

NICHTLUSTIG

Ein turbulentes Würfelspiel
für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, durch passende Würfelkombinationen möglichst viele Karten zu sammeln, die am Ende unterschiedlich viele Punkte bringen. Dabei muss man sich vor dem Tod in Acht nehmen, der gewonnene Punkte ungültig macht. Und zu allem Unglück verliert man zu erst die Lemminge. Die bringen zwar die meisten Punkte, aber wenn der Tod kommt, schreien sie laut „Hier“ und gehen verloren. Die Yetis, die nicht alleine sein wollen, bringen nur dann viele Punkte, wenn man gleich mehrere davon hat. Und bei den Professoren weiß man erst am Ende, was die eigentlich bringen: ihre Punkte werden ausgewürfelt. Zahlreiche Sonderkarten sorgen für weitere Turbulenzen. Das findet dann mancher gar nicht lustig.

SPIELMATERIAL

37 Spielkarten (25 Zielkarten, 5 x Tod, 1 x Pudel des Todes,

6 Sonderkarten), 7 farbige Würfel (2 schwarze, 2 rote, 2 weiße und 1 rosafarbener)

SPIELVORBEREITUNG

- Mit den 25 Zielkarten **Riebmännchen**, **Yeti**, **Lemming**, **Professoren** und **Dinosaurier** wird in der Tischmitte eine Auslage von 5 x 5 Feldern gebildet (siehe Abb. Seite 2).
- Jede Kartenart bildet eine **Reihe** aus 5 Karten (Würfelwerte aufsteigend von 1 bis 5). Die fünfte Reihe bilden die **Dinosaurier**, die mit den aufsteigenden Zahlenwerten 24 bis 28 ausgelegt werden.
- Die fünf Karten **Tod** und die Karte **Pudel des Todes** werden untereinander neben die Auslage gelegt.
- Die 6 Sonderkarten **Ente**, **Zeitmaschine**, **Clown**, **NF-700 Roboter**, **Ufo** und **Killervirus** werden auf der anderen Seite der Auslage bereitgelegt.
- Die sieben Würfel werden ebenfalls bereitgelegt.

So werden die Karten ausgelegt:

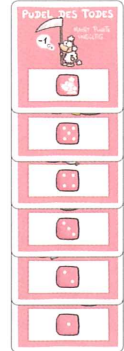
Sonderkarten



Zielkarten



Tod-Karten und Pudel des Todes



DIE SPIELKARTEN

- Um Herrn Riebmann, Yetis oder Lemminge zu bekommen, muss man das jeweils abgebildete **Würfelpärchen** würfeln, das immer aus den beiden farbig passenden Würfeln besteht. Für Herrn Riebmann benötigt man ein **schwarzes**, für Yetis ein **rotes** und für die Lemminge ein **weißes** Pärchen.
- Für die Professoren benötigt man jeweils einen **Drilling** in den drei Farben **weiß, schwarz und rot**.
- Die **Dinosaurier** verlangen **hohe** Würfelsummen (24, 25, 26, 27, 28).
- Auf dem „**Tod**“ und dem „**Pudel des Todes**“ ist jeweils

ein **rosafarbener** Würfel abgebildet. Diese Karten sollen die Spieler nach Möglichkeit **meiden**, da sie Punkte ungültig machen können.

SPIELABLAUF

- Wer mit einem Würfel die **höchste** Zahl würfelt, wird Startspieler und beginnt. Danach führen die Spieler ihre Spielzüge **reihum im Uhrzeigersinn** aus.
- Wer an die Reihe kommt, würfelt mit den **sieben** Würfeln. Statt einer „6“ ist auf den Würfeln ein Symbol abgebildet, das in Zusammenhang mit den Sonderkarten steht. Jedes Symbol hat den Wert „0“.



Achtung: Der rosafarbene Würfel hat im Spiel eine besondere Bedeutung und muss stets getrennt von den anderen sechs Würfeln betrachtet werden.

