

Chips einlösen

Jeder aktive Spieler hat die Möglichkeit, seine Chips einzulösen, um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen oder einen Mitspieler zu behindern. Dies kann vor oder nach dem Zug erfolgen.



Pro Zug darf aber nur eine der folgenden Aktionen verwendet werden (siehe rote Karte):

Aktion	Kosten
Während des Zuges darf einmal mehr gewürfelt werden. Sinnvoll, wenn man kurz davor ist, eine Aufgabe zu lösen.	1 Chip
Nach einem missglückten Versuch darf die Karte abgelegt werden. Dafür muss aber eine neue Karte auf die Hand genommen werden.	2 Chips
Der Spieler darf eine Karte aus seiner Hand mit der eines Mitspielers tauschen. Dazu gibt man ihm eine ausgewählte Handkarte und zieht dann „blind“ eine von ihm.	3 Chips
Der Spieler darf einen Mitspieler seiner Wahl bestimmen, der eine Karte vom Zugstapel ziehen muss.	4 Chips
Nach dem eigenen Zug darf ein kompletter neuer Zug gespielt werden. Man kann so versuchen, eine „verpatzte“ Aufgabe doch noch zu bestehen, oder man fordert sein Glück mit einer neuen Karte von der Hand heraus.	5 Chips

Hinweise für 2-Karten und Alle-Karten

- Sollte es zu einem Gleichstand kommen, gewinnt der aktive Spieler. Sollte der aktive Spieler nicht dabei sein, so gewinnt der Spieler, der vom aktiven Spieler aus am nächsten im Uhrzeigersinn sitzt.
- Sollte der aktive Spieler die Aufgabe selbst nicht lösen können, da ein anderer Mitspieler mehr Würfelglück hatte, muss er die Karte behalten. Die abgebildeten Chips erhält der Mitspieler. Die Karte darf immer nur dann abgelegt werden, wenn der aktive Spieler selbst die Aufgabe löst.

Spielende

Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Wenn er nach dieser Runde als einziger keine Karten mehr hat, so gewinnt er das Spiel. Sollten mehrere Spieler in dieser Runde fertig werden, gewinnt der Spieler mit den meisten Chips. Sollte da ein Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Gewinner.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de

T.Nr.2850999

ZOCKEN!

Spannender Würfelspaß für 2-6 Glückspilze



Schmidt

ZOCKEN!

Ein turbulentes Würfelspiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt

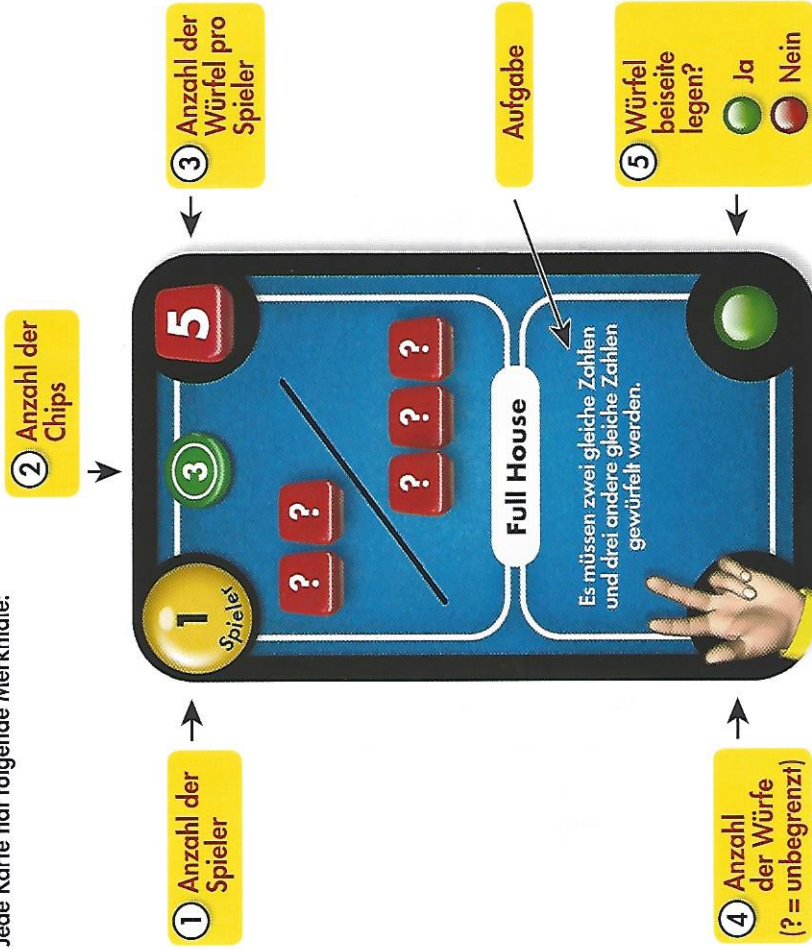
- 54 Aufgabenkarten
- 1 Chip-Übersichtskarte
- 36 Chips
- 8 Würfel

