

# Würfelblitz

Game author: Steffen Benndorf

Dice game for 2–7 players age 8 years up

Duration 10–20 minutes

## GAME MATERIALS

- 6 coloured special dice, each with one colour dot instead of a pip side



- 3 white dice with six colour dots



- 28 reward discs (14 black and 14 white)



## OBJECT

The object of the game is to be the quickest to calculate the correct score of a throw of the dice, and so to be the first to collect 3 black reward discs.

## PREPARATION

The reward discs are set aside. The dice are put back in the base of the game box. Depending on the difficulty level either two or three white dice with colour dots can be used. During the early rounds, we recommend the version with two white dice. The first player is nominated.

## PLAY

The first player uses the box containing the dice like a dice shaker. When the dice have been shuffled, he flips over the box onto the table so the results are still hidden under it. On the count of “three!”, the box is raised and the dice are revealed.

Now, the priority is to be quick: the challenge is to add together the pips shown on the dice. However, it is **NOT** allowed to count any of the dice whose basic colour is to be seen as a colour dot on one of the other dice.

## EXAMPLE



In this example, **black** and **green** are not counted in the scoring because they are displayed on the dice with colour dots.

The result is therefore  $3+4+1=8$ .

## EXAMPLE



All dice with pips are excluded with colour dots. The correct result is therefore **zero**.

Any player who thinks that he/she knows the correct result calls it aloud during the round. **The first player to call out the correct score is rewarded with a white disc.**

If several players simultaneously call the correct result, each player gets a white disc.

**If a player calls the wrong result, he must hand over a white disc** (if he has one).

If the scoring round has finished and the disc(s) have been distributed, the dice are replaced in the box. The dice are thrown next by the winner of the previous round.

When a player has won three white discs, he swaps them for a black disc. Black discs are safe, and there is no need to hand them over if a wrong score is called.



## GAME END

The winner of the match is the first player to present three black discs.



## Brainteaser for advanced player:

When the dice have been thrown and a colour dot appears **at least 2 x**, add together just the pips on the dice **that normally don't count**. In other words, compute the scores for the dice with the same basic colour as the colour dots.

### EXAMPLE



The **green** colour dot appears twice. Therefore, now only the scores for the excluded **green** and **black** dice are added together. The result is **4 + 4 = 8**.

## Balancing different skill levels

The number of white discs, which a player earns a black disc for, can be adapted to suit the opponents' different skill levels.

*Example: Beginners get a black disc for already giving one correct answer. Slightly more experienced players first get a white disc, and they earn the black disc for the second correct answer etc.*



© 2017 by Steffen Spiele  
Author: Steffen Benndorf  
Editing: Redaktion Steffen Spiele  
Design: Steffen Mühlhäuser

Graphics: Bernhard Kümmelmann  
Rules layout: Christof Tisch  
Manufacturing: Ludofact Jettingen  
Translation: Emilia Hill

# Würfelblitz

Autor: Steffen Benndorf

Würfelspiel für 2–7 Spieler ab 8 Jahren

Spieldauer 10–20 Minuten

## Spielmaterial

- 6 farbige Spezial-Würfel mit je einem Farbpunkt anstelle eines Zahlenwerts



- 3 weiße Würfel mit 6 Farbpunkten



- 28 Wertungsscheiben (14 in Schwarz und 14 in Weiß)



## SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es möglichst schnell die richtige Summe eines Wurfes zu erfassen und so als Erster 3 schwarze Wertungsscheiben zu sammeln.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Wertungsscheiben werden zur Seite gelegt. Die Würfel kommen in den Schachtelboden. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad, können zwei oder drei weiße Würfel mit Farbpunkten eingesetzt werden. Für die ersten Runden empfehlen wir die einfachere Version mit zwei weißen Würfeln. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

## SPIELWEISE

Der erste Spieler nimmt den Schachtelboden mit den Würfeln wie einen Würfelbecher und kippt ihn nach dem Schütteln auf den Tisch, so dass das Ergebnis des Wurfes noch darunter verborgen ist. Auf „Drei!“ wird die Schachtel gelüftet und die Würfel werden sichtbar.

Nun geht es um Geschwindigkeit:

Es gilt die Augenzahlen der Würfel zusammen zu rechnen. Würfel, deren Grundfarbe als Farbpunkt auf einem der anderen Würfel zu sehen ist, dürfen dabei allerdings **NICHT** mitgerechnet werden.

## BEISPIEL



Bei diesem Beispiel werden **Schwarz** und **Grün** nicht mitgerechnet, da sie als Farbpunkte sichtbar sind. Das Ergebnis ist also  $3+4+1=8$ .

## BEISPIEL



Alle Würfel mit Augen werden durch Farbpunkte ausgeschlossen. Das korrekte Ergebnis ist also **Null**.

Wer glaubt das richtige Ergebnis zu wissen, ruft es laut in die Runde. **Der Erste, der die korrekte Summe nennt, erhält eine weiße Scheibe.** Nennen mehrere Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis, erhält jeder von ihnen eine weiße Scheibe.



**Wer ein falsches Ergebnis nennt, muss eine weiße Scheibe abgeben** (wenn er eine hat).



Ist die Rechenrunde zu Ende und die Scheibe(n) ausgeteilt, kommen die Würfel wieder in den Schachtelboden. Der nächste Wurf wird vom Gewinner der vorherigen Runde ausgeführt.

Hat ein Spieler drei weiße Scheiben gewonnen, tauscht er sie gegen eine schwarze Scheibe ein. Schwarze Scheiben sind sicher und müssen bei der Nennung einer falschen Summe nicht abgegeben werden.



## SPIELENDE

Wer als Erster drei schwarze Scheiben vorzeigen kann, gewinnt die Partie.



## Hirnverdrehervariante für geübte Spieler

Sobald ein Farbpunkt in einem Wurf **mindestens 2 x** zu sehen ist, müssen genau **die** Augenzahlen addiert werden, die **normalerweise nicht zählen**. Also rechnet man die Werte der Würfel zusammen, deren Grundfarbe auch als Farbpunkte im Wurf zu sehen sind.

### BEISPIEL



**Grün** ist zweimal als Farbpunkt zu sehen. Deswegen werden nun nur die normalerweise ausgeschlossenen Würfel **Grün** und **Schwarz** addiert. Das Ergebnis ist also  $4 + 4 = 8$ .

## Ausgleich unterschiedlicher Spielstärken

Die Anzahl weißer Scheiben, für die man eine schwarze Scheibe erhält, kann an die Stärke der Mitspieler angepasst werden.

**Beispiel:** *Ungeübte Spieler gewinnen bereits bei einer richtigen Antwort eine schwarze Scheibe. Etwas bessere erhalten zunächst eine weiße Scheibe und bei der zweiten richtigen Antwort die schwarze etc.*



© 2017 by Steffen Spiele  
Autor: Steffen Benndorf  
Lektorat: Redaktion Steffen Spiele  
Gestaltung: Steffen Mühlhäuser

Grafik: Bernhard Kümmelmann  
Regellayout: Christof Tisch  
Fertigung: Ludofact Jettingen