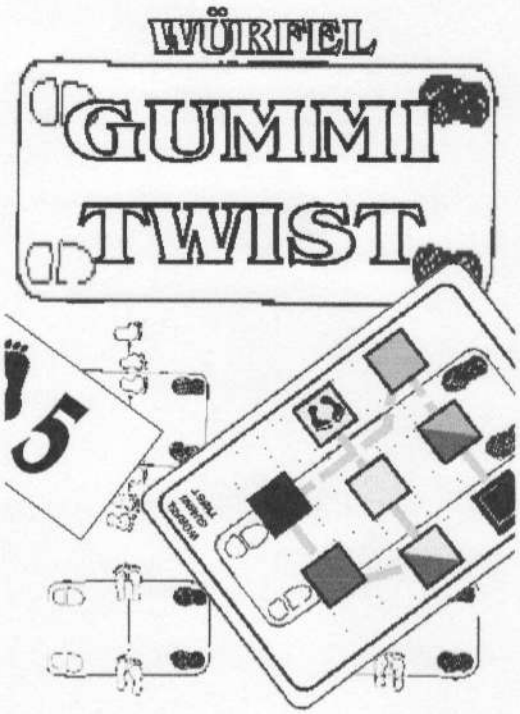
WÜRFEL-GUMMI-TWIST

Bastelbogen für DECKEL

Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	groß
Zeit ca.	30 min
Spieler	2 - 6

WÜRFEL-GUMMI-TWIST

SPIELREGEL



Beim Würfel-Gummi-Twist geht es darum eine Reihe von Sprüngen möglichst lückenlos zu erwürfeln. Mann kann solange weiterwürfeln solange man mindestens einen Würfel auf die Sprungfelder legen kann.

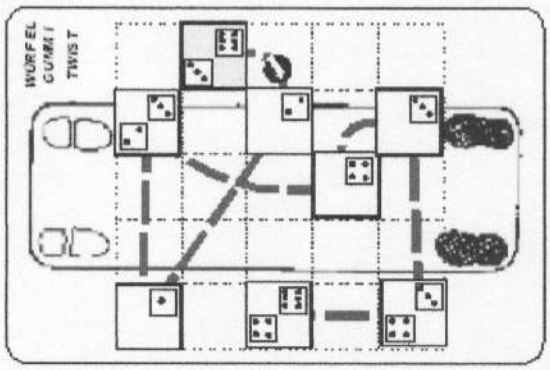
Reihum kommen die Spieler an die Reihe und probieren die vorgegebene Sprungserie einzuhalten bzw. zu erreichen. Man würfelt mit allen acht Würfeln und kann dann entscheiden welche und wie viele man auf die Sprungkarte legen will. Das platzieren der Würfel muss nicht der Sprungreihenfolge entsprechen. Aber Achtung fehlt ein Sprungfeld so erhält man auch nur die Wertung bis zur Lücke. Alle anderen Würfel fallen aus der Wertung.

Es gibt Sprungfelder mit nur einer Zahl, Sprungfelder mit zwei *u*nterschiedlichen Zahlen. Hier kann man sich aussuchen welchen Zahlwürfel man anlegen will. Die SECHS kann man als Joker einsetzen, hat aber den Nachteil das man pro Jokerwürfel der auf einem normalen Sprungfeld (nicht Start- bzw. Endfeld) platziert wird -1 Würfel bei der Wertung abgezogen.

Man kann also pro Wurf bestimmen wo und wie viel Würfel man anlegen möchte. Kann man keinen Würfel nach seinem Wurf legen so endet die eigene Runde sofort und es kommt zur Wertung. Die vollen Punkte erhält man nur wenn sie die Würfel lückenlos in der richtigen Reihe sind.

Dann beginnt der Nächste Spieler. Sieger ist wer nach 5 Sprungkarten die meisten Punkte erreicht hat. Bei Gleichstand ist derjenige Sieger der die meisten Tollkarten erwürfeln konnte.

