

### Roll'n Bump - KSR

Material: 49 Karten (4 Sets zu je 12 Karten, 1 Joker). SP = Siegpunkte

**Aufbau:** Die Joker-Karte (15 SP) in Tischmitte legen. Mischt die 48 Karten und bildet Stapel:  
 Bei 2 Spielern = 6 Stapel zu je 6 Karten, bei 3-4 Spielern = 9 Stapel zu je 4 Karten,  
 bei 5 Spielern = 12 Stapel zu je 3 Karten.  
 Diese Stapel werden verdeckt rund um den Joker abgelegt. Dann wird je Stapel die oberste Karte aufgedeckt. Nicht in Stapel gelegte Karten werden nicht gebraucht.  
 Jeder Spieler erhält 5 Würfel EINER Farbe. Der WEISSE Bonus-Würfel liegt bereit.  
 Würfelt aus, wer das Spiel beginnt.

**Generell:** Jede Karte ist eine bestimmte Anzahl an SP wert und sie kann Teil eines Musters sein (nicht der Joker). Ihr spielt immer reihum im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges:

- 1) ERWERBS-Phase:**
- NIMM alle Deine WÜRFEL zurück und erfolgreich (in Vorrunde) EROBERTE Karten.
  - Wo Karten entnommen wurden, wird die nächste aufgedeckt. LEGE Deine soeben erworbenen Karten nach Mustern sortiert vor Dir ab.
  - Wurde von einem Stapel die letzte Karte aufgedeckt, siehe jetzt: Spielende.

- 2) WÜRFELN:**
- WIRF alle Deine Würfel (ggf. inkl. erworbenem weißen Würfel) und lege ggf. einige beiseite. Das darfst Du bis zu 3-mal machen und auch bereits beiseite gelegte Würfel erneut werfen.
  - Dein Ziel ist es, optimale Kombinationen zu bilden, um sichtbare Karten zu beanspruchen.
  - In Runde 1 wirft der Startspieler nur 3 Würfel, der zweite Spieler 4, alle anderen 5.

- 3) ANSPRUCH ERHEBEN:**
- WENN einige Deiner Würfel die Anforderungen von Karte(n) ERFÜLLEN, platzierst Du die passenden Würfel darauf. Wird nur ein einziger Würfel verlangt, darf man zur Absicherung mehrere passende Würfel platzieren.
  - SOLLTE schon ein Mitspieler dort präsent sein, verdrängst Du dessen Würfel, WENN ... DEINE Würfel-KOMBINATION wertvoller ist als die des Mitspielers.
  - Du MEHR WÜRFEL bei einer SINGLE-Karte (nur Augenzahl) als Dein Mitspieler platzierst. Diese Würfel müssen alle die gleiche Augenzahl aufweisen.
  - Platzierte Würfel werden erst in der Folgerunde zurück genommen.
  - Verdrängte Würfel kommen sofort an ihre Besitzer zurück.

- BONUS-Würfel:**
- Um den weißen Würfel zu beanspruchen, legt man 1 - x Würfel dorthin. Es kommt auf die Augensumme an. Auch hier kann ein Mitspieler mit mehr Augen die bisherigen Würfel verdrängen.
  - Der weiße Würfel kann nicht zum Beanspruchen verwendet werden, sondern er kann den WERT eines gewürfelten Würfels ERSETZEN.
  - Der genutzte weiße Würfel wird wieder neben die Kartenstapel gelegt.

- JOKER:**
- Mit 5 Würfeln gleicher Augenzahl ist der Joker erobert und kann zu irgendeinem unvollständigen Set gelegt werden. Das geschieht sofort bei Erwerb.

- Spielende:**
- Ist die letzte Karte eines Stapels genommen (zu fünf 2 Stapel) - der Joker gilt nicht als Stapel -, endet das Spiel. Alle Spieler nehmen ihre Würfel zurück + beanspruchen Karten und ggf. den weißen Würfel.

- Wertung:**
- 1) Addiert SP jeder Karte.
  - 2) Kalkuliert SP aus Sets (Karten gleichen Musters) gemäß Tabelle:  
 Anzahl Karten: 








1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78

  
 Siegpunkte: 

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78
  - 3) Wer den weißen Würfel hat, wirft diesen und erhält SP wie Augenzahl.
  - 4) Die Summe aus 1 - 3 ermitteln.

Es gewinnt, wer die höchste Summe erzielt. *Patt: geteilter Sieg*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.10.23

	2 gleiche Augenzahlen
	Reihe ohne Lücke aus 3 Augenzahlen, z.B.: 2, 3, 4
	Reihe ohne Lücke aus 4 Augenzahlen, z.B.: 2, 3, 4, 5
	Reihe ohne Lücke aus 5 Augenzahlen, z.B.: 2, 3, 4, 5, 6
	3 gleiche Augenzahlen, z.B.: 5, 5, 5
	4 gleiche Augenzahlen, z.B.: 5, 5, 5, 5
	5 gleiche Augenzahlen, z.B.: 5, 5, 5, 5, 5