



Würfel-WG

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 10

JAHREN

30

MINUTEN

Würfel-WG ist ein Würfelspiel für 2 bis 4 Personen, in dem jede und jeder eine eigene Wohngemeinschaft verwaltet. Mit bis zu 7 Würfeln erledigt ihr To-dos, schnappt euch Gegenstände und holt neue Mitbewohner in eure WG. Wer genug Schnapspralinen sammelt, ergattert die Hängematte – und gewinnt, wenn sie eine Runde lang liegen bleibt.

Spielziel

Samme mindestens 16 Schnapspralinen, nimm dir die Hängematte und behalte sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Vorbereitung

Jede Person nimmt die 4 Startkarten einer Farbe (Couch, Kühlschrank, Bad, ICH) sowie eine Übersichtskarte. In die Tischmitte kommen die 5 Gegenstände, die beiden To-do-Stapel (witzig und doppelt witzig) sowie die drei gemischten Stapel der WG-Mitglieder. Die Hängematte liegt bereit, die 7 Würfel ebenfalls. Störenfriede bleiben im ersten Spiel in der Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Würfle mit so vielen Würfeln, wie die grünen Balken in deiner WG zeigen (höchstens 7).
- 2 Parke Würfel auf freien Würfelparkplätzen und wiederhole den Wurf, so oft du "Erneut würfeln"-Symbole hast.
- 3 Nutze dein Endergebnis, um Karten aus der Mitte zu nehmen, Gegenstände auszuborgen oder eigene Karten umzudrehen. Jeder Würfel zählt nur einmal.
- 4 Führe die negativen Auswirkungen deiner neuen Karten sofort aus.
- 5 Jetzt dürfen alle anderen mit deinem Ergebnis genau eine eigene Karte umdrehen.
- 6 Prüfe deine Punkte: ab 10 kommt ein Störenfried, ab 16 Punkten und alleiniger Führung bekommst du die Hängematte.

So gewinnt ihr

Wer zu Beginn seines Zuges noch immer die Hängematte vor sich liegen hat, gewinnt sofort. Ist vorher ein To-do-Stapel leer, gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Spielziel

Ihr simuliert das Leben in einer Wohngemeinschaft und erwürfelt euch dabei Punkte, die Schnapspralinen heißen. Punkte stecken in erledigten To-dos und in gesammelten Gegenständen. Ab 16 Schnapspralinen und alleiniger Führung bekommst du die Hängematte. Wer sie eine komplette Runde lang verteidigt, gewinnt.

Spielmaterial

7 Känguru-Würfel

79 Karten gesamt

16 Startkarten

25 WG-Mitglieder

20 To-dos

5 Gegenstände

8 Störenfriede

1 Hängematte

4 Übersichtskarten

Spielaufbau

- Legt die Hängematte bereit und stellt die 7 Känguru-Würfel in die Tischmitte.
- Jede Person nimmt sich die 4 Startkarten einer Farbe: Couch, Kühlschrank, Bad und ICH, und legt sie offen vor sich aus.
- Zu Beginn sind Couch und Bad schmutzig, der Kühlschrank ist leer. Nur dein ICH liegt mit dem Gesicht nach oben und ist wach.
- Bei weniger als 4 Personen bleiben die übrigen Startkarten-Sets ungenutzt.
- Jede Person erhält zusätzlich eine Übersichtskarte.
- Mischt die witzigen To-dos und legt sie als offenen Stapel in die Mitte, ebenso die doppelt witzigen To-dos als zweiten offenen Stapel daneben.
- Legt die 5 Gegenstände darunter aus.
- Sortiert die WG-Mitglieder anhand ihrer Rückseiten (unterschiedliche Türklinken und Namensschilder) in 3 Stapel, mischt jeden einzeln und legt sie mit der Türseite nach oben nebeneinander.
- Die 8 Störenfriede lasst ihr beim ersten Spiel weg. Wer das Spiel kennt, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel griffbereit.

