

WÜRFEL SPIELE



Würfel

B	I	N	G	O
	10			
				5
		3		

auch **allein** spielbar

HEINZ WÜPPEN

Ravensburger

Autor: Heinz Wüppen • Design: BUCK DESIGN, Ravensburger DE
Ravensburger® Spiele Nr. 27 131 3 • Für 1-4 Spieler ab 7 Jahren

Spielmaterial

- 2 Würfel
 - 4 Spieltafeln (abwischbar)
 - 4 Stifte
- Zusätzlich wird noch ein Tuch zum Abwischen der Tafeln benötigt.

Spielidee

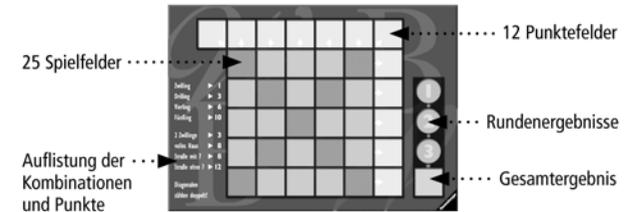
Die Spieler erhalten Punkte, indem sie möglichst viele gewinnbringende Kombinationen in die Reihen ihrer Spieltafeln eintragen. Wenn alle 25 Felder belegt sind, wird gewertet und das Ergebnis notiert. Es gewinnt, wer nach 3 Wertungen die meisten Punkte besitzt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Jeder Spieler erhält eine Tafel und einen Stift.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spieltafel und einen Stift. Die zwei Würfel werden bereitgelegt. Die Spieltafeln zeigen:



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt; er würfelt mit beiden Würfeln und nennt deren Summe. Nun muss jeder Spieler (auch der Würfler) diese Zahl in ein beliebiges freies seiner 25 Spielfelder eintragen. Nachdem das jeder getan hat, würfelt der reihum nächste Spieler – und wieder trägt jeder diese Zahl in ein freies Feld ein. Auf diese Weise wird 25-mal gewürfelt, bis die Spielfelder der Tafeln voll sind. Anschließend kommt es zur Auswertung.

Reihum wird mit beiden Würfeln gewürfelt und die Zahl in die Tafeln eingetragen.

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = 5$$

2

Auswertung

Jede der 5 (waagrechten) Reihen, jede der 5 (senkrechten) Spalten sowie die beiden 5er-Diagonalen werden gewertet und die Punkte in das entsprechende beigefarbene Feld daneben eingetragen. (Im Folgenden werden diese Reihen, Spalten und Diagonalen der Einfachheit halber nur noch „Reihen“ genannt.)

Die folgenden acht Kombinationen bringen Punkte:

Zwillinge Stehen genau zwei gleiche Zahlen in einer Reihe, bringt dies **1 Punkt**

Drillinge Stehen genau drei gleiche Zahlen in einer Reihe, bringt dies **3 Punkte**

Vierlinge Stehen genau vier gleiche Zahlen in einer Reihe, bringt dies **6 Punkte**

Fünflinge Sind alle fünf Zahlen einer Reihe gleich, bringt dies **10 Punkte**

Zwei Zwillinge Stehen zwei gleiche Zahlen und zwei andere gleiche Zahlen in einer Reihe, bringt dies **3 Punkte**

Volles Haus Stehen drei gleiche Zahlen und zwei andere gleiche Zahlen in einer Reihe, bringt dies **8 Punkte**

Straße mit 7 Stehen fünf aufeinander folgende Zahlen in einer Reihe und ist eine davon eine 7, bringt dies **8 Punkte**

Straße ohne 7 Stehen fünf aufeinander folgende Zahlen in einer Reihe und ist keine dieser Zahlen eine 7, bringt dies **12 Punkte**

Achtung: Die Zahlen einer Straße müssen **nicht** in der richtigen Reihenfolge stehen (z.B. 4-5-6-7-8), sondern können auch durcheinander sein (z.B. 5-7-8-4-6). Straßen mit vier oder weniger Zahlen gelten nicht.

Wichtig: Die Punkte der beiden 5er-Diagonalen werden verdoppelt. (Aus diesem Grund sind sie dunkler eingefärbt.)

Nach 25 Würfeln werden alle Reihen, Spalten und die zwei Diagonalen gewertet.

Beispiele:

$$4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 5 = 1 \text{ P.}$$

$$7 \cdot 8 \cdot 7 \cdot 7 \cdot 4 = 3 \text{ P.}$$

$$6 \cdot 3 \cdot 6 \cdot 6 \cdot 6 = 6 \text{ P.}$$

$$8 \cdot 8 \cdot 8 \cdot 8 \cdot 8 = 10 \text{ P.}$$

$$5 \cdot 6 \cdot 6 \cdot 10 \cdot 5 = 3 \text{ P.}$$

$$4 \cdot 9 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 9 = 8 \text{ P.}$$

$$7 \cdot 10 \cdot 8 \cdot 6 \cdot 9 = 8 \text{ P.}$$

$$3 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 2 \cdot 4 = 12 \text{ P.}$$

Rundenergebnis in das entsprechende Feld eintragen.

Tafeln wieder freischieben. Eine neue Runde beginnt.

Wer nach 3 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Solovariante: Spielt ein Spieler allein, versucht auch er, in 3 Wertungen eine möglichst hohe Gesamtpunktzahl zu erzielen. Ob ihm das nächste Mal mehr Punkte gelingen?

Beide Diagonalen zählen doppelt!

3

4

Nachdem jeder Spieler die Punkte seiner 12 Reihen in die 12 (beigefarbenen) Felder eingetragen hat, ermittelt er die Gesamtsumme seiner Punkte und trägt diese in das entsprechende runde Ergebnisfeld ein.

Anschließend wischt jeder seine Spielfelder wieder frei (Achtung, nicht die Gewinnpunkte in den runden Feldern wegschieben!), und die nächste Wertungsrunde kann beginnen ...

Spielende

Nach der 3. Wertungsrunde endet das Spiel. Die Spieler rechnen ihre drei Rundenergebnisse zusammen. Wer die höchste Gesamtpunktzahl hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der ein höheres Rundenergebnis vorweisen kann.

Beispiel:

	16	3	1	8	3	12	12	
	7	8	9	11	5	0		
Zwilling	▶ 1	6	8	6	5	2	1	65
Drilling	▶ 3	6	6	5	5	6	8	2
Vierling	▶ 6	6	5	5	6	8		3
Fünfling	▶ 10	6	5	7	6	3	1	3
2 Zwillinge	▶ 3	10	9	8	6	4	0	
volles Haus	▶ 8							
Straße mit 7	▶ 8							
Straße ohne 7	▶ 12							
Diagonalen zählen doppelt!								

© 2007 Ravensburger Spielverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spielverlag

Postfach 24 60

88194 Ravensburg

Distribution CH:

Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

2215942

Ravensburger