



DER. THUFEL SCHUOF DAZ. WURFELSPIL
DARUMBE DAS ER SELEN VIL DOMIT GEWINNEN
REINMAR VON ZWETER
W.L.C.
A LUTKE

SPIEL

Reinhold Wittig Würfelpyramide

Zubehör: Spielplatte und Spielregeln

301 Würfel

(1 weißer oder goldener, 10 blaue,
viele rote, grüne und schwarze).

Reinhold Wittig
EDITION PERLHUHN
»Spiel und Kunst«
D-3400 Göttingen, Am Goldgraben 22
(geöffnet: freitags 17.00 – 19.00 Uhr)

Ich bin oft gefragt worden, wie man das macht, Spiele zu erfinden. Den Antworten möchte ich nun eine hinzufügen, die vielleicht die vielen unterschiedlichen Möglichkeiten einer Spielerfindung am besten zeigt. Die Antwort ist gleichzeitig eine Aufforderung:

SP@E

Erfinden Sie selber Regeln zu meiner Würfelpyramide. Spielen Sie mit Zahlen, mit Farben, mit dem Zufall, vor allem aber mit Spaß.

Mit diesem Vorwort fing die "Spiel"-Geschichte im Juni 1979 an, eine Geschichte, die ein besonders schöner Beweis dafür ist, daß viele Spieler nicht nur fertige Produkte konsumieren, sondern gern bereit sind, mitzustalten, mitzuerfinden.

Ich habe mich besonders darüber gefreut, daß eine ganze Reihe guter Spiele von Neulingen erfunden worden sind und daß die Idee des Mitmachens auch auf andere Perlhuhn-Spiele übertragen worden ist.

Wir standen in den letzten Monaten nun vor der großen Schwierigkeit, die Menge der Regeln zu sichten und auszuwählen für dieses Heft. Die Auswahl ist nach Befragen vieler Spieler und nach vielem Ausprobieren getroffen worden.

Wahrscheinlich wird es aus folgenden Gründen später noch ein Fortsetzungsheft geben:

- 1) Unter den jetzt nicht ausgewählten Regeln sind noch viele interessante Spiele, die aber zum Teil noch etwas überarbeitet werden müssen.
- 2) Sicher werden noch weitere gute Spiele erfunden.
- 3) Die Buchstabenwürfel, die als Ergänzung gekauft werden können, bringen sicher auch noch Überraschungen.
- 4) Als ganz neue "Zutat" gibt es die Mimikwürfel von Hajo Bücken. Sie zeigen auf ihren sechs Seiten Gesichter in verschiedenen Stimmungen von strahlend bis wütend. Mit ihnen wird das Erfinden noch einmal Spaß machen.

Die Spielregeln in diesem Heft sind folgendermaßen gegliedert:

- 1) Geschicklichkeitsspiele (1 - 8)
 - 2) Glücksspiele (9 - 12)
 - 3) Zwei besondere Spiele (13 + 14)
 - 4) Aufbauspiele (15 - 30)
 - 5) Umbauspiele (31 - 34)
 - 6) Abbauspiele (35 - 38)
 - 7) Brettspiele (39 - 48)
 - 8) Taktik in 3-D (49 - 51)
- Anhang: 4 Buchstabenspiele

Dabei gehören einige Spiele in mehrere Gruppen, so z.B. die Aufbauspiele, die auch Geschicklichkeit verlangen. Deshalb gibt es als Übersicht das Perlhuhn-Dreieck und einige Anregungen zusätzlich.

Zur Ausstattung (die sich im Laufe der Zeit mehrfach geändert hat) ist zu bemerken, daß die Aluminiumplatten von Hand gegossen werden und kleine Unregelmäßigkeiten nicht auszuschließen sind. Und: Wir geben immer mehr Würfel als 301 dazu. Wenn also einmal ein schlechter durch unsere Kontrolle geschlüpft ist, liegt schon Ersatz bei.

Die folgenden Hinweise nun sind besonders wichtig:

Bei allen Spielen wird vereinbart, wer beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Bei einigen Regeln können an Stelle der angegebenen Spielerzahl auch Gruppen spielen. Bei einem Zweierspiel zwischen A und B spielt dann Gruppe A gegen Gruppe B in folgender Sitzordnung: A₁ - B₁ - A₂ - B₂ - A₃ - B₃ ... A₁.

Die Rolle der Würfel im Spiel zeigt das Symbol rechts neben dem Titel. Es bedeutet



Die Würfelaugen spielen keine Rolle.



Es wird auf den Tisch gewürfelt. In der Pyramide haben die Würfelaugen keine Bedeutung.



Die Würfelaugen sind auf der Spielplatte und im Pyramidenbau von Bedeutung.



Es wird auf den Tisch gewürfelt. Auch auf der Spielplatte und im Pyramidenbau haben die Würfelaugen Bedeutung.

Bei eingen Spielen gewinnt derjenige, der außen die meisten Würfelflächen hat. Dabei zählen die Kantenwürfel doppelt, der Spitzewürfel dreifach, die Gesamtsumme ist also 135. Diese Art einer Spielentscheidung bei räumlichen Spielen, die übrigens erstmalig bei der Würfelpyramide durchgeführt wurde, hat einen besonderen Vorteil: Bis zum Schluß, dem Auszählen, bleibt die Spannung, wer gewonnen hat.

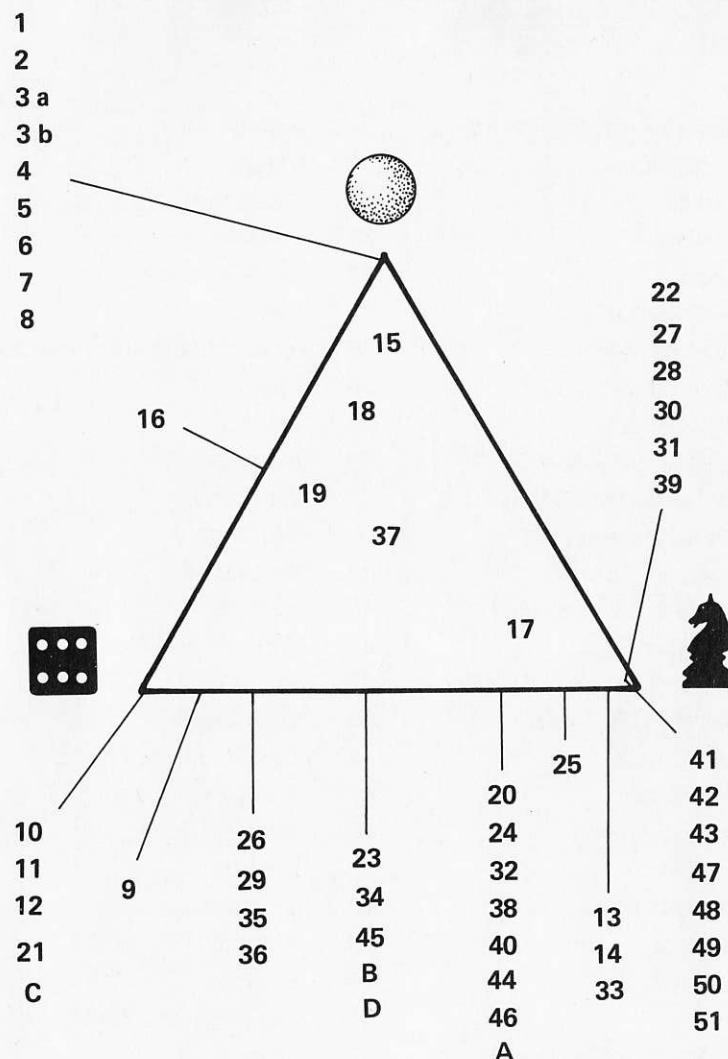
Wenn Sie sich nicht systematisch durch alle Regeln "hindurcharbeiten" wollen, können Sie folgende Empfehlungen vielleicht gebrauchen. Zum Kennenlernen eignen sich Regel Nr. 1, 10, 22, 26 und 35a. Meine Lieblingsspiele aber sind zur Zeit die Spielregeln Nr. 28, 29, 30, 35b, 37, 38, 39, 49 und 51.

