





RAFFZAHN

Der bissige Spielspaß
von Rüdiger Koltze
für 3 – 6 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

- 1 gelber Würfel, mit den Seiten 10, 20, 30, ,  und 
- 2 blaue Würfel, mit den Seiten 1, 2, 3, 4, 5 und 
- 40 Monsterplättchen, nummeriert von 1 bis 40

Spielziel

Jeder Spieler versucht, durch Würfeln möglichst **viele Zähne** zu **erbeuten**. Doch aufgepasst, denn im Verlauf des Spiels fallen manche Zähne wieder aus! Wer bei Spielende die meisten Zähne gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Zähne

Die Plättchen haben auf der Rückseite ebenso viele Zähne wie die Monster auf der Vorderseite (1–7 Zähne). Je höher die Nummer eines Plättchens, desto mehr Zähne hat es.

Spielvorbereitung

Die Plättchen werden in der Tischmitte mit dem Gesicht nach oben zu einem Spielfeld ausgelegt, und zwar in aufsteigender Zahlenfolge in 4 Reihen à 10 Plättchen.




Spielablauf

Wer zuletzt beim Zahnarzt war, beginnt das Spiel. Es wird reihum im **Uhrzeigersinn** gespielt. Der Spieler, der am Zug ist, **würfelt bis zu dreimal**. Mit dem passenden Wurf kann er ein Plättchen erbeuten und bei sich ablegen. Wer seinen Zug beendet hat, gibt die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Würfeln

Wer an der Reihe ist, **würfelt** zunächst **mit allen 3 Würfeln**. Wenn der Spieler ein besseres Würfelergebnis erzielen möchte, darf er ein **zweites und auch ein drittes Mal würfeln** (Ausnahmen siehe „Fauler Zahn“ und „Eigentreffer“). Beim zweiten und dritten Wurf darf er entweder alle 3 Würfel neu würfeln oder 1 bzw. 2 Würfel aus dem vorigen Wurf liegen lassen oder bereits herausgelegte Würfel noch einmal neu würfeln.



Fauler Zahn: Wer mit dem gelben Würfel den **faulen Zahn**  würfelt, hat damit seinen **Zug sofort beendet**, egal ob das im ersten, zweiten oder dritten Wurf passiert. Der Spieler muss die **Würfel** direkt an den nächsten Spieler **weitergeben**.



Großer Sternwurf: Wer **3 Sterne** würfelt, nimmt das **höchste Plättchen** aus der **Tischmitte** und legt es bei sich ab (siehe „Plättchen ablegen“). Damit ist der Zug beendet.



Kleiner Sternwurf: Bei **2 Sternen**, wird der 3. Würfel nicht beachtet, sofern er nicht den faulen Zahn zeigt. Der Spieler hat zwei Möglichkeiten: Entweder er nimmt das **niedrigste Plättchen** aus der **Tischmitte** und legt es bei sich ab (siehe „Plättchen ablegen“). Damit ist der Zug beendet. Oder er würfelt nochmal, sofern er nicht bereits 3 mal gewürfelt hat.

Würfelergebnis

In allen anderen Fällen werden die Augen der beiden blauen Würfel und die Zahl auf dem gelben Würfel addiert. Falls **1 Stern** dabei ist, zählt dieser als 0. Die Summe gibt an, welches Plättchen getroffen ist. Bei einem Beutetreffer darf sich der Spieler das getroffene Plättchen nehmen.

Beispiel:

$$30 + \star + \text{blue die with 3 dots} \rightarrow 33$$


Plättchen ablegen

Die Spieler legen ihre erbeuteten Plättchen in **aufsteigender Nummernfolge** nebeneinander vor sich ab.

Beispiel:



Plättchen, die mit dem **Gesicht nach oben** liegen, sind **ungeschützt** und können von jedem Mitspieler **erbeutet** werden.

Plättchen, die mit dem **Gesicht nach unten** liegen, sind **geschützt** und können von den Mitspielern **nicht erbeutet** werden.



