

TSUN DOKU

ROLL AND WRITE

SPIELIDEE

Bei "TSUNDOKU" geht es darum, die Kästchen auf dem eigenen Spielfeld in jeder Runde so anzukreuzen, dass man die geforderten Aufgaben besser löst als seine Gegner. Hierzu gibt der weiße Würfel immer die geforderte Aufgabe vor und der schwarze Würfel die Anzahl der Felder, die jeder Mitspieler in der Runde ankreuzen darf. Aber Achtung, du musst darauf achten, dass du deine Kreuze so auf dem Blatt verteilst, dass im nächsten Zug genug Kästchen frei sind, um weiterspielen zu können. Hierbei sind Taktik und vorausschauendes Denken essentiell. Bereits angekreuzte Felder dürfen nämlich nicht noch einmal benutzt werden.

Der Startspieler nimmt beide Würfel und würfelt gleichzeitig, sodass alle weiteren Mitspieler die gewürfelten Augenzahlen ebenfalls sehen können. Zu erkennen sind nun zwei Augenzahlen. Der weiße Würfel gibt die zu erledigende Aufgabe an. Hierzu wird die Augenzahl des weißen Würfels mit der Tabelle im oberen Bereich des Spielfeldes verglichen.

SPIELANLEITUNG

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Blatt und einen Stift.

2.BEGINN EINER RUNDE

Der Startspieler nimmt beide Würfel und würfelt gleichzeitig, sodass alle weiteren Mitspieler die gewürfelten Augenzahlen ebenfalls sehen können. Zu erkennen sind nun zwei Augenzahlen. Der weiße Würfel gibt die zu erledigende Aufgabe an. Hierzu wird die Augenzahl des weißen Würfels mit der Tabelle im oberen Bereich des Spielfeldes verglichen.

1.SPIELABLAUF

Zu Beginn würfelt jeder Spieler nacheinander einmal mit dem weißen Würfel. Die gewürfelte Augenzahl entspricht dann dem individuellen Starfeld jedes Spielers. Jeder Spieler sucht nun auf seinem Blatt nach einem Feld, welches seiner gewürfelten Augenzahl entspricht und kreuzt dieses ab. Hierbei kann sich jeder Spieler frei entscheiden, solange er eine Zahl wählt, die seiner Augenzahl entspricht. Der Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat, wird der Startspieler.

BEISPIEL

- KLEINSTE ZAHL**
- HÖCHSTE GERADE**
- AM NÄCHSTEN AN 10**
- AM NÄCHSTEN AN 20**
- HÖCHSTE UNGERADE**
- GRÖßTE ZAHL**

Kleinste Zahl: Zeigt der weiße Würfel eine 1, so bedeutet dies, dass die Summe aller durchgestrichenen Zahlen in dieser Runde möglichst niedrig sein muss.

Am nächsten an 10: Die Summe aller Zahlen muss möglichst nah an 10 liegen.

Höchste Ungerade: Die Summe der ungeraden Zahlen muss möglichst hoch sein. (Alle durchgestrichenen geraden Zahlen in der Runde werden nicht berücksichtigt.)

Höchste Gerade: Die Summe der geraden Zahlen muss möglichst hoch sein. (ungerade Zahlen werden nicht berücksichtigt.)

Am nächsten an 20: Die Summe aller Zahlen muss möglichst nah an 20 liegen.

Größte Zahl: Die Summe aller Zahlen muss möglichst groß sein.

BEISPIEL

Hans-Peter hat mit seinem ersten Wurf eine 3 gewürfelt. Er kreuzt somit ein beliebiges Kästchen mit der Ziffer 3 auf dem Spielfeld ab und legt somit sein Starfeld fest. Franziska hingegen hat eine 6 gewürfelt. Sie entscheidet sich dann für ein beliebiges Kästchen mit der Ziffer 6 und kreuzt dieses ebenfalls auf ihrem Spielblatt ab. Da Franziska eine höhere Zahl als Hans-Peter gewürfelt hat, wird sie zum Startspieler.

