

DIE KARTEN



Bonus: Erzielt der Spieler ein »TUTTO«, erhält er zusätzlich zu den erwürfelten Punkten die auf der Karte angegebenen Bonuspunkte. Hört er auf und hat kein »TUTTO« erreicht, erhält er nur die erwürfelten Punkte ohne den Bonus.



x2: Erzielt der Spieler ein »TUTTO«, werden alle bisher in diesem Zug erwürfelten Punkte verdoppelt. Hört er auf und hat kein »TUTTO« erreicht, erhält er nur die erwürfelten Punkte.



Stop: Pech gehabt! Der Spieler muss aussetzen, und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.



Feuerwerk: Der Spieler muss so lange würfeln, bis er eine Niete wirft. Er muss bei jedem Wurf alle gültigen Würfel und Drillinge herauslegen. Bei einem »TUTTO« muss er weitermachen, ohne eine neue Karte aufzudecken. Sein Zug endet erst, wenn er eine Niete würfelt. Er bekommt jedoch alle Punkte gutgeschrieben, die er in diesem Zug erwürfelt hat.



Plus/Minus: Der Spieler muss versuchen ein »TUTTO« zu erreichen und darf nicht vorher aufhören. Wirft er eine Niete, erhält er keine Punkte. Schafft er es, erhält er genau 1000 Punkte, unabhängig davon wieviele Punkte er erwürfelt hat. Zusätzlich werden dem führenden Spieler 1000 Punkte abgezogen. Führen mehrere Spieler mit der gleichen Punktzahl, bekommt jeder von ihnen 1000 Punkte abgezogen. Der würfelnde Spieler erhält aber trotzdem nur 1000 Punkte gutgeschrieben. Deckt der führende Spieler selbst diese Karte auf, muss er sich natürlich keine Punkte abziehen, wenn er ein »TUTTO« erreicht.



Kleeblatt: Der Spieler muss versuchen, in diesem Zug zweimal hintereinander »TUTTO« zu erzielen und darf nicht vorher aufhören. Wirft er eine Niete, erhält er keine Punkte. Schafft er es, ist das Spiel sofort beendet, und er ist der Gewinner – unabhängig vom Punktestand!



Straße: Achtung! Bei dieser Karte gibt es andere Regeln für gültige Würfel. Der Spieler muss versuchen eine Straße zu erzielen und darf nicht vorher aufhören. Eine Straße besteht aus allen sechs Augenzahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6. Er muss wie gewohnt nach jedem Wurf mindestens einen gültigen Würfel heraus legen. Als gültiger Würfel zählt dabei ein Würfel mit einer Augenzahl, die er noch nicht heraus gelegt hat. Enthält der Wurf keinen einzigen gültigen Würfel zählt das als Niete und er erhält keine Punkte. Hat er die Straße geschafft, erhält er dafür 2000 Punkte. Eine Straße gilt als »TUTTO« – der Spieler darf also weitermachen, wenn er möchte.

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

Alle Spieler versuchen 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

- Der Spieler, den alle für den größten Glückspilz halten, bekommt Papier und Stift. Er notiert im Spielverlauf den Punktestand aller Spieler.
- Dann mischt er die Karten und legt sie als verdeckten Stapel für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- Er ist Startspieler und beginnt!

SPIELVERLAUF

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, deckt er zuerst die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen neben den Stapel. Die aufgedeckte Karte gibt eine Besonderheit für seinen Zug vor. Die meisten Karten ermöglichen Bonuspunkte, es gibt aber auch Karten bei denen der Spieler aussetzen muss. Die verschiedenen Karten und ihre Bedeutung werden unter **DIE KARTEN** genau erklärt.

Im Normalfall würfelt der Spieler nach dem Aufdecken der Karte mit allen 6 Würfeln und durchsucht seinen Wurf nach gültigen Einzelwürfeln oder Drillings, 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 Würfen heraus gelegte Würfel ergeben niemals einen Drilling.

