

Würfelzoo (Dice's Zoo)

Für 2-4 (5) Spieler ab 6 Jahre, Spielzeit 15 Minuten, Autor: Cang Mucun

Diese Regel ist als Download erhältlich bei www.smiling-monster.de.

Übersicht

Im Würfelzoo gewinnt, wer als Erster seine Tiere los wird. Dabei zählt auf den ersten Blick die Größe eines Tieres und es ist auch nicht schlecht mehr Tiere in den eigenen Herden und Rudeln zu haben als die Mitspieler. Um aber am Ende den Sieg davon zu tragen, müssen die Tiere und ihre Eigenschaften schlau und zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden – Größe ist eben doch nicht alles!

Spielzubehör

- 50 Tierwürfel
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

1. Es wird zufällig ein Startspieler bestimmt.
2. Die 50 Tierwürfel werden in den Stoffbeutel gelegt und gut durchgeschüttelt. Jeder Spieler zieht der Reihe nach 12 Würfel aus dem Beutel. *(Bei 5 Mitspielern zieht jeder 10 Würfel.)*
3. Die Spieler werfen die Würfel, die sie gezogen haben, und legen sie, sortiert nach den Abbildungen, die sie zeigen, vor sich ab.
4. In der Tischmitte sollte etwas Platz gelassen werden. Dorthin spielen die Spieler während des Spiels ihre Würfel aus.

Wem es als Erstem gelingt, die eigenen Würfel in der Tischmitte abzulegen, beendet das Spiel und ist gleichzeitig der Gewinner!

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann eine von zwei Aktionen wählen, entweder Würfel ausspielen oder neu würfeln:

Aktion: Würfel ausspielen

Möchte ein Spieler Würfel ausspielen, dann legt er zuerst Würfel in die Tischmitte und nutzt dann die Eigenschaft der ausgespielten Tierart.

Würfel ausspielen - Es liegen keine Würfel in der Tischmitte

Liegen keine Würfel in der Tischmitte (zum Beispiel zu Spielbeginn), dürfen beliebig viele eigene Würfel einer Tierart in die Tischmitte gelegt werden. Die Anzahl der Würfel darf frei bestimmt werden. Es muss aber mindestens ein Würfel gelegt werden und alle Würfel, die gelegt werden, müssen die gleiche Tierart zeigen. Fallen dürfen nicht in die Tischmitte gelegt werden.

Würfel ausspielen - Es liegen schon Würfel in der Tischmitte

Liegt schon mindestens ein Würfel in der Tischmitte, kann die Auslage in der Tischmitte durch eine neue Auslage ersetzt werden. Die so ersetzten Würfel werden zurück in den Beutel gelegt.

Die Auslage kann auf eine von zwei Arten ersetzt werden; entweder der Spieler legt mehr Würfel von der gleichen Tierart oder er legt Würfel mit einem größeren Tier in die Tischmitte:

- a) Die gleiche Tierart spielen: Um die gleiche Tierart, wie in der Tischmitte, zu legen, müssen mehr Würfel dieser Art als bereits in der Tischmitte sind, ausgespielt werden.

Beispiel: In der Tischmitte liegt ein Würfel, der einen Elefanten zeigt. Michaela kommt an die Reihe. Sie hat vier Würfel, die einen Elefanten zeigen und entscheidet sich davon drei in die Tischmitte zu legen und ersetzt so den dort liegenden Elefanten. Den ersetzten Würfel legt sie in den Beutel zurück.

- b) Tiere einer größeren Art spielen: Um eine größere Tierart zu legen, müssen genau so viele Würfel ausgespielt werden, wie bereits in der Tischmitte vorhanden sind. Alle Würfel müssen die gleiche Tierart zeigen und die Tiere dieser Art müssen größer sein als die in der Tischmitte liegende Tierart.

Beispiel: In der Tischmitte liegen zwei Eichhörnchen. Peter ist am Zug und erhöht die Auslage indem er zwei Bären spielt und die Eichhörnchen zurück in den Beutel legt. Als nächstes ist Michaela an der Reihe. Sie legt zwei Elefanten aus und legt die Bären in den Beutel. Danach ist Rita am Zug. Sie kann die beiden Elefanten nicht mehr durch Tiere einer größeren Art ersetzen (der Elefant ist das größte Tier im Spiel) und überlegt sich nun einen anderen Zug.

