

WÜRFEL JOKER

Ein KRONE Spiel für Erwachsene

Spielanleitung



Würfel Joker Spiel 1

für mindestens 1 Personen

Spielziel

ist das Erreichen der höchsten Punktzahl nach einer bestimmten Zeit, z. B, 10 Würfelrunden.

Zum Spiel gehören:

drei Würfel

ein Tableau mit Schiebefeldern: Würfelaugen 1-6, 3 Joker (Ausgangstellung: unten)

ein Spielblock

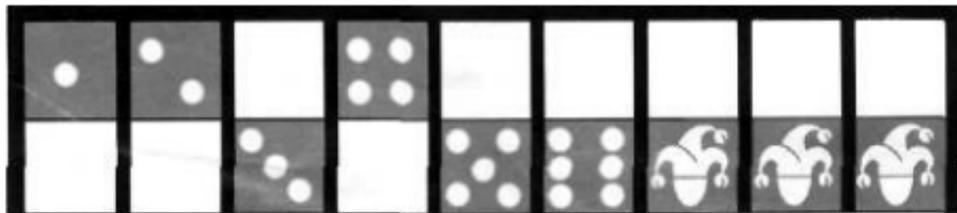
Spielregeln

Jeder Spieler würfelt zunächst mit 3 Würfeln und addiert seine Augenzahl. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.

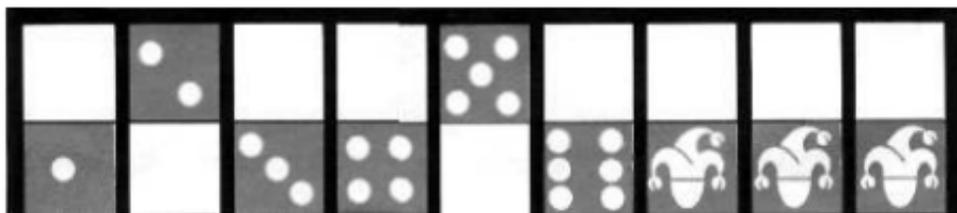
Er muß versuchen, eine der auf dem Spielblock in der Tabelle angegebenen Kombinationen durch Hochschieben der betreffenden Slides (Schiebefelder) zu erreichen. Dazu wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Die entsprechenden Werte können sowohl einzeln als auch addiert verwendet werden.

Beispiel 1:

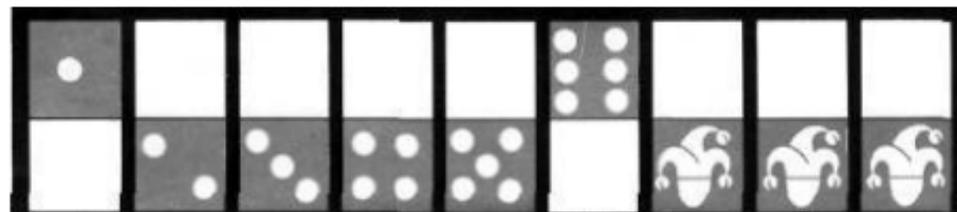
Der Spieler würfelt 1,2 und 4. Er hat nun die Möglichkeit, alle 3 geworfenen Werte nach oben zu schieben, und zwar 1,2 und 4 oder



2 und 5 (1 +4 werden addiert) oder



1 und 6 (2+4 werden addiert)



Das Bild 1 und 6 ergibt einen nach der Tabelle gültigen Wert: Die „kleine Brücke“. Der Spieler kann sich dafür 7 Punkte anschreiben und das Tableau weitergeben.

Er kann aber auch mit allen 3 Würfeln weiterspielen und versuchen, einen höheren Wert als die „kleine Brücke“ zu erzielen. Aber Vorsicht!

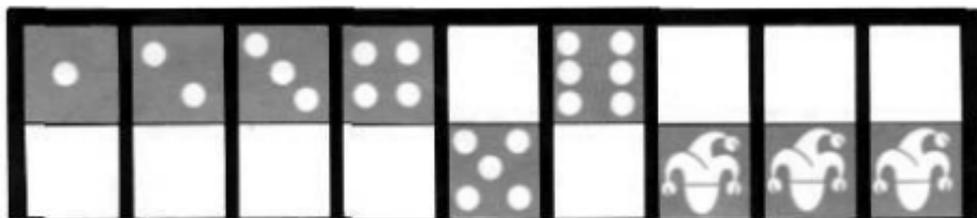
Grundsätzlich gilt:

Die auf dem Spielblock in der Tabelle angegebenen Kombinationen müssen mit Ausnahme von „kleiner Schritt“ und „großer Schritt“ genau ausgewürfelt sein, d. h. zusätzliche Slides dürfen nicht geschoben werden.

