ROLLING DICE

Ein Würfelspaß für 2-6 Spieler

Spielmaterial

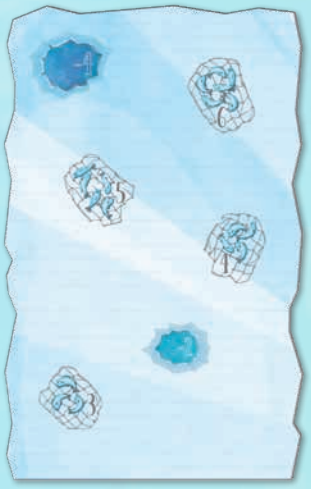
24 **Würfel**
je 4 in 6 Spielerfarben

6 **Robben** als Punktemarker
in 6 Spielerfarben

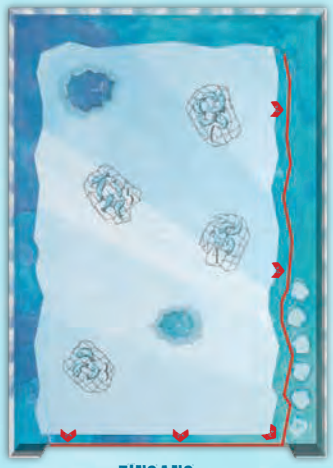
1 **Markierungsring**

10 doppelseitige **Klebepunkte** (1 Klebepunkt ist Ersatz)

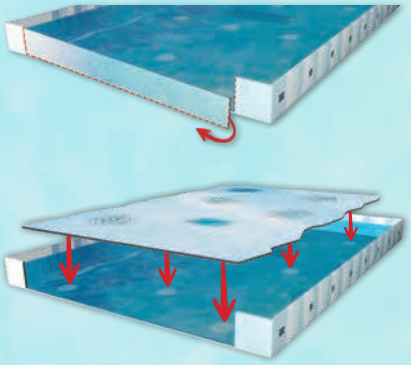
1 **Eisscholle**



1 **Würfelarena**, die vor dem ersten Spiel aus dem Schachtelboden und der Eisscholle zusammengesetzt werden muss.



Hierfür muss zunächst die perforierte Schmalseite des Schachtelbodens vorsichtig herausgetrennt werden. Dies geht am besten, wenn mit einer Hand das feste Stück rechts bzw. links neben der Perforation fixiert und mit der anderen Hand vorsichtig der Kartonstreifen herausgelöst wird.



Als Nächstes muss die Eisscholle in den Schachtelboden geklebt werden. Dazu werden 9 Klebepunkte von der Folie abgezogen und auf die markierten Stellen im Schachtelboden geklebt. Danach die zweite Folie der Klebepunkte ebenfalls entfernen. Die Eisscholle so wie es die Abbildung links zeigt auf dem Schachtelboden positionieren.
Beim Auflegen der Eisscholle orientiert man sich an der rechten Linie sowie am offenen unteren Rand des Schachtelbodens, dem **EINGANG**. Anschließend die Eisscholle fest auf den Schachtelboden drücken.

Spielbeschreibung

Bei Rolling Dice wird die Spielschachtel zur Würfelarena. Dabei versuchen die Spieler ihre Würfel möglichst geschickt auf die Eisscholle zu würfeln. Denn getreu dem Motto „höher oder weiter“ bringt nur ein Würfel Punkte, der eine hohe Augenzahl zeigt oder weit vorn liegt. Doch aufgepasst – schnell rutscht ein Würfel von der Eisfläche und landet im Wasser!

Spielvorbereitung

Die Würfelarena und der Schachteldeckel werden in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe. Er nimmt sich die 4 Würfel seiner Farbe und legt sie vor sich ab.

Zusätzlich steckt er die Robbe in seiner Farbe auf das Startfeld der Zählleiste mit den drei Pfeilen auf dem Rand der Würfelarena.

Die Spieler einigen sich auf einen Startspieler.

ALLGEMEINE WURFREGELN

Bei jedem Wurf gelten folgende Regeln:

1. Der Spieler darf die Würfelarena vor seinem Wurf vorsichtig zu sich ziehen und wie gewünscht ausrichten. Eventuell bereits auf der Eisscholle liegende Würfel dürfen dabei nicht verrutschen. Sollten trotz aller Vorsicht Würfel verrutschen, versucht man gemeinsam den Originalzustand so weit wie möglich wieder herzustellen.
2. Der Spieler nimmt seine Würfel in die Hand und wirft sie zusammen über den **EINGANG** der Würfelarena auf die Eisscholle. Seine Hand muss dabei außerhalb der Würfelarena bleiben.
3. Der Spieler darf durch seinen Wurf die Position anderer Würfel auf der Eisscholle verändern.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Der Startspieler beginnt das Spiel mit 4 Würfeln und wirft sie entsprechend den Wurfregeln auf die Eisscholle. Danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. In der 1. Runde versuchen die Spieler ihre Würfel möglichst gut auf die Eisscholle zu werfen. In den weiteren Runden müssen die Spieler ihren Würfel auf der Eisscholle übertreffen. Am Ende jeder Runde werden Würfel, die auf der Eisscholle liegen, mit Punkten belohnt. Danach wird der Startspieler für die neue Runde bestimmt und eine neue Runde kann beginnen.

