



Würfelturm

Für 2-6 Spieler

Spielmaterial: 21 kantige Würfel
1 Ablageplättchen

Ein Würfel und Geschicklichkeitsspiel, bei dem zuerst gewürfelt und dann gestapelt wird.

Die 21 Würfel werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Bleiben noch ein oder mehr Würfel übrig, werden sie auf der Mitte des Tisches auf dem Ablageplättchen von 1-6 vorgestapelt.

Gewürfelt wird mit bis zu 6 Würfeln.

Mit den Würfeln wird ein Turm in Reihenfolge der Augenzahl aufsteigend gebildet. Sind noch keine Würfel vorgestapelt, muss der erste Würfel eine eins haben. Es darf immer nur ein Würfel mit der nächst höheren Zahl auf den Turm gestapelt werden. Nach der 6 folgt die 1. Es dürfen so viele Würfel gestapelt werden, wie Zahlen in Reihenfolge gewürfelt worden sind. Hat ein Spieler keine passende Augenzahl mehr ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kippen einige oder alle Würfel vom Stapel, nimmt der Verursacher die gefallenen Würfel an sich, auch wenn er nicht an der Reihe ist; also auch wenn der Turm durch Stoßen, pusten oder rütteln am Tisch stürzt.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle seine Würfel gestapelt hat.

Viel Spaß beim Spielen!

Spielerfinder:
Georg Rönna

Tower of Dice

It's a fun game for 2-6 players, requiring luck, nimble fingers and great skill.

Content: 21 angular dice and 1 tray

How to begin:

Let's put the tray in the middle of the table.

Next divide the 21 dice equally between the players (max number of dice per player: 6).

Any left over dice are put on the tray, stacked up in the order of 1-6 .

Beginning from scratch always start with number 1, rising to number 6 and then again back to No. 1.

Just continue to throw the dice and stack up as long as you have the one dice with the correct number to add to the tower.

If you don't - the next player takes over.

But beware: If you are causing any dice or the whole tower to collapse, whether this happens through blowing, pushing or even shaking the table, ALL dice will be yours - not a good idea.

When the player, who first gets rid of all their dice wins the game.

Game Inventor: Georg Rönna

La tour de dés

Pour 2 à 6 joueurs

Matériel de jeu : 21 dés de casino ou dés aux coins coupés

Un jeu de dés et d'habileté où il faut d'abord lancer puis empiler les dés.

Les 21 dés sont répartis entre les joueurs. S'il en reste un ou plusieurs, ils sont à empiler au milieu de la table dans l'ordre croissant, à savoir de 1 à 6 (voir illustration).

À tour de rôle, chaque joueur a le droit de lancer jusqu'à six dés en même temps (Si le joueur en a moins, il lance ceux qui lui restent).

Puis, si c'est possible, il empile ses dés par ordre croissant de 1 à 6. Tous les joueurs construisent ensemble une seule et unique tour. Le premier joueur doit commencer en déposant un dé avec un un. Les dés peuvent uniquement être empilés un par un et dans l'ordre croissant ; c'est-à-dire qu'il faut d'abord déposer le un, puis le deux, puis le trois, le quatre, le cinq et enfin le six ; ensuite il continue avec un un. Il est seulement possible de déposer sur la pile verticale les dés (lancés) dans l'ordre croissant. Si un joueur n'a plus de dé qui convient, c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer. Il lance ses dés, il les empile de la même façon.

Si un ou plusieurs dés tombent de la pile verticale, celui qui a fait tomber les dés doit tous les prendre, même si ce n'est pas son tour, c'est-à-dire quand la tour tombe parce que quelqu'un l'a poussée, a soufflé dessus ou a bougé la table. Si une personne externe au jeu fait tomber la pile, elle devient, elle aussi, joueur et joue avec tous les dés tombés de la tour. Si elle ne veut pas participer au jeu, elle doit s'excuser et est chassée avec mépris, les dés sont rempilés et le jeu continue. Le joueur, n'a plus de dés a gagné.