

# MindGolf Spielregeln

Stand 31.01.2023

MindGolf kann allein oder mit mehreren Spielern gespielt werden. Ideal sind 2-3 Spieler.  
4 Spieler im Team- oder Turniermodus



## Spielziel

Auf jedem Spielplan befinden sich 6-8 MindGolf Bahnen. Je nach Version. Die Zahl in dem eckigen gelben Kasten gibt die Entfernung an, also das Würfelziel der jeweiligen Bahn.

6-8 MindGolf Bahnen:



Ziel ist es clever und mit etwas Glück zu würfeln, um mit so wenig Würfeln pro Bahn, alle Bahnen zu beenden. Um somit am Ende die meisten Punkte zu erreichen und bis zum nächsten Spiel MindGolf Champion zu sein.

## Würfeln

Jeder Spieler überlegt vor jedem Spielzug mit wie vielen Würfeln er würfeln möchte. Hier ist Cleverness gefragt.

Die Wertung der Würfel erfolgt immer nach dem gleichen Schema: zunächst werden alle gewürfelten grünen Würfel addiert. Anschließend wird das Ergebnis mit dem weißen Würfel multipliziert. Sofern der weiße Würfel verwendet wurde. Jede Konstellation ist denkbar, auch ein einzelner Würfel, wenn die Entfernung zum Ziel 6 oder kleiner ist.

In jeder Runde darf jeder Spieler *genau einen* der Würfel nochmals würfeln. Das Ergebnis ist dann jedoch bindend.

## Zwischenergebnis eintragen

Am Ende der ersten Runde wird die berechnete Zahl in das erste Feld einer beliebigen Bahn eingetragen. Dort wo es am sinnvollsten erscheint. Die Differenz der gelb hinterlegten Zielnummer und der gerade eingetragenen Zahl ist die zukünftige Entfernung zum Ziel. *Im Spielverlauf können mehrere Bahnen begonnen werden, ohne dass die anderen Bahnen beendet sind.*

Wenn wir über das Ziel hinaus gewürfelt haben, müssen wir wieder in Richtung der Zielzahl 48 spielen. Wie beim richtigen Golf oder Minigolf auch.

In unserem Beispiel rechts haben wir zunächst eine 44 gewürfelt, benötigen damit noch eine 4 zum Ziel. Wir würfeln mit einem Würfel:

1. Wurf **3** passt leider nicht daher würfeln wir nochmals.
2. Wurf **6** passt leider auch nicht. Wir tragen das Ergebnis dennoch in Bahn 48 ein. (siehe rechts)

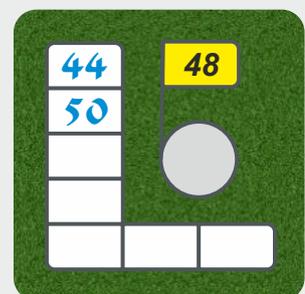
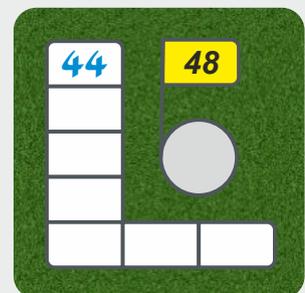
Beispiel:

$$1 + 4 + 5 \times 4 = 40$$

Im ersten Wurf wie oben, addieren wir die grünen Würfel  $1 + 4 + 5 = 10$ . Das Ergebnis multiplizieren wir mit der weißen 4 und erhalten 40.

Die **1** würfeln wir nochmals und würfeln dieses Mal eine **2** welche wir nun zusammen mit den anderen Würfeln verwenden und eintragen müssen:

$$2 + 4 + 5 \times 4 = 44$$



**Wertung der Punkte:**

Ziel erreicht? Also die Zahl in dem gelben Kästchen, dann zählen wir die verbleibenden unausgefüllten Kästchen dieser Bahn. Je leeres Kästchen erhalten wir 2 Punkte für die Bahn. Im vorherigen Beispiel auf Bahn 48, haben wir das Ziel bereits nach drei Runden bzw. Versuchen erreicht. In den Kreis unter der gelben 48 tragen wir auf unserem Spielplan eine 8 ein. Diese Bahn ist damit für uns erfolgreich beendet.

