WÜRFEL WELTEN

Ein Spiel von Jamey Stegmaier

Illustriert von Miles Bensky und Marius Petrescu

1-6 Spieler · 30 Minuten · ab 14 Jahren

Zu Beginn der Coronavirus-Pandemie begaben sich viele Menschen in die Selbstisolation. Zu dieser Zeit entwickelte ich ein unendlich skalierbares Roll-and-Write-Spiel, um es Interessierten auf der ganzen Welt via Facebook Live zu erklären und mit ihnen zu spielen. Jede der „Welten" in Würfelwelten ist inspiriert durch ein Schlüsselelement eines anderen Stonemaier-Spiels. Eigentlich hatten wir auch gar nicht geplant, das Spiel zu veröffentlichen, aber so viele von euch baten uns um eine „richtige" Version des Spiels, so dass wir uns doch für die Veröffentlichung entschieden haben! –Jamey

ÜBERBLICK UND ZIEL

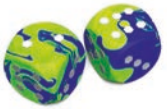
In Würfelwelten versuchst du, über 3 Durchgänge in einer Reihe von Mini-Spielen die meisten Sterne zu sammeln. Dies ist ein Roll-and-Write-Spiel, das heißt, du schreibst direkt auf das Spielmaterial, in diesem Fall mit einem trocken abwischbaren Stift.

In jeder Runde wirft eine beliebige Person 2 Würfel, deren Ergebnisse ihr alle auf euren Weltenkarten nutzt, um Rohstoffe zu erhalten und Sterne zu erzielen.

In dieser Schachtel von Würfelwelten ist Material für 1-6 SpielerInnen enthalten. Ihr könnt aber mehrere Exemplare kombinieren, um mit beliebigen Personenzahlen zu spielen. Würfelwelten lässt sich auch sehr einfach digital in einer Videokonferenz spielen, da nur 1 Person würfeln muss.

SPIELMATERIAL

2 Würfel



66 Weltenkarten
(je 11 pro Set)



6 Stifte
(trocken abwischbar)



6 Wertungskarten
(je 1 pro Set)



6 Rohstoffkarten
(je 1 pro Set)



6 Löschtücher



AUFBAU

Nimm dir 1 Stift und 1 Löschtuch. Entscheide dich für eine Farbe und nimm dir das Kartenset mit der entsprechenden farbigen Rückseite. Ein Set besteht aus 11 Weltenkarten, 1 Rohstoffkarte und 1 Wertungskarte. Alle Sets unterscheiden sich nur anhand der farbigen Rückseite.

SPIELABLAUF

Zu Beginn jedes Durchgangs mischt eineR von euch die eigenen (noch nicht genutzten) Weltenkarten und deckt 3 zufällige Welten auf. Alle anderen suchen diese Welten aus ihren Weltenkarten heraus und legen sie vor sich ab. Legt die übrigen Welten beiseite. Ihr spielt in einem Durchgang alle mit den gleichen Welten.

Ein Durchgang besteht aus 9 Runden, wobei ihr alle **gleichzeitig** spielt. Eine Runde läuft wie folgt ab:

1. **WÜRFEL WERFEN:** EineR von euch wirft die 2 Würfel und teilt allen die Ergebnisse laut mit. Schreibt die Ergebnisse auf eurer Wertungskarte in die Kästchen mit der Zahl der aktuellen Runde.



2. **WELTEN AKTIVIEREN:** Aktiviere nun mit den beiden Würfelergebnissen deine Welten (zeitgleich mit den anderen). Du **darfst** jeden der Würfel genau einmal nutzen und damit eine Welt aktivieren. **Eine Welt darf nur einmal pro Runde aktiviert werden** (es sei denn, du gibst 3 aus). Daher darfst du beide Würfel in 1 Runde auch **nicht** für die gleiche Welt nutzen. Du darfst **jederzeit** vor, während und nach der Aktivierung von Welten Rohstoffe ausgeben.

   a. **Kannst** du mit einem Würfelergebnis keine Welt aktivieren, darfst du stattdessen 1 Rohstoff erhalten. Dies ist ein Ausgleich für den seltenen Fall, dass du keinen Würfel nutzen kannst. Es ist nicht die vorherrschende Methode, um Rohstoffe zu erhalten. Du erhältst nichts, wenn du einen Würfel nutzen kannst, aber nicht willst.

