

Spiel mini



BERG UND TAL

von LacxoX

Ein flottes Suchspiel für **2-4 Adleraugen**.

Die Pyramidenbasis wird verkehrt herum auf den Tisch gelegt. Anschließend werden 15 Würfel zufällig auf der untersten Ebene verteilt **1**. So entsteht eine „Landschaft“ mit „Bergen“ **2** und „Tälern“ **3** mit jeweils 3 Würfelseiten.

Für das Spiel werden 3 weitere Würfel sowie Papier und Stift zum Notieren der Punkte bereit gelegt. Die restlichen 2 Würfel werden für das Spiel nicht benötigt.

Die Spieler stellen sich am besten hin, sodass jeder möglichst von oben auf die Pyramidenbasis blickt. Zunächst wird mit einem Würfel ausgewürfelt, wer beginnt. Wer die höchste Zahl wirft, wird Startspieler.

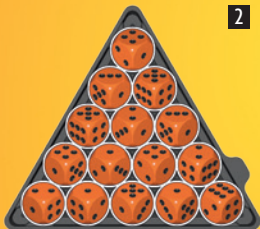
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er die 3 Würfel, sodass alle Spieler das Würfelergebnis sehen können. Jeder Spieler addiert sofort im Kopf die Zahlen auf den 3 Würfeln. Dann suchen alle Spieler *gleichzeitig* auf der Pyramidenbasis nach einem Berg oder einem Tal, dessen Augenzahlen die gleiche Summe ergeben.

Der Spieler, der als erster einen Berg oder ein Tal findet, ruft je nachdem „Berg!“ oder „Tal!“ und zeigt sofort auf die entsprechende Stelle.

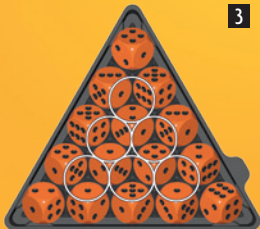
1



2



3



Er erhält 1 Punkt, wenn die Summe übereinstimmt. Stimmen zusätzlich noch alle 3 Augenzahlen mit den gewürfelten Augenzahlen überein, erhält er sogar 2 Punkte. Gibt es keinen Berg oder Tal mit der richtigen Summe, ruft der Spieler, der das zuerst bemerkt „Niete!“. Stimmt das, erhält der Spieler dafür 1 Punkt.

Ruft ein Spieler „Berg!“ , „Tal!“ oder „Niete!“ und hat sich geirrt, wird ihm 1 Punkt abgezogen. Er kann dadurch auch unter 0 Punkte fallen.

Nachdem ein Spieler gerufen hat und überprüft wurde, ob er richtig liegt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Bevor er die 3 Würfel wirft, kippt er zunächst noch *einen* der 3 mittleren Würfel der Pyramidenbasis *einmal* in eine beliebige Richtung **4**.

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 6 oder mehr Punkte erreicht hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Beispiel: Tom hat eine „1“, eine „4“ und eine „5“ gewürfelt **5**. Die Spieler suchen schnell nach einem Berg oder einem Tal mit der Summe 10 (1+4+5). Pia hat als erste eine passende Stelle gefunden, „Tal!“ gerufen und auf **A** gezeigt. Tatsächlich ergeben die Würfelseiten für dieses Tal in der Summe 10. Da sogar alle 3 Würfelseiten mit den gewürfelten Augenzahlen übereinstimmen erhält Pia dafür 2 Punkte. Es hätte noch einen Berg mit den gleichen Augenzahlen gegeben **B**. Für das Tal **C** hätte Pia jedoch nur 1 Punkt bekommen.

