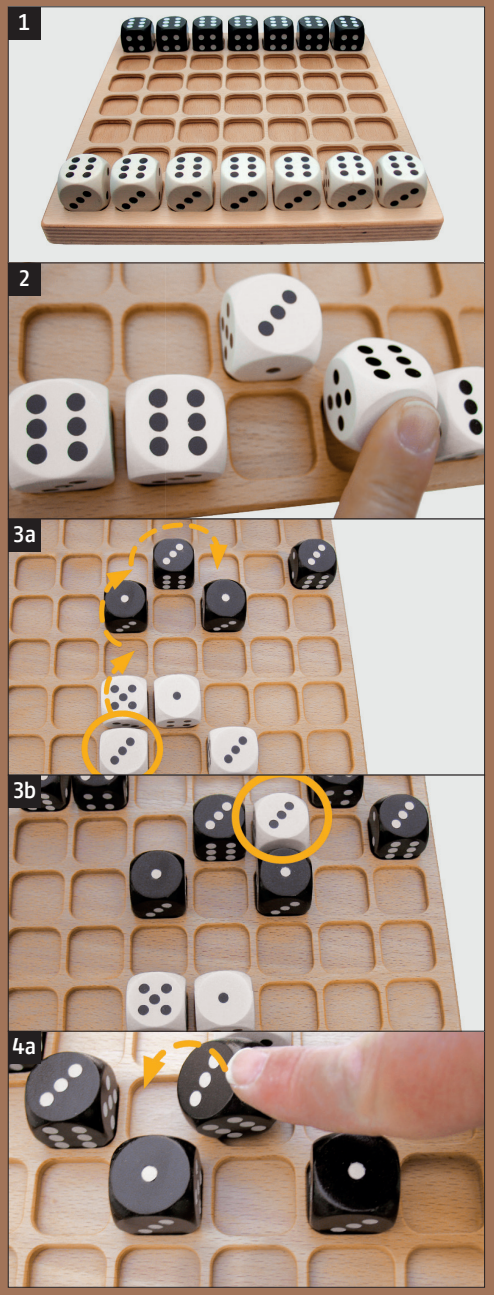

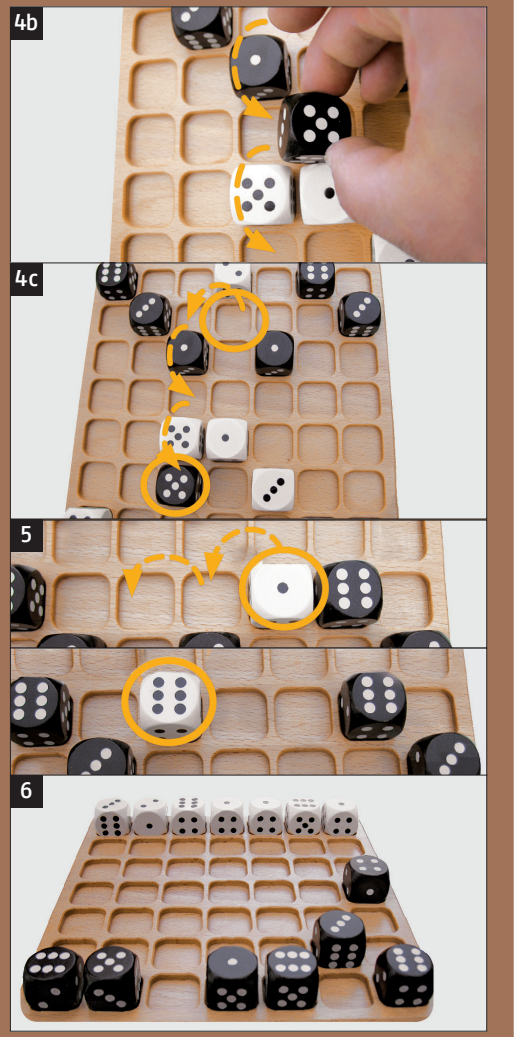

Biber
Umweltprodukte Versand GmbH
6850 Dornbirn | Austria
www.biber.com

biber

Würfel-Rugby

Anleitung
Instructions

DE

Spielanleitung
Jeder Spieler erhält zu Beginn sieben Würfel, die er auf seine Grundlinie setzt. Gesetzt werden die Würfel mit der Ziffer sechs nach oben und der Ziffer drei dem Spieler zugewandt. Sie werden über die Kante gekippt und durch Kippen sowie Springen vorwärts oder seitwärts bewegt. Rückwärts Kippen ist nicht erlaubt.

