


2.1. Auswertung von Hai-Angriffen

Die Hai-Würfel werden nacheinander ausgewertet. Als erstes werden Würfel ausgewertet, die drei Haie zeigen , dann Würfel, die zwei Haie zeigen  und danach Würfel, die einen Hai  zeigen.

Würfel mit einer Wasserwelle  werden ignoriert.

Drei Haie fressen:

 wenn vorhanden,
ansonsten   wenn vorhanden,
ansonsten    wenn vorhanden,
ansonsten   wenn vorhanden,
ansonsten nichts.

Die von einem Hai-Angriff betroffenen Würfel kommen aus dem Spiel und werden in die Tischmitte gelegt. Der Spieler bekommt für jeden Würfel, der aus dem Spiel kommt ein gelbes „Shark Attacks“-Warnschild.



Dieses Warnschild nimmt er sich aus der Tischmitte, sofern dort noch eins vorhanden ist. Ist dort keine Warnschild mehr vorhanden, dann nimmt er sich ein Schild aus der Auslage eines Mitspielers seiner Wahl.

Zwei Haie fressen:



 wenn vorhanden,
ansonsten   wenn vorhanden,
ansonsten  wenn vorhanden,
ansonsten nichts.

Ein Hai frisst:

 wenn vorhanden,
ansonsten  wenn vorhanden,
ansonsten  wenn vorhanden,
ansonsten nichts.

Alle Badegäste, die nicht von Haien gefressen wurden, entkommen und werden als gesicherte Punkte für die Wertung zur Seite gelegt.
→ Wenn noch blaue Wasser-Würfel (Würfel, die eine Welle zeigen) ausliegen, dann geht es bei 2.2. weiter.

2.2. Weitere Badegäste fliehen aus dem Wasser

Nach jedem Wurf, bei dem es zu einem erfolgreichen Hai-Angriff kam, muss ein roter Würfel aus der Tischmitte den zu werfenden Würfeln hinzugefügt werden, da das Blut im Wasser weitere Haie anlockt (bis zu einem Maximum von vier Hai-Würfeln). Dann müssen die blauen Wasser-Würfel  zusammen mit den/m Haiwürfel/n  noch einmal geworfen werden.

Die folgenden Würfe werden gemäß 2.1. ausgewertet. Es wird solange gewürfelt, bis alle Badegäste gefressen oder entkommen sind, d.h. keine Badegäste mehr im Spiel sind. Für jeden entkommenen Badegast wird für den Spieler ein Punkt aufgeschrieben.

2.3. Sonderfall: „Glück im Unglück“

Entkommen alle Badegäste aus dem Wasser, ohne dass ein Badegast von einem Hai gefressen wird, dann war das Ganze für die entkommenen Badegäste ein harmloses, aber aufregendes Abenteuer.

Die Punkte, die der Spieler für die aus dem Wasser entkommenen Badegäste bekommt, werden in diesem Fall **verdreifacht**.

2.4. Anmerkung zu Zahl der entflohenen Badegäste

Warum können mehr Badegäste aus dem Wasser entfliehen als vorher in ihm waren?

An einem Badestrand müssen nicht alle Badegäste, die im Wasser sind, zu sehen sein, so entgehen Schnorchler und Taucher leicht dem Auge. Diese können bei einem Hai-Angriff dann auch dem Wasser entsteigen.

Warum können weniger Badegäste aus dem Wasser entfliehen als vorher in ihm waren, wenn alle Badegäste entkommen?

Nicht alle Badegäste müssen über den eigenen Strand entfliehen. Es gibt sicherlich noch andere Wege aus dem Wasser. Gewertet werden aber nur Badegäste, die sich auf dem eigenen Strand in Sicherheit bringen.

3. Spielende

Sobald ein Spieler insgesamt 100 Punkte erreicht hat, ist das Spiel sofort zuende. Die Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt.

Beispiele für Spielverläufe und Zusatzmaterialien/Spielhilfen unter www.sphinx-spieleverlag.de



Wegen verschluckbarer Kleinteile nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Das blutige Würfelspiel
von Henning Poehl








Nur wer wagt, gewinnt.

Ein Würfelspiel von Henning Poehl
mit Illustrationen von Michael Holtschulte.
Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler.

Inhalt:

16 Würfel:

-  11 blaue Badegast-Würfel mit den Seiten: 3 x Wasser, 1 x 1 Badegast, 1 x 2 Badegäste, 1 x 3 Badegäste
-  4 rote Hai-Würfel mit den Seiten: 3 x Wasser, 1 x 1 Hai, 1 x 2 Haie, 1 x 3 Haie
-  1 gelber Ereignis-Würfel mit den Seiten: 2 x Regenwetter, 2 x Sonnenwetter, 2 x Shark Attacks!

6 Marker

-  6 gelbe Marker, die ein „Shark Attacks“-Warnschild auf der Vorderseite zeigen.

Zusätzlich werden benötigt: ein Stift und ein Stück Papier.

Spielziel/Story:

Jeder Spieler ist der Besitzer eines Hotels mit Strand. Die Geschäfte laufen gut, wenn die Touristen, die das Hotel besuchen, am Strand viel Badespaß haben, d.h. möglichst viele Badegäste im Wasser sind. Leider werden die Strände immer wieder von Haien besucht. Wird ein Badegast durch einen Hai verletzt, so wirkt sich dies ungünstig auf die Besucherzahlen aus.

Die Spieler müssen also versuchen, möglichst viele Badegäste ins Wasser zu schicken, wenn keine Haie im Wasser sind.

