

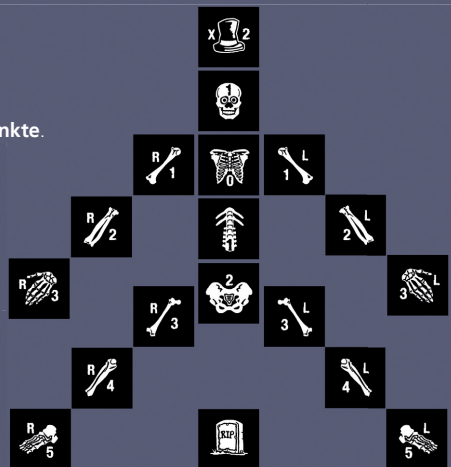
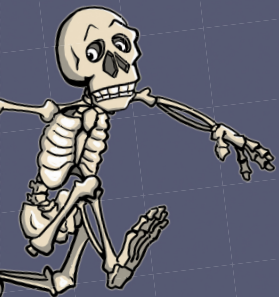
Das Skelett komplett und die Wertung

Komplettauslage nur nach dem Eröffnungswurf möglich.

5 vollständige Körperabschnitte (2 Arme, 2 Beine, 1 Rumpf) ergeben **5 mal 5 Punkte = 25 Punkte**.

Mal **2**, da mit Hut.

Das macht insgesamt **50 Punkte**.



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

Beispiele für einen Spielverlauf (Bild 1)

Ein schöner Eröffnungswurf. Viele verschiedene Knochen: So lässt sich schon ein nett anzusehendes Skelett zusammenbauen.

Würde der Spieler nun das Spiel beenden, bekäme er dafür **18 Punkte** (der linke Arm bildet einen vollständigen Körperabschnitt, der **5 Punkten** entspricht, dazu vier passende Knochen unvollständiger Körperabschnitte und ein Hut, der die Wertung verdoppelt).

Der Spieler könnte das Spiel beenden, da er einen Grabstein hat. Er entschließt sich jedoch für einen Ergänzungswurf und legt einen beliebigen Würfel dafür raus (er nimmt dafür den Würfel **L1** - rechts oben). Dieser Würfel steht ihm im Spiel nicht mehr zur Verfügung.



Beispiele für einen Spielverlauf (Bild 2)



1. Ergänzungswurf:

Der Ergänzungswurf hat sich gelohnt, der Spieler hat ein Becken bekommen und einige weitere brauchbare Knochen. Leider hat er nun keinen Grabstein mehr und kann daher das Spiel nicht beenden.

Der Spieler muss nun einen weiteren Ergänzungswurf machen und dieses Mal zwei Würfel dafür herauslegen. Er entscheidet sich für **R5** und **L5** (oben rechts). Der Spieler benötigt jetzt unbedingt einen Grabstein. Um die Chance auf einen Grabstein zu steigern, nimmt er den Hut wieder ab (da sich ein Grabstein auf dem gleichen Würfel wie ein Hut befindet).

ROLLING BONES

von Henning Poehl



ROLLING BONES

Ein Würfelspiel von Henning Poehl mit Illustrationen von Michael Holtschulte. Ein Spiel für 2 und mehr Spieler ab 8 Jahren. Regelversion V1.1b.

Spielmaterial:

- 18 Würfel:
- 6 x linke Körperseite (mit linker Hand, linker Unterarm, linker Oberarm, linker Fuß, linker Unterschenkel, linker Oberschenkel auf je einer Würfelseite)



- 6 x rechte Körperseite (mit rechter Hand, rechter Unterarm, rechter Oberarm, rechter Fuß, rechter Unterschenkel, rechter Oberschenkel auf je einer Würfelseite)



- 6 x Körpermitte (mit Schädel, Brustkorb, Wirbelsäule, Becken, Hut und Grabstein auf je einer Würfelseite).



Achtung:

Die Zahl **3** gibt es zweimal.

Die Würfelseiten zeigen zwei unterschiedliche Knochen (Hand und Oberschenkel), die man nicht miteinander verwechseln kann.

Sie werden im Skelett an unterschiedliche Positionen angelegt.

Die Zahlen auf den Würfeln dienen nur zur Orientierung, um zu erkennen, welche Knochen auf welche folgen.

Zusätzlich wird ein Stift und ein Stück Papier benötigt, um die Punktestände aufzuschreiben.

Spielziel:

Die Spieler versuchen ein möglichst vollständiges Skelett zu erwürfeln und zu beerdigen. Pro beerdigtes Skelett bekommen die Spieler Punkte. Es wird gespielt, bis ein Spieler 100 Punkte erreicht hat (Es können auch andere Zielwerte festgelegt werden).

Spielverlauf:

Ein Spieler würfelt solange, bis er ein Skelett beerdigt hat oder nicht mehr würfeln kann. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zu Beginn seines Zuges macht der Spieler, der an der Reihe ist, einen Eröffnungswurf, indem er alle 18 Würfeln auf einmal wirft. Anschließend muss er schauen, welche Knochen zusammen passen.

