



# WÜRFEL WURST

Inka und Markus Brand



Ein Spiel für 2 – 4 Spieler  
Ab 8 Jahre  
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Wachtel, Wanze, Wespe, Wurm, Waschbär und Wiesel haben eins gemeinsam: Auf der allgemeinen Beliebtheitskala stehen sie ziemlich weit unten. Gerade deshalb will keiner von ihnen die Würfelwurst und damit am Ende das absolute Schlusslicht sein! Doch Vorsicht: Eine Wurst zu würfeln, kann das größte Pech, aber auch das größte Glück sein! Denn während eine einzelne Wurst jeden Würfelwurf zunichtemacht, bedeuten vier Würste den Jackpot!

## Spielmaterial

4 Tierwürfel

4 Zahlenwürfel

24 Tierchips



## Ziel des Spiels

Wer nach sechs Runden die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel!

## Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die Tierchips heraus.

## Spielvorbereitung

Zunächst benötigt ihr Papier und Stift, um für jeden Spieler die erwürfelten Punkte zu notieren. Dann erhält jeder Spieler sechs Tierchips, von jedem Tier einen Chip, die er mit der farbigen Seite nach oben vor sich ablegt.

## Das Spiel geht los

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Das Spiel verläuft über sechs Runden. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit allen acht Würfeln.

Ziel ist es, bei der Auswertung des Würfelwurfs eine möglichst hohe Summe zu erzielen. Die Summe errechnet sich aus der Anzahl des zu wertenden Tiers mal der niedrigsten Augenzahl, die im Wurf enthalten ist. Welches Tier gewertet wird, entscheidet der Spieler am Ende seines Wurfs.

**Achtung:** Jedes Tier darf im Lauf des Spiels nur einmal gewertet werden!

### Wie wird gewürfelt?

**Der Spieler muss** nach jedem Würfelwurf mindestens einen Würfel zur Wertung beiseitelegen.

**Der Spieler darf** so viele Würfel beiseitelegen, wie er möchte. Dabei dürfen Tier- und Zahlenwürfel gemischt werden und auch Würfel unterschiedlichen Werts zeitgleich beiseitegelegt werden. Einmal beiseitegelegte Würfel dürfen nicht noch einmal gewürfelt werden.

### Beispiel

Benjamin würfelt im ersten Wurf:



Er entscheidet sich, die beiden Wespen und die beiden 5er beiseitezulegen, und würfelt die restlichen vier Würfel erneut:




Er legt die 4 beiseite und würfelt die verbleibenden drei Würfel:



Er legt die Wespe beiseite und würfelt die restlichen Würfel noch einmal:



Aus diesem Wurf legt er die 5 beiseite, würfelt den letzten Würfel  und legt ihn anschließend zu seinen anderen Würfeln.

## Auswertung

Der Spieler **muss** die niedrigste Augenzahl des Wurfs mit der Anzahl eines gewürfelten Tiers malnehmen. Der Spieler muss sich also für **eins** der gewürfelten Tiere entscheiden.

**Jedes Tier darf im Lauf des Spiels nur einmal gewertet werden.**

### Beispiel:

Benjamins Rundenergebnis sieht wie folgt aus:



Er entscheidet sich, diesen Wurf für die Wespe zu werten. Dazu multipliziert er die Anzahl der Würfel des Tiers, das gewertet wird, mit der niedrigsten Augenzahl des Wurfs, also 3 Wespen x 4 = 12 Punkte.

### Achtung, Würfelwurst!

Auf den vier schwarzen Augenzahlen befinden sich außer den Augen auch Würste.

**Wenn am Ende der Runde die schwarzen Würfel sowohl Augen als auch Würste zeigen, zum Beispiel 3 x 5 und 1 x Wurst, zählt die Wurst als 1.** Die Anzahl der erwürfelten Tiere wird also mit 1 multipliziert.



**Wenn am Ende der Runde die schwarzen Würfel vier Würste zeigen, zählen die Würste als 7.** Die Anzahl der erwürfelten Tiere wird also mit 7 multipliziert.



Die Punkte werden für den Spieler notiert. Der Spieler dreht den Chip des gewerteten Tiers vor sich um.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er würfelt mit allen acht Würfeln ...

## Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der sechsten Runde, wenn alle Spieler alle ihre Tierchips umgedreht haben. Jetzt werden die Ergebnisse der einzelnen Spieler addiert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!

Autoren: Inka und Markus Brand  
Illustration: Franziskus Wittmann  
Grafik: Klemens Franz  
Redaktion: Anne Lenzen

© 2012 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
kosmos.de, info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 697051

## Lust auf noch mehr Würfelspaß?



### Keltis – Das Würfelspiel

Der flotte Würfelspaß zum Spiel des Jahres!  
Mit jedem Wurf geht es voran. Je weiter man kommt, desto mehr Punkte gibt es. Aber nicht die Wunschsteine vergessen ...

Ab 8 Jahre  
2–4 Spieler  
30 Minuten  
Art.-Nr. 699581



### Einfach Genial – Das Würfelspiel

Würfeln, zocken, gewinnen! Der beliebte Klassiker jetzt als cleveres Würfelspiel. Ein kurzweiliger Spielspaß mit raffinierten Regeln – einfach genial für Jung und Alt.

Ab 8 Jahre  
2–4 Spieler  
30 Minuten  
Art.-Nr. 699598