

Verkürzen einer Straße: Enthält die Ablage eines Spielers einzelne Würfel, die zu keiner Straße passen, werden der oder die Würfel von einer gelegten Straße abgezogen, die Straße wird so verkürzt. Dabei kann es passieren, dass der Spieler nach Abzug der Würfel keine gültige mehr Straße besitzt, da nur noch ein Würfel von der ehemaligen Straße übrig ist (Minimum sind 2 Würfel!).



Beispiel: Der Spieler hat eine Straße aus 3 Würfeln gelegt. Mit der silbernen 6 kopiert er einen 6er-Farbwürfel seines Mitspielers. Dieser hat ihm leider die 5 weggeschnappt, so dass die 6 jetzt unverbunden liegt und abgezogen wird. Das verkürzt seine Straße auf 2 Würfel.

Ende einer Runde

Sobald ein Spieler den letzten Gewinnchip aus dem Vorrat erhält, endet eine Runde. Für jeden gewonnenen Chip bekommen die Spieler einen Punkt. Ein Spieler notiert die Punkte. Danach beginnt die nächste Runde.

Runde 2 - Würfelkombination längster Pasch

In der zweiten Runde ändert sich für Euch nur die Würfelkombination, die Ihr legen müsst. Euer Ziel ist es nun, den längsten Pasch zu sammeln – d.h. möglichst viele Würfel mit gleicher Augenzahl.

- Ein Pasch besteht aus mindestens 2 und höchstens 6 Würfeln mit gleicher Augenzahl.
- Die Spieler dürfen bis zu 3 verschiedene Pasche ablegen (3 mal 2 gleiche Augenzahlen). Aber auch hier gilt: Ein Spieler darf nicht mehr als insgesamt 6 Würfel aufnehmen.
- Anordnung/Reihenfolge: Würfel mit gleicher Augenzahl müssen nebeneinander liegen.

Der Sieger bzw. Verlierer eines Duells wird in denselben drei Schritten ermittelt, wie zu Runde 1 (Straße) beschrieben.



Beispiel für eine Ablage, die aus 3 Zwillingen besteht. Der längste Pasch ist hier nur 2 Würfel lang.

Im Duellfeld lag zwar noch ein 3er-Würfel, aber da schon die maximale Anzahl von 6 Würfeln abgelegt war, durfte der Spieler diesen Würfel nicht mehr aufnehmen.

Haben die Spieler 2 oder 3 Pasche gesammelt, wird nur einer, nämlich der längste Pasch, gewertet. Einzelne Würfel, die zu keinem Pasch passen, werden von einem gelegten Pasch abgezogen. Es kann passieren, dass dadurch kein gültiger Pasch mehr übrig bleibt (Minimum sind 2 Würfel!).

Runde 3 - Mix von Straße und Pasch

In der letzten Runde entscheidet jeweils der Spieler, der mit dem Würfeln an der Reihe ist, welche Kombination – Straße oder Pasch – in dem bevorstehenden Duell gelegt werden soll. Er sagt die geforderte Kombination an, bevor er die Würfel wirft. Die Spieler würfeln wieder abwechselnd. Die Wertung verläuft wie oben beschrieben.

Spielende

Wer nach 3 Runden die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.



Das SekundenDuell

Ein Spiel von Karin Herrmann und Otmar Bettscheider

für 2 Personen | Alter: ab 10 Jahren | Dauer: 10 - 15 Minuten

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber. Vor ihnen liegen 15 Würfel. Und los geht's! Wer hat den besten Überblick, die schnellste Hand und die stärksten Nerven? Nur wer blitzschnell die richtigen Würfel greift, seinen Gegner keine Sekunde aus den Augen lässt und ohne zu zögern Fini! ruft, kann dieses rasante Spieleduell gewinnen. Aber Achtung: Dieses Spiel verzeiht keinen Fehler!