Er darf nun nach Belieben Knochen aus dem Würfelwurf heraussuchen und sie herauslegen, wenn sie aneinander passen. Er versucht dabei eine möglichst lange Knochenkette aufzubauen, bzw. ein möglichst vollständiges Skelett.

In der Knochenkette darf keine Lücke enthalten sein!

Immer wenn ein Grabstein in seinem Wurf enthalten ist, darf ein Spieler seinen Zug beenden, indem er die gefundene Knochenkette beerdigt und die Punkte dafür aufschreibt. Er muss sein Skelett aber nicht beerdigen, sondern kann auch mit den restlichen Würfeln weiter würfeln, um fehlende Knochen seines Skeletts zu ergänzen.

Hat ein Spieler keinen Grabstein ausliegen, dann muss er noch einmal werfen und darf das Skelett nicht beerdigen.

Alle Würfelwürfe, die auf den Eröffnungswurf folgen, werden Ergänzungswurf genannt.

Will oder muss der Spieler einen Ergänzungswurf durchführen, dann nimmt er dazu die restlichen Würfeln, die noch nicht angelegt wurden. Einen Ergänzungswurf bekommt ein Spieler jedoch nicht kostenlos. Er muss sich den Wurf mit Würfeln erkaufen, die er aus dem Spiel herausnimmt, wobei die Kosten für jeden weiteren Ergänzungswurf steigen und sich jeweils um eins erhöhen.

Der erste Ergänzungswurf kostet einen Würfel. Der zweite Ergänzungswurf kostet zwei Würfel (insgesamt fehlen dann also drei Würfel – einer vom ersten Ergänzungswurf und zwei für den zweiten Ergänzungswurf). Der dritte Ergänzungswurf kostet drei Würfel (insgesamt fehlen dann also sechs Würfel) usw.

Kann ein Spieler die für den Ergänzungswurf erforderlichen Kosten nicht aufbringen, so darf er den Wurf nicht durchführen. Er muss dann seinen Zug beenden, indem er das Skelett beerdigt, wenn er einen Grabstein besitzt, oder seine Punkte unbeerdigt verfallen lässt.

Ein Spieler muss nach jedem Ergänzungswurf mindestens einen Würfel an sein Skelett anlegen, wobei ein Grabstein auch als Würfel zählt.

Hat ein Spieler keinen Grabstein und keinen passenden Knochen, dann muss er einen falschen Knochen (einen beliebigen Würfel mit einem Knochensymbol) anlegen. Nur in dieser Situation können falsche Knochen angelegt werden. Solange richtige Knochen vorhanden sind, dürfen keine falschen Knochen angelegt werden.

Ein falscher Knochen wird im weiteren Spielverlauf so behandelt, als ob an der betreffenden Stelle der richtige Knochen liegen würde.

Einmal an einem Skelett ausgelegte Knochen dürfen nicht zurückgenommen werden. Ausnahme ist der Hut (er ist ja auch kein Knochen). Er kann jederzeit wieder abgenommen und zu den Würfeln des nächsten Ergänzungswurfs hinzugefügt werden.

Sobald ein Spieler einen Grabstein herauslegt, ist das Skelett beerdigt (d.h. ein Grabstein kann nicht schon mal vorsorglich für spätere Verwendung herausgelegt werden).

Der Hut und der Grabstein sind Sondersymbole. Der Hut darf niemals falsch angelegt und nur auf den Kopf gesetzt werden. Der Grabstein kann auch nicht an das Skelett angelegt werden, sondern nur dazu genutzt werden, um das Skelett zu beerdigen.

Nachdem das Skelett beerdigt wurde, wird es gewertet und die Punkte werden aufgeschrieben.

Die Wertung:

- Jeder vollständige Körperabschnitt zählt **5 Punkte**.

Körperabschnitte sind:

- linker oder rechter Arm bestehend aus: Oberarmknochen, Unterarmknochen und Handknochen
- linkes oder rechtes Bein bestehend aus: Oberschenkelknochen, Unterschenkelknochen und Fußknochen
- Rumpf bestehend aus: Schädel, Brustkorb, Wirbelsäule und Becken.
- Vollständige Körperabschnitte zählen auch als vollständig, wenn in ihnen falsche Knochen enthalten sind.

- Jeder Knochen an richtiger Stelle an einem unvollständigen Körperabschnitt zählt **eins**.
- Jeder falsch angelegte Knochen zählt **minus 5 Punkte**.
- Trägt das Skelett den Hut, dann wird die Gesamtpunktzahl **verdoppelt**.

Nach der Wertung ist der nächste Spieler an der Reihe, indem er einen Eröffnungswurf mit allen 18 Würfeln macht.

Sobald ein Spieler insgesamt 100 Punkte erreicht hat, ist das Spiel zu Ende.