



GEHT NOCH WAS?



Ein Roll & Push-Spiel von Jens Merkl
für 1-4 Personen ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL



24 Startkarten
(6 pro Person, A-D)

96 Aufgabenkarten



36 grüne Karten



21 gelbe Karten



15 rote Karten



4 Punkteleisten



4 Kleeblatt-Karten



4 In/Out-Marker



16 grüne Glück-Marker



20 schwarze Marker



1 Rundenanzeiger



1 Rundenübersicht



4 Multiplikator-Marker



7 Würfel
(4 blaue, 3 rote)

SPIELDEE

In diesem Würfelspiel schmiedet ihr wahrlich euer eigenes Glück. Mit verschiedenen Aufgabenkarten bildet ihr eure individuelle Auslage. Nach jedem Würfeln versucht ihr, **genau 1 Karte** in eurer Auslage zu erfüllen. Ihr beginnt dabei **jede Runde auf der untersten Ebene** und rückt von dort aus nach oben, um die wertvolleren und punkteträchtigeren Ebenen zu erreichen. Aber Achtung: Könnt ihr nach einem Wurf keine Karte erfüllen, verliert ihr euren gesamten Fortschritt und fliegt aus der laufenden Runde. Baut also eure Auslage klug auf und steigt rechtzeitig aus, um euren Fortschritt zu sichern.

SPIELAUFBAU

- Sortiert die **96 Aufgabekarten** und bildet jeweils 1 verdeckten Stapel.
 - Sucht zunächst die 24 Startkarten heraus. Diese sind mit den Buchstaben A bis D markiert. Bildet je einen Stapel. Jeder Startkartensatz besteht aus 4 grünen und 2 gelben Karten.
 - Bildet aus den übrigen Aufgabekarten 3 weitere Stapel, je einen in Grün, Gelb und Rot. (Die Aufgaben auf den grünen Karten sind leicht, die auf den gelben mittelschwer und die auf den roten schwer.)

- Nun nimmt sich jeder von euch:
 - 1 Punkteleiste** und legt sie mit der Stern-Seite nach oben vor sich.
 - 1 Kleeblatt-Karte** und legt diese ebenfalls vor sich aus.
 - 1 Satz Startkarten** (6x A für Person 1, 6x B für Person 2, 6x C für Person 3 und 6x D für Person 4).
Legt wie abgebildet jeweils 2 grüne Startkarten in die beiden untersten Ebenen und die beiden gelben Startkarten in die 3. Ebene.

In eurem 1. Spiel solltet ihr eure 6 Startkarten wie hier beschrieben auslegen. In späteren Spielen könnt ihr euch jedoch auch dafür entscheiden, die Startkarten „frei“ in eurer Auslage zu platzieren. Dabei müsst ihr lediglich die Regeln aus Phase „3. Einbauen“ (Seite 6) beachten.

- 1 In/Out-Marker** und legt ihn mit der In-Seite nach oben vor sich ab.
- 5 schwarze Marker**



1.



2.





3. Legt die **Rundenübersicht** (mit der Stern-Seite nach oben) bereit und stellt den **Rundenanzeiger** daneben.

4. Legt die **16 grünen Glück-Marker** als Vorrat bereit.

Übrige Punkteleisten, Kleeblatt-Karten, In/Out-Marker und schwarze Marker legt ihr zurück in die Schachtel.

Übrige Startkarten mischt ihr in die jeweils farblich passenden Stapel der Aufgabenkarten.



5. Lasst die **4 Multiplikator-Marker** zunächst in der Schachtel. Ihr werdet sie nur in Ausnahmefällen benötigen.

6. Wer von euch zuletzt so richtig Glück hatte, nimmt sich die **7 Würfel**.

Das Spiel kann beginnen!

DIE AUFGABENKARTEN

Bedingung: Um diese Aufgabenkarte zu erfüllen, müssen 2 blaue Würfel direkt aufeinanderfolgende Zahlen zeigen.



Das kleine **Dreieck** dient nur der richtigen Ausrichtung der Karte. Es ist immer oben.

Punktwert bei Spielende, wenn die Karte erfüllt ist.

Jede Aufgabenkarte hat eine individuelle Zahl, die nur zur Identifikation dient und keine Auswirkung auf den Spielablauf hat.

