

Jeder Spieler erhält nun 1 Abrechnungs-Karte, 1 Stift sowie verdeckt **2 Karten von jedem Stapel** der Marktleiste. Von diesen 4 Karten muss er 1 abwerfen und unter den entsprechenden Stapel zurück schieben. Die verbliebenen 3 Karten legt er so in seine Auslage, dass sich die Karten mindestens an einer Kante oder Ecke berühren. Hinweis: Die Auslage eines Spielers darf maximal ein 3x3-Raster ergeben (3 Zeilen und 3 Spalten).

Bestimmt einen Startspieler. Er erhält die 5 Würfel und die Abrechnungs-Karte mit dem Startspieler-Symbol (Ihr könnt die Abrechnungs-Karten auch zum Auslösen des Startspielers benutzen).

WERTUNGS- UND BONUS-KARTEN

Jede Karte hat im **unteren Bereich** entweder einen Bonus (Bonus-Karten) oder eine Wertung für das Spielende (Wertungs-Karten). Diese müssen jedoch zuerst freigeschaltet werden, indem man die Aufgabe im **oberen Bereich** vollständig erfüllt (die Karte ist damit **abgeschlossen**). Um die Aufgaben zu erfüllen, setzen die Spieler die Würfel ein.



SPIELABLAUF

Der Startspieler würfelt mit allen 5 Würfeln. Er kann diesen Wurf so wie er ist verwenden oder **bis zu 2x nachwürfeln**. Vor dem Nachwürfeln darf er beliebig viele Würfel auf der Baustelle im Schachtelboden sichern und nur die restlichen erneut würfeln. Sollte er das zweite Mal nachwürfeln, darf er auch schon zuvor auf die Baustelle herausgelegte Würfel wieder mitwürfeln.

Ist der aktive Spieler mit seinem Wurf (nach dem 1., 2. oder 3. Wurf) zufrieden, darf er nun bis zu 5 Würfel, so wie sie jetzt liegen, verwenden. Er darf dabei Karten vom Markt kaufen und/oder Karten abschließen. Beides darf er so oft wie möglich tun. Allerdings darf er dazu **jeden Würfel nur 1x verwenden**. Ist der aktive Spieler auch nach seinem 3. Wurf noch nicht zufrieden, kann er sich **alternativ** dazu entscheiden, **eine Chance** zu nutzen.



PASSIVE SPIELER NUTZEN WÜRFEL MIT

Sollte der aktive Spieler **nachwürfeln**, dürfen alle passiven Spieler **einen der nachgewürfelten Würfel** bei sich eintragen. Sie dürfen **jedes Mal**, wenn der aktive Spieler nachwürfelt, einen der gewürfelten Würfel nutzen. Sollte der aktive Spieler aber schon mit seinem allerersten Wurf zufrieden sein, gehen alle anderen Spieler leer aus und dürfen keinen Würfel bei sich eintragen.



WICHTIG: Würfel, die der aktive Spieler auf der Baustelle im Schachtelboden gesichert hat, dürfen von den passiven Spielern nicht gewählt werden. Die passiven Spieler dürfen immer nur aus den gerade nachgewürfelten Würfeln auswählen.

Die passiven Spieler dürfen auch alle denselben Würfel für sich wählen. Der aktive Spieler darf Würfel, die die passiven Spieler eingetragen haben, beim zweiten Nachwürfeln erneut würfeln. Ein passiver Spieler kann auch darauf verzichten, einen Würfel zu verwenden.

AUFGABEN ERFÜLLEN UND KARTEN ABSCHLIESSEN

Der aktive Spieler darf die Würfel dazu nutzen, die Aufgabenfelder einer Karte auszufüllen, allerdings nur dann, wenn damit **alle (noch) nicht ausgefüllten Felder dieser Karte markiert werden!** Es ist dem **aktiven Spieler nicht erlaubt, einzelne Aufgaben-Felder** einer Karte auszufüllen, wenn er sie nicht **kompletzieren** kann.



