



## DAS HEISSE SPIEL FÜR 2 - 6 COOLE ZOCKER VON 12 - 99 JAHREN

Top, die Wette gilt: Unter allen Würfelbechern liegen mindestens 13 Fünfer! „Sind wirklich so viele Fünfer im Spiel? Oder ist das nur ein frecher Bluff? Soll ich die Wette anzweifeln – oder soll ich erhöhen?“ Immer wieder wetten die Spieler darauf, wieviele Würfel, die unter den Bechern verborgen sind, eine bestimmte Zahl zeigen.

Reihum muß entweder die Wette des Vorgängers erhöht werden – oder man zweifelt sie an. Dann werden alle Becher hochgehoben und die Wette mit der tatsächlichen Anzahl an passenden Würfeln verglichen. Der Verlierer der Wette muß anschließend Würfel abgeben. Wer keinen Würfel mehr hat, scheidet aus.

**Gewinner ist, wer nach mehreren Durchgängen als einziger noch mindestens einen Würfel besitzt.**



© 1993 F. X. Schmid  
D-83209 Prien  
Made in Germany  
No. 71240.5

## SPIELZUBEHÖR

1 Spielplan, 6 Würfelbecher, 30 gelbe Würfel, 1 roter Anzeigewürfel

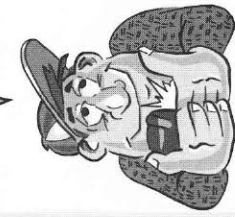
## GLEICH GEHT'S LOS!

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.

Jeder Spieler erhält 5 gelbe Würfel und einen Becher. Bei weniger als sechs Spielern werden die restlichen Becher und gelben Würfel nicht benötigt.



Es beginnt, wer mit seinen 5 Würfeln die höchste Augenzahl erreicht. Dieser Spieler erhält als erster den roten Anzeigewürfel.



Das Spiel verläuft in mehreren Durchgängen. Jeder Durchgang wiederum teilt sich in drei aufeinanderfolgende Schritte:

- 1 Shake it!
- 2 Wetten, daß ...
- 3 Hoch die Becher!



Zu Beginn eines Durchgangs schütteln alle Spieler ihre Würfel im Becher und setzen ihn dann vor sich ab. Dies geschieht so, daß der Becher über den Würfeln stehenbleibt und diese verdeckt.



Die eigenen Würfel darf sich ein Spieler, sooft er möchte, anschauen – möglichst hinter vorgehaltener Hand, damit die neugierigen Mitspieler nicht spicken können.

Veränderungen sind nicht erlaubt! Die Würfel müssen bis zum Ende des Durchgangs so liegenbleiben. Sollten sie nach dem Absetzen verkantet oder aufeinander liegen, zeigt man dieses durch Hochheben des Bechers und würfelt anschließend noch einmal neu.

## ZEIG'S MIR!

Die Spielerweiterung für ultracoolen Zucker!

Das Hauptelement dieser Zusatzregel ist die Möglichkeit, auch während eines Durchgangs neu zu würfeln. So erhöht sich die Chance, die eigene Wette zu verbessern.



Unmittelbar nach seiner Wette kann ein Spieler jedes Mal folgende Zusatzaktionen ausführen:

### 1. Würfel herauslegen

Er legt beliebig viele seiner Würfel offen heraus; mindestens einer muß aber zum Neuwürfeln im Becher bleiben. Die herausgelegten Würfel dürfen nicht verändert werden und können beliebige Zahlen oder den Stern zeigen.

So kann z.B. ein Spieler seine Wette mit passenden Würfeln unterstützen. Hat er keinen passenden, kann er irgendeinen Würfel herauslegen, um so durch das anschließende Neuwürfeln seine Chancen zu verbessern.

### 2. Neu würfeln

Dies muß geschehen, wenn zuvor mindestens ein Würfel herausgelegt wurde. Die restlichen Würfel im Becher werden sofort neu gewürfelt und wie gewohnt unter dem Becher verdeckt gehalten.

Herausgelegte Würfel zählen beim Auswerten einer Wette normal mit und kommen dann beim nächsten Durchgang wieder in den Becher.



Wetten über 20? In diesem Fall wird einfach in Pfeilrichtung weitergezählt; so wird z.B. aus dem Zahlenfeld 1 das Feld 21 usw.