Spielmaterial



11 bunte Farbwürfel



4 silberne Würfel mit roten Augen – sie werden im Spiel „Kopierer“ genannt

11 schwarze Gewinnchips und 1 Spielregel

Spielvorbereitung

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Die 15 Würfel kommen in die Tischmitte. Am besten legt man sie auf ein kleines Tuch oder eine Serviette, um damit die Spielfläche zu begrenzen. Die Gewinnchips werden für beide Spieler gut greifbar bereitgelegt, sie bilden den Vorrat.

Spielablauf

Es wird in 3 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus einzelnen Duellen. Es werden so viele Duelle ausgetragen, bis keine schwarzen Gewinnchips mehr im Vorrat liegen – also mindestens 11.

- Runde 1 - Würfelkombination längste Straße legen
- Runde 2 - Würfelkombination längsten Pasch legen
- Runde 3 - Mix von Straße und Pasch

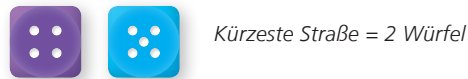
Runde 1 – Würfelkombination Straße

Die Spieler starten abwechselnd die Duelle. Das erste Duell beginnt der jüngste Spieler. Er nimmt alle 15 Würfel in die Hände und lässt sie so fallen, dass sie auf einer gut überschaubaren Fläche zum Liegen kommen. Eine gute Größe für ein Duellfeld ist eine Fläche von 30 bis 40 cm Kantenlänge. Liegen die Würfel nicht plan oder gibt es Ausreißer, also Würfel, die außerhalb der festgelegten Fläche liegen, würfelt der Spieler **alle Würfel** noch einmal.

Auf „Los!“ schnappen sich die Spieler nun **gleichzeitig** die Würfel, die sie für das Legen der Kombination Straße brauchen und legen sie geordnet, d.h. in der richtigen Reihenfolge vor sich ab. Ihr Ziel ist es, eine möglichst lange Straße zu bilden.

Sammeln von Straßen

- Eine Straße ist eine Folge von Würfeln mit durchgehend auf- oder absteigender Augenzahl (z.B. 1 bis 6 oder 6 bis 1).
- Ihr müsst die gesammelten Würfel als Reihe mit auf- oder absteigender Augenzahl anordnen.
- Eine Straße besteht aus mindestens 2 und höchstens 6 Würfeln.
- Ihr könnt auch **2 Straßen** legen. Jedoch darf dabei keine Augenzahl zweimal vorkommen.



Wer gegen die folgenden allgemeinen Regeln verstößt, verliert das Duell:

- Man darf nur mit **einer Hand** greifen und dabei immer nur **einen Würfel** in die Hand nehmen.
- Ein aufgenommener Würfel darf nicht mehr auf das Duellfeld zurückgelegt werden.
- Würfel dürfen **nicht gedreht** werden. Ein Würfel muss also beim Ablegen stets mit derselben Seite nach oben zeigen wie beim Aufnehmen.
- Die Spieler dürfen **maximal 6 Würfel** vor sich ablegen!
- Jeder **passende** Würfel muss aufgenommen werden bis zur maximalen Anzahl von 6 Würfeln.
- Würfel müssen **geordnet** abgelegt werden, d.h. beachtet die durch die jeweilige Würfelkombination (Straße oder Pasch) vorgegebene Reihenfolge und Anordnung der Würfel.
- Achtung: Ihr dürft nicht zu früh „FiNi!“ rufen und damit das Duell voreilig beenden.
- Es dürfen alle Würfel verwendet werden, die silbernen Würfel allerdings nur als **Kopierer**.

Funktion der silbernen Würfel (Kopierer)

- Ihr dürft mit den silbernen Würfeln Farbwürfel Eures Mitspielers „kopieren“ und dadurch Eure eigene Ablage ergänzen. Bedingung: Die Augenzahl des silbernen Würfels und des kopierten farbigen Würfels muss gleich sein.
- Ein silberner Würfel darf nur gegriffen werden, wenn sich auf der Würfelfläche kein passender bunter Würfel befindet.
- Silberne Würfel kopieren nur bunte Würfel des Mitspielers.
- Ein Kopierer kann selbst nicht kopiert werden.

