

Kurzanleitung „KnochenMAX“, Andreas Lingnau (skulls-and-more.de)

„KnochenMAX“ ist eine interessante Variante von verschiedenen populären Würfelspielen. Die Idee ist, die MAXimale Punktzahl mit Hilfe von Astragali-Knochen zu ‚erwürfeln‘, daher der Name „KnochenMax“!

Diese Anleitung basiert auf der wunderbaren Beschreibung von Michael Böcher von www.wuerfelblog.de, der mir erlaubt hat, seine Vorlage zu benutzen.

Für jeden Spieler ist auf der „KnochenMAX“-Vorlage eine Spalte vorgesehen, in der die Ergebnisse eingetragen werden. In jeder Runde muss jeder Mitspieler in einem der 10 Kästchen eine Eintragung machen. Dies sollte möglichst die Summe der gewürfelten Punkte sein, aber leider ist auch mal eine Null dabei, d.h. man muss ein Ergebnis streichen.

Hier als Grundlage die Namen der 4 Seiten der Astragali und die Anzahl der jeweiligen Punkte (Quelle: www.palaeowerkstatt.com):



Ziel des Spiels: Clever spielen, taktieren und am Ende die meisten Punkte erreichen!

Spielverlauf

Die Spieler sind reihum (im Uhrzeigersinn) einmal pro Runde mit fünf Astragali an der Reihe. Dabei können sie bis zu dreimal würfeln. Der erste Wurf erfolgt mit allen fünf Astragali. Danach kann der Spieler sich entscheiden, mit wie vielen Astragali er beim 2. und 3. Versuch würfeln möchte. Dabei bleiben die Astragali liegen, die er behalten möchte, und er würfelt nur mit denen, die ihm „nicht gefallen“. So kann er versuchen, sein Ergebnis mit dem 2. und 3. Versuch zu verbessern. Er kann aber auch auf einen oder beide Zusatzwürfe verzichten.

Spätestens nach dem dritten Wurf muss der Spieler sein Wurfresultat in die „KnochenMAX“-Vorlage eintragen. Erfüllt der Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, wird ein beliebiges Kästchen „gestrichen“ (= eine Null wird eingetragen).

Die einzutragenen Punkte:

Die „KnochenMAX“-Vorlage ist unterteilt in einen oberen und einen unteren Teil. Im oberen Teil sind die Kästchen für „Hund“ (jeweils 1 Punkt), „Rücken“ (jeweils 3 Punkte), „Bauch“ (jeweils 4 Punkte) und „Chios“ (jeweils 6 Punkte). Entschließt sich ein Spieler, sein Würfelresultat hier eintragen zu lassen, zählt er alle gewürfelten gleichen Zahlen zusammen und trägt das Ergebnis in das entsprechende Kästchen ein.

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

Dreierpasch:

Mindestens drei gleiche Seiten unter den 5 Astragali. Alle Punkte des Wurfes (nicht nur die der gleichen Zahlen) werden zusammengezählt.

Beispiel: 6, 6, 6, 3, 1 = 22 Punkte

Viererpasch:

Mindestens vier gleiche Seiten unter den 5 Astragali. Auch hier werden alle Punkte des Wurfes zusammengezählt.

Beispiel: 3, 3, 3, 3, 6 = 18 Punkte

Full-House:

Drei gleiche und zwei gleiche Seiten (z.B. drei mal „Bauch“ und zwei mal „Hund“) müssen am Ende auf dem Tisch liegen. Für ein Full-House gibt es pauschal 25 Punkte.

Beispiel: 4, 4, 4, 1, 1 = 25 Punkte

Venuswurf:

Eine Folge von allen vier verschiedenen Seiten („Hund“, „Rücken“, „Bauch“ und „Chios“) in einem Wurf. Der fünfte Astragal kann eine beliebige Seite zeigen. Ein Venuswurf bringt pauschal 40 Punkte.

1, 3, 4, 6 (unabhängig von dem fünften Astragali) = 40 Punkte

KnochenMAX:

5 gleiche Seiten. Ein KnochenMAX bringt 50 Punkte.

4, 4, 4, 4, 4 = 50 Punkte

BesserAlsNix:

Gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der keine Bedingung erfüllt, trotzdem als Punkte in seinem „BesserAlsNix-Feld“ gutschreiben zu lassen. Alle Punkte des Wurfes werden zusammenaddiert.

Zweiter, dritter usw. KnochenMAX:

Für jeden zweiten und weiteren KnochenMAX eines Spielers hat er zwei Möglichkeiten:

KnochenMAX als Joker:

Hat der Spieler bereits einen Eintrag sowohl in seinem KnochenMAX-Feld als auch in dem betreffenden Zahlenfeld (im oberen Teil), dann darf er diesen Wurf für jeden anderen Wurf seiner Wahl im unteren Feld einsetzen. Der Spieler kann sich z.B. 40 Punkte für einen Venuswurf gutschreiben lassen. Sind allerdings alle Kästchen im unteren Bereich besetzt, muss der Spieler im oberen Bereich ein Feld „streichen“.

KnochenMAX für 50 Zusatzpunkte:

Hat ein Spieler bereits einen Eintrag in seinem „KnochenMAX“-Feld, während sein entsprechendes Zahlenfeld (oberer Teil) noch frei ist, erhält er 50 Zusatzpunkte. Er trägt die entsprechenden Punkte (z.B. bei einem „Rücken“ KnochenMAX (5x3 Punkte): 15 Punkte) im „Rücken“-Zahlenfeld im oberen Teil ein und notiert weitere 50 Punkte dahinter im gleichen Feld.

Spiel-Ende:

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen beim letzten Spieler ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte zusammengerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

Möglich ist es auch, gleich von Beginn an, mehrere Spiele parallel zu spielen. Dann ist es erlaubt, die einzelnen Felder der festgelegten Spiele so auszufüllen, wie es am besten passt.

Anzahl Spielknochen:

5 Astragali

Anzahl Spieler:

2 bis 4

Alter:

ohne Alterseinschränkung, empfohlen ab 8 Jahre

Material:

Vorlage „KnochenMAX“, 5 Astragali.

(Basierend auf der Vorlage von Michael Böcher von „www.wuerfelblog.de“, verändert)