## Spielerweiterung

Beliebig viele Würfel herauslegen; restliche Würfel neu würfeln

Pro Spieler:  
1 Becher und  
5 gelbe Würfel

Startspieler  
erhält roten  
Anzeigewürfel

Jeder Durchgang  
besteht aus drei  
Schritten

Würfel unter Becher  
verdeckt halten

Eigene Würfel können  
jederzeit angeschaut  
werden

Würfel dürfen nicht  
verändert werden

Verlorene Würfel kommen auf den Würfelfriedhof

Die verlorenen Würfel kommen auf den „Würfelfriedhof“. Sie sind damit aus dem Spiel und werden für die weiteren Wetten nicht mehr berücksichtigt.



Spieler ohne Würfel scheiden aus

Ein Spieler ohne Würfel scheidet aus. Er stellt seinen Würfelbecher offen vor sich ab und schaut für den Rest des Spiels zu.

Alle weiteren Durchgänge verlaufen in derselben Weise

Nach der Auswertung und dem damit verbundenen Würfelabgeben beginnt ein neuer Durchgang: die Spieler würfeln ihre noch verbliebenen Würfel, der Gewinner der vorhergegangenen Wette nimmt den Anzeigewürfel und macht die erste Wette des neuen Durchgangs ... das Bluffen nimmt wieder seinen Lauf!

Letzter Spieler mit Würfel gewinnt

### WETTENSCHLUSS!

Sieger ist, wer schließlich, nach vielen heißen Durchgängen und noch mehr coolen Wetten, als einziger mit mindestens einem Würfel übrigbleibt.

### WETTEN MIT KÖPFCHEN!

Achten Sie auf die jeweilige Menge der Würfel, die noch im Spiel sind. Die durchschnittliche Würfelmenge pro Augenzahl bzw. Stern können Sie ganz einfach überschlagen:

Bei einer Zahlenwette – Würfelmenge durch 3

Bei einer Sternwette – Würfelmenge durch 6

Hinzu kommt noch das Wissen um die eigenen Würfel. So kann jeder sein Risiko immer wieder neu kalkulieren, ob er erhöht oder an zweifelt.

## WETTEN, DASS ...



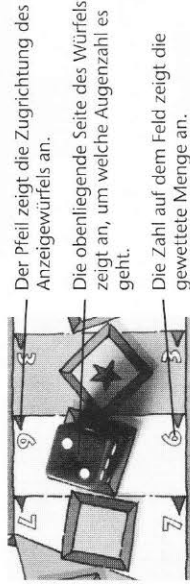
Die erste Wette eines Durchgangs plaziert immer der Spieler, der bei der letzten Wette des vorherigen Durchgangs erfolgreich war. Dazu setzt er den roten Anzeigewürfel auf den Spielplan. Beim allerersten Durchgang beginnt der Spieler, der zu Beginn den roten Anzeigewürfel erhalten hat.

Zwei Wettmöglichkeiten stehen generell zur Verfügung; sie können jederzeit von Spieler zu Spieler wechseln:

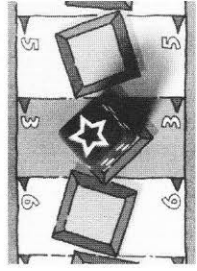
Die Zahlenwette: Mit dieser Wette behauptet ein Spieler, daß eine beliebige Augenzahl zwischen 1 und 5 mindestens so oft auf den Würfeln aller Spieler oben liegt, wie er angibt. Der Stern gilt in diesem Fall als Joker: Er nimmt immer den Wert der Zahl an, auf die gerade gewettet wird.

Hat ein Spieler beispielsweise auf 3er gewettet, zählt jeder Stern ebenfalls als 3. Wettet der nächste Spieler auf 5er, entspricht nun jeder Stern einer 5 usw.

Um eine Zahlenwette anzuzeigen, setzt ein Spieler den roten Anzeigewürfel mit der entsprechenden Zahl nach oben auf das gewünschte graue Zahlenfeld.



Die Sternwette: Ein Spieler kann auch nur auf Sterne wetten. Er behauptet also, daß die Würfel aller Spieler mindestens so viele Sterne zeigen, wie er tippt. Dazu setzt er den roten Anzeigewürfel mit der Sternseite nach oben auf das gewünschte türkise Sternfeld.