Habt ihr alle eure Welten aktiviert und die Runde für euch beendet, beginnt die nächste Runde und eineR von euch wirft erneut die Würfel. Nach 9 Runden ist der Durchgang beendet. Nun zählst du die Sterne, die du in den gerade genutzten 3 Welten erhalten hast. Zusätzlich zu den in den Welten erhaltenen Sternen erhältst du 0,1 Stern für jeden Rohstoff, den du erhalten, aber nicht ausgegeben hast. Notiere unten auf deiner Wertungskarte beim entsprechenden Durchgang die Anzahl der erhaltenen Sterne. Lösche alles auf der Wertungs- und der Rohstoffkarte bis auf deine Durchgangswertungen. Lege die gerade genutzten Welten beiseite. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt. Der nächste Durchgang beginnt wieder mit der Bestimmung von 3 neuen Weltenkarten.

Nach dem 3. Durchgang ist das Spiel beendet und ihr führt die Schlusswertung durch (siehe S.6). Hast du über die 3 Durchgänge insgesamt die meisten Sterne gesammelt, hast du gewonnen.

ROHSTOFFE ERHALTEN UND AUSGEBEN

Erhältst du einen Rohstoff, kreist du ihn auf deiner Rohstoffkarte ein. Gibst du einen Rohstoff aus, kreuzt du einen eingekreisten Rohstoff auf deiner Rohstoffkarte an. Du kannst nur eingekreiste Rohstoffe ausgeben.



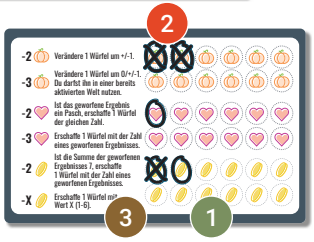
Die Detailregeln der einzelnen Welten werden auf S. 4-6 erklärt. Mehr zu den Rohstoffen und ihren Effekten auf S. 7.

BEISPIEL EINER RUNDE

Zu Beginn der Runde (Runde 3) werden die Würfel geworfen. Sie zeigen die Würfelergebnisse 2 und 6. Alle notieren die Ergebnisse auf ihrer Wertungskarte bei der entsprechenden Runde. Dann werden zeitgleich die eigenen Welten aktiviert. Dafür werden die Würfelergebnisse genutzt und ggf. Rohstoffe vor, während oder nach der Aktivierung ausgegeben.







1

Walter entscheidet sich dafür, seine Charterstone-Welt mit dem 6er Würfel zu aktivieren.

Er markiert das 6-er Gebäude und erhält 1 Münze. Diese markiert er durch Einkreisen auf seiner Rohstoffkarte. Dann ***überträgt*** *(siehe S.5) er den Wert des 2. Würfels (eine 2) auf die Kiste unter dem Gebäude.*







In einer folgenden Runde darf er Charterstone wieder aktivieren, vielleicht sogar die Kiste, die er eben gefüllt hat. Er darf aber jede Welt nur einmal pro Runde aktivieren (sofern er keine Rohstoffe ausgibt).







2

Mit dem 2er-Würfel möchte Walter Euphoria aktivieren. Da er aber lieber eine höhere Zahl nutzen möchte, gibt er 2 Kürbisse aus. Dafür kreuzt er 2 bereits vorher erhaltene Kürbisse auf seiner Rohstoffkarte an. Dadurch darf er das Würfelergebnis auf eine 3 anpassen. Die Anpassung gilt nur für ihn und das Würfelergebnis selbst bleibt unverändert. Walter markiert die linke verfügbare Zahl 3 in seiner Euphoria-Welt. Dann addiert er alle markierten Zahlen in diesem Bereich und erzielt, da die Summe 4 beträgt, 1 Stern, den er sofort markiert.





