

# SO WIRD GESPIELT:

## ZIEL DES SPIELS

Tretet gegeneinander an und holt euch die meisten Punkte, indem ihr die höchste Zahl würfelt oder einander abwerft. Wer am Ende die meisten Punkte auf der Hand und im Punktestapel hat, gewinnt!

1. Wählt je eine Karte verdeckt und deckt diese alle gleichzeitig auf.
2. Schnappt euren Würfel und werft ihn auf diejenigen, die dieselbe Karte gespielt haben.
3. Würfelt euren Würfel und versucht, am Ende die höchste Zahl zu zeigen.

## SPIELAUFBAU

Legt die 5 Würfel so vor euch, dass ihr sie alle gut erreichen könnt – ihr könnt sie dabei auch stapeln, um die nächsten Phasen spannender zu gestalten.

Sortiert die Asteroidenkarten nach den Farben ihrer Rückseiten. Jeder nimmt sich die Karten einer Farbe auf die Hand.

Lasst vor euch etwas Platz für einen Punktestapel. Haltet eure gewonnenen Karten darin verdeckt, damit niemand außer euch weiß, wie viele Punkte ihr habt!



## RUNDENABLAUF

### 1) Suche dir eine Karte aus

Wähle aus deinen Handkarten eine Asteroiden- oder Spezialkarte und lege diese verdeckt vor dich.



### ASTEROIDENKARTEN

Jede Karte zeigt einen der elastischen Würfel. Die Zahl unten links gibt an, wie viele Punkte diese Karte wert ist.



### SPEZIALKARTEN

#### Wilde Würfelei

Diese Karte erlaubt dir, einen beliebigen Würfel zu nehmen. Aber erst, nachdem alle anderen mit Asteroidenkarten bereits ihre Würfel genommen haben. Außerdem darfst du deinen Würfel in Phase 3 nochmals neu würfeln. Diese Karte ist 6 Punkte wert.



#### Schwarzes Loch

Schwarze Löcher sind TRICKY. Zählt ihr am Ende des Spiels eure Karten im Punktestapel zusammen, müsst ihr für jede Schwarzes-Loch-Karte darin eine eurer Karten mit höchster Punktzahl weglegen und dürft diese nicht mitzählen.



Hast du zu Beginn von Phase 3 noch eine Schwarzes-Loch-Karte vor dir liegen, sagst du eine Zahl von 1 bis 20 an. Zeigt irgendwann in Phase 3 irgendein Würfel diese Zahl, werden alle anderen Karten dieser Runde abgelegt und die Runde endet. Du darfst dann deine Schwarzes-Loch-Karte auf einen Punktestapel deiner Wahl legen.



Habt ihr alle eine Karte verdeckt ausgelegt, zählt gemeinsam „3 ... 2 ... 1 ...“ und deckt dann gleichzeitig eure Karten auf.



Schaut genau, was andere ausgelegt haben, denn ...

### 2a) Gleiche Karten? Zeit für einen KAMPF!

**KAMPF!** Das wird oft chaotisch – schaut für Unklarheiten auf die letzte Seite.

Haben mehrere diese Runde die gleiche Karte ausgespielt, startet unter ihnen ein KAMPF (auch bei Spezialkarten).



Sobald die Karten aufgedeckt werden und ihr feststellt, dass ihr euch in einem KAMPF befindet: Schnappt euch den zu eurer Karte passenden Würfel und werft die anderen Spieler in eurem KAMPF ab. Nehmt bei einem Spezialkarten-KAMPF einen beliebigen Würfel, der nicht auf einer Asteroidenkarte dieser Runde vorkommt.



Du gewinnst den KAMPF, wenn alle anderen vor dir getroffen wurden!

#### GEWONNEN!

Alle anderen im Showdown müssen dir ihre Karte geben (außer beim Schwarzen Loch). Lege diese auf deinen Punktestapel.



Du behältst deine Karte und den von dir zum KAMPF verwendeten Würfel vor dir.



#### VERLOREN!

Du darfst in Phase 2c deinen Würfel leider erst am Schluss wählen.

Hast du einen KAMPF mit Schwarzes-Loch-Karten verloren, musst du deine Schwarzes-Loch-Karte auf deinen Punktestapel legen.

#### UNENTSCHEIDEN?

Ihr seid euch nicht einig, wer gewonnen hat? Dann macht das in einem DUELL untereinander aus (siehe Rückseite)!

