

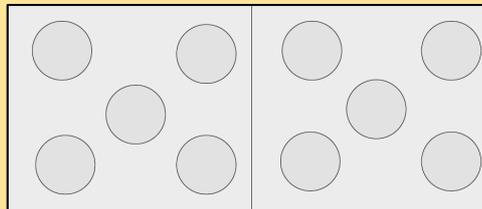


## Zehn gewinnt

©2017 Johannes Hinkelammert

### Material:

- 2 Spielfelder
- 20 Stapelchips (je 10 einer Farbe)
- 4er Würfel
- 6er Würfel mit Punkten



### Spielvorbereitung

Jede Spielerin bekommt ein leeres Spielfeld. Die Stapelchips und der 4er Würfel werden bereitgelegt. Der 6er Würfel dient ausschließlich zum Erkennen des Würfelmusters.

### Spielablauf

Die Jüngere beginnt. Jeder Spielzug beginnt mit dem Würfeln des 4er Würfels.

Die dem Würfel entsprechende Anzahl Stapelchips wird auf das Spielfeld gelegt.

Wird eine Vier gewürfelt, muss ein Stapelchip wieder vom Spielfeld entfernt werden.

Die Stapelchips werden entsprechend des Würfelmusters gelegt. Dabei wird zuerst die linke und dann die rechte Spielfeldhälfte belegt.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald eine der Spielerinnen zehn Stapelchips auf ihrem Spielfeld liegen hat.

Diese Spielerin gewinnt.

### Variante 1: Null gewinnt

Zur Spielvorbereitung belegen beide Spielerinnen ihr Spielfeld vollständig mit Stapelchips. Jeder Spielzug beginnt mit dem Würfeln des 4er Würfels.

Die dem Würfel entsprechende Anzahl Stapelchips wird vom Spielfeld entfernt.

Wird eine Vier gewürfelt, muss ein Stapelchip auf das Spielfeld dazugelegt werden. Die Stapelchips werden so entnommen, dass ein Würfelmuster zurückbleibt.

Die Spielerin, die das Feld zuerst vollständig abgeräumt hat, gewinnt.

### Variante 2: Der zehnte Chip gewinnt

Beide Spielerinnen spielen auf einem Spielfeld. Wer anfängt, kann z.B. per „Schere, Stein, Papier“ ermittelt werden.

Die Spielerinnen entscheiden pro Spielzug, ob sie entweder einen oder zwei Stapelchips legen möchten. Die Spielerinnen sind abwechselnd an der Reihe. Diejenige die den zehnten Stapelchip legt gewinnt.