Wenn Sie Kinderbesuch bekommen, sollten Sie zunächst die Phantasie nicht durch Regeln einschränken. Je nach Alter sind dann Spielregel Nr. 2, 5, 13, 14, 17 und sicher auch noch andere Spiele geeignet. Und Ihnen wünsche ich, daß Ihr Lieblingsspiel bald unter Nr. 52 steht!

Zum Schluß nun eine kurze Erläuterung des Perlhuhn-Dreiecks. An den drei Ecken stehen die Symbole für Glücksspiel (Würfel), für Geschicklichkeitsspiel (Billardkugel) und Denkspiel (Springer aus dem Schachspiel). In diesem Dreieck lässt sich jedes Spiel einordnen. Je dichter sein Platz an einer Ecke ist, umso mehr ist es der entsprechenden Spielkategorie zugeordnet. Auf der gegenüberliegenden Dreieckseite spielen nur die beiden anderen Spielgattungen eine Rolle. Genau in der Mitte des Dreiecks würde ein Spiel liegen, zu dem zu gleichen Teilen Glück, Geschicklichkeit und Verstand gehören. Je nach der Art, wie man einzelne Spiele spielt, kann die Lage im Dreieck etwas variieren.

Göttingen, den 23. März 1983

R. Wittig



Alle Ideen, die Namen und die Ausführung von "Spiel" sind geschützt.

© Copyright 1979, 1983 by Reinhold Wittig
Edition Perlhuhn "Spiel & Kunst"
Am Goldgraben 22
D-3400 Göttingen

1 Käpten Flints Gerippetrick

- | | | | |
|------|--------------------------------|------|--------------------------------|
| 1 | Käpten Flints Gerippetrick | 29 | Abquetschen |
| 2 | Wanderdüne | 30 | Triops |
| 3 a | Faraday | 31 | Maskerade |
| 3 b | Coulomb | 32 | Rutschbahn |
| 4 | Leips | 33 | Rollkommando |
| 5 | Würfelmikado | 34 | Würbylon |
| 6 | Schnippchen | 35 a | Ei Dado (spanisch: Der Würfel) |
| 7 | Mo(u)ntage | 35 b | Spargel |
| 8 | Verstecken | 35 c | Pasch |
| 9 | Die grüne Amöbe | 36 | Begünstigen |
| 10 | Das einfachste Spiel | 37 | Raffzahn |
| 11 | Die verbotene Zahl | 38 | Cui bono ? |
| 12 | Auf und Ab | 39 | Die Zange |
| 13 | Der schlaue Maulwurf | 40 | Reducto |
| 14 | Eintrichern | 41 | Wolf im Schafspelz |
| 15 | Trulla (lateinisch: Die Kelle) | 42 | Hexentanz |
| 16 | Das eitle Perlhuhn | 43 | Schmuggel |
| 17 | Bunte Kuh | 44 | Der Fluch des Pharaos |
| 18 | Auftischen | 45 | Thronbesteigung |
| 19 | Schadenfreude | 46 | Wettkampf |
| 20 | Kungeln | 47 | Dreieck |
| 21 | Goldene Mitte | 48 | Steinschlag |
| 22 | Rasanto | 49 | Flöhaz |
| 23 | Gipfelsturm | 50 | Ziellinie |
| 24 | Ruine | 51 | Das feuerrote Teufelchen |
| 25 | DoRa (Domino Rasanto) | 52 | Mein Spiel |
| 26 | Mucho (spanisch: viel) | A | Sieben auf einen Streich? |
| 27 a | Tabula rasa | B | Mit Drei dabei |
| 27 b | Quadrula rasa | C | ABC |
| 28 | Feuer und Wasser | D | Karussel |

Käpten Flint verspricht einen gerade erbeuteten Schatz demjenigen seiner Seeräuber, der am schnellsten (mit ruhigen Händen) von den drei Eckpunkten der Spielplatte nur die Kanten der Pyramide bis zur Spitze baut.

Keiner schafft es (zuviel Rum). Da nimmt Käpten Flint

die Platte in die rechte Hand,
baut eine volle Pyramide,
drückt mit dem linken Zeigefinger
fest auf die Spitze,
hält die Pyramide schräg
und schüttelt sie

und übrig bleibt das Pyramidengerippe
(und der Schatz für Käpten Flint).



Auf dem Göttinger Kunstmarkt 1980 erfand
ein Besucher folgende reizvolle Variante:

Einen rechten Winkel aus 17 Würfeln auf
einen ebenen Tisch legen. Auf den Eckwürfel
8 weitere Würfel senkrecht nach oben
auftürmen. Die Spielplatte vorsichtig so
gegen das Würfekreuz führen, daß die drei
äußeren Würfel in die Ecktrichter einrasten.
Mit dem Eckwürfel die drei Würfeläste gegen
die Spielplatte drücken, hochheben
und staunen.

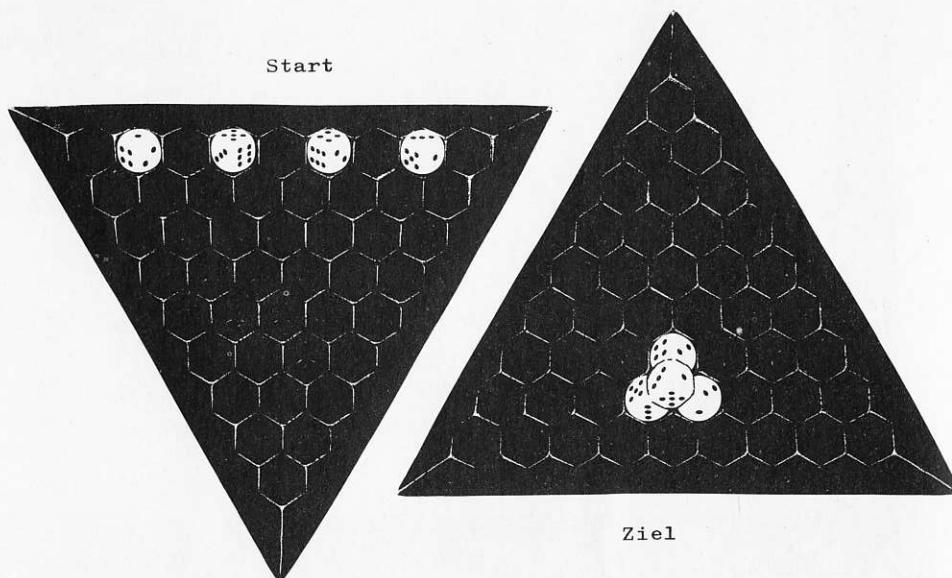
2 Wanderdüne

Ein ungewöhnliches Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele kleine und große Leute.

