

Dizzle

Das spannende Würfel-Setz-Spiel
von Ralf zur Linde
für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren



8+



1-4



ca.
20 min

SPIELMATERIAL

- ✗ 1 Block mit 4 unterschiedlichen Leveln
- ✗ 13 Würfel
- ✗ 4 Stifte



SPIELIDEE

Jeder Spieler platziert auf seinem Blatt Würfel auf Feldern mit der gleichen Augenzahl und markiert diese jeweils am Ende der Runde mit einem Kreuz. So sammeln die Spieler immer mehr Kreuze auf ihren Blättern. Manche Kreuze ermöglichen spezielle Aktionen oder bringen bei Spielende Sonderpunkte. Abhängig von der Spielerzahl werden unterschiedlich viele Runden gespielt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Spieler entscheiden sich gemeinsam für ein Level. Jeder Spieler erhält ein Blatt dieses Levels. Außerdem nimmt sich jeder Spieler einen Stift, mit dem er im Laufe des Spiels Kreuze auf seinem Blatt einträgt. Abhängig von der Spielerzahl werden für das Spiel unterschiedlich viele Würfel benötigt:

ein Spieler = 8 Würfel drei Spieler = 10 Würfel
zwei Spieler = 7 Würfel vier Spieler = 13 Würfel

Alle nicht benötigten Würfel kommen zurück in die Schachtel. Der jüngste Spieler ist Startspieler der ersten Runde.

SPIELVERLAUF

Durchgänge und Runden

Je nach Spielerzahl wird das Spiel über unterschiedlich viele Runden gespielt. Eine Runde besteht aus so vielen Durchgängen, wie Mitspieler teilnehmen:

ein Spieler = 10 Runden drei Spieler = 4 Runden
zwei Spieler = 6 Runden vier Spieler = 3 Runden



Einen Durchgang beginnt immer der Startspieler. Nachdem er gewürfelt hat, markiert er dies auf seinem eigenen Rundenanzeiger, indem er zunächst für sich Runde 1 abhakt. Wenn er das nächste Mal Startspieler ist, hakt er bei sich Runde 2 ab usw. Wenn jeder Spieler im Uhrzeigersinn einmal mit dem Würfeln an der Reihe (und somit Startspieler) war, ist eine Runde beendet. Dann hat jeder Spieler die entsprechende Runde bei sich abgehakt.

Würfel platzieren

Der Startspieler würfelt mit allen Würfeln gleichzeitig. Danach sortiert er sie zur besseren Übersicht aufsteigend nach Augenzahlen. Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich nun im Uhrzeigersinn **reihum jeder Spieler genau 1 Würfel** und platziert ihn auf einem Feld mit gleicher Augenzahl. Dabei sind die folgenden Regeln zu beachten:



1. Das Feld, auf das ein Würfel gelegt wird, muss frei sein (kein Kreuz).
2. Die Würfel müssen immer gemäß ihrer Augenzahl passend auf die Felder gelegt werden. Eine 5 also auf eine 5, eine 2 auf eine 2, aber eben keine 3 auf eine 1 o. ä.
3. Jeder Spieler muss **den ersten Würfel** eines Durchgangs (sozusagen den Startwürfel), den er nimmt, **waagrecht oder senkrecht neben einem beliebigen, bereits angekreuzten Feld platzieren**. Zu Beginn gibt es lediglich die vorgedruckten Startkreuze, doch später werden die Spieler immer mehr Kreuze auf ihrem Blatt haben, wodurch es auch immer mehr Anlegemöglichkeiten **für den Startwürfel** gibt.
4. Die **nächsten Würfel**, die ein Spieler nimmt, müssen **waagrecht oder senkrecht an bereits gelegte Würfel** angebaut werden. Auf diese Weise entsteht bei jedem Spieler eine zusammenhängende „Würfelgruppe“.
5. **Wer einen Würfel nehmen kann**, da es mindestens ein passendes Feld für ein regelkonformes Anlegen auf seinem Blatt gibt, **muss ihn nehmen** und entsprechend auf seinem Blatt platzieren.

Beispiel: Der Spieler nimmt sich als ersten Würfel eine „3“ und platziert diesen angrenzend an eines der Startkreuze (A). Als nächsten Würfel nimmt er sich eine „2“ und setzt ihn angrenzend an die „3“ (B). Den nächsten Würfel, eine „5“, setzt er angrenzend an die „2“ (C). Als letzten Würfel nimmt er sich noch eine „6“, die er links neben die „2“ einsetzt (D). Er hätte die „5“ auch unterhalb der „3“ oder die „6“ rechts von der „3“ einsetzen können.



