



Dizzle

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

20

MINUTEN

Dizzle ist ein Würfel- und Ankreuzspiel von Ralf zur Linde für 1 bis 4 Personen. Alle würfeln mit demselben Vorrat, nehmen sich reihum einzelne Würfel und legen sie auf passende Zahlenfelder ihres eigenen Blattes. Am Ende eines Durchgangs werden die belegten Felder angekreuzt, wobei Sonderfelder wie Schlösser, Raketen oder Bomben zusätzliche Punkte oder Ärger bringen.

Spielziel

Du kreuzt möglichst viele wertvolle Felder auf deinem Blatt an. Wer nach der letzten Runde die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Vorbereitung

Einigt euch gemeinsam auf eines der 4 Level. Jeder nimmt sich ein Blatt dieses Levels und einen Stift. Die Zahl der Würfel richtet sich nach der Spielerzahl: 8 bei 1 Person, 7 bei 2, 10 bei 3 und 13 bei 4. Übrige Würfel bleiben in der Schachtel, jüngste Person startet.

So spielt ihr

- 1 Der Startspieler wirft alle Würfel auf einmal und sortiert sie nach Augenzahl.
- 2 Reihum im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder genau 1 Würfel und legt ihn auf ein freies Feld mit derselben Zahl.
- 3 Der erste Würfel eines Durchgangs kommt waagrecht oder senkrecht neben ein bereits angekreuztes Feld, alle weiteren neben deine schon gelegten Würfel.
- 4 Passt kein Würfel zu dir, entscheidest du dich zwischen erneutem Würfeln und Passen.
- 5 Der Durchgang endet, wenn alle gepasst haben oder keine Würfel mehr liegen. Dann kreuzt jeder alle belegten Felder an.
- 6 Der nächste im Uhrzeigersinn wird Startspieler des nächsten Durchgangs.

So gewinnt ihr

Nach der letzten Runde zählt jeder die Punkte seiner Sonderfelder zusammen, Bomben und Häufchen zählen negativ. Die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

In Dizzle füllst du dein persönliches Blatt nach und nach mit Kreuzen. Kreuze allein bringen aber keine Punkte: Zählbar sind nur die Sonderfelder wie Edelsteine, Puzzleteile, Fahnen und vollständig angekreuzte, schwarz umrandete Bereiche. Bomben und Häufchen ziehen dagegen Punkte ab. Wer nach der letzten Runde die meisten Punkte notiert hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Block mit Spielblättern

13 Würfel

4 Stifte

Spielaufbau

- Entscheidet euch gemeinsam für eines der 4 Level im Block.
- Jede Person nimmt sich ein Blatt dieses Levels.
- Jede Person nimmt sich einen Stift für ihre Kreuze.
- Legt so viele Würfel in die Tischmitte, wie die Spielerzahl verlangt: 8 Würfel im Solospiel, 7 zu zweit, 10 zu dritt, 13 zu viert.
- Im Solospiel kommen 2 weitere Würfel dazu, die getrennt von den 8 Würfeln liegen bleiben.
- Alle übrigen Würfel wandern zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Die jüngste Person beginnt als Startspieler der ersten Runde. Sie würfelt mit allen Würfeln gleichzeitig und hakt danach auf ihrem eigenen Rundenanzeiger Runde 1 ab. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Runden und Durchgänge

Die Anzahl der Runden hängt von der Spielerzahl ab: 10 Runden solo, 6 Runden zu zweit, 4 Runden zu dritt und 3 Runden zu viert. Eine Runde besteht aus so vielen Durchgängen, wie Personen mitspielen. Jeder Durchgang wird von einer anderen Person eröffnet. Wer würfelt, hakt bei sich die nächste Runde auf dem Rundenanzeiger ab. Sobald jeder im Uhrzeigersinn einmal gewürfelt hat, ist die Runde vorbei.