Würfel ausspielen – Die Eigenschaft der ausgespielten Tierart nutzen

Zum Schluss nutzt der Spieler die Eigenschaft der Tierart, die er ausgespielt hat. Unabhängig davon, wie viele Tierwürfel in die Tischmitte gelegt werden, wird die Eigenschaft nur einmal genutzt.

Beispiel: Peter legt zu Spielbeginn drei Regenwürmer in die Tischmitte. Er darf nun einen seiner Würfel an einen Mitspieler geben.

Die Eigenschaft eines Tieres muss genutzt werden, wenn dies möglich ist. Es darf nur dann darauf verzichtet werden, wenn sie nicht genutzt werden kann.

Beispiel: Michaela besitzt noch vier Wildschweine und ansonsten keine weiteren Würfel. In der Tischmitte liegen zwei Wildschweine. Michaela spielt alle ihre Wildschweine. Die Eigenschaft der Wildschweine kann sie nicht nutzen, da sie keine Würfel zum Tauschen übrig hat. Sie gewinnt das Spiel!

Die Tiere, ihre Eigenschaften und anderen Spielwerte werden weiter hinten beschrieben. Außerdem gibt es am Ende dieser Anleitung eine Kurzübersicht über die Tiere und ihre Eigenschaften und Werte zum Ausdrucken.

Aktion: Neu würfeln

Anstatt Würfel in die Tischmitte zu legen oder die Auslage zu ersetzen, dürfen beliebig viele eigene Würfel neu geworfen werden. Es muss aber mindestens ein Würfel neu geworfen werden. Die Auslage in der Tischmitte bleibt in jedem Fall liegen.

Beispiel: Es liegen zwei Elefanten in der Tischmitte. Rita kommt an die Reihe. Da sie nur zwei Elefanten besitzt, kann sie keine Würfel in die Tischmitte legen und sie entscheidet sich ihre Würfel mit Tierfallen und außerdem noch einen ihrer beiden Würfel, die Eichhörnchen zeigen, neu zu würfeln. Danach ist Peter am Zug. Er besitzt drei Elefanten und könnte die Auslage ersetzen. Er entscheidet sich aber einige seiner Würfel neu zu werfen, um für das weitere Spiel besser gerüstet zu sein.

Die eigenen Tiere sind noch da!

Tritt der Fall ein, dass die Tiere, die ein Spieler ausgespielt hat, noch immer in der Tischmitte liegen, wenn er wieder an die Reihe kommt, dann werden diese Würfel in den Beutel gelegt, bevor der Spieler seine Aktion ausführt. Der Spieler beginnt dann seinen Zug, ohne dass Würfel in der Tischmitte liegen (wie zu Spielbeginn). Das heißt, er kann beliebig viele (mindestens 1) eigene Würfel einer Tierart in die Tischmitte legen. Der Spieler darf sich auch entscheiden, keine Würfel in die Tischmitte zu legen und darf statt dessen eigene Würfel (mindestens 1) neu werfen.

Die Tiere und ihre Eigenschaften

Es gibt sechs verschiedene Tiere im Spiel. Jede Tierart hat eine spezielle Eigenschaft, die den Spielern dabei hilft, dem Ziel als Erster alle Würfel loszuwerden, näherzukommen. Außerdem gibt es noch zwei weitere Symbole auf den Würfeln, nämlich die Falle und das X2-Symbol.

Die Eigenschaft einer Tierart wird, unabhängig davon, wie viele Würfel mit dieser Art ausgespielt werden, nur einmal ausgeführt. Die Eigenschaft einer Tierart muss ausgeführt werden, wenn dies möglich ist. Mehr dazu bei den einzelnen Tieren.

Der Elefant

Der Elefant ist das größte Tier im Spiel.

Der Elefant hat keine Eigenschaft - er ist einfach bloß das größte Tier am Platz.

Jeder Elefant zählt am Spielende 6 Minuspunkte.

Der Bär

Der Bär ist das zweitgrößte Tier im Spiel.

Eigenschaft „Neu würfeln“: Einen eigenen Würfel oder einen Würfel eines Mitspielers neu werfen. (Würfel in der Tischmitte sind davon ausgenommen.)

Jeder Bär zählt am Spielende 5 Minuspunkte.

Das Wildschwein

Das Wildschwein ist das drittgrößte Tier im Spiel.

