

JETZT SCHLÄGT'S

Das verdrehte Würfelspiel



2011826001

Ein spannendes Roll & Write
für 2-4 Personen
ab 10 Jahren.



HABA



JETZT SCHLÄGT'S

Das verdrehte Würfelspiel



Ein spannendes Roll & Write für 2 - 4 Personen ab 10 Jahren

Autor: Sven M. Kübler / Autorenteam Haan

Illustration: Gus Batts

Redaktion: Markus Singer

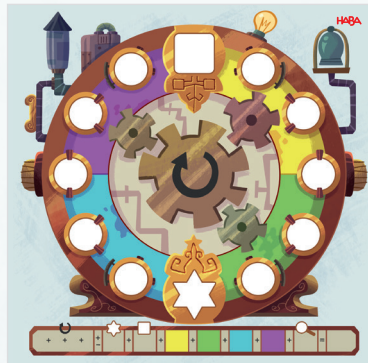
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Schon Einstein hat erkannt - Zeit ist relativ!

Und das nimmt man in Tickhausen besonders ernst. Beim Bau von Uhren könnt ihr euch vor Aufträgen für die seltsamsten Ziffernblätter kaum retten: Eine Sonderanfertigung mit ausschließlich geraden Ziffern? Nichts leichter als das. Ein anderer Kunde will – typisch Nachteule – möglichst viele Uhrzeiten größer als „9“ auf dem Ziffernblatt. Und bei der nächsten Kundin soll die Zeit am liebsten gar nicht voranschreiten – über 4 Stunden dieselbe Uhrzeit bitte! Verrückt. Aber wie wir wissen: Der Kunde ist König. Und die Kundin Königin. Wer von euch kann die Wünsche am besten erfüllen?

Wer nach 12 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

DAS IST DRIN:



1 Block



4 Stifte



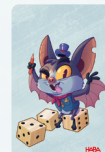
5 Würfel



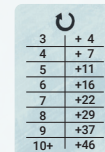
4 Zeiger



4 Startkarten



1 Rundenkarte



1 Übersichtskarte



8 Persönliche Auftragskarten
(für die Variante)

Insgesamt 36 Karten, davon:



