

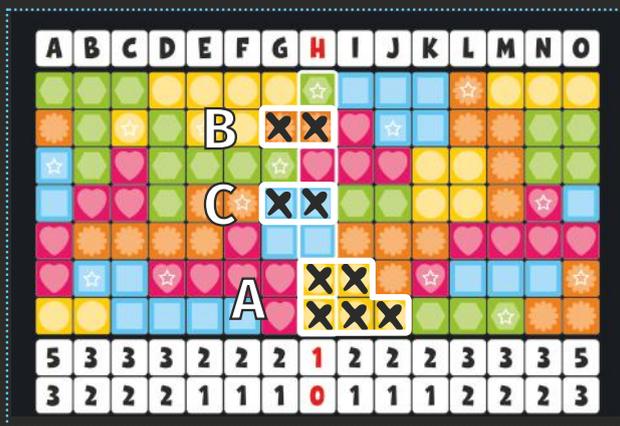


**DABEI GELTEN FOLGENDE REGELN:**

- ✂ Du musst mit deinem **ersten Ankreuzen** auf deinem Spielbrett mindestens ein Kreuz **in Startspalte H** setzen.
- ✂ Du musst alle Kreuze **immer zusammenhängend in einem Farblock** der gewählten Farbe setzen.
- ✂ Du darfst die Kreuze einer Kombination **nur waagrecht oder senkrecht benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen oder in der Startspalte** beginnend setzen. Kästchen, die sich nur diagonal berühren, zählen nicht als benachbart.
- ✂ Du darfst **nicht weniger oder mehr Kästchen ankreuzen**, als dein Zahlenwert dir anzeigt.
- ✂ Du musst einen Farblock aus mehreren Kästchen nicht in einem Wurf komplett ausfüllen.
- ✂ Du kannst nie mehr als 5 Kästchen pro Zug ankreuzen.
- ✂ Du darfst die Würfelaugen eines Wurfs **nicht aufteilen**, um Kreuze in zwei verschiedenen Farblöcken derselben Farbe anzukreuzen.
- ✂ Das **?** auf dem Zahlenwürfel und das schwarze **X** auf dem Farbwürfel sind Joker (siehe **JOKER**).

**BEISPIEL:**

Inka würfelt . Sie entscheidet sich für . Anschließend kreuzt sie die 5 gelben Felder (A) an. Das ist in Ordnung, da das erste Feld in der Startspalte H liegt und alle 5 Felder zusammenhängend sind. In den ersten 3 Würfen können alle Spielenden auch dieselbe Wahl treffen. Alternativ hätten sie noch zwei weitere Möglichkeiten: Sie könnten auch entweder die beiden orangen Felder (B) oder 2 Felder aus dem blauen 4er-Block (C) ankreuzen. 4 blaue Felder wären nicht möglich, weil keine gewürfelt wurde und die dafür nicht genommen werden kann, da die Zahl immer komplett verwendet werden muss.



In späteren Würfen (ab dem 4. Wurf) hätte Inka als aktive Spielerin die beiden Würfel gewählt und zur Seite genommen. Dann wäre allen anderen nur die Auswahl aus den verbliebenen 4 Würfeln geblieben.

**ANMERKUNG:** Um die 2 verschiedenen Kästchen in dem blauen 4er-Farbfeld anzukreuzen, brauchst du in späteren Würfen eine oder eine 2x . Du kannst keine höhere Zahl wählen und den Wurf aufteilen, um in zwei verschiedenen Farbfeldern Kästchen anzukreuzen.

**BEISPIELE FÜR KORREKTES UND FALSCHES ANKREUZEN:**

✓

**RICHTIG**

Alle 4 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen (der grüne Block grenzt an den bereits angekreuzten gelben Block an).

✓

**RICHTIG**

Alle 4 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen. Allerdings sind nun zwei (mit blau markierte) grüne Einzelfelder entstanden, die jeweils nur mit einer „1“ angekreuzt werden können. Eine grüne „2“ kann dafür nicht verwendet werden.

✗

**FALSCH**

Es sind nicht alle 5 Kreuze zusammenhängend.

✗ **FALSCH**

Die 3 Kreuze sind zwar zusammenhängend, grenzen aber nicht waagrecht oder senkrecht an andere Kreuze. Diagonal reicht nicht aus.



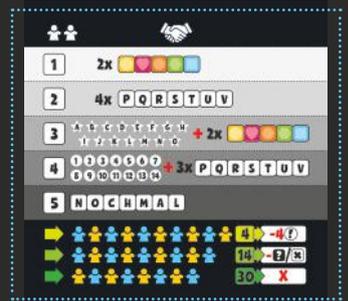


## DIE KOOPERATIVE VARIANTE

In der kooperativen Variante (auch als Challenge solo spielbar) spielt ihr mit den farblich markierten Rückseiten des Spieltableaus. Zusätzlich benötigt ihr das Missionstableau für eure Personenzahl. Wer von euch zuletzt etwas für andere gemacht hat, nimmt sich die 6 Würfel und das Missionstableau. Schon kann es los gehen.