Spieldauer: Windeseile .



Vier Würfel werden in die Startpositionen gelegt.
Durch Pusten müssen sie zu einer kleinen Düne an einer beliebigen Stelle der Spielplatte zusammengeblasen werden. Wer dies am schnellsten schafft, ist Gewinner.
(Weht ein Würfel vorher von der Platte, ist der nächste Spieler an der Reihe.)



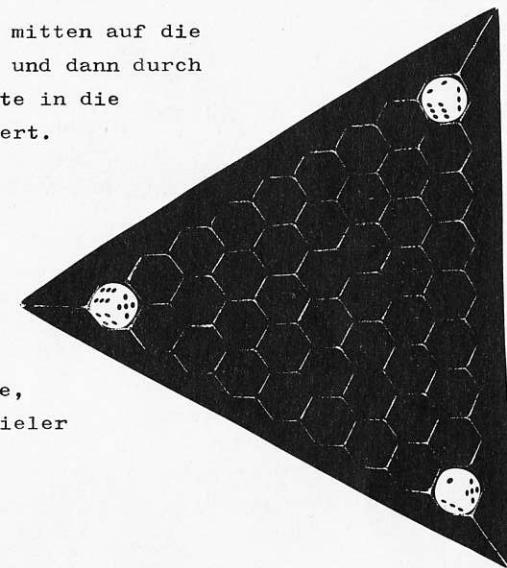
3 a Faraday

Gleiche Ladungsteilchen stoßen sich ab und entfernen sich soweit wie möglich voneinander.

Ein Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Spieler.

Drei Würfel werden mitten auf die Spielplatte gelegt und dann durch Schütteln der Platte in die Ecktrichter befördert.

Wer schafft es am schnellsten ?



(Fällt ein Würfel von der Spielplatte, ist der nächste Spieler an der Reihe.)

3 b Coulomb

- das (leichtere?) Gegenstück zu Faraday -

Verschiedene Ladungsteilchen ziehen sich an.

Ein Geschicklichkeitsspiel von Jürgen Wagner

Drei Würfel werden in die Ecktrichter gelegt, ein vierter in die Mitte.

Durch Schütteln sollen diese vier Würfel zu einer kleinen Pyramide zusammengebracht werden.

Wer schafft es am schnellsten ?

(Fällt ein Würfel von der Spielplatte, ist der nächste Spieler an der Reihe.)

4 Leips

Ein Geschicklichkeitsspiel von Heike Biedermann

Das 'Spiel' - Prinzip wird umgekehrt !

Die Würfel müssen möglichst hoch aufgebaut werden:



Wer schafft es, die meisten Würfel zu verbauen ?

5 Würfelmikado

Ein Geschicklichkeitsspiel von Heike Biedermann
für einen bis beliebig viele Spieler.

Vorbereitung: 165 Würfel werden zu einer Pyramide
aufgeschüttet.

Spielziel: Aus der Pyramide sollen möglichst viele
Würfel entfernt werden, ohne daß der
oberste Würfel seine 'Spitzenstellung'
verliert.

Spielverlauf: Ein Spieler beginnt. Mit einer Hand
bohrt, zupft oder zieht er solange
Würfel aus der Pyramide, bis sie
zusammenfällt. Die 'erbeuteten' Würfel
werden gezählt und die Pyramide wieder
vervollständigt. Dann ist der nächste
Spieler an der Reihe.

Wer allein spielt, versucht sich selbst
zu übertreffen.

6 Schnippchen

Ein Geschicklichkeitsspiel für zwei oder drei Spieler

Jeder Mitspieler erhält 5 Würfel einer Farbe.

Reihum wird versucht, von etwa 20cm Entfernung aus,
die Würfel (natürlich einen nach dem anderen) auf
die anfangs leere Spielplatte zu schnippen.

Wer zuerst alle 5 Würfel auf der Platte hat, gewinnt.

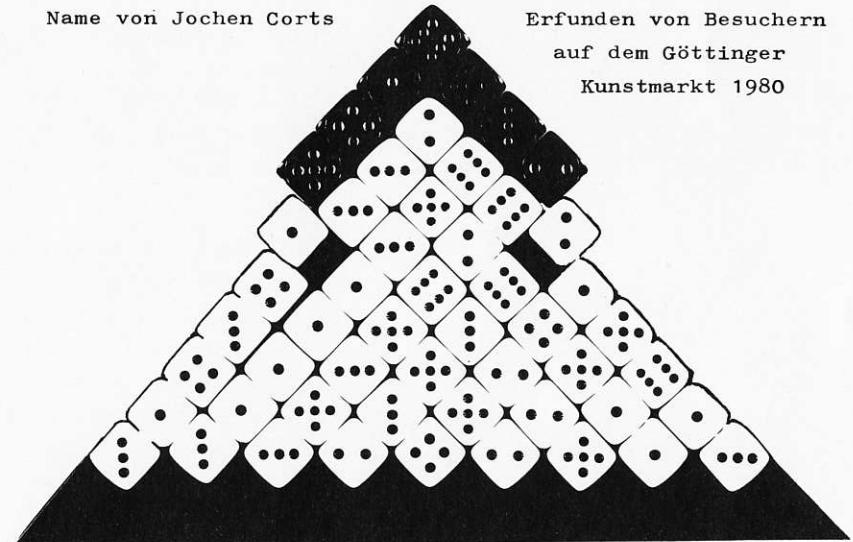
Wird beim Spiel ein fremder oder eigener Würfel von
der Platte gestoßen, muß er erneut geschnippst werden.

7 Mo(u)ntage

Ein Geschicklichkeitsspiel für beliebig viele Spieler

Name von Jochen Corts

Erfunden von Besuchern
auf dem Göttinger
Kunstmarkt 1980



Ziel: Möglichst alle Würfel (300) auf der Grundplatte
montieren .

Prinzip: Zieht man auf der fertig gebauten Würfelpyramide zwei benachbarte Würfel ein kleines Stück vor (z.B. mit einem Stück Tesa-Film), kann man einen Würfel in den entstandenen 'Balkon' legen. Auf diese Weise kann man mehr und mehr Würfel an die Pyramide 'anklatschen'. Um das Bauwerk schneller zu errichten, kann man in den äußeren Trichtern der Spielplatte die Würfel durch kleine Papierkügelchen gleich beim Bau etwas nach außen bringen, und so die Pyramide gleich mit einer zweiten 'Würfelhaut' versehen. Beim richtigen Geschicklichkeitsspiel sind solche Hilfsmittel natürlich nicht erlaubt !