Ihr könnt „Geht noch was?“ auch mit mehr als 4 Personen spielen. Dafür benötigt ihr allerdings ein weiteres Exemplar des Spiels. Die Zahl hilft euch, beide Spiele später wieder auseinanderzusortieren.

Der **Geldschein** (nur auf den grünen Karten) zeigt, dass diese Karte Einkommen bringt.

SPIELBLAUF

Ihr spielt insgesamt 5 Runden. Wer von euch die Würfel hat, ist immer für eine gesamte Runde die Glücksfee.

Bist du die Glücksfee, setzt du zuerst den Rundenanzeiger auf die aktuelle Runde.



In der 1. Runde stellt ihr den Rundenanzeiger auf Runde 1. In allen folgenden Runden rückt ihr den Anzeiger je 1 Runde weiter.

Dann führt ihr die folgenden 5 Phasen in dieser Reihenfolge durch:

1. Bonus

In der 1. Runde nehmt ihr euch jeweils 1 Glück-Marker aus dem allgemeinen Vorrat und legt diesen auf 1 freies Feld eurer Kleeblatt-Karte.



Das Kleeblatt bietet Platz für 4 Glück-Marker. Ist dein Kleeblatt voll, bekommst du kein weiteres Glück.

In den späteren Runden hast du immer die Wahl zwischen den beiden jeweils abgebildeten Boni (z. B. 2 Glück oder 1 Glück und 1 Aufgabenkarte in der gezeigten Farbe). Glück-Marker legst du wieder sofort auf dein Kleeblatt. Neue Aufgabenkarten legst du zunächst offen neben deine Kleeblatt-Karte.



Habt ihr alle euren Bonus genommen, geht ihr in die nächste Phase.

2. Kaufen (ab der 2. Runde)

Zusätzlich zu eurem Bonus dürft ihr nun bis zu 4 weitere Aufgabenkarten kaufen, um eure Auslage weiter auszubauen.



Zum Einkaufen benötigst du Geld. Dieses bekommst du jedoch nicht in Form von Münzen oder Scheinen, sondern du bekommst in jeder Runde ein virtuelles **Einkommen** (💰). Dieses Einkommen kannst du **sofort** verwenden, um neue Aufgabenkarten aus dem allgemeinen Vorrat zu kaufen. Zunächst musst du dein Einkommen bestimmen. Sieh dir dazu alle deine bereits **gewerteten grünen Aufgabenkarten** an.



In der 1. Runde entfällt diese Phase, da ihr noch keine gewerteten Karten und somit auch kein Einkommen habt.

3. Einbauen (ab der 2. Runde)

In dieser Phase legt ihr eure neuen Aufgabenkarten in eure Auslage, links neben eurer Punkteleiste.

Wenn du eine neue Aufgabenkarte in deine Auslage legst, musst du 2 wichtige Regeln einhalten:

- Du darfst neue Karten nur in eine der 3 unteren Ebenen legen.
- In jeder Ebene dürfen höchstens 4 Karten liegen. 

Karten, die du nicht nach diesen Regeln in deine Auslage legen kannst, legst du wieder zurück in den allgemeinen Vorrat.

Zusätzlich zu diesen Regeln solltest du beim Einbauen noch ein paar weitere Punkte beachten:



- In den höheren Ebenen kannst du sehr viele Punkte machen. Du darfst oberhalb des VIP-Bandes aber nicht einbauen. Dort hin kommst du nur, wenn du deine Karten im Spielverlauf hochschiebst. (siehe auf „5. Pushen“, Seite 9).



- Du steigst beim Würfeln Ebene für Ebene auf. Hast du in einer Ebene keine Aufgabenkarte, so kannst du nicht in diese Ebene aufsteigen und auch darüberliegende Karten nicht erreichen.



- In den unteren Ebenen ist eine „solide Basis“ wichtig, die verhindert, dass du beim Würfeln früh rausfliegst.



- Beachte dabei auch die Schwierigkeiten der Aufgabenkarten. Die einfacheren grünen Karten bieten dir einen sicheren Einstieg. Die schwierigeren gelben und roten Karten solltest du möglichst weit nach oben bringen um deren Punkte zu erhöhen.



