

ALLES AUF 1 KARTE



Spieler: 2 - 4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

MATERIAL

5 Farbwürfel

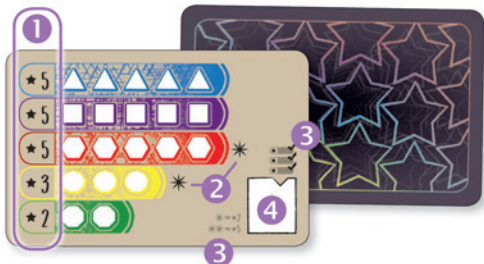


4 Stifte



30 Spielkarten
(abwischbar)

- ① Siegpunkte
- ② Extrapunkte
- ③ Wertungshilfe
- ④ Wertungsfeld



Hinweis: Die Symbole auf den Würfeln dienen nur zum besseren Unterscheiden der Farben und haben für das Spiel keine Bedeutung.

Achtung: Alle 30 Spielkarten sind nur auf der Vorderseite abwischbar, nicht auf der Rückseite!

SPIELZIEL

Versucht die Farbreihen auf euren Spielkarten so effizient wie möglich zu füllen. Vermeidet es, Würfel zu verschwenden und beeilt euch beim Abschließen der Reihen. Denn sobald ein Spieler 4 Spielkarten gewertet hat, endet das Spiel.

VORBEREITUNG

- Mischt die 30 Spielkarten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte.
- Bestimmt einen Startspieler. Dieser nimmt sich die 5 Farbwürfel.
- Jeder Spieler nimmt **2 Karten** vom Stapel und legt sie offen vor sich aus.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Stift.



Wichtig! Die Karten müssen für alle Mitspieler stets **sichtbar** ausliegen!



SPIELABLAUF

Der Startspieler ist der erste aktive Spieler. Er würfelt mit den 5 Würfeln. Er darf **bis zu zweimal nachwürfeln** und bei **jedem Wurf** beliebig viele Würfel (0-5) liegenlassen und nicht mitwürfeln. Spätestens nach dem 3. Wurf steht das Würfelergebnis des Spielers fest. Zur besseren Übersicht sollten die Würfel nach Farben gruppiert werden.

Nun darf **jeder Spieler** das Würfelergebnis benutzen, um auf **einer** seiner Spielkarten Felder anzukreuzen. Das Ankreuzen erfolgt in Spielerreihenfolge.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Jeder Spieler muss sich für **eine** seiner Spielkarten entscheiden, auf der er das Würfelergebnis eintragen möchte. Es ist nicht erlaubt das Würfelergebnis auf mehrere Karten aufzuteilen.
- Felder der Farbreihen werden von **links nach rechts** angekreuzt.
- Eine Würfelfarbe kann nur dann zum Ankreuzen benutzt werden, wenn **alle Würfel** dieser Farbe eingetragen werden können. Es ist unter keinen Umständen erlaubt, nur einen Teil der Würfel einer Farbe zu verwenden und die überzähligen Würfel verfallen zu lassen!
- **Es besteht kein Zwang zum Eintragen.** Wenn sich ein Spieler aber zum Eintragen entscheidet, muss er **alle Würfel** eintragen, die regelkonform möglich sind.

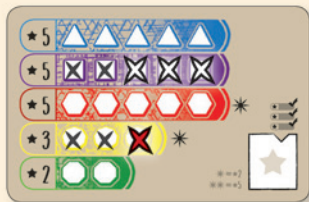
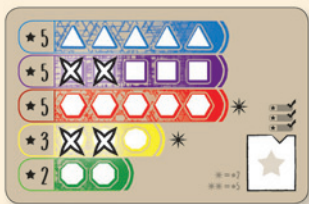
BEISPIEL: WURF EINTRAGEN



Simon kreuzt die 2 lila Würfel und die 2 gelben Würfel auf seiner Spielkarte an. Orange kann er leider nicht benutzen, da diese Farbe auf seiner Spielkarte nicht vorkommt.



Im weiteren Spielverlauf will Simon dieses Würfelergebnis nutzen. Lila kann er eintragen. Bei gelb hat er nur noch ein Feld frei. Da immer alle Würfel einer Farbe angekreuzt werden müssen, kann er das gelbe Würfelergebnis leider nicht nutzen!



SPIELKARTE WERTEN

Sind nach dem Eintragen auf einer Spielkarte mindestens **3 Reihen** komplett gefüllt, wird diese Karte gewertet.