12 Bereichs-
Auftragskarten



2 Stern-
Auftragskarten



2 Quadrat-
Auftragskarten

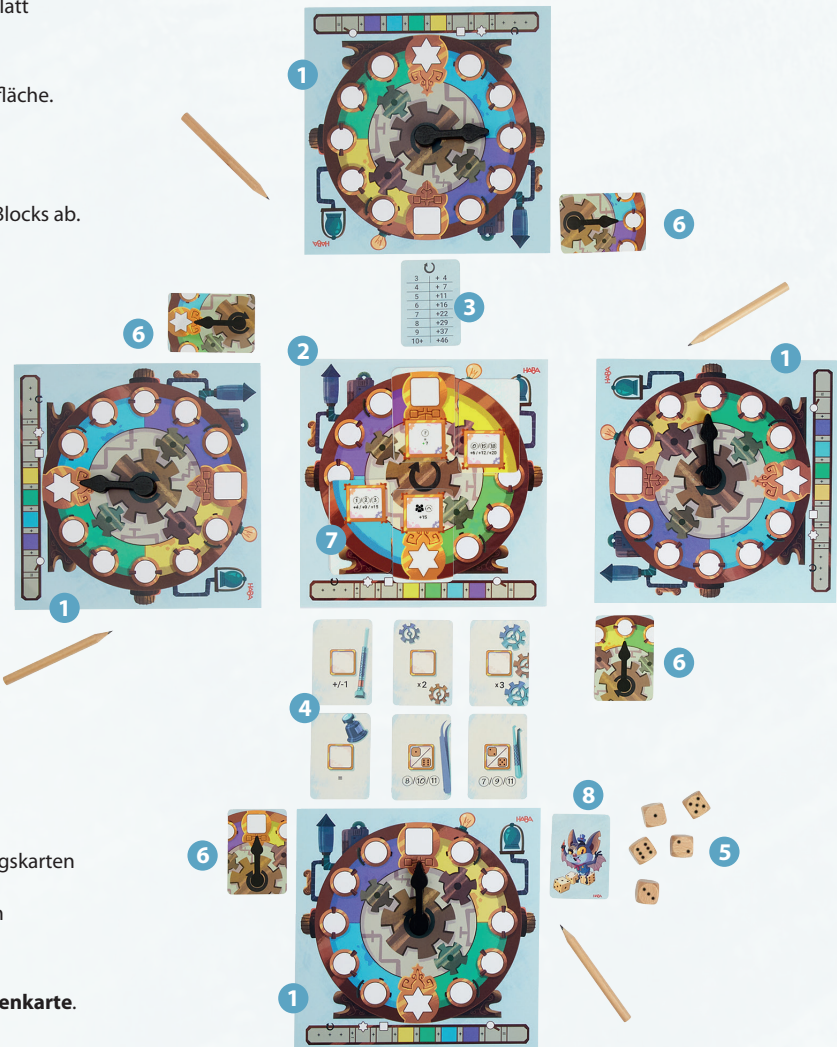


6 Ablagekarten

BEVOR ES LOSGEHT:

- 1 Nehmt euch jeweils ein **Blatt vom Block** und einen **Stift** und legt beides vor euch ab. Das Blatt zeigt euer Ziffernblatt und darunter die Punkteleiste für die Abrechnung.
- 2 Legt den **Block** gut sichtbar für alle in die Mitte der Spielfläche.
- 3 Legt die **Übersichtskarte** oberhalb des Blocks ab.
- 4 Legt die **6 Ablagekarten** nebeneinander unterhalb des Blocks ab.
- 5 Legt abhängig von der Personenzahl folgende Anzahl an **Würfeln** bereit:
 - 2 Personen → 3 Würfel
 - 3 Personen → 4 Würfel
 - 4 Personen → 5 Würfel
- 6 Jede Person erhält eine zufällige **Startkarte**. Nehmt euch jeweils einen **Zeiger** und legt diesen auf die jeweils gezeigte Position auf eurem Ziffernblatt. Legt die Startkarte anschließend wieder zurück in die Schachtel.
- 7 Nun werden die **Auftragskarten** für die Partie ausgelost. Ihr braucht:
 - 1 zufällig gezogene Stern-Auftragskarte
 - 1 zufällig gezogene Quadrat-Auftragskarte
 - 2 zufällig gezogene verschiedenfarbige Bereichs-Auftragskarten

Legt die ausgewählten Auftragskarten auf den jeweiligen Bereich des Blocks.
- 8 Die Person, die zuletzt zu spät kam, nimmt sich die **Rundenkarte**.
- 9 Nicht benötigtes Spielmaterial könnt ihr wieder in die Schachtel legen.



Spiel Aufbau für 4 Personen



EUER ZIFFERNBLATT:

Euer Ziffernblatt besteht aus 12 weißen Feldern und 4 Farbbereichen. Im Laufe des Spiels werdet ihr alle 12 Felder mit Zahlen befüllen. Das obere Quadratfeld und untere Sternfeld sind Sonderfelder und gehören keinem Farbbereich an. Die beiden Felder zwischen dem Farbbereich violett/blau und dem Farbbereich gelb/grün gelten für beide Bereiche.

Beim Eintragen der Zahlen gibt es keine Vorgabe wie bei einer „normalen“ Uhr. Die eingetragenen Zahlen müssen also nicht aufsteigend sein und können auch mehrfach vorkommen. Natürlich wollt ihr aber möglichst viele Punkte machen.

