

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.

Würfeln

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

Kurzübersicht des Spielablaufs

1. Würfeln

2. Rote Seiten drehen – oder für Bonus nutzen

3. Weiterwürfeln

4. Ergebnis eintragen und Würfe abstreichen

Beispiele zur Wertung

Kleiner Chili

Bei Zahlenfeldern , oder

=> 50
oder 25 in anderem Feld

Großer Chili

Bei Zahlenfeldern , oder

=> 75
oder 50 in anderem Feld

Scharfer Chili

Bei **ROT** oder **STR**

=> 100
oder 50 in anderem Feld

Bei Zahlenfeldern
entsprechende Augen
addieren – Rot verdoppelt

$$\text{rot} + \text{rot} + \text{rot} \Rightarrow 3$$

$$\text{rot} + \text{rot} \Rightarrow 6 \times 2 = 12$$

Bei **STR** und **PAS** alternativ
im Zahlenfeld einer roten Seite eintragen

10 Punkte pro roter Seite + + => 30

Alle von 1 bis 6 – Summe + + + + + => 21

Jeder mind. 2x – Summe + + + + + => 24

Alles zählt – Summe + + + + + => 23

5 Punkte pro nicht genutztem Wurf x 5 => 10

Die vollständige
Spielanleitung findet
ihr auf der Rückseite.



amigo-spiele.de/02000

Name		
	30	
	29	
	28	
	27	
	26	
	25	
	24	
	23	
	22	
	21	
	20	
	19	
	18	
	17	
	16	
	15	
	14	
	13	
	12	
	11	
	10	
	9	
	8	
	7	
	6	
	5	
	4	
	3	
	2	
	1	
ROT	30	
STR	100	
PAS		
CHA	23	
	10	
Total		



Name	Name	Name	Name
	30		
	29		
	28		
	27		
	26		
	25		
	24		
	23		
	22		
	21		
	20		
	19		
	18		
	17		
	16		
	15		
	14		
	13		
	12		
	11		
	10		
	9		
	8		
	7		
	6		
	5		
	4		
	3		
	2		
	1		
ROT			
STR			
PAS			
CHA			
Bonus	Bonus	Bonus	Bonus
Total	Total	Total	Total

Kopiervorlage →



www.amigo-spiele.de