

NAMASTE

WÜRFLE
DEIN GLÜCK



Ein Würfelspiel für
2 bis 4 Personen ab 8 Jahren


moses.

Worum geht's?

Würfelt und tragt die Zahlen in aufsteigender Reihenfolge ein. Ihr versucht, vor euren Mitspielern die Reihen und Spalten zu füllen, denn nur so bekommt ihr die höchsten Glückspunkte. Na, wer hat die Nase vorne und ist der oder die Glückliche unter euch?

Das ist drin:

- 3 weiße Würfel (mit den Zahlen von 2 bis 6 und 1/7)
- 1 türkisfarbener Würfel (mit den Zahlen von 2 bis 6 und 1/7)
- 1 Block

Zusätzlich braucht ihr noch Stifte.



So macht ihr das Spiel startklar:

Jeder von euch nimmt sich ein Blatt und einen Stift. Die Würfel kommen in die Tischmitte. Schon geht's los.

So wird's gespielt:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, dann kreuze das Feld „Ich starte“ an. Du bist der Startspieler in dieser Partie. Deine Mitspieler lassen dieses Feld leer. Anschließend nimmst du die Würfel zu dir. Wähle, ob du in deinem Zug einen, zwei oder alle drei weißen Würfel werfen möchtest. Den türkisfarbenen Würfel musst du aber immer werfen.

Würfle die gewählten Würfel **einmal**. Zähle nun die **Augenzahlen der weißen und des türkisfarbenen Würfels** zusammen. Das ist dein Ergebnis für deinen Zug. Hast du mit einem oder mehreren Würfeln die Seite mit der 1/7 gewürfelt? Dann kannst du für jeden dieser Würfel frei wählen, ob du die 1 oder 7 nimmst. Trage das Ergebnis anschließend auf deinem Blatt ein.

Wie machst du das? Schau dir dazu dein Blatt an. In der Mitte siehst du 25 Felder – bestehend aus 7 waagerechten Reihen und 7 senkrechten Spalten. Außerhalb dieser Felder befinden sich **10 weiße Symbolfelder**, **4 petrolfarbene Wahrheitsfelder** und **4 grüne Mieses-Karma-Felder**.



So trägst du dein Ergebnis ein:

Du kannst frei entscheiden, in welches der 25 Felder du dein Ergebnis einträgst. Du musst nur Folgendes beachten:

- ◆ Das Feld muss leer sein. Du darfst keine bereits eingetragene Zahl überschreiben.
- ◆ In jeder waagerechten Reihe müssen die eingetragenen Zahlen von links nach rechts aufsteigend sein.
- ◆ In jeder senkrechten Spalte müssen die eingetragenen Zahlen von oben nach unten aufsteigend sein.
- ◆ Du darfst zwischen den eingetragenen Zahlen beliebig große Lücken lassen.
- ◆ Du kannst auf das Eintragen auch verzichten. Dafür gibt es aber Minuspunkte (siehe „Du kannst oder willst nichts eintragen?“).
- ◆ Achtung: In jeder Reihe und jeder Spalte musst du lauter unterschiedliche Zahlen eintragen. Gleiche Zahlen in derselben Reihe bzw. Spalte sind nicht erlaubt.



Beispiel: Magdalena hat das Ergebnis 14 und möchte es in einem der Felder eintragen. Doch sie hat die 14 bereits einmal eingetragen. Deshalb scheiden schon einige Felder aus. Außerdem kann sie wegen der 8 und der 12 weitere Felder nicht verwenden. Die roten Kreuze zeigen, wo Magdalena die 14 nicht eintragen darf. Die grünen Häkchen zeigen, welche Felder noch zur Verfügung stehen.

Jetzt sind deine Mitspieler dran:

Hast du dein Ergebnis eingetragen? Dann dürfen nun deine Mitspieler ebenfalls eine Zahl auf ihrem Blatt eintragen. Dabei dürfen sie jedoch nur die Augenzahlen aller **weißen gewürfelten Würfeln** zusammenzählen. Der **türkisfarbene Würfel** ist für deine Mitspieler **tabu** und zählt nicht zu ihrem Ergebnis.