Die bekannten „Noch Mal!“-Regeln bleiben in der kooperativen Variante weitestgehend unverändert bestehen.

Es gibt ein paar wenige Ausnahmen:



1. Eine Partie umfasst exakt 27 Spielzüge.
2. Wer das Missionstableau vor sich hat, nimmt sich das blaue Tableau mit der römischen I unten rechts in der Ecke. Die Mitspielenden nehmen dem Uhrzeigersinn folgend das Tableau mit der nächst höheren Ziffer. Die Anordnung der Felder auf den einzelnen Spielertableaus unterscheidet sich etwas. Ihr werdet also im Laufe des Spiels immer etwas andere Felder ankreuzen.
3. Vor Spielbeginn entscheidet ihr euch, welche der 5 auf dem Missionstableau abgebildeten Missionen ihr erfüllen möchtet. Die Missionen sind von leicht (1) bis schwer (5) in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Für das erste Spiel empfehlen wir, euch zunächst an Mission 1 zu versuchen.
4. Wer von euch das Missionstableau vor sich hat, ist Missionsleitung und dokumentiert euren gemeinsamen Spielfortschritt auf diesem Tableau.
5. Am Ende der Partie gibt es keine Minuspunkte für nicht abgekennzeichnete Stern-Felder.
6. Am Ende der Partie gibt es keine Pluspunkte für erzielte Farbboni.
7. Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr nach 27 Spielzügen euer **Missionsziel vollständig erreicht** habt UND **niemand von euch 3 Fehlwürfe** eintragen musste.



### LASSET DAS SPIEL BEGINNEN!

Die Missionsleitung streicht das erste Feld der Spielzuganzeige aus.

Spielst du mit dem Tableau der entsprechenden Farbe bist du aktiv am Zug. Du nimmst die 6 Würfel und wirfst sie in den Würfelturm. Dann nimmst du eine Farb-Zahlen-Kombination aus, die du auf deinem Spielertableau nach den bekannten Regeln abstreichst. Dann legst du deine beiden gewählten Würfel zur Seite. Die übrigen Mitspielenden bilden aus den restlichen vier Würfeln eine Farb-Zahlen-Kombination und streichen diese auf ihren Spielertableaus ab.

(In den ersten drei Spielzügen legt ihr - genau wie im Grundspiel - keine Würfel zur Seite. Alle Spielenden dürfen aus allen 6 Würfeln wählen.)



**Beispiel:** Im Spiel zu dritt, beginnt die Person mit dem blauen Tableau und wirft alle Würfel. Die Missionsleitung streicht das erste Feld auf der Missionstafel ab. Die Farbe des Feldes zeigt immer, welche Person in der aktuellen Runde der aktive Spieler ist.



Die Punkte-Wertung für vollständig gefüllte Spalten erfolgt nach den bekannten „Noch Mal!“-Regeln. Hast du zuerst eine komplette Spalte gefüllt, erhältst du den oberen Punkte-Wert. Alle übrigen erhalten den unteren Wert, wenn sie die selbe Spalte komplett füllen.



Damit endet dieser Spielzug. Die Missionsleitung streicht das nächste Feld aus und ihr führt einen weiteren Spielzug aus. Die Farbe des ausgestrichenen Feldes gibt wieder an, wer in diesem Zug aktiv ist. (Falls ihr einmal vergesst, ein Spielzugfeld zu streichen, helfen euch die farbigen Felder den Überblick zu behalten.)

## ZWISCHENZIELE

Neben eurem Missionsziel solltet ihr auch versuchen die 3 Zwischenziele zu erreichen. Hierfür müsst ihr jeweils nach dem 10., nach dem 19. und nach dem letzten (27.) Spielzug die angegebene Punktezahl erreicht haben. Um ein Zwischenziel zu erreichen, müsst ihr **gemeinsam** mindestens die angegebene Punktezahl erreicht haben. Hierfür zählt ihr alle Punkte zusammen, die ihr durch komplett gefüllte Spalten erreicht habt. Erreicht ihr damit die angegebene Punktezahl, spielt ihr einfach weiter. Erreicht ihr die angegebene Punktezahl **nicht**, bekommt ihr die auf dem Missionstableau angegebene Strafe.

| Nach dem ... | Punktezahl | Strafe |
|--------------|------------|--------|
| 10. Spielzug | 5          | -6     |
| 19. Spielzug | 18         | -7/8   |
| 27. Spielzug | 40         | X      |

### NACH DEM 10. SPIELZUG...

...erreicht ihr nach dem 10. Spielzug die angegebenen Punkte nicht, müsst ihr insgesamt die angegebene Anzahl Jokerfelder austreichen. Ihr dürft die Strafe beliebig unter den Spielenden aufteilen.

