DerReichart's Würfelkrieger

Ein Spiel von Stephan Reichart
Spiel-Layout von Peer Brauner



„Im alten Japan war es Sitte, dass die tapfersten der Samurai, deren Kriegskunst außer Frage stand, ihre Konflikte in einem Würfelspiel lösten, anstatt sich gegenseitig mit dem Schwert zu töten.

Dabei setzten die Krieger die vier wertvollsten Edelsteine, die sich in ihrem Besitz befanden, aufs Spiel. Nach einem ausgiebigen, oft Stunden andauernden Würfelkampf, gewann der Sieger alles: Ehre, Ruhm und märchenhaften Reichtum."

(Die genauen Regeln dieses Spiels gingen im Laufe der Jahrhunderte verloren, aber ein alter Einsiedler am Fuße des heiligen Berges Fuji versprach mir einst, dass es genauso zu spielen sei, wie ich es hier für euch aufgeschrieben habe...)

Stephan Reichart, im Winter 1976

Sicherheitshinweis: Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile, die für Kinder gefährlich werden können!

Regeln für „DerReichart's Würfelkrieger“

INHALT PRO SPIEL

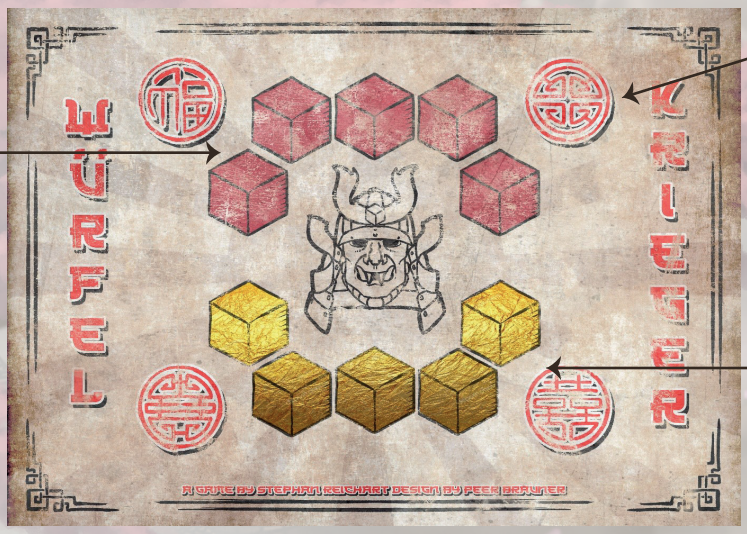
- 4x Spielfelder
- 4x 5 Standardwürfel
- 4x 4 Edelsteine
- 32x Aktionskarten
- 4x Teamkarten (Nur im Teammodus relevant)

SPIEL INFOs

ab 6 Jahren
2-4 Spieler, erweiterbar auf bis zu 8
ca. 15 Minuten pro Runde

Enthält verschluckbare Kleinteile!

SPIELFELDBESCHREIBUNG



Angriffsfelder*

Edelsteinfelder

Schatzfelder

VORBEREITUNG

Verteilt an jeden Spieler

- ein Spielfeld
- ein Set gleichfarbiger Würfel (5 Stück)
- ein Set gleichfarbiger Edelsteine (4 Stück) – passend zu der Würfelfarbe
- ab 3 Spielern: eine (verdeckte) Aktionskarte
- im Teammodus: eine (verdeckte) Teamkarte

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, jeden der fünf eigenen Würfel mit einer möglichst hohen Punktzahl im „Schatzfelder“-Bereich seiner eigenen Spielkarte abzulegen. Wenn alle Spieler ihre Würfel dort platziert haben, werden die Punkte gezählt. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt und bekommt von seinen Mitspielern jeweils einen ihrer Edelsteine. Hat ein Spieler alle seine eigenen Edelsteine abgeben müssen, so hat dieser verloren und scheidet aus. Die Edelsteine, die von den Mitspielern erbeutet wurden, zählen nicht zu den eigenen Edelsteinen und können nicht als zusätzliches Leben abgegeben werden. Der Spieler, der als Letzter übrigbleibt, ist der Sieger.

* Die Angriffsfelder wurden in der Reiseversion des Spiels weggelassen.

Sicherheitshinweis: Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile, die für Kinder gefährlich werden können!

SPIELPRINZIP

Bei einem Standardwürfel ergibt die Summe der gegenüberliegenden Würfelfelder immer den Wert Sieben. Genau das kann den Kriegern hier zum Verhängnis werden. Denn wenn du stolz deine gewürfelte 6 in dein Schatzfeld legst, haben die anderen Krieger in ihren Zügen die Möglichkeit, diese 6 zu negieren bzw. aus deinem Schatzfeld wieder herauszuholen. Dafür müssen sie im eigenen Zug eine 1 würfeln, da dies der Gegenwert bzw. die gegenüberliegende Seite zur 6 ist. Mit genau diesem Gegenwert bekämpft man seine Mitspieler. Erst, wenn keiner dem anderen mehr einen Würfel aus dem Schatz herauswürfeln konnte, wird geschaut, wer die Runde gewonnen hat und einen Edelstein abgeben muss.

