

WANZEN TANZEN



amigo-spiele.de/02520

von Reinhard Staupe

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial



28 Aufgabenkarten
(1–4 Pluspunkte)



5 Strafkarten
(1–5 Minuspunkte)



16 Babywanzen



4 Abdeck-Chips



5 Würfel



1 Würfelbecher
(Schachtel)

Spielidee und Spielziel

Drilling, Straße, Full House – die Wanzen stellen die Aufgaben. Jede Karte zeigt zwei bis vier dieser Aufgaben. Die Spieler entscheiden, welche sie davon erfüllen wollen, doch nur derjenige, der die letzte Aufgabe einer Karte schafft, bekommt dafür diese Karte als Gewinn. Wer in seinem Spielzug erfolglos würfelt, wird mit nervigen Babywanzen bestraft. Ein paar wenige davon sind harmlos – doch die 5. Babywanze bei einem Spieler sorgt für Minuspunkte. Wer in diesem flotten Würfelspiel am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Aufgabenkarten werden gemischt. **15 Aufgabenkarten** werden abgezählt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Die **Strafkarten** kommen nach Werten sortiert als offener Stapel daneben. Dabei liegt die „-5“ unten, die „-1“ als oberste Karte auf dem Stapel.

Die **16 Babywanzen**, die **4 Abdeck-Chips** sowie die **5 Würfel** werden griffbereit neben die Karten gelegt.



Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

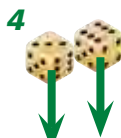
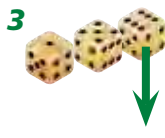
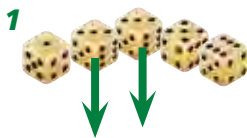
Der Spieler, der an die Reihe kommt, nimmt sich alle 5 Würfel und würfelt. Er muss versuchen, eine Aufgabe der Aufgabenkarte zu erwürfeln. Nach jedem Würfelwurf hat der Spieler eine von zwei Möglichkeiten:

Würfel rauslegen: Der Spieler legt beliebig viele Würfel raus, mit denen er bis zum Ende seines Spielzugs **nicht** mehr würfeln darf. Dazu nimmt er mindestens einen Würfel, er kann aber auch alle Würfel rauslegen.

Wurf wiederholen: Der Spieler nimmt sich **1 Babywanze** aus der Tischmitte und legt sie vor sich ab. Dafür wiederholt er den Würfelwurf mit **genau** den Würfeln, die er eben gewürfelt hat. Es ist **nicht** möglich, hierbei nur einen Teil der eben gewürfelten Würfel noch einmal zu würfeln.

Hinweis: Es ist erlaubt, mehrfach nacheinander eine Babywanze zu nehmen, um einen Wurf mehrfach zu wiederholen.

Danach nimmt der Spieler die nicht rausgelegten Würfel und würfelt diese erneut. Für den neuen Würfelwurf hat er wiederum die beiden beschriebenen Möglichkeiten. Dieses setzt er so lange fort, bis er alle 5 Würfel rausgelegt hat.



Beispiel: Karin würfelt und legt 2 Würfel raus (1). Die übrigen 3 Würfel würfelt sie erneut, ist aber mit dem Ergebnis nicht zufrieden (2). Sie nimmt eine Babywanze, wiederholt den Wurf und legt davon einen Würfel raus (3). Mit den übrigen beiden Würfeln würfelt sie noch einmal und legt beide raus (4).

Erfolgreich eine Aufgabe erfüllt

Hat der Spieler am Ende seines Spielzugs ein Ergebnis gewürfelt, das auf der Aufgabenkarte zu sehen ist, nimmt er einen Abdeck-Chip und deckt die entsprechende Aufgabe ab. Kann er dabei mehrere Aufgaben abdecken, muss er sich für **eine** davon entscheiden.