Wenn du deine Karten in die Auslage gelegt hast, drehst du deinen In/Out-Marker auf die Seite „IN“ und zeigst damit an, dass du bereit bist.

Habt ihr alle eure In/Out-Marker auf „IN“ gelegt, kann's mit dem Würfeln losgehen!



Mach dir keine Sorgen, wenn du das alles noch nicht ganz einschätzen kannst. In der 1. Runde musst du noch keine neuen Karten einbauen. Wenn du die beiden Phasen, „4. Würfeln“ und „5. Pushen“, einmal gespielt hast, wirst du alles verstanden haben. Und damit kommen wir auch zum Kern des Spiels: **Lasst die Würfel rollen!**

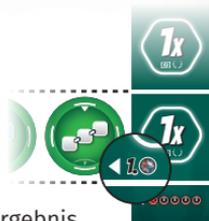
4. Würfeln

Diese Phase ist der Hauptteil des Spiels. Hier wird sich zeigen, wie gut eure Auslage wirklich ist.



Bist du die Glücksfee, würfelst du **alle 7 Würfel** genau **einmal**. Das gewürfelte Ergebnis gilt **für alle**.

Nach dem 1. Wurf einer Runde versuchen alle von euch, **genau 1 Aufgabenkarte** in der untersten Ebene zu erfüllen.



Kannst du die Bedingung auf der Karte mit dem gewürfelten Ergebnis erfüllen, so legst du einen deiner 5 schwarzen Marker auf die Karte. Kannst du mehrere Aufgabenkarten erfüllen, **musst du dich für eine davon entscheiden**. Du darfst jede Karte nur einmal pro Runde erfüllen.



Danach entscheidest du, ob du aus der laufenden Runde aussteigst oder weiter mitmachst.

Wenn du aussteigen möchtest, drehst du deinen In/Out-Marker auf „OUT“ und legst ihn für alle gut sichtbar vor dich.



Marker, die du in dieser Runde auf deine Aufgabenkarten gelegt hast, bleiben zunächst noch dort liegen. Ansonsten lässt du den Marker auf „IN“ liegen und nimmst weiter an der Runde teil.

Kannst (oder willst) du nach einem Würfelwurf keine Aufgabenkarte erfüllen, bist du in dieser Runde **gescheitert**.

Dann entfernst du zuerst **alle Marker von deinen Aufgabenkarten**. Du erfüllst also in dieser Runde keine Aufgaben.

Als kleinen Trostpreis nimmst du dir sofort eine neue grüne Aufgabenkarte und legst diese in deine unterste Ebene.

Danach drehst du deinen In/Out-Marker auf „OUT“.

Achtung! Du kannst dein **Scheitern abwenden**, indem du Glück-Marker einsetzt. Mehr dazu erfährst du unter „Glück im Spiel ...“ auf Seite 8.

Haben sich alle entschieden, ob sie weitermachen oder aussteigen, würfelst du als Glücksfee erneut einmal mit allen Würfeln. Du bleibst für die gesamte Runde Glücksfee, auch wenn du selbst schon ausgestiegen bist.

Wer in dieser Runde bereits ausgestiegen ist (freiwillig oder unfreiwillig), bekommt als Ausgleich **bei jedem weiteren Wurf** in dieser Runde 1 Glück-Marker. Denk daran, dass du höchstens 4 Glück-Marker haben kannst.





Beim 1. Wurf könnt ihr **nur Aufgabenkarten auf der untersten Ebene** erfüllen. Nachdem du eine Karte erfüllt hast, darfst du im nächsten Wurf eine andere Karte **auf derselben oder der nächsthöheren Ebene** erfüllen. So kannst du Ebene um Ebene weiter nach oben steigen. (Es ist unerheblich, ob eine Karte in einer Ebene weiter links oder rechts liegt. Du musst nicht in gerader Linie aufsteigen.)

Du darfst jedoch in dieser Runde **keine** Aufgabenkarte auf einer **darunterliegenden Ebene** erfüllen. Ebenso wenig darfst du beim „Aufsteigen“ eine **Ebene überspringen**.