So können Punkte erzielt werden:

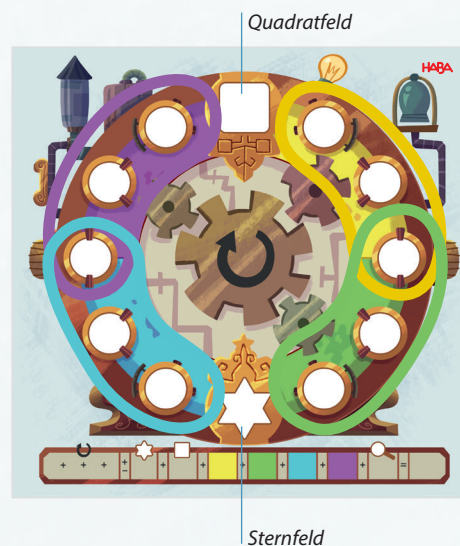
In jeder Partie gibt es:

- 1 Auftragskarte für das Quadratfeld
- 1 Auftragskarte für das Sternfeld
- 2 Auftragskarten zu unterschiedlichen Farbbereichen
- *Zahlenfolgen*

Was ist eine Zahlenfolge?

Eine Zahlenfolge besteht aus **mindestens drei direkt aufeinander aufsteigenden Zahlen** im Uhrzeigersinn in benachbarten Feldern. Jede Zahlenfolge gibt am Spielende Punkte. Die Übersichtskarte zeigt euch die Punkteverteilung.

Hinweis: Alle Auftragskarten werden am Ende der Anleitung detailliert erklärt.



DIE ABLAGEKARTEN:

In jeder Runde setzt ihr jeweils einen Würfel auf eine freie Ablagekarte. Jede Ablagekarte hat einen Effekt, der den darauf eingesetzten Würfel verändert:



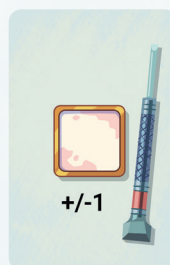
Die Augenzahl des Würfels wird nicht verändert.

Hinweis: Keine Regel ohne Ausnahme – diese Karte hat keinen Effekt auf das Würfelergebnis.

Beispiel:



Ergebnis » 3



Die Augenzahl des Würfels wird um 1 erhöht oder verringert. Damit ist also auch eine 0 oder 7 möglich.

Beispiel:



Lea entscheidet sich, das Ergebnis auf eine 0 zu ändern.



Die Augenzahl des Würfels wird mit 2 multipliziert. Damit ist also auch eine 8, 10 oder 12 möglich.

Beispiel:



Ergebnis » 8



Auf diese Ablagekarte kann nur ein **Würfel eingesetzt** werden, der eine **2 oder 5 zeigt**. Die Augenzahl des Würfels wird zu einer 7, 9 oder 11.

Beispiel:



Robin entscheidet sich, das Ergebnis auf eine 7 zu ändern.

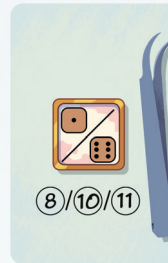


Die Augenzahl des Würfels wird mit 3 multipliziert. Damit ist also auch eine 9, 12, 15 oder 18 möglich.

Beispiel:



Ergebnis » 15



Auf diese Ablagekarte kann nur ein **Würfel eingesetzt** werden, der eine **1 oder 6 zeigt**. Die Augenzahl des Würfels wird zu einer 8, 10 oder 11.

Beispiel:



Ergebnis: Lea entscheidet sich, das Ergebnis auf eine 11 zu ändern.

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über 12 Runden. Am Anfang jeder Runde werden alle Würfel gewürfelt. Dann legt in Spielreihenfolge jede Person einen Würfel auf eine Ablagekarte und trägt das Ergebnis auf ihrem Ziffernblatt ein:

1. Die Person mit der Rundenkarte **würfelt alle Würfel**.
2. **Wähle einen Würfel** und setze ihn auf eine **freie Ablagekarte**. Auf jede Ablagekarte kann immer nur ein Würfel gesetzt werden.
3. Führe den **Effekt der gewählten Ablagekarte** auf den Würfel aus und trage das **Ergebnis** in eines der nächsten **drei freien** Felder, beginnend bei deinem Zeiger, im Uhrzeigersinn auf deinem Ziffernblatt ein. Felder, in denen du schon **Zahlen eingetragen** hast, werden beim Zählen **übersprungen**.
4. **Drehe deinen Zeiger** auf das soeben eingetragene Feld.
5. Die nächste Person im Uhrzeigersinn wählt einen der **verbliebenen Würfel** aus, setzt ihn auf eine freie Ablagekarte, führt den Effekt aus und trägt das Ergebnis in eines der nächsten drei freien Felder auf ihrem Ziffernblatt ein.
6. Sobald alle Personen die Schritte 2-5 einmal absolviert haben, endet die Runde. Die Rundenkarte wird im Uhrzeigersinn an die nächste Person gegeben.

