

# Würfeland

Gewinnen kann so einfach sein!



**Spieler:** 2-4 Personen

**Alter:** ab 8 Jahren

**Dauer:** 20 Minuten

Andreas Spies und  
Reinhard Staupe

## Das Material

4 abwischbare Tafeln, 6 identische Farbwürfel, 4 Stifte

## Die Gebiete

Jede Tafel zeigt verschieden zusammengestellte Gebiete in **6 unterschiedlichen Farben** (Rot, Gelb, Grün, Blau, Orange, Grau). Außerdem zeigt jede Tafel **12 Schatzfelder** sowie einige schwarze Hindernisfelder (die nicht angekreuzt werden dürfen).

**Hinweis:** Unterhalb des eigentlichen Spielfelds befindet sich eine Infoliste, anhand derer man erkennen kann, wie viele Schätze jeder Spieler bereits erreicht hat.

Würfeland ist ein Wettrennen. Derjenige Spieler, der zuerst **9 beliebige Schatzfelder** sowie **alle Felder einer beliebigen Farbe** angekreuzt hat, gewinnt.

Jeder Spieler beginnt bei seinem Startkreuz (weißes Feld). Alle folgenden Felder, die ein Spieler ankreuzen möchte, müssen jeweils an mindestens ein anderes beliebiges Kreuz angrenzen – alle Kreuze müssen also zusammenhängen.

**Ganz wichtig:** Man muss ein Gebiet stets **vollständig** ankreuzen, bevor man ein neues Gebiet **derselben Farbe** eröffnen darf. Man kann in jeder Farbe also immer nur ein Gebiet zur Zeit bearbeiten. Jeder Spieler kann sich frei entscheiden, in welche Richtungen er sich ausbreitet.



**Beispiel:** Maria hat, vom Startkreuz ausgehend, fünf verschiedenfarbige Gebiete eröffnet. Das blaue Gebiet hat sie bereits komplett gefüllt, so dass sie ein neues blaues Gebiet eröffnen darf.

Das begonnene rote, graue, grüne und orange Gebiet muss sie erst abschließen, bevor sie ein neues Gebiet der betreffenden Farbe beginnen darf. Da sie in Gelb noch nichts angekreuzt hat, kann sie jederzeit ein gelbes Gebiet eröffnen, sofern es an mindestens ein Kreuz angrenzt.

Im Spielverlauf kann man **pro Würfel** immer genau **ein Kreuz** machen – siehe „Felder ankreuzen“.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine zufällig verteilte Tafel sowie einen Stift. Jeder Spieler kann sich aussuchen, ob er mit der Vorder- oder der Rückseite seiner Tafel spielt. Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler bekommt alle 6 Würfel.

## Spielablauf

Der aktive Spieler absolviert nacheinander zwei Phasen, zunächst **Würfeln** und anschließend **Felder ankreuzen** (auch die nicht-aktiven Spieler dürfen hierbei etwas ankreuzen).

### PHASE 1: Würfeln

Der aktive Spieler nimmt **alle 6 Würfel** und würfelt **einmal**. Anschließend **muss** er sich für **eine** beliebige gewürfelte Farbe entscheiden, die er in Phase 2 zum Ankreuzen nutzen möchte - er darf sich später nicht mehr für eine andere Farbe umentscheiden. Zur besseren Übersicht legt er **alle Würfel der gewählten Farbe** ein wenig separat zur Seite.

**Beachte:** Beiseite gelegte Würfel der gewählten Farbe dürfen im weiteren Verlauf von Phase 1 nicht erneut gewürfelt werden.

Der aktive Spieler muss sich nun entscheiden, ob er seinen Zug **beendet** (und sogleich zu Phase 2 übergeht) oder ob er weitermacht und **erneut würfelt**. Es besteht keine Verpflichtung, weiterzumachen. Es ist erlaubt, gleich nach dem ersten Würfeln aufzuhören. Entscheidet sich der aktive Spieler fürs Weitermachen, muss er **alle** andersfarbigen Würfel erneut **einmal** würfeln.

