

EN^oGEL & BEN^uGEL



Der himmlische Würfelspaß - höllisch spannend!

Ravensburger

EN^oGEL & B^oENGEL

Der himmlische Würfelspaß – höllisch spannend!

Für 2-6 Spieler von 8-99 Jahren
Lizenz: Big Monster Toys
Design: Sonia Dilg, Designbox, DE Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 26 470 4

**Der ewige Wettstreit zwischen Himmel und Hölle –
steht dir das Engelchen hilfreich zur Seite oder kommt
dir das Teufelchen in die Quere?**

**Auf 16 Tafeln und noch viel mehr Würfelreihen gibt es
Punkte. Doch die kassiert nur derjenige, der den letzten
Würfel in einer Reihe ablegt.**

**Dabei kann es verteufelt knapp zugehen, und neben Taktik
ist auch ein glückliches Händchen vonnöten, damit man
am Ende in himmlischen Jubel ausbrechen kann.**

INHALT

- 8 doppelseitige Spielfafeln
- 70 Punktechips
(25 silberfarbene mit Wert „10“, 45 goldene mit Wert „50“)
- 30 Würfel
- 1 Würfelbecher

ZIEL DES SPIELS

**Wer zuerst 500 Punkte (bei 2 bis 4 Spielern)
bzw. 400 Punkte (bei 5 und 6 Spielern) erreicht,
gewinnt das Spiel.**

VORBEREITUNG

Die 8 Spieltafeln werden in beliebiger Reihenfolge als Stapel in die Tischmitte gelegt.

Hinweis: *Spielfanfängern wird empfohlen, die Tafel mit der Nummer „1“ ganz oben auf den Stapel zu legen.*

Alle Würfel werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Bei 4 Spielern bleiben zwei Würfel übrig, die zurück in die Schachtel gelegt werden.

Die Punktechips werden – nach Werten sortiert – in der Tischmitte als Vorrat bereitgelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn 3 silberne und 1 goldenen Chip, die er offen vor sich ablegt.

SPIELVERLAUF

Los geht's. Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. Ein Durchgang ist beendet, wenn auf das letzte freie Kästchen einer Spieltafel ein Würfel gelegt wird. Der bravste Spieler beginnt den ersten Durchgang, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, erhält den Würfelbecher und führt seinen Spielzug aus, der sich in folgende Schritte unterteilt:

1. Würfeln
2. Würfel platzieren
3. Erneut würfeln oder aufhören

1. Würfeln

Der Spieler am Zug nimmt 5 seiner Würfel und würfelt sie alle gleichzeitig.

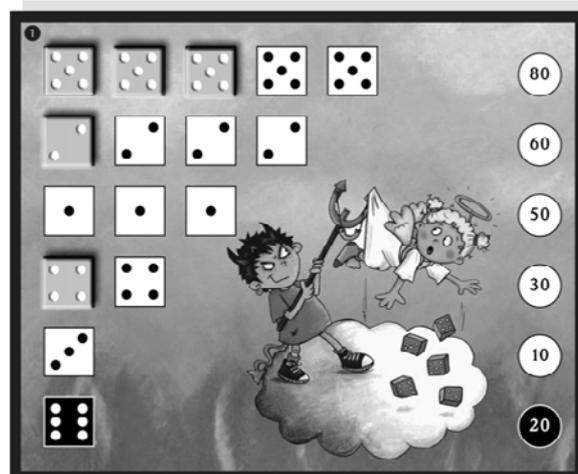
- Hat ein Spieler mehr als 5 Würfel vor sich liegen, so legt er diese als Vorrat deutlich erkennbar zur Seite; sie werden in diesem Spielzug nicht verwendet.
- Hat ein Spieler im weiteren Verlauf des Durchgangs keine 5 Würfel mehr zur Verfügung, würfelt er immer mit allen ihm noch verbliebenen Würfeln.
- Hat ein Spieler irgendwann gar keine Würfel mehr, spielt er für den Rest des Durchgangs nicht mehr mit und wird einfach übersprungen.

