



Spieler: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Jeder der drei Würfel zeigt auf jeder Seite **eine Zahl** (1-6) und **eine Farbe** (Rot, Gelb, Grün, Blau, Lila, Grau). Bei jedem einzelnen Würfel kann sich jeder Spieler stets völlig frei entscheiden, ob er **entweder** die gewürfelte Farbe **oder** die gewürfelte Zahl nutzen möchte.

Die Spielfelder

Jedes Spielfeld (Seite eines Zettels) besteht aus **zwei getrennten Bereichen**, die **getrennt** gewertet werden:

Außen befinden sich **die Farbfelder**. Man kreuzt zunächst ein beliebiges Farbfeld an, indem man einen entsprechenden Farbwürfel nutzt (man nutzt z.B. einen roten Farbwürfel, um ein rotes Feld anzukreuzen). Alle folgenden Farbfelder, die ein Spieler ankreuzen möchte, müssen jeweils an ein bestehendes Kreuz angrenzen – alle Kreuze müssen also **zusammenhängen**. Der Spieler kann die Farbfelder im Uhrzeigersinn ankreuzen oder auch gegen den Uhrzeigersinn bzw. mal so rum und mal andersrum, ganz nach Belieben.

Innen befinden sich **die Zahlenfelder**. Man markiert zunächst ein beliebiges Zahlenfeld, indem man einen einzelnen Würfel oder mehrere Würfel gemeinsam nutzt (die Zahlen werden addiert). Man kann z.B. eine 5 und eine 3 nutzen, um das Feld mit der 8 zu markieren ($5+3=8$). Dieses **Startfeld** wird **deutlich sichtbar eingekreist**.

Vom Startfeld ausgehend markiert man dann ein benachbartes Feld. Beide Felder werden mit einer Linie verbunden. Von diesem zweiten markierten Feld aus arbeitet man sich dann zum nächsten benachbarten Feld vor, von dort aus erneut zum nächsten benachbarten Feld, und so weiter, so dass **eine Strecke** entsteht, die aus **einer durchgehenden Linie** besteht. Die Linie darf keine Lücken aufweisen und sich auch nicht selbst berühren oder kreuzen.



Tim hat 5 Farbfelder angekreuzt. Er hat mit dem roten Feld begonnen und dann Lila, Blau, Gelb und Lila angekreuzt. Er kann nun oben mit Grün weitermachen oder unten mit Grau. Bei den Zahlenfeldern hat Tim seine Strecke mit der 8 begonnen und dann mit der 12, 7, 3, 1, 9 und 4 weitergemacht. Das Feld mit der 6 kann er auf keinen Fall mehr erreichen.

Spielablauf

Jeder Spieler erhält einen Stift und einen Zettel vom Block. Der Block kommt dann zurück in die Schachtel, er wird nicht weiter benötigt. Jeder Spieler legt seinen Zettel mit einer Seite seiner Wahl vor sich ab. Mit dem Spielfeld dieser Zettelseite beginnt er das Spiel. Ist er mit diesem Spielfeld im Spielverlauf fertig, dreht er den Zettel auf die Rückseite und beginnt sein zweites Spielfeld. Es wird ausgelost, welcher Spieler zuerst als aktiver Spieler fungiert.

Der aktive Spieler nimmt **alle drei Würfel** und würfelt damit seinen 1. Versuch. Ist er mit dem Ergebnis zufrieden, verzichtet er einfach auf seinen 2. Versuch. Ist er mit dem Ergebnis nicht zufrieden, darf er **genau einen** 2. Versuch absolvieren – hierzu darf er entweder alle drei Würfel erneut würfeln oder auch beliebig weniger Würfel seiner Wahl.

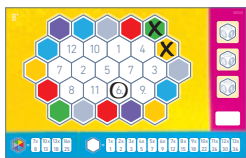
Hinweis: Es ist erlaubt, dass der aktive Spieler vor seinem zweiten Versuch einzelne Würfel in die Hand nimmt und nachschaut, welche Zahlen in welchen Farben darauf zu finden sind.

Beispiel: Nach seinem 1. Versuch lässt Tim einen Würfel liegen und wirft die anderen zwei Würfel erneut.

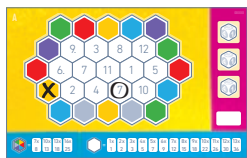
Ist der aktive Spieler mit Würfeln fertig, kann nun **jeder Spieler** beliebig viele Würfel nutzen, um damit auf seiner Karte Farbfelder und/oder Zahlenfelder anzukreuzen bzw. zu markieren. Idealerweise nutzt man alle drei Würfel, aber man kann auch nur zwei, einen oder gar keinen Würfel nutzen, ganz wie man möchte.

Jeder Spieler kann sich völlig frei entscheiden, welche Würfel er als Farbe und welche er als Zahl nutzen möchte. Man kann **bis zu drei Farbfelder** ankreuzen bzw. **bis zu drei Zahlenfelder** markieren. Auch ein beliebiger Mix aus „Farbfelder ankreuzen und Zahlenfelder markieren“ ist erlaubt. Nutzt man mehrere Zahlen, kann man sie entweder jeweils als Einzelzahl verwenden oder auch addieren.

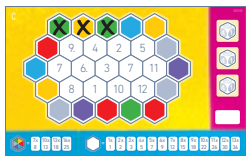
Einige Beispiele: Man kann alle drei Würfel nutzen, um damit drei Farbfelder anzukreuzen. Oder alle drei Würfel als Einzelzahlen nutzen und damit drei Zahlen markieren (sofern die Zahlen benachbart sind). Oder alle drei Würfel addieren und damit nur eine einzige Zahl markieren. Oder mit einem Würfel ein Farbfeld ankreuzen und zwei Würfel addieren (und damit eine Zahl markieren). Die Möglichkeiten sind, besonders zu Spielbeginn, äußerst vielfältig. Jeder Spieler hat die Wahl, wo er beginnt und wie er dann weitermacht. **Beachte:** Jeder Würfel darf von jedem Spieler nur einmal verwendet werden, entweder als Zahl oder als Farbe.