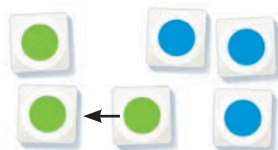
**Beispiel:** Bruno ist aktiver Spieler. Er würfelt 3x Rot, 2x Grün und 1x Gelb. Er entscheidet sich für Grün und legt die beiden grünen Würfel ein wenig zur Seite. Bruno möchte weitermachen und würfelt die anderen 4 Würfel erneut.



Nach dem erneuten Würfeln gibt es zwei Möglichkeiten:

- Hat der aktive Spieler **keine Würfel** in der gewählten Farbe gewürfelt, **muss** er Phase 1 beenden.
- Hat der aktive Spieler **einen oder mehrere Würfel** in der gewählten Farbe gewürfelt, muss er **alle** diese ebenfalls separat legen, zu den bereits dort liegenden Würfeln. Nun muss er sich wieder entscheiden, ob er seinen Zug beendet (und sogleich zu Phase 2 übergeht) oder ob er weitermacht und erneut würfelt. Entscheidet er sich fürs Weitermachen, muss er **alle** andersfarbigen Würfel erneut **einmal** würfeln.

**Beispiel:** Bruno würfelt 1x Grün und 3x Blau. Er legt den grünen Würfel beiseite (zu den beiden anderen grünen) und entscheidet sich fürs Weitermachen. Die verbliebenen drei Würfel würfelt er erneut.



In der beschriebenen Weise kann der aktive Spieler so lange weitermachen, wie er möchte (sofern er jeweils mindestens einen Würfel der gewählten Farbe würfelt). Er muss stets **alle** Würfel der gewählten Farbe beiseite legen. Es ist seine freie Entscheidung, wann er aufhört. Sobald der aktive Spieler **keinen Würfel** in der gewählten Farbe mehr würfelt, ist Phase 1 **automatisch beendet**. Außerdem endet Phase 1 sofort, wenn alle 6 Würfel die gewählte Farbe zeigen.

**Beispiel:** Bruno würfelt diesmal 2x Gelb und 1x Orange. Da Bruno keinen Würfel in der gewählten Farbe (Grün) mehr gewürfelt hat, endet Phase 1 automatisch. Bruno hat somit 3 grüne Würfel erzielt, die er in Phase 2 nutzen muss.



## PHASE 2: Felder ankreuzen

- Der **aktive Spieler** muss **alle Würfel der gewählten Farbe** zum Ankreuzen nutzen. Sofern er ankreuzen kann, muss er es tun, dabei gilt: **pro Würfel** muss er genau **ein Feld** in einem farbgleichen Gebiet ankreuzen. Es ist nicht erlaubt, dass er weniger Felder ankreuzt, als ihm Würfel zur Verfügung stehen (siehe „Überwürfelt“).

**Beispiel:** Bruno muss alle 3 grünen Würfel nutzen. Er kreuzt, von seinem Startkreuz ausgehend, 3 grüne Felder an.



- Jeder **nicht-aktive Spieler** darf sich **eine beliebige der anderen Farben** aus Phase 1 auswählen und damit entsprechend Felder bei sich ankreuzen. Es ist erlaubt, dass mehrere nicht-aktive Spieler dieselbe Farbe wählen und bei sich zum Ankreuzen nutzen. Wer nichts ankreuzen möchte, darf darauf verzichten.

**Beachte:** Wenn ein nicht-aktiver Spieler ankreuzen möchte, gilt auch hierbei, dass er **alle** Würfel der betreffenden Farbe nutzen muss. Er darf keine Würfel verfallen lassen (siehe „Überwürfelt“).

**Beispiel:** Bei Brunos letztem Würfelwurf waren 2x Gelb und 1x Orange verblieben. Jeder nicht-aktive Spieler kann eine beliebige dieser beiden Farben nutzen. Maria kreuzt zwei gelbe Felder bei sich an. Linus kreuzt ebenfalls zwei gelbe Felder bei sich an. Katharina kreuzt ein oranges Feld an.