Beim Ausfüllen gilt:

- ▶ Steht in einem Feld eine Zahl, wird genau diese Zahl benötigt, um das Feld abzukreuzen.
- ▶ Steht in einem Feld keine Zahl, muss in dieses Feld eine Zahl eingetragen werden.
- ▶ Für weiße Felder kann jeder beliebige Würfel verwendet werden (Farbe egal).
- ▶ Für farbige Felder kann nur der Würfel in der entsprechenden Farbe verwendet werden.
- ▶ Die Reihenfolge, in der die Felder ausgefüllt werden, ist nicht wichtig.



Noch einmal, da das wichtig ist! Der **aktive Spieler** darf **einzelne Aufgabenfelder** nur dann ausfüllen, wenn damit die **Karte abgeschlossen wird**. Sonst nicht! Passive Spieler dürfen dagegen einzelne Felder ausfüllen, auch wenn dadurch keine Karte komplettiert wird! So können Karten passiv „vorbereitet“ werden, damit man sie später als aktiver Spieler einfacher abschließen kann.

Um zu markieren, dass eine Karte abgeschlossen ist, macht der Spieler ein Häkchen in den Kreis auf der rechten Seite. Der unten auf der Karte angegebene Bonus bzw. die Wertung für das Spielende ist nun freigeschaltet. Details zu den Aufgaben, Boni und Wertungen finden sich am Ende der Spielregel.



KARTEN VOM MARKT KAUFEN

Hat der aktive Spieler in seinem Wurf 3 oder 4 gleiche Zahlen, darf er diese Würfel nutzen, um auf dem Markt Karten einzukaufen, die er dann sofort in seine Auslage legt. Die Marktleiste zeigt die Preise für die darüber und darunter liegenden Karten an. Eine gekaufte Karte muss an mindestens 1 Kante oder Ecke einer anderen Karte angelegt werden und darf danach auch nicht mehr versetzt werden. Die gesamte Auslage darf dabei niemals größer als 3 Spalten und 3 Zeilen werden (also maximal ein 3x3 Raster). Anfangs ist ein Spieler noch frei, in eine beliebige Richtung anzulegen, sobald 3 Karten waagrecht und 3 Karten senkrecht liegen, sind die restlichen möglichen Plätze vorherbestimmt.



4 gleiche Würfel



3 gleiche Würfel

CHANCE

Nach dem 3. Wurf, **und nur dann**, hat der aktive Spieler die Möglichkeit, **anstatt** zu den beiden normalen Optionen, **1 der folgenden 2 Chancen** zu nutzen:

1) Der aktive Spieler darf **bis zu 2 beliebige Würfel verwenden**, so als ob er ein passiver Spieler wäre. Er wählt aus allen 5 Würfeln, so wie sie nach dem 3. Wurf liegen, und darf damit 2 Felder (auch auf verschiedenen Karten) in seiner Auslage ausfüllen. **Die Karten müssen dazu nicht abgeschlossen werden.** Er darf damit trotzdem das letzte Feld auf einer Karte ausfüllen oder nur 1 Würfel benutzen, falls er nicht mehr freie Felder hat.

Achtung! Dies ist die einzige Möglichkeit, dass ein aktiver Spieler Felder ausfüllt, ohne die Karte komplett abzuschließen. Das geht aber nur, wenn er vorher 2x nachgewürfelt hat.

2) Der aktive Spieler nimmt sich das oberste verdeckte Plättchen von einem der Stapel und legt es in seine Auslage. Er darf das verdeckte Plättchen nach dem Anschauen auch abwerfen, anstatt es einzubauen. Das beendet aber seinen Zug. Sprich: Er bekommt dann keine 2 Würfel oder ein anderes Plättchen.

ENDE DES ZUGES

Hat der aktive Spieler alle Würfel, die er kann oder will, für Käufe und/oder das Abschließen von Karten benutzt oder nach dem 3. Wurf eine Chance genutzt, endet sein Zug und er gibt die Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, welcher nun zum aktiven Spieler wird.

Wurde mindestens 1 Karte gekauft, werden alle Karten der entsprechenden Reihe im Markt in Pfeilrichtung weitergeschoben und für die frei gewordenen Plätze werden neue Karten vom jeweiligen Stapel aufgedeckt.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler die 9. Karte kauft (also seine 3x3-Auslage vollendet ist), wird das Spielende eingeläutet. Die Runde wird zu Ende gespielt (bis zum Spieler rechts vom Startspieler). Dann folgt nochmals 1 komplette Runde (wieder bis zum Spieler rechts vom Startspieler). Danach folgt die Wertung.

