

## KURZSPIELREGEL

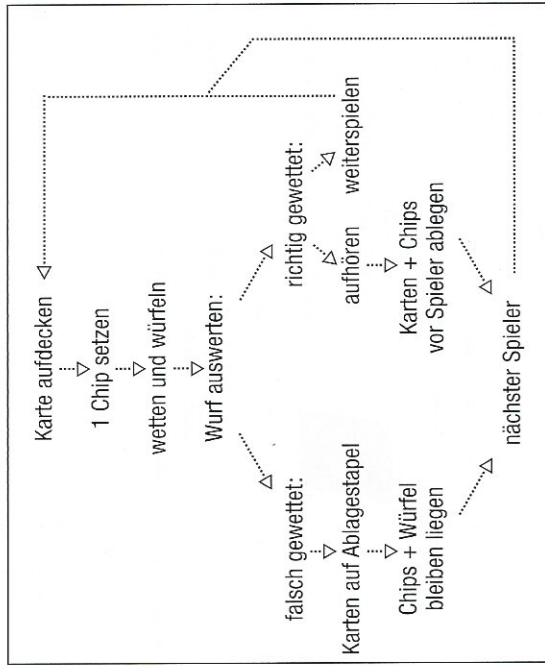
### Spielvorbereitung

Pro Spieler 7 hellgrüne (à 10), 2 dunkelgrüne (à 50), 1 schwarzer Chip (à 100).

Alle Karten gut gemischt in Kartenhalter legen.

Würfel einmal werfen.

### Spielverlauf



### Spielende

Wenn nur noch ein Spieler mit Chips übrig.

Abrechnung: Karten pro Stapel x Chipswert.

Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

# Lucky Five

## DAS SPANNENDE WÜRFELSPIEL FÜR 2-6 ZOCKER AB 10 JAHREN

### Spielziel

Die Spieler müssen richtig vorhersagen, ob die Augenzahlen der durch die Karten vorgegebenen Würfel nach dem erneuten Würfeln höher oder niedriger als zuvor sein werden. Darauf wetten sie mit ihren Chips. Je mehr sie setzen, je länger sie spielen, desto höher kann der Gewinn ausfallen. Aber desto größer wird auch das Risiko, alles zu verlieren.

**Wer am Ende die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, ist Sieger.**

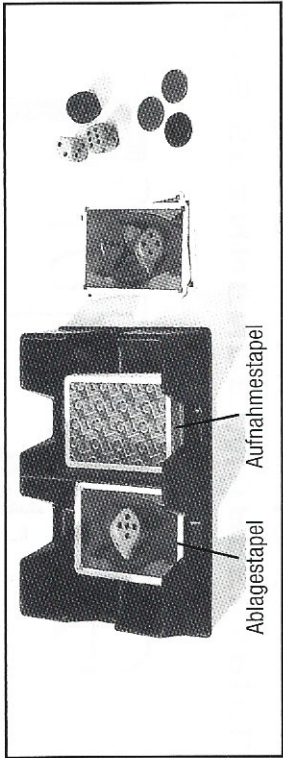
### Spielmaterial

33 Spielkarten, 3 Würfel, 60 Chips (42 x hellgrün, 12 x dunkelgrün, 6 x schwarz), 1 Kartenhalter

### Spielvorbereitung

- **Der Kartenhalter** wird aus der Schachtel genommen und in die Tischmitte gestellt.
- **Alle Spielkarten** werden gut gemischt mit der Rückseite nach oben in ein Fach des Halters gelegt (= Aufnahmestapel).
- **Die drei Würfel** werden einmal geworfen und neben dem Kartenhalter platziert.
- **Jeder Spieler erhält 10 Chips** im Gesamtwert von 270: 7 hellgrüne im Wert von je 10, 2 dunkelgrüne im Wert von je 50, 1 schwarzen im Wert von 100.

