

# Charidice

Jürgen Adams



Wohl denen, die Gutes tun!

**Personen:** 2-4    **Alter:** ab 8 Jahren    **Dauer:** ca. 20 Minuten

## Spielidee und Spielziel

**Charidice** stellt eure Großzügigkeit auf die Probe. Verschenkt Würfel, anstatt sie für euch selbst zu werten. Seid ihr besonders spendabel, erwartet euch am Ende ein wertvoller Charity-Bonus.

Über sieben Runden würfelt ihr, um punkteträchtige Zahlen- und Farbkombinationen zu erlangen. Je mehr Würfel ihr wertet, umso wahrscheinlicher erhaltet ihr einen lukrativen Bonus. Die Punkte aller nicht verwendeten Würfel verschenkt ihr an die nächste Person. Am Ende erhält die Person einen Charity-Bonus, die mehr Punkte verschenkt hat als alle anderen. Wer insgesamt die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Nehmt euch alle einen Zettel vom **Spielblock**. Außerdem benötigt ihr je einen **Stift**. Wer als nächstes Geburtstag hat, nimmt die **6 Würfel** und beginnt das Spiel.

## Spielablauf

Hast du die Würfel, bist du die aktive Person und würfelst **einmal alle 6 Würfel**. Anschließend darfst du **weitere zweimal würfeln**. Dabei entscheidest du für jeden weiteren Wurf frei, welche Würfel du neu würfelst und welche du auf ihrer zuvor gewürfelten Würfelseite belässt.

Spätestens nach dem dritten Wurf hast du ein Ergebnis, das du auf deinen Zettel einträgst – und in den meisten Fällen auch Würfel, die du an die nächste Person im Uhrzeigersinn verschenken musst.

Sind alle eigenen und verschenkten Punkte eingetragen, gibst du alle Würfel an die Person links von dir weiter. Diese wird damit zur neuen aktiven Person und würfelt.

### Wo trage ich meine Punkte ein?

In jeder Runde füllst du eine Reihe deines Zettels aus:

	1)	2)	3)	4)
1				
2				
3				
4				

- 1) deine erwürfelten Punkte
- 2) Bonuspunkte
- 3) Punkte, die du von der Person rechts von dir geschenkt bekommen hast
- 4) Punkte, die du an die Person links von dir verschenkt hast

### Für was bekomme ich Punkte?

Nach dem Würfeln wertest du entweder **A) nur Würfel der gleichen Farbe** oder **B) je einen Würfel von jeder Farbe**.

#### A) Würfel gleicher Farbe

Hast du **mindestens vier** Würfel der gleichen Farbe gewürfelt, darfst du diese Farbe werten. Zähle die Zahlen auf den gleichfarbigen Würfeln zusammen und trage die Summe als Punkte in das erste (linke) Feld deines Zettels ein.

## Bonus!

Zudem erhältst du Bonuspunkte für folgende Kombinationen:

4x gleiche Farbe (ohne Straße)	15 Punkte
gleichfarbige Straße aus 4 Würfeln	25 Punkte
gleichfarbige Straße aus 5 Würfeln	40 Punkte
gleichfarbige Straße aus 6 Würfeln	50 Punkte

**Achtung:** Willst du einen Bonus beanspruchen, darfst du nur die Würfel für dich werten, die zur entsprechenden Bonus-Kombination gehören (siehe Beispiel unten).

Trage den Bonus in das zweite Feld ein, rechts neben die Punkte, die du für deine gewerteten Würfel erhalten hast.



**Beispiel 1:** Lena hat gewürfelt und wertet gleichfarbige Würfel. Nun kann sie sich entscheiden: Für **2 3 4 6** erhält sie 15 Punkte plus 15 Punkte Bonus (= 30 Punkte). Für **1 2 3 4** hingegen erhält sie 10 Punkte plus 25 Punkte Bonus für die Straße (= 35 Punkte).

## B) Würfel unterschiedlicher Farbe

Werte **je einen** Würfel jeder gewürfelten Farbe. Zähle die Zahlen auf den gewählten Würfeln zusammen und trage die Summe als Punkte in das erste (linke) Feld deines Zettels ein.

