

CHILI DICE

von Andy Daniel mit Illustrationen von Barbara Spelger
ca. 30 Min. für 1–4 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt



- 6 Würfel mit unterschiedlichen roten Seiten
- 1 Wertungsblock

Idee

Durch geschicktes Würfeln versuchst du mit möglichst wenigen Würfeln viele Punkte zu machen. Dabei darfst du rote Seiten auf eine andere Seite drehen, oder aber du machst mit ihnen zusätzliche Punkte. Eine knifflige Entscheidung! Wer von euch nach zehn Runden die meisten Punkte gemacht hat, gewinnt.

Ablauf

Ihr spielt nacheinander reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt scharf gegessen hat, nimmt sich die sechs Würfel und beginnt. Bist du an der Reihe, würfelst du beliebig oft. Anschließend trägst du dein Ergebnis auf dem Wertungsblock ein.

Würfel

Wirf alle sechs Würfel und entscheide dich dann:

- **Rote Seiten:** Willst du rote Seiten auf eine andere Würfelseite drehen?
- **Weiterwürfeln** oder **Werten:** Würfelst du ein weiteres Mal oder bist du mit deinem Ergebnis zufrieden und wertest?

Rote Seiten

Entscheide für jeden Würfel mit einer gewürfelten roten Seite, ob du ihn auf eine andere Würfelseite drehst. Dabei darfst du nur Würfel drehen, die du in diesem Wurf gewürfelt hast.

Bei den meisten Wertungen haben rote Seiten eine besondere Funktion (siehe *Die Wertungsfelder*).

Weiterwürfeln

In vielen anderen Würfelspielen hast du drei Würfel zur Verfügung, wenn du an der Reihe bist – jedoch nicht bei **Chili Dice**! Hier hast du **30 Würfel für die gesamte Partie**. Bist du an der Reihe, kannst du beliebige Würfel beliebig oft neu würfeln – solange du noch Würfel übrig hast.



Hast du alle 30 Würfel verwendet, darfst du nicht weiterwürfeln und musst dein Ergebnis werten. Solltest du noch freie Wertungsfelder haben, trägst du dort 0 Punkte ein. Da du nicht mehr würfeln darfst, wirst du im weiteren Spielverlauf übersprungen.

Werten

Bist du mit deinem Ergebnis zufrieden oder möchtest keinen weiteren Wurf verwenden, streichst du auf dem Wertungsblock deine Anzahl an Würfeln und trägst dein Ergebnis in eines deiner zehn Felder ein. Dabei kannst du nur freie Felder nutzen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Bei einem Fehlwurf trägst du 0 Punkte ein.

Die Wertungsfelder

Bei den meisten Feldern geben euch rote Seiten einen Bonus und manchmal dürft ihr das Ergebnis sogar in ein anderes Feld eintragen.

Zahlenfelder bis

Zähle alle Augen der Würfel zusammen, die die entsprechende Zahl zeigen. Ist darunter eine rote Seite, verdopple den Gesamtwert.



3 Würfel x 5 x 2 (rote 5) = 30 Punkte bei 

ROT – Rot

Du erhältst für jede rote Seite 10 Punkte.



40 Punkte bei **ROT**

STR – Straße

Zeigen die Würfel die Werte von 1 bis 6, erhältst du 21 Punkte bei **STR**. Ist eine rote Seite darunter, kannst du alternativ die 21 Punkte im Zahlenfeld der roten Seite eintragen.



1 bis 6 => 21 Punkte bei **STR** oder 

PAS – Pasch

Kommt jeder gewürfelte Wert zwei-, drei- oder viermal vor, erhältst du die Summe aller Augen. Zeigt darunter ein Würfel eine rote Seite, kannst du die Summe alternativ im Zahlenfeld der roten Seite eintragen.



24 Punkte bei **PAS** oder 




CHA – Chance

Du erhältst die Summe aller Augen. Hier hat eine rote Seite keinen Effekt.



22 Punkte bei **CHA**

Sonderfall kleiner Chili, großer Chili und scharfer Chili

Sechs er, er oder er sind ein kleiner Chili. Du trägst 50 Punkte im entsprechenden Zahlenfeld ein. Alternativ kannst du 25 Punkte in einem beliebigen anderen Feld eintragen.

Sechs er, er oder er sind ein großer Chili. Du trägst 75 Punkte im entsprechenden Zahlenfeld ein.

Alternativ kannst du 50 Punkte in einem beliebigen anderen Feld eintragen.



6 Würfel x 4 => 75 Punkte bei  oder 50 Punkte in einem anderen Feld

Zeigen alle sechs Würfel die rote Seite, hast du einen **scharfen Chili** gewürfelt. Du trägst 100 Punkte bei **ROT** oder **STR** ein. Alternativ kannst du 50 Punkte in einem beliebigen anderen Feld eintragen.



1 bis 6 in Rot => 100 Punkte bei **ROT** oder **STR** oder 50 Punkte in einem anderen Feld

Spielende

Das Spiel endet nach spätestens zehn Runden. Hast du bis zum Ende des Spiels nicht alle 30 Würfel verwendet, erhältst du für jeden nicht genutzten Wurf einen Bonus von 5 Punkten.

Zählt für euer Endergebnis eure Felder und den Bonus zusammen. Wer das höchste Ergebnis hat, gewinnt.



Kennst du schon ...?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