Eigenschaft „Tauschen“: Einen eigenen Würfel gegen den eines anderen Spielers austauschen. Die Würfel werden dabei nicht neu geworfen. (Würfel in der Tischmitte sind davon ausgenommen.)

Wird ein Spieler alle seine Würfel durch das Ausspielen von Wildschweinen los, so wird die Eigenschaft „Tauschen“ ausnahmsweise nicht genutzt und verfällt. Der Spieler gewinnt.

Jedes Wildschwein zählt am Spielende 4 Minuspunkte.

Der Fuchs

Der Fuchs ist das viertgrößte Tier im Spiel.

Eigenschaft „Entfernen“: Einen Würfel eines anderen Spielers entfernen und in den Stoffbeutel legen. Damit können starke Würfel-Kombinationen bei einem Mitspieler geschwächt werden. (Würfel in der Tischmitte sind davon ausgenommen.)

Jeder Fuchs zählt am Spielende 3 Minuspunkte.

Das Eichhörnchen

Das Eichhörnchen ist das fünftgrößte Tier im Spiel.

Eigenschaft „Hinzufügen“: Einen Mitspieler auswählen. Dieser muss einen Würfel aus dem Beutel ziehen, ihn werfen und dann zu seinen eigenen Würfeln legen. (Der Spieler darf den Würfel nicht in die Tischmitte legen.)

Jedes Eichhörnchen zählt am Spielende 2 Minuspunkte.

Der Regenwurm

Der Regenwurm ist das kleinste Tier im Spiel.

Eigenschaft „Schenken“: Einen eigenen Würfel auswählen und einem Mitspieler geben, der ihn bei seinen eigenen Würfeln vor sich ablegt. Der Würfel wird nicht neu geworfen. (Er darf nicht aus der Tischmitte genommen oder dorthin gelegt werden.)

Wird ein Spieler alle seine Würfel durch das Ausspielen von Regenwürmern los, so wird die Eigenschaft „Schenken“ ausnahmsweise nicht genutzt und verfällt. Der Spieler gewinnt.

Jeder Regenwurm zählt am Spielende 1 Minuspunkt.

Die Falle

Die Falle zählt nicht als Tier und darf nicht in die Tischmitte gelegt werden.

Die Falle hat keine Eigenschaft – sie behindert die Spieler beim Erreichen des Ziels das Spiel zu beenden und zu gewinnen.

Fallen zählen bei Spielende keine Minuspunkte.

Das X2-Symbol

Das X2-Symbol zählt nicht als Tier. Würfel mit X2-Symbol können nur zusammen mit einer Tierart ausgespielt werden. Es dürfen beliebig viele eigene X2-Symbole zusammen mit Tierwürfeln ausgespielt werden.

Das X2-Symbol erlaubt es, die Eigenschaft einer Tierart ein weiteres Mal auszuführen. Das X2-Symbol verändert nicht die Anzahl der Tiere mit denen es zusammen ausgespielt wird.

Das X2-Symbol darf auch zusammen mit Elefanten ausgespielt werden, obwohl die Elefanten keine Funktion haben. Das X2-Symbol darf auch dann zusammen mit einer Tierart ausgespielt werden, wenn es nicht möglich ist, deren Eigenschaft zu nutzen.

Nach dem Ausführen der Tiereigenschaft werden die Würfel, die das X2-Symbol zeigen, in den Beutel gelegt.

Jedes X2-Symbol zählt am Spielende 7 Minuspunkte.

Spielende und gewinnen

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges – nachdem die Eigenschaft der Tierart verwendet wurde – keine Würfel mehr hat. Der Spieler, der die Runde beendet hat, ist der Gewinner. Alle anderen Spieler erhalten für jeden Würfel, den sie noch besitzen, Minuspunkte (wie bei „Die Tiere und ihre Eigenschaften“ beschrieben). Die Platzierung der anderen Spieler ergibt sich aus ihren Minuspunkten.

Mehrere Runden spielen

Sollen mehrere Runden gespielt werden, können die Spieler selbst entscheiden, bis zu welcher Punktzahl als Ziel gespielt wird. Wenn dann ein Spieler diese vorbestimmte Anzahl Minuspunkte erreicht oder überschreitet, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der nun die wenigsten Minuspunkte angesammelt hat, gewinnt. Der Spieler, der eine Spielrunde beendet, erhält 0 Minuspunkte.