3

Zuletzt entscheidet sich Walter dafür, mit einer seiner Münzen seine dritte Welt, Tapestry, zu aktivieren. Er gibt die Münze aus, indem er sie ankreuzt und aktiviert Tapestry mit dem so erschaffenen 1er-Würfel. Niemand anders darf diesen gedachten Würfel nutzen. Walter zeichnet die Form für einen 1er-Würfel in Tapestry ein und vervollständigt so ein großes Quadrat. Er erhält dafür ein Herz, das er später nutzen kann.





Haben alle die Aktivierung ihrer Welten abgeschlossen, ist die Runde beendet und die nächste Runde beginnt mit dem Werfen der Würfel.

DIE EINZELNEN WELTEN

In allen Welten nutzt du die Würfel, um Teile der Karte zu markieren, auszufüllen oder zu umranden. Jede Zahl, die in einer der Welten gefordert wird, nimmst du von einem der in dieser Runde geworfenen Würfel. Du kannst aber mit Rohstoffen die Würfelergebnisse verändern und/oder sogar zusätzliche Würfel erschaffen und verwenden.

Manche Welten wertest du bei der Aktivierung, bei anderen hingegen ist die Wertung am Durchgangsende einfacher. Die bei der Wertung der Welt erzielten Sterne kreuzt du unten auf der Weltkarte an.



Between Two Cities

REGELN: Fülle 1 Quadrat mit 1 Zahl. Gleiche Zahlen dürfen nicht benachbart liegen (eine Seite teilen). Sobald du eine Reihe oder Spalte komplett gefüllt hast, erhältst du die daneben gezeigten Rohstoffe.

WERTUNG: Die Anzahl der erzielten Sterne entspricht den Sternen, die du in diesem Durchgang in deiner anderen Welt mit den wenigsten Sternen erzielt hast. Du erzielst aber max. so viele Sterne, wie der Anzahl gefüllter Quadrate in Between Two Cities entspricht.



Charterstone

REGELN: Markiere 1 Gebäude mit 1 Zahl, erhalte den gezeigten Rohstoff und **übertrage** das **geworfene Ergebnis** des anderen Würfels in die darunter liegende Kiste. Der 2. Würfel bleibt nutzbar. Markierst du 1 Gebäude mit einem erschaffenen Würfel, darfst du wählen, welches Ergebnis du überträgst. **ODER** nutze 1 Zahl, um alle bereits mit genau dieser Zahl gefüllten Kisten zu markieren, sofern du 1 oder mehr entsprechende Kisten hast.

WERTUNG: Erziele 1 Stern für jede markierte Kiste.



Die Gesellschaft

REGELN: Fülle 1 beliebige Karte mit 1 Zahl. Jede Zahl muss kleiner sein als die Zahlen darüber. Sobald du eine Reihe komplett gefüllt hast, erhältst du die daneben gezeigten Rohstoffe.

WERTUNG: Erziele 1 Stern für jedes Set aus gefüllten Karten. 1 Set besteht aus 1 oberen Karte und 2 Karten direkt darunter (Pyramide). Karten können in mehreren Sets Sterne erzielen. Hast du alle 9 Karten gefüllt, erzielst du einen zusätzlichen 6. Stern.



Euphoria

REGELN: Markiere 1 Zahl in einem der beiden Bereiche. Addiere alle markierten Zahlen des Bereichs und erhalte der Summe entsprechend Rohstoffe / 1 Stern. **ODER**, falls die **geworfenen Ergebnisse** gleich sind, markiere die Zahl in beiden Bereichen und erhalte jeweils Rohstoffe / 1 Stern für die Summe. Der zweite Würfel bleibt nutzbar.

