



Keine Lust, Regeln zu lesen? Schau dir einfach die Anleitung im Video an.

ECHT SPITZE

Das echt bestechende Roll & Write-Spiel von Klaus-Jürgen Wrede und Ralph Querfurth für 1-4 Personen ab 8 Jahren.



8+



1-4



20 min

SPIELMATERIAL

- ★ 6 Würfel
- ★ 1 Unterlage
- ★ 1 Schreibblock
- ★ 4 Bleistifte
- ★ 1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Bei *Echt Spitze* geht's mit der Bleistiftspitze auf die Jagd nach den Symbolen, die sich in den Seifenblasen versteckt haben – und das auf beiden Seiten des Blatts. Um die Symbole einzusammeln, stecht ihr mit der Stiftspitze tatsächlich durch das Papier. Jedes Mal, wenn ihr eine Seifenblase zum Platzen bringt, dürft ihr das Papier wenden und kommt so an die Symbole auf der Rückseite heran. Nur so könnt ihr alle Symbole einer Art einsammeln und Siegpunkte erreichen. Lasst dabei aber nicht die Extrakreuze und Reihenwertung außer Acht! Wer findet die richtige Mischung und behält den Durchblick?

SPIELVORBEREITUNG

Legt den Deckel der Spielschachtel in die Tischmitte und die Unterlage obendrauf. Entscheidet euch gemeinsam für ein Level vom Schreibblock. Für das erste Spiel empfehlen wir euch, das **Level 1** mit den Früchten zu spielen. Teilt allen ein Blatt dieses Levels und einen Bleistift aus. Zu Beginn falten alle einen Knick an der gekennzeichneten Linie in ihr Blatt und klappen die Seite wieder zurück, sodass die Vorderseite wieder zu sehen ist. Wer als letztes einen Bleistift angespitzt hat, wird zum Startspieler und erhält die 6 Würfel.

FÜR 2-3 SPIELER

Beim Spiel zu dritt legt ihr 1 Würfel zurück in die Schachtel. Beim Spiel zu zweit legt ihr 2 Würfel zurück in die Schachtel. Achtet darauf, dass die zurückgelegten Würfel **kein** Extrakreuz haben.



* Wenn in diesem Spiel von "Reihen" die Rede ist, sind sowohl Zeilen als auch Spalten gemeint

SPIELABLAUF



Als **Startspieler** würfelst du mit allen Würfeln und suchst dir einen davon aus. Den gewählten Würfel legst du sofort **passend** auf deinem Blatt ab. Das heißt, die Zahl des gewählten Würfels muss auf eine der entsprechenden Zahlen der beiden Zahlenreihen gelegt werden (z. B. die 2 auf eine 2). Dabei kannst du frei entscheiden, ob du den Würfel auf die horizontale oder vertikale **Zahlenreihe** legst. Zeigt der Würfel ein **?** darfst du dir aussuchen, auf welche Zahl du den Würfel legst.

Reihum folgen dann alle anderen und nehmen sich auch jeweils einen Würfel aus der Mitte, den sie dann auf ihr Blatt passend ablegen.

Nachdem sich alle einen Würfel genommen haben, bleiben **zwei Würfel in der Mitte liegen**. Du (als **Startspieler**) darfst entscheiden, ob du die Würfel so liegen lassen willst oder ob du beide Würfel noch einmal **neu würfelst**. Du sagst deine Entscheidung laut an und danach das Ergebnis der beiden Würfel (entweder der liegen gebliebenen oder der neu gewürfelten).

Anschließend entscheiden sich alle (auch du) für **einen** der beiden Würfel aus der Mitte. Die beiden Würfel bleiben dabei in der Mitte liegen! Es können mehrere Spieler denselben Würfel aus der Mitte nutzen.

Den gewählten Würfel aus der Mitte setzt ihr „gedanklich“ auf eure noch freie horizontale oder vertikale Zahlenreihe. Zusammen mit dem ersten gewählten Würfel entsteht nun ein Kreuzungspunkt. An diesem **Kreuzungspunkt tragt ihr dann ein Kreuz auf dem Feld ein** (siehe auch „Kreuz eintragen“).



Sara hat sich den Würfel mit der **4** genommen und auf ihre obere Zahlenreihe gelegt. Mit dem Würfel mit der **2** aus der Mitte bildet sie einen Schnittpunkt und kreuzt das entsprechende Feld an.

Am Ende eines Spielzugs kontrollierst du (und alle anderen), ob du **alle Symbole einer Art** angekreuzt hast und eine **Wertung** ausführen kannst (siehe auch *Symbole* und *Wertung*).

Danach legt ihr alle eure genommenen Würfel zurück in die Mitte. Die nächste Person im Uhrzeigersinn wird neuer Startspieler und würfelt alle Würfel neu.

