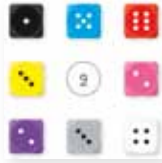


Die Aufgabenkarten



Zielwert - Aufgabe: Die Würfel müssen passend in Farbe und Wert auf den Feldern platziert werden. Die Summe der Würfelaugen darf den Zielwert (die Zahl in der Mitte) unterschreiten aber nicht überschreiten. Wird der Zielwert genau erreicht, gibt es einen Zusatzpunkt. Wird der Zielwert überschritten, gibt es für jeden zu viel gelegten Würfel 1 Minuspunkt. Maximale Punktzahl ist abhängig von der Anzahl der gelegten Würfel.




2er-Türme - Aufgabe: Es müssen jeweils **2 Würfel auf ein Feld** gelegt werden. Der Wert des oberen Würfels und die Reihenfolge der Würfel sind einzuhalten. Beispiel: Unten liegt ein blauer und oben liegt ein roter Würfel mit dem Wert 3. Ein richtig belegtes Turmfeld ergibt **1 Punkt**. Unvollständiger Turm = 1 Minuspunkt. Maximale Punktzahl: $9 + 1 = 10$ Punkte



3er-Reihen - Aufgabe: Es müssen **mindestens 3 Würfel** passend in Farbe und Wert so auf die Karte gelegt werden, dass sie waagrecht, senkrecht oder diagonal eine 3er-Reihe bilden. Ein Würfel kann dabei zu mehreren Reihen gehören, wird aber nur einmal gewertet. Bei Feldern mit zwei Zahlen hat man die Wahl (z.B. **4|1** hier passt ein 4er- oder 1er-Würfel). Maximale Punktzahl: $9 + 1 = 10$ Punkte



Kette - Aufgabe: Die Würfel in Farbe und Wert passend auf der Karte platzieren, so dass die Augenzahl eine durchgehend auf- oder absteigende Wertekette ergibt (z.B. 1-2 oder 3-4-5). Eine Kette besteht aus **mindestens 2 Würfeln**. Die längste Kette besteht aus 6 Würfeln, dafür gibt es einen Zusatzpunkt. Minuspunkte gibt es für doppelt gelegte Werte und unterbrochene Ketten. Maximale Punktzahl: $6 + 1 = 7$ Punkte.

 Auf Joker-Felder dürfen Würfel in beliebiger Farbe – aber passendem Wert – gelegt werden.



Pasch - Aufgabe: Würfel mit identischen Werten müssen zu 2er- oder 3er-Pasch gelegt werden. Für jeden Pasch **muss ein Joker-Feld** belegt werden.

Beispiel: 3er-Pasch    2er-Pasch   oder  

Damit es nicht zu leicht ist, enthalten die Felder arabische Zahlen (1,2,3 ...) und römische Zahlen (I, II, III ...)

sowie Würfelaugen. 2er-Pasch = 2 Punkte, 3er-Pasch = 3 Punkte. Maximale Punktzahl: $9 + 1 = 10$ Punkte.



Verwirrmix - Aufgabe: Mal gilt die Farbe des Feldes, mal das, was drauf steht. Und was in einem Durchgang gilt, entscheidet wieder ein Würfel: Bei gerader Würfelzahl gilt die Farbe des Feldes, bei ungerader Zahl gilt die Farbbezeichnung.

Maximale Punktzahl: $9 + 1 = 10$ Punkte

Hinweis: Es gibt 12 Karten mit deutschen und jeweils 6 Karten mit englischen und französischen Farbbezeichnungen. Wenn Euch das zu schwer ist, sortiert die fremdsprachlichen Karten aus.

capio®

biwo  spiele

Ein Spiel von Otmar Bettscheider und Karin Herrmann

Spieler: 2-4 Personen | Alter: ab 8 Jahren | Dauer: ca. 25 Minuten

Erfassen - ergreifen - punkten! 40 bunte Würfel liegen in der Tischmitte. Jeder Spieler hat 3 Aufgabenkarten vor sich liegen und los geht's. Alle spielen gleichzeitig. Wer kann die meisten Würfel auf seinen Karten platzieren und macht dabei die wenigsten Fehler?