- Der Spieler darf in seinem Spielzug bis zu dreimal würfeln. Nach jedem Wurf darf er beliebig viele Würfel „rauslegen“ und den Rest neu würfeln.
- Einmal „rausgelegte“ Würfel dürfen allerdings später nicht mehr neu gewürfelt werden.
- Kann der Spieler nach seinem letzten Wurf mit den schwarzen, roten und weißen Würfeln die Anforderungen auf einer Zielkarte (oder später einer noch nicht gewerteten Karte eines Mitspielers) erfüllen, darf er sich die entsprechende Karte nehmen.
- Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler mit seinem Wurf mehrere Zielkarten erfüllt. Allerdings darf er jeden Würfel nur einmal einsetzen.
- Gewonnene Karten legen die Spieler offen vor sich aus. So lange diese Karten noch nicht gewertet, d. h. in Punkte umgewandelt, wurden, können sie von anderen Spielern noch weggeschnappt werden.
- Im eigenen Spielzug kann sich ein Spieler nämlich nicht nur Zielkarten aus der Tischauslage erwürfeln, sondern auch Karten, die vor den Mitspielern ausliegen.

DIE WERTUNG

- Nachdem ein Spieler seinen Würfelwurf **abgeschlossen** hat, kommt es mit Hilfe des rosafarbenen Würfels zu einer Wertung.
- **Alle** Spieler wandeln nun diejenigen ihrer Karten in **Punkte** um, die den gleichen Würfelwert zeigen wie der **rosafarbene** Würfel. Eine Karte wird in **Punkte** umgewandelt, indem sie auf ihre Cartoonseite **umgedreht** wird. Jetzt ist unten rechts ihr Punktwert zu sehen.



- Gewertete Karten kann man nicht mehr an die Mitspieler verlieren.

Hinweis: Durch das Umwandeln in Punkte wird es nach und nach immer schwieriger, Karten zu gewinnen. Wer z. B. zwei weiße „3er“ würfelt, geht leer aus, wenn die entsprechenden Lemminge bereits gewertet wurden.

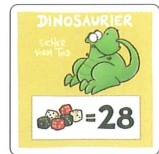
Reihenfolge beachten!

- Nach dem letzten Würfelwurf jedes Spielzugs findet immer **zuerst** für **alle** Spieler die Wertung entsprechend des rosafarbenen Würfels statt. Erst **danach** nimmt sich der aktive Spieler die von ihm erwürfelten Zielkarten.
- Karten, die gewonnen wurden, können also im selben Spielzug **nicht** gewertet werden.

DIE DINOSAURIER

- Die Zahlenwerte der **Dinosaurier** müssen mit der Würfelsumme der **weißen, schwarzen und roten** Würfel erreicht oder übertroffen werden. Symbole auf den Würfeln haben den Wert „0“. Der **rosafarbene** Würfel zählt bei der Ermittlung der Summe **nicht** mit.
- Wer mit seinem Würfelwurf die Anforderungen für einen Dinosaurier erfüllt, darf diese Karte sofort auf ihre Punkteseite drehen.
- Pro Würfelwurf kann nur **eine** „Dinosaurier“-Karte gewonnen werden.

Hinweis: Die Dinosaurier sind besonders attraktiv, da sie **nicht** erst durch eine Wertung in Punkte umgewandelt werden müssen und sicher vor dem Tod und dem Pudel des Todes sind.