## Bonus!

Zudem erhältst du Bonuspunkte für folgende Kombinationen:

weniger als 4 gleiche Zahlen	<b>0 Punkte</b>
4 gleiche Zahlen	<b>15 Punkte</b>
5 gleiche Zahlen	<b>30 Punkte</b>
6 gleiche Zahlen	<b>60 Punkte</b>

**Achtung:** Willst du einen Bonus beanspruchen, darfst du nur die Würfel für dich werten, die zur entsprechenden Bonus-Kombination gehören (siehe Beispiel unten).

Trage den Bonus in das zweite Feld ein, rechts neben die Punkte, die du für deine gewerteten Würfel erhalten hast.



**Beispiel 2:** Florian hat gewürfelt und wertet unterschiedliche Farben. Er kann nun werten und erhält dafür 8 Punkte plus 15 Punkte Bonus (= 23 Punkte). Oder er wertet und erhält 18 Punkte, aber keinen Bonus.

## Nicht gewertete Würfel musst du verschenken!

Nachdem du deine erwürfelten Punkte und den Bonus auf deinen Zettel eingetragen hast, **musst** du die Würfel verschenken, die du **nicht** selbst gewertet hast. Dein Geschenk geht **an die Person links von dir**. Verschenkst du dabei oder , zählen diese für die beschenkte Person **doppelt!**

Die beschenkte Person trägt die Summe der Zahlen als Punkte in das dritte Feld auf ihrem Zettel ein. Du trägst die gleiche Punktzahl in das vierte Feld ganz rechts in der Reihe ein. Damit hältst du fest, wie viele Punkte du im Laufe der Partie verschenkt hast.



**Beispiel 1 (Fortsetzung):** Lena entscheidet sich, **2 3 4 6** zu werten, und erhält dafür 30 Punkte. Die beiden nicht gewerteten Würfel **1** und **6** verschenkt sie nach links an Marko. Er trägt auf seinen Zettel in das dritte Feld 13 Punkte ein, weil die **6** doppelt zählt. Lena trägt auf ihren Zettel diese 13 Punkte in das vierte Feld ein. Hätte Lena **1 2 3 4** gewertet und selbst 35 Punkte dafür erhalten, wäre das Geschenk **6 6** an Marko 24 Punkte wert gewesen.



**Beispiel 2 (Fortsetzung):** Florian entscheidet sich, **2 2 2 6 6** zu werten, und erhält dafür 18 Punkte. Auf den Bonus, den er für **2 2 2 2** bekommen hätte, verzichtet er. Durch seine Entscheidung verschenkt er nur 2 Punkte nach links an Lena. Hätte er **2 2 2 2** gewertet, wäre das Geschenk **6 6** an Lena 24 Punkte wert gewesen.

### Das große Geschenk!

Einmal im Spiel darf die zu beschenkende Person um ein „großes Geschenk“ bitten und das entsprechende Feld auf ihrem Zettel ankreuzen. Das muss sie tun, **bevor** die aktive Person **das dritte Mal gewürfelt** hat. Die verschenkten Punkte werden dadurch **verdoppelt**. Tragt beide die jeweils doppelte Punktzahl in die entsprechenden Felder eurer Zettel ein.

**Beispiel:** Florian bittet Marko um ein großes Geschenk und kreuzt bei sich das 2x-Feld an. Als Geschenk erhält Florian **2 5**, also 12 Punkte. Durch das große Geschenk verdoppeln sich diese auf 24 Punkte.



## Ende des Spiels

Das Spiel endet nach sieben Runden. Abschließend ermittelt ihr noch die Person unter euch, die in dieser Partie **die meisten Punkte verschenkt** hat. Sie bekommt einen **Charity-Bonus** von **20 Punkten**. Hat die Person im Laufe der Partie mehr als 60 Punkte verschenkt, erhält sie stattdessen sogar einen Charity-Bonus von **30 Punkten**. Haben mehrere von euch die meisten Punkte verschenkt, bekommt ihr alle diesen Bonus und markiert ihn auf euren Zetteln.

Ermittelt jetzt euer Endergebnis, indem ihr die erzielten Punkte durch das Würfeln, die geschenkten Punkte sowie alle Boni zusammenzählt.



**Beispiel:** Marko erzielte in den ersten drei Spalten durch erwürfelte Punkte, Boni und geschenkte Punkte  $126 + 75 + 22 = 223$  Punkte. Dazu hat er die meisten Punkte verschenkt und erhält den Charity-Bonus von 20 Punkten. Damit hat er insgesamt 243 Punkte.

Wer von euch jetzt gesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.