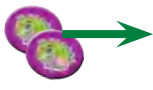
Danach hat er die Wahl, ob er einen weiteren Spielzug mit allen 5 Würfeln durchführen will, oder ob er aufhört. Beendet er seinen Spielzug, ist der nächste Spieler links von ihm an der Reihe.



Beispiel: Karin kann mit dem Full House aus 3ern und 6ern eine Aufgabe erfüllen. Die erfüllte Aufgabe wird abgedeckt.

Keine Aufgabe erfüllt

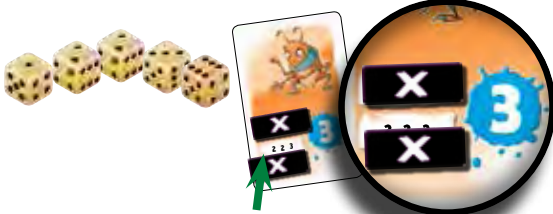
Kann der Spieler am Ende seines Spielzugs mit seinem Würfelergebnis keine Aufgabe auf der Aufgabenkarte erfüllen, muss er **2 Babywanzen** aus der Tischmitte nehmen und vor sich ablegen. Das gilt auch, wenn er sich nach dem erfolgreichen Erfüllen einer Aufgabe für einen weiteren Spielzug entschieden und in diesem keinen Erfolg mehr hat. Sein Spielzug ist beendet und der Spieler links von ihm ist an der Reihe.



Beispiel: David kann mit seinem Ergebnis keine Aufgabe erfüllen. Er muss 2 Babywanzen aus dem Vorrat nehmen.

Letzte Aufgabe einer Karte erfüllt

Gelingt es einem Spieler, die letzte Aufgabe einer Aufgabenkarte zu erfüllen, erhält er die Karte mit den Pluspunkten darauf als Belohnung und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach deckt er die nächste Aufgabenkarte auf und der Spieler links von ihm ist an der Reihe.



Beispiel: Anna kann mit ihrem Ergebnis die letzte Aufgabe der Karte erfüllen. Sie bekommt die Karte und damit 3 Punkte als Belohnung.



Die Strafkarten

Erhält ein Spieler die 5. Babywanze, wird das Spiel sofort unterbrochen. Er nimmt sich die oberste Strafkarte vom Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab. Alle Spieler geben nun alle ihre Babywanzen wieder in den Vorrat in der Tischmitte zurück und der nächste Spieler zur Linken ist an der Reihe.



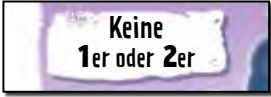
Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn **entweder** der Stapel mit den Aufgabenkarten **oder** der Stapel mit den Strafkarten aufgebraucht ist. Alle Spieler zählen die Pluspunkte auf den gewonnenen Aufgabenkarten zusammen und ziehen davon die Minuspunkte auf den Strafkarten ab. Der Spieler, der nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

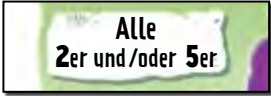
Die Aufgaben – Übersicht



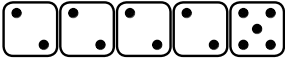
Alle angegebenen Zahlen auf den Würfeln



Auf keinem Würfel eine 1 oder 2



Alle Würfel mit 2 oder 5 in beliebiger Kombination



Alle Würfel mit 2, 4 oder 6 in beliebiger Kombination



Alle Würfel mit 1, 3 oder 5 in beliebiger Kombination



4 Würfel in unmittelbar aufsteigender Reihenfolge



5 Würfel in unmittelbar aufsteigender Reihenfolge



2 gleiche Würfel und 2 gleiche Würfel (gilt auch mit 4 gleichen Würfeln)



3 gleiche Würfel



4 gleiche Würfel



3 gleiche Würfel und 2 gleiche Würfel (gilt auch mit 5 gleichen Würfeln)



Summe aller 5 Würfel genau 25 oder 26



Summe aller 5 Würfel 23 oder mehr



Kennt ihr schon unsere anderen Würfelspiele?



Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele



Herbst 2013



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de