Um eine weitere Aufgabenkarte als erfüllt zu markieren, benötigst du immer einen Marker. Da du nur 5 schwarze Marker hast, kannst du damit in jeder Runde nur 5 Aufgaben erfüllen. Willst du trotzdem mehr erfüllen, helfen dir auch hier deine Glück-Marker.

Wiederholt das Würfeln und Kartenerfüllen so lange, bis **alle** (freiwillig oder unfreiwillig) aus der Runde **ausgestiegen** sind.



Die einzelnen Bedingungen zum Erfüllen der Aufgabenkarten sind auf der Rückseite der Regel erklärt.



Glück im Spiel ...

Egal, wie gut du deine Auslage aufgebaut hast, wenn die Würfel nicht wollen, kann ein bisschen Extra-Glück nicht schaden. Und genau dazu verhelfen dir die grünen Glück-Marker.

Du kannst neue Glück-Marker auf 2 Arten bekommen:



- Als Rundenbonus („1. Bonus“, Seite 4)
- Wenn du (freiwillig oder unfreiwillig) ausgestiegen bist, bekommst du bei **jedem weiteren Würfelwurf** in dieser Runde 1 neuen Glück-Marker.



Neue Glück-Marker legst du immer auf eines der freien Felder in deinem Kleeblatt. Denk daran, dass du nie mehr 4 Glück-Marker besitzen darfst.

Die Glück-Marker können dir auf verschiedene Arten helfen:

- Wenn du nach einem Wurf keine Aufgabenkarte erfüllen kannst, darfst du einen deiner grünen Glück-Marker **zurück in den allgemeinen Vorrat legen**, um das Scheitern abzuwenden. Du musst also die in dieser Runde gelegten Marker nicht zurück nehmen.



Du erfüllst in diesem Wurf zwar keine neue Aufgabe, behältst aber deinen bisherigen Fortschritt und darfst nun entscheiden, ob du freiwillig aussteigen oder weiter in der Runde bleiben willst. (Scheiterst du bei einem späteren Wurf erneut, kannst du dennoch deinen bisherigen Fortschritt verlieren.)

- In Ausnahmefällen kann es vorkommen, dass du eine Karte nicht erfüllen willst. Du darfst 1 Glück-Marker zurück geben, um weiter in der Runde zu bleiben.
- Wenn du nach einem Wurf eine weitere Aufgabenkarte erfüllen kannst, aber bereits alle 5 schwarzen Marker eingesetzt hast, darfst du auch grüne Glück-Marker verwenden, um in einer Runde mehr als 5 Karten zu erfüllen. Glück-Marker, die du auf diese Weise einsetzt, legst du in der Phase "5. Pushen" zurück in den allgemeinen Vorrat.



5. Pushen

Nachdem alle ihre IN/OUT-Marker auf die „OUT“-Seite gedreht haben und so aus der laufenden Runde ausgestiegen sind, dürft ihr eure gesammelten Erfolge auswerten.

Du hast bei jeder Aufgabenkarte, die mit einem Marker als erfüllt markiert ist, die Wahl:

a)

Schiebe die Aufgabenkarte in die **nächsthöhere Ebene**. Diesen Vorgang nennen wir „Pushen“. Das Pushen ist die einzige Möglichkeit, Karten in die beiden oberen Ebenen zu bringen. Du kannst diese Aufgabenkarte in einer späteren Runde erneut erfüllen und damit weiter nach oben rücken oder die Karte werten.



oder

b)

Werte die Aufgabenkarte. Dazu drehst du die Karte um und legst sie in **derselben Ebene** auf die rechte Seite deiner Punkteleiste.



Gewertete Karten bringen dir bei Spielende Punkte. Gewertete grüne Karten bringen dir zusätzlich Einkommen (€), um neue Aufgabenkarten zu kaufen.

Hast du eine der beiden Möglichkeiten gewählt, nimmst du den Marker von der Karte. Ist es ein schwarzer Marker, nimmst du ihn zurück in deinen Besitz. Ist es ein grüner Glück-Marker, legst du ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.

Habt ihr alle eure erfüllten Aufgabenkarten hochgeschoben oder gewertet, endet diese Phase.

Die Glücksfee gibt alle 7 Würfel im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter und ihr beginnt eine neue Runde.

Nicht markierte Karten bleiben genau da wo sie sind. Markierte Karten müssen bewegt werden (pushen oder werten)!

