DICE Flick

SPIELMATERIAL

18 Augen-Würfel (3x weiß und je 5x blau, gelb, grün)
2 Würfel mit Knaller-Symbol (pink)
1 Schachtelunterteil mit Spielfeld
4 Schnips-Teller
1 Stoffbeutel
1 Block und 1 Bleistift
1 Aufkleberbogen

Vor dem 1. Spiel: Klebt die Aufkleber, wie links abgebildet, in die Löcher auf dem Spielfeld.

SPIELVORBEREITUNG

1. Stellt das Schachtelunterteil in die Tischmitte.
2. Steckt je 1 Schnips-Teller auf die grünen Markierungen auf den Schachtelseiten.
3. Legt alle Würfel in den Beutel.
4. Notiert eure Namen auf dem Block.

Ziel des Spiels ist es, die Würfel geschickt in die Löcher des Spielfeldes zu schnipsen und so die meisten Punkte zu sammeln.

HINWEIS
Übt vor dem eigentlichen Spiel schon mal das Würfel-Schnipsen!

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice.** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

SPIELVERLAUF

Eine Partie geht über 10 Runden, dies entspricht 1 Seite auf dem Block. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und der Älteste von euch beginnt.
Wenn du am Zug bist, ziehe immer so viele Würfel aus dem Beutel, **bis 3 Würfel vor dir liegen**.

WÜRFEL SCHNIPSEN

In jedem Zug **musst du 2 deiner Würfel schnipsen**. Wähle 1 deiner Würfel aus und lege ihn auf einen der 4 Schnips-Teller. Du darfst die Schachtel drehen, um an den gewünschten Schnips-Teller zu gelangen.
Schnipse den Würfel dann in die Schachtel.

A **Landet der Würfel in einem Spielfeldloch**, dann bleibt er dort liegen, bis er gewertet wurde.

B **Landet der Würfel im Graben oder außerhalb der Schachtel**, dann lege ihn sofort zurück in den Beutel.

Tipp: Landet der Würfel schräg im Loch oder zwischen den Löchern, dann rüttle leicht an der Schachtel, bis der Würfel in einem Loch landet.

Schnipse dann deinen 2. Würfel. Der 3. Würfel bleibt vor dir liegen. Führe dann die Wertung durch.

WERTUNG

Du darfst alle Würfel im Spielfeld werten, die Teil gültiger Würfel-Kombinationen sind. Zähle hierzu deren Würfelpunkte auf der Oberseite der Würfel zusammen und notiere die Summe der Punkte auf dem Block. Notiere eine „0“, falls du keine Würfel werten kannst.

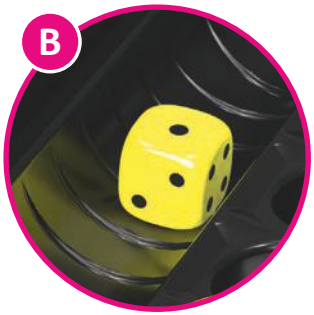
Eine gültige Würfel-Kombination besteht aus **mind. 3 Würfeln einer Farbe, die waagerecht bzw. senkrecht**, nicht aber diagonal, **aneinander grenzen**.

Du darfst in deinem Zug mehrere Würfel-Kombinationen werten, aber **jeden Würfel nur 1 einziges Mal**. (Ist ein Würfel zugleich Teil mehrerer Kombinationen, darfst du ihn also nur für 1 Kombination werten.) Lege gewertete Würfel immer direkt zurück in den Beutel.

Ausnahme: Würfel, die auf dem Center-Marker oder in einer Knaller-Reihe liegen, müssen nicht Teil einer Kombination sein, um gewertet zu werden.
Siehe: **Center-Marker** *und* **Knaller-Würfel**.

Die weißen Würfel sind Joker. Sie können jede Würfelfarbe annehmen, außer Pink.

