



CLEVER 4EVER



Das clevere Würfelspiel von Wolfgang Warsch
für 1–4 Spieler ab 8 Jahren

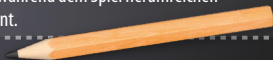
SPIELMATERIAL



-  1 Block
-  6 Würfel
-  1 Bleistift

Hinweis für „Ganz schön clever“-Kenner: Um den Einstieg zu erleichtern, sind alle Abweichungen zur „Ganz schön clever“-Regel am Rand hellgrau markiert.

Der Umwelt zuliebe, sind diesem Spiel keine Filzstifte beigelegt, da wir davon ausgehen, dass ihr genügend Stifte zur Hand habt. Für den Fall, dass euch gar kein Stift zur Verfügung steht, liegt diesem Spiel ein Bleistift bei, den ihr während dem Spiel herumreichen könnt.



SPIELIDEE

Ihr versucht durch geschickten Einsatz der Würfel in den fünf Farbbereichen möglichst viele Punkte auf eurem eigenen Spielblatt zu erreichen. Wählt die Würfel clever, damit ihr auch bei den nachfolgenden Würfeln noch über genügend Wahlmöglichkeiten verfügt. Wichtig ist außerdem, dass ihr auch die Würfel der Mitspielenden nicht aus den Augen verliert. Wer nach einer bestimmten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Spielblatt. Zusätzlich benötigt ihr jeweils einen Stift. Der Spieler mit dem geringsten Würfelglück bekommt die 6 Würfel und beginnt das Spiel.



SPIELBLAUF

Das Spiel läuft über 4 Runden (bei 4 Spielern), 5 Runden (bei 3 Spielern) oder 6 Runden (bei 1 oder 2 Spielern).

Zu Beginn jeder Runde streichen alle Spieler die aktuelle Rundenzahl auf ihrem Block ab.

In den Runden 1 – 4 bekommt jeder Spieler den unter Rundenzahl angegebenen Bonus. (Genauere Erklärungen zu Boni findet ihr ab Seite 10.)



Der aktive Spieler

Der Spieler, der aktuell die Würfel vor sich liegen hat, ist der aktive Spieler. Er würfelt einmal mit allen 6 Würfeln und wählt **einen Würfel** davon aus. Diesen Würfel legt er – ohne die Würfelzahl zu verändern – auf eines seiner 3 Würfelfelder.

Nun **muss** der Spieler ein Feld im passenden Farbbereich auf seinem Spielblatt ankreuzen oder eine Zahl dort eintragen. In welche Felder er genau eintragen darf, ist ausführlich unter „Die Farbbereiche“ ab Seite 4 beschrieben.

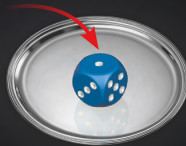


Würfelfelder



Hinweis: Der weiße Würfel ist ein Farb-Joker und kann für **jede beliebige Farbe** eingesetzt werden.

Anschließend **muss** der Spieler **alle Würfel, die einen niedrigeren Wert** zeigen als der gewählte Würfel, auf das in der Schachtel abgedruckte Silbertablett legen.



Hinweis: Würfel mit der gleichen Augenzahl legt er nicht auf das Silbertablett. Wählt ein Spieler den niedrigsten Würfel, legt er in diesem Wurf keine Würfel auf das Silbertablett.

Würfel, die sich auf dem Silbertablett befinden, darf der aktive Spieler in diesem Zug nicht mehr verwenden (Ausnahme: Zusatzwürfel auf Seite 10).

Mit den verbliebenen Würfeln würfelt der Spieler nun ein zweites Mal. Er wählt erneut einen Würfel aus, legt ihn auf eines seiner freien Würfelfelder und darf erneut einen Wert oder ein Kreuz im passenden Farbbereich auf seinem Spielblatt eintragen. Danach legt er wieder alle Würfel, die einen niedrigeren Wert zeigen als der gerade gewählte, auf das Silbertablett.



Anschließend würfelt der Spieler ein drittes Mal mit den übrigen Würfeln und führt die oben beschriebenen Aktionen ein letztes Mal aus. Nach dem dritten Wurf legt er **alle verbliebenen Würfel**, die nicht auf seinem Spielblatt liegen, auf das Silbertablett.

