

# DICECREAM

## DAS GROSSE SCHLECKEN

Ein Spiel von Manfred Keller & Fabian Zimmermann

## REGELN



Es ist heiß. Viel zu heiß. Die perfekte Gelegenheit für einen riesigen Eisbecher!

Doch einfach drauflos schlecken? Nicht bei Dicecream.

Bevor der Genuss beginnt, haben die Spielegötter ein Wörtchen mitzureden – und sie lieben Würfel. Wer hier passend würfelt und geschickt kombiniert, kommt dem perfekt vollendeten Eisbecher ein großes Stück näher.

## WORUM GEHT ES?

In Dicecream stellt ihr durch geschicktes Würfeln köstliche Eisbecher zusammen. Die Farben der Würfel stehen dabei für unterschiedliche Eissorten und Zutaten. Ihr dürft nicht nur eure eigenen Würfelergebnisse nutzen, sondern auch Würfel, die von anderen Spielern gewürfelt wurden. Am Spielende werden alle Eisbecher gewertet – wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.



# SPIELMATERIAL



18 Bonuskarten



5 verschiedenfarbige Würfel



1 Abreiß-Block mit Eisbechern



4 Bleistifte

# DIE SPIELVORBEREITUNG

Jeder bekommt einen Zettel vom Abreiß-Block sowie einen Bleistift.  
Die 5 Würfel werden bereit gelegt.

Abhängig von der Spielerzahl (2, 3 oder 4 Spieler) werden von den gemischten Bonuskarten 10, 8 bzw. 6 Karten als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

2

# DER SPIELABLAUF

Das Spiel wird je nach Zahl der Mitspielenden über folgende Anzahl von Runden gespielt:

- Bei 2 Spielern über 5 Runden
- Bei 3 Spielern über 4 Runden
- Bei 4 Spielern über 3 Runden

In jeder Runde sind alle von euch genau einmal am Zug. Es beginnt, wer zuletzt einen Eisbecher gegessen hat.

Wenn ihr am Zug seid, nehmt ihr euch alle 5 Würfel und würfelt. Anschließend verteilt ihr die Würfel nach den weiter unten beschriebenen Regeln auf eure Eisbecher. Dabei dürfen die Werte der Würfel nicht mehr verändert werden.

Nachdem ihr das Verteilen der Würfel regelkonform abgeschlossen habt, tragt ihr die Punktzahlen der Würfel bei den Eiswürfeln und der Sahne ein und kreuzt die hinzugefügten Toppings an.

Die Werte der Würfel, die ihr zum Freischalten eines Eisbechers verwendet habt, sowie die Werte ungenutzter Würfel, verfallen.

Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn ihr am Zug seid, dürfen außerdem alle anderen ebenfalls einen Würfel aussuchen und bei sich selber eintragen. Dazu dürfen nur diejenigen Würfel gewählt werden, die ihr für Eiswürfel, Sahne oder Toppings verwendet habt.

Es dürfen auch mehrere Spieler den gleichen Würfel auswählen. Die anderen dürfen auch Würfel als Topping verwenden, die ihr auf den Eiswürfeln platziert habt, und umgekehrt.

Die Würfel, die ihr zum Freischalten des Bechers nutzt oder die ihr nicht verwendet habt, stehen auch den anderen Spielern nicht zur Auswahl. Man kann auch auf das Aussuchen verzichten und nichts eintragen.

Auf eurem Zettel habt ihr außerdem zwei Felder mit Schokobohnen. Jedes dieser Felder dürft ihr einmal pro Spiel nutzen, um beliebig viele Würfel eures eigenen Wurfs neu zu würfeln, bevor



ihr mit dem Zuordnen und Eintragen beginnt. Nach der Nutzung kreuzt ihr eines der Schokobohnen-Felder ab.

3

# DIE EISBECHER

**D** Toppings

**C** Sahne

**B** Eiswürfel

**A** Eisbecher



Auf dem Abreiß-Block findet ihr auf jeden Blatt 4 Eisbecher. Der Aufbau eines Eisbechers wird hier beschrieben.