ABLAUF:

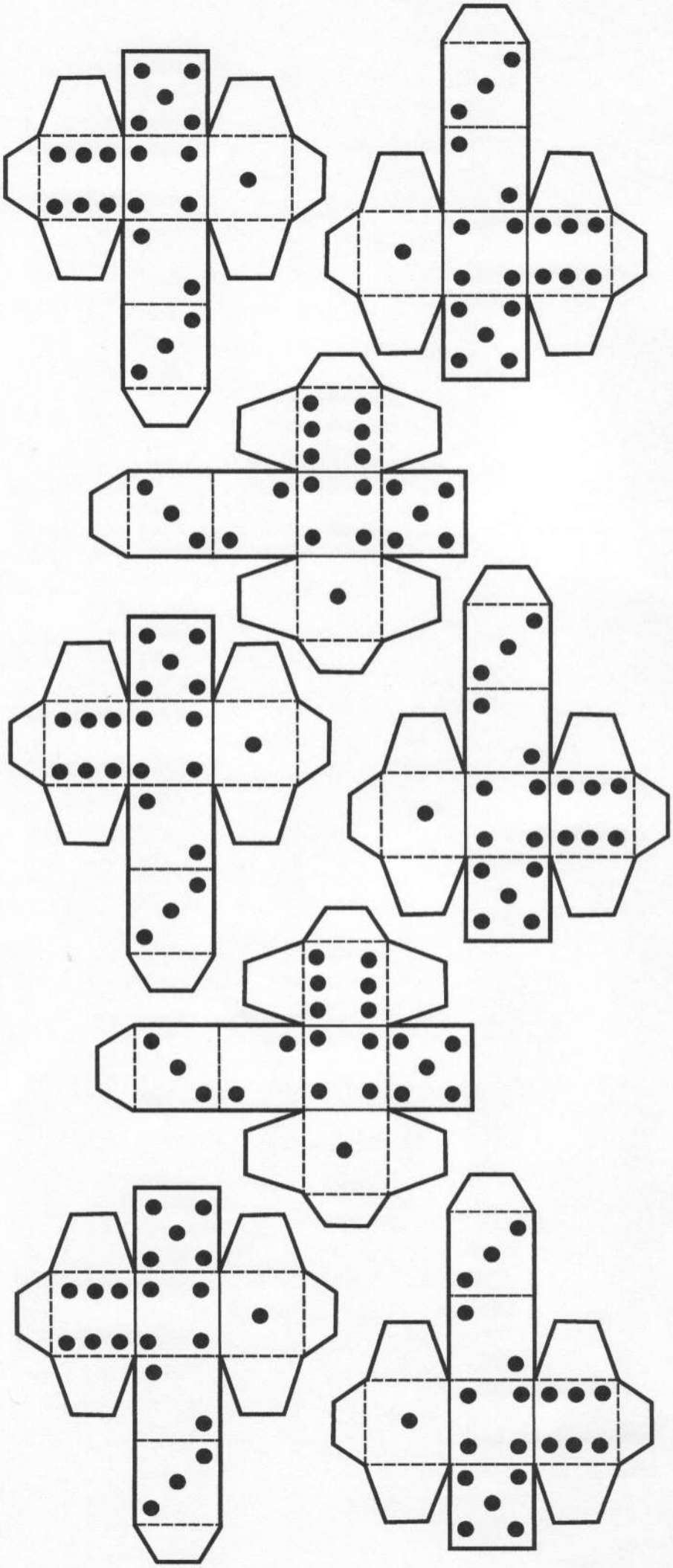


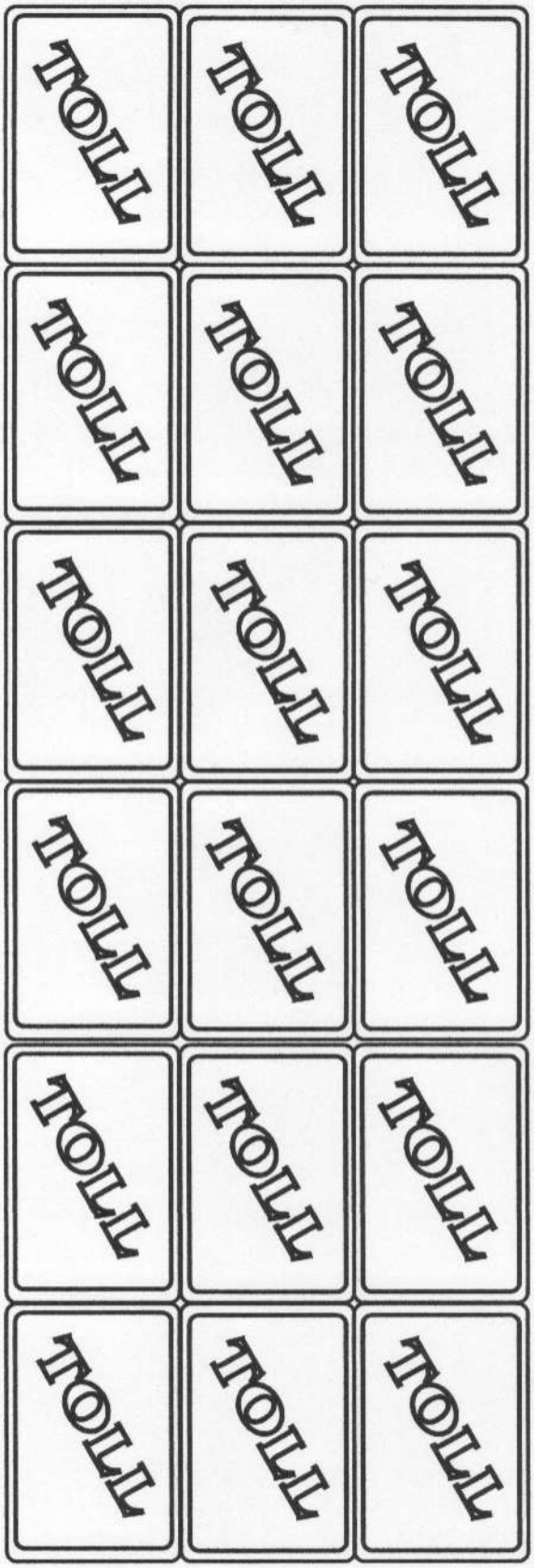
Der Startspieler beginnt. Er würfelt mit allen acht Würfeln. Kann er mindestens einen Würfel platzieren, egal wo auf der Sprungkarte, darf er weiter würfeln. Kann man nach seinem Wurf keinen Würfel platzieren kommt es sofort zur Wertung. Man erhält seine Punkte.

Gewertet werden nur die Würfel welche in Serie und Lückenlos zusammenhängen. Jede Lücke unterbricht die Serie und die Würfel kommen nicht zur Wertung. Wer eine gesamte Sprungkarte geschafft hat erhält eine Toll-Karte und, da er acht Würfel setzen konnte, auch noch 10 Punkte. Gelingt dies nur mit einem Wurf so erhält man zusätzlich noch 5 Punkte extra.