DURCHSTECHEN

Immer wenn du dein Kreuz auf ein Feld mit einer **Seifenblase** setzt, "zerplatzt die Blase", d. h. du **stichst** mit dem Bleistift auf diesem Feld **durch das Blatt** hindurch. Anschließend **wendest** du das Blatt und markierst auf der Rückseite gleich noch das Feld (welches gerade durchstoichen wurde) mit einem Kreuz. Von nun an spielst du auf der Rückseite weiter, bis du wieder eine Seifenblase ankreuzt und durchs Blatt stichst.

Hinweis: Zum Durchstechen empfehlen wir, das Blatt auf die Unterlage zu legen.



Bernhard hat eine Seifenblase mit Zitrone angekreuzt (A). Er legt das Blatt auf die schwarze Matte und sticht mit dem Bleistift durchs Blatt (B). Er faltet die Wertungsübersicht um und wendet das Blatt. Als letztes markiert er noch das durchstochene Feld auf der Rückseite mit einem Kreuz (C).

SYMBOLE



Immer, wenn du ein Symbol ankreuzt, markierst du auch eines der entsprechenden Symbole in der Wertungsübersicht. Somit hast du immer eine Übersicht, was dir für eine Wertung noch fehlt. Der seitliche Streifen mit der Wertungsübersicht kann durch die Faltung auf jede Seite „mitgenommen“ werden, egal auf welcher Seite du gerade spielst.



WERTUNG



Immer, wenn du **alle Symbole einer Art** angekreuzt hast, wertest du diese Symbolart am Ende des Spielzugs. Hat noch niemand von euch diese Symbolart gewertet, darfst du dir die **höhere Siegpunktzahl** einkreisen und sagst die Symbolart laut an. **Alle anderen** müssen dann die höhere Zahl bei dieser Symbolart auf ihrer Wertungsübersicht **durchstreichen**. Sie können für diese Symbolart nur noch die niedrigere Siegpunktzahl erreichen, wenn sie diese Symbolart zu einem späteren Zeitpunkt werten. Die **niedrigere Zahl** wird nie gestrichen und **steht immer zur Verfügung**.

Hinweis: Werten mehrere von euch **im selben Spielzug** als erstes die gleiche Symbolart, erhalten diese **alle** die höhere Siegpunktzahl.

	3 2		3 2
	6 4		6 4
	6 4		6 4
	8 6		8 6
	9 7		9 7
Bernhard		alle anderen	

Bernhard hat es als Erster geschafft, die vier Zitronen anzukreuzen. Er sagt das laut an und kreist sich die 9 Punkte ein. Alle anderen müssen sich die 9 auf ihrem Blatt durchstreichen. Sie können aber alle noch die 7 Punkte erreichen.

SPIELENDE

Das Spiel endet in dem Spielzug, in dem jemand seine **dritte Symbolart gewertet** hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob der hohe oder der niedrige Wert gewertet wurde. Addiert eure Siegpunktzahl anhand eurer Wertungsübersicht:

The diagram illustrates the scoring system with the following components:

- Symbolwertungen:** A vertical list of five rows, each with an icon and two numbers.
 - Cherries: 3 2
 - Grapes: 6 4
 - Limes: 6 4
 - Watermelon slices: 8 6
 - Oranges: 9 7
- Sterne (Reihenwertung):** A yellow star with the number 5 and a toggle switch.
- Ungekreuzte Symbole:** A blue starburst icon and a toggle switch.
- Summe:** A white rounded rectangle with a toggle switch.

Callout boxes explain the scoring:

- Punkte aus erreichten Symbolwertungen:** Points from achieved symbol values.
- Punkte aus erreichten Sternen (Reihenwertung):** Points from achieved stars (row evaluation).
- je 1 Punkt für angekreuzte Symbole, die nicht in die Symbolwertung eingegangen sind:** 1 point for checked symbols that did not enter the symbol evaluation.
- Summe aller addierten Punkte:** Sum of all added points.



Sara beendet das Spiel, da sie 3 Symbolwertungen erreicht hat. Sie erhält hierfür $3 + 4 + 9 = 16$ Punkte. Sie hat auf Vorder- und Rückseite zusammen 3 Sterne erreicht und erhält hierfür $3 \times 5 = 15$ Punkte. Für die 1 Kiwi und die 2 Melonen konnte sie keine Wertung auslösen. Daher erhält sie hierfür noch 3 Punkte. Insgesamt erreicht sie somit $16 + 15 + 3 = 34$ Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Löcher durchgestochen hat. Bei erneutem Gleichstand wird sich der Sieg geteilt.