Spielmaterial

40 Augenwürfel in 10 Farben



84 Aufgabenkarten mit 6 unterschiedlichen Aufgabenarten



Zielwert - 12 Karten



2er-Türme - 12 Karten



3er-Reihen - 12 Karten



Kette - 12 Karten



Pasch - 12 Karten



Verwirrmix - 24 Karten

1 Wertungsblock

Spielvorbereitung

- Die Würfel kommen in die Tischmitte, so dass sie für alle Spieler gleich gut greifbar sind. Am besten legt man sie auf ein kleines Tuch oder eine Serviette, um die Würfelfläche zu begrenzen.
- Die Aufgabenkarten werden sortiert nach den Aufgabenarten in sechs Stapeln mit der Rückseite nach oben bereitgelegt.
- Auswürfeln der Aufgaben: Jeder Spieler würfelt mit drei beliebigen Würfeln so lange, bis die Würfel drei unterschiedliche Augenzahlen zeigen. Anschließend nehmen sich die Spieler entsprechend ihrer Würfel die passenden Aufgabenkarten vom Stapel und legen diese vor sich ab. Damit hat jeder Spieler drei verschiedene Aufgaben vor sich liegen.
- Der Wertungsblock wird mit einem Stift bereitgelegt.

Ihr spielt zum ersten Mal?

Um die Aufgaben kennenzulernen, empfehlen wir, das Auswürfeln der Aufgaben auszusetzen und Proberunden mit gleichen Aufgaben für alle zu spielen. Beginnt mit den Aufgabenarten 1, 2 und 6. Wenn die Anforderungen klar sind, spielt die Aufgaben 3, 4 und 5.

Spielablauf

Sobald alle Spieler ihre 3 Aufgabenkarten vor sich liegen haben, kann es losgehen. Alle Spieler nehmen einige Würfel in die Hände und lassen sie dann gleichzeitig so in die Mitte fallen, dass sie auf möglichst kleinem Raum zum Liegen kommen und von allen gesehen werden können. Würfel, die vom Tisch fallen oder nicht von allen gesehen werden können, werden gut sichtbar in die Mitte gelegt.

Auf „LOS!“ greifen alle Spieler um die Wette die zu ihren Aufgaben passenden Würfel und legen sie auf ihren Aufgabenkarten ab. Dabei ist aber folgendes zu beachten:

- Man darf nur mit **einer Hand** greifen und dabei immer nur **einen Würfel** in die Hand nehmen.
- Die Spieler müssen die gegriffenen Würfel sofort auf einer Aufgabenkarte ablegen. Ein einmal aufgenommener Würfel darf nicht mehr zurückgelegt werden. Ein irrtümlich gegriffener Würfel, der auf keine Aufgabenkarte passt, wird neben eine beliebige Karte abgelegt. Er zählt am Ende einen Minuspunkt und zwar für die Karte, neben der er liegt.
- Die Würfel dürfen nicht gedreht werden. Mogeln wird streng bestraft.
- Ein einmal abgelegter Würfel darf nicht mehr bewegt werden.
Ausnahme: 2er-Türme – Bei dieser Aufgabenart darf man zuerst den oberen Würfel aufnehmen und vorübergehend neben die Karte legen, bevor man den unteren Würfel aufnimmt und ablegt.

STOPP - Ende eines Durchgangs

Ein Spieler darf einen Durchgang jederzeit beenden, indem er „Stopp!“ ruft. Die Spieler dürfen jetzt keine Würfel mehr aufgreifen. Wer zu diesem Zeitpunkt einen Würfel in der Hand hat, darf diesen noch auf einer Aufgabenkarte ablegen. „Stopp“ sollte ein Spieler nur dann rufen, wenn er denkt, dass keine für ihn passenden Würfel mehr ausliegen. Denn: Hat ein Spieler den Durchgang beendet, überprüfen die Mitspieler sofort, ob der Stopp-Rufer doch noch Würfel auf seinen Karten hätte ablegen können. Für jeden passenden Würfel, den sie in der Auslage finden, erhält der Stopp-Rufer **einen Minuspunkt**. Finden sie keinen, erhält er jedoch **zwei Pluspunkte**.

