



Das geniale Würfelspiel von Inka & Markus Brand

MATERIAL

✖ 3 Farbwürfel

✖ 3 Zahlenwürfel

✖ 1 Block

✖ 60 X-Chips (in 6 Farben)

Hinweis:

Für alle die „NOCH MAL!®“ bereits kennen:
Alle Abweichungen zur „NOCH MAL!®“-Regel sind hell hinterlegt.

GAMEPLAY
VIDEO

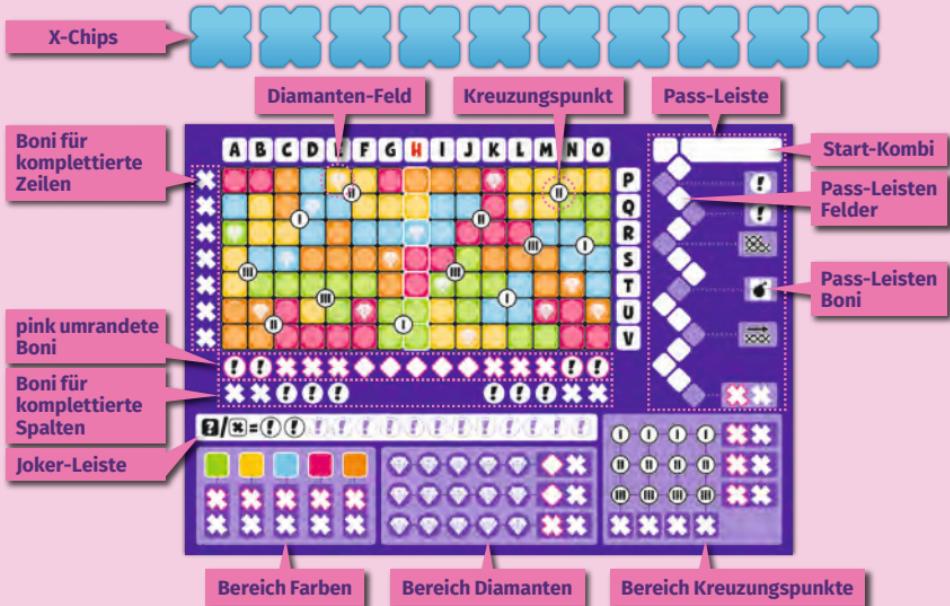


SPIELIDEE

Bei **NOCH X-MAL!** geht es darum, die Kästchen auf dem eigenen Spielblatt so anzukreuzen, dass möglichst schnell viele Spalten, Zeilen und Wertungsbereiche voll werden, damit man schneller als die anderen seine 10 X-Chips loswird.

VORBEREITUNG

Jede Person erhält ein **Spielblatt** und nimmt sich **10 X-Chips** einer Farbe. Diese werden gut gemischt und verdeckt in einer Reihe über jedem Blatt ausgelegt. Jede Person erwürfelt mit je einem Zahlen- und Farbwürfel ihre **Start-Kombi** und trägt sich das Ergebnis oben rechts in ihre **Pass-Leiste**. Joker (ein ✖ oder ?) können nicht eingetragen werden und müssen erneut geworfen werden. Nehmt euch jeweils noch einen Stift (diese sind dem Spiel nicht beigelegt).



ZIEL DES SPIELS

Dein Ziel ist es, alle deine 10 X-Chips als Erstes abzuwerfen. Jedes Mal, wenn du auf dem Wertungsblatt ein  erreichst, darfst du einen deiner X-Chips abwerfen.

ABLAUF

Wer zuletzt etwas pinkes angefasst hat, wird zur aktiven Person und beginnt das Spiel. Bist du am Zug, würfelst du **ein einziges Mal** mit allen **6 Würfeln**. Dann wählst du als aktive Person eine **Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel**, nimmst diese zur Seite und kreuzt dementsprechend Kästchen auf deinem Blatt an. Alle anderen dürfen nur aus den **verbliebenen 4 Würfeln** eine Kombination (1 Farb- und 1 Zahlenwürfel) wählen und ebenfalls Kästchen auf ihren Blättern ankreuzen. Die Würfel werden nicht „weggenommen“ und es dürfen auch mehrere Personen dieselben Würfel wählen.



WICHTIG: In den ersten 3 Würfen darf sich **jede Person** aus allen geworfenen Würfeln eine Kombination aus **genau 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel** auswählen und entsprechend ankreuzen. Es dürfen mehrere Personen dieselbe Wahl treffen.