**A** Jede eurer Kreationen muss natürlich in einem Becher angerichtet werden. Diese hat ein Feld für einen Würfel, um den Eisbecher für den aktuellen Zug freizuschalten. Wie das geht, wird weiter unten beschrieben.

**B** Über der Schale sind die leckeren Eiswürfel zu sehen. In jedem Eisbecher sind drei Sorten Eis angerichtet. Auf den Eiswürfeln ist ebenfalls Platz für je einen Würfel. In diese Felder werden Punktzahlen eingetragen.

**C** Darüber sitzt eine dicke Sahnehaube. Hier sind zwei Würfelfelder eingezeichnet, die mit Punktzahlen des weißen Würfels befüllt werden können. Außerdem gibt es hier einen Bonus zu gewinnen.

**D** Gekrönt wird jeder Eisbecher von drei fruchtigen Toppings. Hier kann angekreuzt werden, ob das Topping auf den Eisbecher platziert wurde.

## DIE ZUBEREITUNG

Wenn man in seinem eigenen Zug die Würfelfelder bei Eissorten, bei der Sahne oder die Ankreuzfelder der Toppings eines Eisbechers bedienen möchte, muss dieser zunächst für den aktuellen Wurf freigeschaltet werden.

Dazu muss ein Würfel in das Feld der Schale platziert werden, dessen Farbe mit der Farbe der Schale übereinstimmt.



*Der blaue Eisbecher wurde durch das Platziere des blauen Würfels freigeschaltet.*

4

Wenn man das nicht kann oder will, können für diesen Eisbecher in diesem Zug keine Würfel verwendet werden.

Hat man den Eisbecher so freigeschaltet, kann man weitere Würfel verwenden, um den Eisbecher zuzubereiten.

Auf die Eiswürfel können dann Würfel gelegt werden, deren Farbe mit der Eiswürfel Farbe übereinstimmt.



*Im blauen Eisbecher wurden der rote Eiswürfel sowie linke Sahnehälfte mit je einer „2“ belegt. Die „1“ des gelben Toppings komplettiert den Becher. Die Summe der drei Würfel erreicht genau die „5“ des blauen Würfels.*

Der weiße Würfel kann auf eines der beiden Sahnefelder gelegt werden. Zeigt der weiße Würfel eine 1, 2 oder 3, muss das linke Sahnefeld genutzt werden; zeigt er eine 4, 5 oder 6, wird das rechte Sahnefeld verwendet.

Sollte eines dieser Felder auf den Eiswürfeln oder der Sahne bereits eine Zahl enthalten, darf dort kein Würfel mehr hingelegt werden.

Bei den Toppings könnt ihr Würfel der entsprechenden Topping-Farbe verwenden, um Toppings anzukreuzen. Die Würfelzahl spielt beim Ankreuzen keine Rolle.

Jedes Topping kann nur einmal angekreuzt werden.

**Wichtige Regel:** die Summe aller Würfelzahlen, die ich in diesem Zug auf die Eiswürfel oder die Sahne eines Eisbechers lege, oder mit der ich mir Toppings ankreuze, darf maximal so hoch sein wie die Würfelzahl des Würfels, der den Eisbecher freischaltet.

Es kann und wird passieren, dass ihr nicht alle Würfel auf diese Art und Weise verteilen könnt oder wollt. Die Würfel, die ihr nicht zuweist, verfallen dann in diesem Zug für alle.

5

# DAS RUNDENENDE

Wenn eine Runde beendet ist, also alle einmal an der Reihe waren, werden die oberen zwei Bonuskarten vom Stapel genommen und aufgedeckt. Jeder darf nun den Bonuseffekt einer der beiden Karten nutzen. Anschließend werden die beiden Karten aus dem Spiel genommen.



Als Bonus wird das Eintragen einer „4“ in der rechten Sahnehälfte genutzt. Somit ist die Sahnehaube komplett und 2 Extrapunkte werden angekreuzt.