WERTUNG: Nachdem du eine Zahl markiert hast, prüfe, ob alle markierten Zahlen in diesem Bereich einer Summe von 4 bis 10 entsprechen. Ist das der Fall, erziele 1 Stern (max. 6 Sterne).

DAS GEWORFENE ERGEBNIS UND EIN WÜRFELERGEBNIS ÜBERTRAGEN *(z. B. bei Charterstone und Euphoria)*

Bezieht sich eine Welt auf das **geworfene Ergebnis**, dann ist das Würfelergebnis **vor dem** Ausgeben von Rohstoffen gemeint. Du darfst es in diesem Fall nicht durch Rohstoffe verändern oder 1 Würfel dafür erschaffen.

Das Ergebnis eines Würfels zu **übertragen** heißt nicht, ihn zu benutzen. Du darfst mit ihm daher noch eine andere Welt aktivieren. **Überträgst** du ein Würfelergebnis, darfst du es nicht durch Rohstoffe verändern.



Flügelschlag

REGELN: Fülle 1 Quadrat einer beliebigen Vogelkarte mit 1 Zahl, wobei Felder innerhalb einer Vogelkarte immer von links nach rechts gefüllt werden müssen. Erhalte dann den Rohstoff / Stern unter dem eben gefüllten Quadrat.

WERTUNG: Erziele 1 Stern für jedes gefüllte Quadrat mit Stern darunter (max. 3). Erziele 1 Stern für jede vollständig gefüllte Vogelkarte, bei der die Summe der gefüllten Quadrate der Spannweite (obere Zahl) entspricht.



My Little Scythe

REGELN: Markiere 1 Sechseck mit 1 Zahl und erhalte den entsprechenden Rohstoff (Kürbis oder Herz). Sobald du beide Sechsecke einer Zahl markiert hast, erhältst du zusätzlich 1 Münze.

WERTUNG: Erziele 2 Sterne, wenn du in diesem Durchgang den 6. Rohstoff einer Art erhältst (auf deiner Rohstoffkarte einkreist). Ausgegebene Rohstoffe zählen. *Hast du am Durchgangsende auf deiner Rohstoffkarte z. B. 8 Kürbisse, 5 Herzen und 9 Münzen eingekreist, erzielst du 4 Sterne.*



Pendulum

REGELN: Nutze 1 Zahl, um 1 Achteck zu umranden (du erhältst nicht sofort den Inhalt des Achtecks) **ODER** nutze 1 Zahl, um sie in 1 Sanduhr zu markieren. Sobald du die letzte Zahl einer Sanduhr markiert hast, erhältst du den Inhalt aller bis dahin umrandeten Achtecke. Die Achtecke bleiben als Belohnung für jede weitere vollständige Sanduhr verfügbar.

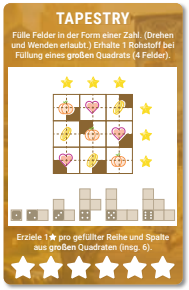
WERTUNG: Sobald du eine Sanduhr komplett markiert hast, erziele Sterne für jedes umrandete Achteck mit Stern darin.



Scythe

REGELN: Markiere 1 Zahl in der oberen oder unteren Reihe. Markierst du 1 Zahl in der unteren Reihe, musst du den Rohstoff darunter ausgeben (zusätzlich zum verwendeten Würfel). Markierst du 1 Zahl in der oberen Reihe, erhältst du den abgebildeten Rohstoff und darfst auch sofort die untere Zahl in der gleichen Spalte markieren, sofern du den unten angezeigten Rohstoff ausgibst.

WERTUNG: Erziele 1 Stern für jede markierte Zahl in der unteren Reihe.



