

DIE KARTEN



Bonus: Erzielst du ein »TUTTO«, erhältst du zusätzlich zu den erwürfelten Punkten die auf der Karte angegebenen Bonuspunkte. Hörst du auf und hast kein »TUTTO« erreicht, erhältst du nur die erwürfelten Punkte ohne den Bonus.



x2: Erzielst du ein »TUTTO«, werden alle bisher in diesem Zug erwürfelten Punkte verdoppelt. Hörst du auf und hast kein »TUTTO« erreicht, erhältst du nur die erwürfelten Punkte.



Stop: Pech gehabt! Du musst aussetzen, und die Person links von dir kommt an die Reihe.



Feuerwerk: Du musst so lange würfeln, bis du eine Niete wirfst. Du musst bei jedem Wurf alle gültigen Würfel und Drillinge herauslegen. Bei einem »TUTTO« musst du weitermachen, ohne eine neue Karte aufzudecken. Dein Zug endet erst, wenn du eine Niete würfelst. Du bekommst jedoch alle Punkte gutgeschrieben, die du in diesem Zug erwürfelt hast.



Plus/Minus: Du musst versuchen ein »TUTTO« zu erreichen und darfst nicht vorher aufhören. Wirfst du eine Niete, erhältst du keine Punkte. Schaffst du es, erhältst du genau 1000 Punkte, unabhängig davon wieviele Punkte du erwürfelt hast. Zusätzlich werden der führenden Person 1000 Punkte abgezogen. Man kann jedoch nie weniger als 0 Punkte haben. Führen mehrere Personen mit der gleichen Punktzahl, bekommt jede*r von ihnen 1000 Punkte abgezogen. Die würfelnde Person erhält aber trotzdem nur 1000 Punkte gutgeschrieben. Deckt die führende Person selbst diese Karte auf, muss sie sich natürlich keine Punkte abziehen, wenn sie ein »TUTTO« erreicht.



Kleeblatt: Du musst versuchen, in diesem Zug zweimal hintereinander »TUTTO« zu erzielen und darfst nicht vorher aufhören. Wirfst du eine Niete, erhältst du keine Punkte. Schaffst du es, ist das Spiel sofort beendet und du hast gewonnen – unabhängig vom Punktestand!



Straße: Achtung! Bei dieser Karte gibt es andere Regeln für gültige Würfel. Du musst versuchen eine Straße zu erzielen und darfst nicht vorher aufhören. Eine Straße besteht aus allen sechs Augenzahlen . Du musst wie gewohnt nach jedem Wurf mindestens einen gültigen Würfel herauslegen. Als gültiger Würfel zählt dabei ein Würfel mit einer Augenzahl, die du noch nicht herausgelegt hast. Enthält der Wurf keinen einzigen gültigen Würfel zählt das als Niete und du erhältst keine Punkte. Hast du die Straße geschafft, erhältst du dafür 2000 Punkte. Eine Straße gilt als »TUTTO« – du darfst also weitermachen, wenn du möchtest.

TUTTO



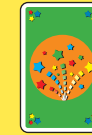
SPIELMATERIAL

1 Spielanleitung, 6 Würfel und insgesamt 56 Spielkarten:

1 »Kleeblatt«-Karte



5 »Feuerwerk«-Karten



10 »Stop«-Karten



5 »Straßen«-Karten



5 »Plus/Minus«-Karten



5 »x2«-Karten



25 »Bonus«-Karten (je 5 Karten im Wert von 200, 300, 400, 500, 600)



Zum Spielen werden außerdem noch Papier und Stift benötigt.

SPIELIDEE

Ihr versucht mit Würfelglück und etwas Taktik möglichst viele Punkte zu erreichen. Doch bevor gewürfelt wird, kommen die Karten ins Spiel. Oft versprechen sie einen satten Bonus, doch wer zuviel riskiert geht leer aus.

SPIELVORBEREITUNG









- Die Person, die alle für den größten Glückspilz halten, bekommt Papier und Stift. Du notierst im Spielverlauf den Punktestand aller Mitspielenden.
- Dann mischst du die Karten und legst sie als verdeckten Stapel für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- Du darfst das Spiel beginnen!



SPIELVERLAUF



Wenn du an die Reihe kommst, deckst du zuerst die oberste Karte vom Stapel auf und legst sie offen neben den Stapel. Die aufgedeckte Karte gibt eine Besonderheit für deinen Zug vor. Die meisten Karten ermöglichen Bonuspunkte, es gibt aber auch Karten, bei denen du aussetzen musst. Die verschiedenen Karten und ihre Bedeutung werden unter **DIE KARTEN** genau erklärt.

Im Normalfall würfelst du nach dem Aufdecken der Karte mit allen 6 Würfeln und durchsuchst deinen Wurf nach gültigen Einzelwürfeln oder Drillingen, die heraus gelegt werden können.

