

# DOPPELX

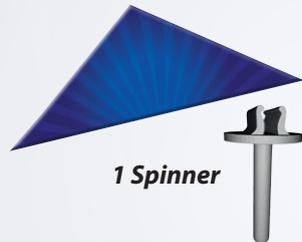
... und alle anderen kriegen nix!

Ein Würfelspiel von Christian Fiore & Knut Happel • für 3 bis 8 Spieler ab 8 Jahren • Spieldauer: 20 Minuten

## Spielmaterial



2 doppelseitige Spielfelder



1 Spinner



4 Eckstecker



4 doppelseitige Wettfelder



9 Würfel

(8 Würfel in Spielerfarben und 1 neutraler weißer Würfel)



90 Punktechips

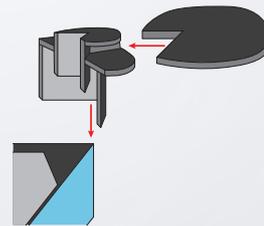
(40 x 1 Punkt, 15 x 5 Punkte, 25 x 10 Punkte, 10 x 30 Punkte)

## Spielidee

Ein paar Würfel in eine Spielschachtel werfen, kann jeder! Durch gefühlvolle Würfe auf besonders wertvolle Felder viele Punkte sammeln oder die Würfel der Mitspieler schwungvoll aus dem Weg räumen, das ist dann schon wieder etwas schwieriger. Das versucht Jeder ein bisschen besser zu machen als seine Mitspieler. Oder er hofft, dass der eigene Würfel schön lange auf einem lukrativen Feld dauerhaft Punkte bringt. Sollte der Würfel aber einmal in einem Loch gelandet sein, heißt es den Wurf des nächsten Spielers richtig einzuschätzen und auf das richtige Wettfeld zu setzen.

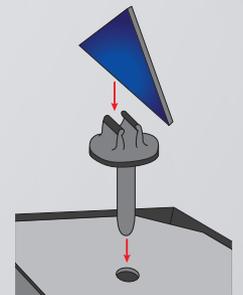
## Spielvorbereitung

Stellt den Boden der **Spielschachtel** in die Tischmitte. Sucht euch eine Seite von einem der **Spielfelder** aus und legt diese auf die Schachteleinlage in der Spielschachtel. Von den **Wettfeldern** sucht ihr euch 4 Seiten aus und befestigt sie mit den Ecksteckern oben an den Ecken der Spielschachtel. Um das Spiel kennenzulernen, solltet ihr für eure erste Partie das Spielfeld I sowie die Wettfelder A, B, C und D verwenden. In späteren Partien könnt ihr euch eine Kombination nach eurem Geschmack zusammenstellen.



Wird mit den Spielfeldern III oder IV gespielt, kann der Spinner verwendet werden. Der Spinner wird dann in die Mitte des Spielplans hineingesteckt.

Die **Punktechips** sortiert ihr nach Werten und legt sie als Vorrat für alle gut erreichbar bereit.



Jeder von euch sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich den entsprechenden **Würfel**. Der weiße Würfel kann nicht ausgewählt werden. Das ist der neutrale Würfel mit einer anderen Aufgabe.



Stellt euch jetzt **alle** um den Spieltisch herum auf. *Sitzenbleiben war schon in der Schule doof!* Dann ruft gemeinsam das Kommando „3, 2, X“ und werft eure Würfel gleichzeitig in die Spielschachtel. Achtet beim Würfeln darauf, in der Luft nicht über den Rand der Schachtel zu greifen.



Fällt ein Würfel in ein Loch in der Spielschachtel oder landet neben der Schachtel, nimmt sein Besitzer den Würfel wieder in die Hand. Alle Spieler, deren Würfel auf dem Spielfeld gelandet sind, **lassen ihre Würfel dort liegen** und schauen, wie viele Punktechips sie erhalten: Liegt ein Würfel zum Beispiel mit der 2 nach oben und berührt ein rotes „2x“-Feld, erhält sein Besitzer Punktechips im Wert von  $(2 \times 2 =) 4$ . Weiter unten in der Spielanleitung wird dies noch genauer erklärt.

