

SPIELABLAUF

Es wird ein Startspieler bestimmt. Dieser wird zum aktiven Spieler und würfelt **ein einziges Mal** mit allen 6 Würfeln. Dann wählt der **aktive Spieler** aus den geworfenen **Würfeln eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel, die er zur Seite nimmt** und kreuzt dementsprechend Kästchen auf seinem Blatt an. **Alle anderen** Spieler dürfen nur **aus den 4 verbliebenen Würfeln eine Kombination (Farb- und Zahlenwürfel)** wählen und ebenfalls entsprechende Kästchen auf ihren Blättern ankreuzen. Mehrere Spieler dürfen dieselbe Kombination aus Farb- und Zahlenwürfel (aus den 4 verbliebenen Würfeln) verwenden.



WICHTIG: In den ersten 3 Würfeln darf sich **jeder Spieler** aus allen geworfenen Würfeln eine Kombination aus **genau 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel** auswählen und entsprechend Kästchen auf seinem Blatt ankreuzen. Es dürfen auch mehrere Spieler dieselbe Kombination verwenden.

PASSEN: Ein Spieler kann immer frei entscheiden, ob er einen Würfelwurf zum Ankreuzen von Kästchen auf seinem Blatt nutzen möchte oder nicht – das gilt auch für den aktiven Spieler. Möchte der aktive Spieler nichts auf seinem Blatt ankreuzen, können die Mitspieler aus allen 6 ungenutzten Würfeln eine Kombination wählen.

EINE KOMBINATION AUSWÄHLEN UND KÄSTCHEN ANKREUZEN

Um Kästchen anzukreuzen, muss ein Spieler immer eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel auswählen. Wählt er zum Beispiel einen gelben Farbwürfel und einen Zahlenwürfel mit dem Wert „4“, so muss er 4 zusammenhängende gelbe Kästchen ankreuzen.



DABEI GELTEN FOLGENDE REGELN:

- ✘ Der **allererste Wurf** eines Spielers muss immer **in der Startspalte H** gesetzt werden.
- ✘ Alle Kreuze, müssen **immer zusammenhängend in einem Farbblock der gewählten Farbe** platziert werden.
- ✘ Kreuze dürfen nur **waagrecht oder senkrecht benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen oder in der Startspalte** beginnend gesetzt werden. Kästchen, die sich nur diagonal berühren, zählen nicht als benachbart.
- ✘ Es ist **nicht erlaubt, weniger oder mehr** Kästchen anzukreuzen, als der Zahlenwürfel anzeigt.
- ✘ Ein Farbblock aus mehreren Kästchen muss nicht in einem Wurf komplett gefüllt werden.
- ✘ Es können niemals mehr als 5 Kästchen in einem Wurf angekreuzt werden.
- ✘ In einem Wurf dürfen die Würfelaugen **nicht aufgeteilt** werden, um in zwei verschiedenen Farbblöcken derselben Farbe Kästchen anzukreuzen.
- ✘ Das **?** auf dem Zahlenwürfel und das schwarze **X** auf dem Farbwürfel sind Joker (siehe **JOKER**).





FALSCH

Es sind nicht alle 5 Kreuze zusammenhängend.



FALSCH

Die 3 Kreuze sind zwar zusammenhängend, grenzen aber nicht waagrecht oder senkrecht an andere Kreuze. Diagonal reicht nicht aus.



JOKER

Das auf dem Zahlenwürfel und das schwarze auf dem Farbwürfel sind Joker. Wählt ein Spieler das schwarze , so darf er für sich eine **Farbe frei wählen**. Wählt er das , so darf er eine **Zahl zwischen 1 und 5** bestimmen.

ACHTUNG: Keine 6, auch wenn es 6er-Felder gibt.



WICHTIG: Für jedes Joker-Symbol, das ein Spieler wählt, muss er 1 Ausrufezeichen auf seinem Blatt streichen. Hat er keine Ausrufezeichen mehr übrig, kann er keine Joker-Symbole mehr nutzen.

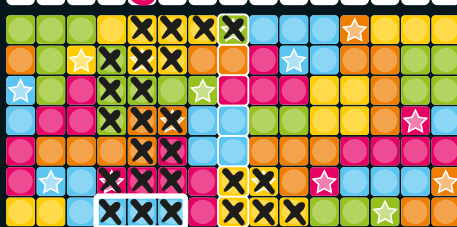
Ein Spieler kann in einem Wurf auch 2 Würfel mit Joker-Symbolen (Fragezeichen und schwarzes Kreuz) auswählen. Dann muss er aber 2 Ausrufezeichen streichen.



SPALTEN WERTEN

Immer wenn es einem Spieler gelingt, eine Spalte komplett mit Kreuzen zu füllen, erhält er die angegebenen Punkte unterhalb dieser Spalte. **Nachdem** alle Spieler ihre Kreuze gemacht haben, sagt er die entsprechende Spalte laut an und umkreist die Punkte, die er dafür bekommt. Gelingt ihm das **als Erster** in einer Spalte, so **umkreist er den oberen Punktwert**. Alle übrigen Spieler streichen den oberen Wert auf ihrem Blatt. Alle nachfolgenden Spieler können für diese Spalte nur noch den unteren Punktwert erreichen. Dieser steht **immer allen Spielern zur Verfügung**, die die Spalte komplett füllen. Spieler, die eine Spalte als Zweiter, Dritter usw. komplettieren, sagen das nicht laut an.