Erreicht ein Spieler auf der Bahn nach 7 Versuchen das Feld nicht, erhält er dafür 2 Minuspunkte. Es wird eine -2 in den Kreis eingetragen. Wird das Ziel mit dem Siebten und letzten Feld einer Bahn erreicht, wird stattdessen eine 0 in den Kreis eingetragen.

**Parken:**

Wollen wir einen Wurf gerade nicht verwenden, können wir ihn parken sofern noch kein Parken Feld belegt ist. Wollen wir eine weitere Zahl parken, muss die zuletzt geparkte Zahl auf einer beliebigen Bahn verwendet werden. Dazu addieren wir die vorherige Zahl der Bahn mit der geparkten Zahl und tragen diese in das nachfolgende Kästchen der Bahn ein. Zum Spielende müssen alle geparkten Zahlen aufgebraucht sein.

Hinweis: Geparkte Zahlen müssen im Spielverlauf verwendet und einzeln eingetragen werden. Sie können nicht mit einer gerade neu gewürfelten Zahl verrechnet und zusammen eingetragen werden.

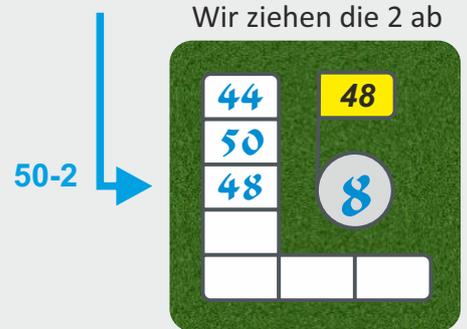
**Spielende:**

Wenn alle Spieler alle Bahnen beendet haben (egal ob mit Pluspunkten, 0 oder Minuspunkten) ist das Spiel beendet. Jeder zählt die Punkte der Kreise seines Spielplans zusammen. Gewonnen hat der Spieler/in mit der höchsten Gesamtpunktzahl

In der nächsten Runde würfeln wir wieder mit einem Würfel, da wir eine 2 benötigen (Differenz 50 und 48)

1. Wurf **5**

2. Wurf **2**



In der nächsten Runde würfeln wir eine 15, benötigen diese aber aktuell nicht. Daher parken wir sie.

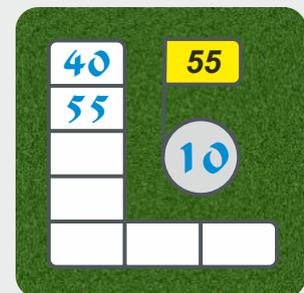


Wir würfeln eine 40.

Da wir in einer vorherigen Runde eine 15 geparkt haben, verwenden wir beides auf Bahn 55.



Wir tragen die 55 ein, die Bahn ist beendet. Da wir noch 5 weiße Felder übrig haben tragen wir 10 Punkte in den Kreis.





P

~~15~~

~~32~~

~~18~~

PUNKTE

44

|           |           |           |           |           |            |           |            |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|
| <b>44</b> | <b>48</b> | <b>72</b> | <b>75</b> | <b>90</b> | <b>90</b>  | <b>66</b> | <b>116</b> |
| 50        | 8         | 77        | 6         |           | 12         | 114       | 4          |
| 48        |           | 74        |           |           |            | 115       |            |
|           |           | 75        |           |           |            | 118       |            |
|           |           |           |           |           |            | 116       |            |
| <b>40</b> | <b>55</b> | <b>32</b> | <b>84</b> | <b>24</b> | <b>108</b> | <b>84</b> | <b>222</b> |
| 55        | 10        | 80        | 4         | 56        | -2         | 106       | 2          |
|           |           | 82        |           | 80        |            | 160       |            |
|           |           | 88        |           | 116       |            | 178       |            |
|           |           | 84        |           | 104       | 109        | 105       | 220        |
|           |           |           |           |           |            |           | 222        |

Muster zur Spieleerfindermesse 02/2023

Autor:  
Thomas Krauleidis