SPIELABLAUF BEI ZWEI SPIELERN

Jeder Spieler ist abwechselnd an der Reihe. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit den eigenen fünf Würfeln und entscheidet dann, welche Würfel auf die Schatzfelder oder die Angriffsfelder sollen. Nur mit den Würfeln, die in der Angriffsreihe liegen, wird in der nächsten Runde weiter gewürfelt. In der ersten Runde sind die Angriffsfelder noch irrelevant, da beim Gegenüber noch keine Würfel auf den Schatzfeldern liegen und somit keine Angriffe ausgeführt werden können. Aktionskarten werden beim Spiel mit 2 Spielern nicht eingesetzt.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe und würfelt ebenfalls mit allen fünf Würfeln. Auch er entscheidet sich, welche Würfel er in die Schatzreihe legt und welche in die Angriffsreihe. Nachdem er seine Würfel abgelegt hat, kann er seinen Angriff auf die Schatzfelder seines Mitspielers starten. Dazu darf er nur die Würfel benutzen, die in seinen Angriffsfeldern abgelegt wurden.

Ziel ist es, möglichst mit jedem Angriffswürfel einen Würfel seines Mitspielers von dessen Schatzfeldern wegzuholen. Um einen Würfel aus den Schatzfeldern herauszuholen, muss er einen Angriffswürfel einsetzen, der den Gegenwert zur Standardsumme von 7 ergibt.

BEISPIEL

In einem Schatzfeld liegt eine 5, also muss der Angriffswürfel eine 2 sein. Liegt dort eine 4, muss der Angriffswürfel eine 3 haben und bei einer 6 dementsprechend eine 1. Bei allen Angriffen muss die Summe der beiden Würfel immer die 7 ergeben.

Jeder Angriffswürfel kann dabei nur einmal in der Runde eingesetzt werden und wird danach auf seinen Platz in der Angriffsreihe zurückgelegt.

Sicherheitshinweis: Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile, die für Kinder gefährlich werden können!

Hat ein Spieler einen Würfel von einem Schatzfeld des anderen Spielers durch den entsprechenden Gegenwert erfolgreich angegriffen, wird dieser Würfel aus dem Schatzfeld in die Angriffsreihe zurückgelegt. Der angegriffene Spieler verliert dadurch die Punkte.

BEISPIEL

Spieler 1 hat auf seinen Schatzfelder eine 5 und eine 4 liegen. Spieler 2 wirft seine fünf Würfel und hat unter den Augen eine 3. Mit dieser 3 greift er die bei Spieler 1 auf dem Schatzfeld liegende 4 an. Dadurch muss Spieler 1 die 4 von den Schatzfeldern auf die Angriffsfelder zurücklegen. In der nächsten Runde darf Spieler 1 auch mit diesem Würfel wieder würfeln.

Kann man keine Angriffe mehr ausführen, ist der andere Spieler an der Reihe. Dieser würfelt nun nur noch mit den Würfeln, die in seiner Angriffsreihe liegen. Schatzwürfel dürfen nicht mehr genutzt werden: Einmal Schatzfeld, immer Schatzfeld – außer die Würfel wurden von einem Mitspieler erfolgreich angegriffen. Danach legt auch er seine Würfel mit möglichst hohen Augenzahlen in die Schatzfelder und die anderen Würfel in seine Angriffsreihe - und startet nun ebenfalls seinen Angriff.

DAS SPIEL GEWINNEN

Grundsätzlich kann jeder Spieler jederzeit mit seinem Wurf seinen Schatz „zumachen“. Dafür muss er dies nur am Ende seines Zuges ankündigen. Der andere Spieler hat nun noch einen Zug, indem er versuchen kann durch seine Angriffswürfel die Schatzwürfel des Gegenübers wieder herauszuwürfeln und so das Spiel fortzusetzen. Falls ihm das nicht gelingt, muss er nun all seine Würfel auf seine Schatzfelder legen. Der Spieler mit den höchsten Augenzahlen im Schatz hat dann gewonnen.

VARIANTE: SCHNELLES SPIEL

Sobald ein Spieler „zumacht“ dürfen keine Angriffe mehr ausgeführt werden. Der andere Spieler hat jetzt noch mit einem Wurf die Möglichkeit, seinen Schatz aufzufüllen. Danach werden die Punkte gezählt. Der Spieler mit den höchsten Augenzahlen im Schatz gewinnt.

Alternativ gilt: Sobald beide Spieler keine Angriffe mehr starten können und alle Würfel in den jeweiligen Schatzfeldern liegen, ist das Spiel beendet. Der Spieler, mit der höchsten Augenzahl in seinen Schatzfeldern hat gewonnen und bekommt nun einen der Edelsteine des anderen Spielers.

