

Leo Colovini

# geiZen

Grippe-jetons - Il tirchio



- D** Spielanleitung
- F** Les règles du jeu
- I** Il regolamento



# geizzen

*Das spaßige Würfelgezocke von Leo Colovini  
für 2 – 5 Spieler ab 7 Jahren.*

## Spielmaterial

- Spielplan
- 130 Chips
- 5 Würfel
- 1 Spielanleitung
- 1 Würfelturm

## Spielziel

Alle Spieler versuchen mit Ihren Chips zu geizen, wenige abzugeben und möglichst viele hinzu zu gewinnen. Hierzu würfeln sie die 5 Würfel und wählen möglichst geschickt aus diesen aus, so dass sie beim anschließenden Ablegen und Nehmen vom Spielplan möglichst gut abschneiden.

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar ausgelegt. Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler Chips.

- Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 18 Chips,
- bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 22 Chips,
- bei 4 und 5 Spielern erhält jeder Spieler 25 Chips.

Die restlichen Chips werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.



## Spielablauf

Ein Startspieler wird bestimmt, der alle Würfel nimmt und oben in den Würfelturm wirft.

Nach seinem Wurf **muss der Spieler mindestens einen Würfel herauslegen.**

Er kann auch mehrere Würfel gleichzeitig herauslegen. Dabei ist es egal, ob diese Würfel **die gleiche Augenzahl oder verschiedene Augenzahlen** zeigen. Es ist auch möglich von drei gewürfelten 4en nur zwei herauszulegen und die dritte 4 erneut würfeln.

Nachdem er sich entschieden hat, welche Würfel er herauslegt, wirft er die verbleibenden Würfel wieder in den Würfelturm. Aus dem neuen Wurf muss wieder mindestens ein Würfel herausgelegt werden, usw. **Nachdem alle Würfel herausgelegt wurden** (spätestens also nach 5 Würfen), kommt es zur Wertung.

## Wertung

Für **jeden Würfel** müssen nun Chips auf den Spielplan gesetzt werden. Hierbei gilt:

- Die Chips müssen immer entsprechend der gewürfelten Zahl **auf das erste freie Feld** der Zahlenreihe (von oben) eingesetzt werden.
- Auf dem ersten Feld der 1er- und der 2er-Reihe müssen (pro Würfel) jeweils **2 Chips** eingesetzt werden.
- Chips, die auf **grüne Felder** gelegt werden, muss der Spieler **aus seinem eigenen Vorrat** nehmen.
- Chips, die auf **gelbe Felder** gelegt werden, nimmt der Spieler **aus dem allgemeinen Vorrat.**
- Für eine gewürfelte 6 braucht der Spieler keinen Chip einzusetzen.
- Sofern ein Spieler einen Chip auf ein **rotes Feld** setzt, darf er sich **alle Chips aus dieser Zahlenreihe nehmen.** Alle anderen Spieler müssen so viele **Chips** in den allgemeinen Vorrat **abgeben**, wie die rote Zahl auf dem Pfeil unter dem roten Feld angibt.

## Beispiel:

- 1 Auf dem Spielplan sind in Reihe 2, 4 und 5 jeweils die ersten drei Felder mit Chips belegt.
- 2 Aus dem ersten Wurf legt der Spieler die 4 heraus und würfelt mit den restlichen 4 Würfeln erneut. Aus seinem zweiten Wurf legt er die beiden 2en heraus. Beim dritten Wurf die 6 und beim letzten Wurf hat er nun keine Wahl und muss die erwürfelte 2 nehmen.
- 3 Für die 6 braucht er keinen Chip abzugeben. Für die 4 legt er einen Chip auf das nächste freie 4er-Feld. Da es ein gelbes Feld ist, darf er den Chip aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Für zwei der erwürfelten 2en legt er 2 (eigene) Chips auf die beiden freien 2er-Felder. Dann nimmt er sich aus der nun kompletten 2er-Reihe alle Chips. Alle anderen Spieler müssen – gemäß der Zahl auf dem Pfeil – jeweils einen Chip in den allgemeinen Vorrat legen. Anschließend muss er für den dritten 2er-Würfel noch zwei (eigene) Chips auf das erste 2er-Feld legen. Damit endet sein Zug.



Sofern eine Reihe geleert wurde, werden für noch verbliebene Würfel des gleichen Wertes, Chips in die nun leere Reihe eingesetzt.

Nach der Wertung bleiben die Chips auf dem Spielplan liegen und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

### **Sondersituation in der Wertungsphase:**

Es kann vorkommen, dass ein Spieler nicht genug Chips besitzt, um alle nötigen Chips auf den Spielplan zu legen. In diesem Fall kann er sich bis zu 5 Chips aus dem allgemeinen Vorrat ausleihen, die er aber am Ende seines Zuges wieder zurückgeben muss. Sofern der Spieler dadurch mindestens eine Reihe komplettieren konnte und so am Ende seines Zuges wieder Chips besitzt, wird das Spiel fortgesetzt.

## **Spielende**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler am Ende seines Zuges keine Chips mehr hat. Der Spieler mit den meisten Chips gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Unter Lizenz von:



© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