Achtung: Wählt der aktive Spieler (zu) früh einen hohen Würfel, kann es vorkommen, dass er keine Würfel mehr für einen weiteren Wurf zur Verfügung hat, da er bereits alle restlichen Würfel auf das Silbertablett legen musste. In diesem Fall kann der aktive Spieler nicht mehr würfeln. Natürlich empfiehlt es sich, diese Situation zu vermeiden.

Der aktive Spieler darf zusätzlich zu seinen Würfeln auch Aktionen einsetzen, wie ab Seite 10 beschrieben.

Sonderfall

Kann oder will der aktive Spieler keinen Würfel aus seinem Wurf nutzen, legt er keinen Würfel auf sein Blatt und sein Wurf verfällt. Ein Würfelfeld auf dem Blatt bleibt dann leer.

Beispiel

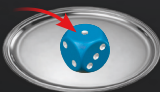
1. Lucia ist die aktive Spielerin und würfelt zu Beginn mit allen 6 Würfeln.



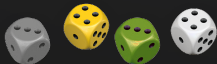
2. Sie wählt den rosa Würfel, legt diesen auf das oberste Würfelfeld und trägt den Punktwert im rosa Bereich ihres Spielblatts ein.



3. Lucia legt alle Würfel, die weniger als 4 Augen zeigen, auf das Silbertablett.



4. Lucia würfelt in ihrem zweiten Wurf mit den verbliebenen 4 Würfeln.



5. Sie wählt den weißen 4er Joker, legt ihn auf das zweite Würfelfeld und entscheidet sich dafür, den Punktwert nochmals im rosa Bereich einzutragen.



6. Alle Würfel mit weniger als 4 Augen legt sie anschließend auf das Silbertablett.



7. Für ihren dritten Wurf bleibt Lucia nur noch der gelbe Würfel. Sie würfelt eine 3, legt den Würfel auf das letzte freie Würfelfeld und trägt die 3 im gelben Bereich ein.



Die passiven Spieler

Nachdem der aktive Spieler 3 Würfel auf sein Spielblatt gelegt hat (oder er keine Würfel zur Verfügung hat), „serviert“ er seinen Mitspielern **die Würfel auf dem Silbertablett**.

Jeder Mitspieler darf **einen** Würfel vom Silbertablett wählen und diesen als „passiver Spieler“ auf seinem Spielblatt in den passenden Farbbereich eintragen. Alle passiven Spieler suchen ihre Würfel gleichzeitig aus. Die Würfel bleiben dabei auf dem Silbertablett. Somit können **mehrere Spieler denselben Würfel wählen**.



Haben alle passiven Spieler einen Würfel gewählt, eingetragen und gegebenenfalls Aktionen eingesetzt, nimmt der aktive Spieler alle Würfel und gibt sie an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler ist nun der neue aktive Spieler und ihr führt die eben beschriebenen Schritte erneut durch.

Nachdem jeder Spieler einmal der aktive Spieler war endet die Runde und es beginnt eine neue.

Sonderfall

Hat ein passiver Spieler **keine Möglichkeit, einen Würfel vom Silbertablett zu verwenden**, darf er einen Würfel von den Würfelplätzen des aktiven Spielers nutzen. Der passive Spieler hat zwar die Möglichkeit, auf einen Würfel vom Silbertablett zu verzichten, aber wenn er dies freiwillig tut, darf er dadurch keinen Würfel des aktiven Spielers nutzen.

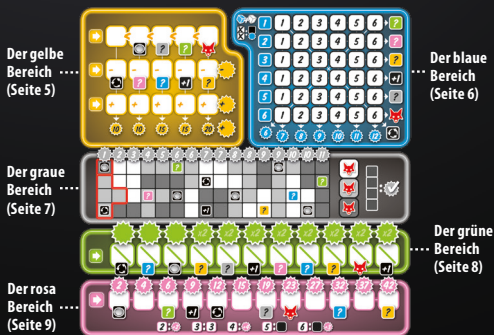
DIE FARBBEREICHE

Immer wenn ihr einen Würfel wählt, tragt ihr eine Zahl oder ein Kreuz in den passenden Farbbereich ein.