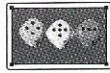
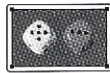
*Nehmen weniger als 6 Spieler teil, verbleiben die restlichen Chips in der Schachtel.*



## Spieleverlauf

- **Es beginnt** der Spieler, der heute das meiste Glück hatte. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
- **Ein Spielzug eines Spielers** verläuft immer in derselben Reihenfolge (wobei sich die Schritte 1 – 4 pro Zug mehrmals wiederholen können):
  1. Karte aufdecken,
  2. einen Chip setzen,
  3. wetten und würfeln,
  4. Wurf auswerten.

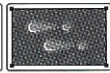
- ◆ **1.) Karte aufdecken:** Der Spieler deckt die oberste Karte des Aufnahmestapels auf und legt sie offen neben den Kartenhalter.



Der bzw. die abgebildeten Würfel müssen neu gewürfelt werden.



Der Spieler am Zug darf zwei Würfel bestimmen, die er neu würfelt.



Der rechte Nachbar des Spielers am Zug bestimmt, welche zwei Würfel neu gewürfelt werden müssen.



Die „Lucky Five“. Hier müssen alle drei Würfel neu gewürfelt werden. Die Sonderfunktion der Karte wird später erklärt.

■ **Das Spiel endet auch**, wenn keine Spielkarte mehr übrig ist. In diesem Fall punkten die von den Spielern noch nicht eingesetzten Chips für sie mit ihrem einfachen Wert.

- **Es wird abgerechnet.** Jeder Spieler multipliziert – Stapel für Stapel – seine Karten mit dem Wert der daraufliegenden Chips, addiert diese Beträge und erhält so seine Gesamtsumme.

Beispiel:

Spieler A				Spieler B			
Karten	Chips	Punkte	Karten	Chips	Punkte		
Stapel 1: 5	x 180	= 900	Stapel 1: 1	x 50	= 50		
Stapel 2: 1	x 10	= 10	Stapel 2: 4	x 230	= 920		
Stapel 3: 3	x 70	= 210	Stapel 3: 2	x 110	= 220		
Stapel 4: 3	x 120	= 360	<b>Gesamtsumme:</b>		<b>1190</b>		
<b>Gesamtsumme</b>		<b>1480</b>					

- **Sieger ist**, wer die höchste Gesamtsumme vorweisen kann. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Karten gesammelt hat.



© 1997 H. Meister  
 © 1998 FX Schmid  
 Postfach 1860  
 D-88188 Ravensburg

**No. 27123.8**

◆ **2.) Einen Chip setzen:** Anschließend entscheidet der Spieler – angesichts der Karte und der dadurch bestimmten Würfel -, welchen Chip er setzen möchte. Man setzt pro Karte immer genau einen Chip (also entweder 1 x 10, 1 x 50 oder 1 x 100, nicht aber 3 x 10, 1 x 10 + 1 x 50 usw.), indem man ihn in die Tischmitte neben die aufgedeckte Karte legt.

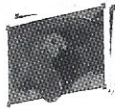
◆ **3.) Wetten und würfeln:** Nun muss der Spieler vorhersagen, wie sich die Gesamtanzahl des bzw. der durch die Karte bestimmten Würfel nach dem erneuten Würfeln gegenüber vorher verändern wird. Dazu sagt er laut und deutlich in die Runde: „Ich wette, dass das Ergebnis höher als ... sein wird“ bzw. „... niedriger als ... sein wird“. Anschließend würfelt er den bzw. die entsprechenden Würfel (und nur diese/n!) neu.

◆ **4.) Wurf auswerten:** Die Wette des Spielers war A) richtig oder B) falsch. (Würfelt ein Spieler die gleiche Augenzahl wie sie zuvor lag, gilt dies als falsch.)

A) Richtig gewettet: In diesem Fall hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

- Spielzug weiterführen: Der Spieler beginnt wieder bei 1. oberste Karte aufdecken, legt sie auf die von ihm zuvor aufgedeckte, setzt 2. einen Chip, wettet und würfelt 3. und wertet 4. den Wurf aus usw.

Dies kann er, solange er richtig wettet, beliebig oft wiederholen.



- Spielzug beenden: Er nimmt alle von ihm aufgedeckten Karten aus der Mitte, legt sie als Stapel vor sich ab und setzt die Chips aus der Mitte obenauf.

