

DICE CUP

Spielanleitung

Augen auf ... Becher drauf!

Der spannende Würfelwettkampf für 2 bis 6 Spielerinnen und Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer ca. 15 Minuten

Autoren: Christoph Cantzler, Torsten Marold
Gestaltung: Drei Hasen Studio
© 2022: Drei Hasen in der Abendsonne GmbH
D-91486 Uehlfeld

Inhalt

- 12 Würfel in 2 Größen und 6 Farben
- 1 Würfelbecher mit Inlay aus Filz
- 1 Wertungsblock mit 100 Blatt (pro Blatt 6 Spiele)
- Spielanleitung (D-GB)

Bitte Stifte bereit legen (nicht enthalten).

Konzept

Wir sehen womöglich alle dasselbe, und nehmen es doch unterschiedlich wahr. Im Spiel geht es darum, das Gesehene schnell zu erfassen und bestmöglich zu kombinieren.

**Der Punkt neben dem roten Quadrat dient der besseren Unterscheidung bei Rot-Grün-Sehschwäche.*

Die Kategorien

nur 4er zählen		1	2	3	4
nur 5er zählen					
nur 6er zählen					
gesamt oberer Teil	TOTAL 1				
nur weiße Würfel					
nur gelbe Würfel					
nur grüne Würfel					
nur blaue Würfel					
nur rote Würfel *					
nur schwarze Würfel					
gesamt mittlerer Teil	TOTAL 2				
jeder Pasch pro Farbe 10 Punkte					
alle 1er, 2er, 3er zählen					
alle Augen zählen	DICE CUP				
gesamt unterer Teil	TOTAL 3				
Übertrag: gesamt mittlerer Teil	TOTAL 2				
Übertrag: gesamt oberer Teil	TOTAL 1				
Gesamtwert	TOTAL				

DICE CUP

Spielidee

Gespielt werden 12 Runden, in denen die Würfel jedes Mal neu fallen.

Alle sehen zwar das gleiche Ergebnis, aber jeder aus einer anderen Perspektive. Jeder versucht immer, die beste Wertungskategorie für sich zu finden.

Aber Achtung: Jede Kategorie steht pro Spiel nur einmal zur Verfügung!

So weit so einfach, wenn nur die Würfel nicht immer so schnell wieder unter dem Becher verschwinden würden ...

Wer hat in der Kürze der Zeit das beste Ergebnis erkannt? Und in welcher Kategorie wäre vielleicht mehr „drin“ gewesen?

Spielziel

Wer am Ende die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt die DICE CUP-Challenge!

Vorbereitung

Die Würfel kommen in den Becher. Jeder Spieler erhält ein Wertungsblatt,

sowie einen Stift – und schreibt seinen Namen oben rechts auf die dafür vorgesehene Linie.

Nun wird ein Startspieler gewählt und los geht's!

Spielverlauf

Der Startspieler „bedient“ als Erster den Würfelbecher, aber alle spielen die 12 Runden immer gleichzeitig.

Jede Runde besteht aus 8 Schritten:

1. Alle Würfel in den Becher geben.
2. Hand oben drauf und gut schütteln.
3. Becher mit den Würfeln so auf den Tisch stürzen, dass alle Würfel unter dem Becher versteckt sind.
4. Den Becher hochheben und für ca. 3 Sekunden oben halten. Als Zeitmesser hilft – langsam gesprochen: „Augen auf ... Becher drauf!“, sodass die Würfel für alle gleich gut und gleich lang sichtbar sind.
5. Danach den Becher wieder vorsichtig über die Würfel stülpen, damit das Ergebnis nicht verändert wird.



6. Dann setzt jeder ein Kreuz in den kleinen Kreis des Kästchens der Kategorie, die er werten möchte.
Beim Ankreuzen kann man seine Hand als Sichtschutz davorhalten. Ist das Kreuz gesetzt, darf es nicht mehr geändert werden.

7. Sind alle fertig, hebt der Spieler den Becher wieder vorsichtig an und stellt ihn beiseite, sodass das Würfelergebnis wieder für alle zu sehen ist.

8. Jetzt wertet jeder sein Ergebnis und schreibt die Punktzahl in das zugehörige Feld (Beispiel Kim siehe Wertung).

Den Becher im Uhrzeigersinn weitergeben. Die nächste Runde wird gestartet.

Wichtig: Wenn Würfel aufeinander liegen oder gekippt sind, muss der Wurf sofort wiederholt werden!

Wertung und Beispiele

- Wer im oberen Teil „nur 4er zählen“ angekreuzt hat, multipliziert die Anzahl der Vierer mit 4 (die Fünfer mit 5, die Sechser mit 6). **Hier drei 4er: $3 \times 4 = 12$ Punkte**
 - Wer im mittleren Teil eine Farbe, z. B. „Blau“, angekreuzt hat, zählt nur die Augen der beiden Würfel in dieser Farbe und notiert die Summe. **Hier wertet Kim $5 + 6 = 11$ Punkte**
 - Wer „Pasch“ gewählt hat, darf für jeden Pasch in einer Farbe 10 Punkte notieren. **Hier: ein Pasch (rot) = 10 Punkte**
 - Wer „alle 1er, 2er und 3er zählen“ angekreuzt hat, addiert alle Augen der Würfel, die Einser, Zweier und Dreier zeigen. **Hier: $1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 + 3 = 13$ Punkte**
 - Wer „DICE CUP“ gewählt hat, zählt die Augen aller 12 Würfel zusammen. **Hier: $1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4 + 5 + 6 = 36$ Punkte**
- Nach jeder Wertung fällt die jeweils gewählte Kategorie für das laufende Spiel natürlich weg.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die 12. Runde vorbei ist. In der letzten Runde kann der Becher nach Schritt 3 beiseite gestellt werden. Die Wertung für die jeweils letzte Kategorie wird sofort durchgeführt.

Danach addiert jeder Spieler die Punkte der drei Abschnitte auf seinem Wertungsblatt, überträgt die Summen in die dafür vorgesehenen Felder und errechnet die Gesamtsumme.

Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt die DICE CUP-Challenge!

Varianten:

Die „Augen-auf“-Zeit darf beliebig variiert werden. Profis können sie z. B. auf ca. 2 Sekunden verkürzen. Anfänger und Jüngere können sie verlängern. Es haben ja immer alle die gleiche Zeitspanne zur Verfügung.

Spaß macht es auch, mehrere Spiele gleichzeitig zu spielen, also für jede Kategorie zwei oder mehr Spalten zur Verfügung zu haben.

Viel Vergnügen!

Art.-Nr. 038