Jeder Spieler hat beliebig viele Würfel. Würfel, deren Augen nicht gesetzt werden können, scheiden für alle folgenden Würfe aus. Der Spieler ist berechtigt, nach jedem Wurf aufzuhören und den erreichten Wert zu notieren. Hat er einen Wurf, nach dem alle Würfel ausscheiden, wird das seither Erreichte hinfällig. Er darf sich nichts notieren und muß das Tableau an den nächsten Spieler weitergeben.

Beispiel 2:

Gesetzt: 1 und 2 und 3 und 4 und 6, ein Würfel ist ausgeschieden



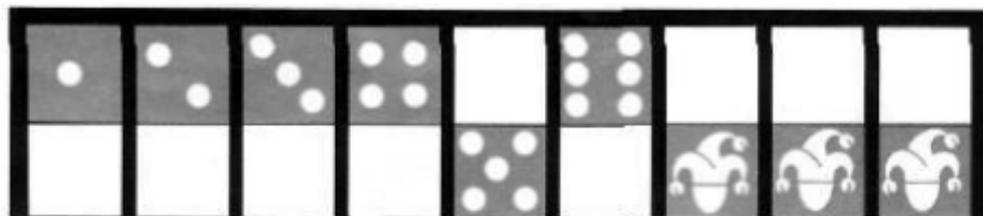
Würfelt ein Spieler jetzt die 3 und die 4, kann er nichts setzen, das bisher Erreichte („kleiner Schritt“) ist verloren.

Die Sonderstellung der 6

Jede gewürfelte (nicht addierte) 6 bleibt im Spiel und ist wiederholungsberechtigt. Sie braucht auch nicht geschoben zu werden. Oft empfiehlt es sich, die 6 nicht zu setzen und auf die zahlreichen Additionen zu warten wie z.B. $1+5, 2+4, 3+3$.

Beispiel 3:

Gesetz: 1 und 2 und 3 und 4 und 6, ein Würfel ist ausgeschieden.



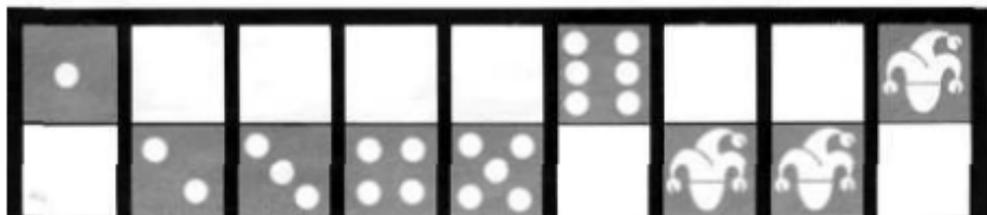
Würfelt ein Spieler jetzt die 4 und die 6, scheidet die 4 aus, und mit der 6 kann er wahlweise verzichten und das bisher Erreichte notieren („kleiner Schritt“) oder mit diesem einen Würfel weiterspielen.

Die Joker

Die Wirkung der Joker auf die Wertung können der Tabelle auf dem Spielblock entnommen werden. Die Werte verdoppeln sich. Mit einer auf der Tabelle angegebenen und erreichten Kombination kann ein Spieler in die Joker gehen. Und zwar mit den Würfeln, die er noch im Spiel hat. Dies zeigt der Spieler dadurch an, daß er alle drei Joker nach oben schiebt.

Für den ersten Wurf gibt es kein Zurück mehr. Es muß eine Eins dabei sein, sonst ist alles bisher Erreichte verloren. Jeder Würfel, der eine Eins zeigt, berechtigt den Spieler, einen Joker nach unten zu schieben. Ist mindestens eine Eins in einem Wurf dabei, darf der Spieler mit allen Würfeln weiterspielen oder sich den Wert aus der Tabelle notieren, der unter der jeweiligen Anzahl von Jokern angezeigt ist.

Ist bei dem Wurf keine Eins dabei, ist alles bisher Erreichte verloren.



Beispiel 4:

Gesetzt: 1 und 6, 2 Joker wurden bisher gewürfelt, 3 Würfel im Spiel

Hört der Spieler jetzt auf, kann er sich 28 Punkte notieren („kleine Brücke“, 2 Joker wurden gewürfelt). Spielt er weiter, und ist bei seinem Wurf keine Eins dabei, ist alles verloren. Der Spieler darf nicht weiterspielen.

Auch wenn ein Spieler in die Joker gegangen ist, gilt die Sonderstellung der 6. Eine 6 in einem Wurf berechtigt ihn, seine Entscheidung zu überprüfen, aufzuhören und das bisher Erreichte zu notieren oder mit diesem einen Würfel weiterzumachen. Die erreichten Punkte werden auf dem Spielblock notiert.