2. Würfel platzieren

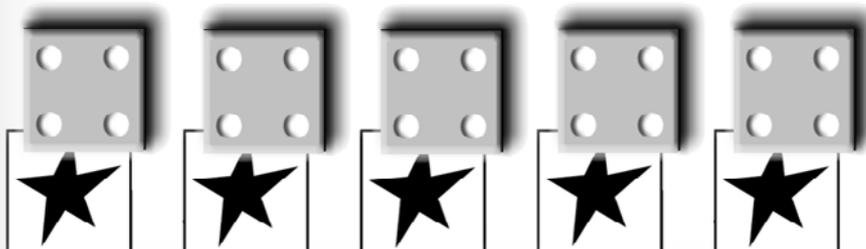
Anschließend muss der Spieler – sofern möglich – **einen passenden Würfel auf der zuoberst liegenden Spielfel platzieren**. Weitere passende Würfel können platziert werden, müssen aber nicht.

Als passende Würfel gelten alle Würfel, die den folgenden Regeln entsprechend platziert werden können:

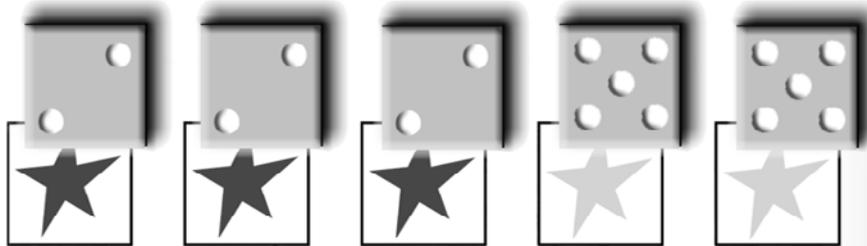
- Jede Spielfel zeigt sechs Reihen, die sich jeweils aus einem oder mehreren Kästchen zusammensetzen. Auf jedem Kästchen kann genau ein Würfel platziert werden, und zwar nur, wenn er dieselbe Augenzahl wie das Kästchen zeigt.
- In einer Reihe muss immer **zuerst das Kästchen ganz links** belegt werden, dann das rechts daneben liegende usw.



- In einer Reihe mit **schwarzen bzw. weißen Sternen** kann ein beliebiger Würfel als Erster ganz links platziert werden. Alle weiteren Würfel in dieser Reihe müssen dann dieselbe Augenzahl zeigen.



- Die **farbig (rot/gelb) gemischten Sterne** bedeuten, dass in solchen Reihen sowohl die Augenzahl der ersten drei Würfel als auch die Augenzahl der letzten beiden Würfel identisch sein muss. Beide Würfelgruppen müssen jedoch verschiedene Zahlen zeigen.



Die auf der Tafel platzierten Würfel verbleiben bis zum Ende des Durchgangs an Ort und Stelle.

3. Erneut würfeln oder aufhören?

Nach dem ersten Wurf kann ein Spieler entscheiden, ob er weiterspielt oder seinen Spielzug beendet.

- Spielt er weiter, würfelt er erneut mit allen nicht auf der Tafel abgelegten Würfeln dieses Spielzuges (also ohne die Würfel, die er zu Beginn seines Zuges als Vorrat zur Seite gelegt hat!). Es gilt wieder: **Einen** passenden Würfel **muss** er auf der Tafel ablegen, **weitere** passende **kann** er ablegen.

Und von neuem entscheidet er: weiterspielen oder aufhören usw. Insgesamt muss er also einmal und kann bis zu fünfmal pro Spielzug würfeln, wobei er pro Wurf immer mindestens einen Würfel ablegen muss.

- Will ein Spieler aufhören (was aus spieltaktischen Gründen häufig sinnvoll ist), nimmt er alle nicht abgelegten Würfel wieder zurück in seinen Vorrat, womit sie ihm für seinen nächsten Spielzug wieder zur Verfügung stehen.

Kein passender Würfel

Hat der Spieler **keinen einzigen passenden Würfel** geworfen, endet sein Spielzug sofort. Auch in diesem Fall nimmt er die nicht abgelegten Würfel wieder zurück in seinen Vorrat.

