

Würfelspiel

black cat

Peter Hammer / chaosachso21@gmail.com



		A	B	C
t r i s				
2 1				
plus 10				
1 3				
via				
6 6 6				
remis				
1 0 / 2 5				
c a s a				
quattro				
				

Wehe dem, der behauptet, schwarze Katzen bringen Unglück. Das Würfelspiel **black cat** beweist das Gegenteil. Wer eine schwarze Katze würfelt, hat insofern Glück, als sich die schwarze Katze (Joker) in eine Wunschzahl verwandelt. Das Ziel des Spiels besteht schliesslich darin, die elf Disziplinen auf dem Spielzettel Disziplinen so schnell als möglich in der vorgegebenen Reihenfolge zu erfüllen.

Wer somit als Erster alle elf Hürden in der vorgegebenen Reihenfolge übersprungen hat, ist der König der Katzen.

Spielmaterial

Das Spielmaterial besteht aus dem abgebildeten Zettel, aus fünf Würfeln – aus drei «Katzenwürfeln» und zwei normalen Würfeln – sowie aus je zehn Chips pro Spieler. Als Chips eignen sich beispielsweise Streichhölzer oder Kärtchen. Die drei Katzenwürfel sind weiss, die beiden normalen Würfel schwarz. Bei den drei weissen Katzenwürfeln wird die Seite mit der Eins schwarz markiert, respektive mit einem Kleber als Symbol für eine Katze versehen. Diese Markierung ist der Joker des Spiels: Wird eine schwarze Katze gewürfelt, so kann sie durch eine beliebige Zahl von 1 bis 6 ersetzt werden. Eine der sechs Zahlen ist allerdings einzusetzen.

Spielverlauf

Die elf Disziplinen sind präzise gemäss der vorgegebenen Reihenfolge zu erfüllen. Was die einzelnen Disziplinen verlangen, wird in der separaten Liste erklärt. Hätte ein Spieler pro Anlauf nur einen Wurf zur Verfügung, wäre es zu schwierig, die Disziplinen zu erfüllen. Deshalb besteht ein Versuch aus mindestens zwei Versuchen. Dabei darf der Spieler nach seinem ersten Wurf einzelne, günstig liegende Würfel stehen lassen oder nochmals mit allen fünf Würfeln werfen.

Ist nach zwei Würfen das vorgegebene Bild noch nicht erreicht, besteht die Möglichkeit, mit Chips – insgesamt werden pro Spieler 10 Chips verteilt – weitere Würfe zu kaufen. Ein Chip gestattet den Kauf eines zusätzlichen Wurfes. Wie viele Chips ein Spieler bei einem Bild einsetzen will, ist ihm überlassen. Verzichtet ein Spieler nach zwei Würfeln auf den Kauf, so wird er versuchen, in der nächsten Runde dieses Bild zu meistern. Hierzu übergibt er die Würfel dem folgenden Spieler. Ferner ist es verboten, nach der Erfüllung einer Disziplin mit dem Kauf von weiteren Würfeln in der gleichen Runde die folgende Disziplin in Angriff zu nehmen. Einzig der «Superwurf» gestattet es, in einer Runde mehr als nur eine Disziplin zu erfüllen.

Superwurf

Gelingt es einem Spieler, gleich mit dem ersten Wurf eine Disziplin zu erfüllen, so handelt es sich um einen Superwurf. Er darf somit sogleich die nächste Disziplin in Angriff nehmen. Hierbei stehen ihm erneut zwei (Gratis)würfe zur Verfügung. Es kann vorkommen, dass einem Spieler gleich mehrere Superwürfe hintereinander gelingen. So kann er in einem Anlauf mehrere Hürden überspringen. Andererseits kann sich eine Disziplin als überaus hartnäckig erweisen. Sie kann demzufolge erst nach mehrmaligen Versuchen abgehackt werden.

Taktik

Ein allgemein gültiges Rezept zur Optimierung der Chips gibt es nicht. Die regelmässig auftauchende, brisante Frage «kaufen oder verzichten» wird nicht allein von der Chancenverteilung beeinflusst. Sie unterliegt auch dem aktuellen Spielstand.

Unabhängig davon lässt sich aber folgendes festhalten: Verbrauche nicht zu viele Chips bei den ersten Disziplinen, denn die Hürden im unteren Teil (casa, quattro, black cat) sind anspruchsvoller.

Mathematik

Vor allem die letzte Hürde, die zwei schwarze Katzen verlangt, hat es in sich. Mit nur zwei Würfeln liegt die Erfolgchance nur bei rund 1:4. Wer hingegen noch einen Chip gespart hat – und somit drei Würfe zur Verfügung hat – kann bereits zu rund 45 Prozent das Ziel erreichen. Daraus abzuleiten, dass allein Wahrscheinlichkeits-Rechnungen beim **black cat** über Sieg und Niederlage entscheiden, ist ebenso falsch wie die Annahme, dass der Glücksfaktor eine allzu dominante Rolle hat.

Die elf Disziplinen

Welche Würfelbilder hinter den einzelnen Disziplinen stecken, entnehmen wir den folgenden Definitionen. Bei den ergänzenden Beispielen entspricht das **BC** einer schwarzen Katze (black bat), das **x** einer beliebigen, für das Bild unwesentlichen Zahl.

tris	Drilling – mindestens drei gleiche Würfelbilder Beispiele (2 / 2 / 2 / x / x) oder (BC / 4 / BC / x / x)
21	mit allen 5 Würfeln präzis 21 Augen Beispiele (5 / 6 / 1 / 3 / 6) oder (4 / 3 / 5 / 4 / BC)
plus 10	Die Augensumme der drei Katzenwürfel muss um 10 Augen grösser sein als die Augensumme der beiden anderen Würfel. Beispiel 3 Katzenwürfel (5 / 6 / 3) – übrige 2 Würfel (3 / 1)
13	mit allen 5 Würfeln präzis 13 Augen Beispiele (3 / 4 / 2 / BC / 1) oder (3 / 3 / 3 / 2 / 2)
via	kleine oder grosse Strasse (Zahlenreihe 1 – 5 oder 2 – 6). Beispiele (3 / 4 / 2 / BC / 5) oder (6 / 3 / 4 / 5 / 2)
6 6 6	mindestens drei Sechser. Beispiele (6 / 6 / x / BC / x) oder (6 / 6 / x / x / 6)
remis	Die Augensumme der drei Katzenwürfel muss gleich gross sein wie die Augensumme der beiden anderen Würfel. Beispiel 3 Katzenwürfel (2 / 2 / 3) – übrige 2 Würfel (5 / 2)
10 / 25	mit allen 5 Würfeln präzis 10 oder 25 Augen. Beispiele (6 / 6 / 3 / 5 / 5) oder (2 / 3 / BC / BC / 2)
casa	Drilling und Paar Beispiele (6 / 6 / 6 / 5 / 5) oder (4 / 3 / B / B / 4)
quattro	Vierling – mindestens vier gleiche Würfelbilder Beispiele (5 / 5 / 6 / 5 / 5) oder (4 / 3 / BC / BC / 4)
black cat	mindestens zwei schwarze Katzen Aufgepasst Das Paar 1/1 entspricht hier, und nur hier, einer schwarzen Katze ! Beispiele (BC / x / BC / x / x) oder (1 / 1 / x / BC / x)