1) WÜRFEL WERFEN

A) Mit 4 Würfeln

Ein Spieler, der keinen Würfel auf der Eisscholle liegen hat – dies ist in der 1. Runde bei allen Spielern der Fall – wirft mit allen 4 Würfeln. Er versucht die Würfel geschickt auf die Eisscholle zu werfen.

Wertungswürfel bestimmen

Liegt einer oder mehrere seiner Würfel auf der Eisscholle, wählt er einen davon aus und lässt ihn dort liegen. Das ist sein Wertungswürfel, für den er am Ende der Runde Punkte bekommt. Seine übrigen 3 Würfel legt er in den Schachteldeckel.

Würfel im Wasser

Liegen alle 4 Würfel im **WASSER**, muss er den Würfel mit der höchsten gewürfelten Augenzahl auf den ersten freien Eisblock legen, beginnend bei dem Startsymbol. Für diesen Würfel bekommt er am Ende der Runde keine Punkte. Seine übrigen 3 Würfel legt er in den Schachteldeckel.

ACHTUNG: Ein Würfel ist ins Wasser gefallen, sobald er das Wasser um die Eisscholle herum berührt. Würfel, die außerhalb des Schachtelbodens landen, zählen ebenfalls als „ins Wasser gefallen“.

B) Mit 3 Würfeln

Ein Spieler, der einen Wertungswürfel aus der letzten Runde auf der Eisscholle liegen hat – dies ist erst ab der 2. Runde möglich – wirft mit 3 Würfeln. Dabei muss er diesen Wertungswürfel übertreffen. Um den Wertungswürfel von den anderen Würfeln zu unterscheiden, wird er vor dem Wurf mit dem Ring markiert.

Wertungswürfel übertreffen

Ein Spieler hat seinen eigenen Wertungswürfel aus der vorherigen Runde übertroffen, wenn er mit mindestens einem seiner 3 Würfel entweder **höher** oder **weiter** gewürfelt hat und der Würfel auf der Eisscholle liegt.

höher

Die Augenzahl ist **höher** als der markierte Wertungswürfel. Dabei ist es egal, wo der Würfel auf der Eisscholle liegt.

weiter

Der Würfel liegt **weiter** vorn auf der Eisscholle als der markierte Wertungswürfel. Dabei ist es egal, welche Augenzahl der Würfel zeigt.

Schafft es ein Spieler seinen Wertungswürfel aus der vorherigen Runde zu übertreffen, lässt er **einen** seiner gerade geworfenen Würfel, der entweder höher oder weiter oder sogar beides ist, als neuen Wertungswürfel liegen. Den bisherigen Wertungswürfel und die beiden anderen Würfel legt er in den Schachteldeckel. Anschließend nimmt er den Ring und gibt ihn seinem linken Nachbarn.

Fehlwurf

Schafft es ein Spieler **nicht** seinen Wertungswürfel aus der vorherigen Runde zu übertreffen, muss er diesen, ohne die Augenzahl zu ändern, auf den ersten freien Eisblock legen. Für diesen Würfel bekommt er am Ende der Runde keine Punkte. Seine übrigen 3 Würfel legt er in den Schachteldeckel. Anschließend nimmt er den Ring und gibt ihn seinem linken Nachbarn.

Missgeschick

Schubst ein Spieler seinen eigenen Wertungswürfel von der Eisscholle, dann nimmt er seinen rausgeschubsten Wertungswürfel und legt ihn auf den ersten freien Eisblock. Die Augenzahl, die der Würfel nach dem Rausschubsen zeigt, darf nicht verändert werden. Für diesen Würfel bekommt er am Ende der Runde keine Punkte. Seine übrigen 3 Würfel legt er in den Schachteldeckel. Anschließend nimmt er den Ring und gibt ihn seinem linken Nachbarn.

Sonderfall

Schubst ein Spieler den Wertungswürfel eines anderen Spielers von der Eisscholle, nimmt der Besitzer sich sofort seinen rausgeschubsten Würfel und legt ihn auf einen beliebigen Platz auf der Eisscholle. Die Augenzahl, die der Würfel nach dem Rausschubsen zeigt, darf nicht verändert werden. Der Sonderfall gilt beim Wurf mit 4 und 3 Würfeln.

2) WERTUNG EINER RUNDE

Wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war, wird gewertet.

Die Spieler, die ihren Wertungswürfel auf einem Eisblock liegen haben, erhalten in dieser Runde **keine** Punkte.