Hinweis: Hat der Spieler am Zug mit einem oder mehreren weißen Würfeln die Augenzahl 1/7 gewürfelt? Dann könnt ihr frei wählen, ob ihr lieber die 1 oder 7 verwenden möchtet.

Beispiel: Magdalena würfelt mit zwei weißen und dem türkisfarbenen Würfel. Sie hat mit den zwei weißen Würfeln eine 1/7 und eine 2 gewürfelt. Der türkisfarbene Würfel zeigt die Augenzahl 4. Sie wählt die 1 und zählt nun die Augenzahlen aller drei Würfel zusammen: $1 + 2 + 4 = 7$. Sie trägt die 7 auf ihrem Blatt ein. Hätte sich Magdalena für die 7 entschieden, würde sie eine 13 eintragen ($7 + 2 + 4 = 13$).

Magdalenas Mitspieler können die Summe der beiden weißen Würfel auf ihrem Blatt eintragen und ebenfalls wählen, ob sie die 1 oder 7 nehmen. So gibt es zwei mögliche Ergebnisse für die Mitspieler: $1 + 2 = 3$ oder $7 + 2 = 9$.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Was bedeuten die weißen Symbolfelder?

Hast du eine waagerechte Reihe oder senkrechte Spalte komplett mit den richtigen Zahlen gefüllt? Sehr gut. Jetzt kriegst du **Glückspunkte**. Schau dafür einfach auf die **Zahl**, die du genau in der Mitte dieser Reihe bzw. Spalte im pinken Feld eingetragen hast:

- ◆ Hast du **diese Reihe bzw. Spalte als Erster** komplett, erhältst du diese Zahl als Punkte. Trage sie in das weiße Symbolfeld ein, das zu dieser Reihe bzw. Spalte gehört. Deine Mitspieler müssen nun den kleinen Kreis passend zu diesem Symbolfeld ankreuzen. Sie bekommen ab jetzt nur noch die halbe Punktzahl.

Hinweis: Haben ein oder mehrere Mitspieler gleichzeitig mit dir eine Reihe oder Spalte komplett gefüllt? Dann erhält jeder von euch die volle Punktzahl.

Übrigens: Die Symbole in den Symbolfeldern haben keine Bedeutung – alle Symbolfelder sind gleichwertig. Sie helfen euch aber, euren Mitspielern zu sagen, welches Symbolfeld sie ankreuzen müssen.

- ◆ **Dein Mitspieler war schneller** und hat vor dir die volle Punktzahl abgeräumt? Nicht schlimm. Du bekommst immerhin noch die **halbe Punktzahl**. Schau dir die Zahl an, die du genau in der Mitte dieser Reihe oder Spalte im pinken Feld eingetragen hast. Halbiere die Zahl und runde sie auf, falls sie eine Dezimalzahl (1,5 oder 2,5 usw.) ist. Trage sie anschließend als Punktzahl ins entsprechende weiße Symbolfeld ein.

Daniel hat soeben die 9 eingetragen. Er hat die zweite Reihe als Erster komplett ausgefüllt. In seinem pinken Feld steht eine 7 und deshalb darf er im weißen Symbolfeld die 7 eintragen. Hätte Daniel als Zweiter die Reihe ausgefüllt, dürfte er eine 4 im weißen Symbolfeld eintragen: $7 : 2 = 3,5$. Er rundet auf 4 und trägt sie ins weiße Symbolfeld ein.



Was bedeuten die Wahrheitsfelder?