Hinweis: Am Ende jeder Runde bleibt ein Würfel unbenutzt.





Beispielrunde einer Partie mit 2 Personen:

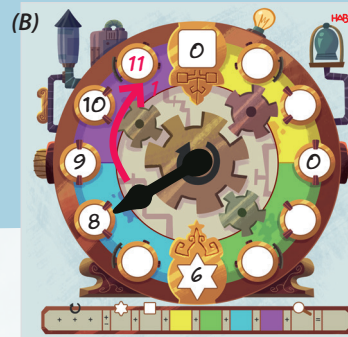
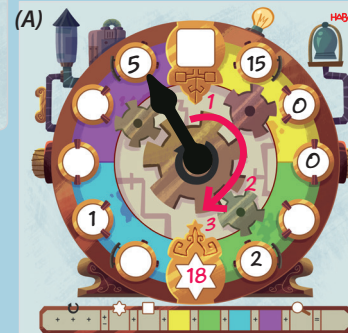
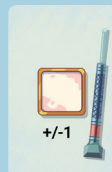
Robin hat die Rundenkarte und würfelt alle Würfel:



(A) Er wählt den Würfel mit der Augenzahl „6“ und setzt ihn auf eine freie Ablagekarte. Auf dieser ändert sich das Würfelergebnis zu einer „18“. Er trägt die 18 drei freie Felder weiter in das Sternfeld ein. Anschließend dreht er den Zeiger auf dieses Feld.

(B) Jetzt ist Lea am Zug. Von den verbliebenen Würfeln wählt sie den Würfel mit der Augenzahl „1“ und setzt ihn auf eine freie Ablagekarte. Lea ändert damit das Würfelergebnis auf eine „11“ und trägt sie ein freies Feld weiter ein. Auch sie dreht ihren Zeiger auf das soeben eingetragene Feld.

Die Runde ist zu Ende. Lea erhält die Rundenkarte und würfelt alle Würfel neu.



WANN IST SCHLUSS?

Nach der zwölften Runde endet das Spiel. Nun habt ihr alle euer Ziffernblatt vollständig mit Zahlen befüllt.

Zählt eure Punkte für die Zahlenfolgen und alle Auftragskarten und tragt sie in die Punkteleiste unter eurem Ziffernblatt ein.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.

Beispielwertung:



Achtung: Leider ist uns bei der Punkteleiste unten auf dem Block ein kleiner Fehler passiert! Das „±“ gehört zur Quadratwertung, nicht zur Sternwertung.

Robin bekommt folgende Punkte:

- A Für die Zahlenfolge 0-1-2 bestehend aus 3 Zahlen erhält er 4 Punkte.
- B Für die Zahlenfolge 3-4-5-6 bestehend aus 4 Zahlen erhält er 7 Punkte.
- C Für das Quadratfeld erhält er 6 Punkte.
- D Für das Sternfeld erhält er 15 Punkte (da er hier die größte Zahl unter allen Personen eingetragen hat).
- E Für den gelben Bereich erhält er 12 Punkte (da er zwei der gesuchten Zahlen eingetragen hat)
- F Für den blauen Bereich erhält er 15 Punkte (da er drei der gesuchten Zahlen eingetragen hat)
- G Dieses Feld wird nur in der Variante verwendet.

Robin hat am Spielende also insgesamt 59 Punkte.

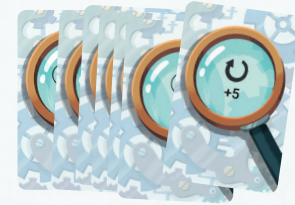
3	+ 4
4	+ 7
5	+11
6	+16
7	+22
8	+29
9	+37
10+	+46

Variante:

Zusätzlich zum normalen Spielaufbau erhält jede Person eine zufällig verdeckt gezogene persönliche Auftragskarte. Übrigbleibende persönliche Auftragskarten könnt ihr wieder zurück in die Schachtel legen.