Würfel nehmen und platzieren

Der Startspieler wirft alle Würfel gleichzeitig und ordnet sie nach Augenzahlen, damit alle den Überblick behalten. Danach nimmt sich reihum im Uhrzeigersinn jeder genau 1 Würfel und setzt ihn auf sein Blatt. Diese Regeln gelten dabei:

- 1 Das Zielfeld muss frei sein, es darf also noch kein Kreuz darauf stehen.
- 2 Die Augenzahl des Würfels und die Zahl des Feldes müssen übereinstimmen. Eine 5 gehört auf ein 5er-Feld, eine 2 auf ein 2er-Feld.
- 3 Deinen ersten Würfel im Durchgang legst du waagrecht oder senkrecht direkt neben ein beliebiges Feld, das schon ein Kreuz trägt. Zu Beginn sind das nur die vorgedruckten Startkreuze.
- 4 Jeden weiteren Würfel legst du waagrecht oder senkrecht an einen deiner bereits gelegten Würfel an. So wächst eine zusammenhängende Würfelgruppe.
- 5 Wenn du einen der ausliegenden Würfel regelkonform ablegen kannst, musst du das auch tun.

Eingekesselt und springen

Manchmal grenzt an deine gelegten Würfel kein freies passendes Feld mehr an, weil Kreuze, der Blattrand oder ein noch verschlossenes Schloss im Weg sind. Nur in diesem Fall darfst du springen. Beim Springen setzt du den nächsten Würfel neben ein beliebiges angekreuztes Feld deines Blattes. Die Augenzahl muss weiterhin passen, eine Verbindung zur bisherigen Würfelgruppe ist aber nicht nötig. Dieser Würfel gilt dann als neuer Ausgangspunkt, an den du weiter anbaust. Bist du auch dort wieder eingekesselt, darfst du erneut springen.

Wenn kein Würfel passt

Kannst du keinen einzigen der ausliegenden Würfel regelgerecht anlegen, und nur dann, wählst du zwischen zwei Möglichkeiten.

Erneut würfeln: Du wirfst die Würfel noch einmal und hoffst auf eine bessere Auswahl. Ergibt sich danach mindestens eine Anlegemöglichkeit, musst du den passenden Würfel nehmen. Geht wieder nichts, legst du zur Strafe einen beliebigen deiner schon platzierten Würfel zurück in die Tischmitte. Sein Wert bleibt dabei unverändert. Hast du keinen Würfel auf dem Blatt, entfällt die Strafe. Wer würfelt, bleibt im Durchgang und darf beim nächsten Mal wieder einen Würfel nehmen. Dass die Würfelgruppe durch das Zurücklegen auseinanderfällt, ist erlaubt. Du darfst danach an jeden der verbliebenen Würfel anbauen.

Passen: Du scheidest aus dem laufenden Durchgang aus und nimmst dir keine Würfel mehr. Als Zeichen legst du deinen Stift auf dein Blatt.

Der letzte aktive Spieler

Haben alle bis auf eine Person gepasst, ist diese nur noch genau einmal an der Reihe. Sie nimmt sich einen Würfel oder würfelt neu beziehungsweise passt, falls nichts passt. Danach endet der Durchgang, auch wenn sie noch weitere Würfel nehmen könnte.

Ende eines Durchgangs und Ankreuzen

Ein Durchgang endet, sobald alle gepasst haben, kein Würfel mehr in der Mitte liegt oder der letzte aktive Spieler seinen Zug beendet hat. Dann kreuzt jeder alle Felder an, auf denen bei ihm ein Würfel liegt. Anschließend beginnt der nächste Durchgang mit dem nächsten Startspieler.

Sonderfelder

Schloss: Ein Schloss-Feld darfst du erst mit einem Würfel belegen, wenn du den gleichfarbigen Schlüssel in einem früheren Durchgang bereits angekreuzt hast. Ein Würfel, der gerade auf dem Schlüssel liegt, reicht nicht.

Bombe: Sie wirkt beim Ankreuzen am Durchgangsende. Wer einen Würfel auf der Bombe liegen hat, setzt dort ein normales Kreuz. Alle anderen müssen dieses Bombenfeld auf ihrem Blatt durchkritzeln. Ein durchgekritzelttes Feld kann später weder angekreuzt noch belegt werden und bringt am Spielende die aufgedruckten Minuspunkte. Liegen mehrere Würfel verschiedener Personen auf derselben Bombe, kreuzen alle diese Personen an.

Rakete: Wer ein Raketenfeld ankreuzt, macht sofort 1 zusätzliches Kreuz auf einem Planeten seiner Wahl. Dadurch erreichst du Bereiche des Blattes, an die du sonst nicht herankommst, und kannst dich ab dem nächsten Durchgang von diesem Planeten aus ausbreiten.

