

# WÜRFEL ZUCKER

Wer würfelt die  
besten Süßigkeiten?

DER BITTERSÜSSE WÜRFELKLASSIKER VON SOPHIA WAGNER

## WORUM GEHT'S?

Ihr wollt die leckersten Süßigkeiten sammeln! Dazu erfüllt ihr Würfelaufgaben und sichert euch die dazugehörigen Karten. Doch nur wenn euch niemand überbietet, bekommt ihr Punkte! Denn jemand anderes kann die Aufgabe besser lösen und deine Würfel verdrängen. Das kann ganz schön gemein werden! Doch zum Glück gibt es ja noch die hilfreichen Joker!

## DAS IST DRIN:



37 Aufgabenkarten



1 Startkarte



4 Farbkarten



17 Jokerkarten



1 „Wir schließen  
bald“-Karte



24 Würfel  
in 4 Farben

1 Bonbonbeutel  
für die Würfel

  
**moses.**



## SO MACHT IHR DEN CANDY SHOP STARTKLAR:

Mischt zuerst die Aufgabenkarten und bildet einen **Aufgabenstapel**. Mischt auch die Jokerkarten und bildet einen **Jokerstapel**. Legt beide Stapel verdeckt nebeneinander an die Seite.

Nun könnt ihr euch entscheiden, wie lange ihr spielen möchtet. Zählt dafür eine gewisse Anzahl Karten vom Aufgabenstapel ab und legt sie verdeckt auf den Tisch. Wie viele das sind, seht ihr unten in der Tabelle. Legt die „Wir schließen bald“-Karte auf die abgezählten Karten und dann die restlichen Aufgabenkarten obenauf.

	Kurzes Spiel	Langes Spiel
<b>4 Personen</b>	14 Karten	8 Karten
<b>3 Personen</b>	18 Karten	12 Karten
<b>2 Personen</b>	20 Karten	14 Karten

Bereitet nun die Auslage vor. Deckt von diesem vorbereiteten Aufgabenstapel eine Karte mehr auf, als Personen mitspielen. Bei drei Personen deckt ihr zum Beispiel vier Karten auf. Legt sie untereinander offen in die Tischmitte. Entscheidet euch alle für je eine Farbe. Nehmt euch die Würfel eurer Farbe sowie die entsprechende Farbkarte und legt sie vor euch ab. Jetzt seid ihr startklar für die Candy-Jagd!



## RAN AN DIE SÜSSIGKEITEN!

Wer zuletzt etwas Süßes gegessen hat, beginnt! Das bist du? Dann nimm die Startkarte zu dir.

### Dein Zug ist immer in folgende Schritte unterteilt.

- 1- Karten kassieren (erst ab dem zweiten Zug)
- 2- Bis zu dreimal würfeln
- 3- Würfel platzieren

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### 1. Karten kassieren (erst ab dem zweiten Zug)

Überprüfe am Anfang deines Zuges, ob auf einer oder mehreren Karten Würfel deiner Farbe liegen.

#### **Liegen Würfel deiner Farbe auf einer oder mehreren Aufgabenkarten?**

Dann gehört die Aufgabenkarte dir! Nimm diese Würfel zu dir und lege die gewonnene(n) Aufgabenkarte(n) verdeckt vor dich auf einen Punktstapel. Hier sammelst du alle weiteren Aufgabenkarten.

#### **Keiner deiner Würfel liegt auf den Aufgabenkarten?**

Dann überspringe diesen Schritt einfach. Das wird definitiv in der ersten Runde der Fall sein.

#### **Liegen Würfel deiner Farbe auf dem Jokerstapel?**

Dann nimm diese Würfel zu dir und ziehe die oberste Jokerkarte. Lege sie offen vor dich.

*Hinweis: Ist der Jokerstapel nun aufgebraucht? Dann könnt ihr hier bis zum Spielende keine Würfel mehr platzieren.*



**Hast du eine oder mehrere Aufgabenkarten gewonnen?** Dann ziehe nun vom Aufgabenstapel Aufgabenkarten nach. Und zwar so viele, dass wieder eine Aufgabenkarte mehr ausliegt als Personen mitspielen.

## 2. Bis zu dreimal würfeln

Nun darfst du bis zu dreimal würfeln! Nimm deine sechs Würfel und wirf sie. Jetzt kannst du dich entscheiden, **Würfel zu sichern**. Lege die Würfel deiner Wahl dazu auf deine **Farbkarte**. Das tust du zum Beispiel, um auf eine Aufgabe hinzuuarbeiten. Alle übrigen Würfel darfst du nun nachwürfeln. Entscheide dich wieder, welche Würfel du sicherst und welche du nachwürfeln möchtest. Würfle gegebenenfalls ein drittes Mal. Dazu darfst du immer auch bereits auf der Farbkarte gesicherte Würfel wieder mitwürfeln.

Spätestens nach dem dritten Wurf darfst du nicht mehr weiterwürfeln. Natürlich kannst du aber auch schon vorher aufhören zu würfeln.