Hinweis: Alle persönlichen Auftragskarten sind am Ende der Anleitung detailliert erklärt.

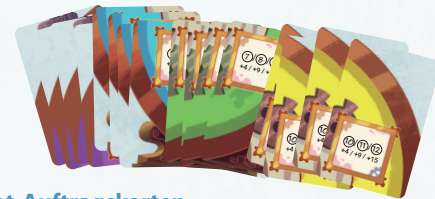
Schau dir deine Karte an, halte sie aber vor den anderen bis zum Spielende geheim. Bei Spielende deckt ihr eure Auftragskarten auf und wertet sie individuell für euch.



DIE AUFTRAGSKARTEN:

Bereich-Auftragskarten

Diese Auftragskarten geben immer 3 Zahlen vor. Hat man am **Spielende eine, zwei oder drei dieser Zahlen im jeweiligen Bereich** eingetragen, erhält man die **Punktzahl, die als erste, zweite oder dritte Zahl** in der Zeile darunter steht. Die **Position** der eingetragenen Zahlen im jeweiligen Bereich ist **egal**. Es müssen aber **unterschiedliche** Zahlen sein.



Beispiel:



Christina:
9 Punkte

Quadrat-Auftragskarten



Die eingetragene Zahl wird zu den Punkten **addiert bzw. subtrahiert.**

Hinweis: Die Zahl im mittleren linken oder rechten Feld zählt für jeweils beide Bereiche!

Beispiel:



Christina:
24 Punkte
(15 Punkte im gelben Bereich +
9 Punkte im grünen Bereich)

Stern-Auftragskarten



Vergleicht eure hier eingetragenen Zahlen untereinander. Die Person mit der **höchsten bzw. niedrigsten** Zahl bekommt 15 Punkte. Haben mehrere Personen die höchste Zahl, so bekommen sie alle jeweils 15 Punkte.



Persönliche Auftragskarten



Jede **gerade** Zahl im Ziffernblatt gibt 2 Punkte.
Hinweis: 0 ist eine gerade Zahl.



Jede **ungerade** Zahl im Ziffernblatt gibt 2 Punkte.



Jede Zahl **kleiner oder gleich 2** im Ziffernblatt gibt 3 Punkte.



Jede Zahl **größer oder gleich 10** im Ziffernblatt gibt 3 Punkte.



Jeder **Zwilling** (zwei gleiche Zahlen) im Ziffernblatt gibt 4 Punkte.



Jeder **Drilling** (drei gleiche Zahlen) im Ziffernblatt gibt 8 Punkte.



Jeder **Vierling** (vier gleiche Zahlen) im Ziffernblatt gibt 14 Punkte.



Jede **Zahlenfolge** im Ziffernblatt gibt 5 Punkte zusätzlich.

Hinweis: Beim Zwilling, Drilling und Vierling sind die Positionen der Zahlen im Ziffernblatt jeweils egal. Sie müssen nicht nebeneinander liegen.



Sven M. Kübler, Jahrgang 1952 – also ein Grufti unter den Spielautoren. Versteht sich als „Spielverführer“ – Menschen zeigen, wie toll das Spielen am Tisch ist. Organisiert Spieleabende und Spielereisen. Hat viele Ideen im Kopf und inzwischen sind auch schon einige Spiele veröffentlicht worden, u.a. mit den großen Autoren Sid Sackson und Wolfgang Kramer.



Gus Batts ist ein brasilianischer Künstler. Er hatte von warmen Temperaturen und Palmen genug und hat daher beschlossen, nach Kanada umzuziehen, um endlich die Bedeutung von Kälte zu verstehen. Seit einiger Zeit arbeitet er freiberuflich an der Entwicklung von Shows, Brettspielen und Spielen für große Kunden. Er liebt es, Charaktere zu entwerfen und hat in den letzten 8 Jahren in Animationsstudios gearbeitet. Zurzeit lebt er in Calgary und arbeitet für die mobile Spieleindustrie.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 2011826001

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024