8 Verstecken

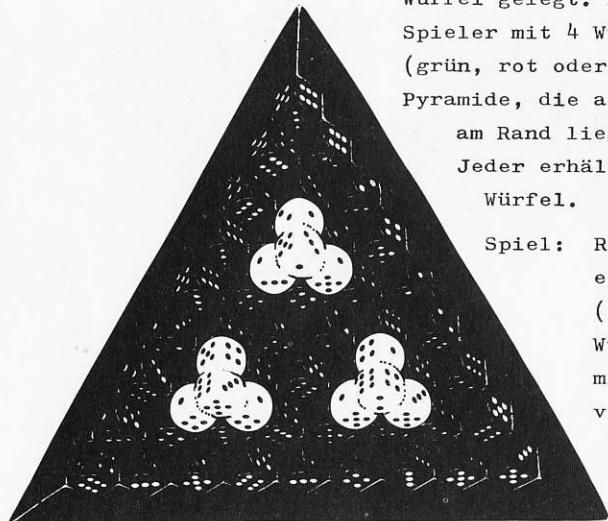
Ein Geschicklichkeitsspiel für zwei oder drei Mitspieler

Vorbereitung:

Auf die Platte werden 45 schwarze Würfel gelegt. Darauf baut sich jeder Spieler mit 4 Würfeln seiner Farbe (grün, rot oder blau) eine kleine Pyramide, die allerdings nicht am Rand liegen darf (siehe Abb.). Jeder erhält eine handvoll schwarze Würfel.

Spiel: Reihum wirft jeder aus einem verabredeten Abstand (ca. 15cm) einen schwarzen Würfel auf seine Pyramide mit dem Ziel, sie zu verstecken, d.h. sie ganz zuzubauen. Häufig nützt dabei der Würfel einem Mitspieler.

Fällt der geworfene Würfel von der Platte, kann er später wieder verwandt werden.
'Zerstörte' Pyramiden werden sofort wieder errichtet.



9 Die grüne Amöbe

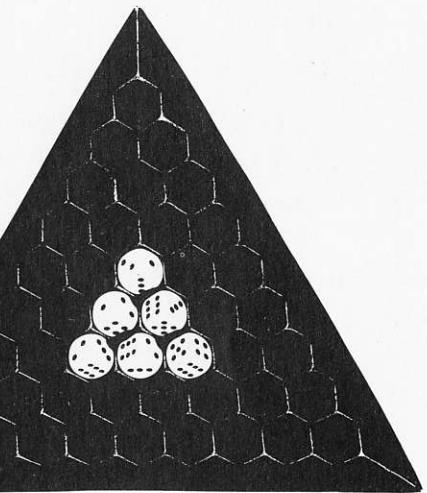
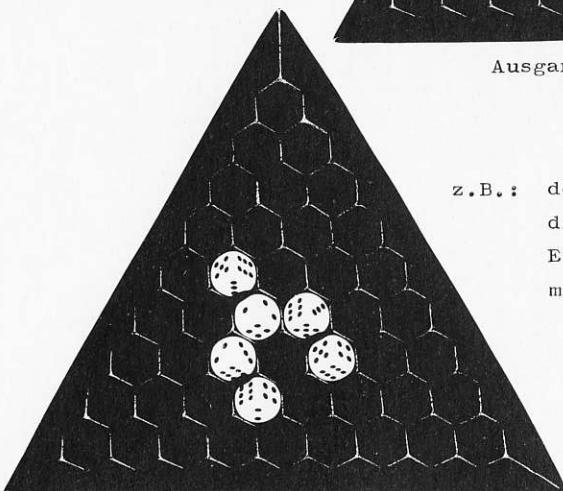
Ein flottes Würfelspiel für drei Spieler, das rasch entschieden oder endlos sein kann.

Die Amöbe besteht aus sechs grünen Würfeln, die zu Spielbeginn in den sechs inneren Trichtern liegen und den drei Mitspielern gemeinsam gehören (s.Abb.).

Jeder Spieler bekommt eine Spielfeld-Ecke zugeteilt und einen schwarzen Würfel. Die Spieler würfeln reihum auf den Tisch. Jeder kann entsprechend der Zahl, die er gewürfelt hat, Amöbenwürfel einen Trichter weiterlegen. Sie müssen aber immer mit den anderen in Verbindung bleiben.

Ziel ist es, die Amöbe in Richtung auf den eigenen Eck-Trichter kriechen zu lassen; kommt sie dort an, hat der Spieler gewonnen, dem die Ecke gehört.

Etwas Taktik und das Würfelglück entscheiden.



Ausgangsposition

z.B.: der Spieler, dem die linke untere Ecke gehört, beginnt mit einer '2' .

(Mit einer '2' kann man einen Würfel zwei Trichter weiterlegen, oder auch zwei Würfel je einen.)

10 Das einfachste Spiel

Aufbauen (fast) ohne zu Denken -
- die Pyramide zum Kennenlernen von Jürgen Wagner

Jeder Spieler (jede Gruppe) erhält die Würfel einer Farbe.

Reihum wird mit einem Würfel gewürfelt:
Augenzahl = Anzahl der abzulegenden Würfel .

Wer an der fertigen Pyramide die meisten Außenflächen hat, gewinnt.

11 Die verbotene Zahl

Ein Risiko-Aufbauspiel von Jürgen Wagner

Vorbereitung: Jedem Spieler wird eine Farbe zugeordnet.
Es wird vor dem Spiel eine 'verbotene' Zahl zwischen 1 und 6 festgelegt.

Verlauf: Abwechselnd wird reihum gewürfelt.
Wird dabei eine der fünf nicht festgelegten Zahlen gewürfelt, so darf der Spieler entsprechend viele Würfel der eigenen Farbe in die Pyramide einbauen.
Wird aber die verbotene Zahl gewürfelt, so muß der betreffende Spieler alle freien Würfel seiner Farbe herausnehmen.

Entscheidung: Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Außenflächen der fertigen Pyramide belegt hat.

12 Auf und Ab

Ein Auf- und Abbauspiel von Jürgen Wagner

A) Jeder Spieler (jede Mannschaft) bekommt eine Farbe zugeordnet. Nachdem festgelegt ist, wer beginnt, wird reihum mit einem separaten Würfel gewürfelt.

Bei einer geraden Augenzahl darf man in die Pyramide hineinlegen, bei einer ungeraden Augenzahl muß man Würfel der eigenen Farbe wieder herausnehmen.

Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Anzahl der zu setzenden oder zu nehmenden Würfel.

Herauszunehmen sind nur frei liegende Würfel. Bei Blockaden hat man Glück, d.h. der Wurf verfällt oder wird nur z.T. ausgeführt.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Außenflächen der fertigen Pyramide belegt hat.

B) In der umgekehrten Version beginnt man mit der aufgebauten Pyramide.

Man darf dann mit geraden Augenzahlen herausnehmen und muß mit ungeraden Augenzahlen entsprechend hineinlegen.