PASSEN: Du kannst immer frei entscheiden, ob du einen Würfelwurf nutzen möchtest oder nicht. Möchte die aktive Person nichts auf ihrem Blatt ankreuzen, so können alle anderen dann aus 6 ungenutzten Würfeln eine Kombination wählen.

Außerdem darf sich **jede Person**, die sich fürs „Passen“ entscheidet, Felder auf ihrer Pass-Leiste abkreuzen, die sich am rechten Blattrand befindet. Hierzu schaust du, wie viele der **6 Würfel** (also auch die, die die aktive Person eventuell zu sich genommen hat) die Farbe und die Zahl zeigen, die mit **deiner Start-Kombi** übereinstimmen. Für jede Übereinstimmung darfst du ein leeres Feld von oben nach unten auf der Pass-Leiste abkreuzen. Kreuzt du dabei ein dunkles Feld ab, erhältst du den abgebildeten Bonus (siehe Seite 7) sofort. Zeigt kein einziger Würfel eine Übereinstimmung, darfst du trotzdem 1 Feld abkreuzen.

DIE JOKER

Die Symbole  und  sind Joker. Wählst du das , so darfst du dir eine Farbe frei wählen. Wählst du das , so darfst du eine Zahl zwischen 1 und 5 wählen.

Achtung: Keine 6, auch wenn es Farbbereiche mit 6 Kästchen gibt.



WICHTIG: Für jedes Joker-Symbol, welches du nutzt, musst du 1 schwarzes Ausrufezeichen auf deiner Joker-Leiste abstreichen. Hast du keine Ausrufezeichen mehr, kannst du keine Joker-Symbole nutzen.



Zu Beginn stehen dir 2 schwarze Ausrufezeichen zur Verfügung. Die weiteren Ausrufezeichen sind zunächst noch grau und müssen von dir erst noch im Laufe des Spiels freigeschaltet werden. ————— **Müssen erst noch freigeschaltet werden** —————



Bereits verfügbar

EINE KOMBINATION AUSWÄHLEN UND KÄSTCHEN ANKREUZEN

Um Kästchen anzukreuzen, musst du immer eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel auswählen. Wählst du zum Beispiel einen gelben Farbwürfel und einen Zahlenwürfel mit dem Wert „4“, so musst du **4 zusammenhängende** gelbe Kästchen ankreuzen.



DABEI GELTEN FOLGENDE REGELN:

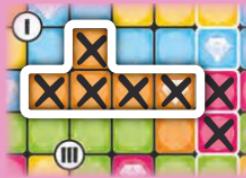
- ✗ Der **allererste Wurf** jeder Person muss immer **in der Startspalte H** gesetzt werden.
- ✗ Alle Kreuze, müssen **immer zusammenhängend in einem Farbblock der gewählten Farbe** platziert werden.
- ✗ Kreuze dürfen nur **waagerecht oder senkrecht benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen oder in der Startspalte** beginnend gesetzt werden. Kästchen, die sich nur diagonal berühren, zählen nicht als benachbart.
- ✗ Es ist **nicht erlaubt, weniger oder mehr** Kästchen anzukreuzen, als der Zahlenwürfel anzeigt.
- ✗ Ein Farbblock aus mehreren Kästchen muss nicht in einem Wurf komplett gefüllt werden.
- ✗ Es können niemals mehr als 5 Kästchen in einem Wurf angekreuzt werden.
- ✗ In einem Wurf dürfen die Würfelaugen **nicht aufgeteilt** werden, um in zwei verschiedenen Farbblöcken derselben Farbe Kästchen anzukreuzen.

BEISPIELE FÜR KORREKTES UND FALSCHES ANKREUZEN



RICHTIG

Alle 5 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen (der orange Block grenzt an den bereits angekreuzten roten Block an).



RICHTIG

Alle 4 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen. Allerdings sind nun zwei (mit einem Kreis markierte) orangene Einzelfelder entstanden, die jeweils nur mit einer „1“ angekreuzt werden können. Eine orangene „2“ kann dafür nicht verwendet werden.



FALSCH

Es sind nicht alle 3 Kreuze zusammenhängend.