Spielvariante 1
Diese Variante erinnert an Halma. Man kann und darf Würfel in gerader Linie überspringen, auch mehrfach und übers Eck. Man darf vor dem Überspringen seinen Würfel einmal kippen. Wer nicht springen kann oder will, darf auch den Würfel nur kippen. Diagonales Überspringen ist nicht erlaubt. Schieben der Würfel (Beibehalten der oben stehenden Augenzahl) ist ebenfalls nicht erlaubt. Ziel ist es, möglichst alle eigenen Würfel auf die gegnerische Grundlinie zu bringen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler die gegnerische Grundlinie mit seinen Würfeln besetzt hat.

Doch Achtung: Gewonnen hat nicht derjenige, der zuerst die Reihe vollmacht, sondern der Spieler mit der höchsten Augenzahl auf der gegnerischen Grundlinie.

Spielvariante 2
Hier wird nicht gesprungen, sondern nur gekippt. Es gilt, als Erster einen eigenen Würfel auf die Zielgerade der anderen Seite zu bringen. Treffen zwei gegnerische Würfel aufeinander, muss der mit der geringeren Augenzahl weichen und kommt aus dem Feld. Ist ein Würfel an zwei oder drei Seiten von gegnerischen Würfeln berührt, zählen die Augen der angrenzenden Würfel zusammen. Der oder die Würfel mit der geringeren Augenzahl müssen vom Feld. Gewonnen hat, wer als Erster einen seiner Würfel auf die gegnerische Grundlinie gebracht hat.

1. Grundaufstellung
2. Die Würfel werden durch Kippen vorwärts oder seitwärts bewegt. Rückwärts Kippen ist nicht erlaubt.

3a. Man darf, wenn man kann, auch springen, ohne vorher zu kippen.
3b. Überspringen der eigenen oder gegnerischen Würfel ist erlaubt.
4a. Anlauf-Kippen aus benachbarter Position (senkrecht oder waagrecht) ändert die oben liegende Augenzahl ...
4b. ... und anschließend zweimal springen mit Beibehalten der Augenzahl bringt die Würfel ...
4c. ... schnell in Richtung Ziellinie.

5. Kippmöglichkeiten nutzen führt zu hoher oben liegender Augenzahl.
6. Spielende: Wenn eine Ziellinie gefüllt ist, ist das Spiel zu Ende.

Gewonnen hat derjenige mit der höchsten Augensumme in der Ziellinie, in diesem Fall schwarz!

GB

How to play
Each player starts with seven dice. These are placed on the base line with the "six" facing upwards and the "three" facing the player. You can move the dice by tipping them over the edge of their square and by tipping them over and then jumping forward or sideways. You cannot tip them backwards.

Variant 1
This variant is reminiscent of Chinese checkers. You may jump over one or more dice in a straight line or diagonally across. You may tip your dice over once before jumping. If it is not possible to jump or you do not want to, the die can simply be tipped into another square. You cannot jump diagonally. You cannot move the dice into another square without changing the upwards face either. The aim is to move all your dice onto your opponent's base line. The game ends when a player has succeeded in moving all their dice to their opponent's base line. However, the winner is the player with the highest number of points on their opponent's baseline, rather than the player who fills the row first.

Variant 2
In this version, you can only tip the dice over. There is no jumping. The aim is to be the first player to place a die on the target line on the other side. If two opposing dice collide, the one with the lower number has to leave the field. If a die comes into contact with opposing dice on two or three sides, then the numbers of all the adjacent dice should be added up. The dice or die with the lower number of dots should then leave the field. The player who reaches the opposing base line first with one of their dice is the winner.

1. Basic line-up
2. The dice are moved by tipping them forwards or sideways. You cannot tip them backwards.

3a. If you can, you may also jump without tipping the dice.
3b. You can jump your own or your opponent's dice.
4a. The upward-facing number of dots can be changed by tipping the dice from the adjacent square (vertically or horizontally) ...
4b. ... and then jumping twice without changing the up-facing number of dots. This moves the dice forwards quickly ...
4c. ... in the direction of the finishing line.

5. By tipping the die over, you can achieve a higher number of up-facing dots.
6. End of game: The game is over when one player has got all their dice to the finishing line.

The player with the highest sum of dots on the target line is the winner.