Es dürfen hierbei auch nur freiliegende Würfel abgenommen werden. Beim zwangsweise Zurücklegen kann man also gegnerische Würfel bewußt blockieren.

C) Für beliebig viele Spieler wird die Abbauversion B variiert:

Die Farben der Würfel werden nicht den einzelnen Spielern zugeordnet, sondern bewertet, z.B.: rot: + , schwarz: - , grün: neutral .

Besonders unangenehm wird es dann, wenn man rote Würfel zurücklegen muß und sie so dem Gegner zuspielt.

13 Der schlaue Maulwurf

Ein Beobachtungsspiel für kleine Spieler ab 5 Jahren und einen Spielleiter

Der Spielleiter baut auf der Spielplatte 6 kleine Maulwurfshügel auf: 6 kleine Pyramiden aus je 10 Würfeln.

Einen davon baut er so, daß er ihn nach seiner Beschreibung suchen lassen kann.

Der 'Entdecker' bekommt einen Punkt; wer die meisten Punkte (Würfel oder Bonbons) hat, gewinnt.

Der Maulwurfshügel, unter dem der Maulwurf gerade sitzt, kann z.B. so beschrieben werden:

"Mein Maulwurf mag heute kein grün"

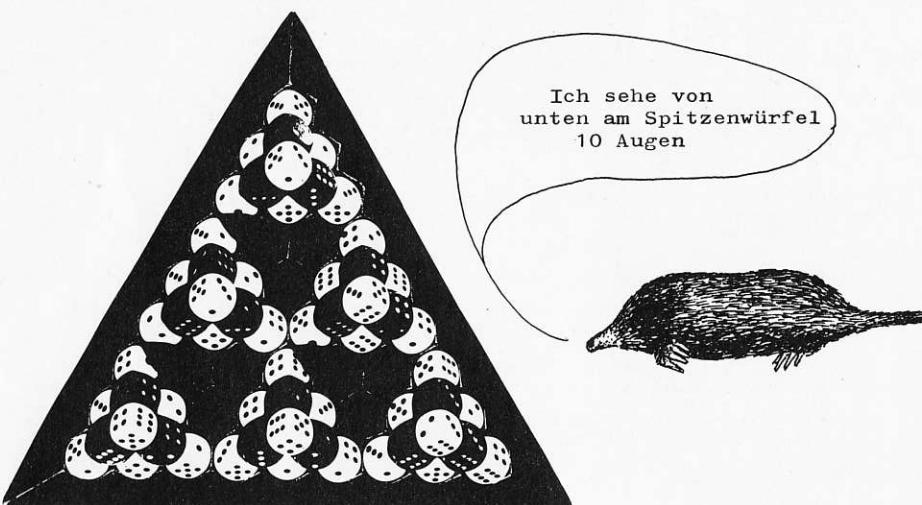
(er sitzt unter dem Hügel mit den wenigsten grünen Würfeln) ,

"Mein Maulwurf ist gerade 20 Monate alt"

(die Summe der Würfelaugen außen beträgt 20) ,

"Mein Maulwurf wird bald 20 Monate alt"

(er ist unter dem Hügel, der am nächsten unter 20 ist) , oder:



Der Spielleiter kann sich beliebige leichte oder schwere Aufgaben ausdenken.

Bei größeren Kindern kann die Rolle des Spielleiters auch wechseln.

Man kann auch die 6 Maulwurfshügel zunächst ohne Ziel aufbauen und dann Beschreibungen suchen lassen, die jeweils einen Hügel genau bestimmen.

14 Eintrichern

Wer sich was einrichtert, darf austrichern !

Ein Memory-Spiel, bei dem Kinder zeigen können, was sie können.

In alle Trichter der Spielplatte werden schwarze Würfel gelegt und sofort mit einer Schicht grüner Würfel abgedeckt.

Der erste Spieler würfelt mit drei roten Würfeln auf den Tisch und zählt die sichtbaren Augen zusammen. Nun hebt er einen beliebigen grünen Würfel auf. Dadurch legt er einen Trichter aus drei schwarzen Würfeln frei, deren Augensumme er errechnet und allen Mitspielern sagt.

Stimmt diese Zahl zufällig mit der Augensumme der roten Würfel überein, darf er den aufgenommenen grünen Würfel behalten und noch einmal würfeln (usw.). Stimmt die Zahl nicht, legt er den grünen Würfel wieder zurück.

Alle Mitspieler versuchen sich zu merken, welche Zahl sich hier verbirgt.

Nun würfelt der zweite Spieler und hebt einen weiteren grünen Würfel auf.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann entscheiden, ob er neu würfeln oder die Zahl seines Vorgängers benutzen will (falls dieser z.B. einen passenden Trichter nicht mehr in Erinnerung hatte).

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten grünen Würfel besitzt.



15 Trulla (lateinisch: Die Kelle)

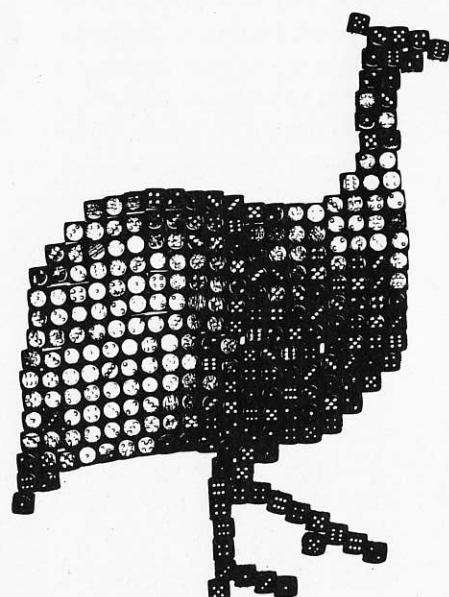
Bauspiel für zwei oder drei Spieler bzw. Spielgruppen
Ergänzendes Zubehör: eine Suppenkelle .

Ziel: Wer an der fertigen Pyramide die meisten Würfelflächen außen hat, gewinnt.

Vorbereitung: Die Würfel werden gleichmäßig verteilt.
Jeder Spieler erhält die Würfel einer Farbe.

Aufbau: Jeder kann beliebig viel eigene Würfel in die Kelle nehmen und auf die Spielplatte aufschütten.
Ist die Kelle leer oder berührt sie die gebaute Form, wird sie an den nächsten Spieler weitergereicht.

Sowie ein Würfel neben die Spielplatte fällt, ist der nächste Spieler an der Reihe.



