

HAVANNA TUBE GAMES

Die oberen 10 000

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Emporkömmlinge mit stahlharten Nerven

INHALT

5 schwarze Würfel

1 roter Würfel mit Glückstaler (★)

Zusätzlich benötigt ihr Zettel und Stift.



ZIEL DES SPIELS

Würfle und sammle Punkte, solange du dich traust. Aber jeder neue Wurf kann einer zu viel sein und du verlierst alles wieder. Wer als Erster 10 000 Punkte erreicht, gewinnt.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Schreibt eure Namen nebeneinander auf den Zettel. Hier notiert ihr eure gesammelten Punkte.

SO WIRD'S GESPIELT

Der Spieler mit der vornehmsten Nase beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe? Dann wirf die 5 schwarzen und den roten Würfel. Anschließend musst du einen oder mehrere Würfel zur Seite legen und damit Punkte sammeln.

Welche Würfel kannst du zur Seite legen?

- **1:** Lege die 1 zur Seite und sammle 100 Punkte.
- **5:** Lege die 5 zur Seite und sammle 50 Punkte.
- **Zweimal 5:** Zwei 5en darfst du wie eine 1 werten. Drehe einen Würfel auf die 1 und lege ihn zur Seite. Dafür bekommst du 100 Punkte. Die zweite 5 darfst du dann nicht zur Seite legen. Du darfst den Würfel aber erneut werfen.
- **Drilling:** Lege drei gleiche Würfel zur Seite. Nimm die Augenzahl eines dieser Würfel mal 100. Das Ergebnis sind deine Punkte.
- **1er-Drilling:** Hast du mit einem Wurf drei 1en gewürfelt? Lege sie zur Seite und sammle dafür 1000 Punkte.
- **Straße** (von 1 bis 6): Hast du mit einem Wurf eine Straße gewürfelt? Lege sie zur Seite und sammle 1000 Punkte.
- Die Augenzahlen **2, 3, 4** und **6** bringen keine Punkte. Du kannst sie nur als Kombination (Drilling oder Straße) zur Seite legen.

Hinweis: Zeigt der rote Würfel eine Augenzahl von 1 bis 5? Dann kannst du ihn ganz normal zur Seite legen oder mit den schwarzen Würfeln kombinieren. Zeigt der rote Würfel den Glückstaler (★)? Was dann passiert findest du weiter unten unter „Richtig dicke Punkte sammeln“.

Hast du mindestens einen Würfel zur Seite gelegt? Prima! Dann hast du jetzt zwei Möglichkeiten:

- 1. Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!** Du beendest deinen Zug und sicherst dir die Punkte. Notiere die Punktezahl unter deinem Namen auf dem Zettel. In den weiteren Runden zählst du neu gewonnene Punkte am besten zu dieser Zahl dazu. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.
- 2. Mehr! Ich will mehr!** Du sammelst weiter Punkte. Nenne laut deinen aktuellen Punktestand und wirf die restlichen Würfel erneut. Aber überlege gut, ob sich das Risiko lohnt.

Kannst du nach einem Wurf keinen Würfel zur Seite legen? Dann verlierst du alle in dieser Runde gesammelten Punkte. Setze einen waagerechten Strich unter deinen Namen auf dem Zettel. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Richtig dicke Punkte sammeln

Bei „Die oberen 10 000“ gibt es zwei Möglichkeiten, richtig dicke Punkte zu sammeln. Und zwar folgende:

- 1. Alle Sechse:** Du kannst alle 6 Würfel zur Seite legen. Das musst du nicht mit einem Wurf schaffen. Du kannst die Würfel auch nach und nach zur Seite legen.
- 2. Der Glückstaler** (★): Du kannst mindestens einen Würfel zur Seite legen und der rote Würfel zeigt den Glückstaler.

Hast du eine der beiden Möglichkeiten erreicht? Gratulation! Das Glück ist dir hold. Nenne laut deinen aktuellen Punktestand und merke dir die Zahl. Dann darfst du alle 6 Würfel erneut würfeln und damit weitere Punkte sammeln.

Hinweis: Du kannst die in dieser Runde gesammelten Punkte noch immer verlieren. Also überlege nach jedem Wurf gut, ob du weitere Würfel wagen oder ob du dir die Punkte sichern willst.

Beispiel: Ibrahims Würfel zeigen 2-3-3-4-5-5. Er dreht eine 5 auf die 1 und legt den Würfel zur Seite. Er sagt „100“ und wirft die anderen 5 Würfel erneut. Das ergibt 3-4-4-4-6. Er legt die drei 4er zur Seite, berechnet $4 \times 100 = 400$ und sagt „500“ ($100 + 400$). Er wirft die beiden letzten Würfel. Sie zeigen 2-4. Ibrahim kann keinen Würfel zur Seite legen. Er hat sich verzockt und darf keine Punkte notieren. Hätte sein letzter Wurf z. B. 1-5 ($100 + 50$) ergeben, hätte er „650“ sagen und alle 6 Würfel erneut würfeln können. So ist José an der Reihe. Er würfelt 1-1-1-3-6- (★). Er sagt „1000“ (1er-Drilling) und darf alle 6 Würfel erneut werfen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch seinen Zug beendet und dabei 10 000 Punkte oder mehr erreicht hat. Er gewinnt das Spiel.

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.