**Beispiel:** Im Spiel zu dritt muss die Gruppe nach dem 10. Wurf insgesamt 5 Punkte aufweisen. Leider gelingt dies nicht, sodass die Spielenden insgesamt 6 Joker streichen müssen. Inka streicht auf ihrem Tableau 3 Joker, Emely streicht 2 und Lukas nur einen. Danach geht das Spiel weiter und gelb ist am Zug.



### NACH DEM 19. SPIELZUG...

...erreicht ihr die nötige Punktezahl nicht, müsst ihr einen der 6 Würfel aus dem Spiel nehmen. Ihr dürft wählen, ob ihr einen Farb- oder einen Zahlenwürfel aus dem Spiel nehmt. Dieser Würfel ist für den Rest der Partie verloren. Für den Rest des Spiels haben die passiven Spielenden also keine Wahl mehr bei der Farbe oder der Zahl. Dadurch kann die Zahl der Fehlwürfe immens steigen.

**Beispiel:** Im Spiel zu dritt muss die Gruppe nach dem 19. Wurf insgesamt 18 Punkte aufweisen. Leider gelingt dies nicht, sodass ein Würfel verloren geht. Die Gruppe entscheidet sich, einen Zahlenwürfel abzugeben. Ihr werft von nun an nur noch die verbliebenen 5 Würfel. Nach dem der oder die Aktive ein Würfelpaar zur Seite gelegt hat, bleibt den anderen Mitspielenden nur noch die 5. Sie können in diesem Zug also nur 5-Felder große Bereiche abkreuzen oder müssen einen Fehlwurf hinnehmen.

### NACH DEM 27. SPIELZUG...

...endet das Spiel. Ihr müsst aber zuvor noch einmal überprüfen, ob ihr das letzte Zwischenziel erreicht habt. Zusätzlich zu den Spalten bekommt ihr hier auch noch 1 Punkt für jedes nicht genutzte Ausrufezeichen. Habt ihr die erforderlichen Punkte nicht erreicht, muss **jede\*r von euch ein Fehlwurf-Feld abstreichen**. Wenn damit mindestens eine\*r der Mitspielenden das dritte Fehlwurffeld streichen muss, habt ihr das Spiel verloren.



Danach überprüft ihr, ob ihr euer Missionsziel erreicht habt.

## DIE MISSIONS-ZIELE

### MISSION 1 - DIE FARB-BONI

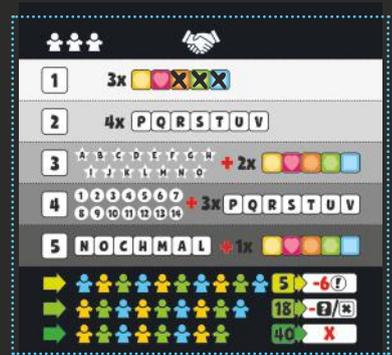
Ihr müsst **pro Person einen unterschiedlichen Farb-Bonus** erfüllen. Um einen Farbbonus zu erfüllen, müssen auf einem Spielertableau alle Felder einer Farbe abgestrichen sein. Es spielt keine Rolle, wer den Farb-Boni erfüllt und es ist möglich, dass eine Person mehrere der benötigten Farbboni erfüllt. Zwar können mehrere Spielende den selben Farbbonus erfüllen. Für das Missionsziel, zählen jedoch nur unterschiedliche Farben. Die Missionsleitung streicht die entsprechende Farbe auf dem Missionstableau ab.

Im Gegensatz zum regulären Spiel bekommt ihr keine Punkte für das Erreichen der Farbboni.

**Beispiel:** Im Spiel zu dritt erfüllt Inka auf ihrem Tableau die Farb-Boni grün und blau. Emely erfüllt kurz darauf auch die Voraussetzung für den Farb-Boni grün. Leider zählt dies nun nicht mehr, da grün bereits zuvor von Inka erfüllt wurde. Lukas erreicht kurz vor Ende auch den orangefarbenen Bonus. Damit hat die Gruppe 3 Farbboni erreicht. Da sie insgesamt 43 Punkte erzielt haben, gilt die Mission als gewonnen.

### MISSION 2 - DIE REIHEN

Je nach Anzahl der Mitspielenden müsst ihr zwischen 3 und 6 **verschiedene** Reihen (Buchstaben P bis V) komplett füllen. Wie bei den Farben (Mission 1) spielt es keine Rolle, wer welche Reihe gefüllt hat, aber auch hier zählen nur unterschiedliche Reihen. Die Missionsleitung streicht die entsprechenden Felder auf dem Missionstableau ab.