## 3. Würfel platzieren

Platziere deine Würfel **auf passenden Aufgabenkarten** deiner Wahl. Du darfst beliebig viele Aufgabenkarten besetzen. Auch solche Karten, auf denen bereits andere Würfel liegen. Zudem musst du die abgebildete Aufgabe korrekt erfüllen. Eine Übersicht der Aufgabenkarten findet ihr auf der letzten Seite der Spielanleitung.

**Es liegen bereits Würfel einer anderen Person auf dieser Aufgabenkarte?** Dann prüfe beim Platzieren, ob du die Aufgabe besser erfüllen kannst. Je nach Karte ist dafür entweder die Würfelanzahl oder die Augenzahl entscheidend.

 **Du hast die Aufgabe besser erfüllt?** Dann schmeißt du die anderen Würfel von der Aufgabenkarte runter. Gib die Würfel der Person zurück, der sie gehören.

 **Du hast die Aufgabe nicht besser erfüllt?** Dann darfst du deine Würfel nicht auf dieser Aufgabenkarte platzieren. Verteile sie gegebenenfalls auf anderen passenden Karten.

Außerdem darfst du beliebig viele Würfel **auf dem Jokerstapel** platzieren. **Es liegen bereits Würfel einer anderen Person auf dem Jokerstapel?** Dann musst du insgesamt mehr Würfel platzieren. Die Augenzahl spielt hierbei keine Rolle. Eine Übersicht der Jokerkarten findet ihr ebenfalls auf der letzten Seite der Spielanleitung.



*Kendra möchte ihre Würfel platzieren. Die beiden 2er platziert sie auf der Aufgabenkarte „Pasch“. Die drei 3er legt sie auf die Aufgabenkarte „3er sammeln“. Mit dem letzten Würfel kann sie leider keine Aufgabe mehr erfüllen. Daher platziert sie die 5 auf dem Jokerstapel.*

**Vorsicht!** Noch gehören die Karten nicht dir. Erst wenn die Würfel bis zu deinem nächsten Zug auf einer Karte liegen bleiben, gewinnst du sie!

Du kannst einen oder mehrere Würfel auf keiner Karte platzieren? Dann verbleiben diese Würfel auf deiner Farbkarte. Du kannst sie in dieser Runde nicht einsetzen. Das passiert, wenn alle Aufgabenkarten und der Jokerstapel mit Würfeln besetzt sind, die du mit deinen Würfeln nicht überbieten kannst. Oder aber, wenn deine restlichen Würfel zu keiner der Aufgaben passen.



*Timo hat Folgendes gewürfelt: 3, 3, 3, 3, 5, 6. Mit den vier 3ern verdrängt er Kendra von der „3er sammeln“-Aufgabenkarte. Er hat die Aufgabe mit vier 3ern nämlich besser gelöst. Die verbliebenen zwei Würfel platziert er auf dem Jokerstapel und verdrängt Kendra auch dort. Denn: Zwei Würfel auf dem Jokerstapel sind besser als einer! Er hätte Kendra mit zwei 3ern auch vom „Pasch“ verdrängen können, da die Augenzahl höher ist. Dennoch hat er sich für die andere Aufgabe entschieden.*

Nun ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. Sie beginnt wieder bei Schritt 1.

## DIE HILFE DER JOKERKARTEN:

Du hast bereits eine oder mehrere Jokerkarten erbeutet und vor dir liegen? Dann darfst du sie zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug einsetzen. Wie viele du einsetzen möchtest, kannst du selbst entscheiden. Jede Jokerkarte darfst du jedoch nur einmal verwenden. Drehe sie danach um und lege sie unter den Jokerstapel.

## WIR SCHLIESSEN BALD!

Ist in deinem Zug die „Wir schließen bald“-Karte auf dem Aufgabenstapel zu sehen? Dann nähert ihr euch dem Spielende. Lege die Karte zur Seite und drehe sie um. Führe deinen Zug wie gewohnt zu Ende aus. Ihr zieht weiterhin Aufgabenkarten nach, um die Auslage aufzufüllen.

Ihr spielt nun die aktuelle Runde noch zu Ende. Danach folgt noch eine weitere Runde. Ihr seid also alle noch genau einmal dran. Zum Schluss darf nur die Person mit der Startkarte noch einen letzten Zug ausführen. Das bist du? Dann darfst du wie gewohnt Karten kassieren, würfeln, Würfel platzieren und Würfel verdrängen. Aber: Die erfüllten Aufgabenkarten erhältst du am Spielende nicht als Punkte. Du versuchst nur, die anderen Würfel noch zu verdrängen.

## SCHLUSS MIT SÜSS!

Der Candy Shop hat geschlossen und ihr habt fleißig zugeschlagen! Nun geht es an das Zählen der Punkte. Wie wertvoll sind eure gesammelten Süßigkeiten?

Ihr habt noch Würfel auf den Aufgabenkarten liegen? Dann sammelt diese Karten ein und legt sie auf euren jeweiligen Punktestapel. Dies gilt jedoch nicht für die Person mit der Startkarte. Wie oben beschrieben, verdrängt sie die anderen Würfel nur, bekommt jedoch keine Punkte dafür.