BESONDERHEITEN DER WEITEREN LEVEL






LEVEL 2: BLUMEN & BIENEN

Es wird nach den oben beschriebenen Regeln für das Level 1 gespielt, mit folgender Ergänzung: Es gibt nun **Bienennest-Felder** auf beiden Seiten des Blattes, die mit den entsprechenden **Koordinaten 1-1 bis 5-5** angekreuzt werden können. Kreuzt du ein Bienennest an, kündigst du **am Ende des Spielzugs** die Koordinate hierzu an (z. B. 4 - 4) und lässt einen Bienenschwarm **bei den anderen** auf dieses Feld los. Alle anderen müssen das entsprechende Bienennest-Feld auf ihrem Blatt mit dem Bleistift **ausschwärzen**. Das ausgeschwärzte **Bienennest** kann nun nicht mehr angekreuzt werden, d. h. die zugehörigen Reihen können **nicht mehr für eine Reihenwertung** verwendet werden.

Kreuzt du ein Bienennest an, so markierst du ebenfalls eine Wabe in der Wertungsübersicht. **Jede** markierte **Wabe** bringt am Ende **1 Siegpunkt**.



Hinweise:

-  Es wird das Feld auf der **Blattseite** ausgeschwärzt, auf dem sich die Mitspieler **am ENDE ihres Spielzugs** befinden.
-  Du darfst Bienennester auch in einem Spielzug ankreuzen, in welchem du **Extrakreuze** verwendest, jedoch darfst du nur **ein Bienennest pro Spielzug** ankreuzen.
-  Kreuzen mehrere Spieler die **gleichen „Bienennestkoordinaten“** im selben Spielzug an, müssen diese Spieler das Feld **nicht ausschwärzen**. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr euch auf unterschiedlichen Blattseiten befinden. Es geht nur um die gleichen Koordinaten.
-  Mit dem Ankreuzen eines Bienennests, *sicherst* du dir das Feld, d. h. dir steht das Feld für eine mögliche **Reihenwertung weiterhin zur Verfügung**.
-  Ein **bereits angekreuztes** Bienennest ist „**sicher**“ vor anderen Angriffen. Wenn in einem späteren Spielzug jemand die Bienen auf dein gesichertes Feld loslässt, musst du es nicht ausschwärzen (dies kann passieren, da es die Bienennester sowohl auf der Vorder- als auch Rückseite gibt).

Freds Blatt

Tildas Blatt

Annas Blatt



In der Mitte liegen für alle die Würfel **1** und **4** zur Verfügung. Fred kreuzt das Bienennest 4-4 an. Am Ende des Spielzugs verkündet er dies und zeitgleich kündigt auch Tilda an, dass sie im gleichen Zug auf 4-4 das Bienennest angekreuzt hat. Beide müssen nichts weiter tun, jedoch muss Anna auf ihrem Blatt das Feld 4-4 ausschwärzen.

LEVEL 3: PUZZLE & FORMEN

Es wird nach den oben beschriebenen Regeln für das Level 1 gespielt. In diesem Level befinden sich die **Seifenblasen** auf der Vorder- und Rückseite auf dem **gleichen Feld**. Stichst du durch eine Seifenblase durch, kreuzt du wie gehabt auch das Feld auf der anderen Seite des Blatts an. Die Seifenblase dort gilt damit auch als zerstochen, aber das Blatt wird dann **nicht noch einmal gewendet**. Die Wertung der Sterne (siehe unten) erhältst du daher nur für **eine Blattseite**.

Außerdem kannst du in diesem Level **bereits angekreuzte Felder werten**, wenn sie einer **Form** auf der Wertungsübersicht entsprechen.

- Die Formen dürfen hierbei beliebig **gespiegelt oder gedreht** werden.
- Du kannst eine Wertung zu **jeder Zeit** durchführen (also z. B. auch kurz vor dem Wenden des Blatts).
- Die **gewerteten Felder** musst du **ausschraffieren**. Schraffierte Felder können nicht mehr für eine andere Form genutzt werden.
- In jedem **Spielzug** kannst du **nur eine Form** werten.
- Wertest du eine Form als **erstes**, erhältst du die **höhere Siegpunktzahl**. Werden **im selben Spielzug** die gleichen Formen zum ersten Mal gewertet, erhalten **alle** Beteiligten die höhere Siegpunktzahl.

SPIELLENDE & WERTUNG

Das Spiel endet, wenn jemand **4 Formen** gewertet hat.

Bei Spielende gibt es **8 Siegpunkte** für jeden eingekreisten **Stern**. Du erhältst Sterne:

- Für jede **Diagonale**, in der du **alle Seifenblasen** zerstochen hast (maximal 2x möglich).
- Wenn du **alle Seifenblasen mit Diamanten** zerstochen hast (maximal 1x möglich).

Für jede zerstochene Seifenblase (mit oder ohne Diamanten), die **nicht** in die Sternwertung eingegangen ist, bekommst du noch **1 Siegpunkt**. Hierbei spielt es keine Rolle, ob das Feld schraffiert ist oder nicht.