Einen neuen Durchgang beginnt immer der Gewinner des vorherigen

Zahlenwette: Anzeigewürfel mit Augenzahl nach oben auf Zahlenfeld setzen

Sternwette: Anzeigewürfel mit Stern nach oben auf Sternfeld setzen

Reihum muß jeder erhöhen oder anzweifeln

**Erhöhen:**

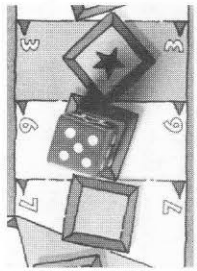
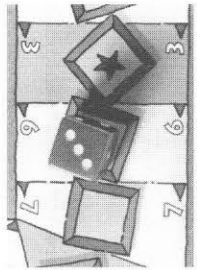
Anzeigenwürfel auf höhere Zahl drehen

**Nach der ersten Wette** geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum weiter. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, muß eine der beiden folgenden Spielmöglichkeiten **A** oder **B** nutzen; passen ist nicht erlaubt.

**A. Die Wette erhöhen**

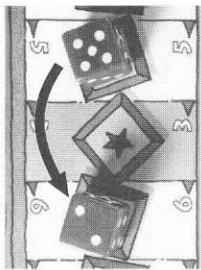
Dies kann auf drei verschiedene Arten erfolgen:

**Die Augenzahl erhöhen.** Der rote Anzeigenwürfel bleibt dabei auf demselben Zahlenfeld liegen, wird aber auf eine höhere Augenzahl gedreht. Z.B. von 3 auf 4 oder maximal 5.



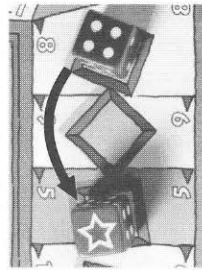
Anzeigenwürfel auf höheres Zahlenfeld versetzen

**Die Würfelmenge erhöhen.** Der rote Anzeigenwürfel wird dabei auf ein beliebiges höheres Zahlenfeld in Pfeilrichtung versetzt. Die Augenzahl ist dabei frei wählbar; sie kann also auch kleiner als zuvor sein. Z.B. von fünf 5ern auf sechs 2er oder von zwei Sternen auf fünf 4er usw.



Anzeigenwürfel auf höheres Sternfeld versetzen

**Ein höheres Sternfeld wählen.** Der rote Anzeigenwürfel wird mit dem Stern nach oben auf ein beliebiges Sternfeld in Pfeilrichtung versetzt. Z.B. von drei Sternen auf vier Sterne oder von acht 4ern auf fünf Sterne usw.



**B. Die Wette anzweifeln**

Glaubt ein Spieler, daß die Wette seines Vorgängers über der tatsächlichen Menge an passenden Würfeln liegt, zweifelt er diese an. Er sagt laut und deutlich:

**HOCH DIE BECHER!**

**Alle Spieler heben ihren Becher hoch** und schieben die der Wette entsprechenden Würfel ein wenig vor in Richtung Tischmitte. Anschließend werden sie gezählt.

**Drei Ergebnisse sind möglich,** wenn man die Wette mit der tatsächlichen Menge an passenden Würfeln vergleicht:



**Die Wette ist niedriger** als die tatsächliche Menge: es verliert der Spieler, der angezweifelt hat.

**Die Wette ist gleich** der tatsächlichen Menge: es verlieren alle außer dem Spieler, der gewettet hat.

**Die Wette ist höher** als die tatsächliche Menge: es verliert der Spieler, der gewettet hat.

**Der Verlierer einer Wette** muß anschließend so viele eigene Würfel abgeben, wie die Differenz zwischen tatsächlicher Menge und der Wette ergibt. Ist die Menge gleich, müssen alle Spieler – bis auf den, der gewettet hat – je einen Würfel abgeben.

**Beispiel 1:** Eine Wette von zehn 2ern wurde angezweifelt; tatsächlich aber sind acht 2er und vier Sterne auf allen gelben Würfeln zu finden, also insgesamt zwölf: der "Anzweifler" verliert und muß 2 (12 minus 10) eigene Würfel abgeben.

**Beispiel 2:** Eine Wette von acht Sternen wurde angezweifelt; tatsächlich sind auch genau acht Sterne im Spiel: Alle bis auf den "Wetter" müssen 1 Würfel abgeben.

**Anzweifeln:**  
Wette des Vorgängers wird angezweifelt

Alle Würfel aufdecken und passende zählen

**Ergebnis:**

Wette niedriger: „Anzweifler“ verliert

Wette gleich: Alle außer „Wetter“ verlieren

Wette höher: „Wetter“ verliert

Verlierer muß entsprechend der Differenz Würfel abgeben.

**Bei Übereinstimmung:**  
Alle – außer „Wetter“ – geben 1 Würfel ab