https://www.siegpunktsammler.de/dizzle

Dizzle – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält ein gleiches **Blatt** vom Block (Level 1-4)
- Der Startspieler erhält 10 / 7 / 10 / 13 **Würfel** bei 1 / 2 / 3 / 4 Spielern.

Grundregeln:

- **Würfel** müssen grundsätzlich **auf** ein **Feld ihrer Augenzahl** gelegt werden.
- Liegt noch **kein Würfel** aus, darf der Würfel **an** ein beliebiges **X** angelegt werden.
- Liegt bereits ein **Würfel** muss wenn möglich **an** einen **Würfel** angelegt werden.
- Gibt es **kein freies Nachbarfeld** zu irgendeinem Würfel, darf **an** ein **X** angelegt werden.

Spielablauf:

Es werden 10 / 6 / 4 / 3 **Runden** bei 1 / 2 / 3 / 4 Spielern gespielt. Jede Runde hat so viele **Durchgänge** wie Spieler teilnehmen und jeder Spieler ist einmal Startspieler ist.

Ablauf einen Durchgangs:

Der **Startspieler**

- **markiert** seinen Spielzug mit einem **X in** der **Rundenleiste**.
- **würfelt alle Würfel**.

Nun sind die **Spieler** beginnend mit dem Startspieler **reihum am Zug**, die gewürfelten Würfel zählen für alle Spieler:

- Gibt es einen **passenden Würfel** der gelegt werden kann, so **muss** er einen der **Würfel nehmen** und auf seinen Plan legen.
- Gibt es **keinen passenden Würfel** der gelegt werden kann, hat er **zwei Möglichkeiten**:
  - Er **passt** und **steigt** damit **aus** dem aktuellen Durchgang aus.
  - Er **würfelt alle Würfel neu**.
    - Gibt es nun einen **passenden Würfel**, so **muss** er einen **Würfel nehmen**.
    - Gibt es **keinen passenden Würfel**, so **muss** er einen **Würfel** von seinem Plan (ohne die Augenzahl zu verändern) in die Tischmitte **zurücklegen**.

Durchgangsende:

Ein **Durchgang endet, wenn**

- **alle Würfel genommen** wurden.
- **alle bis auf einen Spieler gepasst**, haben, dann kommt dieser **nur noch einmal** dran.

Alle Spieler, machen dort **Kreuze wo Würfel lagen**, der nächste Spieler wird Startspieler.

Spielende:

Das **Spiel endet nach der letzten Runde**, nun zählen die Spieler ihre Punkte.