



Würfelkönig

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 8

JAHREN

Würfelkönig ist ein Würfelspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren. Ihr seid frisch gekrönte Könige und wollt euer leeres Land mit Bewohnern füllen. Mit bis zu drei Würfeln pro Zug versucht ihr, die Bedingungen der ausliegenden Bürgerkarten zu treffen und damit Siegpunkte zu sammeln.

Spielziel

Ihr sammelt Bürger- und Ortskarten für euer Königreich. Wer am Ende die meisten Siegpunkte vor sich liegen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Sortiert die 65 Karten nach ihren Rückseiten in Orts-, Straf- und Bürgerkarten. Die Ortskarten bildet ihr nach Farben zu 5 Stapeln, jeweils mit der 4 unten, der 3 darüber und der 2 obenauf. Darunter legt ihr 5 offene Bürgerkarten in einer Reihe aus, links daneben den verdeckten Nachziehstapel. Die gemischten Strafkarten kommen offen rechts neben die Reihe, daneben ist Platz für den Ablagestapel.

So spielt ihr

- 1 Du würfelst mit den 6 Würfeln, höchstens dreimal. Zwischen den Würfeln darfst du beliebig viele Würfel beiseitelegen.
- 2 Erfüllt dein Ergebnis die Bedingung einer offenen Bürgerkarte, nimmst du diese Karte auf deinen Königreich-Stapel.
- 3 Liegt die Karte unter einem Ortsstapel derselben Farbe, bekommst du zusätzlich die oberste Ortskarte.
- 4 Passt kein Ergebnis, nimmst du die oberste Strafkarte und legst die rechte Bürgerkarte verdeckt ab.
- 5 Schiebt die Karten links der Lücke nach rechts und füllt den frei gewordenen Platz ganz links mit einer neuen Bürgerkarte auf.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet sofort, wenn ein Stapel (Bürgerkarten, Strafkarten oder ein Ortsstapel) leer gezogen wird. Danach zählt jeder seine Punkte zusammen, Minuspunkte werden abgezogen, und der höchste Wert gewinnt.

Spielziel

Du bist König über ein schönes, aber menschenleeres Land. Deine Aufgabe ist es, möglichst viele Bürger für dein Königreich zu gewinnen und nebenbei neue Orte zu gründen. Jede Karte in deinem Königreich-Stapel bringt Siegpunkte, die oben links auf der Karte stehen. Schurken und Drachen bringen dagegen Minuspunkte, die am Spielende abgezogen werden.

Spielmaterial

6 Würfel

65 Spielkarten

15 Ortskarten

10 Strafkarten

40 Bürgerkarten

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Trennt die 65 Spielkarten anhand der unterschiedlichen Rückseiten in Ortskarten, Strafkarten und Bürgerkarten.
- Ordnet die 15 Ortskarten nach den Farben ihrer Vorderseiten zu 5 Stapeln. In jedem Stapel liegt die Karte mit dem Wert 4 unten, darüber die 3 und ganz oben die 2.
- Legt die 5 Ortsstapel in der in der Anleitung abgebildeten Reihenfolge nebeneinander aus: Stadt, Bergwerk, Tüftlerwerkstatt, Ork-Dorf, Zauberwald.
- Mischt die 40 Bürgerkarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel links etwas unterhalb der Ortskartenreihe ab.
- Deckt die obersten 5 Bürgerkarten auf und legt sie von links nach rechts unter die Ortsstapel.
- Mischt die 10 Strafkarten und legt sie offen mit etwas Abstand rechts neben die Bürgerkartenreihe. Der Platz links davon bleibt für den Ablagestapel frei.
- Legt die 6 Würfel griffbereit in die Tischmitte.

Spielbeginn

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Den Anfang macht der älteste Spieler am Tisch. Er nimmt die 6 Würfel und beginnt seinen ersten Zug.

Spielablauf

Ein Zug in drei Schritten

Jeder Spielzug läuft immer gleich ab: erst würfeln, dann entweder eine Bürgerkarte nehmen oder eine Strafkarte kassieren, zum Schluss die Kartenreihe wieder auffüllen.

1. Würfeln

Du nimmst alle 6 Würfel und versuchst, die Bedingung einer offen ausliegenden Bürgerkarte zu treffen. Dafür gilt:

- 1 Du hast höchstens drei Würfe.
- 2 Nach jedem Wurf darfst du so viele Würfel zur Seite legen, wie du möchtest, und mit dem Rest weiterwürfeln.
- 3 Im dritten Wurf darfst du auch Würfel wieder aufnehmen, die du vorher beiseitegelegt hattest.
- 4 Spätestens nach dem dritten Wurf wird ausgewertet. Du darfst aber auch schon früher aufhören.

