

SVMMA SVMMARVM

ein Würfelspiel von Fred Horn © Fred Horn 15-04-2015

Regelerweiterung zu Ludix

Für das Spiel werden benötigt:

- 4 LUDIX-Würfel
- Notizblock für die Punkte-Tabellen
- 1 Sanduhr (Dauer 1 Minute)
- Stifte



Vorbereitung:

- Jeder Spieler erhält einen Stift und ein Blatt Papier.
- Ein Spieler erhält die Sanduhr und wirft die Würfel.
- Vor dem Spielbeginn schwärzt jeder Spieler 4 Kästchen seiner Punkte-Tabelle (diese können während dieser Partie nicht verwendet werden). Diese Kästchen dürfen nicht in der gleichen Reihe oder der gleichen Spalte stehen und sie dürfen sich auch nicht über Eck berühren.

Spielregel:

- Es werden insgesamt 8 Runden gespielt, danach ist das Spiel zu Ende und es wird gewertet.
- Im Uhrzeigersinn wird reihum gewürfelt. Mit jedem neuen Spieler startet eine neue Runde. Der Spieler am Zug würfelt und alle Spieler **müssen** die 4 gewürfelten Zahlen in 4 beliebigen leeren Kästchen notieren.
- Das muss passieren bevor die Sanduhr abläuft. Wenn es einem Spieler nicht gelingt, alle 4 Zahlen unterzubringen, bevor die Sanduhr abläuft, **muss** er die verbliebenen Zahlen in den nächsten freien Kästchen, oben links beginnend eintragen.
- Nach 8 Würfelrunden sind alle Kästchen gefüllt.
- Jetzt wird gewertet. Angefangen mit den horizontalen Reihen notiert jeder Spieler den Wert jeder **gültigen** römischen Zahl, die sich aus **wenigstens zwei Zeichen** zusammensetzt. Zeichen, die nicht Teil einer gültigen römischen Zahl (aus mindestens zwei Zeichen bestehend) sind, müssen annulliert (geschwärzt) werden.
- Die Spieler müssen nicht unbedingt das höchstmögliche Resultat notieren: Es kann vorteilhaft sein, ein niedrigeres Resultat auszuwählen, wenn das bessere Chancen für Punkte aus den vertikalen Spalten ergibt.
- Nach der Wertung der horizontalen Reihen werden auf die gleiche Weise die vertikalen Spalten gewertet. **Achtung:** Die geschwärzten Zeichen dürfen nicht berücksichtigt werden.

Gewinner:

- Der Spieler mit der höchsten Punktzahl (horizontal + vertikal) **gewinnt**. Bei Gleichstand, gewinnt wer die wenigsten geschwärzten Kästchen hat; bei gleicher Anzahl geschwärzter Kästchen ist **gibt es mehrere Sieger**.

PROFI-REGEL:

- Geübte Spieler können auch versuchen, nach den gleichen Regeln, aber stattdessen mit gültigen römischen Zahlen aus **drei** Zeichen (nicht aus **zwei**, wie bei der Standard-Version) zu spielen.

SUMMA SUMMARUM
PUNKTE-TABELLE

= _____
 = _____
 = _____
 = _____
 = _____
 = _____

Total horizontal _____ +

= = = = = =

Total vertical _____ +

Gesamt-Punkte _____ +

Beispiel:

L	X	V-	L	X	I	65 + 61 = 126
X	V		X	X	I	15 + 21 = 36
X	I-	V	I-	V	I	11 + 6 + 6 = 27
	(I)-	I	V-	X	I	0 + 4 + 11 = 15
X	I	I		V	I	12 + 6 = 18
I	X-	X	X	I		9 + 21 = 30

gesamt horizontal: 252

70	16	0	64	25	3
11	9	6	0	16	2
<hr/>			9		
81	25	15	64	41	5

gesamt vertikal: 231

Gesamt horizontal + vertikal = 483