16 Das eitle Perlhuhn

Ein flinkes Spiel für zwei oder drei Teilnehmer

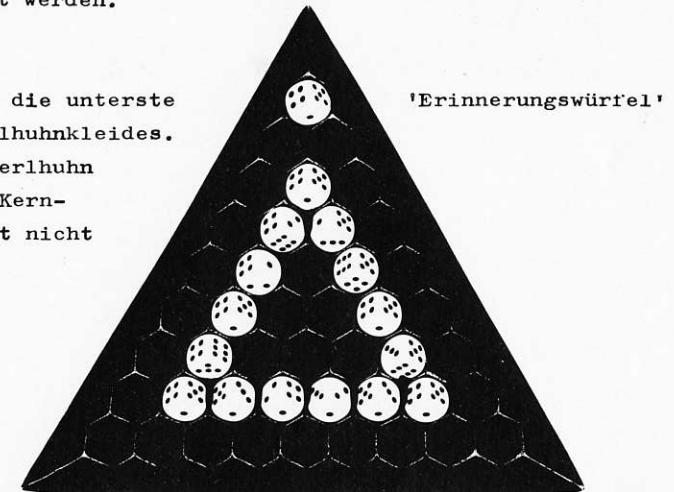
Das Perlhuhn ist eingeladen worden und möchte ganz schnell sein Perlenfederkleid in schönste Ordnung bringen.
Wer ihm dabei am schnellsten hilft, gewinnt.

Vorbereitung: Das 'nackte' Perlhuhn wird als kleine Pyramide aus 10 grünen Würfeln mitten auf die Spielplatte gebaut.
Die schwarzen Würfel, die für das Perlhuhnkleid gebraucht werden, verteilt man so, daß bei zwei Mitspielern jeder 23, bei drei Mitspielern jeder 15 schwarze Würfel erhält.

Ziel: Das Perlhuhn muß so eingekleidet werden, daß zur ersten Seite nur Einser, zur zweiten Seite nur Vierer und zur dritten Seite nur Fünfer zeigen, also die Augenzahlen, die in jeder Lage das gleiche Bild zeigen!

Zur Erinnerung, wie die Zahlen auf die drei Seiten der grünen Pyramide zu verteilen sind, kann ein roter Würfel mit der '1', der '4' und der '5' nach oben in einen Ecktrichter der Spielplatte gelegt werden.

Beispiel für die unterste Lage des Perlhuhnkleides.
Das nackte Perlhuhn (die kleine Kernpyramide) ist nicht dargestellt.



Spielverlauf:

- Nach einem Startzeichen würfeln die Spieler gleichzeitig (also nicht der Reihe nach) und so schnell wie möglich in freie Trichter der Spielplatte.
- Fallen die Würfel so, daß eine '1', '4' oder '5' nach derselben Seite zeigt, wie sie die Einser, Vierer und Fünfer im Perlhuhnkleid haben sollen, werden sie sofort (ohne Drehung) an die richtige Perlhuhnseite gelegt.
 - Das Gleiche gilt für Würfel, die genau wie der Erinnerungswürfel in einen Trichter gefallen sind. Hier hat man freie Wahl, an welcher Seite oder Kante (=Pyramidengrat) man solche Würfel am schnellsten unterbringt.
 - Fällt aber ein Würfel so, daß die '1', '4' und '5' zwar nach oben, aber nach falschen Seiten zeigen, darf er um die senkrechte Achse gedreht und entsprechend eingebaut werden.

17 Bunte Kuh



Ein quirliges Aktionsspiel für zwei bis sechs Mitspieler von Erika Wittig

Vorbereitung: Die Spielplatte wird mit einer Schicht Würfel belegt (45). 120 Würfel, egal welcher Farbe, werden gleichmäßig an alle Mitspieler ausgeteilt.

(zwei Spieler: jeder 60; drei Spieler: jeder 40; vier Spieler: jeder 30; fünf Spieler: jeder 24; sechs Spieler: jeder 20)
Es wird ein Spielleiter bestimmt.

Spielregeln: Der Spielleiter wirft für alle gut sichtbar drei Extrawürfel auf den Tisch. Die Spieler müssen die drei gewürfelten Zahlen zusammenzählen und einen Würfeltrichter suchen, in dem die drei angrenzenden Würfelseiten die

gleiche Summe ergeben. Wer zuerst einen passenden Trichter gefunden hat, legt schnell einen Würfel hinein.

Der Spielleiter würfelt erneut, etc.

Ist kein der Würfelsumme entsprechender Trichter vorhanden, darf derjenige Spieler einen Würfel an eine beliebige Stelle legen, der zuerst "Niete" ruft. Aber: ruft jemand 'Niete', wenn doch ein Trichter paßt, bekommt er zur Strafe von allen Mitspielern je einen Würfel.

Ziel: Wer zuerst sämtliche eigenen Würfel abgelegt hat, gewinnt.

18 Auftischen

Vorbereitung: Auf der Spielplatte wird eine Kernpyramide aus 56 Würfeln auf den inneren 21 Trichtern errichtet.

108 Würfel werden gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Bei vier bis sechs Mitspielern erhält jeder Spieler eine Augenzahl (1-6) zugeordnet.
Spielen nur drei, erhält jeder zwei Zahlen.

Spielverlauf: Der erste Spieler wirft aus einer Entfernung von etwa 20cm solange einzelne Würfel auf die Platte, bis einer daneben fällt. Die Zahl, die dieser Würfel zeigt, bestimmt den Spieler, der als nächster an der Reihe ist. Wird bei 4 oder 5 Spielern auf diese Weise eine 'freie' Zahl gewürfelt, darf derjenige Spieler weiterspielen, der im Uhrzeigersinn als nächster folgt.

Entscheidung: Gewonnen hat derjenige, der als erster alle Würfel verbaut (verschmissen) hat.

19 Schadenfreude

Ein Aufbauspiel für zwei bis vier Spieler
von Michael und Bernd Opitz

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält Würfel einer Farbe
(bei zwei Spielern jeder 82, bei dreien
jeder 55, bei vier jeder 41).

Ziel: Gewonnen hat derjenige, der als erster
seine Würfel verbaut hat.

Verlauf: Nacheinander wirft jeder Spieler einen
Würfel auf die Grundplatte (empfohlene
Entfernung: 20-25cm, kann aber frei
vereinbart werden).

Trifft der Würfel in einen Trichter, der
aus mindestens einem seiner eigenen Farbe
besteht, so darf der Spieler die Anzahl
an Würfeln ablegen, wie der am Trichter
beteiligte eigene Würfel Augen zeigt
(sind mehrere eigene Würfel beteiligt,
so darf man sich eine Augenzahl aussuchen).

Trifft der Spieler in einen Trichter, in
dem seine Farbe nicht vertreten ist, so
darf er keinen weiteren Würfel ablegen.

Wieder herunterspringende Würfel oder
herausgestoßene Würfel dürfen nicht
zurückgelegt werden.

Die zusätzlich abzulegenden Würfel sind
mit Flächen- oder Kantenberühring
untereinander anzubauen. Der geworfene
Würfel zählt bei der Anzahl bereits mit.

20 Kungeln

Ein Aufbauspiel für drei Mitspieler
von Martin Collis, Jürgen Wagner und Reinhold Wittig

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält 55 Würfel einer Farbe.

Spielverlauf: Reihum wird abwechselnd ein Würfel abgelegt.
Erst wenn eine Schicht der Pyramide fertig
ist, darf die nächste begonnen werden.