Nicht gewertete Würfel bleiben im Spielfeld liegen, sie können für spätere Wertungen genutzt werden.
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Upgrade-Marker

Du kannst auch die 3 farbigen Upgrade-Marker nutzen, um eine gültige Würfel-Kombination zu bilden. Jeder Upgrade-Marker zählt im Falle einer Wertung **2 Punkte**.

Ist der Upgrade-Marker durch einen Würfel verdeckt oder wird er erst im Verlauf der Wertung sichtbar, wird er nicht gewertet.

Center-Marker

Landet dein Würfel auf dem Center-Marker in der Mitte, **zählen seine Punkte doppelt**.

Du darfst die Punkte dieses Würfels auch dann werten, wenn er nicht Teil einer gültigen Würfel-Kombination ist. Du wertest dann nur diesen 1 Würfel.

Gehört der Würfel auf dem Center-Marker, zu einer gültigen Würfel-Kombination, zähle seine Punkte doppelt und addiere dann die Punkte der anderen Würfel hinzu.

Beispiel:
Würfel-Kombination aus 4 blauen Würfeln, von denen der Würfel mit der 3 auf dem Center-Marker liegt.
Daher zählt die 3 doppelt.
Diese Kombination zählt 14 Punkte.

Beispiele:

Würfel-Kombination aus 2 grünen Würfeln und 1 grünen Upgrade-Marker, die über Eck liegen.
Diese Kombination zählt 9 Punkte.

Würfel-Kombination aus 3 grünen Würfeln in einer Reihe.
Diese Kombination zählt 10 Punkte.

Würfel-Kombination aus 3 grünen Würfeln, 1 grünen Upgrade-Marker und 1 weißer Joker-Würfel, die im Block liegen.
Diese Kombination zählt 12 Punkte.

Bonus-Marker

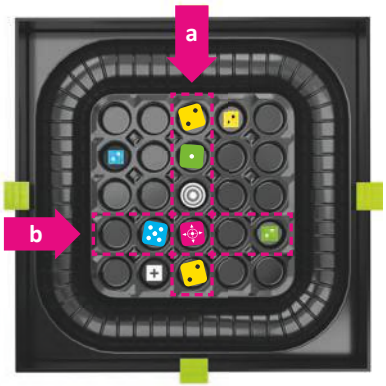
Landet dein Würfel auf dem Bonus-Marker, darfst du sofort **1 Bonus-Würfel schnipsen**.

Ziehe dazu 1 zusätzlichen Würfel aus dem Beutel. Wähle dann 1 deiner Würfel aus und schnipse ihn ins Feld. **Du schnipst** in diesem Zug also **3 Würfel**.

Knaller-Würfel

Landet ein „Knaller“ im Spielfeld, ist das ein echter Punktegarant! Entscheide dich für 1 der beiden Reihen (vertikal oder horizontal), in der der Knaller liegt. *Die Reihe muss keine gültige Würfel-Kombination zeigen.*

Werte alle Würfel bzw. Upgrade-Marker dieser Reihe. Der Knaller-Würfel selbst zählt immer **6 Punkte**. Vor oder nach der Wertung einer Knaller-Reihe darfst du, wie gewohnt, zudem gültige Würfel-Kombinationen werten. (Vergiss nicht, gewertete Würfel immer direkt zurück in den Beutel zu legen!)



Beispiel:
Reihe a) bringt 11 Punkte.
Reihe b) bringt 13 Punkte.

Es darf nur 1 der beiden Reihen gewertet werden.

SPIELENDE

Nach 10 Runden endet das Spiel. Zählt die Punkte in den Spalten zusammen und notiert das Ergebnis in der untersten Zeile.

Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.
Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

VARIANTE

Um insbesondere Kindern das Spiel zu erleichtern, dürfen diese die Position des Schnips-Tellers vor dem Schnipsen beliebig verschieben.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele

Autor: Rami Gaber • Realisation, Design und 3D: Mühlenkind Kreativagentur
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2020 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.