

SOKIEBA

Fun für drinnen und draußen!

Für 2 – 5 Spieler oder Teams ab 8 Jahren



Spielziel

Nacheinander versucht jeder, mit den farbigen Würfeln den weißen Zielwürfel zu treffen. Wer es schafft, zählt jeweils die sichtbaren Werte der beiden Würfel zusammen. Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte hat. Klingt einfach? Ist es aber nicht! Schließlich will so ein Zielwürfel auch erst mal getroffen werden ...

Doch: Übung macht den Meister.

Der große Indoor- und Outdoor-Spaß.

Spielmaterial

- 5 Spielwürfel (Rot, Grün, Gelb, Blau, Schwarz)
- 1 Zielwürfel (Weiß)

Spielvorbereitung

Das Spiel besteht aus fünf **Spielwürfeln** (Rot, Grün, Gelb, Blau, Schwarz) und einem **Zielwürfel** (Weiß) mit 1 bis 6 Punkten.

- Zu Beginn wird der **weiße Zielwürfel** als Zielpunkt so auf den Boden gelegt, dass die Seite mit den **3 Punkten** von oben sichtbar ist.
- 2 – 5 Meter vom Zielwürfel entfernt wird die **Abwurflinie** festgelegt. Diese kann man durch das Ablegen eines Gegenstandes (Spielschachtel, Münzen, Schnur ...) markieren. Im ersten Spiel genügt ein Abstand von 2 Metern, besonders auch im Spiel mit Kindern bis 9 Jahren. 3 Meter passen im Standardspiel.
Achtung: Während des Spieles dürfen sich keine Personen im Wurfbereich aufhalten.
- Die fünf **Spielwürfel** werden hinter die Abwurflinie gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.



Spielablauf

- Wer an die Reihe kommt, stellt sich hinter die Abwurflinie.
- Er nimmt einen beliebigen Spielwürfel und wirft ihn auf den Zielwürfel, ohne die Abwurflinie zu übertreten.

Zielwürfel getroffen:

Die oben aufliegenden Punkte beider Würfel werden addiert.

Beispiel: Der Spieler hat den roten Würfel geworfen und mit diesem den weißen Zielwürfel getroffen. Von oben gesehen zeigt der rote Würfel nun 5 und der weiße 2 Punkte an. Der Spieler erhält demnach 7 Punkte. Diese werden unter dem Namen des Spielers auf einem Zettel oder im Smartphone notiert, siehe QR-Code auf Seite 2 der Anleitung.

Der Zielwürfel wird, nachdem er getroffen wurde, nicht in seine Ausgangsposition auf den Zielpunkt zurückgelegt, sondern bleibt mit der zuletzt oben sichtbaren Punktzahl liegen.

Zielwürfel nicht getroffen:

Pech gehabt – für diesen Wurf gibt's keine Punkte.

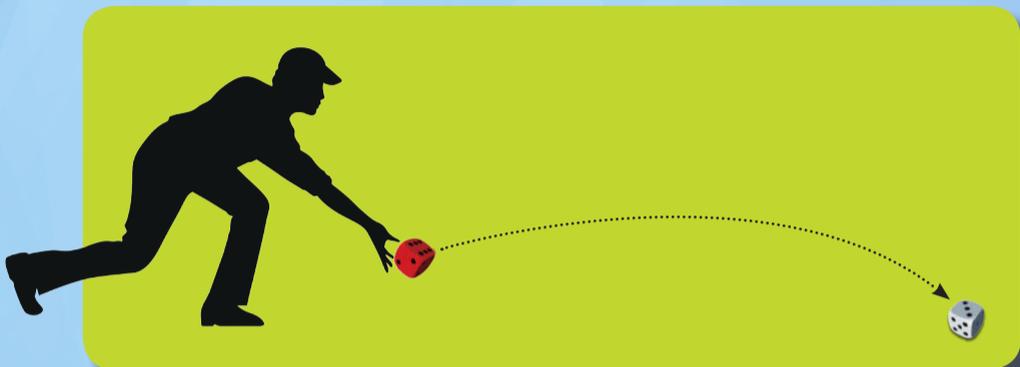
- In jedem Fall wirft der Spieler nun den **nächsten Spielwürfel**. Er erhält Punkte, falls er den weißen Zielwürfel trifft. Dies macht er auch mit den anderen Spielwürfeln.
- Nachdem der Spieler auch den fünften Spielwürfel geworfen hat, egal ob er Treffer landen konnte oder nicht, wird der Zielwürfel wieder in die Ausgangsposition auf den Zielpunkt gelegt (**3 Punkte** von oben sichtbar!) und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Dieser stellt sich hinter die Abwurflinie und beginnt mit seinem ers-Wurf auf den Zielwürfel.





