



Silhouette

Das Würfelspiel



Ziel des Spiels:

Aus je 2 gewürfelten Silhouetten sollen Begriffe gebildet werden. Der geschickteste Wortakrobat wird die meisten Punkte abstauben und damit der Gewinner sein.

Einleitung:

In diesem Spiel ist es der Fantasie eines jeden Spielers überlassen, was er in den Silhouetten sieht. Je mehr die Spieler dabei „um die Ecke“ denken, desto kreativer die Wortfindungen. So ist ein Reh natürlich auch „Wild“, was in Verbindung mit einem Schwein zum „Wildschwein“ führen kann. Eine Ratte und eine Peperoni sind zusammen „rattenscharf“. Ob die Mitspieler den gefundenen Begriff akzeptieren, hängt oft nur von einer überzeugenden Begründung ab. Hitzige Diskussionen sind vorprogrammiert – und erwünscht!

Wie wird Silhouette Das Würfelspiel gespielt?

Variante 1:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans.

Und schon kann's losgehen! Die Würfel werden auf die Spieler aufgeteilt. Wenn dabei nicht jeder Spieler die gleiche Anzahl bekommt, ist das ganz egal. Gleichzeitig und gemeinsam würfeln nun alle Spieler die Würfel in die Tischmitte.

Aus allen gewürfelten Silhouetten versuchen alle Spieler gleichzeitig einen Begriff zu finden. Wer es zuerst schafft zwei Silhouetten zu kombinieren, darf seine Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld vorziehen.

Sobald ein Begriff gefunden ist, endet die Runde und es wird erneut gewürfelt. Gleiches gilt, wenn es den Spielern nicht gelingt, einen Begriff aus den gewürfelten Silhouetten zu finden.

Achtung: Jeder Begriff darf nur einmal während eines Spiels genannt werden!

Gewinner ist, wer als Erster das Ziel des Spielplans erreicht.

Variante 2:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans.

Der jüngste Spieler wirft zunächst nur einen der 9 Würfel und legt ihn beiseite, sodass alle Spieler die Silhouette sehen können. Aus dieser Silhouette muss gleich ein gemeinsamer Begriff mit einem der restlichen Würfel gebildet werden. Dazu würfelt der jüngste Spieler die übrigen 8 Würfel.

Nun muss es schnell gehen! Jeder versucht eine Begriffskombination mit der beiseitegelegten Silhouette zu finden. Wer als Erster einen Begriff bilden kann, bekommt den Punkt und darf mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld weiter ziehen.

Danach beginnt eine neue Runde. Es würfelt der Spieler, der in der letzten Runde den Punkt gemacht hat.

Achtung: Jeder Begriff darf nur einmal während eines Spiels genannt werden!

Gewinner ist, wer als Erster das Ziel des Spielplans erreicht.

Variante 3:

Die Königsdisziplin! Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans. Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch auf ein Zeitlimit einigen, das jeder Spieler während seines Zuges einzuhalten hat.

Der jüngste Spieler beginnt. Es werden alle 9 Würfel geworfen. Er muss nun versuchen, mindestens 4 Paarungen à 2 Würfeln zu bilden, die jeweils einen Begriff ergeben. Schafft er dies, so darf er mit seiner Spielfigur ein Feld voran ziehen. Kann er mit dem verbliebenen neunten Würfel auch noch eine Begriffserweiterung mit einer gefundenen Paarung bilden, so darf er insgesamt zwei Schritte fahren.

Beispiel für eine Begriffserweiterung: Das Reh und das Haus werden zum Tierheim, gemeinsam mit der Katze dann zur Tierheimkatze.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer als Erster das Ziel erreicht, gewinnt!

Variante 4

Bei dieser Variante spielen die Spieler miteinander. Zwei Spielfiguren werden auf das Startfeld des Spielplans gestellt. Eine verkörpert die Spieler als Team, die andere den imaginären Gegner des Teams.

Der jüngste Spieler wirft alle Würfel. Nun muss das Team gemeinsam aus diesen 9 Silhouetten Begriffe bilden.

Wer aus 2 Würfeln einen Begriff bilden kann, legt die beiden Würfel beiseite und fährt mit der Spielfigur des Teams ein Feld vor. Aus den übrigen Würfeln können weitere Kombinationen gebildet werden, die wieder je einen Punkt bringen.

Sobald sich die Spieler einig sind, dass sie keine Kombination mehr finden können, so fährt die gegnerische Figur für jeden übriggebliebenen Würfel ein Feld vor. Der jüngste Spieler wirft wieder alle Würfel und eine neue Runde beginnt.

Das Team gewinnt das Spiel, wenn ihre Figur vor der gegnerischen Figur am Ziel ankommt.

Variante 5

Diese Variante empfehlen wir nur Silhouette-Kennern, die eine große Herausforderung suchen! Wie in Variante 4 spielen die Spieler wieder als Team. Zusätzlich ergeben sich ein paar Änderungen für Fortgeschrittene:

Die Spieler sollen nun aus drei Silhouetten Begriffe bilden. Für jeden so gefundenen Begriff fährt die Spielfigur des Teams ein Feld vor (für ein Beispiel siehe Variante 3).

Wie in Variante 4 dürfen auch aus je zwei Silhouetten Begriffe gebildet werden, allerdings darf die Spielfigur dafür kein Feld vorziehen. Die Würfel werden nur beiseitegelegt. So bleiben weniger Würfel übrig, durch die die gegnerische Figur am Ende der Runde weiterziehen darf.

Um die Herausforderung noch schwieriger zu machen, kann die gegnerische Spielfigur zu Beginn des Spiels schon ein paar Felder vorgezogen werden.

Bei allen Spielvarianten gilt:

Lassen die Mitspieler einen Begriff nicht gelten, weil er zu abstrakt oder unsinnig erscheint, kann nur noch eine überzeugende Argumentation zum Erfolg führen!

Autor: Horst Pöppel

Art.Nr.: 60 612 1478



© 2016 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de