

Risky Dice



WER NICHTS WAGT, DER NICHTS GEWINNT!

Ein riskantes Würfelspiel von Harald Havas
ab 2 Spielern ab 8 Jahren

Lasst die Würfel rollen! Zuerst noch alle sechs, doch dann muss eine Entscheidung fallen: noch mehr Punkte sammeln und einen weiteren Wurf, oder sogar mehrere, riskieren? Oder sagt einem das Bauchgefühl, eher auf Nummer sicher zu gehen, und die bisher erspielten Punkte aufzuschreiben? Denn nur eines ist sicher: Wer sich verzockt, verliert!

Piatnik Spiel Nr. 660696

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

180.418.21



piatnik.com

SPIELMATERIAL

6 Augenwürfel

1 Spielanleitung

zusätzlich werden Stift und Papier benötigt

SPIELZIEL

Ziel ist es, mit etwas Würfelglück und der richtigen Portion Risikobereitschaft als Erster 5.000 Punkte zu sammeln.

SPIELVORBEREITUNG

Die sechs Würfel werden bereitgelegt. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Schriftführers, der während des Spieles die Punkte der Mitspieler notiert.

SPIELABLAUF

- Ein Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit allen Würfeln. Nach jedem Wurf muss er sich entscheiden, ob er mehr Punkte sammeln möchte und weiter würfelt, oder ob er seinen Zug freiwillig beendet.

Er würfelt weiter: Entschließt sich der Spieler weiter zu würfeln, muss er nach jedem Wurf mindestens einen Würfel zur Seite legen können, um zu punkten (siehe Wertung der Würfel). Danach darf er mit den restlichen Würfeln erneut würfeln. Je nachdem, wie hoch die Risikobereitschaft des Spielers ist, darf er dies nach Belieben wiederholen. Die Punkte werden nach jedem Wurf zusammengezählt. Aber Achtung: Kann nach einem Wurf kein Würfel gewertet

werden, endet der Zug des Spielers sofort. Die bisher erspielten Punkte dieses Zuges verfallen und der nächste Spieler ist an der Reihe!

Gelingt es dem Spieler, während seines Zuges mit allen sechs Würfeln zu punkten, darf er noch einmal mit allen sechs Würfeln würfeln und das Spiel wie zuvor beschrieben fortsetzen. Aber Achtung, auch hier gilt: Werden nach einem Wurf keine Punkte erzielt, sind alle Punkte dieses Zuges verloren!

Er beschließt, seinen Zug freiwillig zu beenden: Das ist nur dann möglich, wenn nach einem Wurf mindestens ein punktebringender Würfel zur Seite gelegt werden kann. Die bisher erspielten Punkte dieses Zuges werden vom Schriftführer notiert und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis für den Schriftführer: Um stets eine Übersicht zu haben, wie hoch der Punktestand der einzelnen Spieler ist, ist es sinnvoll, unter dem Namen eines jeden Spielers die jeweils erspielte Punktezahl einer Runde als fortlaufende Addition aufzuschreiben.

WERTUNG DER WÜRFEL

Würfel mit den Augenzahlen 1 und 5 können einzeln gewertet werden.

-  einzeln gewertet: 100 Punkte
-  einzeln gewertet: 50 Punkte

Würfel mit allen anderen Augenzahlen haben für sich allein keinen Wert, sondern bringen erst in Kombination mit anderen Würfeln Punkte. Die Würfel können zu Trios oder einer Straße kombiniert werden. **Solche Kombinationen müssen immer**

auf einmal gewürfelt werden und können nicht über mehrere Würfe verteilt gesammelt werden.

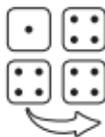
Trios:		200 Punkte		500 Punkte
		300 Punkte		600 Punkte
		400 Punkte		1.000 Punkte

Achtung: Drei einzeln gewürfelte und auf die Seite gelegte Würfel mit der Augenzahl 5 sind nur 150 Punkte wert, drei einzeln gewürfelte 1er nur 300!

Straße: 2.000 Punkte

Beispiele

Christian würfelt . Er legt den 1er Würfel und drei 4er Würfel als Trio zur Seite: das sind 500 Punkte. Er würfelt mit dem 6er und dem 4er Würfel erneut: .



Da Christian mit dem neuen Wurf keine neuen Punkte erzielt hat, verfallen auch die bereits gesammelten Punkte. Sein Zug ist damit zu Ende und er darf keine Punkte notieren.

Ronja würfelt . Sie legt die drei  3er Würfel als Trio zur Seite, ebenso den 5er Würfel,  der einzeln gewertet wird: das sind 350 Punkte. Dann würfelt sie mit dem 4er und dem 2er Würfel weiter. Sie würfelt .

Sie hat nun insgesamt 500 Punkte erwürfelt. Alle sechs Würfel konnten punkten. Ronja entschließt sich dazu, weiter zu spielen. Sie würfelt alle 6 Würfel erneut und erzielt . Sie wertet den 1er Würfel und  entschließt sich den Zug zu beenden. Der Schriftführer  notiert 600 Punkte für Ronja und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Spieler in Summe 5.000 Punkte erreicht hat und somit den Sieg holt. Risikofreudige Spieler, die eine größere Herausforderung suchen, können zu Spielbeginn auch eine höhere oder niedrigere Punkteanzahl vereinbaren, die es zu erreichen gilt.



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn du zu „**Risky Dice**“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien
oder info@piatnik.com

Grafikdesign: Fiore GmbH

Du findest uns auf
www.facebook.com/PiatnikSpiele