Hinweis: Wenn der Spieler einen Drilling mit  oder  heraus legt, muss er darauf achten, dass er diese Würfel zusammen hält und nicht mit heraus gelegten Einzelwürfeln vermischt.

Welche Möglichkeiten der Spieler nun hat, hängt vom Ergebnis des Wurfes ab:

Niete

Enthält der Wurf keinen einzigen gültigen Würfel und auch keinen Drilling, hat der Spieler eine Niete gewürfelt. Pech gehabt! Beispiel: . Sein Zug ist zu Ende, und er bekommt keine Punkte. Der Spieler gibt alle Würfel an seinen linken Nachbarn weiter, der jetzt an der Reihe ist.

Gültige Würfel

Enthält der Wurf mindestens einen gültigen Würfel und/oder einen Drilling, hat der Spieler die Wahl, ob er aufhören möchte oder ob er weitermachen will:

🌟 **Aufhören:** Der Spieler beendet seinen Zug und bekommt die Summe aller Punkte gutgeschrieben, die er in diesem Zug erwürfelt hat. Sie werden zu seinen Punkten addiert, die er in den vorhergehenden Zügen erhalten hat. Anschließend ist sein linker Nachbar an die Reihe.

🌟 **Weitermachen:** Der Spieler muss mindestens einen gültigen Würfel oder einen Drilling heraus legen. Anschließend würfelt er mit den restlichen Würfeln weiter. Wirft er eine Niete, verfallen alle bisher in diesem Zug erwürfelten Punkte und sein linker Nachbar kommt an die Reihe. Enthält der Wurf mindestens einen gültigen Würfel oder einen Drilling, hat der Spieler wieder die Wahl aufzuhören und die erreichten Punkte aufzuschreiben oder weiterzumachen und zu versuchen, sein Ergebnis zu verbessern. Einmal herausgelegte Würfel darf er jedoch erst wieder benutzen, wenn er ein »**TUTTO**« erzielt hat.

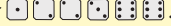
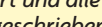
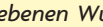
»TUTTO«

Hat der Spieler mit einem oder mit mehreren Würfeln nacheinander alle Würfel herausgelegt, nennt man das »**TUTTO**«. Beispiel: . Nach jedem »**TUTTO**« hat der Spieler ebenfalls die Wahl: Aufhören oder Weitermachen. Wenn er tatsächlich weitermacht, muss er sich die bisher erzielten Punkte gut merken und die nächste Karte vom Stapel aufdecken, die nun für ihn gilt. Anschließend würfelt er wieder mit allen sechs Würfeln. Deckt er aber eine »Stop«-Karte auf (siehe: **DIE KARTEN**) oder wirft er im weiteren Verlauf dieses Zuges eine Niete, hat er Pech gehabt! Alle Punkte, die er in diesem Zug erwürfelt hat, verfallen.

SPIELLENDE

Erreicht einer der Spieler mindestens 6 000 Punkte wird noch weitergespielt bis jeder Spieler gleich oft dran war, das heißt der Spieler rechts vom Startspieler ist als letzter an der Reihe. Jetzt endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Ein ausführliches Beispiel:

Ein Spieler 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 heraus legt bekommt er $100+200+50 = 350$ Punkte gutgeschrieben. Da er aber mehr Punkte möchte und mit dem Bonus liebäugelt, legt 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 weiter zu machen und deckt eine neue Karte auf, obwohl er weiß, dass eine »Stop«-Karte ihn die bisher in diesem Zug erwürfelten Punkte kosten würde. Er zieht die Karte »Straße« und muss nun die Zahlen eins bis sechs heraus legen. Sein erster Wurf bringt das Ergebnis , und er legt  heraus. Sein zweiter Wurf ergibt , und alle Mühe war umsonst. Der Spieler erhält in diesem Zug gar keine Punkte, und sein linker Nachbar ist an der Reihe.