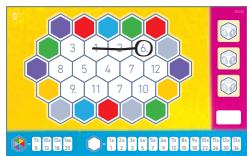
Linus



Sarah



Tim



Maria

Linus beginnt und ist erster aktiver Spieler. Nachdem er zweimal gewürfelt hat, bleiben Grün (6), Grün (1) und Gelb (2) liegen. Linus nutzt die 6 für ein Zahlenfeld und kreuzt außen Gelb und Grün an. Sarah nutzt den gelben Würfel für ein Farbfeld und startet bei den Zahlenfeldern mit einer 7 (6+1). Tim kreuzt drei benachbarte Farbfelder an. Maria nutzt alle drei Würfel als Einzelzahl. Sie beginnt bei der 6 und macht dann mit der 2 und der 1 weiter.

Sind alle Spieler mit Ankreuzen der Farbfelder und Markieren der Zahlenfelder fertig, wechselt der aktive Spieler im Uhrzeigersinn. In der beschriebenen Art und Weise wird nachfolgend weitergespielt.

Fehlwürfe ankreuzen & Spielfeld werten

Der jeweils **aktive Spieler** sollte versuchen, **alle drei Würfel** zum Ankreuzen und Markieren zu nutzen. Nutzt er weniger Würfel (also nur zwei, einen oder keinen), muss er rechts auf seinem Zettel **einen** Fehlwurf ankreuzen. Alle **nicht-aktiven Spieler** sollten versuchen, zumindest **zwei Würfel** zu nutzen (noch besser natürlich alle drei). Sollte ein nicht-aktiver Spieler weniger als zwei Würfel nutzen (also nur einen oder keinen Würfel), muss er rechts auf seinem Zettel **einen** Fehlwurf ankreuzen.

Sobald ein Spieler seinen **dritten Fehlwurf** angekreuzt hat, muss er **das Spielfeld werten**, also die Punkte für das Spielfeld berechnen und rechts auf dem Zettel im weißen Wertungsfeld notieren. Anschließend dreht er den Zettel um und startet mit der nächsten Würfelaktion sein zweites Spielfeld, wie bereits beschrieben.

Beachte: Es ist jedem Spieler erlaubt, sein erstes Spielfeld **freiwillig** nach einer durchgeführten Würfelaktion zu beenden und zu werten – auch wenn er noch keine drei Fehlwürfe hat. Dies gilt allerdings nicht für das zweite Spielfeld eines jeden Spielers. Das zweite Spielfeld **muss** durch drei Fehlwürfe beendet werden.

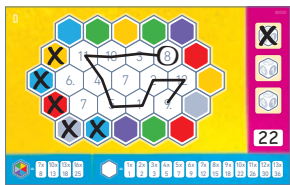
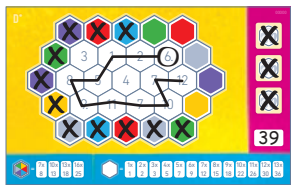
Spielende & Wertung

Sobald ein Spieler auf seinem **zweiten Spielfeld** drei Fehlwürfe angekreuzt hat, endet das Spiel. Das Spiel endet außerdem, wenn ein Spieler auf seinem zweiten Spielfeld **alle** 16 Farbfelder und **alle** 13 Zahlenfelder angekreuzt bzw. markiert hat.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass ein Spieler noch mit seinem ersten Spielfeld beschäftigt ist, während ein anderer Spieler bereits sein zweites Spielfeld aufgrund von drei Fehlwürfen beendet hat. Jeder Spieler wertet nun seine beiden Spielfelder bzw. nur eines, falls er noch mit dem ersten Spielfeld beschäftigt ist.

Jedes Spielfeld wird wie folgt gewertet:

Die Punkte, die man für **die Zahlenfelder** bekommt, sind **unten rechts** am Zettelrand in der langen Tabelle aufgelistet. Je mehr Zahlenfelder Bestandteil der Strecke sind, desto mehr Punkte gibt es dafür. Die Punkte, die man für **die Farbfelder** bekommt, sind **unten links** am Zettelrand in der kleinen Tabelle aufgelistet. Hat man **weniger als sieben** Farbfelder angekreuzt, bekommt man hierfür **keine Punkte**. Ab sieben angekreuzten Farbfeldern gibt es hierfür 8 Punkte, ab zehn Feldern 13 Punkte, ab dreizehn Feldern 18 Punkte und für alle sechzehn Felder gibt es 25 Punkte. Jeder Spieler addiert die Punkte seiner beiden Spielfelder. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.



Maria hat auf ihrem ersten Spielfeld (linke Abbildung) elf Farbfelder angekreuzt. Dafür bekommt sie 13 Punkte. Für die elf markierten Zahlenfelder erhält sie 26 Punkte. Das macht insgesamt für das erste Spielfeld 39 Punkte. Auf ihrem zweiten Spielfeld hat sie nur fünf Farbfelder angekreuzt. Dafür bekommt sie keine Punkte. Für die zehn markierten Zahlenfelder erhält sie 22 Punkte. Marias Gesamtergebnis lautet 61 Punkte (39+22).



© 2023 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg
Germany
www.kendigmbh.de

Autor: Reinhard Staupe
Grafik: Oliver & Sandra Freudenreich
Redaktion: Reinhard Staupe