Speed DICE

VON HAIM SHAFIR

amigo-spiele.de/01614

Spieler: 2–4 Personen **Alter:** ab 10 Jahren
Dauer: ca.15 Minuten

SPIELMATERIAL

32 Buchstabenwürfel (je 8 Würfel in 4 Farben),
1 Trophäenscheibe, 1 Würfelschale im Schachtelboden

SPIELIDEE

Alle Spieler versuchen gleichzeitig, aus sieben ihrer acht Würfel ein Wort oder ein Kreuzwort zu bilden. Wem das gelingt, der wirft seinen letzten Würfel schnell in die Würfelschale.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich alle Würfel einer Farbe. Die Schachtel mit der Würfelschale wird in die Tischmitte gestellt. Die Trophäenscheibe wird vorerst neben die Würfelschale gelegt.

SPIELABLAUF

Würfeln und Wörter bilden

Die Spieler würfeln gleichzeitig genau einmal alle ihre Würfel. Sofort danach versucht jeder, mit sieben seiner acht Würfel ein Wort oder Worte über Kreuz zu bilden. Jeder Würfel muss dabei mit mindestens einer Seite einen anderen Würfel berühren.

Joker

Die Würfelseite mit dem glücklichen Gesicht ist ein Joker. Er kann für **einen** beliebigen Buchstaben genutzt werden.

Eine Runde gewinnen

Nachdem sieben der acht Würfel zusammengefügt wurden, muss der achte Würfel schnell in die Würfelschale geworfen werden. Der Spieler, der das am schnellsten schafft, beendet die Runde.

Haben mehrere Spieler ihren achten Würfel in die Würfelschale geworfen, beendet der Spieler die Runde, dessen Würfel zuunterst in der Schale liegt.

Blau beendet die Runde.

Jetzt werden die Würfel des Spielers, der die Runde beendet hat, kontrolliert. Hat er keinen Fehler gemacht, erhält er die Trophäenscheibe und legt sie mit der silbernen Seite vor sich ab. Die Scheibe nimmt er nach der ersten Runde aus der Mitte, in weiteren Runden von einem Mitspieler.

Hat der Spieler die Trophäenscheibe in diesem Moment bereits mit der silbernen Seite vor sich liegen, dreht er sie auf die goldene Seite.

Hat der Spieler die Trophäenscheibe in diesem Moment bereits mit der goldenen Seite vor sich liegen, gewinnt er das Spiel.

Sollte der Spieler, der die Runde beendet hat, einen Fehler gemacht haben, muss er die Trophäenscheibe zurück in die Mitte legen, falls er sie hat. Danach beginnt die nächste Runde.

Weiter geht´s

Solange kein Gewinner gefunden ist, beginnt eine neue Runde. Dafür nehmen alle Spieler wieder ihre acht Würfel und würfeln sie gleichzeitig.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler eine Runde gewinnt und bereits die Trophäenscheibe mit der goldenen Seite besitzt.

Welche Wörter dürfen verwendet werden?

Erlaubt sind alle Wörter, die in einem Wörterbuch stehen, aber auch Namen und gängige Abkürzungen. **Generell gilt: Es reicht aus, wenn ein Mitspieler das Wort anerkennt.**

Kennt ihr auch?

Amigo.Spiele

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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVI Version 1.0