Alle anderen Spieler erhalten Punkte. Dazu werden die folgenden Augenzahlen zusammengezählt, die Bonuspunkte dazugezählt oder die Minuspunkte abgezogen:

- die Augenzahl des eigenen Wertungswürfels
- die Augenzahlen aller Wertungswürfel, die auf der Eisscholle hinter dem eigenen Wertungswürfel liegen
- die Augenzahlen aller Wertungswürfel auf den Eisblöcken
- die Bonuspunkte des entsprechenden Fischnetzes, wenn der eigene Wertungswürfel dieses mindestens berührt

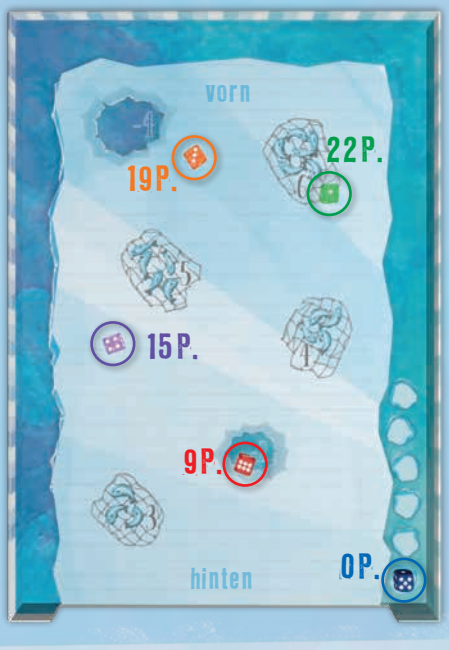
  oder

- die Minuspunkte des entsprechenden Eislochs, wenn der eigene Wertungswürfel dieses mindestens berührt

Der Spieler, dessen Wertungswürfel am weitesten vorn liegt, erhält als erster seine Punkte und zieht seine Robbe entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste vor. Jedes Feld auf der Punkteleiste ist ein Punkt. Ist das Feld, auf dem die Robbe landen würde, bereits besetzt, wird die Robbe auf das nächste freie Feld weitergezogen. Die anderen Spieler folgen in der Reihenfolge ihrer Wertungswürfel von vorn nach hinten auf der Eisscholle.

Gleichstandsregel: Sind auf der Eisscholle mehrere Würfel auf gleicher Höhe, wertet der Spieler zuerst, der auf der Punkteleiste weiter hinten liegt.

WERTUNGSBEISPIEL



Spieler Orange:
*3 (eigener Würfel) +1 (grüner Würfel) +4 (lila Würfel) +6 (roter Würfel) +5 (blauer Würfel) = **19 Punkte***

Spieler Grün:
*1 (eigener Würfel) +6 (Fischnetz) +4 (lila Würfel) +6 (roter Würfel) +5 (blauer Würfel) = **22 Punkte***

Spieler Lila:
*4 (eigener Würfel) +6 (roter Würfel) +5 (blauer Würfel) = **15 Punkte***

Spieler Rot:
*6 (eigener Würfel) -2 (Eisloch) +5 (blauer Würfel) = **9 Punkte***

Spieler Blau:
0 Punkte, dafür aber Startspieler der neuen Runde

Die Wertungswürfel auf der Eisscholle bleiben nach der Wertung für die nächste Runde auf der Eisscholle liegen.

3) STARTSPIELER DER NÄCHSTEN RUNDE BESTIMMEN

Startspieler wird der Spieler, dessen Würfel auf dem Eisblock mit dem Startsymbol liegt.

Hat **kein** Spieler einen Würfel auf einem Eisblock, wird der Spieler, dessen Wertungswürfel auf der Eisscholle am weitesten hinten liegt, zum Startspieler.

Der Startspieler bekommt den Ring und beginnt eine neue Runde. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler nimmt seine 3 Würfel aus dem Schachteldeckel und legt sie vor sich ab. Die Spieler, die einen Würfel auf einem Eisblock haben, nehmen diesen ebenfalls zu sich. Sie würfeln in der nächsten Runde wieder mit 4 Würfeln.

Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler die entsprechende Punktzahl (siehe Tabelle) erreicht oder überschreitet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELERZAHL	PUNKTZAHL
2, 3 & 4	75
5 & 6	100

Besonderheiten im Spiel zu zweit

Es gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel mit den folgenden Änderungen:
Jeder Spieler spielt mit 2 Farben. Erreicht einer der beiden Spieler mit einer seiner Farben die Punktzahl 75, endet das Spiel nach dieser Runde. Die Spieler zählen die Punkte ihrer 2 Farben zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Autoren: PETER WICHMANN & Albrecht Werstein | Karl-Heinz Schmiel | Klaus Zoch [Das PAKK Team]
Grafik: Kreativbunker & ABACUSSPIELE
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil
© 2021 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany
Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
Besucht uns auf www.abacusspiele.de oder auf