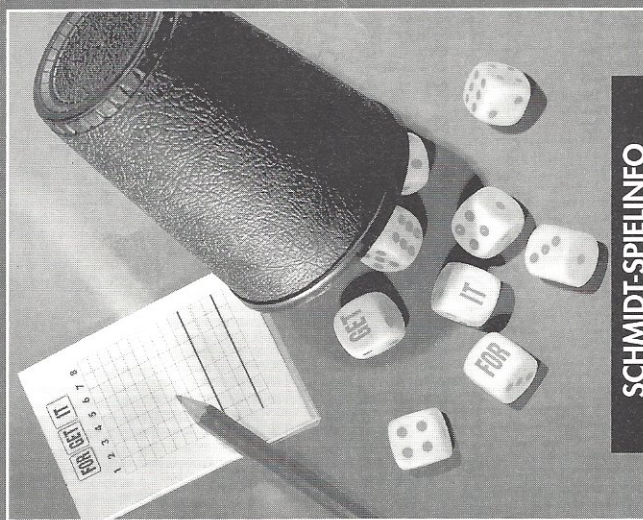




WIE GEWONNEN, SO ZERRONNEN!



#### SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Würfelspiel  
Spielerzahl: mind. 2 Teilnehmer  
oder mehr  
Altersempfehlung: 8-88 Jahre  
Spieldauer: ca. 20 Min.  
Taktik ○○○○●○ Glück



### **SPIELZIEL**

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Würfeln die meisten Punkte zu sammeln. Doch dabei heißt's, im richtigen Moment aufhören zu können, denn sonst gilt das Motto: FOR-GET-IT! – und dann freuen sich die Mitspieler ganz (un)gemein.

### **SPIELMATERIAL**

- 9 FOR-GET-IT-Würfel
- 1 Würfelbecher
- 1 Gewinnblock
- 1 Stift
- 1 Spielanleitung

### **SPIELVORBEREITUNGEN**

Ein Spieler nimmt Gewinnblock und Stift an sich und schreibt im Spielverlauf die erwürfelten Punkte der einzelnen Spieler auf. Er selbst spielt auch mit.

Ein Startspieler wird ausgelost; das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Und schon kann's losgehen.

### **SPIELVERLAUF**

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt den Würfelbecher sowie die Würfel und würfelt mit allen 9 Würfeln gleichzeitig. Er darf so oft würfeln, wie er kann. Er darf aufhören, wann er will. Dann zählt er seine Punkte zusammen. Diese werden auf dem Gewinnblock notiert. Danach kommt der nächste an die Reihe.





- Er nimmt wieder alle Würfel auf und würfelt: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 4, 5, 5.  
Er legt die 3 beiseite.
- Mit den restlichen Würfeln würfelt er: 1, 1, 2, 2, 4, 4, 4, FOR.  
Er legt FOR beiseite.
- Er würfelt wieder: 1, 3, 3, 4, FOR, GET, GET.  
Er legt die beiden 3er und die Wortwürfel beiseite und beendet nun seinen Zug.
- Er zählt zur Summe 18 die drei 3er, die er zusätzlich gewürfelt hat. Das macht 27. Da er mehr als 5mal dieselbe Zahl gewürfelt hat, nimmt er die 27 mal vier. Ihm werden 108 Punkte gutgeschrieben.

## SPIELENDI

Der Spieler, der nach 12 Runden die meisten Punkte sammeln konnte, ist Gewinner des Spiels.

Hinweis: Wir empfehlen, das Spiel von 2-6 Spielern zu spielen. Es können jedoch prinzipiell beliebig viele Spieler teilnehmen. Auf dem Block können die Ergebnisse von bis zu 8 Spielern notiert werden.



Hat der Spieler jedoch die Worte **FOR-GET-IT** gewürfelt, verfällt sein erreichtes Würfelergebnis und der nächste Spieler kommt an die Reihe. In diesem Fall wird ein Strich im Gewinnblock eingetragen.

