

Findentity-Match	X	Spiel 1	X	Spiel 2	X	Spiel 3	X	Spiel 4
Findentity Office								
Findentity Dictate								
Findentity Finder								
Findentity Enterprise								
Gesamtsumme								

Gültige Kombinationen	Beispiel
Gleiche Zahlen: Alle Zahlen, die dem Startwürfel entsprechen.	 $1 + 2 + 3 + 4 = 20$
Reihe: Direkt aufeinanderfolgende Zahlen. Die Reihe darf – mit Hilfe des Optionswürfels – auch bei 7 enden. Bei zwei möglichen Reihen zählt nur die, die den Startwürfel enthält.	 $1 + 2 + 3 + 4 = 14$
Zwei Paare: Jeweils zwei gleiche Zahlen.	 $1 + 1 + 2 + 2 = 14$
Findel: Alle vier Findentity-Würfel – ggf. mit Hilfe des Optionswürfels – haben die Zahl 1. Glückwunsch: In diesem Fall erhältst du nicht 4, sondern 40 Punkte.	 $1 + 1 + 1 + 1 = 40$

- **Wichtig:** Dein Startwürfel muss immer in der gewerteten Kombination enthalten sein. Nicht zur Kombination passende Würfel werden nicht mitgezählt.
- **Hinweis:** Der weiße Optionswürfel kann ausschließlich einen Findentity-Würfel ändern und wird niemals als unabhängiger fünfter Würfel zur Summe addiert. Nur der Optionswürfel kann einen farbigen Findentity-Würfel ändern.
- **Keine Kombination?** Hast du auch nach dem dritten Nachwürfeln keine gültige Kombination, zählst du die Augenzahl des Startwürfels und die zuletzt geworfene Augenzahl des Optionswürfels zusammen.

Findentity-Match	X	Spiel 1	X	Spiel 2	X	Spiel 3	X	Spiel 4
Findentity Office								
Findentity Dictate								
Findentity Finder								
Findentity Enterprise								
Gesamtsumme								

Gültige Kombinationen	Beispiel
Gleiche Zahlen: Alle Zahlen, die dem Startwürfel entsprechen.	 $1 + 2 + 3 + 4 = 20$
Reihe: Direkt aufeinanderfolgende Zahlen. Die Reihe darf – mit Hilfe des Optionswürfels – auch bei 7 enden. Bei zwei möglichen Reihen zählt nur die, die den Startwürfel enthält.	 $1 + 2 + 3 + 4 = 14$
Zwei Paare: Jeweils zwei gleiche Zahlen.	 $1 + 1 + 2 + 2 = 14$
Findel: Alle vier Findentity-Würfel – ggf. mit Hilfe des Optionswürfels – haben die Zahl 1. Glückwunsch: In diesem Fall erhältst du nicht 4, sondern 40 Punkte.	 $1 + 1 + 1 + 1 = 40$

- **Wichtig:** Dein Startwürfel muss immer in der gewerteten Kombination enthalten sein. Nicht zur Kombination passende Würfel werden nicht mitgezählt.
- **Hinweis:** Der weiße Optionswürfel kann ausschließlich einen Findentity-Würfel ändern und wird niemals als unabhängiger fünfter Würfel zur Summe addiert. Nur der Optionswürfel kann einen farbigen Findentity-Würfel ändern.
- **Keine Kombination?** Hast du auch nach dem dritten Nachwürfeln keine gültige Kombination, zählst du die Augenzahl des Startwürfels und die zuletzt geworfene Augenzahl des Optionswürfels zusammen.