## Überwürfelt

Möchte ein Spieler (egal ob aktiv oder nicht-aktiv) eine bestimmte Farbe zum Ankreuzen nutzen, und ihm stehen in dieser Farbe **mehr Würfel** zur Verfügung, als sein betreffendes Gebiet **freie Felder** hat, so kann er in dieser Farbe **kein Feld** ankreuzen.

**Hinweis:** Das Überwürfeln gilt auch für Schatzwürfe (siehe „Die Schatzfelder & Schatzwürfe“)

**Beispiel:** Marias aktuelles rotes Gebiet (ganz oben) hat noch zwei freie Felder. Hätte sie genau einen roten Würfel, könnte sie ein rotes Feld ankreuzen. Hätte sie genau zwei rote Würfel, könnte sie beide roten Felder ankreuzen. Da ihr jedoch drei rote Würfel zur Verfügung stehen, darf sie damit in Rot nichts ankreuzen.



## Die Schatzfelder & Schatzwürfe

Immer wenn ein Spieler in Phase 2 ein **Schatzfeld** in einem Gebiet ankreuzt, sagt er dies **laut und deutlich** an. Außerdem markiert er ein farbgleiches Feld der **Infoleiste** (anhand der Infoleiste kann man erkennen, wie viele Schätze ein Spieler bereits erreicht hat).

Sind alle Spieler in Phase 2 mit Ankreuzen fertig, bekommt der Spieler, der das Schatzfeld angekreuzt hat, eine Belohnung in Form eines Schatzwurfes:



Ein Schatz im Gebiet und auf der Infoleiste angekreuzt.

**Belohnung:**  
Schatzwurf

- Der Spieler würfelt einmal **mit 5 Würfeln**. Nun darf er sich **eine** gewürfelte Farbe aussuchen und alle betreffenden Würfel sofort wie beschrieben zum Ankreuzen nutzen (es wird nicht nachgewürfelt). Es ist erlaubt, dass der Spieler auf das Ankreuzen verzichtet.

Sollte der Spieler beim Nutzen des Schatzwurfes erneut ein Schatzfeld ankreuzen, bekommt er **sofort** einen weiteren Schatzwurf, den er **sofort** ausführt. Es ist möglich, mehrere Schatzwürfe nacheinander zu generieren.

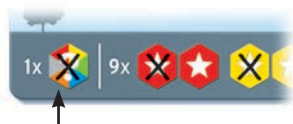
Sollten in Phase 2 mehrere Spieler ein Schatzfeld ankreuzen, werden die jeweiligen Schatzwürfe reihum im Uhrzeigersinn absolviert. **Beachte:** Einer der 6 Würfel bleibt stets vor dem aktuellen aktiven Spieler liegen, damit ersichtlich ist, wer nach dem Absolvieren der Schatzwürfe der nächste aktive Spieler ist.

## Weiterer Spielverlauf und Spielende

Wurden Phase 1 und Phase 2 absolviert (inklusive möglicher Schatzwürfe), wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler. In der beschriebenen Weise wird reihum immer weitergespielt.

### Eine Farbe komplett

Im fortgeschrittenen Spielverlauf sollte hin und wieder gemeinschaftlich verkündet werden, wer aktuell wie viele Schatzfelder erreicht hat. Insbesondere sollte jeder Spieler **laut und deutlich** ansagen, dass er **alle Felder einer Farbe** angekreuzt hat und sogleich das linke Feld seiner Infoleiste markieren.



Bruno hat alle Felder einer Farbe angekreuzt und dies links in der Infoleiste markiert.

**Es gewinnt derjenige Spieler**, der zuerst (mindestens) **9 beliebige Schatzfelder** sowie **alle Felder einer beliebigen Farbe** angekreuzt hat. Es ist möglich, dass mehrere Spieler gleichzeitig in Phase 2 das Spielziel erreichen. In diesem Fall gibt es mehrere Sieger.

**Sonderfall:** Sollten mehrere Spieler in Phase 2 einen Schatzwurf bekommen, dann werden diese (wie bereits beschrieben) reihum ausgeführt. Sollte ein Spieler bei Ausführung seines Schatzwurfes das Spielziel erreichen, kommen die folgenden Spieler mit ihrem Schatzwurf nicht mehr dran, es ist sofort Schluss.