Sonderfall: Sollte ein Spieler in der Abschlussrunde schon all seine Karten abgeschlossen haben, so muss er trotzdem 3x Würfeln, da er ja mindestens 1 Karte kaufen oder abschließen müsste, um vor dem 3. Wurf aufzuhören.

WERTUNG

Alle Spieler schauen nun, wie viele Punkte sie für ihre **abgeschlossenen** Wertungs-Karten bekommen und tragen diese jeweils in den leeren Lorbeerkränzen der Karte ein (Details am Ende der Regel). Anschließend rechnet jeder Spieler sein Endergebnis aus und schreibt es unten auf seine Abrechnungs-Karte.

Wer die höchste Summe erreicht, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern der Spieler, der weniger leere Felder hat. Sollte es dann immer noch zu einem Gleichstand kommen, gibt es mehrere Gewinner.

Abrechnungs-Karte



AUFGABEN

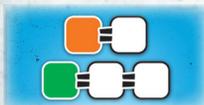
Folgende Aufgaben gibt es:



Für jedes Feld muss genau die angegebene Zahl genutzt werden. In dem gelben Feld muss genau eine gelbe 3 zum Ankreuzen genutzt werden.



Die < Zeichen bedeuten, dass die Zahl rechts größer sein muss als die Zahl links vom Zeichen. In dem gezeigten Beispiel müssen die Zahlen von links nach rechts stetig ansteigen. Sprünge sind jedoch erlaubt. Zum Beispiel wäre 1, 2, 4, 5, 6 korrekt. Für das mittlere Feld müsste hier der orange Würfel verwendet werden.



Die = Zeichen bedeuten, dass die Zahlen in beiden Feldern gleich sein müssen. Im gezeigten Beispiel benötigt der Spieler ein Pärchen und einen Drilling, wobei im Pärchen der orangene und im Drilling der grüne Würfel benutzt werden muss. Das Pärchen und der Drilling dürfen unterschiedliche Zahlen aufweisen (z.B.: 2, 2, 5, 5, 5).



Die Summe aller Werte in den Feldern muss größer oder gleich 40 sein. Ansonsten ist es egal, welche Werte der Spieler dort einträgt. Bei den farbigen Feldern müssen aber jeweils die passenden Würfel verwendet werden.

BONUS-KARTEN

Bonus-Karten bringen als Belohnung keine Punkte, sondern einen Bonus, der während des Spiels eingesetzt werden kann. **Erst wenn** ein Spieler **alle Aufgaben-Felder** einer Bonus-Karte **ausgefüllt** hat, darf er den darauf angegebenen **Bonus nutzen**. Abgeschlossene Boni können sofort genutzt werden, unter Umständen sogar schon im selben Zug.

Die meisten Bonus-Karten können 3x im Spiel genutzt werden. Bei jeder Nutzung kreuzt man eines der 3 Bonus-Felder ab. **Wichtig:** Viele der Boni sind auch passiv nutzbar.



Verändert ein Bonus einen Würfel, geschieht dies immer nur in Gedanken. Ändert also ein Spieler eine 4 in eine 5, bleibt der Würfel für alle anderen Spieler eine 4.

Folgende Boni gibt es:



Der Spieler darf zu einem Würfel (in Gedanken) 1 hinzuzählen oder abziehen und dies auch mehrfach auf denselben Würfel anwenden, wenn er den Bonus mehrfach abkreuzt. Der Wert kann nie höher als 6 sein und darf nicht von einer 6 auf eine 1 verändert werden. Der Bonus ist auch beim Kaufen einsetzbar, sowie passiv.



Der Spieler darf 1 Würfel in einer anderen Farbe verwenden. Er darf z.B. den gelben Würfel nutzen, um ein Feld auszufüllen, das aber einen blauen Würfel vorschreibt. Der Bonus ist aktiv und passiv nutzbar.