Nach den letzten beiden Bonuskarten endet das Spiel sofort.

Jetzt geht es mit der Wertung weiter.

# DIE WERTUNG

Am Ende des Spiels zählen alle die Punkte ihrer vier Eisbecher zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Dabei werden für jeden Eisbecher die Punkte addiert, die in den Feldern der Eiswürfel stehen.

Dazu werden die Punkte addiert, die sich in den beiden Feldern für die Sahne befinden. Sollten beide Felder für die Sahne auf diesem Eisbecher ausgefüllt sein, kommen 2 weitere Punkte als Bonus dazu.

Wenn bei einem Eisbecher alle drei Felder für die Toppings angekreuzt sind, wird die Gesamtpunktzahl dieses Eisbechers verdoppelt. Sind zwei oder weniger Toppings angekreuzt, wird die Punktzahl nicht verdoppelt.

Die Gesamtpunktzahl eines Eisbechers schreibt ihr unten in das freie Feld in der Bechers.

Für jede der beiden Schokobohnen, die ihr nicht genutzt habt, bekommt ihr noch weitere 2 Punkte.

6



Die Summen aller 4 Eisbecher und die Schokobohnen-Punkte werden addiert und ergeben nun die Gesamtpunktzahl.

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr unbenutzte Schokobohnen übrig hat.

7

Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer die eigenen Eisbecher mit insgesamt mehr Toppings gekrönt hat.

Und bei einem weiterem Gleichstand dürfen alle gemeinsam als Sieger ihr Eis schlecken.

Der **blaue Eisbecher** erzielt 2 Punkte für den roten Eiswürfel und 8 Punkte für die komplette Sahnehaube. **Gesamt = 10.**

Der **gelbe Becher** erzielt 4 Punkte für die Eiswürfel und 5 für die rechte Sahnehälfte. Da alle Topping angekreuzt wurden, verdoppeln sich die Punkte. **Gesamt = 18.**

Der **rote Becher** erzielt lediglich 5 Punkte für den grünen Eiswürfel und 3 Punkte für die linke Sahnehälfte. **Gesamt = 8.**

Der **grüne Becher** erzielt 10 Punkte für die Eiswürfel und 7 Punkte für eine komplette Sahnehaube. Dies verdoppelt sich durch drei angekreuzte Toppings. **Gesamt = 34.**

2 Punkte für eine nicht verwendete **Schokobohne** kommen hinzu.

**Insgesamt = 72 Punkte.**

# DIE BONUSKARTEN



Ihr dürft ein Topping der angegebenen Farbe bei einem beliebigen Eisbecher ankreuzen.



Ihr dürft ein beliebiges Topping bei einem Eisbecher der angegebenen Farbe ankreuzen.



Ihr dürft eine „4“ in einem Eiswürfel der angegebenen Farbe bei einem beliebigen Eisbecher eintragen.



Ihr dürft eine „4“ in einen beliebigen Eiswürfel bei einem Eisbecher der angegebenen Farbe eintragen.



Ihr dürft eine „2“ bzw. „4“ in das entsprechende Sahnefeld bei einem beliebigen Eisbecher eintragen.

## CREDITS

Autoren des Spiels: Manfred Keller &  
Fabian Zimmermann

Grafik: Christian Schaarschmidt

Redaktion: Thomas Alt, Beate Heinke, Eileen Knorr

Skellig Games bedankt sich bei allen, die in die Entwicklung, das Testen und die Produktion dieses Spiels einbezogen waren. Ohne Euch sind wir nichts.

Besucht uns  
auf Discord



Für Ersatzteile meldet  
euch bitte hier:  
info@skellig-games.de



**SKELLIG GAMES** GmbH  
Parkweg 6  
35452 Heuchelheim  
Germany  
www.skellig-games.de



Hergestellt in China.  
© 2026 Skellig Games GmbH  
Änderungen vorbehalten. 1. Edition V1/2026