Zählt alle Punkte auf euren gesammelten Aufgabenkarten zusammen (Zahl rechts oben im Lolli). Nichtverwendete Jokerkarten bringen keine Punkte mehr.

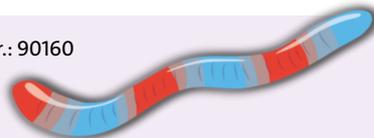
Die Person mit den meisten Punkten gewinnt die Candy-Jagd! Es gibt ein Unentschieden? Dann gewinnt die Person, die die Aufgabenkarte mit der höchsten Punktzahl hat. Falls auch dabei ein Unentschieden herrscht, teilt ihr euch den Sieg!

© 2023 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Autorin: Sophia Wagner  
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker  
Redaktion: Tobias Weierstraß  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Claire Deutsch

Art.-Nr.: 90160



Printed in China

## ÜBERSICHT JOKERKARTEN:



### Neuwürfeln

Am Ende von Schritt 2 eures Zugs (Würfeln) dürft ihr einmalig exakt so viele Würfel neuwürfeln, wie auf der Karte abgebildet sind.



### Verdrängen

Einmalig dürft ihr in Schritt 3 (Würfel platzieren) Würfel von einer Karte verdrängen, die die Aufgabe genauso gut erfüllen, wie deine. So kannst du zum Beispiel auch Würfel verdrängen, die sonst nicht zu überbieten wären.



### Würfel verändern

Verändert einen beliebigen Würfel in Schritt 3 (Würfel platzieren) exakt um den angegebenen Wert (+1 oder -1, +2 oder -2). Ihr dürft nur Zahlen zwischen 1 und 6 damit bilden.



### Würfel umdrehen

Dreht einen beliebigen Würfel in Schritt 3 (Würfel platzieren) auf die gegenüberliegende Seite. Eine 1 wird so zum Beispiel zu einer 6.



## ÜBERSICHT AUFGABENKARTEN:

Generell gilt für alle Aufgaben: **Jede Süßigkeiten-Sorte steht für eine beliebige Würfelzahl.** Sind mehrere Süßigkeiten derselben Sorte abgebildet? Dann müsst ihr auch entsprechend viele Würfel derselben Augenzahl einsetzen. Bei unterschiedlichen Süßigkeiten müssen sich die Augenzahlen dementsprechend unterscheiden.



### Bestimmte Augenzahlen sammeln

Sammelt möglichst viele Würfel der entsprechenden Augenzahl. Je mehr Würfel, desto besser!

Beispiel: Vertreibe drei 3er mit vier 3ern.



### Gleiche Augenzahlen sammeln

Jede Süßigkeit steht für eine Augenzahl. Ihr sammelt z. B. Pärchen oder Drillinge. Die höhere Augenzahl gewinnt.

Beispiel: Vertreibe den Drilling 3,3,3 mit 4,4,4.



### Unterschiedliche Augenzahlen sammeln

Sammelt hierfür verschiedene Augenzahlen. Wichtig ist: Bei mehreren Gruppen (z. B. zwei Pärchen) müsst ihr beide Gruppen mit unterschiedlichen Augenzahlen bilden. Prüft immer erst die jeweils höchste Augenzahl. Die höhere gewinnt. Bei einem Gleichstand schaut ihr die nächstniedrigere an, usw.

Beispiel: Vertreibe die zwei Drillinge 3,3,3 und 4,4,4 mit 3,3,3 und 5,5,5. Die höchste Augenzahl (5) gewinnt.



### Full House

Prüft beim Verdrängen immer erst die Augenzahl, von der es mehr gibt. Die höhere Augenzahl gewinnt. Prüft bei einem Gleichstand die Augenzahl, die weniger häufig vorkommt.

Beispiel: Vertreibe das Full House 2,2,5,5,5 mit 2,2,6,6,6. Die 6 kommt öfter vor als die 2 und ist die höhere Augenzahl. Du kannst es aber z. B. auch mit 3,3,5,5,5 verdrängen.



### Kleinste Summe aus ...

Auf dieser Karte zählt ihr die Würfelaugen zusammen. Die kleinste Summe gewinnt! Aber: immer nur aus so vielen Würfeln, wie angegeben ist.



### Höchste Summe

Diese Aufgabe ist besonders! Sammelt mit beliebig vielen Würfeln die höchste Summe aus den Augenzahlen. Wer die Karte gewinnt, bekommt zwar nur einen Punkt dafür, aber auch eine persönliche Aufgabenkarte! **Du hast diese Karte kassiert?** Dann ziehe zuerst Aufgabenkarten nach, bis wieder entsprechend viele in der Mitte liegen. Ziehe dann eine weitere Aufgabenkarte nach und lege sie vor dich. Sie funktioniert wie alle anderen Aufgabenkarten auch, aber NUR DU darfst sie erfüllen. Dir kann sie also niemand wegschnappen! Ihr dürft beliebig viele „eigene“ Aufgabenkarten vor euch liegen haben.