In welchen Bereichen ihr Zahlen eintragt und in welchen ihr Felder ankreuzt, findet ihr in der Beschreibung des jeweiligen Bereichs.

Pro gewähltem Würfel dürft ihr immer **genau ein Feld** ankreuzen bzw. eine Zahl eintragen (Ausnahmen: Grau und Rosa).

Grundsätzlich dürft ihr in jedes Feld nur einmal eintragen (Ausnahme: Grün). Ihr dürft also keine Felder mehrfach ankreuzen und eine einmal eingetragene Zahl dürft ihr später niemals überschreiben.



Der gelbe Bereich



Eintragen

Wählst du den gelben Würfel, darfst du frei wählen, in welche der 3 Zeilen du den Würfelwert eintragen möchtest.

Dabei beginnst du in jeder Zeile **ganz links** und trägst den Wert in das nächste freie Feld ein. Du darfst also kein Feld überspringen.

Du darfst bei jedem gelben Würfel neu wählen, in welche Zeile du einträgst.

In der obersten Zeile darfst du mit einer beliebigen Zahl beginnen. In die folgenden Felder dieser Zeile musst du jedoch immer eine Zahl eintragen, die **höher ist, als im vorherigen Feld**. **Achtung:** Nach einer 6 kannst du **keine weiteren Zahlen** in diese Zeile eintragen.

In den beiden unteren Zeilen darfst du in jedes Feld beliebige Zahlen eintragen.

Boni

Sobald du eine Zahl in einem Feld mit einem Bonus einträgst, bekommst du den abgebildeten Bonus. In der untersten Zeile bekommst du keine Boni.

Endwertung

Bei Spielende addierst du alle eingetragenen Zahlen, in der mittleren Zeile zusammen und trägst die Summe in das Feld rechts neben der Zeile ein. Diese Summe bekommst du als **Minuspunkte**.

In der untersten Zeile addierst du ebenfalls alle eingetragenen Zahlen und trägst sie in das Feld neben der Zeile ein. Diese Punkte bekommst du als **Pluspunkte**.

In der obersten Zeile bekommst du keine Punkte.

Zuletzt bekommst du noch Punkte für jede komplett gefüllte Spalte. Du addierst die unter der Spalte angegebenen Punkte und trägst die Summe in das Feld neben der Zeile ein.

Beispiel: Du hast im ersten Wurf eine gelbe 2 gewählt und trägst die 2 in der obersten Zeile ganz links ein.



In einem späteren Zug wählst du eine gelbe 3 und trägst diese in das nächste freie Feld ein.



Um die Zeile komplett zu füllen, solltest du zu früh eine hohe Zahl in diese Zeile einzutragen.



Beispiel: Du hast 7 Minuspunkte in der mittleren und 21 Pluspunkte in der unteren Zeile gesammelt.

Zusätzlich hast du die ersten 3 Spalten komplett gefüllt. Dafür bekommst du nochmals $10+10+15 = 35$ Punkte.

Insgesamt ist der gelbe Bereich also 49 Punkte wert.



Der blaue Bereich



Ankreuzen

Wählst du den blauen Würfel, musst du in diesem Bereich genau 1 Feld ankreuzen.

Wie üblich nutzt du immer, wenn du den blauen Würfel wählst, auch den weißen Würfel (egal wo dieser liegt).

Du addierst diesmal aber die beiden Würfel nicht. Stattdessen bestimmt der **blaue Würfel die Zeile** und der **weiße Würfel die Spalte**. Du kreuzt das **Feld auf dem Schnittpunkt** an.

Boni

Sobald du **genau 2 Felder** in einer Zeile angekreuzt hast, bekommst du den Bonus, der rechts neben der Zeile abgebildet ist.

Du bekommst auch einen Bonus, wenn du 2 Felder in der Diagonalen von **links oben nach rechts unten** angekreuzt hast.