Tapestry

REGELN: Verschiedene Formen sind bestimmten Zahlen zugeordnet. Fülle Felder in der Form der genutzten Zahl aus. Du musst alle Felder der Form einzeichnen, darfst die Form aber drehen und wenden. Eine Form darf in einem Durchgang mehrfach verwendet werden. Die ganze Form muss auf freie Felder des Rasters passen. (Die komplett braunen Felder gelten bereits als gefüllt.) Du erhältst den Rohstoff im Hintergrund, wenn du alle 4 Felder des entsprechenden großen Quadrats gefüllt hast.

WERTUNG: Erziele 1 Stern für jede gefüllte Reihe und Spalte aus großen Quadraten (es gibt 3 Reihen und 3 Spalten).



Viticulture

REGELN: Nutze 1 Zahl, um 1 Traube zu umranden und den Rohstoff darunter zu erhalten **ODER** nutze die Summe aus der Zahl genau 1 Würfels und min. 1 umrandeten, nicht genutzten Traube, um 1 Weinbestellung der gleichen oder einer geringeren Zahl zu erfüllen. Markiere die Weinbestellung und kreuze die genutzten Trauben an. *Hast du z. B. eine 5er-Traube und es wurde eine 6 gewürfelt, kannst du beides zusammen nutzen nutzen, um die 10er- oder die 11er-Weinbestellung zu erfüllen.*

WERTUNG: Erziele 2 Sterne für jede markierte Weinbestellung.



Zwischen 2 Schlössern

REGELN: Fülle 1 Quadrat mit 1 Zahl. Spalten müssen immer von unten nach oben gefüllt werden, wobei die oberen Zahlen kleiner sein müssen als die darunter. Hast du eine **Spalte** komplett gefüllt, erhalte die Rohstoffe, die über der Spalte gezeigt sind. Die Türen gelten als gefüllt. Du musst nicht eine Spalte fertigstellen, bevor du die nächste beginnst.

WERTUNG: Erziele 1 Stern für jede vollständige **Reihe** in einem Schloss. Mit jedem Schloss kannst du 3 Sterne erzielen.



SCHLUSSWERTUNG

Nach dem dritten Durchgang addierst du deine Wertungen aus allen Durchgängen. Hast du insgesamt die meisten Sterne gesammelt (inklusive der Teilsterne für nicht ausgegebene Rohstoffe), hast du gewonnen.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten in Durchgang 3 die höhere Wertung erzielt hat. Bei einem weiteren Gleichstand gilt das gleiche für Durchgang 2 und bei einem dritten Gleichstand für Durchgang 1. Herrscht nun immer noch Gleichstand, haben alle Beteiligten gewonnen.

ROHSTOFFE

In jeder Welt kannst du auf eine bestimmte Art Rohstoffe (Kürbisse, Herzen, Münzen) erhalten. Erhältst du einen Rohstoff, dann kreist du ihn auf deiner Rohstoffkarte ein. Gibst du einen Rohstoff aus, dann kreuzt du einen eingekreisten Rohstoff an. (Er wird nicht gelöscht.) Du kannst Rohstoffe jederzeit während einer Runde ausgeben, auch bevor oder nachdem du die beiden Würfel aktiviert hast oder direkt nachdem du die Rohstoffe erhalten hast. Du darfst in einer Runde beliebig viele Rohstoffe ausgeben und auch mehrere Effekte auf den gleichen Würfel anwenden. *Z. B. kannst du insgesamt 4 Kürbisse ausgeben, um einen Würfel von einer 1 auf eine 2 und dann von einer 2 auf eine 3 anzupassen.* Alle von dir angewendeten Effekte betreffen nur dich. Daher veränderst du den geworfenen Würfel nur gedacht und **nicht physisch**. Ebenso sind Würfel, die du durch Rohstoffeffekte erschaffst, nur für dich und nur sofort und einmalig verfügbar.

In jedem Durchgang kannst du nur so viele Rohstoffe erhalten, wie du auf der Rohstoffkarte einkreisen kannst. Erhaltene, aber nicht ausgegebene Rohstoffe werden nicht in den nächsten Durchgang übertragen. Stattdessen erhältst du bei der Durchgangswertung für jeden 0,1 Stern. Nach der Wertung löschst du alle Rohstoffe, ausgegeben oder nicht.

