

Würfelland



Wer findet zuerst neun Schatzfelder und kreuzt alle Felder einer Farbe an? Foto: Treiber



VON IRIS TREIBER

Ein Würfel ist ein regelmäßiger, geometrischer Körper mit sechs deckungsgleichen Quadraten als Begrenzungsflächen, zwölf gleich langen Kanten und acht Ecken, in denen jeweils drei Begrenzungsflächen zusammenlaufen. Die Größe eines Würfels lässt sich durch eine einzige Angabe festlegen: Kantenlänge oder Seitendiagonale, Raumdiagonale, Seitenfläche, Oberfläche oder Volumen. Da beim Würfel alles, was gleich sein kann, gleich ist, hängt es vom Zufall ab, auf welcher Seite er liegen bleibt, wenn er geworfen wird.

Die Bezeichnung „Würfel“ hat vermutlich etwas damit zu tun, dass wir ihn in vielen Spielen werfen. Er ist ein genialer Zufallsgenerator, der über einen längeren Zeitraum für gleich verteilte Ergebnisse sorgen soll und Spannung und unvorhersehbare Wendungen in viele Spiele bringt. Meist spielen wir mit sechsseitigen Würfeln, die auf ihren Seiten Punkte, genannt Augen, tragen. Die Augen der gegenüberliegenden Seiten addieren sich immer auf die Zahl Sieben: 1/6, 2/5, 3/4.

Unsere sechs sechsseitigen Würfel in „Würfelland“ tragen rote, blaue, graue, grüne, gelbe und orangefarbene Seiten. Dazu haben wir je eine Spieltafel mit insgesamt 25 Bereichen aus sechseckigen Feldern in diesen Farben. Elf Felder sind als Schatzfelder markiert. Es gewinnt, wer zuerst neun Schatzfelder und alle Felder einer Far-

be angekreuzt hat. Wenn wir dran sind, würfeln wir und wählen die Würfel einer Farbe aus. Dann entscheiden wir, ob wir die andersfarbigen noch einmal werfen, um möglichst die gewählte Farbe zu erzielen.

Wichtig ist: 1. Wir dürfen immer nur benachbart zu Kreuzen neue Kreuze setzen. 2. Wenn wir in der von uns gewählten Farbe mehr Würfel haben, als wir Felder abkreuzen können, verfallen alle Würfel dieser Farbe und wir gehen leer aus. 3. Alle Würfel, die wir nicht selbst nutzen, dürfen die anderen nach Regeln 1 und 2 nutzen. Wir kreuzen also an, oder, wenn wir uns verzockt haben, eben auch nicht. So geht das, bis jemand die Siegbedingungen erfüllt und gewinnt.

„Würfelland“ ist ein gelungenes Würfelspiel, bei dem immer alle beteiligt sind. Kleine Zugabe: Der Schachteldeckel ist mit Filz ausgekleidet und dient als Würfel-Arena.

Spiel der Woche - Bewertung

Spielidee	●●●●●●●●
Spielmechanismus	●●●●●●●●
Anleitung/Einstieg	●●●●●●●●
Einfachheit	●●●●●●●●
Taktik	●●●●●●●●
Gestaltung	●●●●●●●●
Glück	●●●●●●●●

„Würfelland“, Würfelspiel von Andreas Spies und Reinhard Staupé, Nürnberger Spielkarten-Verlag, zwei bis vier Personen ab acht Jahren, etwa 10 Euro