

Der Spielewürfel bietet viele Spiele Varianten.

**Mühle, Vier gewinnt, Dreh den Kreisel, Solitär, Ludo und Die 6 gewinnt**

## **Inhalt:**

- 1 Spielewürfel mit Deckel
- Spielfiguren, 1 Kreisel, 2 Würfel, 35 helle & dunkle Dübel

## **Vorbereitung:**

- Das Spiel was man spielen möchte muss nach oben gedreht werden.
- Anzahl der Spieler kann beliebig festgelegt werden

## Ludo

Ludo können bis zu 4 Spieler spielen. Jeder Spieler bekommt 4 Spielfiguren und sucht sich eine Farbe aus. Rot, Grün, Gelb und Blau stehen zur Verfügung.

Wer eine Sechse würfelt, muss eine eigene Spielfigur aus der Startposition heraus auf sein Startfeld stellen; danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Hat er jedoch keine Figur mehr in der Startposition, so steht es ihm frei, die erwürfelten sechs Felder mit einer Figur seiner Wahl vorzurücken. Auch dann darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen.

Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück auf ihre Startposition.

Eigene Figuren können nicht geschlagen werden: Ist das Zielfeld bereits mit einer eigenen Figur besetzt, darf der Zug weder ausgeführt noch neu gewürfelt werden, sondern es ist der nächste Spieler an der Reihe. Das war nicht immer so, die Spielregel zur Ausgabe von 1960 sagt zum Einsetzen einer Figur auf den Anfangskreis „A“ nach dem Würfeln einer 6: „[...] befindet sich dort schon eine Figur seiner Farbe, so muss er mit derselben 6 Kreise weiterziehen, selbst wenn er auch eine eigene Figur dadurch hinausschlägt.“

Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren im Umlauf, kann er frei entscheiden, mit welcher er ziehen möchte. Ein Würfelwurf darf allerdings nicht auf mehrere Figuren aufgeteilt werden.

Wenn man mit seiner letzten Figur vor seinem Haus steht und eine sechs würfelt, kann man nicht fahren und somit gilt der Zug als beendet.

## Dreh den Kreisel

Nimm den Spielewürfel in die linke Hand ohne Deckel und versuche mit der rechten Hand den Kreisel auf der Oberfläche zum Drehen zu bringen. Gelingt dir das, nimm langsam deine zweite Hand an den Würfel und versuche den drehenden Kreisel in einem von den vier Löchern zum stehen zu bringen.

### Vier gewinnt

Das Spiel wird auf einem senkrecht stehenden hohlen Spielbrett gespielt, in das die Spieler abwechselnd ihre Spielsteine fallen lassen. Das Spielbrett besteht aus sieben Spalten (senkrecht) und sechs Reihen (waagrecht). Jeder Spieler besitzt 21 gleichfarbige Spielsteine. Wenn ein Spieler einen Spielstein in eine Spalte fallen lässt, besetzt dieser den untersten freien Platz der Spalte. Gewinner ist der Spieler, der es als erster schafft, vier oder mehr seiner Spielsteine waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Linie zu bringen. Das Spiel endet unentschieden, wenn das Spielbrett komplett gefüllt ist, ohne dass ein Spieler eine Viererlinie gebildet hat.

### Mühle

Das Spiel läuft in drei Phasen ab:

- **Setzphase:** Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein, insgesamt je neun, auf Kreuzungs- oder Eckpunkte des Brettes
- **Zugphase:** Die Spielsteine werden gezogen, das heißt, pro Runde darf jeder Spieler einen Stein auf einen angrenzenden, freien Punkt bewegen. Kann ein Spieler keinen Stein bewegen, so hat er verloren.
- **Endphase:** Sobald ein Spieler nur noch drei Steine hat, darf er mit seinen Steinen springen, das heißt, er darf nun pro Runde mit einem Stein an einen beliebigen freien Punkt springen. Sobald ihm ein weiterer Stein abgenommen wird, hat er das Spiel verloren.

### Solitär Brettspiel

Das Spiel hat 33 Spielfelder. Es werden alle Felder bis auf das Mittlere besetzt.

Bei den Spielzügen darf über benachbarte Spielfiguren gesprungen werden, wenn dahinter ein freies Spielfeld ist. Übersprungene Spielfiguren werden aus dem Spiel herausgenommen. Mehrfachsprünge zählen als ein Zug. Sprünge dürfen nur waagrecht oder senkrecht durchgeführt werden.

Ziel des Spieles ist es möglichst viele Spielfiguren aus dem Spiel zu entfernen. Am Ende des Spieles soll nur eine Spielfigur in der Mitte des Spielfeldes verbleiben.

Dazu benötigt man theoretisch maximal 32 Züge. Meistens erreicht man aber schon viel früher eine Spielsituation bei der es nicht mehr weiter geht.

### Die 6 gewinnt

#### **Das Würfelspiel "Die 6 gewinnt" bringt Spaß für 2 oder mehr Spieler !**

Alle Spieler erhalten anfangs gleich viele Holzstifte und versuchen diese in den Löchern des großen Holzwürfels zu platzieren.

Würfelt man eine Zahl von 1 bis 5 und das betreffende Loch ist leer, dann kann man es dort einstecken.

Ist es aber besetzt, dann erhält man das dort steckende Stäbchen zusätzlich.

Glück hat man bei einer 6, denn in dem mittigen Loch fällt es nach unten durch und man ist es für immer los.

Man kann die Anzahl seiner Würfe bei jedem Zuge selbst bestimmen.

**Wer zuerst keine Holzstifte mehr hat, der ist der Sieger.**