NOCH MAL!

8+ | 1–6 | 20 min

Das geniale Würfelspiel von Inka & Markus Brand für 1–6 Spieler ab 8 Jahren.

SPIELMATERIAL

- 3 Farbwürfel
- 3 Zahlenwürfel
- 1 Block
- 6 Stifte

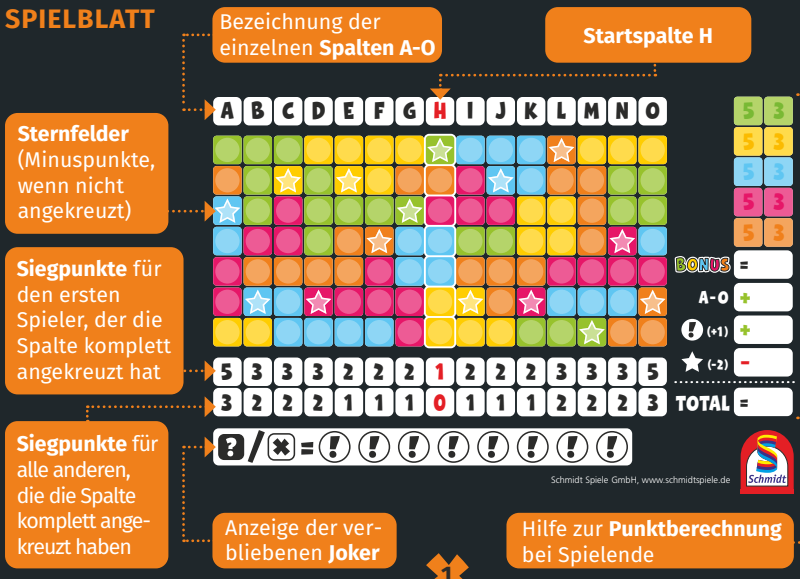
SPIELIDEE

Bei ***„NOCH MAL!“*** geht es darum, die Kästchen auf dem eigenen Spielblatt so anzukreuzen, dass möglichst schnell viele Spalten bzw. gleichfarbige Kästchen voll werden. Dazu musst du immer einen Farb- und einen Zahlenwürfel kombinieren, um dann entsprechend zusammenhängende Kästchen in der gewählten Farbe anzukreuzen.
Triff geschickt die richtige Wahl und schnappe den Mitspielern die gewünschte Würfelkombination vor der Nase weg. Deine Auswahlmöglichkeiten wachsen, wenn du dich mit deinen Kreuzen möglichst gut ausbreitest. Zusätzlich zu den Punkten für komplette Spalten kannst du einen Bonus erreichen, wenn es dir gelingt, alle Kästchen einer Farbe anzukreuzen. Bei zwei kompletten Farben ist Schluss, aber du kannst es ja gleich ***„NOCH MAL!“*** probieren …

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Stift.

SPIELBLATT



SPIELABLAUF

Es wird ein Startspieler bestimmt. Dieser wird zum aktiven Spieler und würfelt **ein einziges Mal** mit allen 6 Würfeln. Dann wählt der **aktive Spieler** aus den geworfenen **Würfeln eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel, die er zur Seite nimmt** und kreuzt dementsprechend Kästchen auf seinem Blatt an. **Alle anderen** Spieler dürfen nur **aus den 4 verbliebenen Würfeln eine Kombination (Farb- und Zahlenwürfel)** wählen und ebenfalls entsprechende Kästchen auf ihren Blättern ankreuzen. Mehrere Spieler dürfen dieselbe Kombination aus Farb- und Zahlenwürfel (aus den 4 verbliebenen Würfeln) verwenden.

WICHTIG: **In den ersten 3 Würfen** darf sich **jeder Spieler** aus allen geworfenen Würfeln eine Kombination aus **genau 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel** auswählen und entsprechend Kästchen auf seinem Blatt ankreuzen. Es dürfen auch mehrere Spieler dieselbe Kombination verwenden.