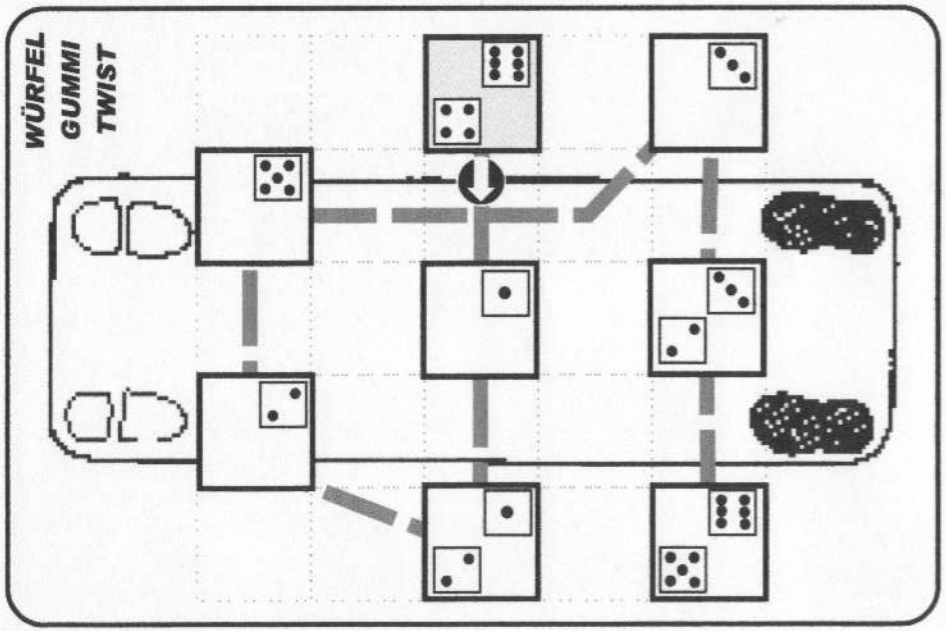
Sieger ist wer nach 5 Sprungkarten die meisten Wertungspunkte erzielen konnte. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler der die meisten Toll-Karten hat.