Eingekesselt

Es kann vorkommen, dass einem Spieler kein Feld mehr neben dem oder den bereits platzierten Würfeln zur Verfügung steht, um einen (weiteren) Würfel anzulegen. Der bzw. die Würfel sind dann von Kreuzen, dem Spielfeldrand oder anderen Hindernissen wie z. B. einem noch nicht besetzbaren Schloss (siehe „Sonderfelder“) **eingekesselt**. In diesem Fall - **und nur dann** - darf der Spieler **„springen“**. Springen bedeutet, dass er den nächsten Würfel auf ein freies Feld neben einem beliebigen Kreuz auf seinem Blatt setzt. Natürlich muss auch hier der Würfel zur Augenzahl des Feldes passen, aber eine Verbindung zu den bisher gelegten Würfeln muss nicht bestehen. Der Spieler „springt“ sozusagen an einen anderen Ort seines Blattes und eröffnet dort eine zweite Würfelgruppe. Der gesetzte Würfel fungiert somit als neuer Startwürfel, an den der Spieler nun im weiteren Verlauf weitere Würfel anlegen muss. Sollte es auch hier später wieder dazu kommen, dass er eingekesselt ist, kann der Spieler abermals „springen“ und eine dritte (vierte, fünfte usw.) Würfelgruppe eröffnen. In all diesen Fällen beendet der Spieler seinen Zug mit mehr als nur einer Würfelgruppe.

Beispiel: Der Spieler nimmt sich als ersten Würfel eine „2“ und platziert diese angrenzend an ein bereits vorhandenes Kreuz (A). Den nächsten Würfel, eine „1“ muss er angrenzend an die „2“ einsetzen (B). Da diese Würfel nun von Kreuzen und dem Spielfeldrand eingekesselt sind, darf er mit dem nächsten Würfel „springen“. Er nimmt eine „4“ und platziert diese neu beginnend, angrenzend an ein Kreuz (C). Da es nun wieder kein freies Feld neben dem Würfel gibt, muss er erneut springen. Die „5“ als nächsten Würfel setzt er wieder neu neben ein Kreuz (D).



Kein passender Würfel

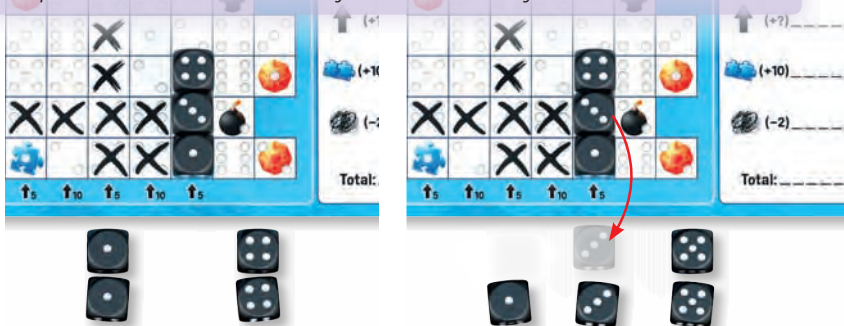
Wenn ein Spieler keinen der Würfel regelkonform anlegen kann - **und nur dann** - muss er sich entscheiden, erneut zu würfeln oder zu passen.

Erneut würfeln

Entscheidet sich der Spieler für das erneute Würfeln, nimmt er sich alle noch in der Tischmitte befindlichen Würfel und würfelt sie erneut. Dadurch kann er eine für ihn günstigere Würfelauswahl erhalten. Sollte sich nach dem erneuten Würfeln mindestens eine Anlegemöglichkeit ergeben, muss der Spieler den entsprechenden Würfel nehmen. Sollte er nach dem erneuten Würfeln wieder keinen Würfel regelkonform anlegen können, muss er zur **Strafe** einen beliebigen seiner bereits auf dem Blatt platzierten Würfel **zurück in die Tischmitte** legen, wobei der Wert des zurückgelegten Würfels nicht verändert werden darf. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler keinen Würfel zurücklegen kann, da er keinen Würfel auf seinem Blatt hat.

Wer sich für das erneute Würfeln entscheidet, bleibt weiterhin im Spiel, unabhängig vom Ausgang des Würfelns. Wenn er wieder an der Reihe ist, kann er sich einen Würfel nehmen bzw. sich erneut für das Würfeln entscheiden, falls er keinen vorhandenen Würfel nehmen kann.

