

FIX

Yana, Mona, Christian KRUCHTEN & Merle MÜLLER



2 bis 5 Spielende, ab 6 Jahren
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial:

- 10 Würfel
- 36 Spielpunkte
- eine Ablagescheibe
- eine Rundenklammer
- Anleitung

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erspielen.

Spielvorbereitung

Die Ablagescheibe und die Rundenklammer werden in die Mitte des Tisches gelegt. Auf der Rundenklammer wird die erste Runde verzeichnet. Jeder bekommt 3 Spielpunkte als Startkapital.

Der jüngste Spielende bekommt alle Würfel und darf sie beliebig zwischen den Mitspielenden und sich selbst aufteilen. Er muss jedoch mindestens einen Würfel an einen beliebigen Mitspielenden abgeben.

In den nachfolgenden Runden darf immer derjenige zu Beginn der Runde alle Würfel verteilen, der in der vorangegangenen Runde am wenigsten Punkte bekommen hat (bzw. die meisten Punkte abgeben musste). Kommt es zu einem Gleichstand, so verteilt erneut der jüngste Spielende die Würfel.

Die Würfel. Symbole und ihre Wertung:



Der Kreis ohne Symbol hat für den Spielenden keine Bedeutung.



Der grüne Emoji bedeutet einen Pluspunkt.



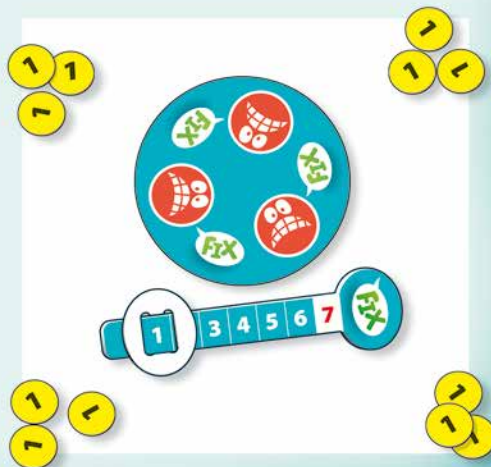
Die grüne Zwei bedeutet zwei Pluspunkte.



Der rote Emoji wird direkt auf die Ablagescheibe gelegt. Besitzt ein Spielender am Rundenende einen roten Emoji, bedeutet dies einen Minuspunkt.



Die rote Eins bedeutet einen Minuspunkt.



Spielablauf

Zu Beginn einer Spielrunde würfeln alle Spielenden ihre Würfel gleichzeitig. Nach dem ersten Wurf muss nicht mehr gleichzeitig gewürfelt werden. Jeder würfelt mit seinen Würfeln vor sich und versucht, diese an den nächsten Spielenden weiterzugeben.

Wird ein **grüner Emoji** gewürfelt, so wird dieser **SOFORT im Uhrzeigersinn an den nächsten Mitspielenden weitergegeben**.

Alle anderen Würfel werden erneut von den jeweiligen Besitzern gewürfelt. Hat ein Spielender einen grünen Emoji von seinem Vorgänger zugeschoben bekommen, so nimmt er diesen in sein Würfelrepertoire mit auf und würfelt ihn zusammen mit seinen anderen Würfeln.

Wird ein **roter Emoji** gewürfelt, so **wird dieser SOFORT auf die Ablagescheibe gelegt**.

Es kann durchaus auch vorkommen, dass man in der laufenden Runde zeitweise keinen Würfel mehr besitzt. In diesem Fall hat man eine kleine Pause und hofft natürlich dass die Runde schnell vorbei sein wird. Wird einem aber wieder ein grüner Emoji zugeschoben, so würfelt man wieder aktiv weiter mit.

Rundenende und Auswertung

Eine Spielrunde **endet SOFORT**, sobald der **dritte rote Emoji auf der Ablagescheibe liegt**. Derjenige Spielende, der den dritten Emoji ablegt, sagt dazu laut „Stopp!“, sodass alle Spielenden das Rundenende mitbekommen.

Hat jemand zu diesem Zeitpunkt noch einen oder mehrere Würfel in der Hand, so muss dieser/müssen diese noch gewürfelt und entsprechend ausgewertet werden. Wurde ein grüner Emoji zu diesem Zeitpunkt weitergegeben, aber noch nicht zum Würfeln vom nächsten Spielenden aufgenommen, so zählt der grüne Emoji noch als ein Punkt für denjenigen, der ihn gewürfelt hat.

Achtung: Schnell sein lohnt sich! Hat ein Spielender zum Spielrundenende keine Würfel mehr, so bekommt er 5 Spielpunkte.

Nun wird ausgewertet. Siehe: Symbole und ihre Wertung.

Entsprechend der Plus- und Minuspunkte erhalten die Spielenden nun Spielpunkte oder müssen Spielpunkte aus ihrem Vorrat abgeben.



Spielende

Das Spiel endet **nach der siebten Runde** oder **sofort, wenn ein Spielender 15 Punkte** erspielt hat.

Der Spielende, der nach der siebten Runde die meisten Punkte hat, ist Sieger. Besteht ein Gleichstand zwischen mehreren Spielenden, so findet noch eine finale Runde ausschließlich zwischen diesen statt.