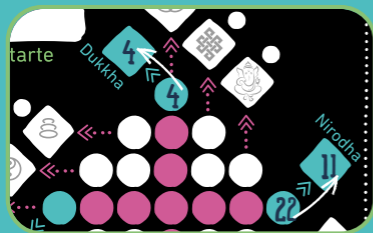


Die **petrolfarbenen** Wahrheitsfelder gehören zu den Reihen bzw. Spalten, die nur aus einem einzigen Feld bestehen. Habt ihr eine solches **Einzelfeld** gefüllt? Dann bekommt ihr ebenfalls Punkte:

- Beim **oberen und linken Einzelfeld** bekommt ihr immer die **volle Punktzahl**.
- Beim **unteren und rechten Einzelfeld** erhaltet ihr immer die **halbe Punktzahl**. Dezimalzahlen rundet ihr – wie gewohnt – auf.

Bei den Wahrheitsfeldern spielt es also keine Rolle, ob du die Reihe bzw. Spalte als Erster, Zweiter oder Letzter ausgefüllt hast.

Beispiel: Magdalena trägt oben links ins Wahrheitsfeld die 4 ein – passend zu ihrem Ergebnis im Einzelfeld. Unten rechts trägt sie ins Wahrheitsfeld die 11 ein, also die Hälfte des Ergebnisses im Einzelfeld ($22 : 2 = 11$).



Du kannst oder willst nichts eintragen?

Hast du gewürfelt? Und du kannst oder möchtest dein Ergebnis nicht in die Felder eintragen? Dann musst du die gewürfelte Augenzahl des **türkisfarbenen Würfels** als **Minuspunkte** in ein leeres Mieses-Karma-Feld eintragen.

Hinweis: Zeigt der türkisfarbene Würfel die 1/7? Dann bekommst du 1 Minuspunkt.

Spielende:











Das Spiel endet auf zwei verschiedene Arten: Mindestens einer von euch hat ...

- als Erster alle 25 Symbolfelder ausgefüllt oder
- das vierte Mieses-Karma-Feld ausgefüllt.

Ihr spielt die Runde noch zu Ende, sodass jeder von euch gleich oft mit Würfeln an der Reihe war. Anschließend zählt jeder von euch seine Punkte in den Symbol- und Wahrheitsfeldern zusammen. Zieht davon die Minuspunkte ab. Wer die meisten Glückspunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler,

der weniger Mieses-Karma-Felder verwendet hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Welche Symbole seht ihr auf den Symbolfeldern?

-  Lotusblüte = Selbstverwirklichung, Erleuchtung und (Wieder-)Geburt
-  Ewiger Knoten = Unendlichkeit
-  Elefant = Glück und Kraft
-  Auge = Einheit aller Dinge und spirituelles Erwachen
-  Fische = Reichtum und Glück sowie Mut und Furchtlosigkeit
-  Bambus = Widerstandskraft und Reinheit
-  Dharma-Rad = symbolisiert den „Edlen Achtfachen Pfad“
-  Hand = Schutz und Kraft
-  Yin und Yang = gegensätzliche Kräfte, die aber zusammengehören
-  Steine = Gelassenheit

Wusstet ihr schon?

Namaste bedeutet „Ich verbeuge mich vor dir“ und ist als Gruß weit verbreitet. Dabei faltet man die Hände vor dem Herzen und beugt sich leicht nach vorne. Übrigens, im Buddhismus gibt es die sogenannten „Vier edlen Wahrheiten“: **Dukkha** bedeutet, dass das Leben aus Leiden besteht. **Samudaya** benennt die Ursachen dafür (Gier, Hass ...). **Nirodha** gibt Hoffnung, dass jeder Einzelne das Leid überwinden kann. Und wie? Das erklärt **Magga**: Man soll das eigene Leben nach dem „**Edlen Achtfachen Pfad**“ ausrichten, der sich z. B. aus rechtem Handeln, rechter Rede (keine Lügen) usw. zusammensetzt. In diesem Sinne – achtet auf euer Karma. Namaste.

© 2021 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
www.moses-verlag.de

Autoren: Bernhard Lach und Uwe Rapp
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Arnold & Domnick, Leipzig

Art.-Nr.: 90382