

- Die Würfel, die du nach dem erneuten Wurf nicht verwendest, stehen den Mitspielenden nicht mehr zur Verfügung.
- Du beendest das Spiel und erhältst noch den blauen Extra-Stern, wenn du die dritte Reihe der Wasserfontäne komplett angekreuzt hast.



Beispiel: Felix ist an der Reihe, hat gewürfelt und entscheidet sich für die Hintergrundfarbe Blau ① und würfelt die vier Elefanten-Würfel erneut. Er erhält 1x Blau, 2x Lila und 1 Joker ②.



Er entscheidet sich, in der lila Spalte der Wasserfontäne 3 Kreuze zu setzen (2x Lila + 1 Joker) ③. Alternativ hätte er auch 2 Kreuze in der blauen Spalte setzen können (1x Blau + 1 Joker).



- Wenn ihr als Mitspielende blaue Würfel verwenden wollt, die jemand in seinem Zug nicht verwendet und zur Seite gelegt hat, müsst ihr diese - jeder/ jede für sich - erneut würfeln und dürft dann entsprechend der Hintergrundfarben ankreuzen.

Rosa Bereich (Kokosnüsse)



- Beginnend beim Pfeil unten links musst du die Kokosnüsse **immer der Reihe** nach ankreuzen. Du darfst keine Kokosnuss überspringen.
- Um eine Kokosnuss ankreuzen zu dürfen, musst du mit den ausgewählten Würfeln zwei gleiche Kokosnusshälften aneinanderlegen können.
- Kannst du auch mehrere Kokosnüsse zusammenlegen, kannst du auch entsprechend mehrere Kokosnüsse auf dem Blatt ankreuzen.
- Ein Joker zählt immer als 2 beliebige Kokosnusshälften.



- Bonuskreise und Regenbogensterne erhältst du, sobald du die Kokosnuss ankreuzt, bei der sie stehen.
- Du beendest das Spiel und erhältst noch den größeren Extra-Stern, wenn du alle 13 Kokosnüsse angekreuzt hast.

Lust auf noch mehr Würfelspaß?



Art.-Nr. 40625

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.

Art.-Nr. 40682

Autor: Wolfgang Warsch
Redaktion: Meike Wilken
Illustrationen: Glen Viljoen
Grafik: Kinetic, Leon Schiffer

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



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

Vor dem Spiel

Nehmt euch alle ein Blatt vom Block und einen Stift. Wer zuletzt einen Affen gesehen hat, beginnt und nimmt sich alle Würfel. Jetzt kann es losgehen!

Würfel und Block

Schaut euch die Würfel gut an. Alle Würfelseiten zeigen eine Hintergrundfarbe (Grün, Blau, Rosa und Lila) und ein Symbol (Schmetterlinge, Blume, Banane, Kokosnusshälfte und Elefant). Zusätzlich gibt es noch drei Würfelseiten mit einem Joker-Symbol. Die Hintergrundfarben der Würfel entsprechen jeweils einem Farbbereich auf dem Block.



Wie wird gespielt?

Ein Spielzug besteht aus zwei Aktionen:

- Wer an der Reihe ist, würfelt, wählt aus den fünf Würfeln aus und kreuzt auf seinem Blatt entsprechend Symbole an.
- Die anderen wählen aus den nicht verwendeten Würfeln und kreuzen auf ihrem Blatt entsprechend Symbole an.

- Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit allen fünf Würfeln. Nun kannst du dich entscheiden, welche Würfel du nehmen möchtest, um dann die entsprechenden Symbole auf deinem Blatt anzukreuzen. Du kannst **alle Würfel einer Hintergrundfarbe** plus alle gewürfelten Joker nehmen.



Solltest du einmal gar keinen der Würfel verwenden können, darfst du alle Würfel noch einmal würfeln.

Entsprechend der Symbole auf den ausgewählten Würfeln kannst du nun auf deinem Blatt Kreuze setzen. Dabei gelten für jeden Farbbereich spezielle Ankreuzregeln. Diese findest Du zusammengefasst am Ende der Regel.

Wichtig: Es kann vorkommen, dass du einen oder mehrere der ausgewählten Würfel nicht verwenden kannst. Diese Würfel legst du wieder zu den anderen bisher ungenutzten Würfeln. Sie stehen dann auch den Mitspielenden zur Verfügung. Denn jetzt sind die anderen dran.

2. Nachdem du deine Kreuze gemacht hast, dürfen sich nun alle Mitspielenden **aus den Würfeln, die du nicht verwendet hast**, auch eine Hintergrundfarbe aussuchen und die Symbole – entsprechend den Ankreuzregeln – auf ihrem Block ankreuzen. Es können dabei auch mehrere von euch die gleichen Würfel auswählen.

Kann jemand keinen der übriggebliebenen Würfel verwenden, kann die Person in dieser Runde nichts ankreuzen.

Habt ihr alle eure Kreuze gesetzt, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt mit allen fünf Würfeln.

Joker Einen Joker kannst du beliebig einsetzen. Das heißt, sowohl Hintergrundfarbe als auch Symbol kannst du frei wählen. Du kannst einen Joker immer zu deinen gewählten Würfeln dazu verwenden, oder ihn auch allein oder in Kombination mit anderen Jokern einsetzen. Allerdings darfst du weiterhin pro Zug immer nur in einem Farbbereich ankreuzen.

