



AUCH SCHON CLEVER

Inhalt:
5 Würfel
1 Spielblock
4 Bleistifte

Die tierische Würfelpart(ie)y von Wolfgang Warsch
für 2-4 Partygäste ab 5 Jahren



Auf dieser Party ist tierisch was los. Es müssen Luftballons zerplatzt, Kerzen ausgeblasen, Geschenke geöffnet und gaaaaanz viele Süßigkeiten gegessen werden. Da ist für jeden etwas dabei. Wer die gewürfelten Symbole clever ankreuzt, ergattert viele Regenbogensterne und Zusatzzüge. Aber Achtung! Alle Würfel, die ihr nicht verwendet, bleiben für die Mitspieler. So sind alle immer im Spiel und keiner muss lange warten.

Vor dem Spiel

Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Block und einen Stift. Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, ist Startspieler und nimmt sich alle Würfel. Und schon kann die Würfelparty beginnen!

Würfel und Block

Schaut euch zunächst die Würfel gut an. Die Würfelseiten zeigen immer eine Hintergrundfarbe (gelb, rot, grün, blau) und ein Symbol (Luftballon, Kerze, Geschenk, Süßigkeit). Zusätzlich gibt es noch drei Seiten mit einem Joker-Symbol. Die Hintergrundfarben der Würfel entsprechen immer einem Farbbereich auf dem Block.



Wie wird gespielt?

Ein Spielzug besteht aus zwei Aktionen:

1. Der Startspieler würfelt, wählt aus den gewürfelten Würfeln aus und kreuzt auf seinem Block entsprechend Symbole an.
2. Die Mitspieler wählen aus den übrigen Würfeln und kreuzen auf ihrem Block entsprechend Symbole an.



1. Der Startspieler würfelt mit allen fünf Würfeln. Nun kann er sich entscheiden, welche Würfel er nehmen möchte, um dann die entsprechenden Symbole auf seinem Block anzukreuzen. Er kann **alle Würfel einer Hintergrundfarbe** plus alle gewürfelten Joker nehmen.

Wichtig: Kann er keinen der Würfel verwenden, darf er noch einmal mit allen Würfeln würfeln. So lange, bis er mindestens einen Würfel verwenden kann.

Die Symbole auf den ausgewählten Würfeln kann er nun auf seinem Block ankreuzen. Dabei gelten folgende Regeln:

Ankreuzregeln

Luftballons Beginnend beim roten Herzluftballon müsst ihr alle Luftballons von links nach rechts ankreuzen. Hierbei dürft ihr keinen Luftballon überspringen.

Kerzen Auch die Kerzen müsst ihr der Reihe nach von links nach rechts ankreuzen, ohne dabei eine Kerze auszulassen. Stehen zwei Kerzen auf einem Wagon des Geburtstagszuges, müsst ihr sie gleichzeitig ankreuzen, das heißt ihr braucht dafür gleichzeitig zwei Würfel, die eine Kerze zeigen. Ganz am Ende des Zuges stehen sogar drei Kerzen gleichzeitig auf einem Wagon. Diese könnt ihr nur ankreuzen, wenn ihr mindestens drei Kerzen gleichzeitig gewürfelt habt.

Geschenke Die Geschenke, die ihr gewürfelt habt, könnt ihr im grünen Bereich beliebig ankreuzen. Hier müsst ihr euch an keine Reihenfolge halten.

Süßigkeiten Um die Muffins, Donuts oder Tortenstücke ankreuzen zu können, braucht ihr immer zwei Würfel gleichzeitig, die das gleiche Symbol zeigen. Alle drei Süßigkeitenreihen müsst ihr auch wieder von links nach rechts ankreuzen, ohne Symbole zu überspringen.

Wichtig: Es kann vorkommen, dass der Startspieler einen oder mehrere der genommenen Würfel nicht verwenden kann. Diese Würfel legt er wieder zu den anderen bisher ungenutzten Würfeln. Sie stehen dann auch den Mitspielern zur Verfügung. Denn jetzt sind die anderen Spieler dran!

2. Nachdem der Startspieler seine Kreuze gemacht hat, dürfen sich nun alle Mitspieler **aus den Würfeln, die der Startspieler nicht benutzt hat**, auch **eine Hintergrundfarbe** aussuchen. Die Symbole der ausgewählten Würfel dürfen die Mitspieler nun auf ihrem Block ankreuzen, natürlich immer entsprechend der Ankreuzregeln (s. oben). Die Würfel werden hierbei von den Mitspielern nicht weggenommen, und es können auch mehrere Mitspieler die gleichen Würfel wählen.

