

Die schlimme Sieben

Spielanleitung

Ein Spiel für mindestens 2 Spieler.

Material:

2 Würfel, Centstücke oder Wendeplättchen oder Chips oder Bohnen

Jeder Spieler bekommt eine Anzahl Centstücke oder Wendeplättchen oder Bohnen oder Chips.

Bei 2 Spielern sollten das pro Person 20 Münzen (oder Chips usw.) sein, bei mehr Spielern 10-15.

Auf dem Spielfeld gibt es „Boote“ mit zwei, drei, vier usw. Plätzen.

Das größte Boot hat 11 Plätze.

Ein Boot mit sieben Plätzen gibt es nicht, dafür ist in der Mitte die „Insel“ mit der Zahl Sieben.

Nun geht es los:

Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt.

Würfelt ein Spieler eine 4, dann muss er auf einen Kreis in das 4er-Boot eine Münze (oder Bohne usw.) legen, würfelt er eine 8, kommt eine Münze in das 8er-Boot.

Wer eine 7 würfelt, muss auf die Insel eine Münze legen.

Die Boote sind dann voll, wenn alle Kreise belegt sind:

Das 4er-Boot ist voll, wenn 4 Chips darin liegen.

Das 8er-Boot ist voll, wenn 8 Chips darin liegen usw.

Wenn nun ein Spieler die Zahl eines vollen Bootes würfelt, kann er nichts mehr hineinlegen. Er darf dann das Boot ausleeren und sich alles nehmen, was darin liegt.

Ist zum Beispiel das 8er-Boot voll und du würfelst eine 8, darfst du dir die 8 Münzen (Chips, Bohnen) nehmen.

Was ist nun mit der 7er-Insel?

Auf diese Insel kommt immer eine Münze, wenn ein Spieler eine 7 würfelt. Da haben auch mehr als 7 Münzen Platz.

Wer leert die 7er-Insel ab?

Die Münzen auf der 7er-Insel darf der Spieler nehmen, der zwei 6er hat, der also eine 12 würfelt.

Das Spiel hat keine feste Dauer. Irgendwann machst du einfach Schluss. Du kannst z. B. den Küchenwecker auf eine Viertelstunde stellen. Wer dann die meisten Münzen hat, ist Sieger.

Danach kann ein neues Spiel beginnen, wenn man will.

Zum Titel des Spiels:

Die Sieben ist deshalb schlimm, weil man dann, wenn man sie würfelt, immer nur etwas hergeben muss, aber nie was bekommt.