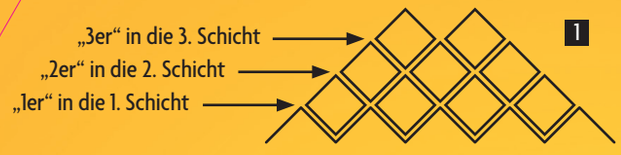
1, 2, 3 von Sven Kübler

Ein Aktionsspiel **für 2 fixe Würfler**.

Die Pyramidenbasis wird ohne Würfel auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler erhält 10 Würfel, die er in beide Hände nimmt. Im Spielverlauf müssen die Spieler versuchen so schnell wie möglich ihre Würfel auf die Pyramidenbasis zu legen. Auf „Los!“ würfeln die Spieler gleichzeitig mit allen ihren Würfeln und suchen beide nach Augenzahlen, die sie auf die Pyramidenbasis legen dürfen. Dabei gelten folgende Regeln:



1

Ein Würfel mit der Augenzahl „1“ darf nur direkt auf die Pyramidenbasis gelegt werden, eine „2“ nur in die darüberliegende 2. Schicht und eine „3“ nur in die 3. Schicht 1 . Würfel mit anderen Augenzahlen dürfen nicht auf die Pyramide gelegt werden.

Achtung: In welcher Ausrichtung die Würfel auf die Pyramide gelegt werden spielt keine Rolle; nur die erwürfelte Augenzahl ist entscheidend. Die Spieler dürfen zum Ablegen der Würfel nur eine Hand benutzen und immer nur einen Würfel in die Hand nehmen.

Ein Spieler darf jederzeit und beliebig oft neu würfeln. Dazu muss er alle seine restlichen Würfel komplett neu würfeln. Nach jedem Wurf sucht er wiederum nach Augenzahlen, die er ablegen kann. Der Spieler, der als Erster keine Würfel mehr hat, gewinnt.

2

Beispiel: Tom hat eine „1“, eine „2“, zwei „3er“, drei „4er“ und zwei „6er“ gewürfelt. Die „2“ kann er momentan nur an einer Stelle platzieren. Er legt den Würfel schnell ab. Da noch einige Plätze direkt auf der Pyramidenbasis frei sind, findet er leicht einen Platz für die „1“ und legt diese ebenfalls ab 2 . Eine Möglichkeit eine „3“ zu platzieren gibt es momentan jedoch nicht. Da er auch sonst keinen weiteren Würfel, den er ablegen könnte in seinem Wurf findet, entscheidet er sich neu zu würfeln.

Die Teilnahme ist zeitlich nicht befristet. Durch die Einsendung erklären Sie sich bereit die Rechte an den Spielregeln im Falle einer Veröffentlichung uneingeschränkt an die ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG abzutreten. Im Falle einer Veröffentlichung erhalten Sie von uns Spiele im Wert von 100 Euro aus unserem aktuellen Verlagsprogramm. Eine Barauszahlung ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Teilnahmebedingungen:

gewinnspiel@abacusspiele.de

ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Kennwort: Spiel mini
Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich

Werden Sie zum Spieleautor und erfinden Sie ein Spiel für die “Spiel mini”-Pyramide. Jeder von uns veröffentlichte Spielevorschlag wird mit Spielen im Wert von 100 Euro aus unserem aktuellen Verlagsprogramm belohnt. Bitte senden Sie Ihren Vorschlag in schriftlicher Form per Post oder per E-mail an uns:

GEWINNSPIEL

Spiel mini

6+ 1-2 10

Inhalt: 1 Pyramidenbasis, 1 Abdeckung, 20 Würfel, Spielregel für 3 Spiele

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
Bitte bewahren Sie die Informationen auf diesem Blatt sorgfältig auf.

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

All rights reserved by © 2011 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG Frankfurter Str. 121 63303 Dreieich Made in Germany

0-3

CE

Art.-Nr.: 03113

ABASM23032012

4 011898 031157

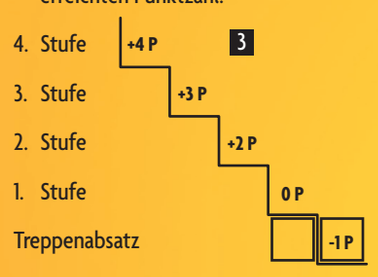
TÜFTELTREPPE

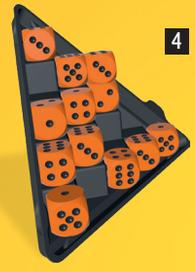
von Reinhold Wittig

Ein Balanceakt **für 1 (oder mehrere) Baumeister**.