Sollte es dabei zu einem Gleichstand kommen, gibt es mehrere Gewinner.

Alternative Regeln

Anstatt die Würfel, die ersetzt oder entfernt werden, sofort in den Beutel zu legen, können diese auch zunächst in der Schachtel gesammelt werden. Erst wenn Würfel aus dem Beutel gezogen werden sollen, dieser aber leer ist, werden die in der Schachtel gesammelten Würfel in den Beutel gelegt. Durch diese Variante können abgelegte Würfel erst wieder zum Einsatz kommen, wenn alle 50 Würfel im Spiel sind bzw. waren. Die Spieler können also nicht hoffen, einen eben erst abgelegten Würfel, auf dem ein großes Tier oder das X2-Symbol abgebildet ist, möglicherweise gleich wieder aus dem Beutel ziehen zu können.

Hinweis zu den Würfeln

Zeigt ein Würfel auf einer seiner Seiten eine Tierart, dann befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite dieses Würfels die gleiche Tierart. Ist also auf einer Würfelseite ein Fuchs abgebildet, dann ist auf der gegenüberliegenden Seite auch ein Fuchs. Zeigt ein Würfel auf einer seiner Seiten eine Falle, dann befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite des Würfels meistens auch eine Falle, manchmal aber das X2-Symbol.

Es genügt also drei Seiten eines Würfels sehen zu können, um zu wissen, welche Tierarten sich auf ihm befinden.

Verschwendet während des Spiels bitte keine Zeit darauf, die Würfel umzudrehen, um herauszufinden, ob sich hinter einer Falle vielleicht das X2-Symbol befindet. Nutzt die besonderen Eigenschaften der Tiere um zu gewinnen!

Fragen und Antworten

Frage: Was passiert, wenn ich das Spiel mit Füchsen beende und mit der Eigenschaft „Entfernen“ der Füchse bei einem Mitspieler den letzten Würfel entferne – Gewinnen dann beide, der Mitspieler und ich?

Antwort: Nein, Du gewinnst alleine – Dein Mitspieler erhält lediglich null Minuspunkte für den Fall, dass bis zu einer vereinbarten Anzahl Minuspunkten gespielt wird.

Frage: Was passiert, wenn ich am Ende meines Zuges Regenwürmer spiele und mit deren Eigenschaft „Verschenken“ den letzten Würfel, der noch vor mir liegt an einen Mitspieler verschenke?

Antwort: Du gewinnst!

Frage: Was passiert, wenn ich nur noch Wildschweine habe und mit diesen das Spiel beende? Muss ich dann noch Würfel mit einem Mitspieler tauschen, auch wenn ich nun keine mehr habe, und erhalte so einen Würfel dazu?

Antwort: Nein. Du gewinnst! - Der Tausch wird nur dann vollzogen, wenn Du nach dem Ausspielen der Wildschweine noch mindestens einen Würfel vor Dir liegen hast. (Übrigen funktioniert das bei den Regenwürmern ähnlich: Das „Schenken“ wird nur dann ausgeführt, wenn man noch einen eigenen Würfel übrig hat).

Frage: Wenn ich, um das Spiel zu beenden, Füchse spiele, muss ich dann bei einem Mitspieler einen Würfel entfernen?

Antwort: Ja. (Mit etwas Glück liegt noch irgendwo eine Falle aus und der Schaden ist für Dich dann nicht so groß.)

Frage: Muss ich die Eigenschaft eines Tieres nutzen oder kann ich auch darauf verzichten?

Antwort: Die Eigenschaft eines Tiers muss genutzt werden. Man darf nicht darauf verzichten. Das gilt auch bei Spielende. Die Eigenschaft einer Tierart wird nur dann nicht ausgeführt, wenn sie tatsächlich nicht genutzt werden kann.

Die Eigenschaften der Bären („Neu würfeln“), Füchse („Entfernen“) und Eichhörnchen („Hinzufügen“) können immer genutzt werden und müssen deshalb auch immer ausgeführt werden.

Elefanten haben keine Eigenschaft und sind unproblematisch in der Handhabung.