„15“ und „30“ können beispielsweise nicht von Mitspielern erbeutet werden.

Die **ersten 3 Plättchen**, die ein Spieler erbeutet, muss er **ungeschützt** vor sich ablegen. Wenn ein Spieler mindestens 3 ungeschützte Plättchen vor sich liegen hat, darf er **jedes weitere erbeutete Plättchen geschützt** ablegen (mit dem Gesicht nach unten).

Wer von den 3 ungeschützten Plättchen eines verliert, muss das nächste Plättchen, das er erbeutet, wieder ungeschützt bei sich ablegen.

Die Treffer

Solange höchstens 1 Stern und nicht der faule Zahn gewürfelt wird, gibt es 3 Arten von Treffern:

1. Beutetreffer

2. Eigentreffer

3. Fehltreffer

Beutetreffer werden belohnt, Eigentreffer und Fehltreffer werden bestraft. Danach ist der Zug beendet.

1. Beutetreffer

Wer die Nummer eines **Plättchens** würfelt, das in der **Tischmitte** oder **ungeschützt** bei einem Mitspieler liegt, hat einen Beutetreffer. Dann darf er das getroffene Plättchen **nehmen** und bei sich ablegen (siehe „Plättchen ablegen“).

Beispiel 1: Willi hat eine „15“ gewürfelt und nimmt sich das entsprechende Plättchen aus der Tischmitte. Da bei ihm nur 2 Plättchen ungeschützt abgelegt sind, muss er es ungeschützt (also mit dem Gesicht nach oben) ablegen.



In einem späteren Zug würfelt Willi eine „39“. Die „39“ liegt ungeschützt bei Anna. Daher nimmt sich Willi das Plättchen. Er legt es geschützt zwischen seinen Plättchen ab, da er bereits 3 ungeschützte Plättchen hat. Anna hat jetzt nur noch 2 ungeschützte Plättchen. Ihr nächstes erbeutetes Plättchen muss sie daher ungeschützt ablegen.



2. Eigentreffer

Wer die **Nummer** eines seiner **eigenen Plättchen** würfelt, hat einen Eigentreffer. Ein Eigentreffer **beendet den Zug sofort**. Die **Würfel** werden **weitergegeben**, und

der Spieler erhält eine der beiden folgenden **Strafen**:

Ist das **Plättchen** mit der gewürfelten Nummer **geschützt**, muss der Spieler es aufdecken und mit dem **Gesicht nach oben bei sich ungeschützt auslegen**. Auf diese Weise können bei den Spielern auch **mehr als 3 Plättchen ungeschützt** ausliegen.



Ist das **Plättchen** mit der gewürfelten Nummer **ungeschützt**, geht es aus dem Spiel. Der Spieler legt es mit dem Gesicht nach unten an den Rand des Spielfelds.



Beispiel 2: Willi würfelt eine „30“, eine „2“ und 1 Stern. Da er das Plättchen mit der „32“ besitzt, hat er einen Eigentreffer. Da es geschützt ist, dreht er die „32“ auf die ungeschützte Seite und sein Zug ist sofort beendet.



In einem späteren Zug würfelt Willi eine „10“ und zwei mal „5“. Damit hat er leider schon wieder einen Eigentreffer erzielt, da er das Plättchen mit der „20“ besitzt. Er muss das 20er-Plättchen abwerfen, da es ungeschützt ist. Sein Zug ist sofort beendet.



Beispiel 3: Willi hat in seinem zweiten Wurf eine „10“ und 2 Sterne gewürfelt. Bei einem Wurf mit 2 Sternen wird das Ergebnis des dritten Würfels ignoriert. Zwar hat Willi die „10“ selber, aber weil bei 2 Sternen der dritte Würfel ignoriert wird, ist es kein Eigentreffer. Daher könnte sich Willi nun das Plättchen mit der „2“ nehmen. Willi möchte aber noch einen dritten Wurf machen und würfelt den gelben Würfel erneut.



