



Tessiner Zehntausend - Die Spielregeln -

Fam. Hannes und Inge Kubli
Croce
CH 6635 Gerra Verzasca
fon: +41 91 - 746 11 40
www.gerra-verzasca.com

Wurf = Punkte	Wurf = Punkte	Wurf = Punkte	Wurf = Punkte
1 x die 1 100			
1 x die 5 50			
Eine 'Straße' im ersten Wurf (1,2,3,4,5,6) zählt 1000, 3 Paare zählen 500			
3 x die 1 1.000	4x1 2.000	5x1 4000	6x1 10.000
3 x die 2 200	4x2 400	5x2 800	6x2 1.600
3 x die 3 300	4x3 600	5x3 1.200	6x3 2.400
3 x die 4 400	4x4 800	5x4 1.600	6x4 3.200
3 x die 5 500	4x5 1.000	5x5 2.000	6x5 4.000
3 x die 6 600	4x6 1.200	5x6 2.400	6x6 4.800

Gespielt wird mit 6 Würfeln.

Im ersten Wurf und in jedem Folgewurf muss man eine 1 oder eine 5 würfeln, eine 2,3,4,6 zählt nix - der Nächste ist dran. Um anschreiben zu können, muss man mindestens 450 Punkte gewürfelt haben. Man entscheidet danach selbst, ob man aufhört und die 450 anschreibt oder weiterwürfelt.

Hat man letztlich mit allen Würfeln eine 5 oder 1, kann mit allen Würfeln weiter gespielt werden. Die Folgepunkte werden zum Ergebnis des ersten Durchgangs addiert. Wird keine 1 oder 5 geworfen, zählt der gesamte Wurf nichts. Der nächste ist dran.