Fahne: Wer am Durchgangsende einen Würfel auf der Fahne liegen hat, kreist die höchste noch verfügbare Punktzahl der Fahnenwertung ein. Alle anderen streichen diese Zahl auf ihrem Blatt durch. Erreichen mehrere Personen die Fahne gleichzeitig, bekommen alle die jeweiligen Punkte, und die übrigen streichen entsprechend viele Zahlen. In Level 4 gibt es zwei verschiedenfarbige Fahnen, die getrennt gewertet werden.

Edelstein: Jedes angekreuzte Edelsteinfeld bringt am Spielende die auf dem Blatt angegebenen Punkte. Edelsteine gibt es in verschiedenen Farben.

Puzzleteile: Sie kommen mehrfach auf einem Blatt vor, in zwei Farben. Nur wer bei Spielende alle Puzzleteile einer Farbe angekreuzt hat, erhält die dafür angegebene Punktzahl.

Schwarz umrandete Bereiche: Sind alle Felder eines solchen Bereichs angekreuzt, gibt es die dort angegebenen Siegpunkte.

Häufchen: Ein angekreuztes Häufchen bringt am Spielende Minuspunkte. Liegt darauf im Durchgang nur zwischenzeitlich ein Würfel und wird dieser durch einen Fehlwurf wieder entfernt, bleibt das Feld frei und kostet nichts.

Der Spielzug

- 1 Bist du Startspieler, wirfst du alle Würfel gleichzeitig und sortierst sie nach Augenzahlen. Danach hakst du die aktuelle Runde auf deinem Rundenanzeiger ab.
- 2 Prüfe, ob du einen der ausliegenden Würfel regelkonform anlegen kannst.
- 3 Wenn ja: Nimm genau 1 Würfel und lege ihn auf ein freies Feld mit gleicher Augenzahl. Der erste Würfel grenzt an ein Kreuz, jeder weitere an deine bereits gelegten Würfel.
- 4 Bist du eingekesselt, darfst du springen und neben einem beliebigen Kreuz neu ansetzen.
- 5 Passt kein Würfel: Entscheide dich für erneutes Würfeln oder fürs Passen. Beim erfolglosen Neuwurf legst du einen deiner platzierten Würfel zurück in die Mitte.
- 6 Der nächste im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Kannst du einen Würfel regelkonform anlegen, besteht Zwang: Du musst ihn nehmen.
- Springen ist nur erlaubt, wenn deine Würfel wirklich eingekesselt sind, also weder durch Kreuze noch durch Blattrand oder ein verschlossenes Schloss ein passendes Nachbarfeld frei bleibt.
- Nach einem erfolglosen zweiten Wurf musst du einen bereits gesetzten Würfel zurück in die Mitte legen, ohne seinen Wert zu verändern. Die Würfelgruppe darf dadurch auseinanderbrechen.
- Hast du keinen Würfel auf dem Blatt, kannst du die Strafe nicht bezahlen und legst nichts zurück.
- Wer passt, ist für diesen Durchgang raus und legt den Stift auf sein Blatt. Wer neu würfelt, bleibt drin.
- Ein Schloss öffnet nur der gleichfarbige Schlüssel, und dieser muss aus einem früheren Durchgang bereits angekreuzt sein.
- Kann jemand keine Würfel mehr anlegen, obwohl noch Felder frei sind, endet der Durchgang für diese Person vorzeitig.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald alle Runden gespielt sind. Hat jemand ausnahmsweise alle Felder seines Blattes angekreuzt oder belegt, endet das Spiel vorzeitig nach dem laufenden Durchgang. Danach trägt jeder die Punkte der erreichten Sonderfelder in die rechte Spalte ein und bildet die Summe, wobei Bomben und Häufchen Minuspunkte bringen. Die höchste Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Kreuze auf dem Blatt hat, und wenn auch das gleich ist, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Varianten

- **Solospiel:** Du spielst über 10 Runden und versuchst, möglichst viele Punkte zu sammeln. Du brauchst 8 Würfel als allgemeine Auslage und 2 zusätzliche Würfel, die du stets getrennt hältst.
- Im Solospiel wirfst du nach jedem Würfel, den du auf dein Blatt gelegt hast, die 2 zusätzlichen Würfel. Die gezeigten Augenzahlen werden aus der Auslage entfernt, sofern sie dort vorhanden sind. Fehlt eine Zahl, wird nichts entfernt. Zeigen beide dieselbe Zahl, verschwinden zwei Würfel dieser Zahl, falls vorhanden.
- Eine angekreuzte Bombe bringt im Solospiel 2 Pluspunkte statt Minuspunkte.
- Die Regel enthält eine Auswertungstabelle für das Solospiel mit getrennten Punktespannen für Level 1 und die Level 2 bis 4.
- Der Block enthält 4 unterschiedliche Level, aus denen ihr vor jeder Partie eines auswählt.

