

# CHINCHILLER-WUERFEL



2-5



15



10+

Falls euch der Sand einmal ausgehen sollte, wirft einfach jeder gleich viel Sand zurück in den allgemeinen Vorrat.



Sondersymbol liegen.“) Stattdessen würfelt sie nur die 3 erneut. Dabei hofft sie, kein weiteres Sondersymbol zu würfeln. Bree hat Glück und wirft eine 6. Sie entscheidet sich, nicht erneut zu würfeln, sondern die 6 Sand aus dem Vorrat zu nehmen.

## Kurz und knapp

Chinchiller-Würfel belohnt dreistes Bluffen und blindes Vertrauen. Zunächst würfelst du jedoch einfach um Punkte, darfst sogar beliebig häufig neu würfeln. Falls du es allerdings übertreibst und zwei Chinchillers wirfst, musst du ein Auge „chinchillaxen“. Schließt du beide Augen zu früh, werden dich die Mitspieler um deine Punkte prellen. Schließt du deine Augen zu spät, bezahlst du plötzlich die Punkte, die von den anderen erwürfelt werden.

Gönn deinen Augen auch mal eine Pause! Du kannst nicht gewinnen, ohne sie rechtzeitig zu schließen.



Wenn du am Zug bist, würfst du die zwei Würfel und versuchst, so viel Sand wie möglich aus dem allgemeinen Vorrat zu ergattern. Solange ein Würfel kein Sondersymbol zeigt, darfst du ihn beliebig häufig erneut würfeln. Über kurz oder lang wirst du jedoch zwei Chinchillers werfen, woraufhin du ein Auge zukneifen musst.

Sobald du beide Augen geschlossen hast, würfst du die Würfel nur noch genau ein Mal, wenn du am Zug bist. Dein linker Nachbar sagt dir nun, was du geworfen hast. Ob er die Wahrheit sagt, ist jedoch fraglich. Dein blind erwürfelter Sand kommt nämlich nicht mehr aus dem allgemeinen Vorrat, sondern von deinem Nachbarn. Du entscheidest, ob du ihm dennoch blind vertraust oder sein Wort anzweifelst. Bist du hierbei zu gierig, obwohl dein Nachbar überhaupt nicht geblufft hat, bist du derjenige, der kostbaren Sand einbüßt.

In diesem Spiel darfst du in genau einer Situation auf genau eine Art und Weise bluffen, also lügen. Jede andere Form des Schummelns ist streng verboten. Bitte betrüge nicht in einem kleinen Spielchen mit niedlichen Chinchillern, die sich auf ihr chinchillaxendes Sandbad freuen!



## Material & Aufbau

### 2 Chinchiller-Würfel



25x ● → jeweils 1 Sand

40x ▲ → jeweils 6 Sand

20x 🍷 → jeweils 24 Sand

Legt den Sand als allgemeinen Vorrat bereit. **Nehmt euch jeder 24 Sand** aus dem Vorrat.

Bestimmt einen Startspieler. Spielt, von ihm ausgehend, nacheinander im Uhrzeigersinn.

## Ein Zug



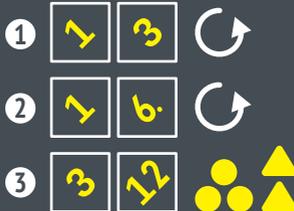
Wenn du am Zug bist und noch mindestens ein offenes Auge hast, würfst du beide Würfel. Lass jedes von dir geworfene Sondersymbol (Chinchiller oder x2) liegen. Zeigt ein Würfel (irgendeine Menge) Sand (eine gelbe Zahl), kannst du ihn erneut würfeln. Falls du erneut würfeln möchtest, wirf alle Würfel, die Sand zeigen. Du kannst den (gesamten) Sand beliebig häufig erneut würfeln.

Lass die Würfel sofort liegen, falls du zweimal x2, zwei Chinchillers oder ein Chinchiller plus einmal x2 geworfen hast. Du kannst nur Sand erneut würfeln!