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5
3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

/ =

BEISPIEL:

Nach einigen Würfeln hat Inka gerade die 3 blauen Felder angekreuzt und füllt damit eine Spalte. Sie sagt für ihre Mitspieler laut an: „Spalte E ist voll.“ und umkreist die 2 Punkte. Die anderen Spieler streichen die 2 durch, sie können in Spalte E nur noch 1 Punkt erreichen.

BONUS =

A-0

(+1)

(-2)

TOTAL =





WICHTIG:

- ✘ Es wird immer nur der obere Wert einer Spalte gestrichen. Alle anderen Spieler haben noch die Möglichkeit, den niedrigeren Wert zu erreichen.
- ✘ In einem Wurf können von einem Spieler auch mehrere Spalten gefüllt werden. Er sagt dann alle Spalten an und kreist die entsprechenden Punkte ein.
- ✘ Füllen mehrere Mitspieler in demselben Wurf als Erste die gleiche Spalte, so erhalten alle diese Spieler den oberen Punktwert.

Nachdem jeder Spieler, der wollte, eine Würfelkombination ausgewählt, ggf. Kästchen angekreuzt und abgeschlossene Spalten angesagt hat, gibt der aktive Spieler die **Würfel im Uhrzeigersinn weiter** und der nächste Spieler würfelt mit allen 6 Würfeln.

BONUSPUNKTE

Gelingt es einem Spieler als Erstes, **alle Felder einer Farbe** anzukreuzen, sagt er das für seine Mitspieler an und kreist die 5 Punkte in der entsprechenden Farbe ein. Alle übrigen Spieler streichen die 5 Punkte und können in dieser Farbe nur noch 3 Bonuspunkte erreichen. Diese 3 Bonuspunkte können aber alle Spieler bekommen. Auch bei den Bonuspunkten gilt: Erreichen mehrere Spieler im selben Wurf den Farbbonus erstmalig, erhalten sie alle die 5 Punkte.

BEISPIEL:



STERNE

Jeder **nicht angekreuzte Stern** zählt bei Spielende **2 Minuspunkte**.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet sofort nach dem Wurf, in dem es (mindestens) einem Spieler gelingt, sein zweites Farbbonusfeld einzukreisen (der Wert spielt keine Rolle). Sollte dies der aktive Spieler sein, dürfen alle anderen Spieler wie gewohnt, noch aus den verbleibenden 4 Würfeln eine Kombination bilden und eintragen. Danach werden die Punkte der einzelnen Spieler ermittelt.



- BONUS** Hier werden die **addierten Bonuspunkte der Farbfelder** eingetragen.
- A-0** Hier werden die **addierten Punkte unterhalb der Spalten** eingetragen.
- (+1) **Jedes noch ungenutzte Ausrufezeichen** auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler **jeweils 1 Punkt**.
- (-2) **Jeder nicht angekreuzte Stern** auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler **jeweils 2 Minuspunkte!**

.....
TOTAL Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch mehr Ausrufezeichen übrig hat. Ansonsten gibt es mehrere Sieger. Und nun heißt es: „**NOCH MAL!**“



SOLO-SPIEL

Falls mal keine Mitspieler zur Hand sind, lässt sich „**NOCH MAL!**“ auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln bleiben weitestgehend unverändert. Allerdings darf der Spieler **nur mit 2 Farb- und 2 Zahlenwürfeln** spielen.


Nach jedem Wurf muss er in einem der oberen Buchstaben-Felder einen schrägen Strich machen. In jedem dieser Buchstaben-Felder werden insgesamt 2 Striche gemacht. Einmal schräg nach rechts  und einmal schräg nach links .

BEISPIEL:



*Buchstabenfelder
nach 11 Würfeln*

Wenn nach 30 Würfeln in allen Buchstaben-Feldern 2 Striche sind, endet das Spiel mit der Wertung. Wie gut ein Spieler sich durch „**NOCH MAL!**“ gekreuzt hat, kann er anhand der folgenden Tabelle erkennen.

PUNKTE	LEVEL
> 40	★★★★ Es gibt also doch Superhelden!
37-40	★★★★☆ Wirst du „Glückspilz“ oder „The Brain“ genannt?
33-36	★★★★☆ Du könntest auch professioneller „ NOCH MAL! “-Spieler sein.
29-32	★★★★☆ Super! Welch grandioses Ergebnis!
25-28	★★★★☆ Hoffentlich ohne Schummeln geschafft!
21-24	★★★★☆ Klasse! Das lief ja gut.
17-20	★★☆☆ Das war wohl nicht dein erstes Mal...
13-16	★★☆☆ Gut, aber das geht noch besser.
9-12	★★☆☆ Na, wird doch langsam.
5-8	★☆☆ Nicht ganz schlecht.
1-4	★☆☆ Da muss wohl noch etwas geübt werden.
0	☆☆☆☆ Dabei sein ist alles.
< 0	 Das grenzt ja schon an Arbeitsverweigerung.



GAMEPLAY
VIDEO 

Autoren und Verlag
bedanken sich bei
allen Testspielern
und Regellesern.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Änderungen vorbehalten

