



Gambler ist ein Würfelspiel, bei dem ihr geworfene Würfel auf wechselnden Tableaus in vorgegebene Reihen legt. Punkte gibt es nur für den, der eine Reihe mit dem letzten Würfel abschließt – bei schwarzen Reihen muss dieser Spieler dagegen zahlen. Wer zuerst 500 Punkte besitzt, gewinnt.

Spielziel

Sammelt Chips im Wert von 500 Punkten. Chips bekommt nur, wer den abschließenden Würfel einer gelben Reihe legt.

Vorbereitung

Die 10 doppelseitigen Tableaus kommen als Stapel in die Tischmitte. Die 30 Würfel werden gleichmäßig unter euch aufgeteilt, Reste wandern in die Schachtel. Die Chips liegen nach Werten sortiert als Bank bereit, jeder startet mit 3 weißen und 1 gelben Chip.

So spielt ihr

- 1 Wer dran ist, würfelt mit 5 Würfeln (oder mit allen, die ihm noch bleiben).
- 2 Mindestens einen passenden Würfel musst du auf dem obersten Tableau ablegen, weitere darfst du.
- 3 Reihen werden von links nach rechts gefüllt, jedes Kästchen verlangt seine Augenzahl.
- 4 Danach entscheidest du: aufhören oder mit allen übrigen Würfeln dieses Zuges erneut werfen – bis zu fünf Würfe pro Zug.
- 5 Wer das letzte Kästchen einer gelben Reihe belegt, kassiert die Punkte; bei einer schwarzen Reihe zahlt er sie.
- 6 Ist das Tableau voll, endet der Durchgang: Würfel neu verteilen, neues Tableau aufdecken.

So gewinnt ihr

Sobald jemand nach einem Durchgang 500 oder mehr Punkte hat, endet das Spiel. Dieser Spieler ist Sieger.

Spielziel

Ihr wollt als Erster Chips im Wert von 500 Punkten vor euch liegen haben. Punkte fließen ausschließlich in dem Moment, in dem jemand das letzte freie Kästchen einer Reihe mit einem Würfel belegt. Wer die Vorarbeit geleistet hat, spielt dabei keine Rolle. Bei gelben Reihen zahlt die Bank an diesen Spieler, bei schwarzen Reihen muss er umgekehrt Chips abgeben.

Spielmaterial

10 Spieltableaus

65 Chips

30 Würfel

1 Würfelbecher

Spielaufbau

- Legt die 10 doppelseitigen Spieltableaus in beliebiger Reihenfolge übereinander und stellt den Stapel in die Tischmitte.
- Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, legt das Tableau mit dem Punkt in der linken unteren Ecke nach oben.
- Verteilt alle Würfel gleichmäßig an die Mitspieler. Zu viert bleiben 2 Würfel übrig, die zurück in die Schachtel kommen.
- Sortiert die Chips nach Farben und legt sie als Bank bereit: weiß zählt 10, gelb 50, blau 100 Punkte.
- Jeder nimmt sich 3 weiße und 1 gelben Chip und legt sie offen vor sich ab.
- Der jüngste Spieler bekommt den Würfelbecher und ist Startspieler des ersten Durchgangs.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfelbecher. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. In späteren Durchgängen beginnt, wer links neben dem Spieler sitzt, dessen Würfel als letzter auf das Tableau der vorigen Runde gelegt wurde.

Spielablauf

Der Wurf

Wer an der Reihe ist, nimmt 5 Würfel und wirft sie gemeinsam. Alle weiteren eigenen Würfel legst du gut sichtbar als Vorrat beiseite, sie bleiben in diesem Spielzug außen vor. Hast du im Lauf des Durchgangs weniger als 5 Würfel, würfelst du mit allen, die dir noch geblieben sind. Wer gar keinen Würfel mehr besitzt, setzt für den Rest des Durchgangs aus.