PASSEN: Ein Spieler kann immer frei entscheiden, ob er einen Würfelwurf zum Ankreuzen von Kästchen auf seinem Blatt nutzen möchte oder nicht – das gilt auch für den aktiven Spieler. Möchte der aktive Spieler nichts auf seinem Blatt ankreuzen, können die Mitspieler aus allen 6 ungenutzten Würfeln eine Kombination wählen.

EINE KOMBINATION AUSWÄHLEN UND KÄSTCHEN ANKREUZEN

Um Kästchen anzukreuzen, muss ein Spieler immer eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel auswählen. Wählt er zum Beispiel einen gelben Farbwürfel und einen Zahlenwürfel mit dem Wert „4“, so muss er 4 zusammenhängende gelbe Kästchen ankreuzen.

DABEI GELTEN FOLGENDE REGELN:

- Der **allererste Wurf** eines Spielers muss immer **in der Startspalte H** gesetzt werden.
- Alle Kreuze, müssen **immer zusammenhängend in einem Farbblock der gewählten Farbe** platziert werden.
- Kreuze dürfen nur **waagerecht oder senkrecht benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen oder in der Startspalte** beginnend gesetzt werden. Kästchen, die sich nur diagonal berühren, zählen nicht als benachbart.
- Es ist **nicht erlaubt, weniger oder mehr** Kästchen anzukreuzen, als der Zahlenwürfel anzeigt.
- Ein Farbblock aus mehreren Kästchen muss nicht in einem Wurf komplett gefüllt werden.
- Es können niemals mehr als 5 Kästchen in einem Wurf angekreuzt werden.
- In einem Wurf dürfen die Würfelaugen **nicht aufgeteilt** werden, um in zwei verschiedenen Farbblöcken derselben Farbe Kästchen anzukreuzen.
- Das (?) auf dem Zahlenwürfel und das schwarze ✖ auf dem Farbwürfel sind Joker (siehe **JOKER**).

BEISPIEL:

Inka würfelt: ⚀⚁⚂✖✖✖. Sie entscheidet sich für ⚁✖. Anschließend kreuzt sie diese 5 gelben Felder (A) an. Das ist in Ordnung, da das erste Feld in der Startspalte liegt und alle 5 Felder zusammenhängend sind. In den ersten 3 Würfen können ihre Mitspieler dieselbe Wahl treffen. Alternativ hätten sie noch 2 weitere Möglichkeiten. Sie könnten auch die beiden orangenen Felder (B) oder 2 Felder aus dem blauen 4er-Block (C) ankreuzen. 4 blaue Felder wären nicht möglich, weil keine ⚁ gewürfelt wurde und die ⚁ dafür nicht genommen werden kann, da die Zahl immer komplett verwendet werden muss.

In späteren Würfen (ab dem 4. Wurf) hätte Inka als aktive Spielerin die beiden Würfel ⚁✖ gewählt und aus der Auslage entfernt. Dann wäre allen Mitspieler nur die Auswahl aus den verbliebenen 4 Würfeln ⚀⚁✖✖ geblieben.

✖ **ANMERKUNG:** Um die 2 verbliebenen Kästchen in dem blauen 4er-Farbfeld anzukreuzen, braucht der Spieler in späteren Würfen eine ⚀✖ oder 2x eine ⚀✖. Er kann **keine** höhere Zahl wählen und den Wurf aufteilen, um in zwei verschiedenen Farbfeldern Kästchen anzukreuzen.

BEISPIELE FÜR KORREKTES UND FALSCHES ANKREUZEN:

⚁✖ ✓

RICHTIG

Alle 4 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen (der grüne Block grenzt an den bereits angekreuzten gelben Block an).

⚁✖ ✓

RICHTIG

Alle 4 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen. Allerdings sind nun zwei (mit blau markierte) grüne Einzelfelder entstanden, die jeweils nur mit einer „1“ angekreuzt werden können. Eine grüne „2“ kann dafür nicht verwendet werden.

