit den Kribbelfeldern wie gewohnt aus und verteilt die Wertungspunkte, wie oben beschrieben.

Auf ein Kribbelfeld ausweichen!

Erfüllt ihr eure aktuelle Aufgabe nicht (und nur dann), dürft ihr, wenn ihr möchtet, auf das Kribbelfeld ausweichen. Tragt dann die erzielte Summe in das Kribbelfeld ein. Bedingung dafür ist aber:

- dass das Kribbelfeld denselben Farbhintergrund hat (Rot, Gelb oder Blau), wie die nicht erfüllte Aufgabe.
- dass die einzutragende Summe höher ist als in allen eigenen Kribbelfeldern zuvor.



2. Chance: Versucht anschließend **die Aufgabe direkt noch einmal**.

Für alle, die es genau wissen wollen:

Im blauen Bereich könnt ihr sogar 2-mal auf ein Kribbelfeld ausweichen. Kribbelfeld 3 muss aber vor Kribbelfeld 4 ausgefüllt werden. Ausweichen und ein X in das Kribbelfeld einzutragen, um die Farbaufgabe nochmals angehen zu dürfen, ist nicht erlaubt. Beim Ausweichen muss stets eine Summe eingetragen werden.

Spielende

Sobald alle Zeilen des Wertungsblatts ausgefüllt und gewertet wurden, endet das Spiel. Addiert nun die Punkte und notiert sie im Feld Endstand. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis hat gewonnen! Im Falle eines Gleichstands hat von diesen Spielern derjenige gewonnen, der im Kribbelfeld 4 das höhere Ergebnis stehen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Variante für Einsteiger
Die Kribbelfelder müssen von oben nach unten nicht immer größer werden.

Die Aufgaben

Es geht bei den Aufgaben immer um Farben. Die Würfelzahl der 6 Würfel hat für das erfolgreiche Erfüllen einer Aufgabe keine Bedeutung: Sie zählt nur zur Berechnung der Würfelsumme.

Vorgegebene Farben

-  Kein Würfel zeigt die angegebener Farbe
Beispiel: keine gelben Würfel
-  Kein Würfel zeigt die angegebenen Farben
Beispiel: keine gelben und keine blauen Würfel
- 1 x**  Genau 1 Würfel der angegebenen Farbe
Beispiel: genau 1 grüner Würfel
- 2 x**  Genau 2 Würfel der angegebenen Farbe
Beispiel: genau 2 grüne Würfel
- 1 x**  &  Genau 1 Würfel der ersten UND kein Würfel der zweiten Farbe
Beispiel: genau 1 gelber Würfel und keine grünen

Freie Farben

- 3 x**  Eine beliebige Farbe genau 3-mal
Beispiel: 3 blaue Würfel, 1 gelber, 1 grüner und 1 roter.
Achtung: Zwei Farben je 3-mal ist nicht erlaubt
- ~~**3 x** ~~ Keine Farbe genau 3-mal
Beispiel: 4 blaue Würfel, 1 grüner, 1 roter
- 2 x**  **2 x**  Genau zwei verschiedene Farben jeweils 2-mal
Beispiel: 2 blaue Würfel, 2 gelbe, 1 grüner, 1 roter
Achtung: Drei Farben je 2-mal ist nicht erlaubt und auch nicht eine Farbe 4-mal!
- 4 x**  Eine beliebige Farbe genau 4-mal
Beispiel: 4 grüne Würfel und 2 gelbe
-    Genau 3 Farben in beliebiger Zusammensetzung
Beispiel: 2 rote Würfel, 1 grüner und 3 blaue
- ~~**2 x** ~~ Keine Farbe genau 2-mal.
Beispiel: 3 blaue Würfel, 1 roter, 1 gelber, 1 grüner

Vergleich

-  Mehr Würfel der linken als der rechten Farbe
Beispiel: 2 blaue Würfel, 1 roter, 3 grüne
-  Beide abgebildeten Farben gleich oft
Beispiel: 0 grüne Würfel, 0 orangefarbene, 3 gelbe, 2 rote, 1 blauer
-  Beide abgebildeten Farben kommen unterschiedlich oft vor
Beispiel: 3 gelbe Würfel, 1 orangefarbener, 1 roter, 1 blauer
-  Die 3 abgebildeten Farben kommen unterschiedlich oft vor
Beispiel: 1 orangefarbener Würfel, 0 rote, 2 gelbe, 1 blauer, 2 grüne
-  Die linke Farbe kommt häufiger vor als jede andere Farbe
Beispiel: 3 gelbe Würfel, 1 blauer, 2 rote

Hinweis: Es ist erlaubt, dass eine Farbe gar nicht vorkommt.

Zur Verdeutlichung der Punktwertung findet ihr hinter dem Deckblatt des Blocks ein ausgefülltes Wertungsblatt.