

SEQUENCE WÜRFELSPIEL

ANZAHL DER SPIELER: 2 bis 4

INHALT: Spielbrett, 2 Würfel, 20 grüne Spielsteine, 20 blaue Spielsteine, 20 rote Spielsteine.

ZIEL DES SPIELS: Als erster Spieler oder erstes Team eine „Sequence“ zu bilden, d.h. eine Reihe mit 5 Spielsteinen derselben Farbe abzulegen, horizontal, vertikal oder diagonal. **Bei zwei Mitspielern oder zwei Teams spielt man am besten mit einer SEQUENCE von SECHS Spielsteinen.**

SPIELAUFBAU: Legen Sie das Spielbrett in die Mitte und halten Sie die Würfel bereit. Jeder Spieler bzw. jedes Team wählt jetzt ein Set von Spielsteinen derselben Farbe und legt diese vor sich ab. Bei 2 Mitspielern oder 2 Teams wird das dritte Set von Spielsteinen nicht gebraucht.

SPIELVERLAUF: Nun wird der Reihe nach gewürfelt und der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bei vier Mitspielern spielen der erste und dritte Mitspieler zusammen gegen den zweiten und vierten Spieler. Die Mitglieder eines Teams dürfen sich nicht miteinander absprechen. Jedes Team teilt sich ein Set von Spielsteinen einer Farbe. In jeder Runde wird zunächst gewürfelt. Der Spieler, der am Zug ist, legt nun einen Spielstein auf einem leeren Spielfeld ab, dessen Nummer der Augenzahl BEIDER Würfel entspricht. Auf dem Spielbrett gibt es jeweils 4 Felder mit den Ziffern 2 bis 12, außer der 10 und 11, die nicht vorhanden sind. Würfelt ein Spieler eine Augenzahl, deren Felder bereits alle belegt sind, wählt er ein entsprechendes Feld, das von einem Gegner belegt ist (einschließlich der 2er und 12er Felder) und ersetzt diesen Stein durch einen seiner eigenen Spielsteine. Hat der Spieler alle diese 4 Felder bereits selbst belegt, hat er Pech gehabt und der nächste Spieler ist am Zug. Wenn ein Spieler einen Stein auf dem Spielbrett abgelegt hat, ist der nächste Spieler am Zug.

WÜRFELT EIN SPIELER EINE 10, nennt man dies einen DEFENSIVWURF und der Spieler darf den Stein eines Gegners vom Spielbrett entfernen MIT AUSNAHME DER FELDER MIT DEN ZIFFERN 2 UND 12. Dann ist der nächste Spieler am Zug. Würfelt ein Spieler eine 10 und es liegt noch kein gegnerischer Spielstein auf dem Brett, ist ebenfalls der nächste Spieler am Zug.

WÜRFELT EIN SPIELER EINE 11, nennt man dies einen FREIWURF und der Spieler legt einen Stein auf ein beliebiges Spielfeld, falls das Spielbrett noch nicht vollständig belegt ist. In diesem Fall darf der Spieler einen beliebigen gegnerischen Stein durch einen seiner eigenen ersetzen. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

WÜRFELT EIN SPIELER EINE 2 ODER EINE 12, die auf einem der „Würfel“- Felder in den Ecken oder in der Mitte liegen, darf er einen Stein ablegen UND IST EIN WEITERES MAL AM ZUG.

SPIELGEWINN: Sieger ist der Spieler bzw. das Team mit der ersten kompletten Reihe aus 5 eigenen Spielsteinen. Die Spielsteine müssen in einer geraden Linie direkt nebeneinander abgelegt sein.