

DICE TRIP

DEUTSCHLAND - GERMANY

Spielregeln - Game rules



Hartmut Kommerell



Vanessa Larson



8-99



1-4



30'

HELVETIQ



DE Dice Trip ist ein **ROLL-AND-WRITE-SPIEL** zum Thema Reisen. Du würfelst und wählst die beste Kombination aus zwei Zahlen, um die Landkarte auszufüllen und deine Mitreisenden zu überlisten. Wer die meisten Punkte erspielt, gewinnt das Spiel.



Punktestand

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------|
| ○ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | x 1pt |
| ⊗ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | x -1pt |

| | | |
|---|---|---|
| ← | → | ↔ |
| ↔ | ↔ | ↔ |

| | |
|-----|-------|
| 4 | 2 pts |
| 5 | 3 pts |
| 6 | 4 pts |
| 7-9 | 6 pts |
| 10+ | 9 pts |

| | |
|---|-------|
| 1 | 4 pts |
| 2 | 7 pts |
| 3 | 9 pts |

| | | |
|----|----|----|
| 10 | 20 | 30 |
| 40 | 50 | 60 |

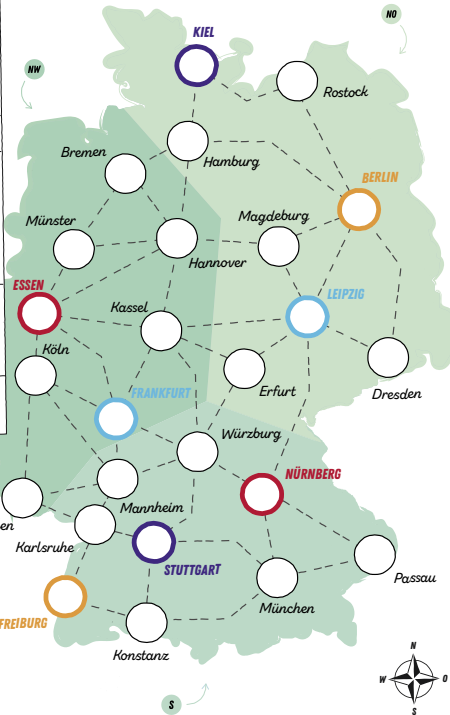
| | |
|---|-------|
| = | |
|---|-------|

| | | |
|---|----|---|
| ⚰ | ⚰ | ⚰ |
| 1 | x2 | 1 |

| | | |
|---|----|---|
| 1 | x2 | 1 |
|---|----|---|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 |

Name



Dein Name

25 Städte,
inklusive 8
farbige Städte
(insgesamt zwei
in jeder Farbe)

Drei Regionen
Nordwesten (NW),
Nordosten (NO) und
Süden. Jede Zone en-
thält 8 oder 9 Städte.

Spezialzüge

Zahlenleiste

Behalte den Überblick,
welche der 36 Zahlen
du bereits benutzt
hast.

VORBEREITUNG

Nimm dir einen Stift und eine Deutschlandkarte. Schreibe deinen Namen auf die Karte.

SPIELABLAUF

Die Spieler würfeln abwechselnd mit den 4 Würfeln. Jeder Spieler kombiniert nun die resultierenden Zahlen, um 2 zweistellige Zahlen zu erhalten (d.h. 1 und 4 ergeben entweder 14 oder 41).



Jeder Würfel darf nur einmal benutzt werden. Jeder Spieler schreibt nun seine zwei Zahlen in zwei leere Städte auf der Karte. Die Spieler können jeweils unterschiedliche Zahlen zwischen 11 und 66 aufschreiben.

Folgende Bedingungen müssen eingehalten werden:

- Keine Zahl darf zweimal verwendet werden.
- Du musst jeweils 2 Zahlen aufschreiben. Wenn du eine Zahl nicht aufschreiben kannst oder willst, musst du stattdessen eine Stadt durchkreuzen. Die durchgekreuzten Städte können nun nicht mehr verwendet werden. Sie geben dir außerdem Minuspunkte.



Wenn alle Spieler ihre 2 Zahlen aufgeschrieben haben, würfelt der nächste Spieler und alle schreiben zwei neue Zahlen auf.

Am Ende wird nur noch eine Stadt übrig sein. Die Spieler können aus den vier gewürfelten Zahlen zwei passende aussuchen.

SPIELEND

Das Spiel endet nach 13 Runden: Die Karte ist ausgefüllt. Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

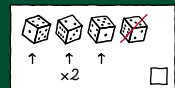
SPEZIALZÜGE

Es gibt zwei Spezialzüge, die jeder Spieler je einmal pro Spiel benutzen kann. Wenn du sie verwendet hast, hake die entsprechende Box ab.