Mogeln oder die Imad-Regel*

Wer beim Mogeln erwischt wird, erhält keine Punkte. Er geht also leer aus in diesem Durchgang.

* Für unseren Freund Imad, der mit großer Ruhe und Konzentration die Würfel solange dreht, bis sie passen.

Wertung

Nach Ende eines Durchgangs werden reihum die Aufgabenkarten aller Spieler gewertet, beginnend mit den Karten des Stopp-Rufers.

Pluspunkte

- Stopp-Ruf war fehlerfrei = 2 Punkte
- Für jeden richtig platzierten Würfel gibt es 1 Punkt.
Ausnahme: Für einen vollständigen 2er-Turm gibt es NUR EINEN Punkt.
- Wurde eine Aufgabenkarte mit der maximal erreichbaren Punktzahl gelöst, erhält man zur Belohnung einen zusätzlichen Punkt für diese Karte. Beispiele:
Kette: Sechs Würfel ergeben eine geschlossene Kette von eins bis sechs. Wertung der Aufgabe: 6 Punkte + 1 Zusatzpunkt = 7 Punkte
Zielwert: Hier gibt es einen zusätzlichen Punkt, wenn mit den platzierten Würfeln der Zielwert (Zahl im Kreisfeld) genau erreicht wurde.
2er-Türme: Alle neun Felder sind richtig mit jeweils zwei Würfeln belegt. Wertung: 9 + 1 = 10

Minuspunkte

Jeweils **1 Punkt** wird abgezogen:

- für jeden Würfel, der falsch platziert wurde (auch neben den Karten abgelegte Würfel ergeben Minuspunkte),
- für jeden abgelegten Würfel, zu dem noch weitere Würfel gelegt werden müssten, um eine Aufgabe zu erfüllen (Aufgabe wurde nicht gelöst),
- bei der Aufgabe Zielwert: für jeden Würfel, dessen Augenzahl zur Überschreitung des Zielwertes führt,
- bei der Aufgabe Kette: für jeden Würfel, der zu einer zweiten Kette gehört, denn es darf nur eine Kette ohne Unterbrechung gelegt werden und kein Wert darf zweimal vorkommen,
- beim Stopp-Rufer: für jeden Würfel, den er noch hätte ablegen können.

Sonderpunkte

Sonderpunkte sollen einen Anreiz bieten, mehr als nur eine Karte zu „bearbeiten“.

Voraussetzung für Sonderpunkte ist, dass eine Aufgabenkarte nach Abzug von Minuspunkten noch mit **mindestens einem Pluspunkt** gewertet wird. Spieler erhalten:

- 2 Sonderpunkte für 2 erfolgreich belegte Aufgabenkarten
- 3 Sonderpunkte für 3 erfolgreich belegte Aufgabenkarten

Wer nur für eine Aufgabenkarte Punkte erhält, bekommt keine Sonderpunkte.

Durchgänge und Runden

Nach der Wertung beginnt der nächste Durchgang. Dazu geben die Spieler ihre Aufgabenkarten an ihren linken Nachbarn weiter. Es muss also nicht erneut ausgewürfelt werden.

Eine **Runde** besteht aus mehreren Durchgängen: bei 2 Spielern aus 2 Durchgängen, bei 3 Spielern aus 3 und bei 4 Spielern aus 4 Durchgängen.

Nur zu Beginn einer Runde werden die Aufgaben neu ausgewürfelt.

Was für die Karten „Verwirrmix“ gilt, wird in jedem Durchgang neu festgelegt (siehe Beschreibung dort).

Spielende

Es werden 3 Runden gespielt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.