

**Spielmaterial :**

du brauchst



**13 gleiche Würfel:** Augenwürfel oder kleine Pokerwürfel oder Farbwürfel (mit 6 verschiedenen Farbseiten),  
**4 Augenwürfel, 4 Spielfiguren** (4 verschiedene Farben), **1 Münze**,  
**Spielplan** am besten auf dickeres Papier/Karton kleben. Papier und Stift: nur für die MASTER-Version

**WÜRFELMEISTER Spielziel**

Mit dem Anzeigewürfel planst du im voraus, welches Würfelbild du erreichen willst – hast du es erreicht, musst du noch eine Runde lang warten, ob der Würfel dir gehört! Dazwischen werden Würfel gekippt, Figuren geschlagen, gewürfelt und gezogen... Es gibt Punkte für jeden erreichten Würfel, für den letzten Würfel und für den ersten im Ziel. Der Spieler mit den meisten Punkten ist WÜRFELMEISTER!

**WÜRFELMEISTER Spielvorbereitung**

- **Start/Ziel-Markierer:** die **Münze** außerhalb des Spielplans zu einem Feld legen (=Start und Ziel)
- Jeder Spieler erhält eine **Spielfigur** und einen **Augenwürfel** zum Werfen. Spielfiguren zum Start stellen.
- **12 Spielwürfel:** auf alle aufteilen und nacheinander auf beliebige Felder legen. 2 von jedem Bild obenauf!
- Ein Startspieler wird bestimmt (jüngster, ältester, kleinster, größter,...).
- Der Startspieler erhält den **Anzeigewürfel** (der 13te der Spielwürfel).

MASTER-Version:

- Ein Schreiber zum Punkte notieren wird bestimmt.
- Jedes Würfelbild erhält einen bestimmten Wert:  
 Augenwürfel: 1=1, 2=2,... Pokerwürfel: 9=1, 10=2, Bube=3, Dame=4, König=5, Ass=6  
 Farbwürfel: z.B. rot=1, blau=2, grün=3..... (sich einigen und notieren!)

**WÜRFELMEISTER Spielverlauf**

- 1) Anzeigewürfel:** entscheide dich, welches Würfelbild du am Spielplan erreichen willst.  
 Stelle den Anzeigewürfel so auf den Spieltisch, dass das gewählte Bild oben ist.
- 2) Kippen:** Kippe einen beliebigen freien Würfel auf ein nebenliegendes leeres Feld.  
 Nicht heben oder drehen – nur über eine Kante ‚kippen‘. (4 Richtungen möglich)
- 3) Augenwürfel werfen:** zeigt an, wie viele Felder die Spielfigur am Spielplan zieht.
- 4) Ziehen:** waagrecht und senkrecht, auf und über Würfel und leere Felder  
 Nicht auf die selben Felder bei einem Zug! Nicht andere Spielfiguren überspringen!

**Richtiges Bild erreicht:**

landet die Spielfigur auf dem Würfelbild, das du mit dem Anzeigewürfel gewählt hast – bleibt die Figur bis zur nächsten Runde darauf stehen!

**Würfel nehmen:**

erst, wenn kein anderer Spieler die Figur aus dem Spiel geschlagen hat, darfst du, sobald du wieder an der Reihe bist, den Würfel nehmen!!!  
 Würfel zu sich stellen. Dieser ist bis zum Schluss aus dem Spiel.  
 Jeder erreichte Würfel zählt 1 Punkt.  
 MASTER-Version: Punkte für das erreichte Bild notieren.

**Figuren schlagen:**

Achtung: willst du eine Figur schlagen, die auf einem Würfel steht, musst du das Bild auf dem die Figur steht, vorher mit dem Anzeigewürfel wählen!  
 Landet die Spielfigur auf der Gegnerfigur – die geschlagene Figur auf ein beliebiges leeres Feld stellen.  
 Du stehst jetzt auf einem erreichten Bild und kannst vielleicht in der nächsten Runde den Würfel nehmen!

Kannst du dein Bild nicht erreichen und niemanden schlagen – auf ein beliebiges leeres Feld ziehen.

So kommt jeder Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe:

- 1) **Würfel nehmen** wenn das Bild in der vorigen Runde erreicht und die Spielfigur inzwischen nicht geschlagen wurde!
- 2) **Anzeigewürfel** mit dem gewählten Bild nach oben hinstellen
- 3) **Kippen**
- 4) **Würfeln und Ziehen**

.....

### **WÜRFELMEISTER Spielende**

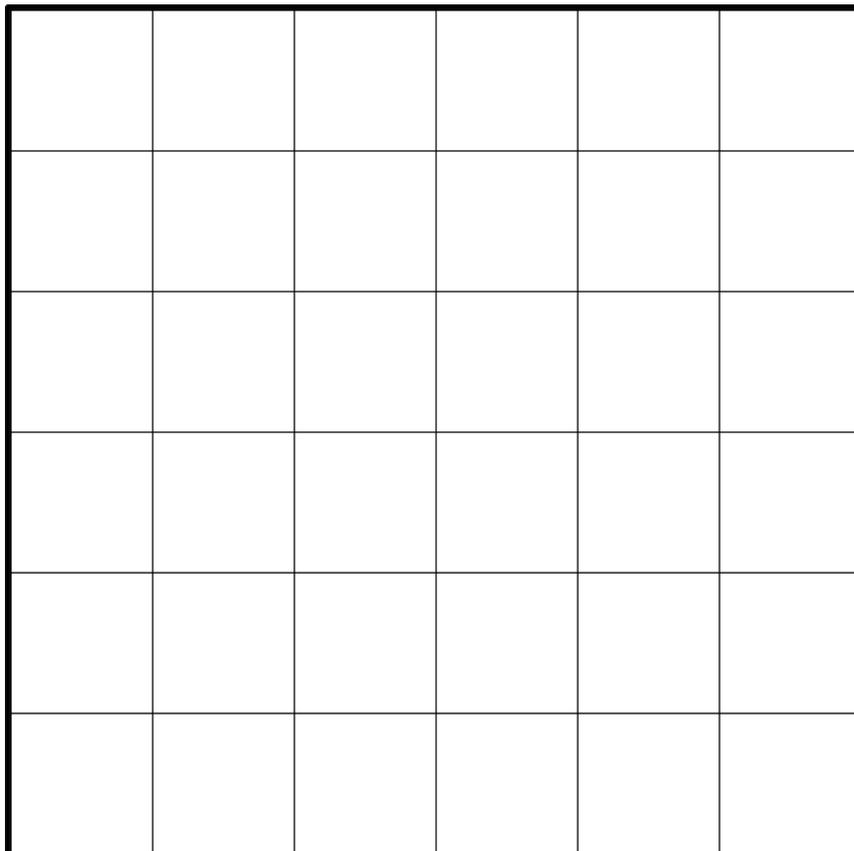
Es wird so lange gespielt, bis kein Würfel mehr am Spielplan liegt und ein Spieler das Zielfeld erreicht hat!

- Der LETZTE WÜRFEL zählt doppelt! (2 Punkte)  
MASTER-Version: Punkte x 2

- Das Zielfeld (die Münze) muss genau erreicht werden!  
Wer als erster im Ziel ist bekommt 3 Punkte!  
MASTER-Version: 6 Punkte

Am Schluss alle Punkte zusammenzählen. Wer die meisten Punkte hat ist WÜRFELMEISTER!

#### **Spielplan**



**FERTIG!!! VIEL SPASS!**  
**Vielen Dank für die Benützung unseres Services!**