Wie endet ein Duell?

Ein Duell endet entweder durch den FINI!-Ruf eines Spielers oder durch einen Regelverstoß.

Ende durch FiNi-Ruf

Ein Spieler darf „FiNi!“ rufen, sobald:

- er die maximale Anzahl von 6 Würfeln in seiner Ablage erreicht hat, **oder**
- er keinen passenden Würfel mehr (Farb- oder silberner Würfel) auf der Würfelfläche findet.

Mit dem FiNi-Ruf ist das Duell sofort beendet. Der Mitspieler darf keine Würfel mehr aufnehmen und einen Würfel, den er bereits in der Hand hält, muss er wieder zurück aufs Duellfeld legen. Achtung: der Würfel darf dabei nicht gedreht werden!

Beendet ein Spieler das Duell, indem er „FiNi!“ ruft, folgt die Wertung, beginnend mit der Ablage des FINI!-Rufers. Achtung: Wörter wie „Stopp“ oder „fertig“ sind ungültig, sie werden überhört.

Ende durch Verstoß gegen Duellregeln

Ein Duell endet sofort, wenn ein Spieler Würfel dreht, umstößt oder fallen lässt. Dieser Spieler hat das Duell sofort verloren und muss einen Gewinnchip zurück in den Vorrat legen.

Ist ein solcher Verstoß nicht eindeutig einem Spieler zuzurechnen, z.B. weil beide Spieler gleichzeitig einen Würfel greifen wollten, wird das Duell abgebrochen, und es wird erneut gewürfelt.

Wertung – Gewinner und Verlierer eines Duells

1. Schritt – Zuerst wird überprüft, ob nicht zu früh FiNi! gerufen wurde. Hätte der FiNi-Rufer noch passende bunte oder silberne Würfel auf der Würfelfläche finden können, um damit seine Straße zu erweitern oder eine zweite Straße zu legen? Diese Prüfung betrifft selbstverständlich nur den FiNi-Rufer, der Mitspieler wurde schließlich in seiner Sammlung unterbrochen.

Hat der FiNi-Rufer das Duell **voreilig** beendet, verliert er das Duell und muss einen seiner Gewinnchips zurück in den Vorrat legen. Eine weitere Überprüfung der Ablagen der Spieler ist in diesem Fall nicht mehr nötig. Es beginnt sofort das nächste Duell.

2. Schritt – War der FiNi-Ruf korrekt, überprüfen beide Spieler ihre Ablagen auf weitere Regelverstöße, wie:

- Falsche Reihenfolge: Die Würfel liegen nicht in auf- oder absteigender Augenzahl.
- Ein Spieler hat mehr als 6 Würfel vor sich liegen.
- Silberner Würfel wurde falsch eingesetzt, er kopiert keinen Farbwürfel des Mitspielers.

Diese Verstöße werden mit der **Abgabe eines Chips** in den Vorrat geahndet. Haben beide Spieler einen Fehler begangen, müssen beide einen Chip abgeben. Besitzt ein Spieler keinen Chip, den er abgeben kann, bekommt sein Mitspieler einen Chip aus dem Vorrat. Danach starten die Spieler sofort das nächste Duell.

3. Schritt – Das Duell wurde von beiden Spielern korrekt durchgeführt: Nur in diesem Fall gibt es einen **Gewinner des Duells**. Der Spieler mit der längsten Straße gewinnt das Duell. Haben beide Spieler eine gleich lange Straße gelegt, gewinnt der FiNi-Rufer das Duell. Der Gewinner erhält einen Chip aus dem Vorrat.

Haben die Spieler 2 Straßen gesammelt, wird dennoch nur eine, die längste Straße, gewertet.