

Ganz schön 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 Kringel (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 BLAUEN Würfel spielbar.
 - ⇒ GELBER Würfel = Würfelergebnis 1-mal im gelben Bereich ankreuzen. Sobald eine Spalte komplett angekreuzt ist, kreist man die Punkte darunter ein. Man kann auch aus mehreren Spalten im Verlauf der Partie Punkte erhalten. Sobald eine Reihe komplett angekreuzt ist, erhält man deren Bonus (rechts davon). In der komplett angekreuzten Diagonale gibt es 1 Zusatzwürfelaktion.
 - ⇒ 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 dazuaddieren (egal, wo dieser liegt). Das Ergebnis ankreuzen. Zum Spielende zählt man seine Anzahl Kreuze und erhält 1 - 56 Punkte lt. Tabelle. Spalten und Reihen bringen bei kompletter Ankreuzung sofort Boni ein.
 - ⇒ GRÜNER Würfel = von links nach rechts lückenlos ankreuzen. Es ist jeweils ein Mindestwert beim Würfelergebnis erforderlich. Zum Spielende wertet nur die Zahl über dem zuletzt angekreuzten Feld.
 - ⇒ ORANGER Würfel = von links nach rechts ausfüllen, aber ohne Lücken dazwischen. Hier trägt man jeweils sein Würfelergebnis ein. Auf den Feldern mit "x2" / "x3" multipliziert man sein Würfelergebnis direkt mit 2 bzw. 3. und trägt es ein. Einige Felder bringen Boni ein. Alle Ergebnisse sind Punkte zum Spielende.
 - ⇒ LILA Würfel = von links nach rechts ausfüllen, aber ohne Lücken dazwischen. Jede Zahl muss höher als die vorherige sein. Nach einer "6" darf 1-mal eine beliebige Zahl eingetragen werden, danach gilt wieder die Regel. Alle Ergebnisse sind Punkte zum Spielende. Einige Felder bringen Boni ein.
- c) Anschließend legt der Spieler alle Würfel mit Wert kleiner als sein gerade gewählter Würfel auf das abgedruckte SILBERTABLETT. Ggf. ist 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. Es wird nun genauso verfahren wie unter b) und 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 in Farbe des X-Feldes ankreuzen: Bei blau und gelb = beliebige Zahl, bei grün das nächste freie Feld. Schwarzes Feld = gelb / blau / grün.

} Eine Zahl mit lila oder orangem Hintergrund trägt man in das nächste freie Feld des entsprechenden Bereichs ein. Schwarzer Hintergrund = lila / orange.

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. Es ist also nicht erlaubt, nur bestimmte Würfel zu werfen.

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

ZUSATZWÜRFEL (aktiver / passive 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.