Felix' Blatt

auf der Rückseite

Level 3

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

3 zerplatze Seifenblasen, die keine Sternwertung erreicht haben – je 1 Siegpunkt

Alle Seifenblasen auf der Diagonalen zerstochen – 1 Stern erreicht

Alle Diamanten eingesammelt – 1 Stern erreicht

41

Rückseite

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

Felix hat vier Formen gewertet und beendet damit das Spiel. Er erhält für die Formen $3 + 6 + 8 + 5 = 22$ Punkte. Da er alle Diamanten eingesammelt hat und alle Seifenblasen einer Diagonale zerstochen hat, erhält er hierfür 2 Sterne = 16 Punkte. Für die Seifenblasen, die nicht in die Sternwertung eingeflossen sind, erhält er noch 3 Punkte. Insgesamt hat Felix $22 + 16 + 3 = 41$ Siegpunkte erreicht.

SOLO-SPIEL

Auch alleine spielt sich *Echt Spitze* echt spitze!

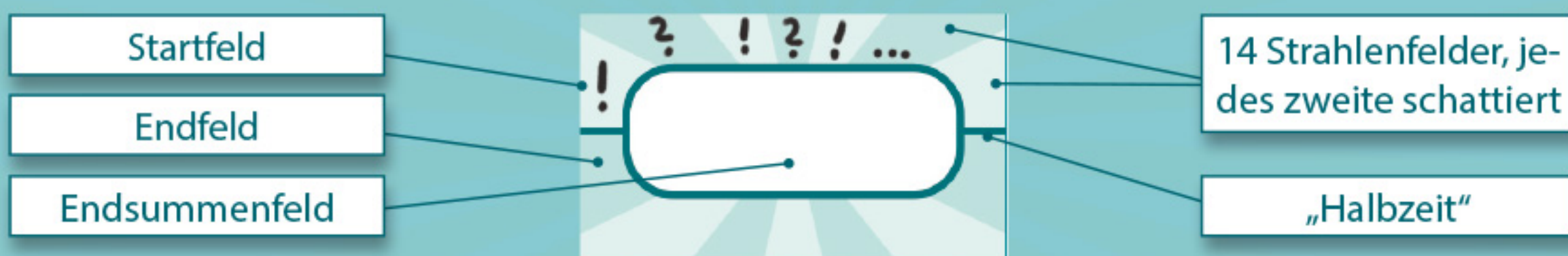
Im Solo-Spiel geht es darum, innerhalb von 14 Spielzügen so viele **Siegpunkte** wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln werden wie folgt angepasst:

Du spielst nur mit den **3 Würfeln**, die die **Extrakreuze** aufweisen. Als Rundenzähler markierst du vor jedem Spielzug eines der 14 Strahlenfelder, welche um das Endsummenfeld gezeichnet sind. Du beginnst links über dem dicken Strich.

In **ungeraden Spielzügen** (die hellen Felder), trägst du ein Ausrufezeichen "!" ein. Hier **musst** du, nach dem Wählen des ersten Würfels, die anderen beiden Würfel **neu würfeln**.

Bei **geraden Spielzügen** (dunkel schattierte Felder) trägst du ein Fragezeichen "?" ein. Hier **darfst** du, nach dem Wählen des ersten Würfels, frei **entscheiden**, ob du die beiden anderen Würfel neu würfelst oder so liegen lässt. Die Strahlenfelder hierfür sind jeweils durch eine Schattierung gekennzeichnet.

Für Symbole, die du in den **ersten 7 Runden** (bis zum nächsten dicken Strich) werten konntest, erhältst du die **höhere Punktzahl**. Nach der "Halbzeit", erhältst du nur noch die niedrigere Punktzahl. Nach 14 Runden erreichst du das Endfeld und das Spiel ist vorbei. Zähle deine Punkte zusammen. Schaffst du es, deine eigene Highscore zu knacken?



Spielst du das **Level 2 (Blumen & Bienen)** allein und würfelst zu Beginn eines Spielzugs zwei gleiche Zahlen, musst du dir sofort das entsprechende Bienennest-Feld ausschwärzen. Dies gilt nicht beim Neuwürfeln.

Damit diese Spielanleitung so verständlich und so wenig kompliziert wie möglich zu lesen ist, haben wir uns entschieden, die Form des generischen Maskulinums zu verwenden. Dennoch sollen sich natürlich alle angesprochen fühlen.

Autoren: Klaus-Jürgen Wrede & Ralph Querfurth

Design: Olga Cress & Leon Schiffer

Layout Anleitung: Fiore GmbH

Redaktion: Anatol Dündar

Änderungen vorbehalten

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.

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

Artikelnummer: 49406