







Yossiya: dat 3. Würfelspill

Alter: ab 3
Spiller: 7, 9, 11 oder 13 Spiller: eng ungrad Zal
Dauer: 5 - 10 Minutten
Zil vom Spill: fräi sänn, méi Spiller fräi wi agespaart
Iddi: Blanche Kails 24.01.2020
Prinzip: Würfelspill

Material: 1 Spezialwürfel 2 x gréin   2 x rukt   1 x giäll  1x wäiss 
 [oder 1 normale Würfel (1 - 6) an
 1 Würfelbild-Läist an
 1 neutralen Dapp]
 13 „Käfigstangen“ Schwamm-Nuddelen oder liicht Bambus-Stangen

Dat Spill kann ee matt de Kanner om Terrain maan.

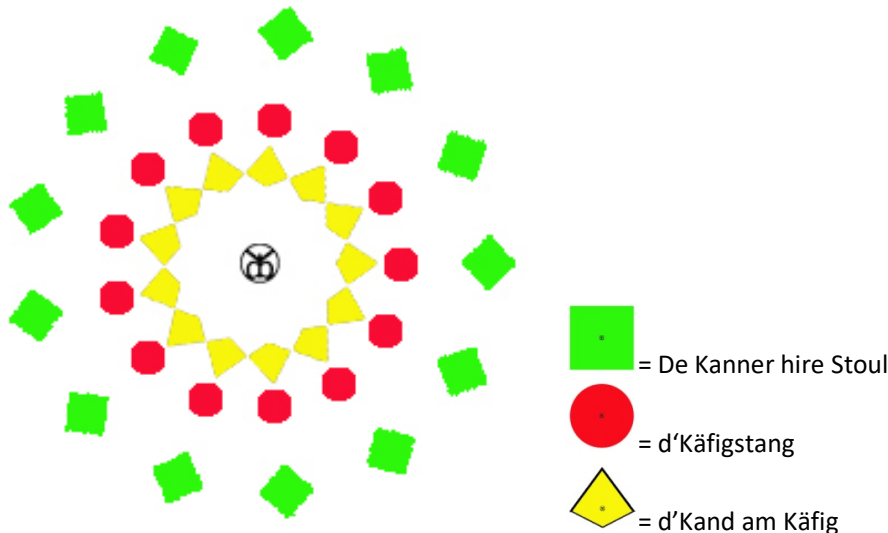
(Et wir gutt, wann de Würfel e bässe mi grouss wier.)

[De Spezialwürfel kann ersatt ginn duerch een normale Würfel matt enger Spezial-Würfelbilder-Läist
 cf: Material-Fiche]

Zil: Et geet drëm, fir seng Käfigstang afzegiänn. Von alle bedeeligte Kanner muss am Schluss d'Mehrzahl fräi sänn, fir datt d'Spill gewonnen ass.

Virbereedung: Eng Platz als Käfig definéieren. Z. Bsp.: deene bedeeligte Kanner hir Stéil an e Krees stellen.

Schema Opstellung:



D’Kanner gi matt der Käfigstang dohinner stoen. (Si kucken no „baussen“. Wann si sich ouni Käfigstang op de Stoul setzen, kucken si no „bannen“.)
 De Spezialwürfel prett leeën. [Oder deen normale Würfel an di Läist matt deene spezielle Würfelbilder prett leeën. An deen neutralen Dapp dernäwwent.]

Spillverlof:

D’Kanner matt de Käfigstange würfele selwer. Bäi klenge Kanner muss ee Spill-Leeder dobäi sënn. De Spill-Leeder gët de Würfel viraan. An heen hält o eventuell d’Stang aan, bis d’Kand gewürfelt hatt. De Spill-Leeder gët deem 1. Kand de Würfel. D’Kand würfelt. (Den Afank gët markéiert: datt et klor ass, wou dat ischt Kand gewürfelt hatt.)

[Bäi engem normale Würfel gët nom Würfelen deen neutralen Dapp op d’Würfelbild-Läist op di entsprechend Zal gesatt. Da weess d’Kand, wéi eng Faarf fir hatt gëllt an där Ronn.]



1) **GRÉIN** = **fräi** sënn = de Käfig ass op, de Villche fléit raus = d’Kand leet seng Käfigstang néier, hatt gët de Würfel viraan no rechts a setzt sich op säi Stoul. (De Würfel geet bäi „gréin“, „rukt“ a „giäll“ sou rondrëm wéi d’Auer dréit. A bäi „wäiss“ geet de Würfel no links.)



2) **RUKT** = **agespaart** sënn = de Käfig bleift zou = d’Kand hält seng Stang a bleift agespaart am Käfig. D’Kand gët de Würfel viraan no rechts. (Extra bäi „wäiss“: Wann d’Kand well fräi ass, an hatt muss weenst „wäiss“ na eng Kéier würfelen, da muss hatt bäi „rukt“ seng Stang rëmhüellen an hannich an de Käfig goen.)



3) **GIÄLL** = Dee Spiller ass fräi **an deen nächste Spiller links** dernäwwent, deen nach agespaart ass, (och wann dee Spiller e paar Platze mi wäit weg ass,) kënnt **och fräi**. (Also ëmmer **2 fräi bäi „giäll“**.) (Ganz hei an s do bleift just na 1 fir fräi ze kommen.) De Spiller gët de Würfel no rechts viraan. (Hei bäi „giäll“ kënnt et vir, datt Kanner fräi kommen, déi na gar net gewürfelt haten, déi duërfe zum Schluss och nach eng Kéier würfelen. A wann se „rukt“ würfelen, hüellen se hir Stang a ginn rëm an de Käfig!)



4) **WÄISS** = Dee Spiller **bleift** wéi heen ass, mä hee gët de Würfel no links viraan, (also aan säin ischte linksen Noper,) egal ob dee linksen Noper agespaart ass oder fräi. Dee Spiller haat zwar well gewürfelt, mä heen ass lo nach eng Kéier draan.

An do gëlt: 1) „gréin“: fräi, Würfel no rechts;

2) „rukt“: agespaart, Würfel no rechts;

3) „giäll“: 2 fräi, Würfel no rechts;

(ëmmer, wann de Würfel no rechts geet, heescht dat: dee Spiller, dee „wäiss“ haat, kënnt dann nach eng Kéier draan;)

4) „wäiss“: de Spiller bleift, mä Würfel no links; etc: 1) bis 4)

(Weenst deem Richtingswiässel bäi „wäiss“ muss ee Spill-Leeder derbäi sënn. Soss ass et vill ze schwéier fir kleng Kanner.)

Spillschluss = Wann eng ganz Ronn no rechts gewürfelt guff. Dofir gët den Afank matt eppes markéiert. Gidferee muss wingestens eng Kéier gewürfelt hann.

Gewonnen ass gidfereen, dee fräi ass. Wa 4/5/6/7 Kanner fräi sënn, (bäi 7/9/11/13 Spiller,) dann ass di ganz Equipe gewonnen.