Nochmals würfeln: Wenn du selbst gewürfelt hast und mit dem Resultat nicht zufrieden bist, kannst du eine beliebige Anzahl Würfel neu würfeln.

Achtung: Wenn du diesen Spezialzug durchführen möchtest, entscheide dich schnell nach deinem Wurf und teile es allen mit. Alle Spieler müssen die neu gewürfelten Zahlen verwenden, nicht nur du.



Einen Würfel zweimal verwenden: Du kannst einen Würfel doppelt verwenden und dafür auf einen anderen Würfel verzichten.

Es ist nicht erlaubt, den doppelt verwendeten Würfel mit sich selbst zu kombinieren und dadurch eine Schnapszahl zu bilden. Dieser Spezialzug kann jederzeit genutzt werden und gilt nur für dich. Du musst jedoch den anderen Spielern mitteilen, dass du ihn verwendest. Jeder andere Spieler benutzt die 4 gewürfelten Würfel.

WERTUNG

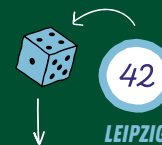
Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Punkte zu sammeln.

BONUSSTÄDTE // +1 Punkt pro Stadt

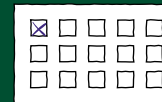
Es gibt zwei Arten, wie eine Stadt zur Bonusstadt wird:

22

- Du füllst sie mit einer Schnapszahl aus (11, 22, 33, 44, 55, 66).



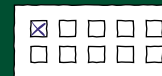
- Du benutzt einen Würfel mit der entsprechenden Farbe, um eine Zahl in eine farbige Stadt zu schreiben.



Wenn eine Stadt zur Bonusstadt wird, halte das unbedingt gleich auf deinem Punktestand fest. Du erhältst keine doppelten Bonuspunkte, wenn du eine farbige Stadt mit einer Schnapszahl ausfüllst.

DURCHGEKREUZTE STÄDTE // -1 Punkt pro Stadt

Eine Stadt wird durchgekreuzt, wenn ein Spieler keine Zahl hineinschreiben kann oder will. Jede durchgekreuzte Stadt gibt am Ende des Spiels einen Minuspunkt.

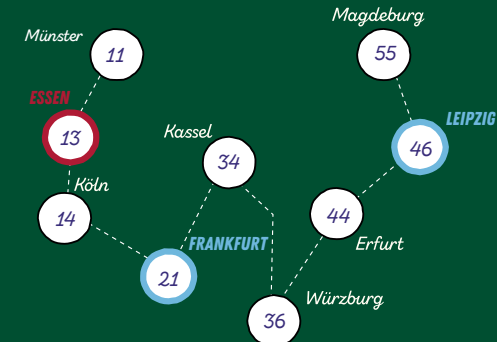


Wenn du eine Stadt durchkreuzen musst, halte das unbedingt gleich auf deinem Punktestand fest.

LÄNGSTE STRAßE // +1 Punkt pro Stadt auf deiner Straße

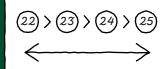


Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler seine längste Straße. Eine Straße ist eine miteinander verbundene Abfolge an aufsteigend nummerierten Städten, die nicht von durchgekreuzten Städten unterbrochen wird.



Du erhältst so viele Punkte wie sich Städte auf deiner längsten Straße befinden. Die Städte müssen direkt miteinander verbunden sein. Eine durchgekreuzte Stadt bedeutet das Ende (oder den Anfang) einer Straße, wenn du sie nicht anderweitig fortsetzen kannst.

EINE REIHE AN FORTLAUFENDEN ZAHLEN



Du kriegst Punkte für eine Reihe an mindestens vier fortlaufend nummerierten Städten auf deiner Karte. Die Städte müssen direkt miteinander verbunden und fortlaufend aufsteigend nummeriert sein. Je länger deine Reihe ist, desto mehr Punkte erhältst du, aber Achtung: Nur die längste Reihe zählt.

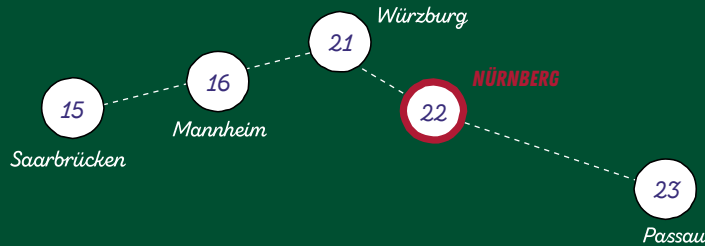
4 fortlaufende Städte = 2 Punkte

5 = 3 Punkte

6 = 4 Punkte

7-9 = 6 Punkte

≥10 = 9 Punkte



Achtung: 16 und 21 sind fortlaufende Zahlen. Um herauszufinden, welche Zahlen als fortlaufend gelten, sieh dir die Zahlenleiste unter deiner Karte an.

