

### Noch Mal! - KSR

- ◆ Der Startspieler würfelt mit den 6 Würfeln und wählt daraus

#### 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel ODER passt.

Ab Wurf Nr. 4 in der Partie legt er die beiden gewählten Würfel aber zur Seite.

- ◆ Gemäß gewählter Würfel-Kombination kreuzt der Spieler auf seinem Blatt bestimmte Kästchen nach folgenden Regeln an:
  - ⇒ Der allererste Wurf eines jeden Spielers muss in Spalte H eingetragen werden.
  - ⇒ Alle Kreuze müssen immer zusammenhängend in genau einem Farbblock der gewählten Farbe platziert werden. Ggf. kann man nichts ankreuzen.
  - ⇒ Kreuze müssen immer waagrecht oder senkrecht benachbart zu mind. 1 anderen Kreuz sein bzw. in der Startspalte beginnend gesetzt werden.
  - ⇒ Man muss genau so viele Kreuze machen wie der Zahlenwürfel vorgibt.
  - ⇒ Ein Farbblock kann auch in mehreren Zügen gefüllt werden.
  - ⇒ Max. 5 Kästchen darf man in einem Wurf ankreuzen.
  - ⇒ ? / schwarzes X sind Joker für Zahl / Farbe. Je Jokernutzung 1x "!" streichen.
- ◆ Jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn darf eine beliebige Farb- und Zahlenwürfel-Kombination aus den 6 gewürfelten Würfeln wählen (ab Wurf Nr. 4 aus 4 Würfeln). Passt der Startspieler, stehen den Mitspielern alle 6 Würfel zur Verfügung. Alle erlaubten Würfel stehen jeweils allen Mitspielern zur Verfügung. Die Mitspieler machen sodann ebenfalls ihre Kreuze ODER passen.
- ◆ Der Startspieler gibt die Würfel nach links weiter.

**Spalten-Bonus:** Wer eine Spalte komplett angekreuzt hat, meldet dieses, nachdem alle angekreuzt haben. Man kreist den oberen Spalten-Wert ein.  
**Patt:** Alle Beteiligten kreisen oberen Spalten-Wert ein.  
Alle übrigen Spieler können den unteren Wert gg. noch später erreichen und dann jeweils einkreisen.

**Farb-Bonus:** Hat man alle Felder einer bestimmten Farbe angekreuzt, sagt man das an und kreist den höheren Bonus ein. Übrige Spieler streichen diesen Wert auf ihrem Blatt durch.  
**Patt bei den Ersten:** Alle Beteiligten erhalten den höheren Bonus.  
Kleinerer Bonus kann ggf. später von übrigen Spielern erzielt werden.

**Spielende:** Das Spiel endet sofort nach dem Wurf, in dem mind. 1 Spieler seinen zweiten Farbbonus einkreist.  
Beendet der Startspieler, dürfen die Mitspieler aber noch regulär ihre Kombinationen bilden und eintragen.  
Dann ermittelt man die Siegpunkte. Sterne ohne Kreuz: je -2 Punkte;  
Farb- und Spaltenboni addieren; jedes ungestrichene "!" = 1 Punkt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: roland.winner@gmx.de - 06.12.16