

Hoch und höher

Ein schwindelerregendes Würfelspiel von Matthias Greßinger für 1-2 Spieler ab 6 Jahre

I Ziel des Spiels

Pöppel müssen am Spielende auf möglichst hohen Türmen stehen. Dabei darf beim Setzen eines Pöppels auf einen Turm der richtige Zeitpunkt nicht verpasst werden.

II Spielmaterial

- 45 rote, runde Spielsteine
- 4 Pöppel (blau, braun, gelb, grün)
- 1 sechseckiger Würfel

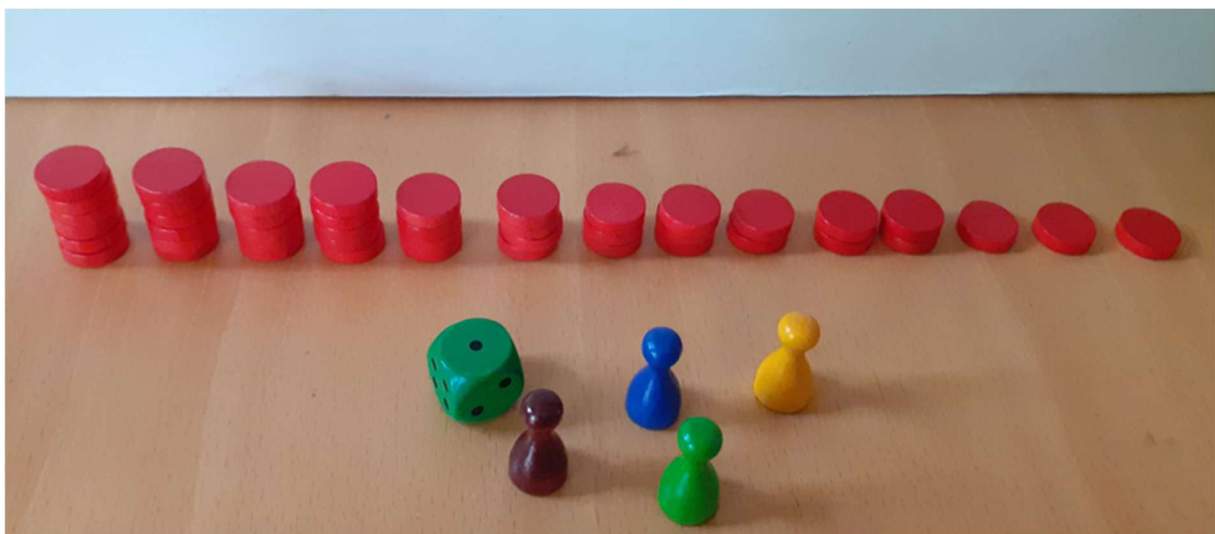
III Vorbereitung

Das Spiel kann zu zweit oder in einer Solovariante gespielt werden. In beiden Fällen werden zu Beginn die 45 roten Spielsteine wie folgt aufgebaut:

- Je zwei Türme bestehend aus 6, 5, 4 und 3 Steinen
- Je drei Türme bestehend aus 2 Steinen und aus 1 Stein

Der Würfel wird bereitgelegt.

Aufstellung zu Spielbeginn:



IV Spielregel

IV.1 Allgemeine Grundregeln

Zuerst würfelt der Spieler in seinem Zug. Dann hat er drei Zugmöglichkeiten, von denen er eine ausführen muss:

1. Einen seiner Pöppel auf einen Turm in der Höhe des Würfelwurfs setzen.
2. Einen Turm ohne Pöppel in Höhe seines Würfelwurfs auf einen beliebigen anderen Turm ohne Pöppel setzen.
3. Einen Turm mit Pöppel in Höhe seines Würfelwurfs auf einen beliebigen anderen Turm ohne Pöppel setzen

Beachte: Türme größer als 6 können nicht mehr auf andere Türme gesetzt werden! Es können aber Türme kleiner als oder gleich 6 auf Türme größer als 6 gesetzt werden!

Beachte: Ein Pöppel kann nur einmal auf einen Turm gesetzt werden. Ein einzelner Pöppel darf nicht von einem Turm auf einen anderen versetzt werden. Es kann aber ein ganzer Turm mit Pöppel auf einen beliebigen anderen Turm ohne Pöppel gesetzt werden.

Spielende: Das Spiel endet, wenn keine der drei Zugmöglichkeiten mehr möglich ist.

IV.2 Spiel für 2 Spieler

Beim Spiel zu zweit erhält ein Spieler den blauen und den braunen Pöppel (TEAM B) und der andere Spieler den gelben und den grünen Pöppel (TEAM G). Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Die Spieler sind abwechselnd am Zug.

Nicht erlaubt ist, einen Pöppel des Mitspielers auf einen Turm zu setzen.

Es ist aber erlaubt, einen Turm, auf dem ein Pöppel des Mitspielers steht, auf einen Turm ohne Pöppel zu setzen.

Am Ende des Spiels addieren die Spieler die Höhe der Türme, auf denen ihre Pöppel stehen. Der Spieler mit der höheren Summe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den Pöppel besitzt, der am meisten Punkte erreicht hat. Ist auch hier Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

IV.2.1 Variante Hierarchie für 2 Spieler

Für Team B gilt, dass der blaue Pöppel am Spielende auf einem Turm stehen muss, der mindestens gleich hoch ist wie der Turm, auf dem der braune Pöppel steht.

Für Team G gilt, dass der gelbe Pöppel am Spielende auf einem Turm stehen muss, der mindestens gleich hoch ist wie der Turm, auf dem der grüne Pöppel steht.

Wird die Hierarchie in einem Team nicht eingehalten (also, wenn bei Team B der braune Pöppel höher steht als der blaue oder bei Team G der grüne Pöppel höher steht als der gelbe), wird bei Team B nur der blaue und bei Team G nur der gelbe Pöppel gewertet.

IV.3 Solospiel

In der Solovariante spielt der Spieler mit allen vier Pöppeln.

Ziel ist es, eine möglichst hohe Punktzahl (max. 45 Punkte sind möglich), zu erreichen.

IV.3.1 Variante Hierarchie im Solospiel

Es besteht folgende (alphabetische) Hierarchie der Pöppel: blau – braun - gelb – grün. Diese besagt, dass am Spielende der blaue Pöppel auf dem höchsten Turm stehen muss. Der braune Pöppel darf nur auf einem Turm stehen, der höchstens gleich hoch ist, wie der Turm, auf dem der blaue Pöppel steht. Dementsprechend darf der gelbe Pöppel nur auf einem Turm stehen, der gleich hoch oder niedriger ist als die Türme, auf denen der blaue und der braune Pöppel stehen. Der grüne Pöppel darf somit nur auf einem Turm stehen, der gleich hoch oder niedriger ist als die Türme, auf denen der blaue, der braune und der gelbe Pöppel stehen.

Für einen Pöppel, der die Hierarchie nicht einhält, gibt es keine Punkte.

Beispiel für ein Ende des Spiels:

Da eine „1“ gewürfelt wurde und kein Turm in dieser Höhe mehr vorhanden ist, endet das Spiel hier. Die Pöppel haben folgende Punktzahlen erreicht: blau: 14, gelb: 8, grün: 5, braun: 3.



Impressum

Autor: Matthias Greßinger; E-Mail: gressinger@gmx.de; Fertigstellung: September 2024

Dank an meine Frau Christiane und meine Tochter Cora für die tatkräftige Mithilfe beim Entwickeln dieses Spiels und beim Verfassen der Spielregel.