15 16 21 22 23

REGIONEN



Am Ende des Spiels erhältst du Punkte für jede Region, die keine einzige durchgekrenzte Stadt enthält.

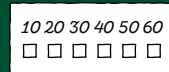
1 Region ohne durchgekrenzte Stadt = 4 Punkte

2 Regionen = 7 Punkte

3 Regionen = 9 Punkte

EINE ZAHL PRO ZEHNERBEREICH

Das ist eine Variante für Fortgeschrittene. Wir empfehlen, *Dice Trip* ein paar Mal zu spielen, um die Abläufe kennenzulernen, bevor ihr mit dieser Variante spielt.



Während des Spiels erhältst du einen Bonus, wenn du mindestens eine Zahl aus jedem Zehnerbereich auf der Karte aufgeschrieben hast.

Die Anzahl der Punkte, die du gewinnst, hängt von der Zahl der noch nicht ausgefüllten farbigen Städte ab. Wenn du aus jedem Zehnerbereich mindestens eine Zahl auf deiner Karte hast, zähle die Anzahl der noch leeren farbigen Städte zusammen: Das ist die Zahl der Punkte, die du nun erhältst. Halte das unbedingt gleich auf deinem Punktestand fest.

BEISPIEL

4 farbige Städte wurden mit passenden farbigen Würfeln ausgefüllt, und es gibt 5 Städte mit Schnapszahlen.

Fünf Städte wurden durchgestrichen.

Die längste Straße hat 20 Städte (schau dir die Pfeile an).

Die längste Reihe an fortlaufend nummerierten Städten: 11, 12, 13, 14, 15.

Keine Region ohne durchgekrenzte Stadt.

Diese Runde wurde nicht in der Zehnerbereich-Variante gespielt.

Lukas

| | |
|----|-------------------------------|
| 9 | x1pt |
| -5 | x-1pt |
| 20 | ← → |
| 3 | ⊕ > ⊕ > ⊕ |
| 0 | 1 4 pts 2 7 pts 3 9 pts |
| 27 | 10 20 30 40 50 60 |

11 12 13 14 15 16 21 22 23 24 25 26 31 32 33 34 35 36
41 42 43 44 45 46 51 52 53 54 55 56 61 62 63 64 65 66

SETUP

Take one pencil and place one map in front of you. Write your name at the top of your sheet.

HOW TO PLAY

Players take turns rolling the 4 dice. On each turn, every player combines the resulting numbers in order to get 2 two-digit numbers (i.e. 1 and 4 gives either 14 or 41).



Each die must be used exactly once. Each player writes down their 2 numbers in 2 empty cities on their map. Players can combine the dice differently creating numbers from 11 to 66.

You must follow these conditions when writing a number:

- A number from 11 to 66 must not be written twice.
- You must write 2 numbers each turn. If you cannot or do not want to write a number, you have to cross a city off the map. The crossed-off cities won't be accessible anymore for the rest of the game. They also give you negative points at the end of the game.



München

When all the players have written their 2 numbers, the next player rolls the dice again and everyone writes 2 numbers on their map.

On the last turn, there will be only one city left. Players can choose the 2 numbers they want to use from the 4 dice.

END OF THE GAME

The game ends after 13 rounds: the map is full. Each player counts their points, the player with the most points wins the game.

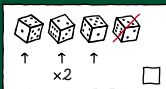
SPECIAL POWERS

There are 2 special powers, and each can be used only once during the game. Once you've used a special power, note it down on your map by ticking the corresponding box.



Re-roll the dice: when it is your turn to roll the dice, you can choose to re-roll from 1 to up to 4 dice.

Beware: if you want to do so, you have to decide immediately after rolling the dice, and say it right away. All players have to use the new combination of dice, not only you.



Use a die twice: if you wish, you can choose to ignore a die and use another one twice instead.

Beware: the number you choose to use twice has to appear in both of the 2 numbers, you must not use it to create a single number with two identical digits (e.g. 11 or 22) and make a bonus city. This power can be used at any time, and applies only to you, but you must tell the other players when you use it. Every other player uses all 4 dice, as usual.

SCORING SHEET

There are several ways of scoring and losing points.

BONUS CITIES // +1 point per city

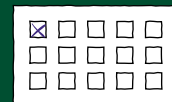
There are 2 ways to make a city a bonus city:

22

- Use a number with 2 identical digits (11, 22, 33, 44, 55, 66).



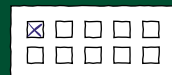
- Use a die of the same color to write a number in a colored city.