*Massiert eure Schultern, lockert die Hände und poliert eure Würfel, denn jetzt geht das Spiel richtig los!*



Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm folgen die Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn. Der jeweils **aktive Spieler** nimmt sich seinen eigenen farbigen Würfel **und** den neutralen weißen Würfel – egal wo diese Würfel gerade liegen (also auch vom Spielbrett herunter) – und wirft sie beide gleichzeitig in die Spielschachtel.

## Spielablauf

### WÜRFELN

#### • WIE DARF ICH WERFEN?

*Ihr dürft Anlauf nehmen ... Aber, naja bei uns hat sich das nicht bewährt. Wichtig ist, dass ihr den Wurfarm in einer Sichelbewegung aus einem 50-Grad-Radius mit einer Geschwindigkeit von 78 km/h leicht oberhalb der Hüfte nach vorne führt – oder einfach so werft, wie es euch am besten passt.*

**Es gibt nur eine Regel, die ihr alle einhalten müsst:** Beim Werfen darf eure Hand nicht über den Rand der Spielschachtel greifen. *Stellt euch vor, dass vom Schachtelrand Laserstrahlen in die Höhe schießen. Ihr wollt eure Hand doch nicht verlieren?!* Wenn es doch einmal passiert, dass sich eure Hand über der Schachtel befindet, könnt ihr von Glück reden, dass da keine echten Laserstrahlen sind. So zieht ihr euch zwar den Zorn der Mitspieler zu, braucht aber den Wurf nicht zu wiederholen. *Wenn ihr wollt, könnt ihr vereinbaren, dass der Übeltäter zur Strafe die Toilette putzt, einen Drink spendiert oder einen Punktechip mit Wert 1 zurück in den Vorrat legt.*

Vor dem Wurf **dürft** ihr euch eine gute Wurfposition suchen und dazu **auch um den Tisch herumgehen oder die Schachtel vorsichtig drehen**. Denkt aber wegen der Spielerreihenfolge daran, nach dem Wurf – und hoffentlich eurem Jubelschrei – wieder an eure Ausgangsposition zurückzugehen.

#### • WAS SOLL ICH BEIM WÜRFELN TREFFEN?

*Nicht die Mitspieler! Das ist auch schon vorgekommen. Versucht, in die Schachtel zu treffen! Das ist nicht so selbstverständlich, wie es sich anhört ...*

Vor allem solltet ihr mit den beiden Würfeln möglichst punkte-trächtige Felder auf dem Spielfeld treffen und keinen eigenen Würfel in ein Loch des Spielfeldes werfen. Denn für einen Würfel im Loch erhaltet ihr keine Punktechips. Je nachdem, welche Zahl die Würfel anzeigen und auf welchen Feldern des Spielfeldes euer eigener farbiger **und** der neutrale Würfel liegen

bleiben, erhaltet ihr mehr oder weniger Punktechips. **Dabei dürft ihr die Würfel anderer Spieler treffen** und könnt versuchen, sie in eines der Löcher im Spielfeld zu schubsen. Ihr ärgert damit zwar eure Mitspieler, verhindert aber, dass ihre Würfel eine Runde lang immer wieder viele Punktechips einbringen. Leider können dann eure eigenen Würfel der Rache dieser Spieler ausgesetzt sein. Jeden in ein Loch oder neben die Schachtel gefallenen Würfel nimmt sein Besitzer sofort wieder an sich.



Es folgt eine Wertung (siehe unten). Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. **Er lässt die farbigen Würfel der anderen Spieler auf dem Spielfeld liegen**. Er nimmt sich nur seinen eigenen farbigen Würfel sowie den neutralen weißen Würfel, macht großspurige Ankündigungen über den zu erwartenden Erfolg seines bevorstehenden Wurfs und wirft dann beide Würfel gleichzeitig in die Spielschachtel. *Je nach Erfolg seines Wurfs wird er danach von den Mitspielern gefeiert oder verspottet.*

## WERTUNG

#### • WIE VIELE PUNKTECHIPS ERHALTE ICH FÜR EINEN WURF?

Nach jedem Würfelwurf kommt es zu einer Wertung für alle Spieler!

