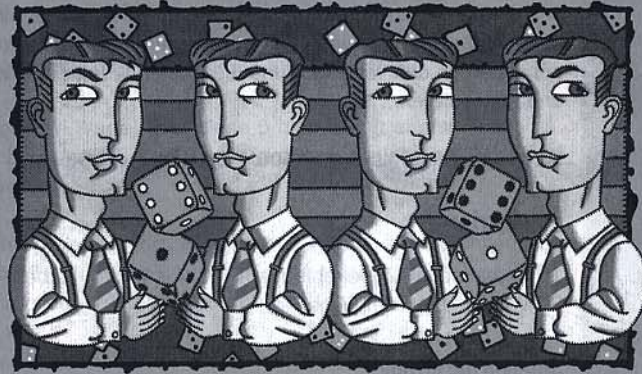


GAMBLER



GAMBLER

Zwanzig verschiedene Spieltableaus und noch viel mehr Würfelreihen warten darauf, „geknackt“ zu werden. Dicke Punkte locken! Doch die kassiert nur derjenige, der in einer Würfelreihe den letzten Würfel ablegt.

Und so stellt sich immer wieder die Frage: Wer platziert hier vorher die anderen Würfel? Ich selbst? Mit dem Risiko, dass ich nicht alle benötigten Zahlen würfle und andere von meiner Vorarbeit profitieren? Oder lasse ich zunächst mal die lieben Mitspieler ran? Doch was ist, wenn sie ein glückliches Würfelhändchen an den Tag legen und die Reihen vor mir zumachen und abkassieren...?

Wer schließlich als Erster 500 Punkte hat, ist Sieger.

Spielmaterial

10 doppelseitige Spieltableaus, 65 Chips in drei Farben, 30 Würfel, 1 Würfelbecher

Spielvorbereitung

Die Spieltableaus werden in willkürlicher Reihenfolge aufeinandergelegt und als Stapel in der Tischmitte platziert.

Hinweis: Spielanfängern wird empfohlen, das mit einem Punkt in der linken unteren Ecke markierte Tableau obenauf 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 Chips werden – nach Werten (weiß = 10 Punkte, gelb = 50 Punkte, blau = 100 Punkte) getrennt – in der Tischmitte als „Bank“ bereitgelegt.

Spieltableaus bilden Stapel

Alle Würfel gleichmäßig an Spieler verteilen

Chips nach Werten trennen

Jeder Spieler erhält 3 weiße und 1 gelben Chip, die er offen vor sich ablegt.

Den Würfelbecher erhält der jüngste Spieler (= Startspieler des ersten Durchgangs).

Spielverlauf

Der Startspieler beginnt; danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, erhält den Würfelbecher und führt seinen Spielzug aus:

Er nimmt **5 Würfel** und würfelt sie alle gleichzeitig.

- Alle weiteren Würfel über diese 5 hinaus legt er als Vorrat deutlich erkennbar zur Seite; sie werden in diesem Spielzug nicht verwendet.
- Hat ein Spieler (im fortgeschrittenen Verlauf des Durchganges) insgesamt keine 5 Würfel mehr zur Verfügung, würfelt er immer mit allen ihm noch verbliebenen Würfeln.
- Hat ein Spieler (im noch weiter fortgeschrittenen Verlauf) möglicherweise gar keine Würfel mehr, kann er für den Rest des Durchgangs nicht mehr mitspielen.

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

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

- Jedes Spieltableau zeigt sechs Reihen, die sich jeweils aus einem oder mehreren Kästchen zusammensetzen. Auf jedem Kästchen kann ein Würfel abgelegt werden, der dieselbe Augenzahl wie das Kästchen zeigt.

D

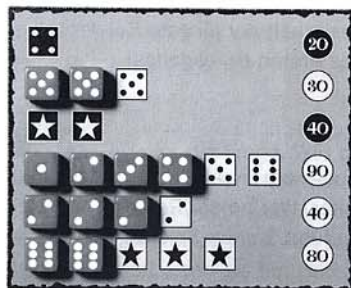
Jeder Spieler erhält 3 weiße + 1 gelben Chip

Erster Wurf mit 5 Würfeln

Ein passender Würfel muss, weitere können abgelegt werden

Von links nach rechts ablegen

- In einer Reihe muss immer **zuerst das Kästchen ganz links** belegt werden, dann das rechts danebenliegende usw.



Auf Sternen ist erster Würfel frei wählbar

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



Bei „Full house“ zwei verschiedene Würfelzahlen

- Die **farbig (grün/rot) gemischten Sterne** bedeuten, dass in solchen Reihen sowohl die ersten drei Würfel als auch die letzten beiden Würfel identisch sein müssen, wobei beide Würfelgruppen untereinander verschiedene Zahlen zeigen *müssen* (= „Full house“).



- Die auf dem Tableau platzierten Würfel verbleiben bis zum Ende des Durchgangs an Ort und Stelle.

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

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

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

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

80

...bei einer gelben und damit positiven Reihe die im Kreis dahinter angegebene Punktzahl in Form von Chips aus der „Bank“;

30

Bei einer schwarzen und damit negativen Reihe muss er allerdings „zahlen“, d.h. er legt der Punktzahl entsprechend eigene Chips zurück in die „Bank“.

Nach dem ersten Wurf...

...weiterspielen (bis zu viermal)

...oder aufhören (restliche Würfel zurück in Vorrat)

Kein passender Würfel? Spielzug beenden!

Letzter Würfel in einer...

...gelben Reihe: Chips aus der Bank

...schwarzen Reihe: Chips in die Bank

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 *muss* er seinen Zug beenden;
- *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).

Letztes Kästchen belegt: Durchgang endet

Würfel wieder verteilen

Neues Tableau aufdecken

Nächster Spieler beginnt usw.

Erster Spieler mit 500 Punkten ist Sieger

Ein Durchgang endet, sobald auf dem letzten freien Kästchen des Spieltableaus ein Würfel platziert (und die entsprechende Punktzahl abgehandelt) wurde:

- Die Würfel werden vom Spieltableau heruntergenommen und so verteilt, dass alle Spieler wieder gleich viele haben.
- Ein neues Tableau wird aufgedeckt, indem das gerade gespielte unter den Stapel geschoben (oder umgedreht) wird.
- Der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Würfel auf dem vorherigen Tableau platziert hat, ist Startspieler des nächsten Durchgangs.
- Die Chips, die die Spieler bis dahin gewonnen haben, behalten sie natürlich.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler (nach einem Durchgang) 500 oder mehr Punkte besitzt. Dieser Spieler ist Sieger.

Antworten auf häufig gestellte Fragen

- Chips können jederzeit gewechselt werden.
- Ein Spieler, der seine „Schulden“ nicht vollständig begleichen kann, zahlt alles, was er hat und spielt anschließend – mit 0 Punkten – normal weiter.
- Sind auf einem Tableau mehrere Reihen mit Sternen (welcher Farbe auch immer) abgebildet, werden diese getrennt voneinander betrachtet. So muss beispielsweise weder in zwei Reihen mit schwarzen Sternen ein und dieselbe Zahl abgelegt werden, noch muss ein Würfel auf einem grünen (oder roten) Stern zwangsläufig verschieden zu solchen auf gelben oder 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 mehrere Reihen „beendet“ und die entsprechenden Punkte einstreicht (bzw. bezahlt).
- Es ist nicht erlaubt, bei einem Wurf Würfel „zwischenzulagern“, also *weder* auf dem Tableau 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.

Lizenz: Breslow, Morrison & Terzian
© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

No. 27254 9

228706