### 2b) Keine gleichen Karten?

Hat niemand eine gleiche Karte wie du ausgespielt, wartest du einfach kurz bis die KÄMPFE zu Ende sind.

#### STRAFE!

Nimmst du einen falschen Würfel ODER nimmst dir vor Ende der KÄMPFE deinen Würfel, ohne an einem KAMPF teilzunehmen: Du musst leider eine Karte aus deinem Punktestapel ablegen, und zwar eine mit höchstmöglicher Punktzahl. Wirfst du im KAMPF mit dem falschen Würfel, hast du den KAMPF automatisch verloren.

### 2c) Nehmt eure Würfel

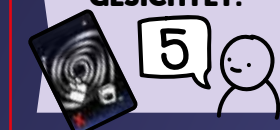
Ihr nehmt euch jetzt Würfel in dieser Reihenfolge:



## WURF- UND KOLLISIONS-PHASE

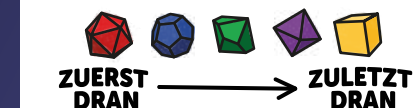
Jetzt sollten nur noch unterschiedliche Karten übrig sein und jeder einen anderen Würfel haben.

**SCHWARZES LOCH GESICHTET!** Liegt deine Schwarzes-Loch-Karte noch vor dir aus, sag jetzt eine Zahl von 1 bis 20 an. Zeigt irgendwann in der nächsten Phase irgendein Würfel diese Zahl, werden alle anderen Karten dieser Runde abgelegt und die Runde endet. Du darfst dann deine Schwarzes-Loch-Karte auf einen Punktestapel deiner Wahl legen.



### 3) Werft eure Würfel

Wirf deinen Würfel. Je mehr Seiten er hat, desto früher bist du dran.



Denk dran: Hast du eine Wilde-Würfelei-Karte vor dir liegen, darfst du deinen Würfel als letztes nochmal werfen!



#### Gewonnen!

Zeigt dein Würfel am Ende die höchste Zahl, hast du gewonnen. Haben mehrere dieselbe Zahl, gewinnt der Würfel mit weniger Seiten.



Hast du gewonnen, bekommst du alle noch ausliegenden Karten und legst sie verdeckt auf deinen Punktestapel. Deine eigene Karte (falls vorhanden) nimmst du auf die Hand, um sie später wieder zu verwenden. War auch eine Schwarzes-Loch-Karte dabei, deren genannte Zahl nicht gewürfelt wurde, darfst du sie auf einen Punktestapel deiner Wahl legen. **Auf zur nächsten Runde!**



# SCHLUSSWERTUNG

Sobald jemand am Ende der Runde keine Handkarten mehr hat, ist die Partie zu Ende und die Karten werden gewertet. Legt jeweils eure Handkarten auf euren Punktestapel und wertet diesen dann aus. Zählt dazu die Zahlen unten links auf jeder Karte zusammen.

Vergesst aber nicht, dass Schwarze Löcher eure Karten höchster Punktzahl verschlingen! Habt ihr mehrere Schwarze Löcher verschlingt jedes davon eine Karte möglichst hoher Punktzahl. Diese zählen nicht mit.

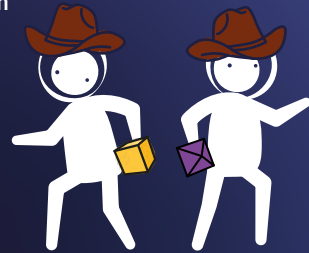


$$2 + 6 + 3 + 5 + \text{X} = 16 \text{ Punkte}$$

Wer am Ende die höchste Punktzahl hat, gewinnt!

## Unentschieden? – DUELL

Ist am Ende eines Kampfes unklar, wer diesen gewonnen hat, tragt unter euch ein DUELL aus. Alle am Gleichstand beteiligten nehmen einen beliebigen Würfel, stellen sich mit dem Rücken zueinander und laufen zum Countdown voneinander weg. „3 ... 2 ... 1 ... Wurf!“: Auf „Wurf“ drehen sich alle Duellanten um und werfen sich gegenseitig ab. Wer zuletzt getroffen wurde, gewinnt. (Wurde niemand getroffen, sammelt möglichst schnell einen neuen Würfel und werft weiter!)



Ihr könnt DUELLE auch nutzen, um andere Unstimmigkeiten im Spiel zu klären.