### Punkte sammeln:

Nach seinem Wurf legt der Spieler die Würfel beiseite, mit denen er Punkte machen will. Das müssen mindestens 2 Würfel mit der gleichen Augenzahl sein (z. B. zwei 4er). Ein Spieler sammelt in seinem Zug nur **eine Sorte Zahlen**. Er muß keine Augenzahlen herauslegen, wenn er nicht will (falls er z. B. nur 2er sammeln könnte und ihm diese Zahlen zu niedrig wären).

Würfelt er Worte, legt er diese Würfel beiseite. Bei den drei Worten **FOR-GET-IT** endet der Zug sofort! Solange z. B. nur die Worte **FOR** und **IT** gewürfelt wurden, kann der Spieler weitermachen.

Die übrigen Würfel kommen zurück in den Becher. Mit diesen kann der Spieler erneut würfeln, sofern er will. Beim nächsten Wurf legt er wieder den oder die Würfel mit der gleichen Augenzahl beiseite und ebenso Würfel, die Wörter zeigen.

Zeigen die Würfel einmal nicht die gewünschte Augenzahl, so kann dennoch weitergewürfelt werden – sofern die Wörter **FOR-GET-IT** nicht bereits den Zug beenden.



Hat ein Spieler alle Würfel beiseite gelegt und will er noch immer weiterspielen, so merkt er sich die Summe und nimmt wieder **alle 9 Würfel** auf. Er darf wie gehabt würfeln. Dabei sammelt er weiterhin die gleiche Zahl. Er muß nun beim ersten Wurf nicht mehr mindestens 2 Würfel herauslegen. Er kann so lange mit dem Würfel fortfahren, wie er nicht die Worte **FOR-GET-IT** würfelt. Bei **FOR-GET-IT** verliert er alle Punkte, die ihm in seinem Zug gutgeschrieben worden wären.

**Punkte verdoppeln:** Sammelt ein Spieler in seinem gesamten Zug **4mal** die gleiche Augenzahl, werden die Punkte dieser Würfel verdoppelt.

**Punkte verdreifachen:** Sammelt ein Spieler in seinem gesamten Zug **5mal** die gleiche Augenzahl, werden die Punkte dieser Würfel verdreifacht.

**Punkte vervierfachen:** Sammelt ein Spieler in seinem gesamten Zug **mehr als 5mal** die gleiche Augenzahl, werden die Punkte dieser Würfel vervierfacht.

Sobald ein Spieler freiwillig stoppt (die Worte FOR-GET-IT sind noch nicht vollständig gefallen), werden ihm seine Punkte entsprechend gutgeschrieben.

Im Verlaufe der Runden werden die Ergebnisse von Spieler 1 untereinander in die Felder der Spalte 1 notiert, die Ergebnisse von Spieler 2 untereinander in Spalte 2 usw.

Nach 10 Runden werden die Punkte der Spieler jeweils zusammengezählt.

In den folgenden letzten beiden Runden wird das jeweilige Würfelergebnis, das nach den beschriebenen Regeln ermittelt wird, zusätzlich verdoppelt.

Sollten Würfel einmal übereinander zu liegen kommen, werden einfach die oberen neben die anderen Würfel gelegt.

#### **Beispiel für einen Spielzug:**

- Gewürfelt wurde 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, GET.

Der Spieler entscheidet sich die 3er liegen zu lassen. Ebenso muß er GET beiseite legen.

- Mit den verbleibenden fünf Würfeln würfelt der Spieler: 3, 4, 5, 5, IT.

Der Spieler läßt den 3er liegen sowie IT.

- Mit den verbleibenden drei Würfeln würfelt der Spieler: 1, 3, IT.

Der Spieler läßt den 3er liegen sowie IT.

- Er ist risikofreudig und würfelt mit dem letzten Würfel: 2.

- Er würfelt erneut: 2.

- Er würfelt erneut: 4.

- Er würfelt erneut: 3.

Er legt die 3 beiseite und hat nun: sechs 3er, einmal GET und zweimal IT.

Der Spieler zählt seine erwürfelten Punkte zusammen ( $6 \times 3 = 18$  Punkte) und merkt sich diese Zahl.