FALSCH
Es sind nicht alle 5 Kreuze zusammenhängend.

FALSCH
Die 3 Kreuze sind zwar zusammenhängend, grenzen aber nicht waagerecht oder senkrecht an andere Kreuze. Diagonal reicht nicht aus.

JOKER

Das [?] auf dem Zahlenwürfel und das schwarze [✖] auf dem Farbwürfel sind Joker. Wählt ein Spieler das schwarze [✖], so darf er für sich eine **Farbe frei wählen**. Wählt er das [?], so darf er eine **Zahl zwischen 1 und 5** bestimmen.

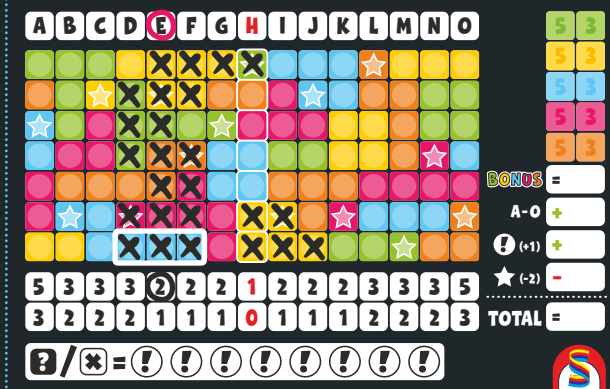
ACHTUNG: Keine 6, auch wenn es 6er-Felder gibt.

WICHTIG: Für jedes Joker-Symbol, das ein Spieler wählt, muss er 1 Ausrufezeichen auf seinem Blatt streichen. Hat er keine Ausrufezeichen mehr übrig, kann er keine Joker-Symbole mehr nutzen.

Ein Spieler kann in einem Wurf auch 2 Würfel mit Joker-Symbolen (Fragezeichen und schwarzes Kreuz) auswählen. Dann muss er aber 2 Ausrufezeichen streichen.

SPALTEN WERTEN

Immer wenn es einem Spieler gelingt, eine Spalte komplett mit Kreuzen zu füllen, erhält er die angegebenen Punkte unterhalb dieser Spalte. **Nachdem** alle Spieler ihre Kreuze gemacht haben, sagt er die entsprechende Spalte laut an und umkreist die Punkte, die er dafür bekommt. Gelingt ihm das **als Erster** in einer Spalte, so **umkreist er den oberen Punktwert**. Alle übrigen Spieler streichen den oberen Wert auf ihrem Blatt. Alle nachfolgenden Spieler können für diese Spalte nur noch den unteren Punktwert erreichen. Dieser steht **immer allen Spielern zur Verfügung**, die die Spalte komplett füllen. Spieler, die eine Spalte als Zweiter, Dritter usw. komplettieren, sagen das nicht laut an.



BEISPIEL:
Nach einigen Würfen hat Inka gerade die 3 blauen Felder angekreuzt und füllt damit eine Spalte. Sie sagt für ihre Mitspieler laut an: „Spalte E ist voll.“ und umkreist die 2 Punkte. Die anderen Spieler streichen die 2 durch, sie können in Spalte E nur noch 1 Punkt erreichen.

WICHTIG:

- Es wird immer nur der obere Wert einer Spalte gestrichen. Alle anderen Spieler haben noch die Möglichkeit, den niedrigeren Wert zu erreichen.
- In einem Wurf können von einem Spieler auch mehrere Spalten gefüllt werden. Er sagt dann alle Spalten an und kreist die entsprechenden Punkte ein.
- Füllen mehrere Mitspieler in demselben Wurf als Erste die gleiche Spalte, so erhalten alle diese Spieler den oberen Punktwert.