### MISSION 3: DIE STERNE

Um diese Mission zu erfüllen, müsst ihr gemeinsam in jeder der Spalten A-0 einen Stern auf dem Spielertableau streichen. Auch hier ist es unerheblich, wer welchen Stern streicht. Sobald jemand einen Stern streicht, streicht auch die Missionsleitung auf dem Missionstableau die entsprechende Spalte.

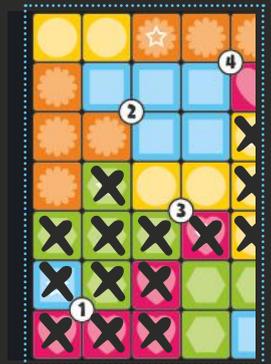
**Zusätzlich** müsst ihr hier auch noch die bei dieser Mission angegebene Anzahl Farbboni (siehe Mission 1) erfüllen.

### MISSION 4: DIE VIERER-BLÖCKE

Um diese Mission zu erfüllen, müsst ihr die runden Zahlenfelder streichen. Dazu müsst ihr alle 4 Farbfelder um ein solches Zahlenfeld streichen. Es genügt auch hier, wenn jedes Zahlenfeld einmal - egal von wem - gestrichen wird.

Die Missionsleitung streicht wie immer auf dem Missionstableau das entsprechende Feld aus.

**Beispiel:** In diesem Fall ist der Vierer-Block mit der Ziffer 1 gefüllt und der weiße Kreis kann ausgemalt werden.



**Zusätzlich** müsst ihr hier auch noch die bei dieser Mission angegebene Anzahl Reihenboni (siehe Mission 2) erfüllen.

### MISSION 5: NOCH MAL

Für diese Mission müsst ihr die Spalten N, O, C, H, M, A und L in der korrekten Reihenfolge komplett füllen. Das heißt: zunächst muss jemand die komplette Spalte N gefüllt haben, bevor jemand die Spalte O, dann C, H, usw. füllt. Natürlich dürfen einzelne Personen beispielsweise die Spalte C schon komplett füllen, bevor jemand N und dann O erreicht, allerdings muss es noch mindestens eine Person geben, die erst nachdem jemand N und O erfüllte, die Spalte C füllen kann. Je nach Personenzahl müssen zusätzlich zwischen ein und drei verschiedene Farbboni erreicht werden. Auch hier spielt keine Rolle, wer welche Farbe gefüllt hat, jede\*r darf auch mehrere Farben füllen. Aber: Es müssen unterschiedliche Farben sein. Zur besseren Übersicht und zur Vermeidung von Dopplungen streicht ihr die erfüllten Buchstaben und Farben in Missionsfeld 5 auf dem Missions-Tableau und auf euren Spieltableaus ab und streicht das jeweilige Farb-Feld rechts auf eurem Spieltableau ab. Achtung: Bei 1 und 2 Personen muss kein Farbbonus erreicht werden.

### FEHLWÜRFE

Kannst oder willst du keine Farb-Zahlenkombination wählen und auf deinem Spieltableau abstreichen, musst du statt dessen einen Fehlwurf notieren. Dafür streichst du das am weitesten links stehende leere rote Kästchen ab.

Bist du in der aktiven Rolle und kannst (oder willst) keine Würfelkombination wählen, stehen deinen Mitspielenden alle Würfel zur Verfügung.

Notierst du deinen dritten Fehlwurf, gilt das Spiel für alle gemeinsam als verloren. (Auch wenn dies durch das letzte Zwischenziel, nach dem 27. Spielzug geschieht.)

### SPIELENDE

Das Spiel endet ...

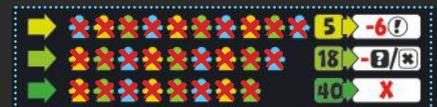
✘ wenn jemand **den dritten Fehlwurf auf seinem Tableau** eintragen muss.  
In diesem Fall habt ihr gemeinsam verloren.



✘ sobald ihr **euer gewähltes Missionsziel komplett erreicht** habt.  
In diesem Fall habt ihr gemeinsam gewonnen.



✘ spätestens **nach dem 27. Spielzug**.  
Habt ihr im letzten Zug euer Missionsziel erfüllt, habt ihr gewonnen ansonsten habt ihr verloren.



Auf jeden Fall solltet ihr es gleich „**NOCH MAL!**“ versuchen.

Und nun viel Spaß!

**Autoren:** Inka & Markus Brand  
**Grafik:** Leon Schiffer  
**Redaktion:** Georg Wild

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