Findentity-Match	X	Spiel 1	X	Spiel 2	X	Spiel 3	X	Spiel 4
Findentity Office								
Findentity Dictate								
Findentity Finder								
Findentity Enterprise								
Gesamtsumme								

Gültige Kombinationen	Beispiel
Gleiche Zahlen: Alle Zahlen, die dem Startwürfel entsprechen.	 $1 + 2 + 3 + 4 = 20$
Reihe: Direkt aufeinanderfolgende Zahlen. Die Reihe darf – mit Hilfe des Optionswürfels – auch bei 7 enden. Bei zwei möglichen Reihen zählt nur die, die den Startwürfel enthält.	 $1 + 2 + 3 + 4 = 14$
Zwei Paare: Jeweils zwei gleiche Zahlen.	 $1 + 1 + 2 + 2 = 14$
Findel: Alle vier Findentity-Würfel – ggf. mit Hilfe des Optionswürfels – haben die Zahl 1. Glückwunsch: In diesem Fall erhältst du nicht 4, sondern 40 Punkte.	 $1 + 1 + 1 + 1 = 40$

- **Wichtig:** Dein Startwürfel muss immer in der gewerteten Kombination enthalten sein. Nicht zur Kombination passende Würfel werden nicht mitgezählt.
- **Hinweis:** Der weiße Optionswürfel kann ausschließlich einen Findentity-Würfel ändern und wird niemals als unabhängiger fünfter Würfel zur Summe addiert. Nur der Optionswürfel kann einen farbigen Findentity-Würfel ändern.
- **Keine Kombination?** Hast du auch nach dem dritten Nachwürfeln keine gültige Kombination, zählst du die Augenzahl des Startwürfels und die zuletzt geworfene Augenzahl des Optionswürfels zusammen.

Findentity-Match	X	Spiel 1	X	Spiel 2	X	Spiel 3	X	Spiel 4
Findentity Office								
Findentity Dictate								
Findentity Finder								
Findentity Enterprise								
Gesamtsumme								

Gültige Kombinationen	Beispiel
Gleiche Zahlen: Alle Zahlen, die dem Startwürfel entsprechen.	 $1 + 2 + 3 + 4 = 20$
Reihe: Direkt aufeinanderfolgende Zahlen. Die Reihe darf – mit Hilfe des Optionswürfels – auch bei 7 enden. Bei zwei möglichen Reihen zählt nur die, die den Startwürfel enthält.	 $1 + 2 + 3 + 4 = 14$
Zwei Paare: Jeweils zwei gleiche Zahlen.	 $1 + 1 + 2 + 2 = 14$
Findel: Alle vier Findentity-Würfel – ggf. mit Hilfe des Optionswürfels – haben die Zahl 1. Glückwunsch: In diesem Fall erhältst du nicht 4, sondern 40 Punkte.	 $1 + 1 + 1 + 1 = 40$

- **Wichtig:** Dein Startwürfel muss immer in der gewerteten Kombination enthalten sein. Nicht zur Kombination passende Würfel werden nicht mitgezählt.
- **Hinweis:** Der weiße Optionswürfel kann ausschließlich einen Findentity-Würfel ändern und wird niemals als unabhängiger fünfter Würfel zur Summe addiert. Nur der Optionswürfel kann einen farbigen Findentity-Würfel ändern.
- **Keine Kombination?** Hast du auch nach dem dritten Nachwürfeln keine gültige Kombination, zählst du die Augenzahl des Startwürfels und die zuletzt geworfene Augenzahl des Optionswürfels zusammen.



Spielmaterial

- 4 Findentity-Würfel (grün, blau, gelb, rot)
- 1 Optionswürfel (weiß)
- 1 Spielblock

Spielidee

Probiere, in vier Spielrunden mit geschickten Würfelkombinationen der farbigen Findentity-Würfel möglichst viele Punkte zu sammeln. Der weiße Würfel bietet dir als Optionswürfel verschiedene Möglichkeiten, den Wert eines Findentity-Würfels zu verändern und so der gewünschten Kombination näherzukommen.

Spielziel

Erreiche in jeder Runde möglichst hohe Werte deiner Würfel. Am Ende einer Runde zählst du die Zahlen der Findentity-Würfel zusammen, die zu einer der unten genannten Kombinationen gehören.

Vorbereitung

Jede Person erhält ein Spielblatt. Alle würfeln einmal mit einem Würfel. Die Person mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel.