Spielbeginn

Es beginnt, wer im echten Leben schon die meisten unterschiedlichen Mitbewohnerinnen und Mitbewohner hatte. Könnt ihr euch nicht einigen, entscheidet Schnick-Schnack-Schnuck. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Die Würfel

Auf den Würfeln findest du die Augenzahlen 1 bis 5, die sechste Seite trägt anstelle einer 6 ein Känguru. Diese Kängurus haben zunächst keinen Wert. Solange dein Bad schmutzig ist, bringen sie dir gar nichts. 3 Kängurus gelten auch nicht als 3 Gleiche.

1. Würfeln

Wie viele Würfel du nimmst, richtet sich danach, wie viele im Moment auf den grünen Balken deiner WG abgebildet sind. Mehr als 7 Würfel darfst du nie werfen, auch wenn deine Balken mehr anzeigen. Zu Beginn sind es 4 Würfel. Alle Würfel werden gleichzeitig geworfen.

Parken und erneut würfeln

Gefällt dir das Ergebnis nicht, darfst du auf jeden sichtbaren Würfelparkplatz deiner WG einen Würfel legen. Danach darfst du für jedes "Erneut würfeln"-Symbol in deiner WG einmal alle nicht geparkten Würfel neu werfen. Nach jedem Wurf entscheidest du komplett neu, welche Würfel du parkst. Was du nicht parkst, musst du mitwürfeln. Zum Start hast du 2 Parkplätze (ICH und Couch) und einen Wiederholungswurf.

Vorteile deiner WG-Karten

- Saubere Couch: Du darfst bis zu 4 Würfel parken.
- Voller Kühlschrank: Du darfst zweimal neu würfeln.
- Sauberes Bad: Nach deinem letzten Wurf darfst du genau ein Känguru auf eine beliebige Augenzahl drehen.
- Waches ICH: 4 Würfel und 1 Parkplatz. Schläft dein ICH, bekommst du nur 3 Würfel.

2. Karten aussuchen

Mit deinem endgültigen Wurf, inklusive geparkter Würfel, holst du Karten in deine WG. Jeder Würfel darf nur für eine Sache verwendet werden. Reichen deine Würfel, darfst du in einem Zug mehrere Karten nehmen oder umdrehen.

WG-Mitglieder: Für einen Normalo brauchst du 2 Gleiche mit der passenden Augenzahl. Für einen Spezialo benötigst du 3 beliebige Gleiche oder 3 bzw. 4 beliebige aufeinanderfolgende Zahlen ohne Lücke. Neue Mitglieder ziehen wach ein und liegen mit dem Gesicht nach oben. Jedes wache WG-Mitglied bringt dir einen zusätzlichen Würfel. Besondere Vorteile eines Spezialos führst du sofort beim Einzug aus. Ist die Couch zum Beispiel schon sauber, passiert nichts.

To-dos: Du brauchst die auf der Karte abgebildete Würfelkombination oder die geforderte Augensumme. Die erledigte Karte legst du mit den Punkten sichtbar vor dir ab.

Gegenstände: Aus der Mitte nimmst du einen Gegenstand mit 2 Gleichen der passenden Augenzahl. Willst du einen Gegenstand aus einer fremden WG ausborgen, brauchst du 3 Gleiche dieser Augenzahl. Das Handsymbol erinnert daran, dass Ausborgen einen Würfel mehr kostet.

Eigene Karten umdrehen: Mit deinem Ergebnis lassen sich außerdem Karten der eigenen WG wenden. Dafür brauchst du die rot hinterlegte Kombination auf der Rückseite. So weckst du schlafende Mitglieder und dein ICH auf oder machst Couch und Bad sauber bzw. den Kühlschrank voll.