6. Spielende und Wertung

Nach der 5. Runde endet das Spiel und ihr zählt eure Punkte.

Du beginnst in der obersten Ebene. Zähle zunächst die Punkte auf deinen gewerteten Karten dieser Ebene zusammen. Die **gewerteten Karten** liegen verdeckt **rechts neben der Punkteleiste**.

Die Summe multiplizierst du mit dem Faktor der Ebene und erhältst so die Punktzahl für diese Ebene.

Notiere dir die Zahl und wiederhole dies für alle weiteren Ebenen. Dazu bekommst du noch 1 Punkt für jeden übrigen Glück-Marker auf deinem Kleeblatt.

Wer von euch das höchste Punkteergebnis erzielt, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand beginnt ihr wieder in der obersten Ebene. Wer von den am Gleichstand Beteiligten in der obersten Ebene die meisten **ungewerteten** Karten hat, entscheidet den Gleichstand für sich. Herrscht immer noch Gleichstand, wiederholt ihr dasselbe in der nächsten Ebene.

Wertungsbeispiel:



In der obersten Ebene hast du je 1 rote und 1 gelbe Karte gewertet. Die Karten sind insgesamt 6 Punkte (2+4) wert. In der obersten Ebene multiplizierst du diese Punkte mit 8. Du bekommst also in dieser Ebene stolze 48 Punkte.

In der 2. Ebene bekommst du weitere 16 Punkte (4 für 1 gewertete rote Karte mal 4 für die Ebene).

In der 3. Ebene bekommst du nochmals 10 Punkte (5x2) und in den unteren beiden Ebenen insgesamt nochmals 10 Punkte. Zudem hast du noch 1 Glückmarker übrig. Insgesamt hast du also 85 Punkte erreicht.

Sonderfall: Was passiert, wenn die Karten im Vorrat aus sind?

Wenn du eine neue Aufgabenkarte nehmen möchtest, im Vorrat jedoch keine Karte in der gewünschten Farbe mehr ist, verfährt ihr folgendermaßen: Hast du in einer Ebene 3 oder 4 Aufgabenkarten der gewünschten Farbe, so legst du alle bis auf 1 davon zurück in den Vorrat und markierst die verbliebene Aufgabenkarte mit dem x3/x4 Marker. Die so markierte Karte steht beim Einkommen und in der Schlusswertung stellvertretend für 3 bzw. 4 erfüllte Aufgaben dieser Farbe.

Dies machen die anderen Personen reihum ebenfalls.

Mischt alle zurückgelegten Karten und legt sie als neuen verdeckten Vorrat in dieser Farbe bereit.



SOLOSPIEL

Du kannst „Geht noch was?“ auch alleine spielen. Wie beim regulären Spiel versuchst du möglichst viele Punkte zu machen. In der Solovariante musst du jedoch ein paar zusätzliche Regeln beachten, die das Spiel herausfordernder machen und etwas mehr strategische Planung erfordern.

In dieser Variante gibt es einige wichtige Änderungen:

1. Drehe die Punkteleiste auf die **SOLO-Seite**. Die Ebenen auf dieser Seite haben andere Faktoren für die Wertung und das Einkommen.

2. Push it! (Bonus-Wertung)

Wenn du auf einer der beiden oberen Ebenen eine Aufgabenkarte wertest, darfst du zusätzlich **sofort eine andere bereits gewertete Karte** pushen, also um eine Ebene nach oben schieben.

Du darfst dabei immer nur gleichfarbige oder einfachere Karten pushen. Wertest du hier eine grüne Karte, darfst du also nur grüne Karten pushen, bei einer gelben Karte darfst du andere gelbe oder grüne Karten pushen und bei Rot sind alle Farben erlaubt.

Auf der 2. Ebene von oben darfst du 1 Karte pushen. Auf der obersten Ebene sogar 2 Karten.

Du darfst deine Aufgaben in beliebiger Reihenfolge werten um diesen Effekt bestmöglich zu nutzen und du darfst auch mehrfach die selbe Karte pushen.

