

## „Wettpuzzeln“ für einzelne Spieler

1 Würfelpuzzlewand  
Stoppuhr  
1 Betreuer (Schiedsrichter)

Es puzzeln immer zwei (oder mehrere Spieler) der Reihe nach gegeneinander. Der Spieler, welcher an der Reihe ist, würfelt zuerst mit dem Spielwürfel das zu puzzelnde Motiv. Anschließend gibt der Schiedsrichter das Startsignal, der Spieler fängt an, das Motiv so schnell wie möglich fertig zu puzzeln, während der Schiedsrichter die hierfür benötigte Zeit stoppt. Gewonnen hat der Spieler, der die wenigste Zeit benötigte, um sein Motiv zu puzzeln.

## „Wettpuzzeln“ für 2 oder mehr Mannschaften

1 Würfelpuzzlewand  
Stoppuhr  
1 Betreuer (Schiedsrichter)

Es puzzeln zwei (oder mehrere) Mannschaften nacheinander. Die Mannschaft, welche an der Reihe ist, würfelt zunächst mit dem Spielwürfel das zu puzzelnde Motiv. Anschließend gibt der Schiedsrichter das Startsignal, alle Mitglieder der Mannschaft versuchen zusammen oder nacheinander, das Motiv so schnell wie möglich fertig zu puzzeln, während der Schiedsrichter die hierfür benötigte Zeit stoppt. Gewonnen hat die Mannschaft, die die wenigste Zeit benötigte, um ihr Motiv zu puzzeln.

## „Wettpuzzle-Staffellauf“ für 2 oder mehr Mannschaften

1 Würfelpuzzlewand  
Stoppuhr  
1 Betreuer (Schiedsrichter)  
Maßband

Das Wettpuzzeln wird mit einem Staffellauf verbunden. Die Mitglieder der Mannschaften stehen in einer Entfernung von ca. 10 m von den gemischten Würfeln. Mit dem Startsignal läuft der erste Spieler der spielenden Mannschaft los und setzt den ersten Würfel. Sobald sich dieser auf dem Rückweg befindet oder auch bei seiner Mannschaft wieder angekommen ist (abklatschen) läuft der nächste Spieler los und setzt den nächsten Würfel. Gewonnen hat wiederum die Mannschaft, welche die kürzere Zeit benötigte. Die Würfel können bei diesem Spiel auch an der Startlinie stehen und müssen bis zur markierten Entfernung (Ziel) vom jeweiligen Spieler „mitgenommen“ und dort gesetzt werden.

## „Wettpuzzeln“ für zwei Puzzlewände und Einzelspieler

2 Würfelpuzzlewände  
1 Betreuer (Schiedsrichter)  
(Stoppuhr)

Es puzzeln immer zwei Spieler zeitgleich gegeneinander. Jeder Spieler würfelt das von ihm zu puzzelnde Motiv mit dem Spielwürfel. Anschließend gibt der Schiedsrichter das Startsignal und beide Spieler fangen an, ihr Motiv zu puzzeln. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster fertig ist.

Diese Spielvariante ist auch mit mehreren Spielern möglich. Es müsste wiederum die Zeit gestoppt werden, die jeder einzelne Spieler braucht, um sein Motiv zu puzzeln.

## **„Wettpuzzeln“ für zwei Puzzlewände und Mannschaften**

2 Würfelpuzzlewände  
1 Betreuer (Schiedsrichter)  
(Stoppuhr)

Es puzzeln zwei Mannschaften zeitgleich gegeneinander. Jeweils ein Spieler der Mannschaft würfelt zunächst mit dem Spielwürfel das durch die Mannschaft zu puzzelnde Motiv. Anschließend gibt der Schiedsrichter das Startsignal, alle Mitglieder der Mannschaft versuchen zusammen oder nacheinander, das Motiv so schnell wie möglich fertig zu puzzeln, Gewonnen hat die Mannschaft, die als erstes fertig ist.

## **„Wettpuzzle-Staffellauf“ mit 2 Puzzlewänden für 2 oder mehr Mannschaften**

Das Wettpuzzeln wird mit einem Staffellauf verbunden. Die Mitglieder der Mannschaften stehen in einer Entfernung von ca. 10 m von den gemischten Würfeln. Mit dem Startsignal läuft der erste Spieler los und setzt den ersten Würfel. Sobald sich dieser auf dem Rückweg befindet oder auch bei seiner Mannschaft wieder angekommen ist (abklatschen) läuft der nächste Spieler los und setzt den nächsten Würfel. Gewonnen hat wiederum die Mannschaft, die als erstes fertig ist. Die Würfel können bei diesem Spiel auch an der Startlinie stehen und müssen bis zur markierten Entfernung (Ziel) vom jeweiligen Spieler „mitgenommen“ und dort gesetzt werden.

Die Spielvarianten sind auch mit mehr als zwei Mannschaften möglich, wenn die Zeit gestoppt wird, die jede einzelne Mannschaft benötigt, um ihr Motiv zu puzzeln. Gewonnen hat am Ende die Mannschaft, die die wenigste Zeit benötigte, um ihr Motiv zu puzzeln.

## **„Würfelweitwurf“**

Spielwürfel (oder ein anderer Würfel aus der CubeMaker – Edition)  
Maßband oder Zollstock  
Betreuer (Schiedsrichter)

### **1) zwei oder mehr Einzelspieler spielen gegeneinander**

Der Schiedsrichter markiert die Standlinie und legt ab dieser das Maßband aus. Jeder Spieler wirft den Würfel so weit er kann. Gewonnen hat der Spieler, der den Würfel am weitesten geworfen hat.

### **2) zwei oder mehr Mannschaften spielen gegeneinander**

Der Schiedsrichter markiert die Standlinien und legt das Maßband aus. Jeder Spieler der Mannschaft wirft den Würfel so weit er kann. Die durch die einzelnen Spieler erreichten Weiten werden addiert und ein Mannschaftsergebnis gebildet. Die Mannschaft, mit dem größten Ergebnis hat gewonnen.

**Für Spiele im Außenbereich empfehlen wir unsere Outdoor-Cubes. Selbstverständlich sind diese auch als Puzzlewände erhältlich.**