Würfel Joker Spiel 2

für mindestens zwei Personen

Um Spiel 2 zu spielen, drehen Sie bitte die Schiebefelder auf Ihrem Tableau so um, daß die Ziffern 1 bis 9 zu sehen sind.

Spielziel

ist das Erreichen der höchsten Punktzahl nach einer bestimmten Zeit, z. B. nach zehn Würfelrunden durch Hochschieben möglichst vieler Slides (Schiebefelder).

Zum Spiel gehören:

zwei Würfel, ein Tableau mit Slides von 1 bis 9 (Ausgangsstellung: unten). Der Slide mit der Zahl 5 hat für das Spiel eine besondere Bedeutung, ein Spielblock

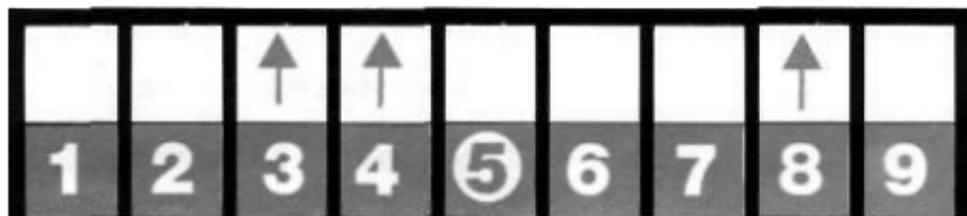
Spielregeln

Jeder Spieler würfelt mit beiden Würfeln einmal und addiert die Augen. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Er muß versuchen, durch entsprechende Wertkombinationen der beiden Würfelwerte alle Slides nach oben zu schieben. Das geht so: Nach jedem Wurf muß kombiniert werden, wobei alte vier Grundrechenarten erlaubt sind: Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren. Nach einem Wurf kann stets nur ein Slide geschoben werden.

Beispiel 1:

Hat ein Spieler 6 und 2 gewürfelt, kann er folgende Werte schieben (falls noch frei):

$6+2 = 8$ oder $6-2=4$ oder
 $6:2 = 3$ 6×2 ist nicht möglich.



Ein Spieler ist solange an der Reihe, wie er aufgrund seiner geworfenen Augen Slides sehen kann. Haterz. B. schon sieben Slides schieben können, kann er aufhören und muß die Werte der nicht geschobenen Slides als Minus notieren und das Tableau an den nächsten Spieler weitergeben. Spielt er jedoch weiter, und sein nächster Wurf ist nicht mehr schiebbar, wird die Summe seines letzten Wurfes zum Wert der nicht geschobenen Slides hinzugezählt. Das erhöht die Minussumme.

Der Pasch

Würfelt man einen Pasch, also ein gleiches Zahlenpaar, kann man den Wurf nutzen oder darauf verzichten und noch einmal würfeln. Bei Pasch 3 z. B. lassen sich folgende Werte schieben:

Beispiel 2:

$3 \times 3 = 9$ oder
 $3: 3 = 1$ oder
 $3+3 = 6$ oder
nur die 3.

Die Fünf

Die Fünf nimmt im Spiel eine Sonderstellung ein. Hat ein Spieler den Slide mit der Zahl 5 geschoben, darf er die 5 bei den folgenden Würfeln und Wertkombinationen mit berücksichtigen.

Beispiel 3:

Wirft ein Spieler 4 und 2 und hat bereits die 5 geschoben, ergeben sich folgende Möglichkeiten:

$$4 \times 2 = 8 \text{ oder } 4 : 2 = 2 \text{ oder}$$

$$4 + 2 - 6 \text{ oder } 4 - 2 = 2 \text{ (oder mit Hilfe der 5)}$$

$$4 \times 2 - 5 = 3 \text{ oder } 4 : 2 + 5 = 7 \text{ oder}$$

$$4 + 2 - 5 = 1 \text{ oder } 4 - 2 + 5 = 7$$

Zunächst müssen immer die beiden gewürfelten Werte durch eine Rechenart kombiniert werden. Erst dann darf die 5 einbezogen werden.

$4 + 5 - 2 = 7$ wäre z. B. nicht zulässig.

Die Einbeziehung der 5 erhöht die Chance, alle neun Slides zu schieben. Gelingt ihm das allerdings nicht, so werden die Werte der nicht geschobenen Slides einschl. der zuletzt geworfenen Augenzahlen mit 5 multipliziert und als Minus angeschrieben. Hat ein Spieler alle 9 Slides nach oben schieben können, kann er sich 45 Pluspunkte gutschreiben.

