

INHALT DES SPIELS: 1 Spielbrett, 1 Würfelbecher, 1 Schreibblock zum Notieren der Ergebnisse, 59 Scheiben (18 lilafarbene, 18 blaue, 13 graue und 10 schwarze Scheiben), 8 Würfel

ZIEL VON COLUMBIZ: Reihen aus drei oder mehr Scheiben bilden und Scheiben von gegnerischen Spielern gefangen zu nehmen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

VORBEREITUNG: Lege das Brett in die Mitte des Tisches. Einer der Spieler notiert auf dem Schreibblock die Ergebnisse. Wenn Columbiz zu zweit gespielt wird, nimmt jeder Spieler 18 Scheiben einer Farbe. Bei drei Spielern nimmt jeder Spieler 13 Scheiben einer Farbe. Wenn das Spiel zu viert gespielt wird, nimmt jeder Spieler 10 Scheiben einer Farbe.

DAS SPIEL: Die Spieler sind nacheinander, im Uhrzeigersinn, an der Reihe. Die Spieler würfeln jeweils mit einem Würfel. Wer die höchste Punktzahl hat, darf anfangen. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann das Brett zu sich drehen. Wer an der Reihe ist, macht folgendes:

WÜRFELN: Du darfst mit den Würfeln 3 Mal würfeln, um den gewünschten Wert zu erzielen. Nach dem ersten und zweiten Würfelversuch kannst du die Würfel, die du nutzen möchtest, liegen lassen und nur mit den übrigen Würfeln noch einmal würfeln. Gemäß den Augen auf den Würfeln nach drei Versuchen kannst du deine Scheiben auf dem Brett platzieren, wobei die folgenden Regeln zu beachten sind:

- 1 Scheiben können nur auf leere Felder gelegt werden
- 2 Über der Spalte ist ein Würfel mit 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Augen abgebildet. Um Scheiben in eine Spalte legen zu können, musst du mit einem oder mehreren Würfeln die entsprechende Zahl von Augen würfeln. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele Würfel mit der jeweiligen Zahl von Augen benötigt werden, um eine Scheibe auf dem Feld platzieren zu können.

Angenommen, du hast nach dreimaligem Würfeln das folgende Ergebnis: 1-2-33-555-6. Du kannst jetzt Scheiben platzieren, und du könntest beschließen, eine auf das zweite Feld der dritten Spalte zu legen (aufgrund der beiden von

dir gewürfelten Dreien) sowie eine Scheibe auf das dritte Feld der fünften Spalte (aufgrund der drei von dir gewürfelten Fünfen).

Mit diesem Würfelerggebnis kannst du auch Scheiben auf die ersten Felder der ersten und zweiten Spalte setzen, aber diese Scheiben werden dir mit großer Wahrscheinlichkeit abgenommen (siehe unten). Das wäre also nicht so schlau.

- 3 Du kannst Würfel mit gleicher Augenzahl zum Setzen einer oder mehrerer Scheiben nutzen.

Im obigen Beispiel hast du drei Würfel mit 5 Augen. Du hast jetzt die folgenden Möglichkeiten in der fünften Spalte: eine Scheibe auf das dritte Feld oder eine Scheibe auf das erste und eine Scheibe auf das zweite Feld.

- 4 Pro Spielzug kannst du maximal 4 Scheiben platzieren.

- 5 Du brauchst nicht alle Würfel zu nutzen, aber du musst jedes Mal mindestens 1 Scheibe setzen.

- 6 Wenn ein Spieler keine einzige Scheibe auf ein leeres Feld setzen kann, muss er 3 Scheiben seines Vorrats weglegen.

- 7 Würfel, die zum Setzen einer Scheibe genutzt wurden, können im jeweiligen Spielzug nicht noch einmal genutzt werden.

SCHLAGEN: Jedes Mal, wenn du eine Scheibe setzt

- schlägst du alle Scheiben deiner Gegner, die sich in derselben Spalte, aber auf einer niedrigeren Zahl befinden. Das heißt, du nimmst diese Scheiben vom Spielbrett und legst sie vor dir hin. Diese Scheiben werden im jeweiligen Spiel nicht mehr genutzt.
- erhältst du Punkte, wenn du drei oder mehr Scheiben auf einer Reihe hast (horizontal, vertikal oder diagonal). Für eine Reihe aus drei Scheiben bekommst du einen Punkt, für eine Reihe aus vier Scheiben zwei Punkte, für eine Reihe aus fünf Scheiben drei Punkte und für eine Reihe aus sechs Scheiben vier Punkte.

SPIELENDENDE: Wenn ein Spieler keine eigenen Scheiben mehr hat, ist das Spiel vorbei. Die Runde muss allerdings vollendet werden, was bedeutet, dass jeder Spieler, ab demjenigen, der diese Runde eröffnet hat, noch einmal gespielt haben muss.



DER SIEGER: Die Spieler zählen die gefangen genommenen Scheiben und notieren die dazugehörigen Punkte unter dem Strich hinter dem Gefängnisymbol. Die Zahl der Gefangenen bringt Punkte gemäß folgender Tabelle:

1 Gefangener = 1 Punkt, 2 = 2 Punkte, 3 = 4 Punkte, 4 = 6 Punkte, 5 = 9 Punkte, 6 = 12 Punkte, 7 = 16 Punkte, 8 = 20 Punkte, 9 = 25 Punkte, 10 = 30 Punkte, 11 = 36 Punkte, 12 = 42 Punkte.

Je Spieler (Spalte) werden die Punkte über und unter dem Strich addiert. Der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl gewinnt.

