

1 gewinnt

Natürlich möchte jeder auf Platz 1 stehen. Und gerade bei Google ist es eine hohe Kunst. Doch jetzt können Sie diese Aufgabe erstmals selber durch Würfeln bestimmen! Von Platz 100 auf Platz 1 in wenigen Schritten? Ja, das geht, aber Vorsicht! Wer zu viel wagt, fliegt raus und hat verloren!

Warum diese seltsamen Würfel?

Der Mensch ist auch ein Muster-Erkennungssystem. Die anders angeordneten Punkte bringen unser "System" ins Schleudern. Bei SEO entscheidet nicht das Glück, sondern eine optimale Strategie und eine bestmögliche Usability. Die Einflussfaktoren sind vielfältig, selbst der Schrifttyp, der Zeilenabstand, die Ladezeit, Farben und Formen haben Einfluss. Alles, was unser Muster-Erkennungssystem irritiert (und Schrift ist auch ein Muster) erzeugt ein subjektiv unangenehmes Gefühl und führt zu mehr Absprünge von der Website. Natürlich können Sie mit 6 normalen Würfeln spielen. Aber je öfter Sie das Spiel spielen, wird sich das Muster immer besser einprägen und Ihr "System" wird schneller.

Die Spielregeln

Was Sie brauchen: 6 Spezialwürfel, Zettel und Stift.
Zu Beginn würfelt jemand mit allen Würfeln. Wer zuerst die richtige Summe nennt, fängt an. Es wird reihum gewürfelt. Jeder hat **100 Punkte** und versucht, im Lauf des Spiels so nah wie möglich an 1 Punkt heranzukommen.

Jeder Spieler hat pro Spielzug **4 Würfel**. Einen Spielzug beginnt jeder Spieler durch Würfeln mit **5 oder 6 Würfeln**, die gewählte Anzahl an Würfeln bleibt dann während des Spielzugs gleich. Während der weiteren 3 Würfel kann der Spieler jederzeit seinen Spielzug beenden oder jeden Wurf mit einer beliebigen Zahl seiner Würfel fortsetzen, bis er seinen Spielzug beendet oder 4 Würfel gemacht hat. Die erzielte Punktzahl wird stets vom letzten Punktstand des Spielers abgezogen.

Ein Spieler erzielt immer mindestens 1 Punkt (kleinstmögliche Punktzahl aus einem 2er Pasch bei 5 Würfeln). Der Spieler kann jederzeit aus dem Spiel aussteigen, wenn er denkt, er ist nahe genug an der 1. Rutscht jemand im Spiel unter 1 Punkt, ist das Spiel für ihn beendet. Bei nur 2 Spielern hat der andere gewonnen. Landet jemand genau bei 1 Punkt, hat der Spieler gewonnen und das Spiel ist für alle beendet. Hat ein Spieler sein Spiel beendet und nicht genau 1 Punkt, dürfen die restlichen Spieler noch einen Spielzug machen, also noch eine Runde würfeln!

Das Spiel endet in jedem Fall nach **spätestens 10 Runden!**

Punktesystem

	2-er Pasch	1
	3-er Pasch	4
	4-er Pasch	9
	5-er Pasch	15
	6-er Pasch	24
	3-er Straße	2
	4-er Straße	6
	5-er Straße	12
	6-er Straße	18
	Full House	6
	Royal House	11
	Doppel 3-er Pasch	9
	Kombination Punkte addieren hier 4er Straße + 3er Pasch	6+4=10

Kombination

Beim Würfeln kann man "kombinierte" Punkte bilden, sprich ein Würfel ist Teil von zwei Punktwertungen. Mitspieler müssen andere nicht darauf hinweisen, dass sie Würfel kombinieren könnten, um mehr Punkte zu erzielen. Ausnahme: Durch die höhere Punktzahl rutscht ein Spieler unter 1 Punkt, denn dann ist das Spiel für ihn beendet und er hat verloren.

Strategie

Am Anfang versucht jeder Spieler möglichst schnell seine Punktzahl zu senken. Gegen Ende muss man sich eher in kleineren Schritten der 1 nähern, abhängig davon, wie weit die anderen Spieler schon sind.

Mehrere Spiele hintereinander

Spielt man das Spiel öfters hintereinander, notiert sich jeder Spieler seinen Punktstand am Spielende und addiert diese. Am Ende gewinnt der, der insgesamt die niedrigste Punktzahl erzielt hat.

Nur ein Spieler

Als einzelner Spieler gewinnt man das Spiel nur, wenn man exakt 1 Punkt am Ende erreicht. Schaffen Sie es?

Viel Vergnügen wünscht Ihnen Ihr cyberpromote Team!