

Dancing Dice

von SILVANO SORRENTINO

Ein schnelles kühnes Glücksspiel für 2-6 Tanzlehrer ab 8 Jahren

Sie sind die Tanzlehrer eines Tanzpaares: Am Ende des Jahres nehmen Ihre Schüler an einem aus mehreren Runden bestehenden Tanzmarathon teil und führen jeweils zwei Tänze vor. Die Wettkampfrichter geben in jeder Runde immer nur der Hälfte der Teilnehmer eine positive Wertung auf der Grundlage ihrer Leistung. Ruhig Blut und ein Quäntchen Glück verhelfen Ihren Tänzern zum Gewinn der Dancing-Dice-Meisterschaft!

INHALT

- 36 Tanzwürfel: sechs Satz in unterschiedlicher Farbe, bestehend aus jeweils 6 Würfeln (jeder Satz umfasst 3 Würfel mit Fußabdrücken in der entsprechenden Farbe sowie 3 Würfel mit weißen Fußabdrücken auf einem Hintergrund in der jeweiligen Farbe).



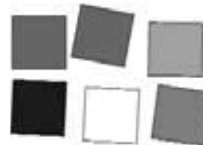
- Spezialwürfel mit jeder Seite in einer anderen Farbe: die Tangowürfel



- ein Spielfeld mit der Liste der unterschiedlichen Tänze und der Vitalitätsskala der Tänzer



- 6 Performance-Klötzchen in sechs verschiedenen Farben



- 6 Vitalitätsscheiben in sechs verschiedenen Farben



- 6 Abschirmungen in sechs verschiedenen Farben: die „Vorhänge“



- diese Spielregeln

ZWECK DES SPIELS

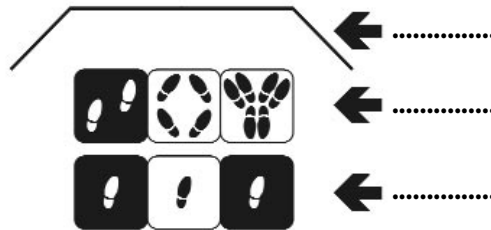
Zweck des Spiels ist, in jeder Runde des Tanzmarathons zwei Würfelkombinationen (Tänze) mit höherem Wert als die der Gegner zu erzielen, um die Runde ohne den Verlust von Vitalitätspunkten zu überstehen. Mit dem steigenden Vitalitätsverlust der Spieler, müssen diese aus dem Spiel ausscheiden. Der letzte Spieler gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Abschirmung, das Klötzchen und die Scheibe in der entsprechenden Farbe. Er erhält außerdem die sechs Würfel seiner Farbe. *Beispiel: Der rote Spieler nimmt die drei Würfel mit den roten Fußabdrücken und die drei Würfel mit den weißen Abdrücken auf rotem Hintergrund.* Wenn weniger als sechs Spieler am Spiel teilnehmen, wird das übrig bleibende Material in die Schachtel zurückgelegt. Das Spielfeld in die Tischmitte legen. Alle Spieler setzen die eigene Scheibe auf die „10“ der Vitalitätsskala: Je mehr Vitalitätspunkte verloren werden, desto weiter wird die Scheibe auf der Skala nach unten geschoben. Mit den drei Tangowürfeln würfeln und die Würfel auf das Spielfeld in den Kreis des Tanzfelds legen; die erzielte Würfelkombination entspricht dem Tango.

SPIELVERLAUF

Alle Spieler würfeln gleichzeitig mit ihren sechs Tanzwürfeln hinter der eigenen Abschirmung und achten darauf, das Ergebnis vor ihren Gegnern geheim zu halten. Sofort nach dem Würfeln können die Spieler gegebenenfalls ansagen, dass sie mit einer bestimmten Anzahl an Würfeln (auch mit allen) erneut würfeln. (z.B. „ich würfle noch einmal mit vier Würfeln“). Nach diesem zweiten Wurf darf nicht mehr gewürfelt werden. Nun legt jeder Spieler hinter seiner Abschirmung die sechs Würfel in zwei Reihen zu je drei Würfeln auf. Jede Reihe entspricht einem der beiden Tänze, die die Tänzer in der Runde präsentieren. Die weiter vom Spieler entfernt (und näher zur Tischmitte) liegende Reihe steht für den ersten Tanz, die andere Reihe für den zweiten, siehe Abbildung.



Wenn alle Spieler ihre Würfel aufgelegt haben, werden die Abschirmungen entfernt. Dann erfolgt der Vergleich aller ersten Tänze, d.h. der ersten 3-Würfel-Kombinationen, dann der Vergleich der zweiten Tänze, d.h. der zweiten Kombinationen. Vor der Beschreibung des Vergleichs der Tänze, ist jedoch der Wert der verschiedenen Tänze zu erläutern!

Wert der Tänze

Bei Dancing Dice entspricht die Kombination von 3 Tanzwürfeln einem Tanz. Jeder Tanz hat einen anderen Wert.