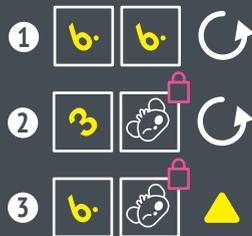


Sobald du dich entscheidest, nicht (weiter) erneut zu würfeln, nimmst du dir soviel Sand aus dem allgemeinen Vorrat, wie du mit beiden Würfeln geworfen hast. Lege all deinen Sand immer gut sichtbar vor dich. Das Sondersymbol x2 verdoppelt den Sand des anderen Würfels. Falls du zweimal x2 geworfen hast, macht das null Sand (ohne dass ansonsten etwas passiert). Falls du ein Chinchiller plus eine beliebige Menge Sand geworfen hast, nimm dir den Sand des einen Würfels (ohne dass ansonsten etwas passiert).

**Beispiel:** Axel wirft erst eine 1 und eine 3. Er würfelt erneut, wirft nun eine 1 und eine 6. Er würde die 6 gern behalten und nur die 1 erneut würfeln, aber das geht nicht. („Falls du erneut würfeln möchtest, wirf alle Würfel, die Sand zeigen.“) Stattdessen würfelt er beide Würfel erneut, wirft eine 3 und eine 12. Axel entscheidet sich, kein weiteres Mal erneut zu würfeln und nimmt sich 15 Sand aus dem Vorrat.



**Beispiel:** Bree wirft zweimal die 6. Sie würfelt erneut, wirft eine 3 und ein Chinchiller. Sie würde gern beide Würfel erneut werfen, aber das geht nicht. („Lass jedes von dir geworfene



Sobald du zwei Chinchillers wirfst oder ein Chinchiller plus einmal x2 (verdoppeltes Chinchiller), kannst du nicht mehr erneut würfeln und bekommst keinen Sand. **Kneif ein Auge bis zum Spielende zu.** Falls dir dies zum zweiten Mal passiert, bist du bis zum Spielende blind.

Falls es dir schwerfällt, ein einzelnes Auge zuzukneifen, halte einfach eine Hand davor. Die andere Hand reicht vollkommen aus, um dieses Spiel zu spielen.



**Beispiel:** Clay wirft eine 3 und einmal x2. Er hofft auf 12 oder sogar 24 Sand und würfelt die 3 erneut, um stattdessen eine 6 oder 12 zu werfen. Leider wirft er jedoch ein Chinchiller, das von dem anderen Würfel verdoppelt wird. Clay muss ein Auge zukneifen.



Sobald der erste Spieler blind ist, sage laut an, wie viel Sand du am Ende deines Zugs nimmst oder wenn du ein Auge zukneifst. Ein blinder Spieler darf auch erfragen, wer bereits wie viele Augen zukneift. Du brauchst einem blinden Spieler jedoch nicht zu sagen, wer wie viel Sand vor sich liegen hat (auch nicht wie viel Sand vor dem blinden Spieler selbst liegt).



Wenn du am Zug und bereits blind bist, lass dir die Würfel von einem noch sehenden Mitspieler geben. **Wirf genau ein Mal.** Du würfelst blind nie erneut. **Dein nächster linker Nachbar, der noch sehen kann, sagt dir nun, wie viel Sand du geworfen hast.** Jedoch sagt dir dein Nachbar nur, wie viel Sand du insgesamt geworfen hast (nicht, was die einzelnen Würfel zeigen), und **dein Nachbar darf hierbei bluffen.**

Vergiss nicht, dass wenn du blind nur Sondersymbole wirfst, du null Sand geworfen hast.



Falls du das von ihm angesagte Ergebnis akzeptierst, gibst du dein Nachbar so viel von seinem Sand (nicht aus dem allgemeinen Vorrat), wie er behauptet hat, dass du insgesamt geworfen hast. Nur falls dein Nachbar nicht mehr genug Sand hat, um dich voll auszuzahlen, gibst du dir den fehlenden Sand aus dem allgemeinen Vorrat.

**Beispiel:** Dora ist bereits blind, wirft eine 6 und eine 12. Erik ist ihr linker Nachbar, noch nicht blind. Da er Dora keine 18 Sand geben möchte, sagt Eric ihr, sie habe insgesamt 9 Sand geworfen. Dora akzeptiert dieses Ergebnis und bekommt 9 Sand von Eric.