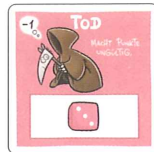


DER TOD UND DER PUDEL DES TODES

- Der Tod und der Pudel des Todes stellen für die Spieler eine **Bedrohung** dar – genau genommen für ihre **gewerteten** Karten.
- Am Ende seines Spielzuges **muss** ein Spieler **nach** der Wertung mindestens eine Zielkarte aus der Auslage oder von einem Mitspieler nehmen. Kann ein Spieler mit seinem Würfelwurf keine Zielkarte bekommen, **muss** er sich den **Tod** nehmen, der den **gleichen** Würfelwert aufweist, wie der **rosafarbene** Würfel. Zeigt der rosafarbene Würfel den **Pudel des Todes**, muss sich der Spieler diese Karte nehmen.
- Der Pudel des Todes hat dieselbe Funktion wie der Tod selbst. Wird er gewürfelt, kommt es jedoch **nicht** zu einer Wertung, so dass niemand eine vor sich ausliegende Zielkarte umdrehen darf.
- Wer einen Tod oder den Pudel des Todes nehmen muss, muss diese Karte sofort **umgedreht** auf eine eigene bereits **gewertete** Lemming-Karte legen. Damit macht er die Punkte dieser Karte **ungültig**.
- Wer **keine gewertete** Lemming-Karte vor sich liegen hat, darf sich **aussuchen**, auf welche bereits **gewertete** Karte er den Tod bzw. den Pudel des Todes legt.

Achtung: *Dinosaurier sind nicht vom Tod oder Pudel des Todes betroffen (sie sind schon ausgestorben) und müssen folglich nicht zugedeckt werden.*

- Muss ein Spieler im weiteren Verlauf einen **Tod** oder den **Pudel des Todes** nehmen, der sich bereits bei einem Mitspieler befindet, hat dieser Mitspieler Glück:



Die zuvor abgedeckte Punktekarte wird „befreit“ und ist wieder gültig.

- Hat ein Spieler **keine gewerteten** Karten oder nur nicht vom Tod bedrohte Dinosaurier vor sich liegen, wenn er einen Tod oder den Pudel des Todes bekommt, muss er die Karte mit ihrer Vorderseite vor sich ablegen. Ein Tod oder der Pudel des Todes, der am Spielende mit der Vorderseite nach oben ausliegt, zählt einen **Minuspunkt**. **Hinweis:** *Es werden also nur gewertete Zielkarten vom Tod und dem Pudel des Todes abgedeckt.*
- Müsste ein Spieler einen Tod nehmen, den er selbst bereits vor sich liegen hat, muss er stattdessen einen **anderen** Tod aus der **Tischmitte** nehmen. Gibt es dort keinen mehr, muss er einen beliebigen Tod von einem Mitspieler nehmen.

DIE SONDERKARTEN

- Wer am **Ende** seines Zuges ein oder mehrere **Symbole** auf seinen Würfeln hat, erhält die entsprechenden **Sonderkarten**, die er **offen** vor sich auslegt.
- Befindet sich eine betreffende Sonderkarte gerade im Besitz eines Mitspielers, so nimmt sich der aktive Spieler die Karte von dort.

POSITIVE SONDERKARTEN

- Wer am **Anfang** seines Zuges die **Ente**, den **Clown** oder die **Zeitmaschine** besitzt, **darf** diese Karten einmal in seinem Spielzug einsetzen. Wie man die Sonderkarten nutzt, steht auf den Karten selbst.
- Nutzt ein Spieler eine Sonderkarte, legt er sie anschließend wieder in die **Tischmitte** zurück. Wird die Karte nicht genutzt, darf der Spieler die Karte behalten und in



einem späteren Spielzug verwenden, falls sie nicht von einem Mitspieler „weggewürfelt“ wird.

NEGATIVE SONDERKARTEN

- Wer am Anfang seines Zuges das Ufo, den NF-700 Roboter oder den Killervirus vor sich liegen hat, muss diese Karten in seinem Spielzug einsetzen und dann in die Tischmitte zurücklegen. Wie sich die negativen Sonderkarten genau auswirken, steht auf den Karten selbst.
- Hierzu noch einige Anmerkungen:
 - Wer den NF-700 Roboter vor sich hat, setzt nur aus und legt die Karte zurück. Andere Sonderkarten (auch negative) des Spielers kommen nicht zum Einsatz und bleiben vor ihm liegen.
 - Das Ufo verhindert den Einsatz der Ente, da es gar nicht zu einem dritten Wurf kommt.
 - Wer den Killervirus besitzt, bekommt am Ende seines Zuges den zum Ergebnis des rosafarbenen Würfels passenden Tod oder den Pudel des Todes. Clown und Killervirus können sich gegenseitig aufheben.