Auf euren Würfeln sind 1, 2 oder 3 Punkte abgebildet. Wichtig ist, wo ein Würfel auf dem Spielfeld landet. Der größte Teil von Spielfeld I ist blau. Landet ein Würfel dort, erhaltet ihr für den Würfel die Punktechips, die der Würfelwert anzeigt. Die **roten Felder** auf dem Spielfeld **verdoppeln** die Punkte eines Würfels, die **gelben Felder verdreifachen** sie sogar. Liegt also euer Würfel z.B. mit einer 2 auf einem gelben „3x“-Feld oder berührt es zumindest, dann erhaltet ihr Punktechips im Wert von  $(2 \times 3 =) 6$ . Nehmt euch die Punktechips aus dem Vorrat. Ihr könnt übrigens jederzeit von euch gesammelte Punktechips gegen größere Punktechips im gleichen Gesamtwert aus dem Vorrat tauschen.



Landet ein Würfel auf einem **-1** Feld, müsst ihr einen Punktechip im Wert von 1 in den Vorrat zurücklegen; Die Punkte auf dem Würfel sind dabei ohne Bedeutung.

**Liegt ein Würfel auf mehreren Feldern**, gilt das für euch bessere Feld.

Für Würfel, die vollständig auf einem **X** Feld des Spielfeldes liegen, die in einem Loch des Spielfeldes oder neben der Spielschachtel gelandet sind, erhaltet ihr keine Punktechips, aber ganz bestimmt ernstgemeinten Trost der Mitspieler.

**WICHTIG: Es nehmen sich bei einer Wertung immer alle Spieler, deren farbiger Würfel auf dem Spielfeld liegt, Punktechips (bzw. müssen gegebenenfalls 1 Punktechip abgeben). Das gilt sowohl für den aktiven Spieler, als auch für die anderen Spieler, obwohl diese gar nicht am Zug sind. Anders als im richtigen Leben müsst ihr also nichts tun und bekommt trotzdem etwas!**

**Der aktive Spieler – und nur er – bekommt oder verliert zusätzlich Punktechips für den neutralen weißen Würfel.**

## • AB WANN BERÜHRT EIN WÜRFEL EIN FELD?

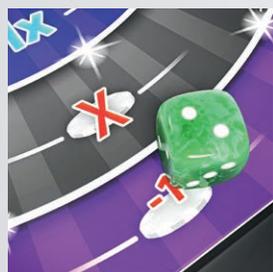
Um zu erkennen, ob ein Würfel ein Feld oder dessen Rand berührt, schaut ihr senkrecht von oben auf den Würfel. Wenn die Ecke des Würfels über die Linie ragt oder diese zumindest berührt, zählt der Würfel für dieses Feld. Die weiße Linie zählt immer zu dem höherwertigen Feld.

### Beispiele:



Der blaue 3er Würfel berührt von oben betrachtet die weiße Linie zum „3x“-Feld, auch wenn er sie von der Seite her betrachtet mit seiner abgerundeten Kante nicht berührt. Der blaue Spieler bekommt  $3 \times 3$ , also 9 Punktechips.

Der blaue Spieler ist aktiver Spieler und hat seinen blauen Würfel und den neutralen weißen Würfel geworfen. Für diesen Wurf bekommt er  $(3 \times 3 =)$  9 Punktechips für den blauen Würfel sowie  $(2 \times 1 =)$  2 Punktechips für den weißen Würfel, insgesamt also 11 Punktechips.



Der Würfel des grünen Spielers liegt auf den Feldern **X** und **1**. Es gilt das „bessere“ Feld **X**. Der Spieler erhält keinen Punktechip, muss aber auch keinen Punktechip abgeben.

## • WAS BEDEUTET DAS „X“ AUF DEN WÜRFELN?

### Ein „X“ bringt nix!

Für einen Würfel, der ein „X“ zeigt, erhält ein Spieler **keinen Punktechip**. Sollte der Würfel mit dem „X“ auf einem **1** Feld liegen, muss der Spieler allerdings trotzdem 1 Punktechip im Wert von 1 abgeben.

### ACHTUNG: Anders ist es beim „Doppel X“!



### Beim „Doppel X“ kriegen alle anderen nix!

Liegen **mindestens 2 Würfel**, egal ob farbige oder der neutrale, **mit der „X“-Seite nach oben** auf dem Spielfeld, dann rufen alle Spieler laut „**Doppel X**“. Dabei ist es egal, wo die Würfel auf dem Spielfeld liegen. Auch „X“-Würfel auf einem **X** oder **1** Feld zählen zum „**Doppel X**“. In einem Loch oder neben der Spielschachtel gelandete Würfel (bzw. Würfel auf den Wettfeldern –

wird später noch erklärt) zählen dagegen nicht mit, auch wenn sie ein „X“ zeigen.