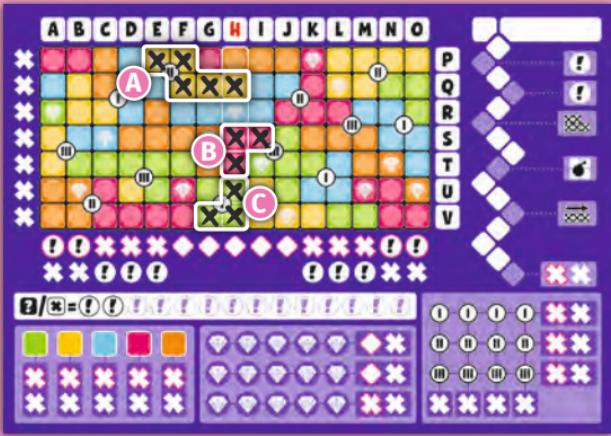


Die 3 Kreuze sind zwar zusammenhängend, grenzen aber nicht waagerecht oder senkrecht an andere Kreuze. Diagonal reicht nicht aus.



BEISPIEL:

Inka würfelt: 
Sie entscheidet sich für 
Anschließend kreuzt sie diese 5 gelben Felder (A) an. Das ist in Ordnung, da das erste Feld in der Startspalte liegt und alle 5 Felder zusammenhängend sind. In den ersten 3 Würfen können alle anderen dieselbe Wahl treffen. Alternativ hätten sie noch 2 weitere Möglichkeiten. Sie könnten auch die drei roten Felder (B) oder 3 Felder aus dem grünen 4er Block (C) ankreuzen. 4 grüne Felder wären nicht möglich, weil keine  gewürfelt wurde und die  dafür nicht genommen werden kann, da die Zahl immer komplett verwendet werden muss.



In späteren Würfen (ab dem 4. Wurf) hätte Inka als aktive Spielerin die beiden Würfel  gewählt und aus der Auslage entfernt. Dann wäre allen anderen nur die Auswahl aus den verbliebenen 4 Würfeln  geblieben.

ANMERKUNG: Um das verbliebene Kästchen in dem grünen 4er-Farbfeld anzukreuzen, braucht Inka in späteren Würfen eine .

Sie kann **keine** höhere Zahl wählen und den Wurf aufteilen, um in zwei verschiedenen Farbfeldern Kästchen anzukreuzen.

WERTUNGEN

Für alle Wertungen gilt, dass die Person, die sie zuerst erreicht, **sowohl** den pink umrandeten Bonus erhält, **als auch den weißen**.

Nachdem alle ihre Kreuze gesetzt haben, sagt die Person, die den Bonus zuerst erreicht hat, den entsprechenden Buchstaben der Spalte bzw. den entsprechenden Bereich laut an und kreuzt die Boni ab.

Alle anderen müssen den entsprechenden pink umrandeten Bonus auf ihrem Blatt schwärzen.

Dieser steht dann nicht mehr zur Verfügung.
Die weißen Boni hingegen können noch von allen anderen erreicht werden. Hierbei ist es egal, zu welchem Zeitpunkt der Bonus erreicht wird (dies muss dann nicht mehr angesagt werden).



WICHTIG:

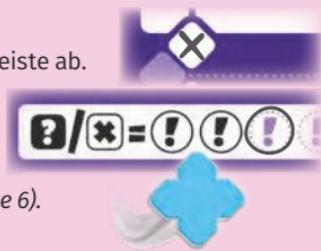
- ✖ Es wird immer nur der pink umrandete Bonus geschwärzt. Alle anderen haben noch die Möglichkeit, den weißen Bonus zu erreichen.
- ✖ In einem Wurf kannst du auch mehrere Boni erreichen.
- ✖ Gelingt es jemandem in demselben Wurf den gleichen Bonus als Erstes zu erreichen, so erhält diese Person auch den pink umrandeten Bonus.

Die Boni sind:

✖ Kreuze das oberste noch freie Feld auf deiner Pass-Leiste ab.

! Umkreise einen grauen Joker auf deiner Joker-Leiste.
Der Joker ist nun freigeschaltet.

✖ Werfe einen deiner X-Chips ab (siehe hierzu auch Seite 6).

**SPALTEN WERTEN**

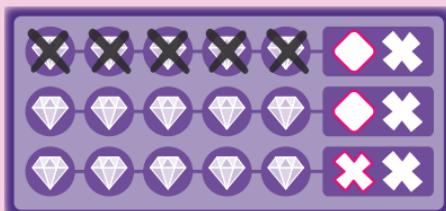
Immer wenn es dir gelingt, eine Spalte (**A-O**) komplett mit Kreuzen zu füllen, erhältst du den angegebenen Bonus unterhalb dieser Spalte. Schaffst du es als Erstes, erhältst du zusätzlich den pink umrandeten Bonus. Alle anderen müssen dann den pink umrandeten Bonus dieser Spalte auf ihrem Blatt schwärzen.
Achtung: Die Spalten **F-J** haben nur pinke Boni.