Der Spieler darf **als passiver Spieler** einen weiteren nachgewürfel-ten Würfel eintragen. Er darf damit aber nicht den gleichen Würfel ein zweites Mal eintragen. Dieser Bonus darf als aktiver Spieler nicht genutzt werden!



Der Spieler darf **am Spielende** die Farbe dieser Karte bestimmen. Er markiert die Farbe im Belohnungsfeld. Dies kann für Wertungs-Karten nützlich sein, die Punkte für Karten bestimmter Farben bringen. Ist diese Karte nicht abgeschlossen, besitzt sie keine Farbe und zählt entsprechend für keine Wertungs-Karte.



Der Spieler benötigt zum Kauf einer Karte 1 Würfel weniger. Er darf für denselben Kauf auch mehrere Kreise abkreuzen, so dass er eine Karte mitunter mit jedem beliebigen Würfel oder gar gänzlich ohne einen Würfel kaufen kann.



ACHTUNG: Grundsätzlich gilt: Jeder Würfel kann immer nur 1x verwendet werden, auch dann, wenn ein Spieler mehrere Boni darauf anwendet. Für jede Nutzung muss einer der 3 Kreise abgekreuzt werden.

WERTUNGS-KARTEN

Wie viele Punkte eine Wertungs-Karte einbringt, hängt von der Anzahl und Position anderer Karten in der eigenen Auslage ab. Die Wertung einer Karte kann nur dann ausgeführt werden, wenn die Karte abgeschlossen ist. **Wichtig:** Es gibt die Wertungs-Karten mehrfach, wobei manche Karten mehr Punkte bringen. Dies ist mit der Schwierigkeit der Aufgabe auf den Karten begründet. Es ist erlaubt, mehrere Karten zu besitzen, welche dieselbe Sache belohnen, dann erhält man für jede dieser Karten die angegebenen Punkte.

Folgende Wertungs-Karten gibt es:



Der Spieler bekommt für **jede Karte, die waagrecht oder senkrecht** an diese Karte **angrenzt UND abgeschlossen** ist, die angegebenen Punkte.



Der Spieler bekommt für **jede Karte der vorgegebenen Farbe** in seiner Auslage die angegebenen Punkte. Diese müssen nicht abgeschlossen sein. Der reine Besitz einer Karte dieser Farbe sorgt für die Punkte.



Der Spieler bekommt für **jede Karte, die waagrecht oder senkrecht** in der **vorgegebenen Farbe** an diese Karte angrenzt, die angegebene Punktzahl. Diese müssen nicht abgeschlossen sein. Die reine Platzierung einer solchen Farbkarte sorgt für die Punkte.



Der Spieler bekommt für jede Zeile oder Spalte in der eigenen Auslage, welche aus **3 abgeschlossenen Karten** besteht, die angegebene Punktzahl. Die Wertungs-Karte muss nicht zwingend selbst Teil einer komplett abgeschlossenen Zeile oder Spalte sein.



Der Spieler bekommt die angegebene Punktzahl, wenn er in seiner Auslage ein **komplettes Set aus Karten aller 5 Farben** besitzt. Ihre Position, und ob die betreffenden Karten abgeschlossen sind, ist dabei unerheblich.



Der Spieler bekommt für jede Zeile oder Spalte in der eigenen Auslage, welche aus **3 Karten der gleichen Farbe** besteht, die angegebenen Punkte. Die Wertungs-Karte muss nicht zwingend selbst Teil einer solchen Zeile oder Spalte sein. Die Zeilen oder Spalten brauchen nicht alle dieselbe Farbe haben. Es kann also z.B. 1 Zeile in Gelb und 1 Zeile in Grün gewertet werden.



Der Spieler bekommt für **jede unterschiedliche abgeschlossene Bonus-Karte** in der eigenen Auslage die angegebenen Punkte. Zwei gleiche Boni bringen also nur einmal die Punkte.