Nimmt er in späteren Spielzügen weitere Kartenstapel aus der Mitte, platziert er diese jeweils immer deutlich getrennt voneinander, da am Ende jeder Stapel für sich abgerechnet wird.

B) Falsch gewettet: Der Zug des Spielers ist sofort beendet: Alle von ihm aufgedeckten Karten werden mit der Vorderseite nach oben in das zweite Fach des Kartenhalters gelegt (= Ablagestapel). Die bislang eingesetzten Chips aber bleiben in der Mitte liegen und punkten für den nächsten Spieler mit. *Wenn er es denn schafft...*

Übrigens: Wenn der nächste Spieler an die Reihe kommt, werden die Würfel nicht neu gewürfelt. Dies geschieht grundsätzlich immer nur in Schritt 3: „Wetten und würfeln“.

Beispiel für einen Spielzug:

Die Würfel zeigen: Rot 5, Orange 2, Gelb 1. Der Spieler deckt die erste Karte auf: Orange + Gelb. Das ist eine ziemlich sichere Bank! Er setzt seinen 100er-Chip und wettet „Höher als 3“. Dann würfelt er den gelben und den orangefarbenen Würfel: Orange 6, Gelb 4. Wette gewonnen. Angesichts der recht guten Würfelzahlen spielt er weiter und deckt die nächste Karte auf: Gelb. Eine 4 ist nicht ungefährlich, darum setzt er diesmal nur einen 10er-Chip. Er wettet „Niedriger als 4“ und würfelt den gelben Würfel: 2. Gewonnen.

Würde er jetzt aufhören, hätte er 2 (Karten) x 110 (Chips) = 220 Punkte. Doch das ist ihm zu wenig. Er spielt weiter. Die nächste Karte zeigt 2 Ausrufezeichen. Sein rechter Nachbar bestimmt zwei Würfel: Rot + Gelb. Der Spieler am Zug ist in der Zwischmühle: 7 ist die schwierigste Zahl im Spiel. Er setzt einen 10er-Chip und entscheidet sich für „Niedriger als 7“. Leider würfelt er: Rot 3, Gelb 4. Wette falsch, alles verloren!

Die 3 Karten werden auf den Ablagestapel gelegt, die 3 Chips (und die Würfel) bleiben in der Mitte für den nächsten Spieler liegen...

■ **Die „Lucky Five“-Karte** bewirkt Folgendes: Der rechte Nachbar des Spielers am Zug darf, wenn er möchte, zunächst einen der drei Würfel neu würfeln. Anschließend muss der Spieler am Zug eine Wette bezüglich aller drei Würfel abgeben und sie neu würfeln.

– Hat er falsch gewettet, wird die „Lucky Five“ wie gehabt zusammen mit möglichen anderen Karten aus der Mitte auf den Ablagestapel gelegt.

– Hat er richtig gewettet, erhält er die „Lucky Five“ (zusammen mit allen anderen in der Mitte liegenden Karten), legt sie vor sich ab und platziert die Chips obenauf. Dieser Stapel gilt nun als Fünferstapel, d.h. er beinhaltet – vollkommen unabhängig von seiner tatsächlichen Kartenanzahl – genau 5 Karten.

Übrigens: Für den seltenen Fall, dass sich ein solcher Stapel aus mehr als 5 Karten zusammensetzt, müsste die Karte allerdings eher „Unlucky Five“ heißen...

Hinweis: Nach einer „Lucky Five“ ist der Spielzug eines Spielers auf jeden Fall beendet.

■ **Ein Spieler ohne Chips** kann nicht mehr mitspielen. Er wird im weiteren Spielverlauf übersprungen (auch als „rechter Nachbar“).

■ **Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht**, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel benutzt.

■ **Das Spiel endet**, wenn nur noch ein Spieler über wenigstens einen Chip verfügt. Dieser Spieler hat noch einen letzten Spielzug. Sollte er hier falsch wetten, bleiben alle Chips in der Mitte liegen; sie punkten für niemanden. Das gleiche gilt für seine Chips, die er gar nicht zum Einsatz gebracht hat.