



CUBLINO

ein Würfelspiel der anderen Art

intellego Holzspiele

Alois Huger (Hrsg.)

Reihe: [Generationenspiele](#)

[1 weiteren Titel aus dieser Reihe ansehen](#)

[Intellego - Verlagswebsite besuchen](#)

ISBN: 00076

Erschienen: Juni 2007, Spiele-Schachtel, 25 x 25cm

EUR 44,00

[» Ansehen auf amazon.de](#)

[» Bestellen auf amazon.de](#)

versandkostenfrei bei reinen Buchbestellungen

Rezension

Spiele gibt es inzwischen so viele auf dem Markt, dass man oft völlig ratlos vor dem Spieleregal steht und gar nicht weiß, welches man auswählen soll. Während in meiner Kindheit eine Hand voll Spiele zur Auswahl standen, die jedes Kind kannte und in jedem Haushalt standen, gibt es nun eine solche Vielfalt, dass es "in" ist, bei Spieleabenden immer wieder neue Spiele vorzustellen.

Ein Trend aber ist klar festzustellen: weg von billigen Plastikprodukten, hin zu edlen, pädagogisch wertvollen Materialien. Und noch ein Trend zeigt sich, betrachtet man jene Spiele, die international prämiert werden: die Spielregeln sollen einfach und genial sein. Die Fülle eines Spieles zeigt sich heute nicht mehr in der Länge seiner Spielanleitung, sondern im Potential, dass das Spiel in sich trägt. Auf solche Spiele hat sich der [intellego](#)-Holzspielverlag spezialisiert.

Cublino ist eine Kombination aus Halma, Dame und Schach mit einer genialen Besonderheit: die Spielsteine sind echte Spielwürfel, deren Punktzahlen wichtigster Bestandteil des Spieles sind.

Zwei Spieler versuchen, ihre Würfel auf die gegnerische Grundlinie zu bringen. Gezogen wird jedoch entgegen aller Erwartung nicht durch würfeln sondern mit Würfeln, durch Kippen oder Springen.

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler seine Würfel alle auf die Grundlinie des anderen gesetzt hat. Gewonnen hat dann aber derjenige, dessen Würfelsumme aller Würfel auf der Grundlinie die höhere ist.

Die Spielregeln sind schnell erklärt, auch wenn es hier in der Spielanleitung noch Potential für den Verlag gibt (der Verlag wird versuchen, die entsprechenden Bilder in der Anleitung noch präziser zu gestalten), der Spielverlauf wird umso spannender, je öfter man das Spiel spielt. Denn erst nach und nach lernt man verschiedene Taktiken kennen und anwenden.

Ein weiterer Bonus von Cublino ist der Variantenreichtum: man kann entweder mit oder ohne Herausschmeißen der gegnerischen Würfel spielen. Letztere Variante ist für die Schule einfacher und empfehlenswerter.

Pluspunkte von Cublino für die Schule sind:

*Das Material ist hochwertig und verspricht, viele Jahre zu halten.

*Die Spielsteine sind groß genug, um nicht plötzlich zu verschwinden und können leicht ersetzt werden, sollten sie doch einmal verloren gehen.

*Das Spiel ist schnell gespielt und eignet sich so für die Stationenarbeit oder als Pausenfüller.

*Die Spielregeln sind schnell erklärt.

*Cublino eignet sich sehr gut zur Förderung leistungsstarker Schüler im Rahmen der Mathematikeinheit "Würfel/Würfelnetze". Gerade das räumliche Vorstellungsvermögen wird durch das Spiel sehr gut gefördert, da man sich stets überlegen muss: "Welche Punktzahl wird auf dem Würfel oben sein, wenn ich ihn in dieser oder jener Weise kippe?"

Fazit: mathematisch empfehlenswert, spielerisch spannend!

Ina Lussnig, Lehrerbibliothek.de

Google-Anzeigen

[Zauberwürfel](#)

[Würfelspiele Kniffel](#)

[Märchen Würfel](#)

[Spielregeln Würfeln](#)

Verlagsinfo

CUBLINO

Würfel – und doch kein Glücksspiel

Cubline erfreut. Dr. Thole, Leiter des Deutschen Spielearchivs, über CUBLINO:
„CUBLINO spielt sich ausgesprochen gut und kann Freunden taktischer Zweier-Spiele
durchaus empfohlen werden.“

Dieses Brettspiel ist Teil der Spielreihe Generationenspiele von **intellego** holzspiele.

Google-Anzeigen

[Zauberwürfel](#)

[Kniffel Vorlage](#)

[Kniffel Anleitung](#)

[Märchen Würfel](#)

Umschlagtext

Ein Würfelspiel der anderen Art. Die Würfel sind nicht Glücksbringer sondern
Spielsteine. Das Besondere: Würfel werden über die Kante gekippt und durch Kippen
vorwärts bewegt.

Zwei Spielvarianten gibt es: In der einen gilt es, zuerst einen eigenen Würfel auf die
Zielgerade der anderen Seite zu bringen. Treffen zwei gegnerische Würfel
aufeinander, muss der mit der geringeren Augenzahl weichen und kommt aus dem
Feld.

Die zweite Variante erinnert an Halma. Jedoch mit Kalkül. Man kann und darf Würfel
in gerader Linie überspringen. Ziel ist es, möglichst alle eigenen Würfel auf die
gegnerische Grundlinie zu setzen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler die gegnerische
Grundlinie mit seinen Würfeln besetzt hat. Doch Achtung: Gewonnen hat nicht
derjenige, der zuerst die Reihe voll macht, sondern der Spieler mit der höchsten
Augenzahl auf der gegnerischen Grundlinie.

Ein wenig Taktik ist schon dabei, auf jeden Fall aber sehr viel Spielspaß. Es ist ein
Generationenspiel für Erwachsene und Kinder ab 5 Jahren. Durch vertiefte
Würfelpositionen und optimierte Kippkante ist CUBLINO spielsicher gestaltet.

Google-Anzeigen

[Spiele Risiko](#)

[Holzspiele](#)

[Spielfeld Monopoly](#)

[Monopoly Parker](#)

Inhaltsverzeichnis

Spielbrett aus Buchenholz,
22,5 x 22,5 cm,
14 Würfel aus Ahorn in weiß und schwarz,
25 mm Kantenlänge

[zurück zu lehrerbibliothek.de](#)