Werte, die erzielt werden können, vom höchsten bis zum niedrigsten.

- Boogie: 1er-Pasch
- Tap Dance: 2er-Pasch
- Cha Cha Cha: 3er-Pasch
- Tango: die Kombination der drei Tangowürfel
- 18 (Mambo)
- 17 (Twist)
- 16 (Bolero), usw.
- ...
- 5 (Mazurka)
- 4 (Makarena).

Diese Kombinationen sind in der korrekten Reihenfolge auf der Tanzfläche angegeben.

Der Boogie entspricht einem 1er-Pasch und ist der absolut höchste Wert. Es folgen der 2er-Pasch, d.h. der Tap Dance (oder Steptanz) und der 3er-Pasch, d.h. der Cha Cha Cha. Dann kommt der Tango, d.h. die Würfelkombination, die den **Augen** der drei Tangowürfel auf der Tanzfläche entspricht. *Wenn der Tango zum Beispiel aus den Augen 4, 1 und 5 gebildet ist, entspricht genau diese aus drei Würfelwerten gebildete Kombination dem Tango und nicht eine beliebige Kombination der Summe 10.* Wenn einer der Spieler bei einem Tanz einen Tango präsentiert, müssen die Tangowürfel vor der nächsten Runde erneut gewürfelt und auf die Tanzfläche gelegt werden.

Auf der Werteskala nach unten folgen dann die Summen der drei Würfel von 18 bis 4 (3 nicht, denn 3 entspricht dem Boogie!): Jede Kombination steht für einen berühmten Tanz. **Wichtig:** 4er-, 5er- oder 6er-Pasch gelten mit ihrem jeweiligen Nennwert, d.h. jeweils 12 (4+4+4), 15 (5+5+5) und 18 (6+6+6) und bilden im Gegensatz zum 1er-, 2er- oder 3er-Pasch keine spezielle Kombination.

Jede mit drei Würfeln der gleichen Art gewürfelte Kombination ist „rein“ und gilt mehr als eine „unreine“ Kombination mit unterschiedlichen Würfeln. Beispiel: *Eine reine Elf aus drei Würfeln mit bunten Fußabdrücken (z.B. 3, 5 und 3) gilt mehr als eine unreine Elf aus zwei Würfeln mit bunten Fußabdrücken und einem mit weißen Fußabdrücken (z.B. eine Sechs und eine Eins mit bunten Fußabdrücken, eine 4 mit weißen Fußabdrücken).* Die höchste Kombination ist also ein reiner Boogie: drei Würfel derselben Art – bunte Fußabdrücke oder weiße Fußabdrücke – mit der Augenzahl 1.

Außerdem gibt es zwei weitere Spezialkombinationen (*Rock* und *Gala*), die wir später erläutern.

Vergleich der Tänze

Der Vergleich erfolgt in zwei Schritten: zuerst werden alle Würfel des ersten Tanzes verglichen, dann alle Würfel des zweiten Tanzes.

Für den Vergleich des ersten Tanzes legt jeder Spieler sein Performance-Klötzchen auf die Tanzliste an den Wert, den seine ersten drei Würfel zeigen.

Bei jedem Vergleich geben die Kampfrichter jeweils nur der **Halfte der Teilnehmer** eine positive Wertung, wobei abgerundet wird. Ausgehend vom Boogie abwärts auf der Performance-Skala wird also soweit gewertet, bis die entsprechende Klötzchenzahl erreicht ist.

Beispiel: Bei fünf Spielern geben die Kampfrichter nur zwei von fünf Tänzen eine positive Wertung. (Diese Angabe ist sowohl auf dem Spielfeld als auch auf der Innenseite der Abschirmungen aufgeführt).



Die Spieler, deren Performance nicht positiv bewertet wurde, verlieren einen Vitalitätspunkt: Dieser Verlust wird auf dem Spielfeld vermerkt, indem die Vitalitätsscheibe um ein Feld nach unten gezogen wird.

Bei Gleichstand der positiv bewerteten Positionen wird keinem der entsprechenden Tanzpaare ein Vitalitätspunkt abgezogen (siehe Vergleich des zweiten Tanzes im nachstehenden Beispiel). Zu bedenken ist jedoch, dass reine Kombinationen mehr gelten als die entsprechenden unreinen Kombinationen!

Nach dem Vergleich des ersten Tanzes nehmen die Spieler ihre Performance-Klötzchen wieder auf und dann wird der zweite Tanz ebenso wie der erste verglichen.

Nach dem Vergleich des zweiten Tanzes ist die Runde des Tanzmarathons beendet. Eine neue Runde beginnt und die Spieler würfeln erneut mit ihren sechs Würfeln hinter der Abschirmung.