Willi hat Glück und würfelt insgesamt 3 Sterne . Jetzt darf er sich die „37“ aus der Tischmitte nehmen und legt sie zwischen der „35“ und „39“ bei sich ab, und zwar geschützt, da er bereits 3 ungeschützte Plättchen hat. Die „40“ von Tom darf sich Willi nicht nehmen, da mit einem Sternwurf nur Plättchen aus der Tischmitte genommen werden dürfen.

3. Fehltreffer

Wer die Nummer eines Plättchens würfelt, das geschützt bei einem **Mitspieler** oder am Rand des Spielfelds liegt, hat einen Fehltreffer.

Wenn das im **3. Wurf** passiert, verliert der Spieler mindestens **3 seiner Zähne**.

Hat ein Spieler keine Plättchen mit zusammen 3 Zähnen, muss er mehr Zähne abgeben, denn es gibt kein „Wechselgeld“. Die abgegebenen Plättchen legt er mit dem Gesicht nach unten an den Rand des Spielfelds. Damit sind diese Plättchen aus dem Spiel.

Beispiel 4: Nach dem 3. Wurf hat Willi eine „25“ gewürfelt. Das Plättchen mit der „25“ liegt geschützt bei Anna und ist daher nicht verfügbar. Dadurch hat Willi einen Fehlwurf erzielt und muss Plättchen im Wert von mindestens 3 Zähnen abgeben. Er entscheidet sich für die Plättchen „8“ und „9“, wirft diese ab und verliert dabei sogar 4 Zähne, da er kein Plättchen mit 3 Zähnen hat. Willi könnte sich aber auch für das Plättchen mit der „20“ entscheiden, das ebenfalls 4 Zähne hat.



Spielende

Sobald das letzte Plättchen aus der Tischmitte genommen wurde, ist das Spiel zu Ende.

Wer die **meisten Zähne** gesammelt hat, **gewinnt** das Spiel. Es ist dabei egal, ob die Plättchen geschützt oder ungeschützt ausliegen. Alle Zähne zählen gleich.

Bei Gleichstand entscheidet das höchste Plättchen.

Hinweise

1. Wer das zur gewürfelten Zahl passende Plättchen besitzt oder erkennt, wo es liegt, sollte das sofort allen mitteilen, damit niemand lange suchen muss. Es ist nicht gestattet, die eigenen Plättchen zu verdecken oder zu verstecken.
2. Die durch Eigentreffer und Fehltreffer verlorenen Plättchen sollten am besten in aufsteigender Reihenfolge am Rand des Spielfelds abgelegt werden. So kann jeder Spieler schnell erkennen, welche Monster nicht mehr im Spiel sind.

Zusatzregel: „Ansage“

Wer bereits einige Runden „Raffzahn“ gespielt hat, kann folgende Variante ausprobieren: Jeder Spieler darf vor seinem zweiten oder dritten Wurf die Nummer eines verfügbaren Plättchens in der Tischmitte oder bei einem Mitspieler **ansagen**. Wer das angesagte Plättchen mit einem Zahlentreffer erbeutet (und nicht mit einem Sternwurf), erhält einen **zusätzlichen Zug** mit drei neuen Würfeln. Wer ein anderes Plättchen erbeutet, darf es nehmen, erhält aber keinen zusätzlichen Zug.

Kurzfassung

- Würfeln:** Reihum darf jeder Spieler bis zu 3x würfeln.
- Fauler Zahn:** Zug beendet. Würfel weitergeben.
- Beutetreffer:** Plättchen nehmen.
- Eigentreffer:** Plättchen wenden bzw. abgeben. Würfel weitergeben.
- Fehltreffer:** Mindestens 3 Zähne abgeben.
- Sternwürfe:** Niedrigstes bzw. höchstes Plättchen aus der Tischmitte nehmen.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

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

Autor: Rüdiger Koltze
Redaktion: Matthias Karl
Illustration: Marek Bláha

Änderungen vorbehalten

Überarbeitete Nachauflage