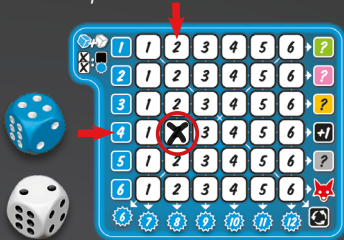
Du darfst mehr Felder in einer Zeile oder in der Diagonalen ankreuzen, bekommst aber keinen weiteren Bonus dafür.

Endwertung

Bei Spielende bekommst du für jede Spalte, in der du **mindestens 2 Felder** angekreuzt hast, die Punkte, die unterhalb dieser Spalte angegeben sind.

Du bekommst auch Punkte, wenn du mindestens 2 Felder in der Diagonalen von **rechts oben nach links unten** angekreuzt hast.

Beispiel: Du hast die blaue 4 gewählt. Der weiße Würfel zeigt die 2. Du kreuzt also das Feld auf dem Schnittpunkt an.



Beispiel: Du hast in einer Zeile das zweite Feld angekreuzt und bekommst sofort den Bonus, der neben der Zeile abgebildet ist.



Beispiel: Du hast in den Spalten 2 und 5 mindestens 2 Felder angekreuzt. Für diese beiden Spalten bekommst du $8 + 11$ Punkte.

Du hast auch in der Diagonalen (von rechts oben nach links unten) 2 Kreuze. Dafür bekommst du nochmals 6 Punkte.

Insgesamt bekommst du in diesem Bereich also 25 Punkte.



Der graue Bereich



Ankreuzen

Der graue Bereich ist in verschiedene Teilbereiche unterteilt. Jede Gruppe zusammenhängender Felder in der selben Farbe (weiß, hellgrau, dunkelgrau) ist ein solcher Teilbereich.

Wählst du den grauen Würfel, musst du **alle Felder in einem Teilbereich** ankreuzen.

Die Zahl des Würfels muss dabei **mindestens** so hoch sein, wie die Anzahl der Felder in dem Teilbereich. Ist die Zahl höher als die Anzahl der Felder verfallen die übrigen Kreuze.

Du beginnst dabei mit einem der beiden rot umrandeten Teilbereiche ganz links. Alle weiteren Kreuze musst du waagrecht oder senkrecht benachbart zu einem bereits vorhandenen Kreuz setzen.

Boni

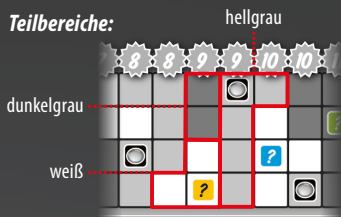
Immer wenn du ein Feld mit einem Bonus ankreuzt, bekommst du den abgebildeten Bonus.

Wenn du alle Felder einer Farbe (weiß, hellgrau, dunkelgrau) angekreuzt hast, bekommst du den entsprechenden Fuchs.

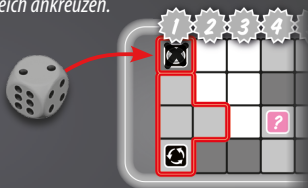
Endwertung

Bei Spielende bekommst du für jede Spalte, die du komplett angekreuzt hast die Punkte, die oberhalb dieser Spalte angegeben sind.

Teilbereiche:



Beispiel: Du hast die graue 2 gewählt. Du hast im grauen Bereich noch keine Felder angekreuzt, musst also mit einem der beiden rot eingerahmten Teilbereiche beginnen. Der hellgraue Teilbereich ist größer als 2 Felder. Du kannst also nur den kleinen dunkelgrauen Teilbereich ankreuzen.



Beispiel: Du hast alle hellgrauen Teilbereiche angekreuzt. Dafür bekommst du den hellgrauen Fuchs



Beispiel: Du bekommst für jede komplett angekreuzte Spalte, die angegebenen Punkte. $1+6+8+9+10+10+11 = 55$ Punkte



Der grüne Bereich



Eintragen

Im grünen Bereich kannst du in jedes Feld bis zu 2 Zahlen eintragen. Die Felder sind dazu durch eine grüne Linie in 2 Dreiecke geteilt.

