**Alles oder Nichts – Spielanleitung** **D**

**Der Spielspaß mit 7 neuen Würfeln**

**Die 7 Würfel ...**
... sind anders als normale Würfel:
4 Seiten tragen die Augenzahlen 2,3,4,5, die fünfte Seite zeigt ein Hufeisen und die sechste Seite eine schwarze Katze.
Hufeisen bringen Glück und verdoppeln Ihre Punktzahl **=„Alles“**
Schwarze Katzen bringen „Unglück“ und bringen Ihre Punkte auf „Null“ **=„Nichts“**
Hufeisen und schwarze Katzen heben sich gegenseitig auf. Jedes Hufeisen macht eine schwarze Katze wirkungslos – und umgekehrt.

**Lass die Würfel rollen!**
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, wirft alle sieben Würfel. Es zählen am Ende nur Würfel mit gleicher Augenzahl. Jeder Spieler entscheidet selbst, wann es für Ihn Zeit ist, die Punkte zu zählen – oder die Würfel entscheiden anders. Wer Glück hat, bessert sein Punktkonto auf, wer Pech hat geht in dieser Runde leer aus.

**Spielablauf**
Wenn Sie an der Reihe sind werfen Sie alle 7 Würfel. Hufeisen und schwarze Katzen werden herausgelegt.

Wenn Sie zwei oder mehr schwarze Katzen als Hufeisen haben, ist die Runde für Sie sofort zu Ende. Schreiben Sie sich für diese Runde null Punkte an und der nächste Spieler ist an der Reihe. **= AUS**

*Sonderfall:*
*Wenn Sie im Wurf nur Hufeisen und schwarze Katzen haben, werfen Sie alle 7 Würfel noch einmal.*

Von den Augenwürfeln legen Sie die Zahl heraus, die Sie am häufigsten gewürfelt haben. Das ist Ihre HIT-Zahl – nur mit dieser Zahl können Sie in dieser Runde Punkte machen.

*Beispiel:*
*Legen Sie die drei 2er Würfel heraus, damit haben Sie nun schon 6 Punkte gemacht.*

Wenn Sie zwei Zahlen gleich häufig gewürfelt haben, legen Sie die höhere Zahl heraus. Auch wenn jede Zahl nur einmal auf dem Tisch liegt, legen Sie den Würfel mit der höchsten Zahl heraus.

*Beispiel:*
*Legen Sie den 5er Würfel heraus, 5 ist Ihre HIT-Zahl.*

Die anderen Augenwürfel dürfen Sie noch einmal werfen – wenn Sie wollen. Es zählt ab jetzt nur noch die heraus gelegte Augenzahl, auch wenn Sie beim nächsten Wurf eine andere Zahl häufiger würfeln.

*Beispiel:*
*Ihr erster Wurf zeigt zwei Hufeisen, eine schwarze Katze und die Augenzahlen 2,4,4,5.*

Die 4 haben Sie am häufigsten gewürfelt, also ist das Ihre HIT-Zahl. Die beiden 4er Würfel bringen 8 Punkte. Die schwarze Katze wird durch ein Hufeisen neutralisiert. Das andere Hufeisen verdoppelt Ihre Punktzahl von 8 auf 16 Punkte.

Den 2er und 5er Würfel (und nur diese) können Sie noch einmal werfen.
Wenn Sie im zweiten Wurf eine weitere 4 würfeln, erhöht sich Ihre Punktzahl auf 24, denn auch diese 4 wird durch das Hufeisen verdoppelt. Wenn Sie ein weiteres Hufeisen würfeln, wird Ihre Punktzahl erneut verdoppelt (im Beispiel von 16 auf 32). Wenn Sie eine schwarze Katze würfeln, wird Ihr überzähliges Hufeisen aus dem ersten Wurf neutralisiert und Sie haben nur noch 8 Punkte. Eine weitere schwarze Katze würde Sie sogar auf 0 Punkte bringen.

Sie können solange würfeln, bis alle 7 Würfel Hufeisen, schwarze Katzen oder Ihre HIT-Zahl zeigen (es sei denn, Sie haben zwei schwarze Katzen mehr als Hufeisen – dann ist diese Runde für Sie sofort beendet).

**Spiel-Ende**
Sieger ist, wer als erster 300 oder mehr Punkte erreicht hat.

*Mit diesen Wurfkombinationen erzielen Sie mit einem einzigen Wurf 320 Punkte!*

Warnung:
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Verschluckbare Kleinteile! Bewahren Sie diese Anleitung auf und geben Sie sie bei der Weitergabe des Spiels mit.

**Global Trade GmbH**
Lilienthalstr. 11
D-30179 Hannover
www.kingcards.de

CE