Negative Auswirkungen

Nimmst du ein To-do oder einen Gegenstand, musst du sofort die angegebenen Karten umdrehen. Zeigt sich das Symbol für "Alle schlafen", legst du dein ICH sowie jedes Mitglied deiner WG verdeckt hin, also mit dem Gesicht nach unten. Die anderen Symbole drehen Couch auf krümelig, Kühlschrank auf leer oder Bad auf dreckig. Liegt eine betroffene Karte bereits auf dieser Seite, passiert nichts weiter, die Karte bekommst du trotzdem.

3. Alle anderen schmarotzen

Hast du dein Ergebnis verwertet und sämtliche Auswirkungen erledigt, sind die übrigen Spieler an der Reihe: Passt dein Wurf zur Kombination auf der Rückseite, darf jeder von ihnen in der eigenen WG genau eine Karte wenden. Karten aus der Mitte oder Gegenstände dürfen sie in deinem Zug nicht nehmen.

4. Schnapspralinen-Check

Hast du jetzt mindestens 10 Punkte, zieht der oberste Störenfried bei dir ein und du führst sofort aus, was er mitbringt. Du bekommst höchstens einen Störenfried pro Spiel, und er bleibt auch dann bei dir, wenn du später wieder unter 10 Punkte fällst. Hast du mindestens 16 Punkte und liegst allein in Führung, legst du die Hängematte vor dir ab. Danach endet dein Zug.

Die Hängematte verlieren

Übertrifft dich eine andere WG bei den Punkten, gibst du die Hängematte direkt an diese Person weiter. Gleichstand genügt dafür nicht. Rutschst du unter 16 Punkte, etwa weil jemand einen Gegenstand ausborgt oder ein Störenfried zuschlägt, legst du die Hängematte zurück in die Mitte.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit allen Würfeln, die deine grünen Balken zeigen, maximal 7.
- 2 Parke Würfel auf deinen Parkplätzen und wiederhole den Wurf gemäß deiner "Erneut würfeln"-Symbole.
- 3 Nutze dein Endergebnis, um Karten aus der Mitte zu nehmen, Gegenstände auszuborgen oder eigene Karten umzudrehen.
- 4 Führe sofort alle negativen Auswirkungen der genommenen Karten aus.
- 5 Alle anderen dürfen mit deinem Ergebnis je genau eine eigene Karte umdrehen.
- 6 Mache den Schnapspralinen-Check: Störenfried ab 10 Punkten, Hängematte ab 16 Punkten bei alleiniger Führung.

Sonderregeln

- Solange dein Bad dreckig ist, sind alle Kängurus Nieten.
- Mit sauberem Bad darfst du nach deinem letzten Wurf genau ein Känguru auf eine beliebige Augenzahl drehen. Weitere Kängurus bleiben wertlos.
- 4 Kängurus gelten nicht als vier gleiche Augenzahlen.
- Jeder Würfel darf in einem Zug nur für eine einzige Aktion verwendet werden.
- Bad, Couch und Kühlschrank werden nur durch To-dos oder neue Gegenstände dreckig bzw. leer, nicht durch das Nutzen ihrer Vorteile.
- Erledigte To-dos kann dir niemand wegnehmen, Gegenstände dagegen schon.
- Die Zimmerpflanze Bukowski geht nie schlafen und bringt dir dauerhaft einen Würfel.
- Gegenstände und Punktekarten müssen immer offen und für alle sichtbar vor dir liegen.
- Kannst du in deinem Zug nichts nehmen und nichts umdrehen, passiert für dich nichts. Die anderen dürfen trotzdem schmarotzen.

