



WÜRFEL BLITZ

RULES

Steffen Benndorf



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



WÜRFEL BLITZ

SPIELREGELN

Steffen Benndorf



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



WÜRFEL BLITZ

RÈGLES DU JEU

Steffen Benndorf



Würfelblitz

Auteur : Steffen Benndorf

Jeu de dés pour 3 à 7 joueurs à partir de 8 ans

Durée 10 à 20 minutes

Matériel

- 6 dés de couleur avec chacun un point coloré sur l'une des faces



- 3 dés blancs à 6 points de couleurs



- 28 jetons (14 noirs et 14 blancs)



BUT DU JEU

Compter le plus rapidement possible la somme obtenue en jetant les dés afin d'être le premier à remporter 3 jetons noirs.

PRÉPARATION DU JEU

Les jetons sont laissés sur le côté. Les dés sont placés dans la boîte. Selon le degré de difficulté souhaité, on peut jouer avec deux ou avec trois dés blancs.

Pour les premiers tours, nous conseillons la version la plus simple avec deux dés blancs.

Le premier joueur est tiré au sort.

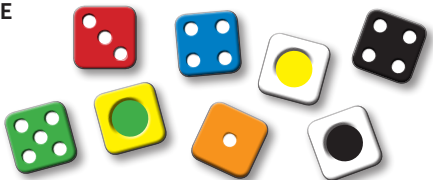
DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur prend la boîte qui contient les dés à la manière d'un cornet, l'agite et la retourne sur la table, les dés encore cachés en-dessous. À « trois ! », la boîte est soulevée et laisse voir le résultat obtenu.

Il s'agit alors de faire vite :

les joueurs doivent additionner les points des différents dés. Les dés dont la couleur de fond est identique à celle du point coloré d'un autre dé ne sont **PAS** décomptés.

EXEMPLE



Dans cet exemple, le dé **noir** et le dé **vert** ne sont pas comptés car leur couleur est aussi celle du point d'un autre dé. Le résultat est donc

$$3+4+1=8.$$

EXEMPLE



Tous les dés de couleur sont éliminés par un point de la même couleur. Le résultat correct est donc **zéro**.

Le premier joueur qui pense avoir le bon résultat le dit à haute voix. **Le premier qui donne la somme correcte reçoit un jeton blanc.** Si plusieurs joueurs annoncent en même temps le bon résultat, ils reçoivent chacun un jeton blanc.



Les joueurs qui donnent un résultat faux doivent rendre un jeton blanc (s'ils en ont un).



Lorsque les comptes sont finis et que les jetons correspondants ont été distribués, les dés sont remis dans la boîte. Le gagnant joue le tour suivant.

Lorsqu'un joueur a gagné trois jetons blancs, il les échange contre un jeton noir. Les jetons noirs sont assurés de lui rester car ils ne doivent pas être rendus en cas d'erreur de calcul.



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a gagné trois jetons noirs remporte la partie.



Variante casse-tête pour joueurs expérimentés

Dès qu'un point de couleur apparaît **au moins 2 fois**, ce sont les points des dés **qui ne comptent normalement pas** qui doivent être additionnés. On compte alors les points des dés dont la couleur de fond se retrouve sur le point d'un autre dé.

EXEMPLE



Le **vert** est présent dans deux points. Ce sont donc les points des dés **vert** et **noir**, normalement exclus, qui sont additionnés.

Le résultat est donc $4+4=8$.

Variations de la difficulté

Le nombre de jetons blancs à échanger contre un jeton noir peut être adapté à la force des différents joueurs.

***Exemple :** les joueurs sans expérience remportent un jeton noir dès la première bonne réponse. Les joueurs un peu meilleurs reçoivent d'abord un jeton blanc, puis un noir à la deuxième bonne réponse, etc.*



© 2017 by Steffen Spiele
Auteur: Steffen Benndorf
Lectorat: Rédaction Steffen Spiele
Conception : Steffen Mühlhäuser

Graphisme : Bernhard Kümmelmann
Mise en page règle : Christof Tisch
Réalisation : Ludofact Jettingen



WÜRFEL BLITZ

REGLA DE JUEGO

Steffen Benndorf



Würfelblitz

Autor: Steffen Benndorf

Un juego de dados para 2-7 jugadores a partir de 8 años

Duración 10-20 minutos

COMPONENTES

- 6 dados especiales de colores, cada uno con un lado marcado con un punto de color.



- 3 dados blancos con seis caras mostrando diferentes puntos de color.



- 28 discos de puntuación (14 negros y 14 blancos)



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ser el jugador más rápido en calcular la puntuación correcta de una tirada de dados y ganar así, tres discos de puntuación negros.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se dejan aparte los discos de puntuación. Colocar los dados en una de las tapas de la caja del juego. Dependiendo del nivel de dificultad se usarán dos o tres dados blancos con puntos de color. Durante las primeras partidas recomendamos la versión con dos dados blancos. Escoger un primer jugador.

CÓMO SE JUEGA

El primer jugador usará la caja que contiene los dados como si fuera un cubilete de dados. Una vez agitados los dados, pondrá la caja sobre la mesa de tal manera que los dados queden ocultos bajo la caja. Contará hasta ¡tres! y rápidamente levantará la caja para mostrar los dados.

Ahora es cuestión de ir muy rápido:

El reto es sumar los puntos que muestran los dados. Sin embargo, NO deberán sumarse los puntos de los dados cuyo color básico aparezca en un punto de color de cualquier otro dado.

EJEMPLO



En este ejemplo el dado **verde** y el dado **negro**, no deberán contarse ya que su color aparece en los dados con punto de color.

Por lo tanto, el resultado será $3+4+1=8$.

EJEMPLO



Todos los dados de color son excluidos por los puntos de color correspondientes. El resultado correcto es, por tanto, **cero**.

Cualquier jugador que crea saber el resultado correcto, deberá decirlo en voz alta. **El primer jugador en hacerlo ganará un disco de color blanco.** Si varios jugadores lo dicen al mismo tiempo, entonces cada uno de ellos ganará el disco blanco.



Si un jugador dice un resultado incorrecto, deberá devolver un disco blanco (si tenía alguno).



Al terminar la ronda y el reparto de discos de puntuación, volver a poner los dados en la caja. El ganador de la última ronda será el encargado de tirar los dados.

Cuando un jugador gana su tercer disco, los reemplazará por un disco de color negro. Los discos negros son seguros, es decir, que no se descartan si se dice un resultado incorrecto.



FINAL DE LA PARTIDA

El ganador será el primer jugador que consiga ganar tres discos negros.



DESAFÍO PARA JUGADORES EXPERTOS

Sí, al lanzar los dados, apareciera un punto de color **al menos 2 veces**, se sumarán solo los puntos de los dados **que normalmente quedarían excluidos**. En otras palabras, sumar solo los puntos de los dados de colores que coincidan con los puntos de color.

EJEMPLO



*El punto de color ve **verde** rde aparece dos veces. Por los tanto, ahora solo sumaremos los puntos de los dados excluidos, **verde** y **negro**. El resultado es $4+4=8$.*

Equilibrar diferentes niveles de habilidad con el juego

La cantidad de discos blancos con los que un jugador consigue un disco negro puede ser adaptado para jugadores con diferentes niveles.

***Ejemplo:** los principiantes pueden conseguir un disco negro con tan solo una respuesta correcta. Jugadores con un poco más de nivel, pueden hacerlo con su segundo disco blanco, etc ...*



© 2017 by Steffen Spiele
Autor: Steffen Benndorf