Achte dabei auf die Siegpunktzahl in der oberen linken Ecke der Karten. Je höher, desto wertvoller ist die Karte für dein Königreich.

2a. Bürger überzeugen

Erfüllt dein Wurfresultat die Bedingung einer offenen Bürgerkarte, darfst du dir diese Karte nehmen und offen auf deinen Königreich-Stapel legen. Passt dein Resultat auf mehrere Karten, suchst du dir genau eine davon aus.

Neuen Ort gründen

Liegt die Bürgerkarte, die du dir nimmst, unter einem Ortsstapel derselben Farbe, bekommst du zusätzlich die oberste Ortskarte dieses Stapels. Beide Karten wandern offen auf deinen Königreich-Stapel, die Ortskarte dabei unter die Bürgerkarte.

2b. Strafkarte nehmen

Schaffst du es mit deinem Resultat nicht, auch nur eine einzige Bedingung zu erfüllen, nimmst du die oberste Strafkarte. Dieser Schurke kommt offen auf deinen Königreich-Stapel, seine Minuspunkte werden am Ende abgezogen. Zusätzlich legst du die am weitesten rechts liegende offene Bürgerkarte verdeckt auf den Ablagestapel.

3. Kartenreihe auffüllen

In der Reihe klafft nun eine Lücke. Alle Karten links der Lücke rücken um einen Platz nach rechts. Dadurch wandert die Lücke unter den ersten Ortsstapel. Dorthin legst du eine neue Bürgerkarte offen vom Nachziehstapel. Hast du durch den Hypnotiseur zwei Karten erhalten, füllst du entsprechend mit zwei neuen Bürgerkarten auf.

Danach gibst du die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter.

Die Bürgerkarten im Überblick

- **Irrer Gnom:** So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildete Farbe zeigen.
- **Mürrischer Zwerg:** So viele Würfel wie abgebildet müssen die abgebildete Augenzahl zeigen.
- **Reicher Schnösel:** Alle 6 Würfel zeigen entweder nur gerade oder nur ungerade Zahlen.
- **Arrogante Elfe:** Aus der abgebildeten Anzahl Würfel musst du eine lückenlose Straße bilden können. Liegt diese Karte zu Beginn deines Zuges obenauf in deinem Königreich-Stapel, darfst du in diesem Zug viermal statt dreimal würfeln.
- **Kuscheliger Ork:** Du musst Zahlengruppen bilden können. Jedes Symbol steht für eine beliebige Zahl, verschiedene Symbole dürfen aber nicht dieselbe Zahl sein. Die abgebildete Würfelanzahl sagt dir, wie viele Würfel du brauchst.
- **Sonderbarer Pilzkobold:** So viele Würfel wie abgebildet zeigen dieselbe Farbe. Welche Farbe das ist, entscheidest du erst bei der Auswertung.
- **Talentierter Zauberlehrling:** So viele Würfel wie abgebildet zeigen die abgebildeten Farben. Nimmst du diese Karte, bist du nach deinem Zug sofort noch einmal an der Reihe.
- **Emsige Fee:** So viele Würfel wie abgebildet zeigen die abgebildeten Farben. Feenkarten werden am Ende gestaffelt gewertet.
- **Der Hypnotiseur:** Die Augensumme aller 6 Würfel darf höchstens 12 betragen. Als Bonus nimmst du zusätzlich die Bürgerkarte rechts davon samt passender Ortskarte.
- **Drache:** Die Augensumme aller 6 Würfel muss mindestens den angegebenen Wert erreichen. Diese Karte musst du einem Mitspieler schenken.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit den 6 Würfeln, maximal dreimal (mit der Arroganten Elfe obenauf viermal).
- 2 Lege zwischen den Würfeln beliebig viele Würfel beiseite, im letzten Wurf darfst du sie auch wieder aufnehmen.
- 3 Werte dein Ergebnis aus: Nimm eine passende Bürgerkarte und gegebenenfalls die oberste Ortskarte darüber.
- 4 Passt nichts: Nimm die oberste Strafkarte und lege die rechte Bürgerkarte verdeckt ab.
- 5 Schiebe die Karten links der Lücke um einen Platz nach rechts.
- 6 Lege eine neue Bürgerkarte auf den frei gewordenen Platz unter dem ersten Ortsstapel und gib die Würfel weiter.