Spielende und Gewinn

Wer zu Beginn seines Spielzuges noch immer die Hängematte vor sich liegen hat, gewinnt sofort. Der Zug wird dann nicht mehr ausgeführt. Wechselt die Hängematte den Besitzer, ist das Spiel nicht vorbei: Auch die neue Besitzerin oder der neue Besitzer muss sie eine Runde lang halten. Ist ein To-do-Stapel aufgebraucht, bevor jemand so gewinnt, endet das Spiel vorzeitig und es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Varianten

- Einsteigervariante: Im ersten Spiel lasst ihr die 8 Störenfriede komplett weg. Erst wenn ihr Würfel-WG schon gespielt habt, mischt ihr sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Tipps

- Putze früh das Bad: Erst dann sind Kängurus nicht mehr völlig nutzlos, weil du eines auf eine beliebige Zahl drehen darfst.
- Wache WG-Mitglieder bringen je einen zusätzlichen Würfel. Da To-dos aber oft alle schlafen schicken, lohnt es sich, Aufwecken und Punkten klug abzuwechseln.
- Eine bereits dreckige Couch wird nicht dreckiger. Nimm To-dos mit negativen Auswirkungen bevorzugt dann, wenn die betroffenen Karten ohnehin schon umgedreht sind.
- Achte darauf, wo welche Gegenstände liegen: Aus der Mitte kostet ein Gegenstand nur 2 Gleiche, aus einer fremden WG 3 Gleiche.
- Dein Wurf hilft auch den anderen, weil sie damit eine Karte umdrehen dürfen. Ein Ergebnis, mit dem die Konkurrenz wenig anfangen kann, ist doppelt wertvoll.
- Wer kurz vor 16 Punkten steht, sollte bedenken, dass ab 10 Punkten ein Störenfried einzieht und dass ausgeborgte Gegenstände die Hängematte wieder kosten können.

Häufige Fragen

Zählen vier Kängurus als vier gleiche Zahlen?

Nein. Kängurus gelten nie als Gleiche. Auch 3 Kängurus sind keine 3 Gleichen.

Was bringt mir ein sauberes Bad genau?

Nach deinem letzten Wurf darfst du einen einzigen Würfel von der Känguru-Seite auf eine beliebige Augenzahl drehen. Das funktioniert nur, wenn du überhaupt ein Känguru gewürfelt hast, alle weiteren Kängurus bleiben wertlos.

Muss ich das Bad umdrehen, nachdem ich seinen Vorteil genutzt habe?

Nein. Bad, Couch und Kühlschrank werden nur schmutzig bzw. leer, wenn ein To-do oder ein neuer Gegenstand das verlangt.

Was passiert, wenn eine Karte, die ich umdrehen müsste, schon umgedreht ist?

Dann passiert einfach nichts. Du bekommst das To-do oder den Gegenstand trotzdem.

Darf ich erst ein To-do erledigen und danach mit den übrigen Würfeln wieder aufwecken?

Ja. Du darfst zuerst das To-do nehmen, die negativen Auswirkungen ausführen und anschließend mit den restlichen Würfeln dein ICH oder WG-Mitglieder aufwecken.

Was ist, wenn ich mit meinem Wurf gar nichts anfangen kann?

Für dich passiert nichts weiter, dein Zug ist damit vorbei. Die anderen dürfen dein Ergebnis aber trotzdem zum Schmarotzen nutzen.

Kann mir jemand ein erledigtes To-do wieder wegnehmen?

Nein, erledigte To-dos bleiben bei dir. Gegenstände kann dir dagegen jemand mit 3 Gleichen der passenden Augenzahl ausborgen.

Wie viele Würfel darf ich maximal werfen?

Höchstens 7 pro Wurf, auch wenn deine grünen Balken mehr Würfel anzeigen.

Gewinne ich sofort, wenn ich die Hängematte bekomme?

Nein. Du musst sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges behalten. Überholt dich jemand bei den Punkten, wandert sie direkt weiter, und auch diese Person muss sie eine Runde halten.

Was passiert, wenn ein To-do-Stapel leer ist?

Dann endet das Spiel vorzeitig. Es gewinnt, wer in diesem Moment die meisten Punkte hat, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Informationen zum Spiel

Autor	Marc-Uwe Kling
Erscheinungsjahr	2019
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 14.10.2026. 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/wuerfel-wg/

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

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026