Hast du den grünen Würfel gewählt, musst du dich zunächst entscheiden, ob du den Würfelwert in das obere oder in das untere Dreieck einträgst. Du kannst dir den grünen Bereich auch in „2 Zeilen“ vorstellen. Die obere Zeile besteht aus den oberen Dreiecken, die untere Zeile aus den unteren Dreiecken.

Beim Eintragen füllst du jede der beiden „Zeilen“ von links nach rechts auf. Du darfst also mit jedem Würfel frei wählen, ob du mit der oberen oder mit der unteren Zeile weiter machst.

Du beginnst immer ganz links und trägst eine Zahl in das nächste freie Dreieck der Zeile deiner Wahl ein. Du darfst hier also keine Dreiecke innerhalb einer Zeile überspringen.

Die nächste Zahl kannst du entweder in das noch freie Dreieck des ersten Feldes oder in das nächste Feld, derselben Zeile eintragen.

Boni

Immer wenn du eine Zahl **im unteren Dreieck** einträgst, bekommst du sofort den unter dem Feld angegebenen Bonus.

Bei den oberen Dreiecken bekommst du keine Boni.

Sobald du in beiden Dreiecken eines Felds jeweils eine Zahl eingetragen hast, addierst du diese beiden Zahlen und trägst sie in das darüber liegende Punktfeld.

Ab dem 4. Feld verdoppelst du die Summe beim Eintragen.

Endwertung

Bei Spielende addierst du alle Punkte, die du in die Punktfelder eingetragen hast.

Beachte dabei, dass du nur Punkte bekommst, wenn du in **beiden** Dreiecken eines Felds Zahlen eingetragen hast.

Beispiel: Du trägst als erste Zahl eine 4 im unteren Dreieck ein.

In einem späteren Zug trägst du eine 2 in das untere Dreieck im nächsten Feld ein.

In deinem dritten Wurf trägst du eine 6 in das obere Dreieck im ersten Feld ein.



Beispiel: Du bekommst für den grünen Bereich insgesamt $10+8+10+14 = 42$ Punkte. Die Felder mit nur einer Zahl geben keine Punkte.



Der rosa Bereich



Eintragen

Im rosa Bereich trägst du Zahlen in die Felder ein. Du beginnst dabei immer ganz links und trägst eine Zahl in das nächste freie Feld der Leiste ein. Du darfst hier also keine Felder überspringen.

Je nach der Zahl, die du einträgst, passiert folgendes:

- Kein Effekt.
- Kreise die Zahl ein. Bei Spielende 2 Punkte zusätzlich.
- Trage sofort eine weitere 3 in das nächste Feld ein.
- Kreise die Zahl ein. Bei Spielende 4 Punkte zusätzlich.
- Du bekommst den Bonus unter dem Feld.
- Du bekommst den Bonus unter dem Feld. Kreise die Zahl ein. Bei Spielende 3 Punkte zusätzlich.

Boni

Du bekommst den Bonus unter einem Feld **nur**, wenn du eine **5 oder 6** in das Feld einträgst.

Endwertung

Bei Spielende ist das zuletzt eingetragene Feld relevant. Du bekommst die über diesem Feld angegebenen Punkte.

Zusätzlich bekommst du Punkte für eingetragene 2er, 4er und 6er (siehe auch Übersichtsleiste unterhalb der Zahlenfelder).

Der weiße Würfel



Der weiße Würfel ist ein Farb-Joker. Du darfst ihn als gelben, grauen, grünen oder rosa Würfel nutzen. Alternativ kannst du ihn mit dem blauen Würfel kombinieren (siehe: Der blaue Bereich).



Beispiel: Du bekommst 23 Punkte für deinen Fortschritt in Rosa. Zusätzlich bekommst du noch 9 (2+4+3) Punkte für die eingekreisten Zahlen.

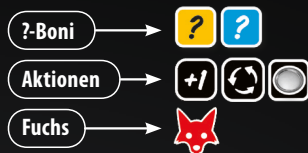


BONI

Auf dem Spielblatt sind verschiedene Boni eingezeichnet.


Wie genau die Boni in den einzelnen Farbbereichen aktiviert werden, ist in der Beschreibung des jeweiligen Bereichs erklärt.