SOLO-SPIEL

Falls einmal keine Mitspieler zur Hand sind, lässt sich „GÖNNEN KÖNNEN“ auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Grundregeln bleiben weitestgehend bestehen, mit folgenden Änderungen:

Der Spieler führt abwechselnd einen aktiven und einen passiven Zug aus, beginnend mit einem aktiven Zug. Im aktiven Zug gelten genau dieselben Regeln wie im normalen Spiel. Allerdings muss sich der Spieler **merken, wie oft er nachgewürfelt hat. Der passive Zug unterscheidet sich zum normalen Spiel.** Folgendes passiert:

Der Spieler würfelt 1x mit allen 5 Würfeln. Je nachdem, wie oft er in seinem aktiven Zug nachgewürfelt hat, darf er nun aus diesem Wurf Würfel mitbenutzen: Bei 0x **Nachwürfeln im aktiven Zug**, darf er bis zu 3 Würfel verwenden. Bei 1x Nachwürfeln darf er bis zu 2 Würfel, und bei 2x Nachwürfeln bis zu 1 Würfel verwenden.

Anschließend **muss** er aus einer der beiden Marktreihen die Karte ganz rechts aus dem Markt entfernen und zur Seite legen. Am besten so, dass gut zu sehen ist, wie viele Karten schon bei Seite liegen. Denn dies ist gleichzeitig der Rundenzähler. Der Spieler darf frei entscheiden, ob er die Wertungs-Karte oder die Bonus-Karte von ganz rechts entfernt. Anschließend wird der Markt wie gehabt aufgefüllt.

Nach dem passiven Zug folgt wieder ein aktiver Zug usw. Dies wird so lange wiederholt, bis am Ende eines passiven Zuges so viele Karten als Rundenzähler ausliegen, wie das aktuelle Level erlaubt (siehe Solo-Karte). Dann endet das Spiel und die Punkte werden gezählt. Hat der Spieler ausreichend viele Punkte, ist das Level gewonnen und er darf sich nun am nächsthöheren Level versuchen.

Das Spiel endet auch, wie im normalen Spiel, wenn der Spieler seine 9. Karte gekauft hat. Wie gehabt wird dann die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, gefolgt von einer kompletten weiteren Runde (inkl. passivem Zug). So endet das Spiel mitunter also auch schon vor der maximal erlaubten Anzahl Runden, jedoch niemals danach.

Die Solo-Karte zeigt für jedes Level die maximale Anzahl an Runden sowie die Punktzahl, die erreicht werden muss, um das Level zu schaffen und in das nächsthöhere aufzusteigen. Ein gemeistertes Level wird im Feld hinten abgehakt.

Rundenzähler

LEVEL			
1	15	90	
2	14	86	
3	13	82	
4	12	78	
5	11	74	
6	10	70	
7	9	66	

Solo-Karte

KAMPAGNEN REGELN

Sofern alle Level mindestens 1x geschafft wurden, ist die Kampagne freigeschaltet. Hier ist das Ziel, alle Level nacheinander zu schaffen. Begonnen wird mit einer Partie in Level 1. Falls das Level geschafft wurde, werden für jeden Punkt über der benötigten Punktzahl 1 Kampagnenpunkt notiert. Anschließend folgt das nächsthöhere Level. Ab Level 2 dürfen, falls ein Level nicht geschafft wurde, 1:1 Kampagnenpunkte abgegeben werden, um die noch benötigten Punkte für das aktuelle Level auszugleichen. Reichen die Punkte auch dann noch nicht aus, um das Level zu schaffen, endet die Kampagne und es muss wieder bei Level 1 angefangen werden.

Schaffst du es bis Level 7? Mit 50 oder mehr Kampagnenpunkten?

ÜBERSICHT

Aktiv

Nach dem 1./2./3. Wurf



Abschließen

Kaufen

Bis zu alle 5 Würfel benutzen



Darf nur ausfüllen, wenn komplett!

Passiv

Nach dem 2./3. Wurf



1 Würfel nutzen

nicht von der Baustelle!



Darf einzelne Felder ausfüllen!

Nach 3. Wurf alternativ

Chance

2 deiner 5 Würfel

1 Plättchen



oder



nutzen wie passiv

verdeckt ziehen

Spielautoren: Ulrich Blum & Jens Merkl
Illustration: Leon Schiffer
Grafik & 3D: designstudio1.de
Redaktion: Thorsten Gimmler

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

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

