

Tüfteln

Jannik Walter / Reinhard Staupe

302508024

Alles ist verbunden!



Spieler: 1–15

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Spielidee

Im Spielverlauf trägt jeder Spieler Zahlen von 1–6 in die Felder seiner 9 Quadrate ein. Wenn alle 36 Felder der 9 Quadrate gefüllt sind, wird jedes Quadrat **einzel**n gewertet. Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Es gibt zwei Spielvarianten.

Zettelvorderseite: Variante A

4 1 2 2	Mix	1	
4 4 4 3	Zer	2	
2 1 2 5	Zer + Zer	3	
4 3 3 5	Cross	4	
2 2 2 2	Zer	5	
4 5 3 3	Str	6	
Bonus		7	
Total			

Zettelrückseite: Variante B

4 1 4 2	Mix	1	
4 4 4 3	Zer	2	
2 5 2 5	Zer + Zer	3	
6 3 3 6	Cross	4	
2 2 2 2	Zer	5	
4 5 3 3	Str	6	
Bonus		7	
Total			

Spielablauf


Jeder Spieler bekommt einen Zettel und einen Stift.

Beachte: Alle spielen mit **der gleichen Zettelseite**. Für die erste Partie empfehlen wir **Variante A**. Auf jedem Zettel sind bereits einmal die Zahlen von 1 – 6 in verschiedene Felder aufgedruckt. Alle Zettel sind identisch. Ein beliebiger Spieler wird zum ersten Würfler. Der Würfler wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn.

Variante A

Der jeweilige Würfler würfelt einmal mit beiden Würfeln. Jeder Spieler muss nun die beiden Zahlen auf seinem Zettel eintragen. Hierbei kann sich jeder Spieler völlig frei entscheiden, ob er die beiden Zahlen entweder:

- in **zwei beliebige** (noch freie) **weiße Felder** beliebiger Quadrate einträgt (das dürfen auch zwei weiße Felder des selben Quadrats sein),
- oder in zwei beliebige **miteinander verbundene** (noch freie) **blaue Felder** einträgt.

Tim  Sarah

4 1	Mix	1	
6 6	Zer	2	
4 1			
2 5	Zer + Zer	3	
2 1			
6 3	Cross	4	
3 3			
2 2	Aer	5	
2 1			
4 1	Str	6	
3 1			
Bonus		7	
Total			

5			
			5
1		3	2
	4		
			2

4 1	Mix	1	
6 6	Zer	2	
4 1			
2 5	Zer + Zer	3	
2 1			
6 3	Cross	4	
3 3			
2 2	Aer	5	
2 1			
4 1	Str	6	
3 1			
Bonus		7	
Total			

5	5		
			6
1		3	
	4		
			2
			2

Tim würfelt eine 2 und eine 5. Er trägt die beiden Zahlen in zwei miteinander verbundene blaue Felder ein. Sarah trägt die 5 und die 2 in zwei beliebige weiße Felder ein.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend weitergespielt. Nach insgesamt 15 Runden sind alle Felder des Zettels mit Zahlen gefüllt und es erfolgt die Endabrechnung.

Spieltipp: Zur besseren Übersicht empfiehlt es sich, dass man jedes mal, wenn man alle **4 Felder eines Quadrates gefüllt hat**, dieses Quadrat **durchstreicht**. Gleichzeitig sollte man einen **kleinen Strich** links an die entsprechende Stelle der Wertungstabelle machen. Auf diese Weise hat man einen guten Überblick, was zum Erreichen des Bonus noch fehlt (sofern man versucht, den Bonus zu schaffen).

2 5	Mix	1	
6 6	Zer	2	
4 1			
2 5	Zer + Zer	3	
2 1			
6 3	Cross	4	
3 3			
2 2	Aer	5	
2 1			
4 1	Str	6	
3 1			
Bonus		7	
Total			

1	3
3	1

Spielende und Wertung

Jeder Spieler wertet jedes seiner 9 Quadrate. Die Punkte trägt er links in die Wertungstabelle ein. Es gibt folgende 6 Kombinationen, für die es Punkte (= rote Zahl) gibt. Erzielt man eine Kombination mehrfach, gibt es dafür mehrfach die entsprechenden Punkte.