Es gibt 3 verschiedene Arten von Boni.



Immer wenn du einen ?-Bonus aktivierst **musst** du ihn **sofort einsetzen**.

Die meisten ?-Boni haben eine bestimmte Farbe. Wenn du einen ?-Bonus einsetzt, wählst du eine Zahl von 1 – 6. Dann kreuzt du im entsprechenden Farbbereich ein Feld an oder trägst eine Zahl ein. Du darfst den ?-Bonus genau so einsetzen, als hättest du die gewählte Zahl gewürfelt. Die üblichen Regeln der Farbbereiche bleiben bestehen. Beim blauen ?-Bonus, darfst du ein beliebiges freies Feld ankreuzen. Der weiße Würfel hat hier keine Bedeutung.

Beim schwarzen ?-Bonus  darfst du zusätzlich zur Zahl auch den Farbbereich wählen.

Den schwarzen ?-Bonus erhalten alle Spieler zu Beginn der 4. Runde.



Aktionen

Aktionen werden genau wie die ?-Boni aktiviert. Aktionen müssen allerdings **nicht sofort eingesetzt** werden. Wenn du die Bedingung für eine Aktion erfüllst, umkreist du ein Feld der entsprechenden Aktionsleiste um anzuzeigen, dass du diese Aktion freigeschaltet hast. Du musst die Aktionsfelder dabei von links nach rechts frei schalten ohne ein Feld zu überspringen.

Am Ende einer Zeile ist ein weiterer Bonus abgebildet, den du bekommst, wenn du das letzte Aktionsfeld in dieser Leiste umkreist.

Jede Aktion, die du auf diese Weise freigeschaltet hast, darfst du später einmalig einsetzen. Dazu kreuzt du das Aktionsfeld aus.

Du darfst in deinem Zug beliebig viele deiner freigeschalteten Aktionen (auch gleiche) hintereinander nutzen.

Die 3 Aktionen sind:

1. Nachwürfeln



Diese Aktion darf nur der aktive Spieler nutzen. Wenn du diese Aktion nutzt, musst du **alle deine soeben gewürfelten Würfel** erneut würfeln. Würfel, die bereits auf den Würfelfeldern oder auf dem Silbertablett liegen, darfst du nicht neu würfeln.

2. Zusatzwürfel



Du darfst diese Aktion am Ende deines Zuges nutzen, um einen zusätzlichen Würfel zu wählen. Als aktiver Spieler darfst du die Aktion nach deinem letzten (üblicherweise dem dritten) Wurf nutzen, als passiver Spieler, nachdem du einen Würfel vom Silbertablett gewählt hast. Du darfst jeden der 6 Würfel wählen. Du darfst dabei auch Würfel wählen, die du in deinem regulären Zug bereits genutzt hast oder auf die du normalerweise keinen Zugriff hättest. Du darfst aber jeden Würfel nur einmal als Zusatzwürfel wählen. Wählst du einen Würfel vom Silbertablett, darfst du auch die Aktion „Silber polieren“ anwenden.



3. Silber polieren



Üblicherweise nutzt du diese Aktion als passiver Spieler. Wenn du einen Würfel vom Silbertablett verwendest, darfst du die Zahl dieses Würfels **um 1 erhöhen oder senken**. Du darfst diese Aktion auch mehrfach nutzen um die Zahl um mehr als 1 zu verändern. 1 und 6 gelten dabei nicht als benachbart.

Sonderfälle: Wenn du als aktiver Spieler den blauen Würfel wählst, darfst du diese Aktion nutzen, um den weißen Würfel zu verändern, sofern dieser bereits auf dem Silbertablett liegt. Das Selbe gilt auch umgekehrt.

Du darfst diese Aktion auch nutzen, wenn du mit der Zusatzwürfel-Aktion einen Würfel vom Silbertablett nimmst.

Wichtig: Du drehst den Würfel dabei nicht! Du tust lediglich so, als würde der Würfel eine andere Zahl zeigen und trägst dies so auf deinem Spielblatt ein. Für deine Mitspieler*innen bleibt der ursprüngliche Wert des Würfels bestehen.

