

## Doppelt so clever - KSR

Bei 4, 3, 2, 1 Spielern werden 4, 5, 6, 6 Runden gespielt.

**Runden-Beginn:** ♦ Alle Spieler streichen auf ihrem Blatt die aktuelle Rundenzahl ab und schalten damit die dort angezeigte Aktion (in Runde 1 - 3) frei. In Runde 4 wählt man einen Bonus. Freischalten = Auf entsprechender Leiste einen Kringle (Rand) fett malen. Die Ausführung erfolgt gemäß nachfolgenden Regeln (s.u.).

**Aktiver Spieler:**

- a) Er würfelt alle 6 Würfel UND sucht sich einen Würfel davon aus, den er auf eines seiner 3 Würfelfelder legt. Die Augenzahl darf nicht verändert werden.
- b) Die FARBE des gewählten Würfels bestimmt den Bereich des eigenen Spielblattes, in dem das Würfelergebnis eingetragen wird.
  - ⇨ WEISSER Würfel = als Farbjoker oder in Kombination mit BLAUEM Würfel spielbar. *Er kann auch als silberner Würfel gewählt werden mit allen dessen Wirkungen.*
  - ⇨ GELBER Würfel = Würfelergebnis 1-mal im gelben Bereich einkreisen / ankreuzen.
    - Ist ein Ergebnis schon eingekreist, kann es nun angekreuzt werden.
    - Nur angekreuzte Ergebnisse zählen zum Spielende.
    - Sobald eine Reihe / Spalte komplett eingekreist und/oder angekreuzt ist, muss sofort deren Bonus genutzt werden. Pfeile zeigen, welche Felder eine Reihe / Spalte bilden.
  - ⇨ BLAUER Würfel = Würfelergebnis + Augen des weißen Würfels (egal, wo der liegt). Man könnte auch den weißen Würfel für den blauen Bereich nutzen und die Augen des blauen Würfels dazuzaddieren (egal, wo dieser liegt). Das Ergebnis ist linksbündig einzutragen und jeder folgende Wert muss KLEINER GLEICH vorherigem Wert sein. Zum Spielende zählt der Wert im Kreis über dem am weitesten rechts erreichten Feld. Einige der erreichten Felder bringen Sofortboni ein.
  - ⇨ GRÜNER Würfel = von links nach rechts ausfüllen, keine Lücken lassen. Es sind immer 2 Felder als Paar zu betrachten. Das Ergebnis des linken Feldes wird reduziert um das Ergebnis des rechten Feldes (Summe im grünen Kreis eintragen). *Ergebnis = Würfelwert mal evtl. Multiplikator des Feldes.* Zum Spielende werten alle Werte in grünen Kreisen über den Paaren (ggf. minus). Kann dann evtl. ein Paar nur ein linkes Feld aufweisen, wird dafür kein Wert ermittelt.
  - ⇨ ROSA Würfel = von links nach rechts ausfüllen, aber ohne Lücken dazwischen. Hier trägt man jeweils sein Würfelergebnis ein. Jede Zahl ist möglich. Oft ist aber eine Mindestaugenzahl nötig, um den Bonus dort zu erhalten. Alle Ergebnisse zählen als Punkte zum Spielende.
  - ⇨ SILBERNER Würfel = im Silber-Bereich eine entspr. Zahl (Farbe egal) ankreuzen. Alle Würfel, die nun noch durch den Silber-Würfel auf das Silber-Tablett kommen, darf der aktive Spieler noch im Silber-Bereich passend ankreuzen. Bei Zug eines Passiven Spielers oder bei Zusatzwürfel-Aktion des aktiven Spielers: Silberner Würfel auf Silber-Tablett erlaubt Kreuz bei freier Farbwahl im Silber-Bereich. Zum Spielende gibt es je nach Anzahl Kreuze (jede Reihe separat) 2 - 22 Punkte. Jede komplett angekreuzte Spalte bringt Sofortboni ein.
- c) Anschließend legt der Spieler alle Würfel mit Wert kleiner als sein gerade gewählter Würfel auf das abgedruckte SILBER-TABLETT. Ggf. ist aber auch kein Würfel übrig. Würfel auf dem Silbertablett sind nun für den aktiven Spieler i.d.R. tabu.\*
- d) Mit den ggf. verbliebenen Würfeln würfelt der aktive Spieler ein 2. Mal und wählt wieder 1 Würfel aus, den er auf ein freies Würfelfeld legt. Verfahren wie bei b) c).
- e) Mit den ggf. verbliebenen Würfeln würfelt der aktive Spieler ein 3. Mal und wählt wieder 1 Würfel aus, den er auf sein 3. freies Würfelfeld legt und wie unter b) nutzt. Kann der aktive Spieler keinen Würfel nutzen, darf er keinen auf sein Spielblatt legen. ALLE Würfel, die nicht auf seinem Spielblatt liegen, kommen auf das Silbertablett.