4	1
6	2

Mix **1**

Vier unterschiedliche Zahlen (die keine Straße bilden, siehe „Str“).

6	6
4	3

2er **2**

Paar: Zwei gleiche Zahlen und zwei andere, unterschiedliche Zahlen.
Beachte: Die beiden gleichen Zahlen müssen **waagrecht oder senkrecht** aneinandergrenzen.

2	5
2	5

2er + 2er **3**

Doppelpaar: Zwei gleiche Zahlen und zwei andere gleiche Zahlen.
Beachte: Die beiden gleichen Zahlen müssen **waagrecht oder senkrecht** aneinandergrenzen.

6	3
3	6

Cross **4**

Kreuz: Zwei gleiche Zahlen und zwei andere gleiche Zahlen.
Beachte: Die beiden gleichen Zahlen müssen **diagonal** aneinandergrenzen.

2	2
2	2

4er **5**

Vierling: Vier gleiche Zahlen.

4	5
3	2

Str **6**

Straße: Vier aufeinanderfolgende Zahlen (1-2-3-4 oder 2-3-4-5 oder 3-4-5-6), die **im Uhrzeigersinn** angeordnet sind.

Bonus **7**

Hat ein Spieler **in allen sechs Kategorien** mindestens je eine Wertung erzielt, bekommt er einen Bonus von 7 Punkten.

Achtung, ganz wichtig: Für einen Drilling gibt es keine Punkte. Ebenso gibt es keine Punkte für ein Paar, das diagonal aneinandergrenzt.



4 1	Mix	1	—	5	8	2	2	5	6
6 6	2er	2	2	5	5	2	2	6	5
2 5	2er + 2er	3	—	1	1	6	2	1	2
6 3	Cross	4	4	1	1	5	4	1	1
2 2	4er	5	20	4	3	3	3	4	2
4 5	Str	6	6	6	3	3	3	4	2
4 3	Str	6	6	2	6	3	3	2	6
	Bonus	7	—						
	Total		32						

Tim hat vier Vierlinge erzielt. Das bringt ihm 20 Punkte. Für seine Straße bekommt er 6 Punkte. Für das Kreuz bekommt er 4 Punkte und für das Paar 2 Punkte. Zwei seiner Quadrate (Drilling und diagonales Paar) bringen keine Punkte.

Tim hat insgesamt 32 Punkte erzielt.

Mix	/ 1	1	5	3	5	3	6	6
2er	// 2	4	3	3	4	3	4	6
2er + 2er	/ 3	3	1	3	1	3	2	1
Cross	/ 4	4	5	5	3	1	2	6
4er	// 5	10	5	1	3	1	2	6
5er	/ 6	6	5	1	2	3	2	2
Bonus	7	7	1	1	1	4	2	2
Total		35						

Sarah hat in jeder der sechs Kategorien mindestens eine Wertung eingetragen – das bringt ihr einen Bonus von 7 Punkten ein. Die beiden Vierlinge bringen 10 Punkte und die beiden Paare 4 Punkte. Eines der Quadrate (Drilling) bringt Sarah keine Punkte.

Sarah hat insgesamt 35 Punkte erzielt.

Variante B

Der Spielablauf und die Wertung bleiben exakt so, wie bei Variante A beschrieben. **Einziger Unterschied:** Die beiden gewürfelten Zahlen müssen in 2 beliebige Felder gleicher Farbe eingetragen werden (z.B. 2x gelbes Feld).

Das Solo-Spiel

Tüfteln eignet sich hervorragend als Solo-Spiel. Sämtliche beschriebenen Regeln gelten komplett unverändert. Anhand der folgenden Tabelle kann man ablesen, wie gut das eigene Resultat ist.

Punkte	Bewertung
bis 25	angeklopft
26–30	willkommen im Club
31–34	okay
35–37	gut
38–40	stark

Punkte	Bewertung
41–42	großartig
43–44	professionell
45–46	weltklasse
47–50	sagenhaft
ab 51	überirdisch

