

# 30

## Ausstattung:

Pokerbrett, sechs Würfel mit Augenzahl 1-6, Blatt Papier, Schreibstift

## Spieler:

2 – x

## Ziel des Spieles:

Jeder Spieler startet mit 30 Punkten. Ziel ist es, möglichst viele Pluspunkte zu sammeln. Gewonnen hat, wer als erster 0 Punkte erreicht hat.

## Spielanleitung:

Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn. Ziel ist es, nach maximal sechs Würfeldurchgänge, wobei jeweils mindestens ein Würfel mit der höchsten Augenzahl aus dem Spiel genommen werden muss, eine möglichst hohe Punktezahl zu erreichen. Es können aber auch mehrere Würfel aus dem Spiel genommen werden (zum Beispiel drei Mal die 6). Damit verringert sich auch automatisch die Anzahl der Würfeldurchgänge des Spielers.



*In diesem Fall muss ein Sechser aus dem Spiel genommen werden. Es kann auch gleichzeitig der Fünfer aus dem Spiel genommen werden, dann darf nur mehr mit 4 Würfel gewürfelt werden und man hätte vorläufig 11 Punkte auf dem Konto (fehlen noch 19 mit 4 Würfel um die 30 zu erreichen und keine Schlechtpunkte zu machen oder die 30 zu übertreffen.)*

Erreicht der Spieler mit der Summe der sechs Würfel die 30 nicht, so wird die Differenz als Schlechtpunkte auf die 30 aufgerechnet (z.B. Erreicht 27 = 3 Schlechtpunkte. Der Spieler steht nun bei 33 Punkte). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Erreicht der Spieler mit der Summe der sechs Würfel die 30 passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Übertrifft ein Spieler die Gesamtsumme 30, so zählt die Differenz zu 30 als Bonuspunkte und diese werden von den 30 abgezogen (z.B. Erreicht: 35 = 5 Bonuspunkte. Der Spieler steht nun bei 25 Punkten).



*In diesem Fall hat der Spieler 34 Punkte erwürfelt. Das heißt, er bekommt vier Punkte von seinem Spielstand abgezogen. Jetzt darf er noch mit allen Würfeln weiterspielen. Würfelt er eine oder mehrere Vierer so werden diese Würfel aus dem Spiel genommen und – wenn er beim nächsten Wurf keinen Vierer mehr wirft – als Schlechtpunkte für den nächsten Spieler gewertet.*

Nun hat der Spieler die Möglichkeit, dem nächsten Spieler Schlechtpunkte zu verpassen. Er würfelt mit allen sechs Würfeln und jeder Fünfer bedeutet 5 Schlechtpunkte. Kommt kein Fünfer beim ersten Wurf, so werden auch keine Schlechtpunkte vergeben und der nächste Spieler ist dran.

Wird ein oder mehrere Fünfer geworfen, so werden diese Würfel aus dem Spiel genommen und der Spieler wirft mit den restlichen Würfel weiter. Sind wieder Fünfer dabei, nimmt er diese wieder aus dem Spiel und würfelt weiter. Dies geht solange weiter, bis er einen Wurf ohne Fünfer hat. Danach werden die geworfenen Fünfer addiert und dem nächsten Spieler als Schlechtpunkte zugeschrieben (z.B. Spieler wirft beim ersten Wurf zwei Fünfer, die Würfel werden aus dem Spiel genommen, der Spieler wirft mit 4 Würfel weiter. Zweiter Wurf, ein Fünfer – der Würfel wird aus dem Spiel genommen, der Spieler wirft mit 3 Würfel weiter. Dritter Wurf kein Fünfer. Insgesamt erhält der nächste Spieler 15 Schlechtpunkte.)

**Fazit:**

Unterhaltsames, unkompliziertes Würfelspiel. Kann allerdings auch zu einem endlos Spiel werden. Empfehlenswert: Auch eine Obergrenze einzuziehen (z.B. wenn jemand 100 Punkte erreicht ist das Spiel beendet und der mit der geringsten Punkteanzahl ist nach einer bestimmten Zeit der Sieger.)