Spielablauf

Wirf im ersten Wurf einer Spielrunde alle fünf Würfel gemeinsam. Danach wählst du ein noch freies **Findentity-Match (Farbe)** auf deinem Spielblatt, das du in dieser Runde spielen möchtest. Kennzeichne dieses am besten mit einem X. Der dazugehörige Würfel ist dein **Startwürfel** und bleibt mit der gewürfelten Augenzahl liegen.

Mit den übrigen Würfeln oder einer beliebigen Auswahl davon darfst du **bis zu dreimal nachwürfeln**, um eine der unten aufgeführten gültigen Kombinationen zu erreichen. Dabei kann dir der **weiße Optionswürfel** helfen, denn er darf während einer Spielrunde den Wert **eines** beliebigen Findentity-Würfels – auch des Startwürfels – jederzeit verändern.

Lege ihn dazu

- **links neben** den Findentity-Würfel, um die mit dem Optionswürfel gewürfelte Augenzahl zum Findentity-Würfel **hinzuzuzählen**, oder
- **rechts neben** den Findentity-Würfel, um die mit dem Optionswürfel gewürfelte Augenzahl vom Findentity-Würfel **abzuziehen**, oder
- **auf den** Findentity-Würfel, um diesen durch den Optionswürfel **zu ersetzen**.

Der Optionswürfel darf während der Runde jederzeit wieder entfernt, einem anderen Findentity-Würfel zugeordnet oder erneut geworfen werden. Er kann auch ohne Zuordnung zu einem Findentity-Würfel mit einer gewürfelten Augenzahl liegenbleiben und erst am Ende deiner Runde eingesetzt werden. Der mit dem Optionswürfel entstandene Wert eines Findentity-Würfels darf nicht unter 1 liegen.

Gültige Kombinationen

Nun aber zu den gültigen Kombinationen, von denen du am Ende einer Runde – ggf. mit Hilfe des Optionswürfels – eine erreichen solltest. Denn dann zählst du die Zahlen der Würfel zusammen, die einer der folgenden Kombinationen entsprechen:

- **Gleiche Zahlen:** Alle Zahlen, die dem Startwürfel entsprechen.
- **Reihe:** Direkt aufeinanderfolgende Zahlen. Die Reihe darf – mit Hilfe des Optionswürfels – auch bei 7 enden. Bei zwei möglichen Reihen zählt nur die, die den Startwürfel enthält.
- **Zwei Paare:** Jeweils zwei gleiche Zahlen.
- **Findel:** Alle vier Findentity-Würfel – ggf. mit Hilfe des Optionswürfels – haben die Zahl 1. Glückwunsch: In diesem Fall erhältst du nicht 4, sondern 40 Punkte.

Dein Startwürfel muss immer in der gewerteten Kombination enthalten sein. Nicht zur Kombination passende Würfel werden nicht mitgezählt.

Achtung: Der Optionswürfel kann ausschließlich einen Findentity-Würfel ändern und wird niemals als unabhängiger fünfter Würfel zur Summe addiert. Nur der Optionswürfel kann einen Findentity-Würfel ändern.

Keine Kombination? Hast du auch nach dem dritten Nachwürfeln keine gültige Kombination, zählst du die Augenzahl des Startwürfels und die zuletzt geworfene Augenzahl des Optionswürfels zusammen.

Trage am Ende deiner Runde den erreichten Wert in das Feld des Findentity-Matches ein. Jetzt ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende

Nach vier Runden gewinnt die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl. **Viel Spaß mit Findel!**

Mehr zum Spiel:

QR-Code scannen oder www.thax.de/findel



© 2026 Thax Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Anleitung und Spielblatt dürfen für private Zwecke im Ganzen vervielfältigt und geteilt werden. Jede Änderung, kommerzielle Nutzung sowie Entfernung des Urheber- und Firmenhinweises sind untersagt. Spieldesign und Idee von Thax Software GmbH.