

Zehntausend - Das ideale Reisespiel

Heute möchte ich mal über ein Würfelspiel schreiben, das man so nicht kaufen kann, zumindest wäre mir nichts darüber bekannt. Das Spiel nennt sich Zehntausend und alles was man dafür braucht sind ein Stift, ein Block (oder Blatt Papier), sechs Würfel und idealer Weise ein Würfelbrett.

Das Ziel des Spieles ist, vor allen anderen Mitspielern auf einen Punktestand von 10.000 zu kommen, deshalb heißt das Spiel ja auch passender Weise so. Wer beginnen darf, kann man auswürfeln, auslosen oder einfach bestimmen, auch, ob rechts oder links herum gespielt wird, kann frei gewählt werden, Hauptsache, man ist sich einig.

Ziel ist es, wie gesagt, Punkte zu machen, diese erhält man grundsätzlich für jede 1 (=100 Punkte) und für jede 5 (=50 Punkte). Zudem kann man durch Päsche (3 gleiche Würfel) Punkte bekommen. In diesem Fall wird die Augenzahl des Pasches mit 100 multipliziert. Zum Beispiel gibt ein 4er-Pasch (also 3 Vieren in einem Wurf) 400 Punkte. Sollte man das Glück haben, statt eines normalen Pasches noch mehr Würfel mit der gleichen Augenzahl zu haben, dann wird verdoppelt. Zum Beispiel ergeben dann 4 Vierer 800 und 5 Vierer wären 1600 Punkte. Bei den Einsen zählt ein Pasch 1000 Punkte. Dementsprechend 4 Einsen 2000 und 5 Einsen 4000 Punkte. Wenn man will kann man noch eine Sonderregel einführen und zwar für eine Große Straße, also eins bis sechs in einem Wurf. Es gibt Leute, die werten eine Große Straße automatisch als Sieg oder welche, die 5000 Punkte dafür vergeben. Da es eine Sonderregel ist, kann man sich natürlich auch etwas anderes ausdenken.

Im Spielablauf ist nun zu beachten, dass in jedem Wurf Punkte gemacht werden müssen. Das heißt, man würfelt und man muss nun den oder die Würfel herauslegen, die Punkte geben. Man muss aber nicht alle Würfel herauslegen. Wenn man zum Beispiel zwei Einsen gewürfelt hat und man aber auf einen Pasch spekuliert oder seine Chancen auf einen Pasch erhöhen möchte, kann man auch nur eine Eins herausnehmen und mit dem Rest weiterwürfeln. Seine Punkte aufschreiben lassen kann man ab einer Punktezah von 350, darunter geht nichts. Natürlich kann man die Grenze auch auf 500 oder so festlegen, ist aber häufig schwieriger, als man denkt. Von einer Absenkung der Mindestpunktezah rate ich ab, da es Spielspaß nimmt und zu einfach wird. Dass die 350 auch nicht allzu einfach sind, merkt man spätestens dann, wenn man sich mit Einsen und Fünfen durch die Runde quält, denn dann braucht man schon mindestens 4 Würfel, um auf die 350 zu kommen und mit jedem Wurf erhöht sich natürlich die Chance, eine Lusche oder Luschen zu werfen und die erkämpften Punkte der Runde sind dahin. Punkte, die aufgeschrieben wurden, bleiben selbstverständlich erhalten. Lässt man aufschreiben, ist die Runde für einen natürlich zu Ende und der nächste ist dran.

Natürlich gibt es, wie in jedem Spiel noch ein paar Dinge, die zu beachten sind. Es kommt natürlich gerne vor, dass man ein Haus baut, sprich nach dem Wurf Würfel aufeinander liegen. In dem Fall wird nochmals gewürfelt. Wer drei Häuser direkt nacheinander würfelt, hat Pech gehabt und muss weiter geben. Wirft man zwei Fünfen, darf man eine zu einer Eins drehen und herauslegen. Der andere Würfel wandert dann wieder mit in den Becher. Hat man das Glück, dass alle sechs Würfel Punkte bringen oder gebracht haben, muss man nochmals mit allen sechs Würfeln würfeln. Selbstverständlich darf man dann, wenn man weiter Punkte gemacht hat, noch weiterwürfeln, wenn man der Meinung ist, noch mehr rausholen zu können. Die Kunst bei dem Spiel ist, zu wissen, wann man aufhören soll. Oft erweist es sich als gute Taktik, sich mit kleineren Zahlen zufrieden zu geben und auf den großen Glückswurf zu warten, denn der kommt bestimmt irgendwann mal. Die 10.000 müssen nicht genau erreicht werden, sie sind nur quasi die Ziellinie. Erreicht ein Spieler die 10.000 dürfen alle, die danach noch kommen (bis hin zu dem Spieler, der begonnen hat) noch nachlegen. Unter Umständen kann dann noch einer den Sieg erringen, indem er den Spieler, der ausgemacht hat, noch überholt.

Wer möchte, der kann vorher noch einen Wetteinsatz ausmachen. Wir zum Beispiel spielen so (oder auch mit anderen Spielen) im Urlaub immer den Spüldienst für den nächsten Tag aus.

Das Spiel ist für den Urlaub einfach ideal. Einen Schreiber hat man ja in der Regel immer dabei (wie schreibt man denn auch sonst seine Postkarten) und das Würfelbrett mitsamt Würfeln nimmt im Reisegepäck auch nicht zu viel Platz weg. Vor allem für die ohnehin Gepäck mäßig eingeschränkten Flugurlauber ist das sehr praktisch. Das Spiel bringt unheimlich großen Spaß, vor allem, wenn man einen Wetteinsatz hat oder große Freude am Würfelpech der anderen Mitspieler hat. Ein weiterer Vorteil des Spiels ist, dass es auch nicht zu schnell langweilig wird, denn eine gewisse Spannung ist immer gegeben, weil niemand weiß, was der nächste Wurf bringt (oder auch nicht bringt).