Letzter Würfel in einer Reihe

Platziert ein Spieler auf dem letzten (bzw. einzigen) Kästchen einer Reihe einen Würfel, gilt – völlig unabhängig davon, wer die anderen Würfel in dieser Reihe abgelegt hat – Folgendes:

80

Bei einer **weißen** und damit positiven Reihe **nimmt** er sich die im Kreis dahinter angegebene Punktzahl in Form von Chips aus dem Vorrat in der Tischmitte.

30

Bei einer **schwarzen** und damit negativen Reihe **zahlt** er die im Kreis dahinter angegebene Punktzahl in Form eigener Chips zurück in den Vorrat in der Tischmitte.

Das „Kann“ und „Muss“ eines Spielzuges noch einmal in Kurzform:

Wer an der Reihe ist, ...

- **muss** einmal – mit möglichst 5 Würfeln – würfeln;
- **muss** einen passenden Würfel ablegen, wenn er kann (andernfalls endet sein Zug);
- **kann** mehr als einen passenden Würfel ablegen;
- **kann** mehr als einmal würfeln (**muss** dann allerdings pro Wurf wieder mindestens **einen** passenden Würfel ablegen bzw. seinen Zug beenden, wenn er dies nicht kann).

Ende eines Durchgangs

Sobald auf dem letzten freien Kästchen der Spieltafel ein Würfel platziert und die entsprechende Punktzahl vergeben wurde, endet ein Durchgang:

- Die Würfel werden von der Spieltafel heruntergenommen. Sie werden zusammen mit den Würfeln, die jetzt noch vor den Spielern liegen, so verteilt, dass alle Spieler wieder gleich viele haben.
- Eine neue Tafel wird aufgedeckt, indem die gerade gespielte unter den Stapel geschoben oder umgedreht wird.
- Der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Würfel auf der vorherigen Tafel platziert hat, ist Startspieler des nächsten Durchgangs.
- Die Chips, die die Spieler bis dahin gewonnen haben, behalten sie natürlich.

SPIELEND

Das Spiel wird über mehrere Durchgänge gespielt, und endet

- bei 2 bis 4 Spielern, wenn nach einem Durchgang mindestens ein Spieler 500 oder mehr Punkte besitzt.
- bei 5 oder 6 Spielern, wenn nach einem Durchgang mindestens ein Spieler 400 oder mehr Punkte besitzt.

Der Spieler, der dann die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.

Antworten auf häufig gestellte Fragen

- Chips können jederzeit gewechselt werden.
- Muss ein Spieler mehr Punkte abgeben als er besitzt, zahlt er alles was er hat und spielt anschließend mit 0 Punkten weiter.
- Sind auf einer Tafel mehrere Reihen mit Sternen (welcher Farbe auch immer) abgebildet, werden diese getrennt voneinander betrachtet. Beispielsweise muss in zwei Reihen mit schwarzen Sternen nicht ein und dieselbe Zahl abgelegt werden. Ebenso muss ein Würfel auf einem roten oder gelben Stern nicht verschieden zu solchen auf weißen bzw. schwarzen Sternen sein.
- Da ein Spieler pro Spielzug bis zu 5 Würfel ablegen kann – und diese auch in verschiedenen Reihen – ist es durchaus möglich, dass er in einem Spielzug mehrere Reihen „beendet“ und die entsprechenden Punkte einstreicht bzw. bezahlen muss.
- Es ist nicht erlaubt, bei einem Wurf Würfel „zwischen zu lagern“, also weder auf der Tafel abzulegen noch neu zu würfeln. Will ein Spieler weiterspielen, so muss er dies immer mit allen restlichen Würfeln (dieses Spielzuges!) tun.
- Für den Spieler, der einen Durchgang beendet, endet damit auch immer automatisch sein Spielzug.

Anmerkung: Diese Spielidee erschien 1998 mit dem Titel „Gambler“ unter der Marke FX.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

CH: Carlit + Ravensburger
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

220051

Ravensburger