Tipps

- Denk beim Setzen der ersten Würfel daran, dass jeder weitere Würfel an die bestehende Gruppe angrenzen muss. Eine Kette in eine Ecke hinein blockiert dich schnell.
- Schlüssel lohnen sich früh: Ohne angekreuzten Schlüssel bleibt das gleichfarbige Schloss ein Hindernis, das deine Würfelgruppe einkesseln kann.
- Bomben sind ein Wettlauf. Wer sie zuerst belegt, kreuzt an, alle anderen kassieren Minuspunkte, also lohnt es sich, sie nicht ewig aufzuschieben.
- Bei den Fahnen zählt Tempo, denn die erste Person bekommt die höchste Punktzahl und alle anderen streichen sie weg.
- Puzzleteile bringen nur Punkte, wenn du alle Teile einer Farbe erreichst. Plane deine Wege so, dass du keine Teilserie liegen lässt.
- Neu würfeln hält dich im Durchgang, kann aber einen bereits gesetzten Würfel kosten. Wäge ab, ob dir der mögliche Verlust die zusätzliche Chance wert ist.

Häufige Fragen

Muss ich einen Würfel nehmen, wenn ich einen anlegen kann?

Ja. Sobald mindestens ein ausliegender Würfel regelkonform auf dein Blatt passt, musst du ihn nehmen und setzen.

Wann darf ich springen?

Nur dann, wenn an deine bereits gelegten Würfel kein passendes freies Feld mehr angrenzt, weil Kreuze, der Blattrand oder ein noch verschlossenes Schloss im Weg sind. Dann setzt du den nächsten Würfel neben ein beliebiges Kreuz auf deinem Blatt.

Was passiert, wenn nach dem erneuten Würfeln immer noch nichts passt?

Du musst einen beliebigen deiner schon platzierten Würfel zurück in die Tischmitte legen, ohne seinen Wert zu ändern. Hast du keinen Würfel auf dem Blatt, entfällt die Strafe.

Darf meine Würfelgruppe durch das Zurücklegen auseinanderfallen?

Ja, das ist ausdrücklich erlaubt. Danach darfst du weitere Würfel an jeden der verbliebenen Würfel anlegen.

Bin ich nach dem Passen für die ganze Runde raus?

Nein, nur für den laufenden Durchgang. Du legst deinen Stift auf dein Blatt und nimmst dir keine Würfel mehr, bis der Durchgang endet.

Reicht es, wenn ein Würfel auf dem Schlüssel liegt, um das Schloss zu belegen?

Nein. Der Schlüssel muss aus einem vorhergehenden Durchgang bereits angekreuzt sein, und er muss die gleiche Farbe wie das Schloss haben.

Was passiert bei der Bombe mit den anderen Mitspielern?

Wer einen Würfel auf der Bombe liegen hat, kreuzt sie normal an. Alle anderen kritzeln dieses Feld durch, können es nicht mehr nutzen und kassieren dafür am Spielende die aufgedruckten Minuspunkte.

Wie oft darf ich pro Zug einen Würfel nehmen?

Genau einen. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis der Durchgang endet.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Es gewinnt, wer weniger Kreuze auf dem Blatt hat. Ist auch das gleich, teilen sich die betroffenen Personen den Sieg.

Muss ich ein Häufchen ankreuzen, auf dem zwischendurch ein Würfel lag?

Nur wenn am Ende des Durchgangs noch ein Würfel darauf liegt. Wird der Würfel vorher durch einen Fehlwurf entfernt, bleibt das Feld frei und bringt keine Minuspunkte.

Informationen zum Spiel

Autor	Ralf zur Linde
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 22.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/dizzle/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/dizzle/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026