Würfel ablegen

Nach jedem Wurf musst du mindestens einen passenden Würfel auf dem obersten Tableau platzieren, sofern das möglich ist. Weitere passende Würfel darfst du zusätzlich ablegen, du musst es aber nicht. Einmal abgelegte Würfel bleiben bis zum Ende des Durchgangs liegen.

Wohin die Würfel passen

Jedes Tableau hat sechs Reihen aus einem oder mehreren Kästchen.

- 1 Ein Kästchen mit Augenzahl nimmt nur einen Würfel mit genau dieser Augenzahl auf.
- 2 Innerhalb einer Reihe füllst du immer zuerst das äußerst linke freie Kästchen, danach das nächste rechts daneben.
- 3 In Reihen mit schwarzen oder gelben Sternen darfst du links eine beliebige Augenzahl starten. Alle weiteren Würfel dieser Reihe müssen dann dieselbe Zahl zeigen.
- 4 Reihen mit grün-rot gemischten Sternen verlangen ein Full House: die ersten drei Würfel gleich, die letzten beiden gleich, und beide Gruppen mit unterschiedlichen Zahlen.

Weiterwürfeln oder aufhören

Nach jedem Wurf entscheidest du neu. Spielst du weiter, wirfst du alle Würfel dieses Spielzuges erneut, die noch nicht auf dem Tableau liegen – der beiseitegelegte Vorrat bleibt unangetastet. Auch danach musst du wieder mindestens einen passenden Würfel ablegen. Pro Spielzug würfelst du mindestens einmal und höchstens fünfmal. Hörst du auf, nimmst du die nicht abgelegten Würfel zurück in deinen Vorrat; sie stehen dir im nächsten Zug wieder zur Verfügung. Zeigt ein Wurf keinen einzigen passenden Würfel, ist dein Zug sofort beendet, und du nimmst die Würfel ebenfalls zurück.

Punkte kassieren und zahlen

Wer den Würfel auf das letzte oder einzige Kästchen einer Reihe legt, wertet diese Reihe für sich. Bei einer gelben Reihe nimmst du dir den im Kreis angegebenen Wert als Chips aus der Bank. Bei einer schwarzen Reihe zahlst du diesen Betrag aus deinen eigenen Chips in die Bank. Wer die übrigen Würfel der Reihe abgelegt hat, spielt keine Rolle.

Ende eines Durchgangs

Sobald das letzte freie Kästchen des Tableaus belegt und die zugehörige Punktzahl abgerechnet ist, endet der Durchgang. Nehmt alle Würfel vom Tableau und verteilt sie so, dass alle wieder gleich viele haben. Schiebt das gespielte Tableau unter den Stapel oder dreht es um, sodass ein neues Tableau oben

liegt. Startspieler des neuen Durchgangs ist der linke Nachbar dessen, der den letzten Würfel gelegt hat. Gewonnene Chips behaltet ihr.

Der Spielzug

- 1 Nimm den Würfelbecher und 5 Würfel (oder alle verbliebenen, falls es weniger sind).
- 2 Lege überzählige eigene Würfel als Vorrat sichtbar beiseite.
- 3 Würfle alle Würfel gleichzeitig.
- 4 Lege mindestens einen passenden Würfel auf das Tableau, weitere nach Wunsch. Geht kein Würfel, endet dein Zug.
- 5 Wertet ein Würfel eine Reihe aus, kassiere die Punkte oder zahle sie in die Bank.
- 6 Entscheide: aufhören oder mit allen nicht abgelegten Würfeln dieses Zuges erneut werfen (insgesamt höchstens fünf Würfe).
- 7 Beim Aufhören nimmst du die nicht abgelegten Würfel zurück in deinen Vorrat und gibst den Becher weiter.