Weitere Regeln:

- Übertritt oder berührt der Spieler die Abwurfline, erhält er für diesen Wurf keine Punkte – egal ob er getroffen hat oder nicht.
- Ihr dürft die Würfel nicht rollen, sondern müsst sie werfen!
- Der Spielwürfel darf den Boden berühren, bevor er den Zielwürfel trifft.
- Auch indirekte Treffer, z. B. über eine Bande oder von einer Wand oder einem Baum zurückgeprallt, bringen Punkte.
- Verkantet sich einer der beiden Würfel so, dass keine Zahl eindeutig oben aufliegt, darf der verkantete Würfel auf die höhere Zahl gekippt werden.
- Ein geworfener Spielwürfel wird, wenn er den Zielwürfel trifft oder sehr nahe am Zielwürfel liegen bleibt, aus dem Spielfeld genommen.



Spielende

Nach einer Runde, wenn also jeder Spieler mit 5 Würfeln an der Reihe war, endet das Spiel. Wer nun die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt.

Spielvarianten

- Die Würfel dürfen nicht nur geworfen, sondern auch **gerollt** werden.
- Der Zielwürfel wird, wann immer er aus seiner Position gedrängt wurde, mit der **zuletzt** oben liegenden Punktzahl für den nächsten Wurf an den **Zielpunkt** zurückgelegt.
- Die Spieler können sich auf eine **bestimmte Rundenzahl** einigen, z. B. 6 Runden. Jeder Spieler darf in einer Runde alle fünf Spielwürfel werfen. Nachdem 6 Runden gespielt wurden, endet das Spiel.
 - Der Spieler mit den meisten Punkten aus allen 6 Runden gewinnt.
 - Oder:
 - Der Spieler, der das beste Einzelergebnis aus seinen 5 Würfeln einer Runde erzielt hat, gewinnt.

Ihr könnt eine Rangliste führen:

- Alle Punkte aller Runden zählen.
- Die Punkte der besten Runde zählen.

- Die Spieler können sich auch in **Teams** zusammenschließen und die Punkte pro Team zusammenzählen. Sind die Teams unterschiedlich groß, wird die Gesamtpunktzahl durch die Anzahl der entsprechenden Spieler im Team geteilt, damit bei unterschiedlich großen Teams ein vergleichbares Ergebnis entsteht.



Lust auf mehr?

Sokieba® kann auch in der Schule für den Mathematikunterricht, auf Firmenevents oder für Team-Building-Maßnahmen eingesetzt werden. Anregungen für den Mathematikunterricht finden Sie hier:



Wer die Punkte per Smartphone notieren möchte, findet einen Sokieba-Punkte-Zähler in der Kosmos-Erklär-App:



Der Autor Stefan Schranz ist in Österreich/Tirol zu Hause. Der frühere Sporthändler und jetzige Coach für Dienstleistungsmanagement entwickelte neben SOKIEBA® noch weitere sportliche Outdoor-Spiele. Im Mittelpunkt stehen immer Spaß und Bewegung mit Familie, Freunden und Kollegen. Seine Philosophie dazu lautet „sharing fun“.