Sonderregeln

- Erfüllst du die Bedingungen mehrerer Karten gleichzeitig, darfst du dir trotzdem nur eine davon aussuchen.
- Die Arrogante Elfe schenkt dir einen vierten Wurf, wenn sie zu Beginn deines Zuges oben auf deinem Königreich-Stapel liegt. Ausgewertet wird dann spätestens nach dem vierten Wurf.
- Der Talentierte Zauberlehrling gibt dir direkt nach deinem abgeschlossenen Zug einen weiteren Zug.
- Beim Hypnotiseur bekommst du zusätzlich die Bürgerkarte rechts daneben, bei passender Farbe auch die zugehörige Ortskarte. Liegt der Hypnotiseur ganz rechts in der Auslage, entfällt der Bonus.
- Den Drachen musst du einem Mitspieler schenken. Er legt ihn offen auf seinen Königreich-Stapel und bekommt am Ende die Minuspunkte abgezogen.
- Feenkarten werden gestaffelt gewertet: 1 Fee bringt 1 Punkt, bei 2 Feen gibt es je 2 Punkte pro Feenkarte und so weiter.
- Beim Pilzkobold musst du dich nicht vorab auf eine Farbe festlegen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort in dem Moment, in dem ein Spieler die letzte Karte eines der folgenden Stapel nimmt: den Nachziehstapel der Bürgerkarten, den Strafkartenstapel oder einen beliebigen Ortskartenstapel. Anschließend zählt jeder die Siegpunkte seines Königreich-Stapels zusammen. Die Minuspunkte von Schurken und Drachen werden davon abgezogen. Wer die höchste Summe erreicht, ist Würfelkönig. Herrscht Gleichstand, siegt, wer auf seinen Karten insgesamt die wenigsten Minuspunkte hat.

Tipps

- Schau dir vor dem ersten Wurf alle 5 offenen Bürgerkarten an und peile mehrere Ziele gleichzeitig an. So vermeidest du eine Strafkarte, wenn der erste Plan scheitert.
- Nutze aus, dass du im dritten Wurf bereits beiseitegelegte Würfel noch einmal aufnehmen darfst. Das rettet Würfe, bei denen dir nur noch ein Wert fehlt.
- Karten unter einem Ortsstapel sind doppelt wertvoll, weil du zusätzlich eine Ortskarte bekommst. Die oberen Ortskarten bringen 2 Punkte, die unteren bis zu 4.
- Sammle Feenkarten gezielt: Weil jede zusätzliche Fee den Wert aller Feenkarten erhöht, lohnt sich hier das Anlegen einer Serie.
- Behalte die Stapelhöhen im Blick. Wer die letzte Karte eines Ortsstapels oder des Nachziehstapels nimmt, beendet das Spiel sofort – das kannst du nutzen, wenn du gerade führst.

Häufige Fragen

Darf ich mehrere Bürgerkarten in einem Zug nehmen?

Normalerweise nicht. Erfüllst du die Bedingungen mehrerer Karten, musst du dich für eine entscheiden. Nur über den Hypnotiseur bekommst du eine zusätzliche Karte.

Was passiert, wenn ich keine einzige Bedingung erfüllen kann?

Dann nimmst du die oberste Strafkarte auf deinen Königreich-Stapel. Zusätzlich legst du die Bürgerkarte ganz rechts in der Auslage verdeckt auf den Ablagestapel.

Muss ich wirklich dreimal würfeln?

Nein. Drei Würfe sind das Maximum. Du darfst dein Ergebnis auch schon nach dem ersten oder zweiten Wurf auswerten.

Darf ich beiseitegelegte Würfel noch einmal werfen?

Ja, im dritten Wurf darfst du auch Würfel erneut werfen, die du zuvor zur Seite gelegt hattest.

Wann bekomme ich eine Ortskarte?

Wenn die Bürgerkarte, die du nimmst, unter einem Ortsstapel derselben Farbe liegt. Dann erhältst du zusätzlich die oberste Karte dieses Stapels und legst sie unter die Bürgerkarte auf deinen Königreich-Stapel.

Was mache ich mit dem Drachen?

Den Drachen musst du einem Mitspieler schenken. Er legt ihn offen auf seinen Königreich-Stapel und bekommt am Ende die Minuspunkte abgezogen.

Wie wird die Lücke in der Kartenreihe geschlossen?

Alle Karten links der Lücke rücken um einen Platz nach rechts. Der frei werdende Platz liegt dann unter dem ersten Ortsstapel und wird mit einer neuen Bürgerkarte vom Nachziehstapel belegt.

Wie viele Punkte bringen Feenkarten?

Die Wertung steigt mit der Anzahl: Bei einer Fee gibt es 1 Punkt, bei zwei Feen 2 Punkte pro Feenkarte, und so weiter.

Wann endet das Spiel genau?

Sofort, sobald jemand die letzte Karte des Bürgerkarten-Nachziehstapels, des Strafkartenstapels oder eines beliebigen Ortsstapels nimmt.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten auf seinen Karten.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Autor	Nils Nilsson
Erscheinungsjahr	2017
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von HABA, zuletzt geprüft am 20.10.2026. 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/wuerfelkoenig/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026