Fuchs



Füchse bringen euch keine Vorteile während dem Spiel, sondern Extra-Punkte bei der Schlusswertung. Jeder aktivierte Fuchs bringt dabei so viele Punkte, wie euer Farbbereich mit den wenigsten Punkten.

Beispiel: Du hast 3 Füchse aktiviert. Du hast in deinem niedrigsten Bereich (Grün) 14 Punkte. Du bekommst also für die Füchse ($3 \times 14 =$) 42 Punkte.

♠							
☉	34						
☼	44						
☾	30						
☀	14						
☁	24						
☾	42						
Σ							

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem in der letzten Runde der letzte aktive Spieler seinen Zug beendet hat und die passiven Spieler ihren Würfel vom Silbertablett eingetragen haben.

Alle Spieler haben nun noch die Möglichkeit, ihre verbliebenen Zusatzwürfel- und ggf. auch Silber polieren zu nutzen. Übrige Nachwürfel-Aktionen verfallen.

Anschließend bestimmt ihr einen Spieler, der für alle Spieler auf der Rückseite seines Blattes die Punkte in den einzelnen Farbbereichen notiert.

Zusätzlich multipliziert er noch für jeden Spieler die Anzahl ihrer Füchse mit den Punkten ihres Farbbereichs mit der niedrigsten Punktzahl und trägt den Wert in dem entsprechenden Feld ein. Jetzt werden die Punkte pro Spieler zusammengezählt. Wer die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von den Spielern derjenige mit dem höchsten Punktwert in einem Bereich. Sollte es noch immer keinen eindeutigen Sieger geben, gibt es mehrere Gewinner.

SOLO-SPIEL

Falls mal keine Mitspieler zur Hand sind, lässt sich „CLEVER 4EVER“ auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln bleiben weitestgehend unverändert. Du spielst über 6 Runden. Du beginnst als aktiver Spieler. Danach schlüpfst du in die Rolle des passiven Spielers, usw. Somit bist du genau 6-mal immer abwechselnd aktiver und passiver Spieler. Bist du in der Rolle des passiven Spielers, würfelst du alle 6 Würfel und legst zunächst die 3 Würfel mit dem niedrigsten Wert auf das Silbertablett. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, legst du den Würfel aufs Silbertablett, der beim Würfeln am dichtesten am Silbertablett gelandet ist. Die 3 verbleibenden Würfel legst du in der Reihenfolge ihrer Entfernung vom Silbertablett auf die Würfelfelder (der dem Silbertablett am nächsten liegende auf das oberste Würfelfeld usw.).

Achtung: Als passiver Spieler kannst du – wie bisher – keine Nachwürfel-Aktion einsetzen.

Beispiel: Du hast als passiver Spieler gewürfelt und legst diese 3 Würfel aufs Silbertablett. Die blaue 1 und die rosa 2 als niedrigste Würfel sowie die gelbe 3, weil sie von allen 3en am dichtesten am Silbertablett liegt.



Wie "clever" habt ihr gespielt?

Level	Punkte
★★★★★ Clever 4ever!	> 450
★★★★☆ Nochmal! so clever	420-449
★★★★☆ Hey, Einstein!	390-419
★★★★☆ Deine Freunde werden dich beneiden.	360-389
★★★☆☆ Ganz schön clever!	330-359
★★★☆☆ Wunderkind in Ausbildung	300-329
★★☆☆☆ Es geht aufwärts	270-299
★★☆☆☆ Mensch ärgere dich nicht!	240-269
★☆☆☆☆ Da ist noch Luft nach oben	210-239
★☆☆☆☆ War sicher nur Würfelpech	180-209
☆☆☆☆☆ Reden wir über etwas anderes	< 179

Damit diese Spielanleitung so verständlich und so wenig kompliziert wie möglich zu lesen ist, haben wir zum Teil das generische Maskulinum verwendet. Dennoch sollen sich natürlich alle angesprochen fühlen.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesemern.

Änderungen vorbehalten



Autor: Wolfgang Warsch
Redaktion: Georg Wild
Gestaltung: Leon Schiffer
Grafik & 3D: designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