Beispiel

Andreas, Beate, Thomas, Daniela und Heiner spielen eine Partie Dancing Dice. Solange keiner ausgeschieden ist, werden lediglich zwei Tänze bei jedem Vergleich positiv bewertet. Für diese Runde gilt der Tangowert 421. Dies sind die Ergebnisse der einzelnen Tänze (fett gedruckt sind die Würfel mit bunten Fußabdrücken):

	A	B	C	D	E
Erster Tanz	246	321	421	444	521
Zweiter Tanz	111	222	524	222	665

Alle Spieler legen ihre Performance-Klötzchen auf das Spielfeld an die jeweilig erzielten Kombinationen.

Beim ersten Tanz hat Thomas einen Tango, Andreas und Daniela haben 12, Heiner hat 8 und Beate 6. Die positiv bewerteten Tänze sind der Tango von Thomas und die beiden Ergebnisse von Andreas und Daniela (denn hier liegt Gleichstand vor, da beide Zwölfer unrein sind). Beate und Heiner verlieren jeweils einen Vitalitätspunkt.



Da Thomas einen Tango gewürfelt hat, werden die Tangowürfel nach dem Vergleich beider Tänze erneut gewürfelt und auf die Tanzfläche gelegt (sie werden nicht zwischen dem Vergleich des ersten und des zweiten Tanzes gewürfelt).

Beim Vergleich des zweiten Tanzes sehen wir, dass Andreas einen Boogie, Beate und Daniela einen Tap Dance, Thomas eine 11 und Heiner eine 17 haben. Beates Tap Dance wurde jedoch mit Würfeln derselben Art erzielt und ist daher rein: er gilt also mehr als Danielas Ergebnis! Andreas und Beate werden positiv bewertet, Thomas, Daniela und Heiner verlieren jeweils einen Vitalitätspunkt.



Weitere Spezialkombinationen

Rock

Ein *Rock* wird erzielt, wenn die sechs Würfel in zwei identischen Reihen aufgelegt werden (Bsp. 125, 125 – die Art der Würfel ist dabei unwichtig). Damit deutlich wird, dass ein *Rock* vorliegt, legt der betreffende Spieler seine Abschirmung mit der Innenseite nach oben auf den Tisch und setzt die beiden Würfelreihen untereinander, jedoch ohne Abstand. Wer einen *Rock* präsentieren kann, nimmt wie alle anderen an den beiden Vergleichen teil, seine Klötzchen werden also gewertet. Wenn er jedoch die Vergleiche verliert, werden ihm keine Vitalitätspunkte abgezogen!

Gala

Die *Gala* entspricht einer Reihe von sechs gleichen Würfeln (4-4-4-4-4-4). Wer eine *Gala* hat, nimmt wie mit einem *Rock* an den Vergleichen teil, kann also keine Vitalitätspunkte verlieren. Das Klötzchen des Spielers wird nur an die Performance von drei Würfeln angelegt (z.B. 4-4-4- das Klötzchen entspricht also in beiden Vergleichen dem Wert 12). Wenn die Vergleiche beendet sind, erhält der Spieler zwei Vitalitätspunkte (mehr als 10 Punkte können jedoch insgesamt nicht erzielt werden): seine Scheibe ist also um zwei Positionen nach oben zu schieben. Wer eine *Gala* hat, präsentiert dies durch das Auflegen seiner sechs Würfel in einer Reihe auf der Abschirmung.

Spielende

Wenn ein Spieler alle seine Vitalitätspunkte verloren hat, scheidet er aus dem Spiel aus (d.h. er würfelt bis Spielende nicht mehr). Gewinner ist derjenige, der als letzter im Spiel bleibt.

ANMERKUNGEN:

- *Je mehr Spieler aus dem Spiel ausscheiden, desto weniger Gewinner gibt es bei einem Vergleich! Wenn beispielsweise zu sechst gespielt wird, werden bei jeder Runde drei Gewinner bewertet. Wenn die drei Verlierer beim Vergleich des ersten Tanzes ihren zehnten und letzten Vitalitätspunkt verlieren, scheiden sie unverzüglich aus dem Spiel aus. Beim Vergleich des zweiten Tanzes gibt es also nur einen einzigen Gewinner!*
- Der Tango bleibt so lange auf dem Spielfeld, bis ein Spieler mit seinen Würfeln einen Tango bei einem Vergleich präsentiert. Wenn dies geschieht, müssen die drei Tangowürfel **zu Beginn der nächsten Runde** neu gewürfelt werden, damit ein neuer Tangowert vorliegt.
- Wenn einer der Spieler einen oder mehrere seiner Würfel unabsichtlich hinter der Abschirmung bewegt, muss er mit diesen Würfeln erneut würfeln und das Resultat annehmen. Wenn er sie hingegen absichtlich bewegt, dann will er vielleicht schummeln ... und ist als Mitspieler wohl nicht geeignet!



Autor: **Silvano Sorrentino**

Grafik: **Gianpaolo Derossi**

Art Direktor: **Stefano de Fazi**

Redazione regole: **R. Corbelli, A. J. Voicu, W. Niebling**

Übersetzung: **Ulrike Sengfelder**



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 – Perugia – Italien

Alle rechte vorbehalten.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:

www.davincigames.com

Wir bedanken uns bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

