

HAVANNA TUBE GAMES Black'n'White

Ein taktisches Würfelduell für 2 bis 5 clevere Spieler

INHALT

5 schwarze Würfel

5 weiße Würfel

12 Chips



ZIEL DES SPIELS

Werde deine Chips los! Wer das als Letzter schafft, verliert das Spiel.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Jeder von euch bekommt einen weißen und einen schwarzen Würfel. Legt für jeden Spieler zwei Chips in die Tischmitte.

Das restliche Spielmaterial braucht ihr in diesem Spiel nicht.

Hinweis: Wollt ihr die Spieldauer erhöhen? Dann legt mehr Chips in die Tischmitte.

SO WIRD'S GESPIELT

Das Spiel läuft in zwei Phasen ab. In der ersten Phase verteilt ihr die Chips. In der zweiten Phase versucht ihr, sie wieder loszuwerden. Wer dies als Letzter schafft, ist der Verlierer.

PHASE 1:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du der Startspieler? Dann wirfst du deine beiden Würfel. Du darfst bis zu dreimal würfeln. Dabei versuchst du, ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen.

Die höchsten Ergebnisse sind die sog. Pasche (zwei gleiche Augenzahlen) in absteigender Reihenfolge (von 6-6 bis 1-1). Danach kommen die sog. Hausnummern, das heißt, die beiden Würfel zeigen unterschiedliche Augenzahlen. Die höchste Hausnummer ist die 6-5, die niedrigste eine 1-2. Als Startspieler bestimmst du dabei, ob der schwarze oder der weiße Würfel die Zehnerstelle angibt. Dies gilt dann für die ganze Runde.

Ausnahme: Du würfelst einen Pasch. Dann bestimmt der nächste Spieler, welcher Würfel die Zehnerstelle angibt.

Nach jedem Wurf darfst du entscheiden, ob du einen Würfel liegen lässt oder mit beiden erneut würfelst. Sobald du mit deinem Ergebnis zufrieden bist, sagst du es laut an. Außerdem gibst du an, wie oft du insgesamt gewürfelt hast. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Deine Mitspieler versuchen nun reihum, dein Würfelergebnis zu überbieten – und zwar, indem sie weniger oder gleich oft würfeln wie du. Wer das niedrigste Würfelergebnis hat, nimmt als Strafe einen Chip aus der Mitte. Er ist der Startspieler für eine neue Runde.

Sonderfall: Haben mehrere von euch das niedrigste Ergebnis? Dann bekommt derjenige von ihnen den Chip, der zuletzt gewürfelt hat.

Beispiel: Fidels erster Wurf zeigt  und . Er wirft den schwarzen Würfel noch einmal und erzielt eine . Das neue Ergebnis: -. Fidel hört auf und hat damit auch festgelegt, dass der schwarze Würfel in dieser Runde für die Zehner steht ($\text{-$ = 64). Raul erzielt - im ersten Wurf. Er hat einen Pasch und damit ein besseres Ergebnis als Fidel. Dann würfelt Che: - im ersten Versuch. Sein Ergebnis: 56, denn die schwarze  ist die Zehnerzahl. Das reicht nicht, um Fidel zu schlagen. Che wirft beide Würfel erneut: - im zweiten Versuch. Geschafft! Fidel erhält einen Chip und beginnt neu zu würfeln.

Sobald der letzte Chip verteilt ist, beginnt Phase 2.

PHASE 2:

Phase 2 läuft nach den gleichen Regeln ab, mit folgenden Änderungen: Behaltet die in Phase 1 gesammelten Chips. Es spielen nur diejenigen von euch, die Chips bekommen haben. Dabei beginnt in jeder Runde derjenige von euch mit den meisten Chips. (Bei Gleichstand würfelt ihr jeweils den Startspieler aus.) Wer nun das höchste Würfelergebnis einer Runde hat, darf einen seiner Chips aus dem Spiel nehmen. Wer keinen Chip mehr hat, muss nicht mehr würfeln. Er zählt zu den Gewinnern. Hat nur noch ein Spieler Chips vor sich? Dann hat er das Spiel verloren.

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.