**Passive Spieler:**

- ♦ Ist der aktive Spieler komplett mit dem Würfeln fertig, sind die Mitspieler am Zug.
- ♦ Jeder Mitspieler MUSS 1 beliebigen Würfel vom Silbertablett nutzen (liegen lassen, da ihn jeder nutzen kann) und entsprechend in seinem Spielblatt eintragen.
- ♦ Kann ein passiver Spieler mal keinen Würfel nutzen, darf er 1 Würfel des aktiven Spielers verwenden.
- ♦ Sind alle fertig, wird der Mitspieler links vom aktiven Spieler nun AKTIVER Spieler.

**Runden-Ende:** ♦ War jeder Spieler einmal AKTIVER Spieler, endet die Runde.

**Spielende:** ♦ Haben der letzte aktive Spieler der Endrunde sowie die passiven Spieler ihre Züge beendet, hat jeder noch die Chance, verbliebene Zusatzwürfel-Aktionen zu nutzen.  
♦ Danach trägt ein dazu bestimmter Spieler für alle Spieler auf der Rückseite eines der Spielblätter die Werte der einzelnen Farbbereiche ein. Dazu kommen Fuchs-Punkte.  
♦ Nach Addition gewinnt, wer das höchste Gesamtergebnis erzielt.  
Patt: Der Beteiligte mit höchsten Einzelwert in einem seiner Farb-Bereiche siegt. Ansonsten gibt es danach dann mehrere Gewinner.

**BONI:** ? Sofort ein Feld im Farbbereich des ?-Feldes nutzen: Bei gelb = beliebige Zahl ankreuzen (diese muss schon umkreist sein) oder eine Zahl umkreisen. Bei blau = Wert 2 - 12\*\*, bei grün = Wert 1 - 6\*\*, bei rosa = Wert 1 - 6\*\*, bei silber = 1 Kreuz\*\* ( \*\* steht für freie Wahl aus der vorgegebenen Bandbreite).

Fuchs: Zum Spielende wertet jeder angekreuzte Fuchs soviel, wie der eigene Bereich mit dem niedrigsten Ergebnis an Punkten gebracht hat.

**AKTIONEN:**



NACHWÜRFELN (nur vom aktiven Spieler machbar):  
Genau ALLE soeben gewürfelte Würfel darf man erneut werfen.

Bei Nutzung ist die Aktion im Kreis mit einem "X" anzukreuzen.



RÜCKHOLEN (nur vom aktiven Spieler machbar):  
Genau 1 Würfel vom Silbertablett nehmen und im nächsten Wurf mitwürfeln.



ZUSATZWÜRFEL (aktiver / passiver Spieler):  
Hat man seinen regulären Zug beendet, darf man 1 beliebigen aller 6 Würfel nutzen (ohne zu würfeln). Sollte man mehrere Zusatzwürfel-Aktionen machen, ist aber jeder Würfel nur 1-mal nutzbar.