Beim Aufbau entstehen Würfeltrichter.
Setzt man in einen solchen, so muß man
entweder an die Mitspieler 'zählen' oder
man darf 'kassieren':

	am Trichter beteiligte Würfel/Farben	Saldo (zählen...z /kassieren..k)
a)	3 eigene Würfel	an beide Gegner je 4 Würfel z.
b)	2 eigene + 1 fremder	an entspr. Spieler 4 Würfel z.
c)	1 eigener + 2 versch. fremde	an beide Gegner je 1 Würfel z.
d)	1 eigener + 2 gleiche fremde	an entspr. Spieler 2 Würfel z.
e)	3 fremde einer Farbe	vom entspr. Spieler 8 Würfel k.
f)	3 fremde im Verhältnis 2 : 1	von entspr. Spielern 4 bzw. 2 Würfel k.

Entscheidung: Wer 'zahlungsunfähig' wird verliert und
scheidet aus.

Varianten:

- jeder Spieler erhält 60 (oder mehr) Würfel. Spielende ist dann spätestens bei Fertigstellung der Pyramide. Wer dann die meisten Würfel erkundelt hat, gewinnt.
- für vier Spieler: mind. 42 Würfel je Spieler ; Zahlungen:
 - a), b), d), e), f) wie oben ,
 - c) weder z. noch k. ,
 - g) Trichter besteht aus drei verschiedenen fremden Würfeln: je 1 z. .

21 Goldene Mitte

Ein Aufbauspiel für 3 Spieler
von Gabriele Lagemann

Vorbereitung: Jeder Mitspieler bekommt 20 Würfel
einer Farbe.

Ziel: Als erster eine Pyramide in seiner Ecke
der Grundplatte aufzubauen.

Verlauf: Jeder würfelt mit einem Würfel seiner
Farbe. Derjenige, der die mittlere Zahl
gewürfelt hat, darf einen Baustein seiner
Pyramide setzen.

Wird ein Pasch gewürfelt, so darf der
daran nicht beteiligte Spieler einen
Würfel setzen.

Zeigen alle drei Würfel die gleiche
Punktzahl, so muß jeder von seiner Pyramide
soviele Würfel entfernen, wie er gerade an
Augen gewürfelt hat.

22 Rasanto

Ein flottes Bauspiel für zwei Spieler bzw. Gruppen

Ziel: Wer an der fertigen Pyramide die meisten
Würfelflächen außen hat, gewinnt. Würfel an den
Pyramidenkanten zählen also doppelt, der Würfel
an der Pyramidenspitze dreifach. Die Augen der
Würfel spielen keine Rolle.

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält die Würfel einer
Farbe. Es wird vereinbart, wer beginnt.

Regeln: Der erste Spieler legt einen Würfel in einen
beliebigen Trichter der Spielplatte. Von nun an
wird abwechselnd angelegt. Entstehen dabei
Trichter aus drei Würfeln, werden sie sofort
folgendermaßen aufgefüllt:

- haben alle drei Würfel die gleiche Farbe,
wird ein Würfel der anderen Farbe gelegt;
- bei einem Farbenverhältnis 2:1 füllt der
Besitzer der zwei Würfel auf.

Auch die aus diesen Würfeln entstehenden Trichter
werden sofort weiter aufgefüllt. Erst danach legt
der Spieler, der an der Reihe ist, einen Würfel
auf die Spielplatte.

Variante: Abwechselnd legen die Spieler einen Würfel an
eine beliebige Stelle der Spielplatte (kein
Anlegezwang). Erst wenn die 45 Trichter besetzt
sind, beginnt die Auffüllung nach obigen Regeln.

Vierer-Rasanto:

Bei vier Würfelfarben kann Rasanto sehr gut von
vier Spielern gespielt werden. Die Belohnungswürfel
ergeben sich dann folgendermaßen:

Drei verschiedene Würfel - die vierte Farbe
wird gelegt ,
drei gleiche Würfel - der Spieler, der als
nächster an der Reihe
ist, legt ,
bei dem Farbenverhältnis 2:1 legt der Besitzer
der zwei Würfel.

23 Gipfelsturm

von Peter Pallat und Reinhold Wittig

Wer dieses Spiel gespielt hat, wird den Namen verstehen!

Bauspiel für drei Spieler oder drei Spielgruppen.

Ziel: Wer an der fertigen Pyramide die meisten
Würfelflächen außen hat, gewinnt. Würfel an den
Pyramidenkanten zählen also doppelt, der Würfel
an der Pyramidenspitze dreifach. Die Augen der
Würfel spielen keine Rolle.

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält die Würfel einer Farbe.
Es wird vereinbart, wer beginnt.

Regeln: Der erste Spieler legt einen Würfel in einen beliebigen Trichter der Spielplatte. Von nun an wird reihum im Uhrzeigersinn von jedem Mitspieler ein Würfel nach dem anderen auf der Platte angelegt. Die Trichter, die dabei aus drei Würfeln entstehen, werden sofort außer der Reihe mit Belohnungswürfeln gefüllt. Dies geschieht folgendermaßen:

Belohnungswürfel: Sind zwei Würfel von einer Farbe vertreten, legt der Besitzer dieser Farbe. Sind drei Würfel von einer Farbe vertreten, füllt der Spieler auf, der nach dieser Farbe an der Reihe ist. Sind aber alle drei Farben vertreten, wird gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht, legt seinen Würfel in den Trichter.

Auch die aus den Belohnungswürfeln entstehenden Trichter werden sofort nach den gleichen Regeln weiter aufgefüllt. Erst wenn diese Aktionen durchgeführt sind, legt der nächste Spieler einen Würfel auf die Platte. Sind alle 45 Trichter der Spielplatte belegt, wird die Pyramide durch Belohnungswürfel fertiggestellt und der Gewinner durch Abzählen der außen liegenden Würfelseiten ermittelt.

24 Ruine

von Karin Mieth, Alexandra Leitz und Kati Wittig

Ein destruktives Bauspiel für drei konstruktive Leute

Jeder Mitspieler erhält 55 Würfel seiner Farbe. Reihum legt jeder einen Würfel auf die Grundplatte. Die Würfel müssen an schon liegende angelegt werden (natürlich abgesehen vom ersten!).

Die entstehenden Trichter werden sofort nach folgenden Regeln aufgefüllt:

- 1) Haben alle drei Würfel die gleiche Farbe, darf derjenige den Trichter füllen, der nach dieser Farbe an der Reihe ist.
- 2) Haben zwei Würfel die gleiche Farbe, darf der Besitzer der nicht beteiligten Farbe auffüllen (Landkarten - Prinzip).
- 3) Sind alle drei Farben an einem Trichter beteiligt, bleibt der Trichter leer!

Das Spiel endet, bevor die Pyramide fertig ist. Wer dann die meisten Würfel verbaut hat, gewinnt.

25 DoRa (Domino Rasanto)

für zwei oder drei Spieler von Nicolai Wittig

Jeder Spieler bekommt 55 Würfel seiner Farbe (spielen nur zwei, erhält jeder 83 Würfel).

Wer seine Würfel zuerst verbaut hat, gewinnt.

Reihum wird auf die Grundplatte gewürfelt. Nach jedem Wurf muß der Würfel an einen schon liegenden angelegt werden; dabei darf er in seiner Raumlage nicht geändert werden.

