

YU-C-A-TAN



WER HAT DAS GRÖSSTE WÜRFELGLÜCK?

Schnapp dir die Würfel! Tippe auf ein bestimmtes Ergebnis und versuch dein Glück! Gelingt der Wurf, bekommst du dafür Punkte – je riskanter dein Tipp, desto mehr. Und wenn du willst, schickst du gleich einen weiteren Versuch hinterher.

Aber wehe, ein Wurf misslingt. Denn dann sind alle gesammelten Punkte futsch. Wer wagt, gewinnt – aber wer sein Glück überstrapaziert, der verliert alles!



moses.

INHALT

12 Würfel

14 Tipp-Karten

Außerdem braucht
ihr Zettel und Stift.



ZIEL DES SPIELS

Tippe auf ein bestimmtes Würfelerggebnis, würfle und sammle Punkte, solange du dich traust! Aber jeder neue Wurf kann einer zu viel sein. Denn nur wer rechtzeitig stoppt, sichert sich die Punkte und kann am Ende gewinnen.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Legt die Tipp-Karten – wie oben abgebildet – kreisförmig auf den Tisch. Legt die Würfel bereit. Schreibt eure Namen auf den Zettel. Darunter notiert ihr später eure Punkte. Schon kann es losgehen.

WIE LANGE WOLLT IHR SPIELEN?

Das Spiel geht über mehrere Runden. Eine Runde heißt, dass jeder von euch einmal am Zug war. Einigt euch vor dem Spiel, wie viele Runden ihr spielen wollt. Für eine Spieldauer von ca. 15 Minuten empfehlen wir euch bei 2 bis 3 Spielern 4 Runden bzw. bei 4 bis 5 Spielern 3 Runden zu spielen.

SO WIRD'S GESPIELT

Der älteste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe? Dann schaue dir die Tipp-Karten an. Vor jedem Wurf musst du nämlich eine Tipp-Karte auswählen und anschließend das darauf abgebildete Ergebnis erwürfeln, um Punkte zu bekommen. Jede Tipp-Karte bietet dir andere Möglichkeiten:

- **Ungerade Zahlen:** Für jeden Würfel, der eine ungerade Zahl zeigt – also bei jedem **1er, 3er oder 5er** – bekommst du **1 Punkt**.
- **Gerade Zahlen:** Für jeden Würfel, der eine gerade Zahl zeigt – also bei jedem **2er, 4er oder 6er** – bekommst du **1 Punkt**.



- **Formen (Kreis, Quadrat oder Kreuz):** Du bekommst **2 Punkte** für jeden Würfel, der genau die **ausgewählte Form** zeigt. Dabei ist es egal, welche Farbe die Würfel zeigen.



- **Farben (Blau, Rot oder Orange):** Für jeden Würfel mit genau der **ausgewählten Farbe** bekommst du **2 Punkte**. Dabei ist es egal, welche Form die Würfel zeigen.



- **Genaue Zahl (1–6):** Du bekommst **3 Punkte** für jeden Würfel, der **genau die richtige Zahl** zeigt.



Hast du dir eine Tipp-Karte ausgesucht? Dann ziehe sie wie abgebildet ein Stück aus dem Kreis heraus. Nimm alle 12 Würfel und wirf sie.



Passen ein oder mehrere Würfel zu deiner Tipp-Karte? Prima! Lege die entsprechenden Würfel auf die zugehörige Tipp-Karte. Jetzt hast du zwei Möglichkeiten:

- **Du beendest deinen Zug und sicherst dir die Punkte.** Dann notiere die entsprechenden Punkte auf dem Zettel unter deinem Namen. Schiebe alle Tipp-Karten zurück in den Kreis und lege die Würfel daneben. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.
- **Du wagst noch einen Versuch und sammelst weitere Punkte.** Lass alle Würfel, die schon auf einer Tipp-Karte liegen, wo sie sind. Dann gibst du einen neuen Tipp ab. Ziehe eine weitere Tipp-Karte aus dem Kreis heraus und wirf alle restlichen Würfel. Das darfst du so oft wiederholen, wie du möchtest. Pro Runde darfst du allerdings jede Tipp-Karte nur einmal verwenden und die Zahl der Würfel, mit denen du spielst, nimmt pro Tipp-Karte ab. Denn Würfel, die auf Tipp-Karten liegen, darfst du nicht nochmal verwenden.

Passt kein einziger Würfel zu deiner Tipp-Karte?

Oh nein! Dann hast du dein Glück überstrapaziert. Dein Zug ist zu Ende und du kannst in dieser Runde leider keine Punkte notieren. Auch wenn du in dieser Runde schon Würfel auf eine Tipp-Karte gelegt hast, sind die entsprechenden Punkte jetzt leider futsch. Ziehe einen kurzen Strich unter deinem Namen auf dem Zettel. Schiebe alle Tipp-Karten zurück in den

Kreis und lege die Würfel daneben. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Beispiel: Frank tippt auf die **Zahl 2**. Er zieht die entsprechende Tipp-Karte aus dem Kreis und wirft die 12 Würfel. 6 Würfel zeigen die Zahl 2. Er legt die 6 Würfel auf die Tipp-Karte. Dann wagt er einen neuen Versuch. Er tippt auf die **Form Kreuz** und wirft die restlichen 6 Würfel. 3 Würfel zeigen ein Kreuz. Er legt sie auf die Tipp-Karte. Jetzt sind nur noch 3 Würfel übrig. Ein weiterer Versuch ist Frank zu riskant. Er beendet seinen Zug und notiert sich 24 Punkte auf dem Zettel (6 x 3 Punkte + 3 x 2 Punkte).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der vorher festgelegten Anzahl von Runden. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Jessica Stöhr

Der moses. Verlag dankt allen Spieltestern.

© 2018 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstr. 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90303