Der Spieler zählt die Punkte zusammen und schreibt das Ergebnis in das Wertungsfeld der Karte. Jede **vollständig** gefüllte Reihe bringt die Punkte **★**, die links neben der Reihe stehen. Wurde eine Reihe gefüllt, neben der **eine Sonne** ☀ abgebildet ist, erhält man dafür **2 Extrapunkte**. Sind sogar **beide** Reihen mit den **Sonnen** komplett gefüllt, erhält man dafür insgesamt **5 Extrapunkte**.

Durch gute Planung und etwas Glück ist es möglich, mehr als nur 3 Reihen auf einer Karte zu füllen. Und zwar dann, wenn gemeinsam mit der 3. Reihe noch weitere Reihen vollgemacht werden. So sind pro Karte bis zu 25 Punkte möglich!

BEISPIEL: SPIELKARTE WERTEN



Simon hat ein weiteres Würfelergebnis auf seiner Karte eingetragen. Der lila Würfel verfällt ungenutzt, weil die lila Reihe schon komplett gefüllt ist.



Damit sind 3 Reihen komplett gefüllt und die Karte muss gewertet werden. Für blau erhält er keine Punkte, weil die Reihe nicht komplett gefüllt ist. Für lila gibt es 5, für gelb 3 und für grün 2 Punkte. Neben der gelben Reihe ist eine Sonne abgebildet. Für diese Reihe erhält Simon nochmal 2 Extrapunkte.

$$5+3+2+2=12$$



Auf einer anderen Karte hat Simon ein neues Würfelergebnis eingetragen. Mit der schon zuvor gefüllten orangen Reihe sind nun sogar 4 Reihen komplett gefüllt und die Karte muss gewertet werden.



Die lila Reihe bringt Simon keine Punkte. Für rot, orange, blau und grün erhält er je 4 Punkte.

Für die beiden Reihen mit den Sonnen (rot und blau) erhält Simon 5 Extrapunkte.

$$4+4+4+4+5=21$$



Hat ein Spieler eine Karte gewertet, legt er sie zur besseren Übersicht etwas beiseite. Auf dieser Karte dürfen jetzt **keine weiteren Felder** angekreuzt werden!

Im Anschluss nimmt er sich eine **neue Karte vom Stapel**.

Sollten mehrere Spieler in einer Runde eine Karte erfüllen, ziehen die Spieler in der Spielerreihenfolge die neue Karte vom Stapel.

Haben alle Spieler das Würfelergebnis eingetragen und gegebenenfalls gewertet, nimmt sich der **nächste Spieler** im Uhrzeigersinn die Würfel. Er ist nun der aktive Spieler und führt wie beschrieben den nächsten Spielzug aus. So geht das Spiel reihum weiter.

SPIELLENDE UND WERTUNG

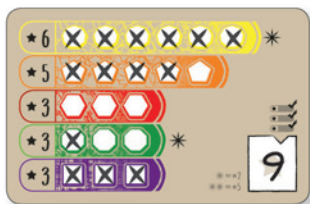
Das Spiel endet direkt **nach dem Spielzug**, in dem ein Spieler seine **4. Karte** gewertet hat.

Alle Spieler prüfen nun, ob sie Punkte auf ihren noch nicht gewerteten Karten erhalten.

Für jede **komplett gefüllte** Reihe erhält man auch hier den Punktwert, der links neben der Reihe steht. Allerdings bekommt man **keine Extrapunkte für die Sonnen!**

Dann zählen die Spieler die Punkte **aller Karten** zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!



BEISPIEL: UNVOLLENDETE KARTE

Da nur 2 Reihen komplett sind, konnte Simon diese Karte während des Spiels nicht werten. Bei Spielende erhält er 6 Punkte für gelb und 3 Punkte für lila. Die Sonne bei gelb bringt ihm keine Extrapunkte mehr. Alle anderen Reihen geben keine Punkte. $6+3=9$

SPIELVARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Sobald ihr das Spiel ein paar Mal gespielt habt und euch mehr taktische Möglichkeiten wünscht, könnt ihr auf folgende Variante umsteigen.

Jeder Spieler spielt mit **3 Spielkarten**, auf denen er die Würfelergebnisse eintragen kann.

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler **5 Karten** vom Stapel, aus denen er sich 3 Karten aussucht. Die **2 übrigen Karten werden zurückgegeben** und wieder in den Kartensapel eingemischt.

Außerdem werden 3 Spielkarten vom Stapel aufgedeckt. Wenn ein Spieler eine Karte gewertet hat, wählt er seine neue Karte aus den **3 offenliegenden Karten** aus. Danach wird die Auslage direkt wieder auf 3 Karten aufgefüllt.

Alle anderen Spielregeln bleiben unverändert.

Autor: Steffen Benndorf

Grafik: Christian Opperer

© NSV 2021

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de



► Zum Nachkauf
im Fachhandel erhältlich!

(Artikelnummer 8022)