Alle Spieler, deren Würfel ein „X“ zeigen – beim aktiven Spieler kann das auch der neutrale weiße Würfel sein – beglückwünschen sich gegenseitig und erhalten jeweils **10 Punktechips**. Das Feld auf dem die Würfel liegen, hat keine Bedeutung und bringt keinen Ertrag.



Mit 10 Punkten bekommen sie ja wohl auch genug. Gibt es mehr als 2 Würfel, die ein „X“ zeigen, gilt dies auch als „**Doppel X**“ und alle Besitzer eines „X“- Würfels erhalten 10 Punktechips. Sollten jedoch beide geworfenen Würfel des aktiven Spielers ein „X“ zeigen, erhält er trotzdem nur einmalig 10 Punktechips.

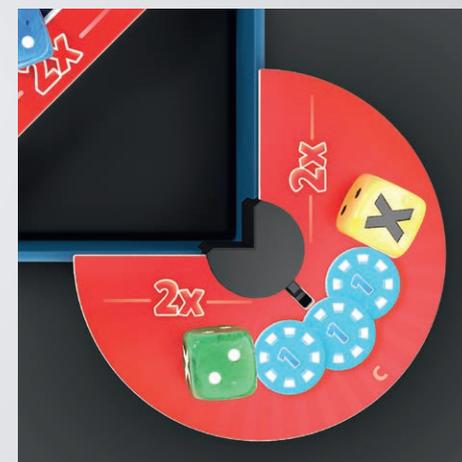
**WICHTIG:** Nach einem Wurf mit „Doppel X“ erhalten alle anderen Spieler für ihre Würfel auf dem Spielfeld **keine Punktechips** und müssen auch keine abgeben, wenn ihre Würfel auf einem **1** Feld liegen. Alle Spieler, die mit ihren Würfeln nicht auf „Doppel X“ gewettet haben (siehe unten) bekommen keine Punktechips.

Anschließend werden alle Würfel mit einem „X“ vom Spielfeld genommen und an ihre Besitzer zurückgegeben. **Alle anderen Würfel bleiben liegen** und können bei den folgenden Würfen wieder Punktechips bringen.

## WETTEN

### • WIE WERDEN DIE WETTFELDER AUSSEN AN DEN SCHACHTELECKEN GENUTZT?

Alle nichtaktiven Spieler, deren eigene Würfel **nicht auf dem Spielfeld** liegen, dürfen vor dem Wurf des nächsten aktiven Spielers eine Wette auf dessen Wurf abschließen. Dazu legen sie ihren farbigen Würfel auf eines der Wettfelder an den Ecken der Schachtel. Welche Seite des Würfels oben liegt, ist hierbei ohne Bedeutung. Je nach Wettfeld wetten die Spieler darauf, dass nach dem Wurf des aktiven Spielers entweder **dessen farbiger Würfel oder der neutrale weiße Würfel** an einer bestimmten Stelle landet. Dann sprechen sie dem aktiven Spieler aufmunternde Worte zu und erinnern ihn an die Bedeutung des nächsten Wurfes für die eigene Wette.



Sollte das erhoffte Ergebnis eingetroffen sein, erhält der Spieler, der so weitsichtig war, die auf dem Wettfeld angegebenen Punktechips aus dem Vorrat. Er lobt den aktiven Spieler für den gelungenen Wurf und sich selbst für seine Weitsicht beim Wetten. Vor dem Wurf des nächsten Spielers können die Würfel erneut auf demselben oder einem anderen Wettfeld platziert werden.