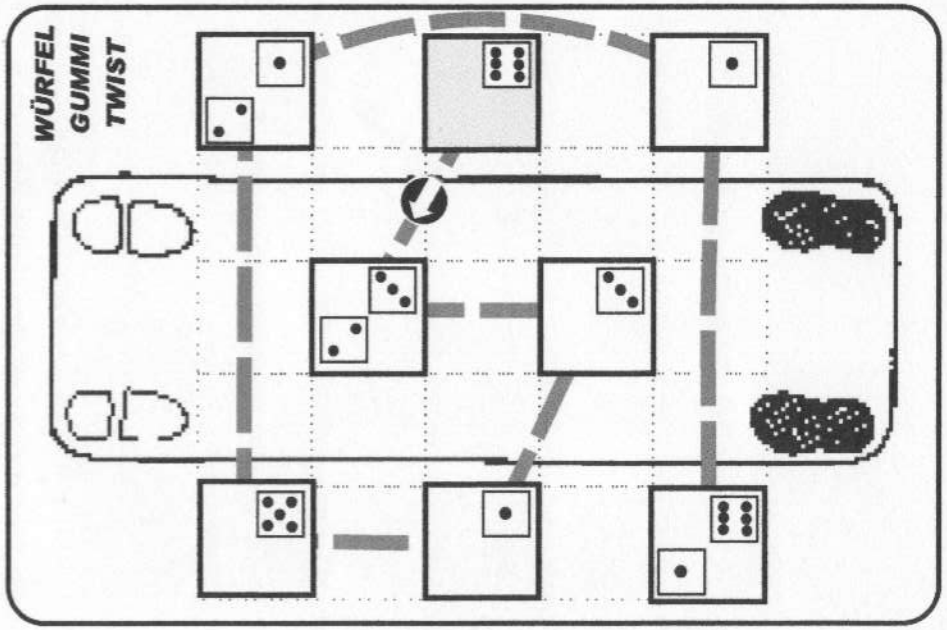
Bastelbogen Würfel und Tollkarten

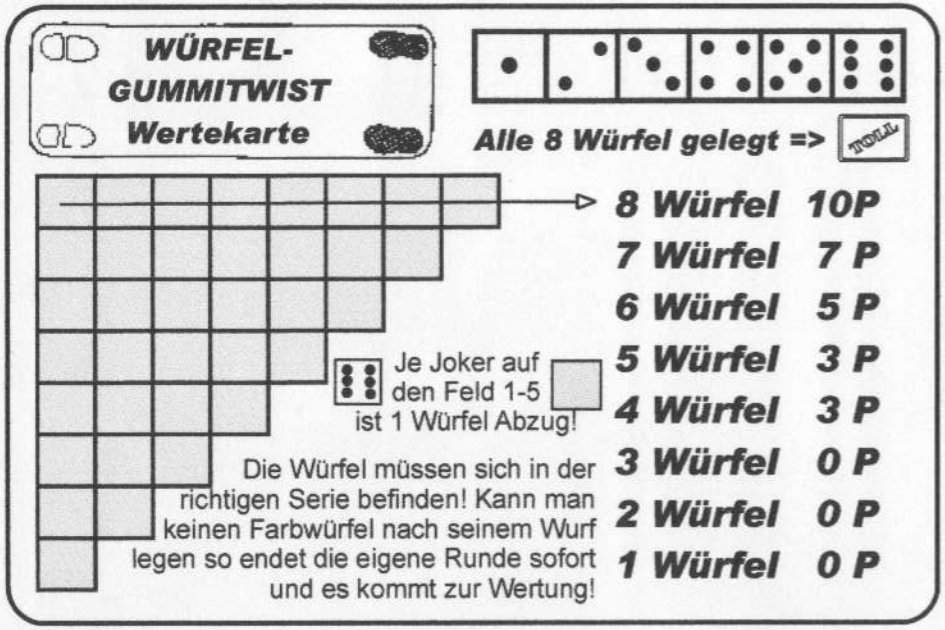


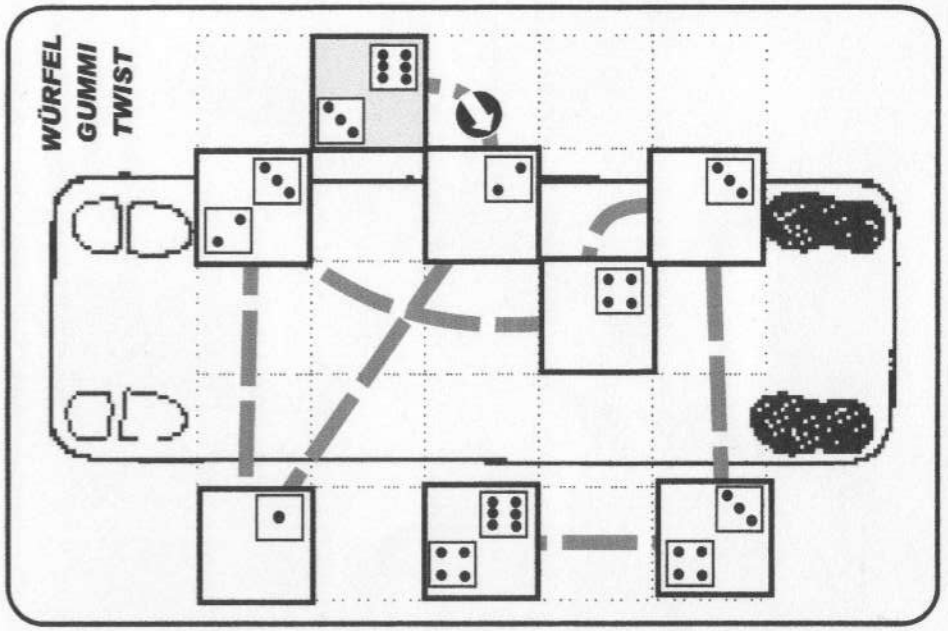


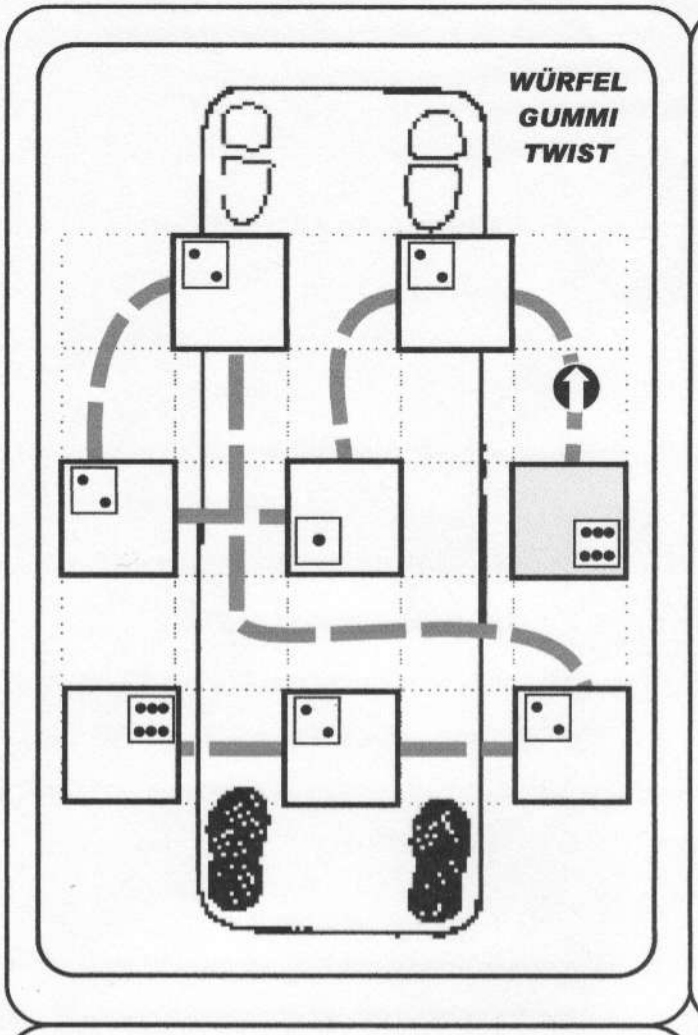
WÜRFEL-
GUMMITWIST
8 Farbwürfel

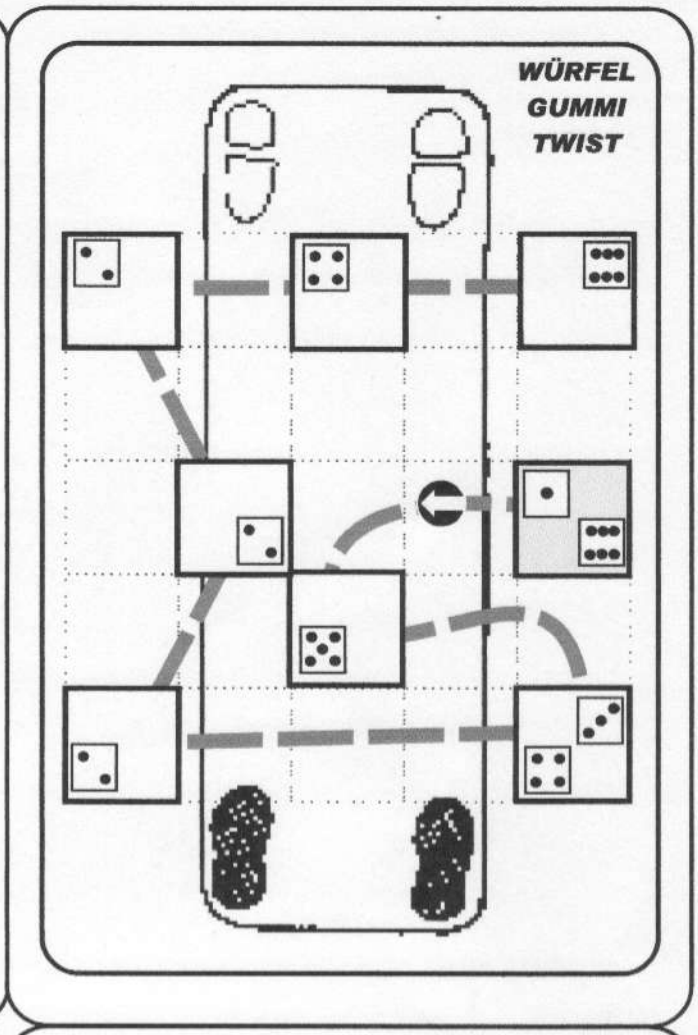

WÜRFEL
GUMMI
TWIST

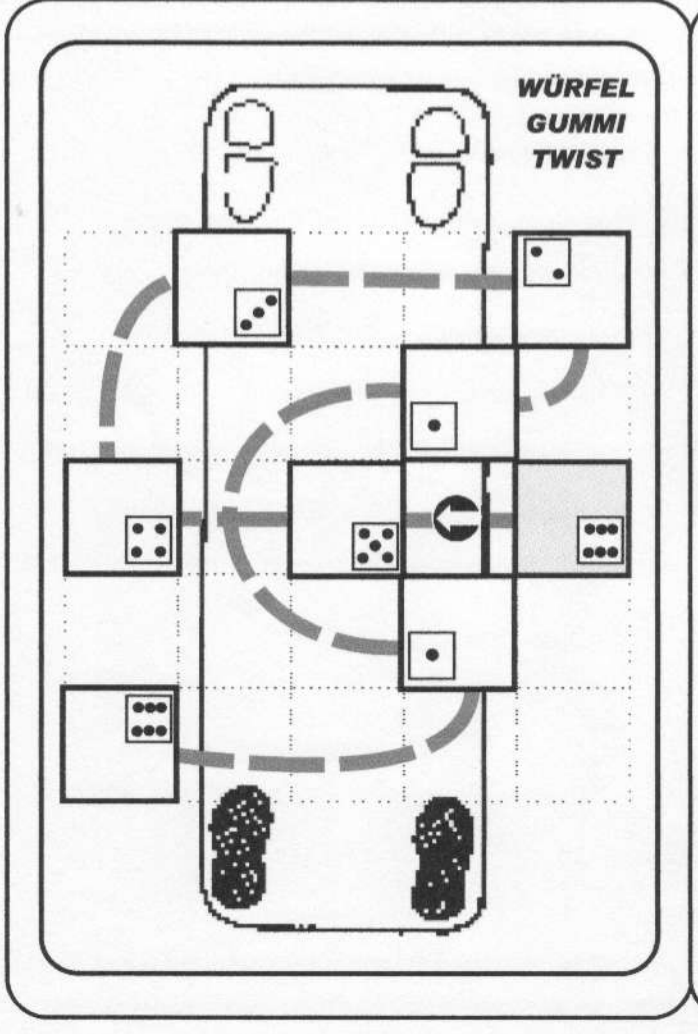

WÜRFEL
GUMMI
TWIST

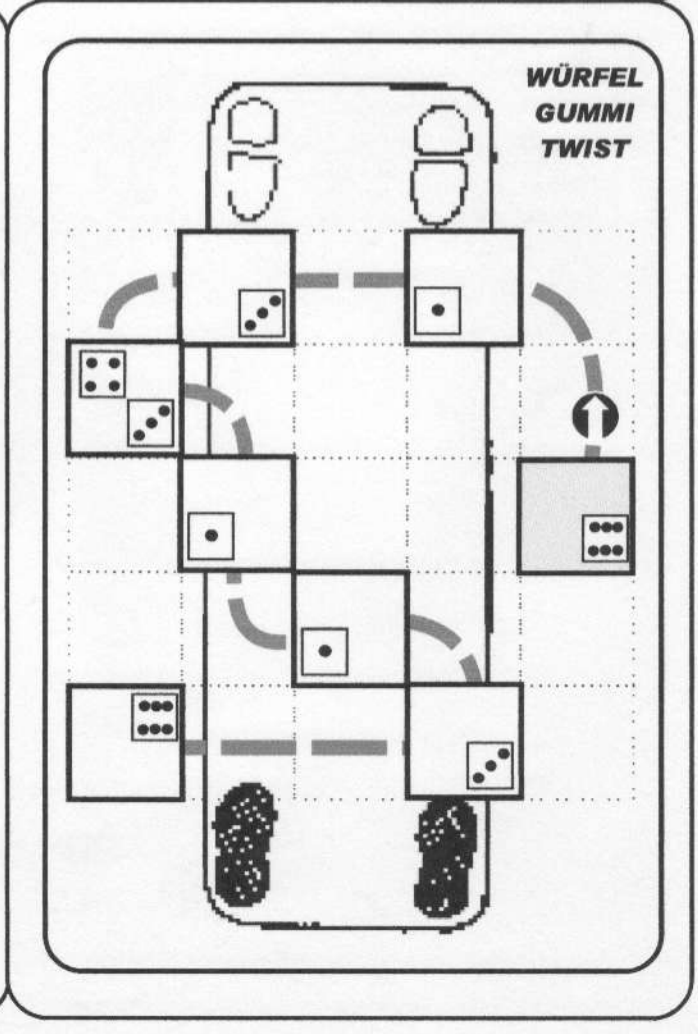

WÜRFEL-
GUMMITWIST
Wertekarte
Alle 8 Würfel gelegt =>
TOLL
8 Würfel 10P
7 Würfel 7 P
6 Würfel 5 P
5 Würfel 3 P
4 Würfel 3 P
3 Würfel 0 P