KOSTEN	EFFEKT	BEISPIEL	HINWEISE
2 Kürbisse	Verändere das Ergebnis 1 Würfels um +/- 1.	*Eine 5 wurde gewürfelt, aber du benötigst eine 4. Gib 2 Kürbisse aus, um den Würfel auf eine 4 zu ändern.*	Du darfst einen vorhandenen Würfel nur innerhalb der Spanne 1-6 verändern. Eine 1 darf **nicht** in eine 6 geändert werden und umgekehrt. Du darfst einen Würfel, den du mit Herzen oder Münzen erschaffen hast, verändern.
3 Kürbisse	Verändere das Ergebnis 1 Würfels um 0 oder +/- 1. Du darfst den Würfel für eine bereits aktivierte Welt nutzen.	*Wie oben, wobei du 3 Kürbisse ausgibst. Du musst den Würfel auch nicht verändern, falls du ihn nur dafür nutzen möchtest, eine Welt ein 2. Mal zu aktivieren.*	Das Gleiche wie bei 2 Kürbissen, aber der Würfel muss nicht verändert werden und du darfst eine in dieser Runde bereits aktivierte Welt erneut aktivieren.
2 Herzen	Ist das Ergebnis beider Würfel ein Pasch, erschaffe 1 Würfel der gleichen Zahl.	*Beide Würfel zeigen eine 4. Gib 2 Herzen aus, um 1 weiteren 4er-Würfel zu erschaffen.*	Der neu erschaffene Würfel kann nicht in einer Welt genutzt werden, die du durch die geworfenen Würfel aktivierst.*
3 Herzen	Erschaffe 1 Würfel mit dem Ergebnis von einem der beiden Würfel.	*Die Würfel haben die Ergebnisse 1 und 6. Gib 3 Herzen aus, um 1 weiteren 1er- oder 6er-Würfel zu erschaffen.*	Der neu erschaffene Würfel kann nicht in einer Welt genutzt werden, die du durch die geworfenen Würfel aktivierst.*
2 Münzen	Ist die Summe beider geworfenen Würfel 7, erschaffe 1 Würfel mit dem Ergebnis von einem der beiden Würfel.	*Die Würfel haben die Ergebnisse 2 und 5. Gib 2 Münzen aus, um 1 weiteren 2er- oder 5er-Würfel zu erschaffen.*	Der neu erschaffene Würfel kann nicht in einer Welt genutzt werden, die du durch die geworfenen Würfel aktivierst.*
X Münzen	Erschaffe 1 Würfel mit Wert X (1-6).	*Gib 3 Münzen aus, um einen 3er-Würfel zu erschaffen oder 2 Münzen für einen 2er-Würfel usw.*	Der neu erschaffene Würfel kann nicht in einer Welt genutzt werden, die du durch die geworfenen Würfel aktivierst.*

**Es sei denn, 3 Kürbisse werden auf den neu erschaffenen Würfel angewendet.*

Vielen Dank an die Tausende von Menschen, die Würfelwelten auf Facebook Live und YouTube getestet haben. Vielen Dank auch an Ollie Holliday für den Namensvorschlag und an Rob Pettit und Matthew Miller, deren FAQ bei der Erstellung dieses Regelbuchs geholfen hat.

***

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.
Wir freuen uns über ein Like oder einen neuen Follower.

facebook.com/feuerlandspiele
@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren Newsletter:
https://feuerland-spiele.de/newsletter/

FEHLEN TEILE?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen.

www.feuerland-spiele.de

***

Deutsche Bearbeitung: Inga Keutmann

Lektorat: Christine Heeren, Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus

© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal

www.feuerland-spiele.de

STONEMAIER GAMES

FEUERLAND

© 2021 Stonemaier LLC. Rolling Realms is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.