3. Besitz ist vergänglich

In der SOLO-Variante musst du **zum Einkaufen benutzte grüne Karten abgeben**. Du kannst dich immer entscheiden, ob und wie viele grüne Karten du zum Kaufen benutzt. Alle grünen Karten, die du so genutzt hast, schiebst du zurück unter den grünen Vorratsstapel.

4. Sei bunt!

Zusätzlich zur üblichen Schlusswertung bekommst du noch jeweils 8 Punkte für jedes Set aus jeweils 1 erfüllten Karte jeder Farbe.

Wie gut du dich geschlagen hast, kannst du an der folgenden Tabelle ablesen. Sieh einfach nach, wie viele Punkte du erreicht hast.

Wenn ihr auf der Suche nach neuen Herausforderungen seid, könnt ihr auch das normale Spiel nach diesen Regeln spielen.



141+	★★★★★★
121-140	★★★★★☆
101-120	★★★★☆
81-100	★★★★☆
61-80	★★★☆☆
41-60	★★☆☆☆
21-40	★☆☆☆☆
1-20	☆☆☆☆☆

DIE BEDINGUNGEN AUF DEN AUFGABENKARTEN

Die Bedingungen sind nach einem einfachen Schema abgebildet:



Zeigt der abgebildete Würfel eine bestimmte Augenzahl, so benötigst du 1 Würfel, der **genau** diese Zahl zeigt. Hier benötigst du z. B. 1 Würfel, der genau eine 4 zeigt.



Zeigt ein abgebildeter Würfel eine arabische Zahl mit einem +, muss ein gewürfelter Würfel **mindestens** die abgebildete Zahl zeigen. Hier benötigst du insgesamt 5 Würfel, die jeweils eine 3 oder mehr zeigen.



Sind mehrere Würfel in einer geraden Linie mit =-Zeichen abgebildet, benötigst du so viele Würfel wie abgebildet mit der **gleichen Augenzahl**. Hier benötigst du also z. B. 3 Würfel mit gleicher Augenzahl.



Sind mehrere Würfel als Treppe mit Pfeilen dazwischen abgebildet, benötigst du so viele Würfel wie abgebildet mit **direkt aufeinander folgenden Zahlen**. (1 und 6 sind nicht benachbart.) Du kannst die abgebildete Karte z. B. mit einer 2, einer 3 und einer 4 erfüllen.

Ist ein Würfel in Blau oder Rot abgebildet, so muss auch der gewürfelte Würfel die abgebildete Farbe haben. Hier benötigst du 2 blaue Würfel mit direkt aufeinander folgenden Zahlen.



Ist ein Würfel in Weiß abgebildet, ist die Farbe unerheblich. Hier sind also z. B. 4 Würfel mit direkt aufeinander folgenden Zahlen gefordert. Die Würfel dürfen **beliebige Farben** haben.



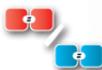
Dieses Symbol bedeutet, dass du rote Würfel mit einer **Gesamtsumme** von mindestens 9 benötigst.



Sind mehrere Bedingungen untereinander abgebildet, musst du alle erfüllen. Hier benötigst du 1 Zweier- und 1 Dreierpasch. Beide Bedingungen sind unabhängig voneinander, sie dürfen also die gleichen oder unterschiedliche Zahlen haben.



Sind 2 Bedingungen durch einen Schrägstrich getrennt, genügt es, 1 der beiden zu erfüllen. Hier benötigst du 1 Pasch in Rot oder 1 Pasch in Blau.



Allgemeine Regel: Du darfst jeden Würfel nur einmal nutzen.



Beispiel: Um diese Aufgabe zu erfüllen, benötigst du 2 Würfel, die beide eine 1 zeigen. (Die Farbe der Würfel ist dabei unerheblich.)

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und im Besonderen bei den Teilnehmern des Mallorca Gatherings sowie bei Ulrich Blum, Melli, Ben, „Rundmacherin“ Silke, Würfel & Zucker, Playce, Freispiel, Brettspielkiosk, The Merkis & the Deckers, Ulrich, Dome & Sophia und Matthias Gradi.

Änderungen vorbehalten.

Autor: Jens Merkl
Redaktion: Georg Wild
Grafik: Daniel Müller
Illustrationen: Hendrik Noack, Marco Armbruster
Lektorat: Britta Metzning, Compas Übersetzungen GmbH

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