Hans-Peter

6	2	6	2	6
6	1	3	3	4
3	5	1	6	2
1	6	3	3	5
6	2	2	4	2



Franziska

2	3	6	3	3
6	1	4	5	4
3	4	6	6	2
2	4	6	1	2
6	2	2	5	2

3.ANKREUZEN

Der schwarze Würfel gibt an, wie viele zusammenhängende Felder jeder Spieler in dieser Runde ankreuzen muss. Ziel ist es, die durch den weißen Würfel geforderte Aufga-

be so gut wie möglich zu erfüllen. Hierzu wird die durch den schwarzen Würfel geforderte Anzahl an zusammenhängenden Kästchen durchgestrichen. In der ersten Runde dient das Startfeld als Ausgangspunkt. Das zuletzt durchgestrichene Kästchen in jeder Runde, wird zum Startfeld der nachfolgenden Runde. Hat jeder Spieler die geforderte Anzahl an Kästchen durchgestrichen, errechnet jeder Spieler die Summe aller in diesem Zug durchgestrichenen Kästchen und vergleicht diese mit dem Ergebnis der anderen Spieler. Der Spieler, der die Aufgabe am besten erfüllt hat, erhält die Anzahl der Punkte, die in dieser Runde erspielt werden können. Dies können je nach Runde entweder 2,3,4 oder 6 Punkte sein. Die anderen Spieler gehen leer aus. Haben zwei oder mehr Spieler die Aufgabe gleich gut gemeistert, erhalten beide Spieler die Anzahl der Punkte. Eine Runde ist nun zu Ende und alle Spieler streichen die erste Uhr auf ihrem Spielblatt durch.

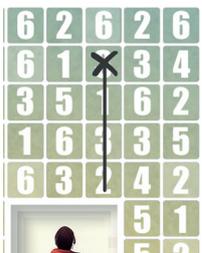


BEISPIELRUNDE

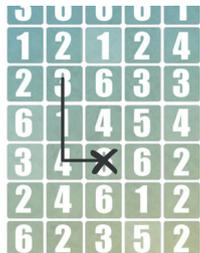


Franziska würfelt. Der weiße Würfel zeigt eine 1 und der schwarze Würfel eine 3. Dies bedeutet, dass alle Spieler in dieser Runde drei zusammenhängende Kästchen durchstreichen und die Summe aller durchgestrichenen Kästchen jedes Spielers möglichst klein sein sollte.

Hans-Peter



Franziska



!WICHTIG! Das Startfeld wird bei der Addition nicht mitgerechnet.

Hans-Peter
1+3+2 = 6

Franziska
4+1+3 = 8

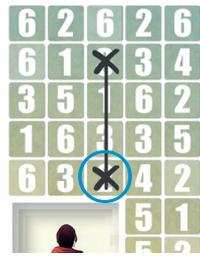
Hans-Peter gewinnt somit die erste Runde und erhält hierfür **2 Punkte**. Diese trägt er mittels Strichliste ein.



Alle Spieler streichen eine Uhr auf Ihrem Spielblatt durch. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt mit beiden Würfeln, um die nächste Runde zu starten. Dabei wird das zuletzt durchgestrichene Kästchen zum Startfeld der neuen Runde.

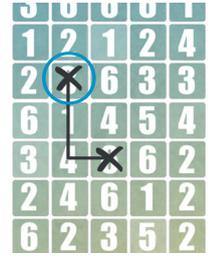
Hans-Peter

neues Startfeld: 2



Franziska

neues Startfeld: 3



!WICHTIG!

Regeln zum Ankreuzen

1. Die Kästchen müssen zusammenhängend durchgestrichen werden.

Falsch

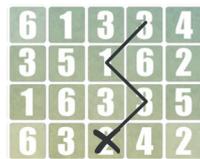


Richtig

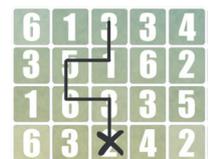


2. Die Kästchen dürfen nicht diagonal durchgestrichen werden.

Falsch



Richtig



3. Bereits genutzte Kästchen dürfen nicht erneut verwendet werden.

Falsch



Richtig



!WICHTIG!

Sollte ein Spieler nicht mehr die geforderte Anzahl an Kästchen durchstreichen können, würfelt er erneut mit dem weißen Würfel, um ein neues, freies Startfeld zu finden. Dies sollte man jedoch verhindern, da dem Spieler in diesem Fall **5 Punkte** als Strafe **abgezogen werden**.

SPIELLENDE

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle 21 Uhren durchgestrichen sind.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Viel Spaß beim Spielen!