Ausschließlich wenn du einem blinden Spieler sein Ergebnis sagst, darfst und solltest du in diesem Spiel schummeln. Bescheiße insbesondere auf gar keinen Fall, wenn du mit Sand hantierst!



Falls du das von deinem Nachbarn angesagte Ergebnis nicht akzeptierst, überprüfe, wie viel Sand du tatsächlich geworfen hast. Hierzu darfst du kurz deine Augen öffnen. Es gibt drei Möglichkeiten:

- A** Hat dir dein Nachbar wahrheitsgemäß gesagt, dass du weniger als sechs Sand geworfen hast? Dann bekommst du keinen Sand, und dein Nachbar nimmt sich stattdessen sechs Sand von dir (gegebenenfalls plus fehlenden Sand aus dem allgemeinen Vorrat).
- B** Hat dir dein Nachbar wahrheitsgemäß gesagt, dass du sechs oder mehr Sand geworfen hast? Dann bekommst du keinen Sand (ohne, dass sich dein Nachbar Sand von dir nimmt).
- C** Hat dein Nachbar geblufft und dir irgendeine andere Summe Sand gesagt, als du tatsächlich geworfen hast? Dann gibst du dein Nachbar so viel von seinem Sand (gegebenenfalls plus fehlenden Sand aus dem allgemeinen Vorrat), wie du geworfen hast, und kneift ein Auge zu.

### Beispiel A

Fay ist blind, wirft eine 1 und ein Chinchiller. Ihr Nachbar Gus sagt ihr, dass sie insgesamt 1 Sand geworfen hat. Fay akzeptiert dieses Ergebnis nicht. Entsprechend muss Gus ihr den 1 Sand nicht geben und nimmt sich stattdessen 6 Sand von Fay.



### Beispiel B

Holly ist blind, wirft eine 3 und eine 6. Ihr Nachbar Ian sagt ihr, dass sie insgesamt 9 Sand geworfen hat. Holly akzeptiert dieses Ergebnis nicht. Entsprechend muss Ian ihr die 9 Sand nicht geben. Zusätzlich auch noch Sand von Holly nehmen darf er jedoch nicht.

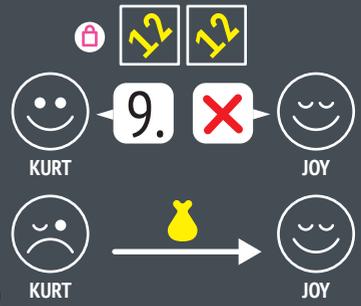


Bist du gierig, wenn wenig Sand angesagt wurde, musst du zahlen. Traust du deinem Nachbarn zu Unrecht nicht, obwohl dieser eine ordentliche Summe Sand angesagt hat, bist du bereits bestraft genug, weil du deinen Sand nicht bekommst.



### Beispiel C

Joy ist blind, wirft zweimal die 12. Ihr Nachbar Kurt sagt ihr, dass sie insgesamt 9 Sand geworfen habe. Joy akzeptiert dieses Ergebnis nicht. Entsprechend muss Kurt ihr die vollen 24 Sand, die sie tatsächlich geworfen hat, geben und auch noch ein Auge zukneifen.



Dann ist der nächste Spieler am Zug.

### Ende

Sobald ihr alle blind seid, also überhaupt niemand mehr sehen kann, endet das Spiel. Wer den meisten Sand hat, gewinnt.

Im Fall eines Gleichstands gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der später blind geworden ist.

Meiner professionellen Chinchiller-Meinung nach solltet ihr mehrere Spiele nacheinander spielen. Wenn jeder von euch gleich häufig Startspieler war, gewinnt derjenige, der insgesamt den meisten Sand gesammelt hat. Vergesst nur nicht, zwischen den Spielen den Sandstand festzuhalten. Meine Empfehlung?

- 2 Spieler → Jeder 3x Startspieler.
- 3 Spieler → Jeder 2x Startspieler.
- 4 oder 5 Spieler → Jeder 1x Startspieler.



Art.Nr. 2102 400

Idee: Andreas Preis  
Illu. & Satz: Matthias Mödl

[www.looseygooseygames.com](http://www.looseygooseygames.com)

© 2021 Loosey Goosey Games GmbH  
Hummelsteiner Weg 22  
90459 Nürnberg  
Deutschland