BEISPIEL:

Nach einigen Würfen hat Inka gerade die 2 orangenen Kästchen angekreuzt und füllt damit eine Spalte. Sie sagt "Spalte C ist voll." und erhält die beiden Boni ✖ und !. Alle anderen schwärzen den pink umrandeten Bonus auf ihrem Blatt und können nur noch den weißen Bonus ! erreichen.

**DIAMANTEN WERTEN**

Immer wenn du ein Kästchen ankreuzt, auf dem ein Diamant abgebildet ist, kreuzt du auch ein Diamanten-Symbol auf deinem Blatt im Bereich Diamanten ab. Kreuze die Diamanten hier immer von links nach rechts und Zeile für Zeile von oben nach unten ab. Gelingt es dir, eine Zeile komplett abzukreuzen, erhältst du den nebenstehenden Bonus. Schaffst du es als Erstes, erhältst du zusätzlich den pink umrandeten Bonus. Alle anderen müssen dann den pink umrandeten Bonus dieser Zeile („Oben“, „Mitte“ oder „Unten“) auf ihrem Blatt schwärzen.



KREUZUNGSPUNKTE WERTEN

Immer wenn es dir gelingt, alle 4 Kästchen um einen der 12 Kreuzungspunkte anzukreuzen (also zu „umzingeln“), kreuzt du auch den am weitesten links liegenden, noch nicht angekreuzten Kreuzungspunkt mit identischer römischer Zahl (I, II oder III) im Bereich Kreuzungspunkte ab.



Gelingt es dir so, dort eine komplette Spalte oder Zeile abzukreuzen, erhältst du den angezeigten Bonus. Schaffst du es bei den Zeilen als Erstes, erhältst du zusätzlich den pink umrandeten Bonus. Alle anderen müssen dann den pink umrandeten Bonus dieser Zeile („I“, „II“ oder „III“) auf ihrem Blatt schwärzen.

FARBEN WERTEN

Immer wenn es dir gelingt, alle Kästchen einer Farbe anzukreuzen, kreuzt du auch das entsprechende Farbfeld im Bereich Farben ab. Du erhältst den angegebenen Bonus unterhalb dieser Farbe. Schaffst du es als Erstes, erhältst du zusätzlich den pink umrandeten Bonus. Alle anderen müssen dann den pink umrandeten Bonus dieser Spalte auf ihrem Blatt schwärzen.

✖ Hinweis: Im Gegensatz zu allen bisherigen **Noch Mal!**®-Spielen, endet **Noch X-Mal!** NICHT wenn die zweite Farbe komplett gefüllt wurde, sondern wenn jemand alle seine X-Chips abgeworfen hat (siehe Seite 7).

ZEILEN WERTEN

Immer wenn es dir gelingt, eine Zeile (**P-V**) komplett mit Kreuzen zu füllen, darfst du das nebenstehende **✖** abkreuzen und einen deiner X-Chips abwerfen.

DIE X-CHIPS

ABWERFEN

Immer wenn du als Bonus ein **✖** erreichst, kreuzt du es an und drehest deinen am weitesten links liegenden X-Chip um. Ist auf dem Chip ein Bonus abgebildet, musst du diesen an eine andere Person verschenken. Die beschenkte Person darf diesen Bonus ab dem nächsten Spielzug verwenden. Zeigt der X-Chip keinen Bonus, wirfst du ihn einfach in die Spielschachtel.



EINSETZEN UND BONI

Besitzt du einen geschenkten X-Chip, darfst du ihn zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel einsetzen und in die Spielschachtel werfen (auch mehrere gleichzeitig möglich).



Umkreise einen grauen Joker auf deiner Joker-Leiste.



Erhöhe oder senke einen gewürfelten Zahlenwert um den Wert 1. Dieser Wert gilt dann nur für dich (die anderen dürfen nur den gewürfelten Wert verwenden).

Wichtig: Eine 5 kann dadurch niemals zur 6 werden.



Du darfst auch als nicht aktive Person eine Kombination aus allen 6 Würfeln wählen.

BONI DER PASS-LEISTE

JOKER



Umkreise einen grauen Joker auf deiner Joker-Leiste.