2 Würfel 0 P
1 Würfel 0 P
Je Joker auf
den Feld 1-5
ist 1 Würfel Abzug!
Die Würfel müssen sich in der
richtigen Serie befinden! Kann man
keinen Farbwürfel nach seinem Wurf
legen so endet die eigene Runde sofort
und es kommt zur Wertung!


WÜRFEL
GUMMI
TWIST


WÜRFEL
GUMMI
TWIST


WÜRFEL
GUMMI
TWIST


WÜRFEL
GUMMI
TWIST


WÜRFEL
GUMMI
TWIST

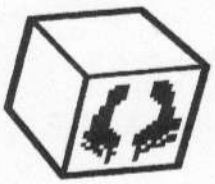
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10
5	5	5
5	5	5
5	5	5
5	5	5
5	5	5

3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
7	7	7
7	7	7
7	7	7
7	7	7

WÜRFEL-GUMMI-TWIST

Bastelbogen für Boden

Würfel-Taktik-Spiel von Ewald Wolfsgruber



Alle Infos unter www.bastelspiele.jimdo.com

ABLAUF:
Der Startspieler beginnt. Er würfelt mit allen acht Würfeln. Kann er mindestens einen Würfel platzieren, egal wo auf der Sprungkart, darf er weiter würfeln.

Kann man nach einem Wurf keinen Würfel platzieren, kommt es sofort zur Wertung und man bekommt seine Punktekarte.

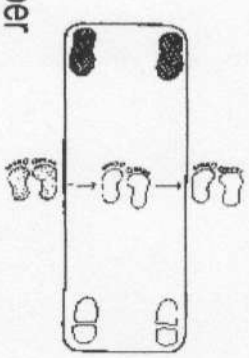
Gewertet werden nur die Würfel welche in Serie und lückenlos zusammenhängen. Jede Lücke unterbricht die Serie und die Würfel die nach der Lücke sind kommen nicht zur Wertung.

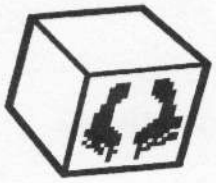
Wer eine gesamte Sprungkarte geschafft hat erhält eine Toll-Karte.

Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	groß
Zeit ca.	30 min
Spieler	2 - 6

Sieger ist wer nach 5 Sprungkarten die meisten Wertungspunkte erzielen konnte.
Bei Gleichstand gewinnt der Spieler wer die meisten Toll-Karten besitzt.

Würfel-Taktik-Spiel von Ewald Wolfsgruber





Würfel-Taktik-Spiel von Ewald Wolfsgruber