Die Pyramidenbasis wird umgedreht, um ca. 45 Grad gekippt und bildet so die „Treppe“. Unter die erste Stufe werden 2 Würfel als Stützen gelegt 1 . Damit die „Treppe“ von alleine stehen bleibt, legt man nun 2 Würfel als Gegengewichte auf den „Treppenabsatz“ 2 .

Die restlichen 16 Würfel werden bereit gelegt. Der Spieler muss nun versuchen nacheinander so viele Würfel wie möglich auf die “Treppe“ zu legen, ohne dass diese einstürzt. Dabei darf er nur eine Hand benutzen. Die Augenzahlen der Würfel spielen keine Rolle. Je höher die Stufe auf der ein Würfel liegt, desto mehr Punkte bringt er ein 3 . Würfel dürfen auch gestapelt werden. Ein Würfel, der auf einem bereits abgelegten Würfel platziert wird bringt aber nur die Punktzahl des unteren Würfels ein. Am besten notiert man die bisher erreichten Punkte nach jedem gelegten Würfel. Die beiden Würfel, die vor Spielbeginn als Gegengewichte auf den „Treppenabsatz“ gelegt wurden, zählen natürlich nicht dazu. Ein gerade gelegter Würfel, der die „Treppe“ zum Einsturz gebracht hat, zählt ebenfalls nicht zur erreichten Punktzahl.





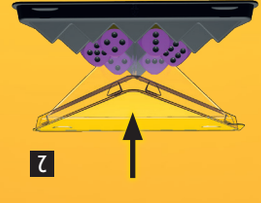
Beispiel: Tom hat schon einige Würfel abgelegt 4 . Er hat 1 Würfel auf die 4. Stufe, 1 Würfel auf die 3. Stufe, 4 Würfel auf die 2. Stufe, 2 Würfel auf die 1. Stufe und 2 Würfel auf den „Treppenabsatz“ gelegt. Das macht zusammen 4+3+8+0-2 = 13 Punkte.

Übrigens: Tüfteltreppe kann auch mit mehreren Spielern gespielt werden. Dann platzieren die Spieler abwechselnd jeweils 2 Würfel in ihrem Zug.

AB INS KÖRBCHEN

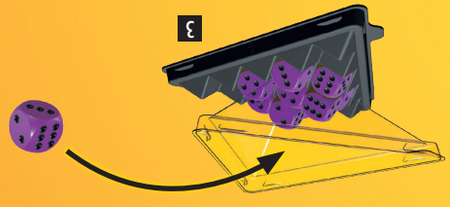
von Lacxox

Ein Geschicklichkeitsspiel **für 2 Wurfakrobaten**.



Die Pyramidenbasis wird ohne Würfel auf den Tisch gelegt. 6 Würfel werden in beliebiger Ausrichtung auf die in Bild 1 gezeigten Grundfelder platziert. Danach wird die transparente Abdeckung umgekehrt in die entstandene Kuhle in der Mitte eingepasst 2 . Sie bildet den “Korb“.

Von den restlichen 14 Würfeln erhält jeder Spieler 7 Würfel, die er als Vorrat vor sich ablegt. Die Spieler müssen nun versuchen alle ihre Würfel im Korb unterzubringen. Dazu werden die Würfel einzeln nacheinander hineingeworfen. Die Spieler einigen sich zunächst auf eine Wurfdistanz - am Besten mindestens 30 cm. Jetzt würfeln die Spieler noch aus wer anfangen darf. Wer die höchste Zahl würfelt beginnt. Kommt ein Spieler an die Reihe, nimmt er einen Würfel aus seinem Vorrat und versucht ihn in den Korb zu werfen 3 . Folgendes kann passieren:



A. Der Würfel bleibt im Korb liegen und der Korb ist nicht umgefallen. Sein Zug ist beendet und der andere Spieler ist an der Reihe.

B. Der Spieler trifft nicht, es fallen Würfel aus dem Korb und /oder der Korb ist umgefallen. Der Spieler legt den gerade geworfenen Würfel zurück in seinen Vorrat. Eventuell herausgefallene weitere Würfel legt er in den Korb zurück. Sollte zusätzlich der Korb umgefallen sein, platziert er ihn in seiner ursprünglichen Position. Sein Zug ist beendet und der andere Spieler ist an der Reihe.

Der Spieler, der als Erster keinen Würfel mehr in seinem Vorrat hat, gewinnt.