Die Eigenschaften der Wildschweine („Tauschen“) und der Regenwürmer („Tauschen“) werden nur dann ausgeführt, wenn man selber noch Würfel besitzt. Die Tiere dürfen aber gespielt werden, wenn die Eigenschaft nicht genutzt werden kann, um das Spiel zu beenden. Sollten X2-Symbole zusammen mit diesen Tieren gespielt werden, man selber aber weniger Würfel besitzen, als durch die X2-Symbole getauscht oder verschenkt werden dürften, darf man dennoch alle X2-Symbole spielen und nutzt dann die Eigenschaft der Tierart so oft wie möglich.

Frage: Im Spiel zu fünf werden sämtliche 50 Würfel an die Spieler verteilt. Was passiert, wenn zu Spielbeginn Eichhörnchen („Hinzufügen“) gespielt werden?

Antwort: Die Eigenschaft der Eichhörnchen kann nicht ausgeführt werden, sie verfällt in diesem Fall also.

Name	Punkte	Eigenschaft
Elefant	6	Keine Funktion
Bär	5	Neu würfeln: Einen eigenen Würfel oder einen Würfel eines Mitspielers neu werfen.
Wildschwein	4	Tauschen: Einen eigenen gegen einen Würfel eines anderen Spielers austauschen.
Fuchs	3	Entfernen: Einen Würfel eines anderen Spielers entfernen und in den Stoffbeutel legen.
Eichhörnchen	2	Hinzufügen: Ein beliebiger Spieler muss einen neuen Würfel aus dem Beutel ziehen.
Regenwurm	1	Schenken: Einen eigenen Würfel auswählen und einem anderen Spieler schenken.
Falle	0	Verbot: Die Falle darf nicht in die Tischmitte gelegt werden.
X2	7	Stärkung: Eigenschaft eines Tieres ein weiteres Mal nutzen.

Name	Punkte	Eigenschaft
Elefant	6	Keine Funktion
Bär	5	Neu würfeln: Einen eigenen Würfel oder einen Würfel eines Mitspielers neu werfen.
Wildschwein	4	Tauschen: Einen eigenen gegen einen Würfel eines anderen Spielers austauschen.
Fuchs	3	Entfernen: Einen Würfel eines anderen Spielers entfernen und in den Stoffbeutel legen.
Eichhörnchen	2	Hinzufügen: Ein beliebiger Spieler muss einen neuen Würfel aus dem Beutel ziehen.
Regenwurm	1	Schenken: Einen eigenen Würfel auswählen und einem anderen Spieler schenken.
Falle	0	Verbot: Die Falle darf nicht in die Tischmitte gelegt werden.
X2	7	Stärkung: Eigenschaft eines Tieres ein weiteres Mal nutzen.

Name	Punkte	Eigenschaft
Elefant	6	Keine Funktion
Bär	5	Neu würfeln: Einen eigenen Würfel oder einen Würfel eines Mitspielers neu werfen.
Wildschwein	4	Tauschen: Einen eigenen gegen einen Würfel eines anderen Spielers austauschen.
Fuchs	3	Entfernen: Einen Würfel eines anderen Spielers entfernen und in den Stoffbeutel legen.
Eichhörnchen	2	Hinzufügen: Ein beliebiger Spieler muss einen neuen Würfel aus dem Beutel ziehen.
Regenwurm	1	Schenken: Einen eigenen Würfel auswählen und einem anderen Spieler schenken.
Falle	0	Verbot: Die Falle darf nicht in die Tischmitte gelegt werden.
X2	7	Stärkung: Eigenschaft eines Tieres ein weiteres Mal nutzen.

Name	Punkte	Eigenschaft
Elefant	6	Keine Funktion
Bär	5	Neu würfeln: Einen eigenen Würfel oder einen Würfel eines Mitspielers neu werfen.
Wildschwein	4	Tauschen: Einen eigenen gegen einen Würfel eines anderen Spielers austauschen.
Fuchs	3	Entfernen: Einen Würfel eines anderen Spielers entfernen und in den Stoffbeutel legen.
Eichhörnchen	2	Hinzufügen: Ein beliebiger Spieler muss einen neuen Würfel aus dem Beutel ziehen.
Regenwurm	1	Schenken: Einen eigenen Würfel auswählen und einem anderen Spieler schenken.
Falle	0	Verbot: Die Falle darf nicht in die Tischmitte gelegt werden.
X2	7	Stärkung: Eigenschaft eines Tieres ein weiteres Mal nutzen.