Spielziel

Bei Zocken bekommt jeder Spieler Aufgabenkarten. Diese gilt es mit ein wenig Würfelglück und Geschick zu erfüllen. Mal wird ein Mitspieler zum Würfelduell herausgefordert oder es beteiligt sich die ganze Spielerunde an einem hektischen Wettwürfel. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster keine Karten mehr hat.

Die Karten

Jede Karte hat folgende Merkmale:



1 Spieler

Die Anzahl der Spieler, die bei der Kartenaufgabe mitspielen.

1 Spieler (nur der aktive Spieler) spielt

Zwei Spieler (Der aktive Spieler und eine von ihm bestimmte Person) spielen

Alle Spieler

Alle Spieler spielen

2 Chips

Die Anzahl Chips, die man bei erfolgreich gemisster Aufgabe erhält. Je schwieriger die Aufgabe ist, umso mehr Chips kann man gewinnen!

3 Würfel

Die Anzahl der Würfel, die zur Lösung der Aufgabe verwendet werden dürfen.

Bei zwei oder allen Spielern gibt die Zahl an, wie viele Würfel jedem Spieler jeweils zur Verfügung stehen.

4 Würfe

Die Anzahl der gestreckten Finger gibt an, wie oft maximal gewürfelt werden darf, um eine Aufgabe zu lösen. Zeigt die Hand zum Beispiel drei Finger, so darf man dreimal würfeln. Hält die Hand ein „3“, kann unbegrenzt gewürfelt werden.

5 Würfel beiseite legen?

Bei einem grünen Punkt können beliebig viele Würfel beiseite gelegt werden, und nur mit dem Rest wird weitergewürfelt. Einmal herausgelegte Würfel dürfen bei weiteren Würfeln auch wieder hereingenommen und mitgewürfelt werden.

Ein roter Punkt bedeutet, dass in jeder Runde alle Würfel geworfen werden müssen. Das heißt, es dürfen keine Würfel herausgelegt werden.

Spielvorbereitung

Die Aufgabenkarten werden gut gemischt und wie folgt verdeckt verteilt:

Spieler	Karten pro Spieler
2 - 3	6
4	5
5 - 6	4

Die verbleibenden Aufgabenkarten werden als Zugstapel verdeckt in der Tischmitte platziert. Außerdem erhält jeder Spieler 1 Chip. Die restlichen Chips werden bereitelegt.

Die rote Chip-Übersichtskarte wird so ausgelegt, dass jeder Spieler sie gut sehen kann.

Spielablauf

Der jüngste Spieler darf den Startspieler bestimmen. Der aktive Spieler sucht sich eine seiner Handkarten aus, um die Aufgabe darauf zu lösen. Die Karte wird vorgelesen und aufgedeckt. Sollte die Aufgabe für 2 Spieler sein, so muss der aktive Spieler (das ist der, der die Aufgabe zu lösen hat) einen Mitspieler bestimmen.

Nun darf gewürfelt werden!

Schafft es der aktive Spieler, seine ausgelegte Aufgabe zu lösen, legt er die Karte auf den Ablagestapel und nimmt sich die Anzahl der Chips, die im oberen Teil der Karte mittig angegeben ist, aus dem Vorrat. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Löst der aktive Spieler seine Aufgabe nicht, so nimmt er die ausgespielte Karte wieder zurück auf die Hand. Sein Zug endet damit.