Die Trichter, die entstehen, werden nach folgenden Regeln aufgefüllt:

- bei unterschiedlichen Zahlen darf der einen Würfel in den Trichter legen, dem die Farbe mit der höchsten Zahl gehört ,
- bei zwei gleichen Zahlen darf derjenige legen, dem die dritte kleinere oder größere Zahl gehört ,
- bei drei gleichen Zahlen darf derjenige legen, der den Trichter fertig gebaut, also den dritten Würfel gelegt hat ,
- **Besonderheit:** haben alle Würfel die gleiche Farbe, darf grundsätzlich derjenige auffüllen, der nach dieser Farbe an der Reihe ist.

Domino-Prinzip:

Beim Auffüllen muß der Füllwürfel immer nach dem Dominoprinzip gegen den Würfel angelegt werden, dem er seine Entstehung verdankt.

Ist also die größte Zahl im Trichter eine '5', muß er mit seiner '5' dagegen gelegt werden.

Liegen in einem Trichter z.B. zweimal die '6' und einmal die '1', muß er an die '1' angelegt werden.

Bei drei gleichen Zahlen wird wahlweise an eine angelegt. Sind alle drei Trichterwürfel von einer Farbe, wird an die größte Augenzahl angelegt. Ist sie zweimal vorhanden, besteht entsprechende Wahlmöglichkeit.

26 Mucho (spanisch: viel)

Würfelbauspiel von 10 Minuten Dauer für 3 kleine Spieler

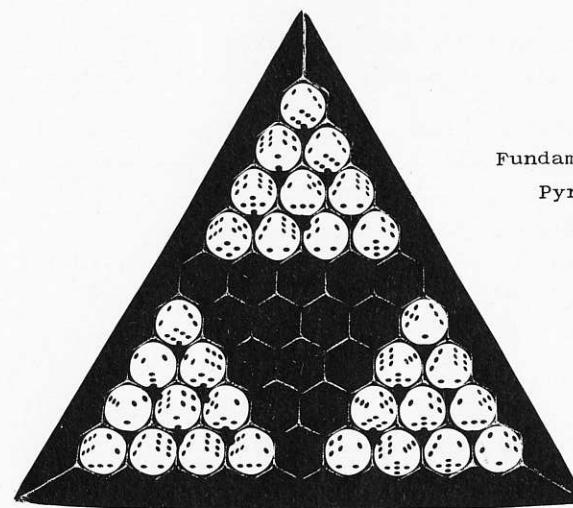
Ziel: Mit je 20 Würfeln einer Farbe baut jeder der drei Spieler eine kleine Pyramide auf den 10 Trichtern seiner Spielfeldecke. Gewonnen hat der, bei dem die Summe aller nach außen zeigenden Würfelaugen am höchsten ist.

Verlauf: Der erste Spieler würfelt mit einem Würfel mitten auf die Spielplatte und setzt ihn dann, ohne zu drehen, in einen Basistrichter seiner späteren Pyramide. Dabei achtet er natürlich darauf, daß hohe Augenzahlen nach außen kommen.

Dann ist der zweite an der Reihe usw. .

Alle Würfel müssen genau in der Lage verbaut werden, in die sie jeweils gewürfelt wurden.

Nach 20 Runden sind die kleinen Pyramiden fertig und es wird ausgezählt.



Fundament der drei
Pyramiden bei
MUCHO

Varianten:

Eine erschwerte Spielart sieht vor, daß die Würfel in der zweiten und dritten Würfelschicht jeder Pyramide und die drei Spitzenwürfel jeweils mit einem ihrer drei nach unten zeigenden Augenbilder angelegt werden müssen (Domino - Prinzip).

Dabei kann es vorkommen, daß man nicht legen kann (oder will). Ist ein Spieler mit seiner Pyramide fertig, wird die Runde zu Ende gewürfelt.

Von nun an werden die Würfe gezählt, die von den beiden anderen benötigt werden, um ihre Pyramiden fertigzustellen. Für jeden Wurf werden ihnen nämlich von ihrer Endsumme zwei Punkte abgezogen.

Gewonnen hat wieder, wer danach die höchste Punktzahl hat.

27 a Tabula rasa

Bauspiel für drei Spieler, die gutes räumliches Vorstellungsvermögen haben oder es trainieren wollen.

Idee: Jeder Spieler bekommt 55 Würfel einer Farbe, die er als eine Tafel von 5x11 Würfeln vor sich hinlegt. Von dieser Tafel 'bricht' er Würfel als zusammenhängende Form ab, die er in derselben Anordnung, wie sie von der Tafel gelöst wurden, in der Pyramide verbauen muß. Die Tafel darf sonst nicht verändert werden.

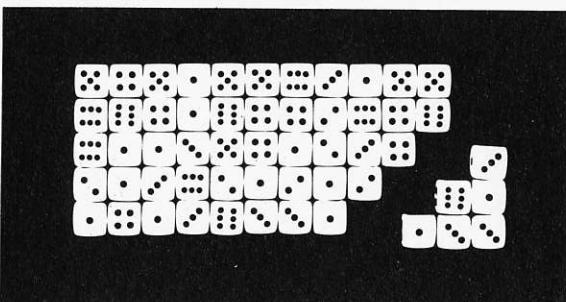
Spiel: Reihum 'brechen' die Spieler von ihrer Tafel entweder einen oder drei oder sechs Würfel auf einmal ab und verbauen sie bzw. ihn.

Da es das Ziel ist, als erster seine Tafel aufzubrauchen, versucht man, so oft wie möglich sechs oder drei Würfel auf einmal zu nehmen (was am Anfang nicht gleich geht!).

Die kleiner werdende Tafel muß immer in einer zusammenhängenden Form bleiben; sie darf also nicht in Einzelstücke aufgelöst werden.

Man sollte darauf achten, die Tafel so zu zerkleinern, daß man bis gegen Ende auch noch zusammenhängende Sechser- und Dreierstücke zur Verfügung hat.

Beispiel, wie von der Tafel eine '6' abgelöst werden kann:



Varianten: - Stehen vier Farben zur Verfügung, so können vier Spieler mit je 40 Würfeln spielen. Die Tafeln sollten dann 5x8 dimensioniert werden.
- Bei fünf Farben entsprechend 5 Spieler mit je 32 Würfeln und einer Tafelgröße von 4x8 .

27 b Quadrula rasa

Ein Aufbauspiel für zwei bis drei Spieler von Jan Dirk Buschmann und Georg Thimme

Vorbereitung: Jeder Spieler baut sich einen Würfel von 64 bzw. 125 Würfeln neben der Grundplatte. Augen und Farben spielen keine Rolle.

Ziel: So schnell wie möglich aus seinem Würfel ausbauen und in die Pyramide einbauen.

Verlauf: Abwechselnd baut jeder Spieler bis zu 10 zusammenhängende Würfel aus seinem großen Würfel und legt sie genauso zusammenhängend auf die Spielplatte.

Dabei darf aber nur an schon gebaute Teile angelegt werden.

Es können also Ecken, Flächen, Reihen etc. aus dem Würfel herausgenommen werden und wieder auf die Spielplatte in gleicher Formation abgelegt werden.