Nachdem jeder Spieler, der wollte, eine Würfelkombination ausgewählt, ggf. Kästchen angekreuzt und abgeschlossene Spalten angesagt hat, gibt der aktive Spieler die **Würfel im Uhrzeigersinn weiter** und der nächste Spieler würfelt mit allen 6 Würfeln.

BONUSPUNKTE

Gelingt es einem Spieler als Erstes, **alle Felder einer Farbe** anzukreuzen, sagt er das für seine Mitspieler an und kreist die 5 Punkte in der entsprechenden Farbe ein. Alle übrigen Spieler streichen die 5 Punkte und können in dieser Farbe nur noch 3 Bonuspunkte erreichen. Diese 3 Bonuspunkte können aber alle Spieler bekommen. Auch bei den Bonuspunkten gilt: Erreichen mehrere Spieler im selben Wurf den Farbbonus erstmalig, erhalten sie alle die 5 Punkte.

BEISPIEL:

STERNE

Jeder **nicht angekreuzte Stern** zählt bei Spielende **2 Minuspunkte**.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort nach dem Wurf, in dem es (mindestens) einem Spieler gelingt, sein zweites Farbbonusfeld einzukreisen (der Wert spielt keine Rolle). Sollte dies der aktive Spieler sein, dürfen alle anderen Spieler wie gewohnt, noch aus den verbleibenden 4 Würfeln eine Kombination bilden und eintragen. Danach werden die Punkte der einzelnen Spieler ermittelt.

BONUS = — Hier werden die **addierten Bonuspunkte der Farbfelder** eingetragen.

A-O + — Hier werden die **addierten Punkte unterhalb der Spalten** eingetragen.

(+1) + — **Jedes noch ungenutzte Ausrufezeichen** auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler **jeweils 1 Punkt**.

(-2) − — **Jeder nicht angekreuzte Stern** auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler **jeweils 2 Minuspunkte**!

TOTAL = — Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch mehr Ausrufezeichen übrig hat. Ansonsten gibt es mehrere Sieger. Und nun heißt es: ***„NOCH MAL!“***

SOLO-SPIEL

Falls mal keine Mitspieler zur Hand sind, lässt sich ***„NOCH MAL!“*** auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln bleiben weitestgehend unverändert. Allerdings darf der Spieler **nur mit 2 Farb- und 2 Zahlenwürfeln** spielen.

Nach jedem Wurf muss er in einem der oberen Buchstaben-Felder einen schrägen Strich machen. In jedem dieser Buchstaben-Felder werden insgesamt 2 Striche gemacht. Einmal schräg nach rechts ╱ und einmal schräg nach links ╲.

BEISPIEL:

Buchstabenfelder nach 11 Würfen

Wenn nach 30 Würfen in allen Buchstaben-Feldern 2 Striche sind, endet das Spiel mit der Wertung. Wie gut ein Spieler sich durch ***„NOCH MAL!“*** gekreuzt hat, kann er anhand der folgenden Tabelle erkennen.

PUNKTE	LEVEL
> 40	★★★★ Es gibt also doch Superhelden!
37-40	★★★½ Wirst du „Glückspilz“ oder „The Brain“ genannt?
33-36	★★★½ Du könntest auch professioneller ***„NOCH MAL!“***-Spieler sein.
29-32	★★★☆ Super! Welch grandioses Ergebnis!
25-28	★★½☆ Hoffentlich ohne Schummeln geschafft!
21-24	★★½☆ Klasse! Das lief ja gut.
17-20	★★☆☆ Das war wohl nicht dein erstes Mal...
13-16	★½☆☆ Gut, aber das geht noch besser.
9-12	★½☆☆ Na, wird doch langsam.
5-8	★☆☆☆ Nicht ganz schlecht.
1-4	½☆☆☆ Da muss wohl noch etwas geübt werden.
0	☆☆☆☆ Dabei sein ist alles.
< 0	↗ Das grenzt ja schon an Arbeitsverweigerung.

GAMEPLAY VIDEO

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Änderungen vorbehalten

Schmidt