Bonuskreise



Kreuzt du in einem Bereich so an, dass du einen Bonuskreis erhältst (s. Ankreuzregeln), kannst du am Ende deines Zuges im entsprechenden Farbbereich noch ein Bonuskreuz setzen. Natürlich gelten auch hier die Ankreuzregeln. Manchmal kann es auch vorkommen, dass du mehrere Bonuskreuze nacheinander setzen darfst.

Spielende



Das Spiel endet, sobald jemand in einem der vier Farbbereiche den größeren, blau umrandeten Extra-Stern einkreist. Ist dies die Person, die die Runde begonnen hat, dürfen die Mitspielenden noch die übrigen Würfel nutzen. Die jeweilige Bedingung für das Ankreuzen des Extra-Sterns findet ihr bei den Ankreuzregeln.

Und wer hat gewonnen?

Nach Spielende kreist ihr auf eurem Blatt alle **Regenbogensterne** ein, die ihr im Laufe des Spiels einsammeln konntet (der blau umrandete größere Extra-Stern zählt mit). Wie das in den einzelnen Farbbereichen geht, steht auch bei den Ankreuzregeln. Zählt nun eure gesammelten Regenbogensterne und tragt die Anzahl in das Regenbogen-schild ein. Wer von euch die meisten Regenbogensterne sammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Ankreuzregeln

Grüner Bereich (Blumen und Schmetterlinge)



- Du musst immer **mindestens 1 Schmetterling und 1 Blume** ausgewählt haben, um ein Kreuz setzen zu dürfen.
- Die Schmetterlinge werden nicht angekreuzt. Der Schmetterling gibt nur an, in welcher Reihe du die Blume ankreuzen darfst.
- Hast du 2 Schmetterlinge und nur 1 Blume, musst du dich entscheiden, in welcher Reihe du die Blume ankreuzt. Du darfst sie **nicht** doppelt verwenden. Hast du 2 Schmetterlinge und mehrere Blumen, kannst du die Blumen auf verschiedene Schmetterlingsreihen aufteilen oder in einer Reihe ankreuzen.
- Die Blumen kannst du in beliebiger Reihenfolge ankreuzen.
- Bonusringe und Regenbogensterne erhältst du, wenn du beide daran angrenzenden Blumen angekreuzt hast.
- Du beendest das Spiel und erhältst noch den größeren Extra-Stern, wenn du alle 12 Blumen angekreuzt hast.



Beispiel: Lisa hat gewürfelt. Sie entscheidet sich für die Hintergrundfarbe Grün ①. In der untersten Reihe (bunter Schmetterling) hat sie schon die gelbe und die blaue Blume angekreuzt, in der zweiten Reihe (blauer Schmetterling) schon die gelbe Blume (blauer Schmetterling) schon die gelbe Blume ②. Daher kann sie nur noch in der zweiten Reihe die blaue Blume ankreuzen ③. Dadurch erhält sie einen rosa Bonuskreis und darf noch ein Kreuz im rosa Bereich setzen.



Sie legt den bunten Schmetterling und die gelbe Blume zu dem ungenutzten Elefanten-Würfel ④. Zusammen stehen sie nun den Mitspielenden zur Verfügung.

Lila Bereich (Bananen)



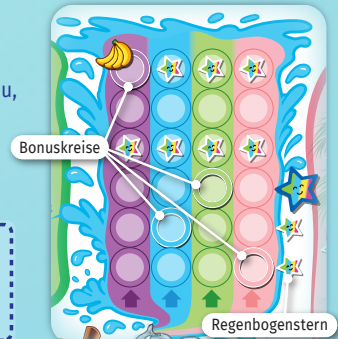
- Für jeden ausgewählten Würfel mit Banane darfst du eine Banane ankreuzen. Du musst keine Reihenfolge beim Ankreuzen beachten und darfst auch mehrere angefangene Kisten haben.
- Für eine 2er-Bananenstaude brauchst du allerdings in einem Wurf mindestens 2 gewürfelte Bananen, für eine 3er-Bananenstaude mindestens 3 Bananen usw.
- Du darfst mehrere Bananen aber auch aufteilen und zum Beispiel für 3 Bananen eine einzelne Banane und eine 2er-Staude ankreuzen.
- Die Bonuskreise und Regenbogensterne über einer Kiste erhältst du, wenn du alle Bananen in dieser Kiste angekreuzt hast.
- Erhältst du in den anderen Farbbereichen einen lila Bonuskreis, zeigt dieser die Anzahl Bananen, die du ankreuzen darfst.
- Du beendest das Spiel und erhältst noch den größeren Extra-Stern, wenn du 5 Bananenkisten komplett angekreuzt hast.



Blauer Bereich (Elefant)



- Entscheidest du dich für die Würfel mit dem Elefanten, musst du alle Würfel, die einen Elefanten zeigen, noch einmal würfeln. Danach darfst du **von diesen** alle Würfel einer Hintergrundfarbe verwenden, um Kreuze in der Wasserfontäne zu machen. Dabei verwendest du den rosa Würfel zum Ankreuzen in der rosa Spalte, blaue Würfel zum Ankreuzen in der blauen Spalte usw.
- Die Kreuze müssen in den Spalten jeweils von unten nach oben gesetzt werden.
- Bonuskreise und Regenbogensterne erhältst du, wenn du das jeweilige Feld ankreuzt. Weitere Regenbogensterne erhältst du für das vollständige Ankreuzen der beiden unteren Reihen.



Achtung: Beim erneuten Würfeln der Elefantenwürfel spielt nur noch die Hintergrundfarbe der Würfel eine Rolle. Das Symbol ist unwichtig.