Hinweis: Die Sonderkarten sind keine Zielkarten. Wer in seinem Zug nur eine Sonderkarte erhält, ist nicht vor dem Tod geschützt. Um diesen zu vermeiden, muss ein Spieler mit seinem Würfelwurf eine Zielkarte erwürfeln.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn nach einem Spielzug nur noch 5 oder weniger Zielkarten in der Tischmitte liegen. Dann kommt es sofort zur Endabrechnung. Jeder Spieler zählt seine gesammelten Punkte:

- Jede gewertete Lemming-Karte bringt 4 Punkte.
- Jede gewertete Yeti-Karte bringt 3 Punkte, vorausgesetzt der Spieler hat mindestens zwei gewertete Yeti-Karten in die Endabrechnung gebracht. (Die Yetis wollen nicht allein sein.) Ein einzelner gewerteter Yeti bringt nur 1 Punkt.
- Jede gewertete Riebmann-Karte zählt 2 Punkte.
- Dinosaurier zählen 1, 2, 3, 4 oder 5 Punkte.
- Wer einen oder mehrere gewertete Professoren besitzt, muss für diese erst noch mit so vielen Würfeln würfeln, wie er gewertete Professoren-Karten hat. (Man weiß ja nie genau, was bei deren Experimenten herauskommt.) Der höchste Würfelwert ergibt die Punkte für alle seine Professoren zusammen. Je nach Würfelerggebnis bringen die Professoren daher 0 bis 5 Punkte.
Tipp: Zur Anzeige der Punkte kann ein Würfel auf eine Professoren-Karte gelegt werden.
- Alle noch nicht gewerteten Zielkarten bringen jeweils 1 Punkt.
- Karten, die vom Tod oder Pudel des Todes abgedeckt sind, sind ungültig und zählen 0 Punkte.
- Auch die Sonderkarten zählen nichts.
- Tod-Karten oder der Pudel des Todes, die mit ihrer Vorderseite ausliegen, zählen 1 Minuspunkt.

Wer die meisten Punkte hat, ist der Sieger. Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Karten mit dem Tod oder dem Pudel des Todes vor sich liegen hat.



Beispiel für eine Wertung:

Der Spieler hat am Ende die folgenden Karten vor sich liegen:



Er würfelt mit zwei Würfeln für die Professoren: 2 und 4.
Der höhere Würfelwert zählt für beide Karten zusammen.
Damit bekommt er für die Professoren 4 Punkte.
Außerdem bringt ihm die Lemming-Karte 4 Punkte und
die Dinosaurier-Karte 3 Punkte.

Die beiden Yetis bringen je 3 Punkte. Der dritte Yeti, den er
nicht werten konnte, und die nicht gewertete Riebmann-
Karte erbringen je 1 Punkt. Der Tod, der eine Karte
abdeckt, bringt 0 Punkte.
Damit hat der Spieler $4 + 4 + 3 + 3 + 3 + 1 + 1 + 0 = 19$ Punkte
erzielt.

Autor: Michael Rieneck
Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Zeichnungen und Kartenlayout: Joscha Sauer
Grafik: Pohl & Rick

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr: 690601

Wir danken allen Testspielern und Regelleseern.

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

© Joscha Sauer
© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg 2003, 2004, 2005

Mehr Cartoons von Joscha Sauer finden Sie in seinen
Büchern im CARLSEN Verlag und auf

WWW.NICHTLUSTIG.DE

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

