

Andreas Schmidt

A106054 1/19

# WURF & WEG

Ein turbulentes Würfelspiel  
für 2 – 6 Spieler  
ab 8 Jahren.

**HABA**<sup>®</sup>

**A**uf die Deckel, fertig, los! Im Wirtshaus „Zum goldenen Wurf“ geht es hoch her. Rasant werden die Würfel zwischen den Pappdeckeln hin und her geschoben. Wer mit Würfelglück, Schnelligkeit und guter Übersicht die meisten Deckel erbeutet, gewinnt und darf die nächste Spielrunde schmeißen.

## SPIELINHALT

1 großer gelber Würfel



18 kleine Würfel



1 Ablage  
mit gelbem Rand



18 Deckel  
mit weißem Rand

1 Spielanleitung

## SPIELAUFBAU

Legt die Ablage in die Tischmitte. Die Deckel werden gemischt und verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt. Jeder Spieler zieht einen Deckel und legt ihn mit kleinem Abstand zur Ablage offen vor sich ab. Haltet den gelben Würfel bereit. Zudem erhält jeder Spieler drei kleine Würfel. Überzählige Würfel werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



Beispiel:  
Spieldaufbau für 4 Spieler

## SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden.

Nehmt den großen gelben Würfel. Nachdem ihr gewürfelt habt, legt ihr ihn auf die Ablage. Das gewürfelte Symbol ist für diese Runde das **alles überragende Glückssymbol!**

Ein Spieler gibt das Kommando: „Auf die Deckel, fertig, los!“. Jetzt spielen **alle gleichzeitig** – jeder würfelt alle seine Würfel und prüft für sich: Habe ich passende Symbole gewürfelt, um Würfel loszuwerden? Dann nix wie weg damit! Alle restlichen Würfel würfelst du sofort erneut, prüfst erneut usw. Das Ganze wiederholt sich so lange, bis es einem Spieler gelingt, seinen letzten Würfel loszuwerden.

Die Würfel könnt ihr auf zwei Arten loswerden:

### 1. Ablegen auf der Ablage

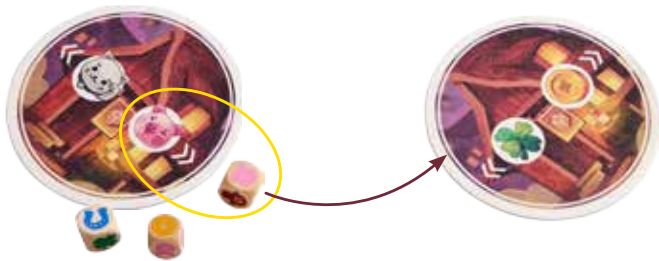
Hast du das alles überragende Glückssymbol gewürfelt? Dann lege den/die entsprechenden Würfel auf die Ablage. Diese Würfel sind für die laufende Runde aus dem Spiel.



### 2. Ablegen auf dem Deckel eines Mitspielers

Hast du das Symbol gewürfelt, das **links** auf deinem Deckel abgebildet ist? Dann lege den/die entsprechenden Würfel auf den Deckel deines **linken Mitspielers**.

Hast du das Symbol gewürfelt, das **rechts** auf deinem Deckel abgebildet ist? Dann lege den/die entsprechenden Würfel auf den Deckel deines **rechten Mitspielers**.



Beim Spiel mit 2 Spielern kommen diese Würfel auf den Deckel deines Mitspielers.

### Wichtige Würfelregeln:

- ◆ Die Würfel dürfen nur **auf den Deckel** abgelegt werden, nicht daneben.
- ◆ Würfel, die das alles überragende Glückssymbol zeigen, kommen **immer** auf die Ablage! Auch dann, wenn dein Deckel zufällig dasselbe Symbol zeigt.

### Wurden Würfel von Mitspielern auf deinem eigenen Deckel abgelegt?

Damit erhöht sich die Zahl deiner Würfel! Würfle sie beim nächsten Wurf mit und versuche, sie schnell wieder loszuwerden!

### Du konntest alle deine Würfel loswerden?

Grandios! Rufe laut „**Stopp!**“

Alle anderen Spieler dürfen nun in Ruhe ihre verbliebenen Würfel noch 3 Mal neu würfeln. Jeder, der dabei das alles überragende **Glückssymbol** würfelt, darf den entsprechenden Würfel auf die Ablage legen. Die Symbole des eigenen Deckels gelten nicht mehr.

Danach ist die Spielrunde beendet. Jeder Spieler, der alle Würfel loswerden konnte, bekommt seinen Deckel als Prämie und legt ihn verdeckt vor sich ab. Danach zieht er sich einen neuen Deckel vom Nachziehstapel und legt ihn wieder nahe der Ablage offen vor sich ab.

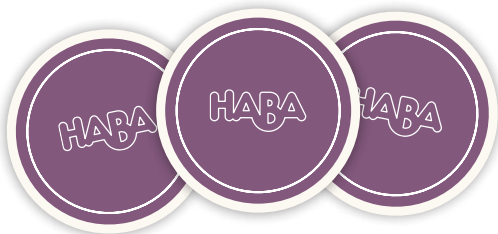
Die Spieler, die nicht alle Würfel loswerden konnten, behalten ihren Deckel für die nächste Spielrunde.

Verteilt die Würfel so, dass jeder Spieler wieder 3 kleine Würfel hat. Danach beginnt die nächste Runde, indem ihr den gelben Würfel neu würfelt.



## SPIELEND E

Wer zuerst drei verdeckte Deckel vor sich gesammelt hat, gewinnt das Spiel!  
Erhalten in einer Runde mehrere Spieler ihren dritten verdeckten Deckel?  
Dann gewinnen sie gemeinsam.



**Tipp:** Wenn ihr nicht genug kriegen könnt, dann spielt einfach, bis der Nachziehstapel aufgebraucht ist und nicht mehr nachgezogen werden kann. Der Spieler mit den meisten erspielten Deckeln gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen die entsprechenden Spieler gemeinsam.

## GLÜCKSSYMBOL E

### ◆ Vierblättriges Kleeblatt

Da vierblättrige Kleeblätter in der Natur extrem selten sind, braucht man viel Glück, um solch ein Blatt zu finden. Hat man eines gefunden, erhält man Freundschaft, Zufriedenheit und Ausgeglichenheit.



### ◆ Glücksschwein

Bereits für die germanischen Völker war der Eber ein heiliges Tier. Schweine gelten als Symbol des Reichtums und des Wohlstandes.



### ◆ Winkende Katze (Maneki-neko)

Die Winkende Katze ist ein beliebter Glücksbringer in Japan, China, Taiwan und Thailand. Sie soll Wohlstand bringen, Unglück fernhalten und an Eingängen von Läden unablässig Kunden hereinwinken.



### ◆ Glückspfennig

Der Glückspfennig ist ein Symbol für Reichtum. Wenn man ihn verschenkt, wünscht man dem Empfänger, dass ihm nie das Geld ausgeht.



### ◆ Hufeisen

Das Pferd war schon immer ein Symbol für Stärke und Kraft. Das Hufeisen soll das Tier schützen und gilt in fast allen Kulturkreisen als Glücksbringer.



### ◆ Hand der Fatima (Hamsa)

Die Hand der Fatima ist ein kulturelles Zeichen im islamischen Glauben, ein magisches Abwehrmittel gegen böse Geister und zugleich eine Hand, die Segen spendet.





Autor: *Andreas Schmidt*  
Illustrator: Catherine Unger  
Redaktion: Tim Rogasch  
Spieldauer: 10 Minuten



©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305292