FARBBLOCK



Du kreuzt sofort **einen kompletten Farbblock** ab. Dieser Block kann komplett leer sein, du darfst aber auch einen bereits begonnenen Farbblock komplettieren. Der Farbblock muss benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen liegen. Mit diesem Bonus darfst du auch einen kompletten 6er-Block auf einmal ankreuzen.

BOMBE



Du lässt sofort eine Bombe detonieren. Dazu darfst du bis zu 4 beliebige Kästchen innerhalb eines 2x2 Rasters (unabhängig von der Farbe) ankreuzen.

ACHTUNG: Diese Kreuze müssen **nicht benachbart** zu bereits vorhandenen Kreuzen oder in Startspalte H liegen. Im weiteren Spielverlauf darfst du dann auch angrenzend zu den weggebombten Kästchen weitere Kreuze setzen. Es können auch weniger als 4 Kästchen angekreuzt werden bzw. bereits angekreuzte Kästchen in das 2x2 Raster miteinbezogen werden.

BEISPIEL: Inka hat gerade gepasst und auf ihrer Pass-Leiste das Feld mit der Bombe erreicht. Sie darf sofort eine Bombe detonieren lassen und setzt 2x2 Kreuze an eine beliebige Stelle auf ihrem Blatt (und kann damit noch 2 Diamanten abstreichen).



DREI IN EINER ZEILE



Du kreuzt sofort bis zu 3 Kästchen in einer Zeile (nicht Spalte) ab. Diese müssen nicht nebeneinander liegen, wohl aber benachbart zu bereits angekreuzten Kästchen. Dieser Bonus eignet sich besonders, um Zeilen zu vervollständigen.

X-CHIPS



Schaffst du es als Erstes ans Ende der Pass-Leiste, darfst du sofort zwei X-Chips abwerfen. Alle anderen müssen dann den pink umrandeten Bonus schwärzen.

Nachdem alle eine Würfelkombination ausgewählt und eingetragen oder gepasst haben, gibst du die Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter, welche nun zur aktiven Person wird und wieder mit allen 6 Würfeln würfelt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach dem Wurf, in dem es (mindestens) einer Person gelingt, ihre 10 X-Chips abzuwerfen. Gelingt dies mehreren Personen im selben Spielzug, gewinnt, wer mehr  angekreuzt hat. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt, wer mehr Felder auf der Pass-Leiste abkreuzen konnte. Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer mehr Spalten komplettieren konnte. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, wird sich der Sieg geteilt.

SOLO-SPIEL

Du kannst **NOCH X-MAL!** auch sehr gut alleine spielen. Versuche, so viele **X** wie möglich zu erreichen. Die Spielregeln werden wie folgt geändert:

Du würfst nur mit **2 Farb- und 2 Zahlenwürfeln** und die X-Chips werden nicht benötigt. Nach jedem Wurf musst du in einem der oberen Buchstaben-Felder einen schrägen Strich machen. In jedem dieser Buchstaben-Felder werden also insgesamt 2 Striche gemacht. Einmal schräg nach rechts und einmal schräg nach links. Wenn nach 30 Würfen in allen Buchstaben-Feldern 2 Striche sind, endet das Spiel mit der Wertung.

Anhand der folgenden Tabelle kannst du erkennen, wie gut du warst:

LEVEL	X
> 25	★★★★★ Es gibt also doch Superhelden!
24 – 25	★★★★☆ Wirst du „Glückspilz“ oder „The Brain“ genannt?
22 – 23	★★★★☆ Du könntest „NOCH X-MAL!“ auch professionell spielen!
20 – 21	★★★★☆ Super! Welch grandioses Ergebnis!
18 – 19	★★★★☆ Hoffentlich ohne Schummeln geschafft!
16 – 17	★★★★☆ Klasse! Das lief ja gut.
14 – 15	★★★★☆ Das war wohl nicht dein erstes Mal...
12 – 13	★★★★☆ Gut, aber das geht noch besser.
10 – 11	★★★★☆ Na, wird doch langsam.
8 – 9	★★★★☆ Nicht ganz schlecht.
6 – 7	★★★★☆ Da muss wohl noch etwas geübt werden.
4 – 5	★★★★☆ Dabei sein ist alles.
< 4	✗ Das grenzt ja schon an Arbeitsverweigerung.

Autoren: Inka und Markus Brand

Grafik: Leon Schiffer & Jan Biehl

Redaktion: Anatol Dündar

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.: 49481

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Noch Mal!® ist eine eingetragene
Marke von Schmidt Spiele.

Änderungen vorbehalten