Kann ein Mitspieler keinen der übriggebliebenen Würfel verwenden, hat er in diesem Fall Pech und kann in dieser Runde nichts ankreuzen.

Beispiel: Olivia ist Startspielerin, hat gewürfelt und entscheidet sich für die Hintergrundfarbe Gelb. Sie kreuzt den roten Herzluftballon am Anfang der Luftballonreihe an. Der grüne Luftballon hat zwar auch einen gelben Hintergrund. Sie kann ihn aber nicht ankreuzen, weil sie der Reihe nach erst einen blauen Luftballon braucht. Sie legt den grünen Luftballon zu den anderen ungenutzten Würfeln. Aus diesen können sich nun alle Mitspieler auch jeder eine Hintergrundfarbe auswählen und die Symbole entsprechend ankreuzen.



Haben alle Mitspieler ihre Kreuze gesetzt, gibt der Startspieler die Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter. Dieser ist nun Startspieler und würfelt mit allen fünf Würfeln.

Joker



Einen gewürfelten Joker könnt ihr beliebig einsetzen, das heißt sowohl die Hintergrundfarbe als auch das Symbol könnt ihr frei wählen. Ihr könnt einen Joker also immer zu euren gewählten Würfeln dazu verwenden, oder ihn auch alleine oder in Kombination mit anderen Jokern einsetzen. **Allerdings dürft ihr weiterhin pro Zug immer nur in einem Farbbereich ankreuzen.**

Bonuskreise

Kreuzt ihr im **gelben**, **roten** oder **blauen** Bereich ein Symbol an, das farblich eingekreist ist, könnt ihr am Ende eures Zuges noch ein Bonuskreuz setzen.

Beispiel:



Ihr dürft noch ein Kreuz im **roten** Bereich machen.

Im **grünen** Bereich erhaltet ihr einen Farbbonus, wenn ihr alle Geschenke der zweiten, dritten oder vierten Spalte angekreuzt habt. Der Kreis unter der Spalte zeigt die entsprechende Bonusfarbe.

Beispiel:



Ihr könnt noch ein Kreuz im **blauen** Bereich setzen.

Bonuskreuze macht ihr am Ende eures Zuges in dem Bereich, den die Farbe des Bonuskreises vorgibt. Natürlich gelten auch hierbei die geltenden Ankreuzregeln. Manchmal kann es auch vorkommen, dass ihr mehrere Bonuskreuze hintereinander setzen dürft.

Wichtig: Wenn ihr ein Bonuskreuz in einem Bereich setzt, kreuzt ihr immer ein komplettes Symbol an, auch wenn es aus mehreren Teilen besteht (z.B. zwei Kerzen oder zwei Süßigkeiten).

Beispiel: Erik ist Startspieler und würfelt. Er wählt den rosa Ballon und den Joker. Den Joker setzt er als blauen Ballon ein und kreuzt den blauen 1 und den rosa Ballon 2 an. Weil der rosa Ballon einen blauen Bonuskreis hat, darf Erik im blauen Bereich noch die ersten beiden Donuts ankreuzen 3. Da die beiden Donuts einen roten Bonuskreis haben, kann er auch noch die zwei Kerzen im roten Bereich ankreuzen 4 und sammelt einen Regenbogenstern.



Wann ist das Spiel zu Ende?

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **alle Symbole in einem der vier Farbbereiche** angekreuzt hat. Ist dies der Startspieler, dürfen die Mitspieler noch die übrigen Würfel nutzen.

Und wer hat gewonnen?

Nach Spielende kreist ihr alle auf eurem Block die Regenbogensterne ein, die ihr im Laufe des Spiels einsammeln konntet. Im **gelben, roten und blauen** Bereich sind das alle Sterne, die an einem angekreuzten Symbol stehen.



Im **grünen Bereich** bekommt ihr einen Stern, wenn ihr die drei Geschenke in der **linken Spalte** angekreuzt habt, und je einen Stern für jede vollständig angekreuzte **waagerechte Reihe**.



Zählt nun eure gesammelten Regenbogensterne und tragt die Anzahl in das Regenbogenstern-Feld ein.



Wer von euch die meisten Sterne sammeln konnte, gewinnt. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Sterne gesammelt, gibt es mehrere Sieger.

Damit diese Spielanleitung so verständlich und so wenig kompliziert wie möglich ist, haben wir uns entschieden die Form des generischen Maskulinums zu verwenden. Dennoch sollen sich natürlich alle angesprochen fühlen. Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern. Änderungen vorbehalten.

Art.-Nr. 40625

Autor: Wolfgang Warsch
Redaktion: Meike Wilken
Illustrationen: Marie Zippel,
 Glen Viljoen
Grafik: designstudio1.de

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