Beispiel: Nachdem der Spieler als ersten Würfel eine „3“ gewählt hat, platziert er als nächsten Würfel eine „1“ angrenzend an die „3“. Anschließend nimmt er eine „4“ und platziert sie neben die „3“. Da die Mitspieler in der Zwischenzeit alle weiteren passenden Würfel genommen haben und in der Tischmitte keine „2“ oder „6“ mehr liegt, kann sich der Spieler entscheiden, ob er erneut würfelt oder passt. Er würfelt erneut und hat Pech, da wieder keine „2“ oder „6“ dabei ist. Deshalb muss er nun einen seiner Würfel wieder in die Tischmitte legen. In der Hoffnung, dass er sie erneut nehmen kann, wenn er wieder an der Reihe ist, legt er seine „3“ wieder zurück in die Tischmitte. Dass die Würfelgruppe dadurch "auseinandergerissen" wird und sodann zwei voneinander unabhängige Würfel entstehen (von denen die „4“ nicht einmal mehr neben einem Kreuz liegt), ist erlaubt. Im weiteren Verlauf dürfte der Spieler die weiteren Würfel an einen beliebigen der beiden Würfel anlegen.



Passen

Entscheidet sich ein Spieler zu passen, scheidet er aus dem aktuellen Durchgang aus und kann sich keine Würfel mehr nehmen. Als Zeichen, dass er ausgeschieden ist, legt er seinen Stift auf sein Blatt. Wer hingegen gewürfelt hat, bleibt weiterhin im Spiel und zwar unabhängig davon, ob der Wurf erfolgreich war oder nicht.

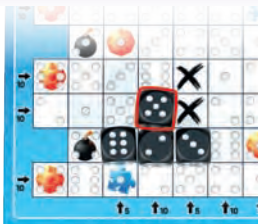
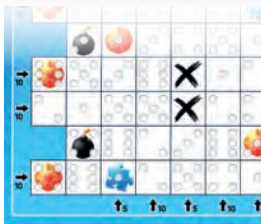
Nur noch ein Spieler

Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, ist dieser Spieler nur noch genau **einmal** an der Reihe. Er kann sich entweder einen Würfel aus der Tischmitte nehmen oder erneut würfeln bzw. passen, falls keiner der ausliegenden Würfel passend angelegt werden kann. Nach ihm endet der Durchgang, auch wenn er nicht aktiv gepasst hat und noch Würfel nehmen könnte.

Ende eines Durchgangs

Sobald alle Spieler gepasst haben oder kein Würfel mehr in der Mitte liegt oder der letzte aktive Spieler seinen letzten Zug beendet hat, endet der laufende Durchgang und es beginnt das große Ankreuzen. Jeder Spieler **markiert alle Felder, auf denen nun ein Würfel liegt**, mit einem Kreuz.

Beispiel: So könnte der Durchgang eines Spielers aussehen. Als ersten Würfel (rot markiert) hat der Spieler eine „5“ genommen und neben eines der vorgedruckten Startkreuze gelegt. Als nächsten Würfel hat er eine „2“ gewählt und diese angrenzend an die „5“ gesetzt. Die nächsten Würfel mit der „3“ und der „6“ hat er angrenzend an die „2“ platziert. Alle Würfel bilden eine zusammenhängende Würfelgruppe. Am Durchgangsende markiert der Spieler die vier Felder, auf denen die Würfel liegen, mit Kreuzen.



SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald alle Runden gespielt wurden. Nun kommt es zur Wertung. Die Punkte werden auf dem Blatt in der rechten Spalte notiert. Jeder Spieler notiert die Punkte für alle Sonderfelder, die er erreicht hat und zählt diese zusammen. Bomben und Häufchen bringen Minuspunkte.

Wer die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt. Sollte es dabei zu einem Gleichstand kommen, gewinnt von den Spielern derjenige, der weniger Kreuze auf seinem Blatt hat. Sollte es jetzt noch immer keinen eindeutigen Sieger geben, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Seltene Sonderfälle

- Sollte es einmal dazu kommen, dass ein Spieler keine weiteren Würfel regelgerecht anlegen kann (auch nicht durch neu würfeln), es aber noch freie Felder auf seinem Blatt gibt, endet für diesen Spieler **der Durchgang** vorzeitig.
- Sollte der extrem seltene Fall eintreten, dass ein Spieler **alle Felder** seines Blattes angekreuzt bzw. mit Würfeln belegt hat, endet **das Spiel** vorzeitig nach Abschluss des aktuellen Durchgangs.