Wenn Haie im Wasser sind und die Besucher attackieren, muss der Spieler dafür sorgen, dass möglichst viele Badegäste unverletzt aus dem Wasser kommen.

Punkte gibt es für zufriedene Badegäste im Wasser oder solche, die erfolgreich vor Haien geflohen sind.

Spielvorbereitung

Die Würfel werden nach Farben getrennt und in die Tischmitte gelegt. Die sechs gelben Marker werden ebenfalls in die Tischmitte gelegt.

Ein Spieler wird zum Bademeister gewählt. Er schreibt den Spielstand auf, dazu bekommt er einen Stift und Papier. Nun wird die zu erreichende Punktzahl, bei der das Spiel zu Ende ist, festgelegt (es werden 100 Punkte empfohlen) und aufgeschrieben.

Ermittlung des Startspielers

Der Spieler, der als letztes einen Hai gesehen hat, beginnt (wenn die Spieler sich nicht einigen können, werfen sie reihum die vier roten Würfel, der Spieler mit den meisten Haien beginnt).

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Der Spieler, der am Zug ist, bekommt sieben blaue Würfel, wenn er keine „Shark Attacks“-Warnschilder vor sich ausliegen hat.

Für jedes gelbe Warnschild, das zu Beginn seines Zuges vor ihm ausliegt, bekommt er

einen Würfel weniger.

1. Badegäste gehen ins Wasser

Der Spieler wirft nun all seine blauen Würfel.

Sie zeigen, wie viele Badegäste an seinem Strand ins Wasser gehen.

1.1. Badegäste bewerten

Nach einem Wurf mit blauen Würfeln hat ein Spieler folgende Optionen:

- Er ist zufrieden mit dem, was er hat. Er lässt die Anzahl seiner Badegäste aufschreiben und beendet damit seinen Zug.
- Er hat eine „**Beachparty**“ (d.h. nur Badegäste gewürfelt), sein Wurf ist damit automatisch beendet.
- Er ist nicht zufrieden mit dem, was er hat, und möchte weiter würfeln.

zu a) Wenn der Spieler mit dem, was er hat, zufrieden ist, dann wird die Summe aller Badegäste, die seine Würfel zeigen, ermittelt. Das sind die Punkte, die der Spieler für seinen Wurf bekommt.

Hat ein Spieler ein oder mehrere „Shark Attacks“-Schilder vor sich ausliegen, so darf er nun 1 Schild aus seiner Auslage entfernen und in die Tischmitte legen.


zu b) Wenn alle blauen Würfel eines Spielers Badegäste im Wasser zeigen, dann feiern seine Badegäste eine „**Beachparty**“. Bei einer Beachparty ist der Wurf des Spielers sofort beendet.


Nun werden alle Badegäste im Wasser zusammengezählt und das Ergebnis anschließend **verdoppelt**.


Hat der Spieler ein oder mehrere „Shark Attacks“-Schilder vor sich ausliegen, so darf er nun 2 Schilder aus seiner Auslage entfernen und in die Tischmitte legen.

zu c) Wenn einem Spieler die Badegäste im Wasser nicht reichen, dann darf er die blauen Wasser-Würfel  (<- die Würfel, die eine Wasserwelle zeigen) noch einmal würfeln.


Vorher muss er jedoch erst den gelben Ereignis-Würfel werfen. Dabei gibt es drei Möglichkeiten:

 Der Ereignis-Würfel zeigt eine Sonne. Es ist ein heißer Tag, daher kommen mehr Badegäste an den Strand. Der Spieler bekommt einen zusätzlichen blauen Wasser-Würfel aus der Tischmitte, wenn noch einer vorhanden ist.
→ Weiter bei „1.2. Weitere Badegäste gehen ins Wasser“



 Der Ereignis-Würfel zeigt eine Wolke. Es ist ein regnerischer Tag, es kommen nur wenige Badegäste an den Strand. Der Spieler entfernt einen blauen Wasser-Würfel aus der Hand und legt ihn in die Tischmitte.
→ Weiter bei „1.2. Weitere Badegäste gehen ins Wasser“ (Hinweis: Entfernt ein Spieler durch eine Wolke seinen letzten Wasser-Würfel, dann kann es dadurch zu einer „Beachparty“ kommen).

 Der Ereignis-Würfel zeigt „Shark Attacks“. Der Strand wird von Haien besucht. Der Spielverlauf verändert sich nun komplett. Der Spieler legt jetzt alle Wasser-Würfel in die Tischmitte zurück. Er muss nun versuchen, alle Badegäste, die schon im Wasser sind, aus dem Wasser heraus zu würfeln. Dazu nimmt er alle Würfel, die Badegäste zeigen, auf. Zusätzlich muss er einen roten Hai-Würfel hinzufügen.
→ Weiter bei „2. Badegäste fliehen aus dem Wasser“

1.2. Weitere Badegäste gehen ins Wasser

Der Spieler wirft die vorhandenen Wasser-Würfel , die keine Badegäste zeigen. Der Wurf zeigt ihm wieviele Badegäste zusätzlich ins Wasser gegangen sind. Der Spieler entscheidet sich wiederum, ob er mit seinem Wurf zufrieden ist.
-> Weiter bei 1.1.

2. Badegäste fliehen aus dem Wasser

Der Spieler wirft nun alle Würfel, die zuvor Badegäste im Wasser gezeigt haben , zusammen mit einem Hai-Würfel .