## Folgende Wettfelder gibt es:



**A:** Es liegt ein „**Doppel X**“ (mindestens zwei Würfel **beliebiger Spieler** (das kann auch der weiße Würfel sein) zeigen ein X).  
=> **5 Punktechips**



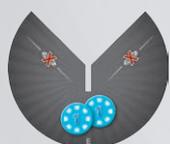
**B:** Ein Würfel des aktiven Spielers fällt in ein **Loch** des Spielfeldes oder neben die Schachtel. => **2 Punktechips**



**C:** Ein Würfel des aktiven Spielers berührt ein **rotes „2x“- Feld**.  
=> **3 Punktechips**



**D:** Ein Würfel des aktiven Spielers berührt ein **gelbes „3x“- Feld**.  
=> **4 Punktechips**



**E:** Ein Würfel des aktiven Spielers berührt ein **„X“ Feld**.  
=> **2 Punktechips**



**F:** Ein Würfel des aktiven Spielers berührt ein **blaues „1x“- Feld**.  
=> **1 Punktechip**



**G:** Ein auf dem Spielfeld liegender Würfel eines **beliebigen Spielers** wird durch den **Spinner** in ein Loch des Spielfeldes, auf ein Feld **„X“** oder auf ein **„-1“** Feld geschleudert.  
=> **5 Punktechips**



**H:** Es liegt ein „**Doppel X**“ (mindestens zwei Würfel **beliebiger Spieler** (das kann auch der weiße Würfel sein) zeigen ein X).  
=> **5 Punktechips**

Erfüllen beide Würfel des aktiven Spielers eine Anforderung eines Wettfeldes B bis F (z.B. weil der aktive Spieler seinen farbigen Würfel und den neutralen weißen Würfel in ein Loch wirft), wird die Wettbelohnung **doppelt** ausgezahlt.

Liegt ein Würfel auf der Linie und berührt somit zwei Felder, so wird die Wette nur für den wertvolleren Bereich ausgezahlt (so wie auch bei der Wertung das bessere Feld für den aktiven Spieler zählt). Ein Spieler darf sich nicht absichtlich für ein schlechteres Feld entscheiden. Liegt der Würfel also z.B. auf einem „2x“ und einem „3x“-Feld, so bekommen der aktive Spieler, die dreifache Würfelzahl ausgezahlt und die Spieler, die auf „3x“ gewettet haben, Punktechips. Alle Spieler, die auf die „2x“ gewettet haben, gehen in dem Fall leer aus.

Kommt es zu einem „**Doppel X**“, erhalten neben den Spielern mit dem „X“ zusätzlich nur die Spieler, die auf „Doppel X“ gewettet haben, Punktechips. Alle anderen Wetten gehen leer aus. Denn ihr wisst ja: Bei einem „**Doppel X**“ kriegen alle anderen nix.

## Beispiel:



Blau ist der aktive Spieler. Spieler Gelb und Grün hatten Vertrauen, dass Spieler Blau mindestens mit einem Würfel das rote „2x“- Feld berührt. Mit Recht. Dadurch dass ein Würfel das rote Feld berührt, bekommen Spieler Gelb und Grün jeweils Punktechips im Wert von 3. Spieler Blau bekommt für den blauen Würfel ( $2 \times 2 =$ ) 4 und für den weißen Würfel ( $2 \times 1 =$ ) 2, insgesamt also 6 Punktechips. Spieler Rot mit einem „X“ bekommt nix. Spieler Lila

erhält für seinen Würfel ( $3 \times 2 =$ ) 6 Punktechips.

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler bei **3, 4 oder 5 Spielern** mindestens **50 Punktechips** und bei **6, 7 oder 8 Spielern** mindestens **70 Punktechips** gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt und nimmt die Gratulationen und Aufforderungen zur Revanche von seinen Mitspielern entgegen. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, spielt einfach ein Entscheidungsspiel.



## Variationen



Doppel X ist ein sehr variables Spiel. Ihr könnt jede Partie ein wenig anders gestalten. Sucht euch eine Seite der beiden unterschiedlichen Spielfelder aus. Auch bei den Wettfeldern könnt ihr euch die 4 Seiten beliebig zusammenstellen. Die Spielfeldseiten III und IV könnt ihr mit oder ohne Spinner spielen. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch andere Hindernisse auf den Spielplan stellen. Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

**WIR WÜNSCHEN EUCH VIEL SPASS UND EIN GLÜCKLICHES WÜRFELHÄNDCHEN!**

GAMEPLAY  
VIDEO



**Spielidee:** Christian Fiore & Knut Happel  
**Redaktion:** Thorsten Gimmler  
**Grafik:** Fiore - Büro für Gestaltung | fiore-gmbh.de

Art-Nr.: 49339

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de  
www.schmidtspiele-shop.de

Beim Testen des Spiels wurden nur wenige Spieler verletzt. Alle haben überlebt.  
Verlag und Autoren bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.