Felder

Auf dem Blatt gibt es nicht nur normale weiße Felder, sondern auch Sonderfelder. Die Wirkung der Sonderfelder tritt

- im Laufe des Spiels (beim Setzen der Würfel)
- am Ende eines Durchgangs (beim Setzen der Kreuze)
- oder am Spielende ein.

Wirkung im Laufe des Spiels (beim Setzen der Würfel)



Das Sonderfeld „Schlüssel“ dient im weiteren Spielverlauf dazu, ein Feld mit einem Schloss zu „öffnen“: Ein Spieler darf ein Schloss-Feld erst dann mit einem Würfel belegen, wenn er in einem vorhergehenden Durchgang den zugehörigen Schlüssel schon angekreuzt hat. Es gibt Schlüssel in verschiedenen Farben. Mit einem Schlüssel kann ein Spieler immer nur das gleichfarbige Schloss öffnen.



Auf das Sonderfeld "Schloss" darf der Spieler **nur dann** einen Würfel setzen, wenn er auf seinem Blatt bereits den gleichfarbigen Schlüssel angekreuzt hat. Ohne Kreuz auf seinem passenden Schlüssel-Feld darf das Schloss-Feld nicht mit einem Würfel belegt werden. **Wichtig:** Es reicht nicht aus, wenn zur gleichen Zeit ein Würfel auf dem Schloss liegt. Der Schlüssel muss schon angekreuzt sein.

Wirkung am Ende eines Durchgangs (beim Setzen der Kreuze)



Das Sonderfeld "Bombe" löst erst am Ende eines Durchgangs (beim Setzen der Kreuze) das folgende Ereignis aus: Der Spieler, der einen Würfel auf die Bombe gelegt hat, setzt dort nun ganz regulär ein Kreuz. Alle anderen Spieler müssen die entsprechende Bombe auf ihrem eigenen Blatt wild durchkritzeln (also „zum Explodieren bringen“). Dieses Feld kann im weiteren Spielverlauf nicht mehr angekreuzt oder mit einem Würfel belegt werden. Sollten am Ende eines Durchgangs mehrere Spieler auf dem gleichen Bomben-Feld einen Würfel liegen haben, dürfen diese alle ein Kreuz machen, während die anderen Spieler das Feld durchkritzeln müssen. Gekritzelte (explodierte) Felder zählen bei Spielen die die auf dem Blatt angegebenen Minuspunkte.



Die "Rakete" startet am Ende eines Durchgangs (beim Setzen der Kreuze). Das bedeutet, dass der Spieler, der ein Raketen-Feld ankreuzt, sofort noch **1 weiteres Kreuz auf einem Planeten seiner Wahl** machen muss.

ACHTUNG: Nur durch eine Rakete haben die Spieler in Level 4 z. B. die Möglichkeit, in ansonsten unerreichte Gebiete ihres Blattes vorzustoßen. Ab dem nächsten Durchgang können sie sich vom Planeten aus weiter ausbreiten, da der Planet nun ein angekreuztes Feld ist.




Am Ende eines Durchgangs (beim Setzen der Kreuze) können sich der oder die Spieler, die einen Würfel auf der Fahne haben, ihre erreichten Punkte einkreisen. Hatte bislang noch kein anderer Spieler die Fahne erreicht, umkreisen der oder die Spieler die erste Zahl der Punktwertung, während alle anderen Spieler diese auf ihrem Blatt durchstreichen. Der zweite Spieler, der später im Spiel die Fahne erreicht, bekommt die zweite (bzw. höchste dann noch verfügbare) Punktzahl usw. Sollten mehrere Spieler am Ende des Durchgangs einen Würfel auf der Fahne liegen haben, bekommen alle diese Spieler die jeweiligen Punkte. Die anderen Spieler streichen dann so viele Zahlen weg, wie Spieler die Fahne erreicht haben.

Sollten also zwei Spieler gleichzeitig als erstes die Fahne erreicht haben, umkreisen sie beide die 10, während die anderen Spieler die 10 und die 6 durchstreichen. In Level 4 gibt es zwei verschiedenfarbige Fahnen, die jeweils einzeln gewertet werden.

