

Chili Dice - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn über 10 Runden gespielt.

Wer am Zug ist, würfelt mit 6 Würfeln (Besonderheit: Jeder Würfel hat genau 1 rote Seite).

◆ Nach jedem Deiner Würfe entscheidest Du für Punkt 1) und 2):

1) ROTE Seiten: Je Würfel hast Du die Wahl, diesen auf eine beliebige Seite zu drehen.
Nur aktuell gewürfelte Würfel dürfen dabei gedreht werden.

2) ENTWEDER Weiterwürfeln (ein weiterer Wurf):

Beliebig viele Würfel neu würfeln. Aber jeder Wurf wird später abgestrichen, da jedem Spieler nur 30 Würfe (nicht Würfeln) zur Verfügung stehen.
Die Spalte rechts neben den 10 Wertungs-Feldern enthält absteigende Zahlen (30 .. 1).

ODER Werten:

Streiche je Wurf 1 Feld (30, 29, 28 ... 1) auf Deinem Block aus.

Trage in einem der 10 Wertungs-Felder Dein Ergebnis ein, ggf. eine "0" bei Fehlwurf.

Beachte: Rote Seiten geben oft einen Bonus.

NACH dem WERTEN ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Die Wertungs-Felder:

Zahlenfelder 1 - 6: Entscheide Dich für eine Augenzahl, die Du werten willst.
Addiere alle Augen von Würfeln, die die Zahl des Zahlenfeldes zeigen.
Ist mind. eine rote Seite darunter, verdopple den Gesamtwert.

ROT: Jede rote Seite = 10 Punkte, also max. 60 (Augenzahl ist egal).

STR: Straße: Bei Ergebnis 1, 2, 3, 4, 5, 6 = 21 Punkte.
Alternativ: Ist eine ROTE Seite dabei, kannst Du die 21 Punkte im Zahlenfeld der roten Würfelseite eintragen (1 ... 6).

PAS: Pasch: Kommt jeder gewürfelte Wert 2 - 4fach vor, addiere alle Augen. Ist eine ROTE Seite dabei, kannst Du die komplette Summe aller Würfel im Zahlenfeld der roten Würfelseite eintragen (1 ... 6).

CHA: Chance: Summe aller Augen eintragen.

Sonderfälle (Chili):

| | | |
|---------------------|--------|--|
| je 6-mal vorhanden: | Art: | |
| 1 bzw. 2 bzw. 3 | klein | 50 Punkte im entspr. Zahlenfeld oder 25 Punkte irgendwo. |
| 4 bzw. 5 bzw. 6 | groß | 75 Punkte im entspr. Zahlenfeld oder 50 Punkte irgendwo. |
| nur rote Seiten | scharf | Entweder bei ROT 100 Punkte ODER ggf. bei Straße 100 Punkte eintragen ODER 50 Punkte irgendwo. |

⇒ **Wer nicht mehr würfeln kann, wird übersprungen.**

Spielende:

Nach max. 10 Runden endet das Spiel. Jeder Spieler konnte also max. 10-mal werten.

Jeder nicht genutzte Wurf wird als Bonus eingetragen = +5 Punkte je Wurf.

Jeder Spieler addiert alle seine Wertungs-Felder. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 22.08.20

Chili Dice - Wertungshilfe

| | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|--|--|--|---------------------|
| 1 | } | | | | |
| 2 | | Entscheide Dich für eine Augenzahl und trage die Summe aller Augen von den passenden Würfeln in das entsprechende Zahlenfeld ein. | z.B.: 5 5 5 = Summe 15 | | Eintrag bei der "5" |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | Ist unter den gewählten Würfeln eine ROTE Seite dabei, darfst Du die Augenzahl verdoppeln. | z.B.: 3 3 3 3 = Summe 12 mal 2 = 24 SP, Eintrag bei "3" | | |
| 6 | | | | | |
| ROT | | Jede rote Würfelseite = 10 SP | | | |
| STR | | "1, 2, 3, 4, 5, 6" = 21 SP ODER 21 SP im Zahlenfeld eines gewürfelten roten Würfels eintragen. z.B.: 1 2 3 4 5 6 = Summe 21, im Zahlenfeld "3" eintragen z.B.: 1 2 3 4 5 6 = Summe 21, im Zahlenfeld "3" oder "4" eintragen | | | |
| PAS | | Jede Augenzahl muss 2 - 4mal vorkommen. Summe eintragen. ODER Augensumme im Zahlenfeld eines gewürfelten roten Würfels eintragen. z.B.: 2 2 3 3 3 3 = Summe 16, im Zahlenfeld "3" eintragen z.B.: 2 2 3 3 6 6 = Summe 22, im Zahlenfeld "3" oder "6" eintragen | | | |
| CHA | | Summe aller Augen eintragen. | | | |
| kleiner Chili: | 6-mal die gleiche Zahl (1 / 2 / 3) | Trage 50 SP im passenden Zahlenfeld ein. ODER trage 25 SP irgendwo ein. | | | |
| großer Chili: | 6-mal die gleiche Zahl (4 / 5 / 6) | Trage 75 SP im passenden Zahlenfeld ein. ODER trage 50 SP irgendwo ein. | | | |
| scharfer Chili: | Nur ROTE Seiten (1, 2, 3, 4, 5, 6) | Trage 100 SP im ROTEN Wertungsfeld ein. ODER trage 100 SP bei STR ein ODER trage 50 SP irgendwo ein. | | | |
| Jeder NICHT genutzte Wurf = 5 SP | | | | | |