Folgende Würfel und Drillinge sind gültig und können Punkte bringen:







Einzelwürfel:	jede 	= 50 Punkte
	jede 	= 100 Punkte
Drillinge:	 = 200 Punkte	
	 = 300 Punkte	
	 = 400 Punkte	
	 = 500 Punkte	
	 = 600 Punkte	
	 = 1000 Punkte	

Jeder Würfel zählt nur einmal, das heißt, eine  bzw. eine  zählt entweder als Einzelwürfel oder ist Teil eines Drillings. Ein Drilling ist nur gültig, wenn er in einem Wurf erwürfelt wurde – in verschiedenen Würfeln heraus gelegte Würfel ergeben niemals einen Drilling.

Hinweis: Wenn du einen Drilling mit  oder  herauslegst, musst du darauf achten, dass du diese Würfel zusammenhältst und nicht mit herausgelegten Einzelwürfeln vermischt.

Welche Möglichkeiten du nun hast, hängt vom Ergebnis des Wurfes ab:

Niete

Enthält der Wurf keinen einzigen gültigen Würfel und auch keinen Drilling, hat du eine Niete gewürfelt. Pech gehabt! Beispiel:      . Dein Zug ist zu Ende, und du bekommst keine Punkte. Du gibst alle Würfel an die Person links von dir weiter, die jetzt an der Reihe ist.







Gültige Würfel

Enthält der Wurf mindestens einen gültigen Würfel und/oder einen Drilling, hast du die Wahl, ob du aufhören möchtest oder ob du weitermachen willst:

♣ **Aufhören:** Du beendest deinen Zug und bekommst die Summe aller Punkte gutgeschrieben, die du in diesem Zug erwürfelt hast. Sie werden zu deinen Punkten addiert, die du in den vorhergehenden Zügen erhalten hast. Anschließend ist die Person links von dir an der Reihe.

♣ **Weitermachen:** Du musst mindestens einen gültigen Würfel oder einen Drilling herauslegen. Anschließend würfelst du mit den restlichen Würfeln weiter. Wirfst du eine Niete, verfallen alle bisher in diesem Zug erwürfelte Punkte und die Person links von dir kommt an die Reihe. Enthält der Wurf mindestens einen gültigen Würfel oder einen Drilling, hast du wieder die Wahl aufzuhören und die erreichten Punkte aufzuschreiben oder weiterzumachen und zu versuchen, dein Ergebnis zu verbessern. Einmal herausgelegte Würfel darfst du jedoch erst wieder benutzen, wenn du ein »TUTTO« erzielt hast.

















»TUTTO«












Hast du mit einem oder mit mehreren Würfeln nacheinander alle Würfel herausgelegt, nennt man das »TUTTO«. Beispiel:      . Nach jedem »TUTTO« hast du ebenfalls die Wahl: aufhören oder weitermachen. Wenn du tatsächlich weitermachst, musst du dir die bisher erzielten Punkte gut merken und die nächste Karte vom Stapel aufdecken, die nun für dich gilt. Anschließend würfelst du wieder mit allen sechs Würfeln. Deckst du aber eine »Stop«-Karte auf (siehe: **DIE KARTEN**) oder wirfst du im weiteren Verlauf dieses Zuges eine Niete, hast du Pech gehabt! Alle Punkte, die du in diesem Zug erwürfelt hast, verfallen.

SPIELEND

Erreicht eine Person mindestens 6 000 Punkte wird noch weitergespielt bis alle gleich oft dran waren. Das heißt die Person, die rechts von der Person sitzt, die das Spiel begonnen hatte, ist als letzte*r an der Reihe. Jetzt endet das Spiel und die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

Ein ausführliches Beispiel:

Anton deckt die Karte »600 Bonus« auf und würfelt      . Er legt die  heraus und würfelt mit den verbleibenden Würfeln erneut. Es fallen die Zahlen    . Wenn er jetzt aufhört und alle Punkte herauslegt, bekommt er $100+200+50 = 350$ Punkte gutgeschrieben. Da er aber mehr Punkte möchte und mit dem Bonus liebäugelt, legt er nur die  heraus und macht weiter. Er wirft die vier verbliebenen Würfel und hat Glück: Es fällt     (600+50). »TUTTO«! Wenn er jetzt aufhört, erhält er $100+50+600+50 = 800 + 600$ (Bonus für die Karte) = 1400 Punkte gutgeschrieben.

Unser Zocker hat aber immer noch nicht genug. Er entscheidet sich weiterzumachen und deckt eine neue Karte auf, obwohl er weiß, dass eine »Stop«-Karte ihn die bisher in diesem Zug erwürfelte Punkte kosten würde. Er zieht die Karte »Straße« und muss nun die Zahlen eins bis sechs herauslegen. Sein erster Wurf bringt das Ergebnis      , und er legt   heraus. Sein zweiter Wurf ergibt   , und alle Mühe war umsonst. Anton erhält in diesem Zug gar keine Punkte, und die Person links von ihm ist an der Reihe.