Wirkung am Spielende



Das Sonderfeld "Edelstein" gibt es in verschiedenen Farben.  Bei Spielende zählt jedes angekreuzte Edelsteinfeld so viele Punkte, wie auf dem Blatt angegeben ist.



Am Rand von manchen Reihen und Spalten befinden sich Pfeile mit einer Zahl. Bei Spielende zählt jede dieser Reihen oder Spalten, die **komplett mit Kreuzen** gefüllt sind, die angegebenen Punkte.



Von den Puzzle-Sonderfeldern gibt es auf einem Blatt stets mehrere. Wer bei Spielende alle auf dem Blatt vorhandenen Puzzleteile der gleichen Farbe ankreuzen konnte, erhält die entsprechende, auf dem Blatt angegebene Punktzahl. Es gibt Puzzleteile in zwei verschiedenen Farben, die nur farblich passend kombiniert zur Wertung führen.



Sollten alle Felder eines schwarz umrandeten Bereichs angekreuzt sein, erhält der Spieler die angegebenen Siegpunkte.



Das Sonderfeld „Häufchen“ bringt am Spielende Minuspunkte, wenn es angekreuzt ist. Es ist möglich, dass im Verlauf eines Durchgangs ein Würfel auf dem Feld liegt und dieser durch einen Fehlwurf wieder entfernt werden darf. In dem Fall wird das Feld nicht angekreuzt und bringt bei Spielende auch keine Minuspunkte. Nur wenn am Ende des Durchgangs ein Würfel darauf liegt, **muss** es angekreuzt werden.

SOLO-SPIEL

Falls einmal keine Mitspieler zur Hand sind, lässt sich „Dizzle“ auch gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Das Spiel endet nach 10 Runden. Die Spielregeln bleiben weitgehend unverändert.

Benötigt werden 8 Würfel sowie separat noch **2 zusätzliche Würfel**, die der Spieler immer getrennt von den eigentlichen 8 Würfeln halten soll. Die 8 Würfel bilden die allgemeine Auslage, aus denen der Spieler sich immer wieder einen Würfel nehmen kann. Die 2 zusätzlichen Würfel simulieren die Mitspieler, die immer wieder Würfel aus der allgemeinen Auslage herausnehmen.

Nach jedem Würfel, den der Spieler genommen und auf sein Blatt gelegt hat, muss er noch **die 2 zusätzlichen, separaten Würfel werfen**. Diese Würfel geben vor, welche Würfel (bis zu zwei) aus der allgemeinen Auslage entfernt werden müssen. Wenn also eine „1“ und eine „4“ gewürfelt wurde, so muss eine „1“ und eine „4“ aus der allgemeinen Auslage entfernt werden, sofern die Zahlen dort enthalten sind. Sollte eine entsprechende Zahl nicht vorhanden sein, so hat der Spieler Glück gehabt und braucht keinen Würfel zu entfernen. Sollten beide Würfel die gleiche Zahl zeigen, werden von der entsprechenden Zahl auch zwei Würfel (sofern vorhanden) entfernt.

Eine Bombe , die angekreuzt wurde, bringt im Solo-Spiel **2 zusätzliche Pluspunkte**.

Wie gut ein Spieler sich durch „Dizzle“ gekreuzt hat, kann er anhand der nachfolgenden Tabelle erkennen.

Level 1	Level 2 - 4	
> 80	> 90	★★★★ Glückwunsch! Du bist ein geprüfter und zertifizierter Dizzle-Superstar!
71 – 80	81 – 90	★★★★☆ Wow! Du stehst schon mit einem Bein auf dem Dizzle-Siegertreppchen.
61 – 70	71 – 80	★★★☆☆ Du Dizzler, du! Das kann nicht nur Würfelglück gewesen sein!
51 – 60	61 – 70	★★☆☆☆ Ganz ordentlich! Aber immer noch weit weg vom Dizzle-Superstar!
41 – 50	51 – 60	★☆☆☆☆ Das einzig Gute: Es gibt zwei noch schlechtere Dizzle-Meistergrade.
31 – 40	41 – 50	★☆☆☆☆ Naja! Immer noch kein wirklich berauschendes Ergebnis!
< 31	< 41	☆☆☆☆ Völliger Ausrutscher! Hast du mit Brühwürfeln gewürfelt?



GAMEPLAY
VIDEO 

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern. Insbesondere bei Philine Scheel, Jonas Schmedtmann und Claudia Rothdauser.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Änderungen vorbehalten