Sonderregeln

- Chips dürfen jederzeit gewechselt werden.
- Wer seine Schulden nicht vollständig zahlen kann, gibt alles ab, was er hat, und spielt mit 0 Punkten normal weiter.
- Mehrere Sternreihen auf einem Tableau sind unabhängig voneinander. Zwei Reihen mit schwarzen Sternen dürfen dieselbe Zahl tragen, und ein Würfel auf einem grünen oder roten Stern muss sich nicht von denen auf gelben oder schwarzen Sternen unterscheiden.
- Du darfst in einem Zug bis zu 5 Würfel ablegen, auch verteilt auf verschiedene Reihen. So kannst du mehrere Reihen in einem Zug beenden und mehrfach kassieren oder zahlen.
- Zwischenlagern ist verboten: Würfel, die du nicht ablegst, musst du beim Weiterspielen alle erneut werfen.
- Wer einen Durchgang beendet, beendet damit automatisch auch seinen Spielzug.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach einem Durchgang, sobald ein Spieler Chips im Wert von 500 oder mehr Punkten besitzt. Dieser Spieler gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Tipps

- Überlege gut, ob du eine Reihe vorbereitest. Die Punkte bekommt nur, wer den letzten Würfel legt, also profitieren sonst die Mitspieler von deiner Arbeit.
- Frühes Aufhören lohnt sich oft: Nicht abgelegte Würfel wandern zurück in deinen Vorrat und stehen dir im nächsten Zug wieder zur Verfügung.
- Achte auf schwarze Reihen. Wenn du dort das letzte Kästchen belegen musst, kostet dich das Chips, also vermeide es, als einziger Kandidat dafür übrig zu bleiben.
- Du darfst mehrere Reihen in einem Zug abschließen. Wenn mehrere gelbe Reihen fast voll sind, kann ein guter Wurf doppelt zählen.
- Behalte deinen Würfelvorrat im Blick. Wer viele Würfel auf dem Tableau lässt, hat in späteren Zügen des Durchgangs weniger Wurfmaterial.

Häufige Fragen

Muss ich nach jedem Wurf einen Würfel ablegen?

Ja, sofern du einen passenden Würfel geworfen hast, musst du mindestens einen ablegen. Weitere passende Würfel darfst du zusätzlich platzieren.

Was passiert, wenn kein Würfel passt?

Dann endet dein Spielzug sofort. Du nimmst alle nicht abgelegten Würfel zurück in deinen Vorrat.

Wie oft darf ich pro Zug würfeln?

Einmal musst du würfeln, bis zu fünfmal darfst du. Nach jedem Wurf musst du wieder mindestens einen passenden Würfel ablegen.

Darf ich Würfel für den nächsten Wurf zurücklegen, ohne sie zu platzieren?

Nein, Zwischenlagern ist nicht erlaubt. Wenn du weiterspielst, musst du alle nicht abgelegten Würfel dieses Zuges erneut werfen.

Wer bekommt die Punkte einer Reihe?

Nur der Spieler, der den Würfel auf das letzte beziehungsweise einzige Kästchen legt. Es spielt keine Rolle, wer die übrigen Würfel der Reihe platziert hat.

Was mache ich, wenn ich eine schwarze Reihe nicht bezahlen kann?

Du gibst alle Chips ab, die du besitzt, und spielst danach mit 0 Punkten normal weiter.

Wie funktionieren die Sternreihen?

Bei schwarzen oder gelben Sternen bestimmst du mit dem ersten Würfel ganz links die Augenzahl, alle weiteren Würfel der Reihe müssen dieselbe Zahl zeigen. Grün-rot gemischte Sterne verlangen ein Full House aus drei gleichen und zwei anderen gleichen Würfeln.

Was passiert, wenn ich keine Würfel mehr habe?

Dann kannst du für den Rest des Durchgangs nicht mehr mitspielen. Nach dem Durchgang werden alle Würfel wieder gleichmäßig verteilt.

Kann ich in einem Zug mehrere Reihen abschließen?

Ja. Da du pro Zug bis zu 5 Würfel und auch in verschiedene Reihen ablegen kannst, sind mehrere Wertungen in einem Zug möglich.

Wer beginnt den nächsten Durchgang?

Der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Würfel auf dem abgeschlossenen Tableau platziert hat.

Informationen zum Spiel

Verlag	FX Schmid
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von FX Schmid, zuletzt geprüft am 25.09.2026. 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/gambler/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026