

# Spielanleitung **BRUNO BÜFFEL**

Version 0.92



Bei mehr als drei Spieler empfehlen wir das „Kurzspiel“ mit nur einer Spalte.

- 1.) Für "Bruno Büffel" werden mindestens zwei Spieler benötigt.
- 2.) Es werden neun Würfel mit einem Becher geworfen. Jeder Spieler hat drei Würfe, sofern der "Aktionswürfel" nichts anderes vorgibt.
- 3.) In diesen Würfeln versucht der Spieler, möglichst viele Punkte für eines der im dritten Abschnitt beschriebenen Felder zu erzielen. Dabei kann er die bei den ersten Würfeln gewünschten Würfel auf die Seite legen und muss diese nicht noch einmal würfeln.
- 4.) Nach dem dritten Wurf (es sei denn, der Aktionswürfel gibt etwas anderes vor) müssen Sie ein Feld auf Ihrem Spielzettel ausfüllen. Idealerweise natürlich das, welches Ihnen am meisten Punkte bringt. Eingetragen werden muss immer etwas. Zur Not können Sie natürlich auch ein Feld streichen.
- 5.) Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit dem Würfel an der Reihe.
- 6.) Das Standardspiel wird mit zwei Spalten gespielt. Bedeutet, das alles zweimal geworfen werden kann. Ein „Kurzspiel“ würde nur eine Spalte beinhalten und wäre bei mehreren Spielern geeignet.
- 7.) Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Spieler alle Felder auf seiner Karte ausgefüllt hat. Dann werden die Punkte zusammengezählt. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erzielt hat.

## Der Aktionswürfel:

**R** - Risiko, der Spieler darf (**wenn es nicht schon der letzte Wurf war**) nur noch **einmal** würfeln. Und zwar **mit ALLEN Würfeln** (auch der Aktionswürfel!). Oder er belässt es so wie es gerade ist. Folgt bei dem „Risiko“-Wurf ein E, so darf **NICHT** noch einmal gewürfelt werden! **Ein S würde aber zählen** und der Spieler müsste ein Feld seiner Wahl streichen. Ein weiteres R ist ohne Wirkung. Ein R zählt 0 Punkte.

**S** - Streichen, Pech gehabt. Es darf **NICHT** weitergewürfelt werden und es zählen **KEINE Punkte**. Stattdessen muss ein Feld gestrichen werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Bruno** - Glück gehabt. Bruno ist der Joker. Er kann für jede Ziffer (1-6) eingesetzt werden.

**E** - Egal der wievielte Wurf es ist! Es gibt einen zusätzlichen Wurf. Folgt bei dem nächsten Wurf aber ein R oder ein S - zählt dieses! Ein E zählt auch 0 Punkte!

## Diese Kombinationen müssen Sie erwürfeln:

1er - hier werden alle gewürfelten Einser addiert.

2er - hier werden alle gewürfelten Zweier addiert.

3er - hier werden alle gewürfelten Dreier addiert.

4er - hier werden alle gewürfelten Vierer addiert.

5er - hier werden alle gewürfelten Fünfer addiert.

6er - hier werden alle gewürfelten Sechser addiert.

Dreierpasch - mindestens dreimal dieselbe Zahl - alle Augen werden zusammengezählt.

Viererpasch - mindestens viermal dieselbe Zahl - alle Augen werden zusammengezählt.

Fünferpasch - mindestens fünfmal dieselbe Zahl - alle Augen werden zusammengezählt.

Full-House - je dreimal und zweimal gleiche Zahlen, 30 Punkte werden in das Feld eingetragen.

Kleine Straße - Würfelkombination von 1-5 oder 2-6, 40 Punkte werden in das Feld eingetragen.

Große Straße - Würfelkombination von 1-6, 50 Punkte werden in das Feld eingetragen.

Büffel - achtmal die gleiche Zahl, der Bruno Büffel zählt dabei nicht! 100 Punkte werden in das Feld eingetragen.