## DAS EINMALEINS DES KAMPFES

Kämpfe können chaotisch sein, daher haben wir hier ein paar Hinweise, um alle Unstimmigkeiten aus dem Weg zu räumen.

**Okay:**

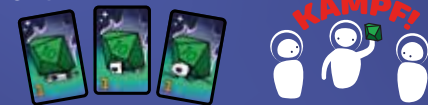
- Räumt Wertvolles vorher aus dem Weg
- Lauft, weicht aus und versteckt euch, um nicht getroffen zu werden.
- Habt Spaß!

**Nicht okay:**

- NICHT auf den Kopf zielen.
- NICHT in der Nähe von kleinen Kindern oder Tieren spielen.
- NICHT mit übermäßiger Kraft werfen.



Es können mehrere Kämpfe gleichzeitig stattfinden. Werft aber nur auf andere, die die gleiche Karte wie ihr gespielt haben.



Es können auch mehr als 2 Personen am selben Kampf teilnehmen. Dennoch dürft ihr nur den passenden Würfel verwenden (außer bei Spezialkarten). Sammelt nach dem Wurf den Würfel schnell wieder auf, um zurückzuwerfen! Wenn alle anderen getroffen wurden, hast du gewonnen!



Nimmst du (versehentlich) einen Würfel, der für einen KAMPF gebraucht wird, an dem du nicht teilnimmst, wirf oder rolle ihn zwischen die am Kampf beteiligten Personen zurück. Sei hierbei fair und favorisiere niemanden! Leider hast du aber einen falschen Würfel genommen und bekommst eine Strafe (siehe Rückseite).

### Ist es ein Treffer?

- Wirft jemand daneben, sollten alle am Kampf Beteiligten schnellstmöglich den Würfel nehmen und weiter versuchen, damit abzuwerfen.
- Wird der Würfel gefangen, gilt dies nicht als Treffer und es darf zurückgeworfen werden!
- Prallt der Würfel an etwas ab bevor er eine Person trifft, zählt dies nicht als Treffer.
- Würfel müssen geworfen werden. Jemanden einfach mit dem Würfel zu berühren zählt nicht als Treffer.

## VARIANTE ZU ZWEIT

### SPIELAUFBAU

Legt, wie im normalen Spiel, alle Würfel zwischen euch, so dass ihr sie beide gut erreichen könnt.



Nehmt jeweils die Karten einer Farbe und legt die Karten einer dritten Farbe verdeckt auf den Tisch. Das ist der Geisterstapel.

### SO WIRD GESPIELT

Ihr spielt nach den normalen Regeln. Beim Aufdecken der Karten in Phase 2 deckt zusätzlich einer von euch noch die oberste Karte des Geisterstapels auf. Wechselt euch hierbei von Runde zu Runde ab.

### Kommt es zu einem KAMPF ...



Liegen gleiche Karten aus, findet wie üblich ein KAMPF, nach den normalen Regeln statt. Da man auf Geister aber nicht werfen kann (die Würfel fliegen einfach hindurch), findet ein Kampf mit dem Geist immer mit der anderen Person statt. Die andere Person kann für den Geist ausweichen und selbst werfen.

- KAMPF wie üblich**
- Der Geist verliert automatisch. Beide Personen kämpfen wie üblich.**
- Person 2 kämpft für den Geist.**

Macht anschließend mit Phase 2c und 3 weiter wie gewohnt. Einer von euch wirft hierbei für den Geist und versucht dabei möglichst zu Gunsten des Geistes zu werfen.

# ASTEROID DICE

Gavin Waxkirsh Jim Harrison  
Illustrationen: Katie Holt

## WAS IST HIER DRIN?

### Asteroidenwürfel und Asteroidenkarten

Auf jeder dieser Karten ist einer der 5 Schaumstoffwürfel abgebildet. Die Zahl unten links zeigt, wieviele Punkte diese Karte wert ist.



### 2 Spezialkarten

Diese Karten fügen ein paar zusätzliche Kniffe hinzu – mehr dazu später.



Dies ist ein sehr aktives Spiel. Ihr werdet Würfel schnappen, werfen und ihnen ausweichen. Das gelingt euch etwas besser, wenn ihr dabei steht. In der Würfelphase wollt ihr aber vielleicht lieber sitzen.

Dieses Spiel geht schnell und die Würfel sind elastisch und springen gerne. Beachtet daher bitte das Einmaleins des Kampfes auf der letzten Seite, um sicher zu gehen, dass auch alle Spaß am Spiel haben.