If a city becomes a bonus city, note it down immediately on your scoring sheet. You do not earn a double bonus if you write a number of 2 identical digits on a colored city though.

CROSSED-OUT CITIES // -1 point per city

A city must be crossed-out if a player cannot or does not want to write a number on their map. Each crossed-out city is worth minus 1 point at the end of the game.

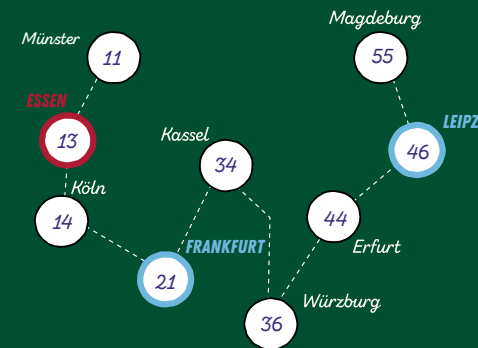


Whenever you cross out a city, write it down immediately on your scoring sheet.

LONGEST ROAD // +1 point per city on your road

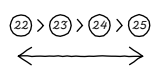


At the end of the game, every player counts their longest road. A road is a succession of cities, directly linked to one another and in ascending order, without any crossed-out cities.



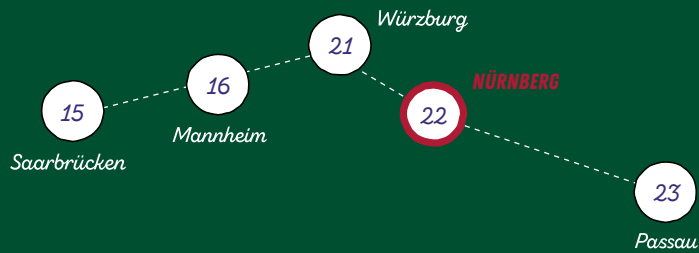
The number of cities you have on your longest road is the number of points you win. The cities must be linked directly. A crossed-out city cannot be part of a road and defines the end (or beginning) of a road, if you cannot continue it otherwise.

CONSECUTIVE NUMBERS



You score points for having at least 4 consecutive cities on your map. Cities are consecutive if they are linked to one another directly in ascending order. The longer your series is, the more points you earn, but beware, only your longest series counts. The series doesn't have to be part of the longest road.

- 4 consecutives cities = 2 points
- 5 = 3 points
- 6 = 4 points
- 7-9 = 6 points
- 10 + = 9 points



Beware: 16 and 21, 26 and 31, etc. are considered consecutive numbers. To know if numbers are consecutive or not, check the tracker below the map.

15 16 21 22 23

ZONES

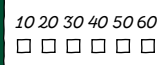


You score points according to the number of zones without any crossed-out cities at the end of the game.

- 1 zone without any crossed-out cities = 4 points
- 2 zones = 7 points
- 3 zones = 9 points

ONE NUMBER FROM EACH GROUP OF TENS

This is a variant for advanced players. We recommend you play a few times and grasp the mechanics of the game before adding this variant.



During the game, you receive a bonus when you create at least one number from each group of ten (i.e. 11-16, 21-26, etc.) written on your map.

When you have written at least one number from each 'decade' on your map, count the number of colored cities that are still empty: this is the number of points you get. Write it down immediately on your score sheet.

EXAMPLE SHEET

There are 5 bonus cities with 2 identical digits, and 4 colored cities filled with the dice of the corresponding color.

Five cities have been crossed-out.

The longest road is 20 cities (shown by arrows).

The longest consecutive series is from 11 to 15.

No zone without any crossed-out cities.

This game was played without the variant.



Lukas

| | | |
|-----------|----|-----|
| x1pt | 9 | ... |
| x-1pt | -5 | ... |
| <- | 20 | ... |
| ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ | 3 | ... |
| NW NO S | 0 | ... |
| 1 4 pts | | |
| 2 7 pts | | |
| 3 9 pts | | |
| 10 20 30 | | |
| 40 50 60 | | |
| = | 27 | ... |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 |



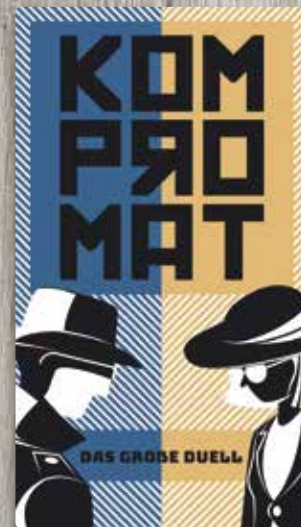
Bandido



Tucano



Kariba



Kompromat



Omerta



Captain Bluff

MORE GAMES, MORE FUN!

Follow us on    #HELVETIQ @helvetiq

HELVETIQ

www.helvetiq.com