

HAVANNA TUBE GAMES

El Comandante

Ein spannendes Würfelspiel für 2 bis 4 Strategen

INHALT

2 schwarze Würfel

6 rote Würfel (mit **+** anstelle der 6)

Zusätzlich benötigt ihr Zettel und Stift.



ZIEL DES SPIELS

Wer in zehn Runden die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Legt 1 schwarzen und 3 rote Würfel bereit. Die restlichen Würfel braucht ihr nur für die Variante. Schreibt eure Namen nebeneinander auf den Zettel. Darunter notiert ihr nachher eure gewonnenen Punkte.

SO WIRD'S GESPIELT

Das Spiel läuft über zehn Runden. Der kleinste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe? Dann wirf die 4 Würfel. Du darfst bis zu dreimal würfeln. Nach jedem Wurf darfst du beliebig viele Würfel liegen lassen oder neu würfeln. Versuche dabei möglichst viele Punkte zu erzielen.

Wie erzielst du Punkte?

Deine Punkte ergeben sich immer aus einem Grundwert und einem Multiplikator (Vervielfacher).

Grundwert

Den Grundwert bestimmen die roten Würfel. Dafür musst du bestimmte Kombinationen bilden. Folgende Kombinationen sind gültig:

- Zwilling (zwei gleiche Augenzahlen, z. B. 2-2)
- Drilling (drei gleiche Augenzahlen, z. B. 4-4-4)
- Straße (drei aufeinanderfolgende Augenzahlen, z. B. 3-4-5)
- Zwei beliebige Augenzahlen und ein **+** (z. B. 3-5-**+**)

Alle anderen Kombinationen sind ungültig und ergeben 0 Punkte.

Hast du eine gültige Kombination? Dann zähle die Augenzahlen zusammen. So erhältst du deinen Grundwert. (Die Kombination 3-4-5 ergibt z. B. folgenden Grundwert: $3+4+5=12$, die Kombination 3-5-**+** ergibt 8 Punkte.)

Multiplikator

Der schwarze Würfel ist der Multiplikator – genannt „El Comandante“. Multipliziere seine Augenzahl mit dem Grundwert. Das Ergebnis sind deine Punkte. Notiere sie auf dem Zettel unter deinem Namen.

Ein Beispiel: 12 (Grundwert) x 5 (schwarzer Würfel) = 60 Punkte
Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach zehn Runden. Jeder von euch zählt seine Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

VARIANTE

Die Variante läuft nach den gleichen Regeln ab, mit folgenden Änderungen:

Gespielt wird mit allen Würfeln. Der Startspieler nimmt 3 rote und 1 schwarzen Würfel und legt Punkte vor. Die Würfel bleiben vor ihm liegen. Nun würfelt jeder von euch reihum mit den restlichen Würfeln. Alle Punkte werden notiert. Wer dabei mehr Punkte erzielt als der Startspieler, darf seine Punktezahl sogar verdoppeln. Danach wechselt die Rolle des Startspielers reihum im Uhrzeigersinn.

Das Spiel endet, nachdem jeder von euch zweimal Startspieler war.

Autoren: Hajo Bücken,
Dirk Hanneforth
Grafik: Kreativbunker
Lektorat: Elke Vogel
Redaktion: Christian Sachseneder
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2017 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90268


moses.