Haben beide Spieler die gleiche Augenzahl, beginnt das Stechen mit jeweils einem Würfel. Derjenige, der zuerst die höhere Augenzahl wirft, hat die Runde gewonnen. Das Spiel verloren hat der Spieler, der als erstes keine Edelsteine mehr besitzt. Doch beachte: Erbeutete Edelsteine dürfen nicht eingesetzt werden, um die eigenen verlorenen Edelsteine zu ersetzen.

Sicherheitshinweis: Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile, die für Kinder gefährlich werden können!

SPIELABLAUF AB DREI SPIELERN

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Spiel zu zweit, außer, dass nun alle Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander dran sind. Jeder Spieler kann beide anderen Spieler gleichzeitig angreifen. Natürlich kann jeder Angriffswürfel auch hier nur einmal genutzt werden. Kleiner Tipp: Das Schnelle Spiel macht gerade in Runden mit mehreren Spielern sehr viel Spaß!

AKTIONSKARTEN

Zusätzlich wird zu Beginn jeder Runde der Stapel mit den Aktionskarten durchgemischt und an jeden Spieler verdeckt eine Karte verteilt, die so lange sein Geheimnis bleibt, bis sie ausgespielt wird. Jede Aktionskarte kann nur einmal ausgespielt werden – die meisten, wenn Du an der Reihe bist, aber einige kannst Du jederzeit ausspielen, die Karten haben dann den entsprechenden Hinweis im Beschreibungstext. Grundsätzlich gilt: Nach jeder Runde werden alle Aktionskarten wieder eingesammelt und für die nächste Runde neu gemischt und wieder ausgegeben. Gerade im Teamspiel bringen Aktionskarten jede Menge neuer Varianten in das Spiel und es entscheidet nicht mehr nur das Würfelglück, ob Du gewinnst!

SPIELVARIANTE BEI VIER, SECHS ODER ACHT SPIELERN

Es gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie beim Spiel zu dritt, außer, dass nun 2er-Teams gebildet werden. Hierzu werden entsprechend viele Teamkarten verdeckt verteilt, so dass jeder zufällig einem Zweierteam zugeordnet wird.






Wichtig ist hierbei, dass zu Beginn des Spiels kein Spieler seine Teamkarte ansehen darf! Sie wird jeweils umgedreht - mit der unbedruckten Seite nach oben – auf das Teamfeld gelegt. Erst zu Beginn der dritten Runde drehen alle Spieler ihre Teamkarten um.

Der besondere Spaß des Teamspiels liegt darin, dass zu Beginn keiner weiß, mit wem er zusammenspielt und sich das erst im Verlauf des Spiels zeigt. Sobald die Teams offengelegt sind, versucht man nun gemeinsam, die anderen Spieler zu besiegen.

Hierbei gelten die gleichen Angriffsregeln, wie in den anderen Spielvarianten. Allerdings werden diese Regeln um zusätzliche Regeln ergänzt, damit das Spiel schneller und aufregender ist. Das Spiel endet, sobald ein Teammitglied keine Edelsteine mehr hat. Teamspieler können jederzeit untereinander die eigenen Edelsteine überreichen, um ein Teammitglied im Spiel zu halten.

Sicherheitshinweis: Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile, die für Kinder gefährlich werden können!

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DAS TEAM-SPIEL

Ihr wollt das Spiel noch spannender und komplexer machen? Dann setzt diese zusätzlichen Regeln ein:

01. Sudden Death
    Würfelt ein Spieler einen Pasch mit allen 5 Würfeln (egal mit welchen Augenzahlen der Würfel), gewinnt er oder sein Team automatisch. Sudden Death tritt nur ein, wenn ein Pasch aus 5 Würfeln geworfen wird. Ein Pasch aus weniger als 5 Würfeln hat keine besondere Bedeutung.
02. Die verflixte Drei
    Jede gewürfelte 3 muss in die Schatzfelder aufgenommen werden, kann jedoch von den eigenen Teammitgliedern wieder herausgewürfelt werden.
03. Teamvarianten im Dreier- oder Fünferspiel
    Ein bzw. Zwei Teams treten gegen einen Einzelspieler an oder fünf Spieler treten gegeneinander an etc. Hier gelten dann folgende Ausnahmen:
    I. Das kleinere Team/der Einzelspieler kann sich gegen einen Sudden Death/5er-Paschwurf wehren, indem er noch einmal würfeln kann, um den Pasch mit einem eigenen Pasch abzuwehren. Würfelt er dabei einen niedrigeren Pasch, hat er verloren. Würfelt er den gleichen Pasch, geht das Spiel weiter. Würfelt er einen höheren Pasch, hat er gewonnen.
    II. Die verflixte Drei-Regel gilt nur für das größere Team.

SICHERHEITSHINWEIS

Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile, die für Kinder gefährlich werden können!

Sicherheitshinweis: Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile, die für Kinder gefährlich werden können!