

REGELN

- Es wird immer nur der obere Wert einer Spielfarbe gezogen. Alle anderen Spieler haben nach die Möglichkeit, den niedrigeren Wert zu erreichen.
- In einem Wurf können von einem Spieler auch mehrere Spalten gefüllt werden. Er sagt dann alle Spalten an und kreuzt die entsprechenden Punkte ein.
- Füllen mehrere Mitspieler in demselben Wurf als Erste dieselbe Spalte, so erhalten alle diese Spieler den oberen Punktwert.

Nachdem jeder Spieler, der wollte, ohne Würfelkombination ausgewählt, ggf. Kästchen angekreuzt und abgeschlossene Spalten angegeben hat, gibt der aktive Spieler die Würfel im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler würfelt mit einem Wurf.

BONUSPUNKTE

Gelingt es einem Spieler als Erstem, alle Felder einer Farbe anzukreuzen, sagt er dies für seine Mitspieler an und kreuzt die 5 Punkte in der entsprechenden Farbe ein. Alle übrigen Spieler streichen die 5 Punkte und können in dieser Farbe nur noch 3 Bonuspunkte erreichen. Diese 3 Bonuspunkte können aber alle Spieler bekommen. Auch bei den Bonuspunkten gilt: Erreichen mehrere Spieler im selben Wurf den Farbbonus, erstmalig erhalten sie alle die 5 Punkte.

STERNE

Jeder nicht angekreuzte Stern zählt bei Spielende 2 Bonuspunkte.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort nach dem Wurf, in dem es (mindestens) einem Spieler gelingt, sein zweites Farbbonusfeld einzukreuzen (der Wert spielt keine Rolle). Sollte dies der aktive Spieler sein, dürfen alle anderen Spieler wie gewohnt, noch aus den verbleibenden 4 Würfeln eine Kombination bilden und eintragen. Danach werden die Punkte der einzelnen Spieler ermittelt.

Hier werden die addierten Bonuspunkte der Farbfelder eingetragen.

Hier werden die addierten Punkte unterhalb der Spalten eingetragen.

Jedes noch ungenutzte Auswurfzeichen auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler jeweils 1 Punkt.

Jeder nicht angekreuzte Stern auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler jeweils 2 Bonuspunkte!

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch mehr Auswurfzeichen übrig hat. Ansonsten gibt es mehrere Sieger. Und nun heißt es: „NOCH MAL!“

SOLO-SPIEL

Falls mal keine Mitspieler zur Hand sind, lässt sich „NOCH MAL!“ auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln darüber weitestgehend unverändert. Allerdings darf der Spieler nur mit 2 Farbe- und 2 Zahlenwürfeln spielen.

Nach jedem Wurf muss er in einem der oberen Buchstaben-Felder einen schrägen Strich machen. In jedem dieser Buchstaben-Felder werden insgesamt 2 Striche gemacht. Einmal schräg nach rechts und einmal schräg nach links.

BEISPIEL:

Buchstabenfelder nach 11 Würfen

Wenn nach 30 Würfeln in allen Buchstaben-Feldern 2 Striche sind, endet das Spiel mit der Wertung. Wie gut ein Spieler sich durch „NOCH MAL!“ geklaut hat, kann er anhand der folgenden Tabelle ersehen.

PUNKTE	LEVEL
> 40	★★★★ Es gibt also doch Superhelden!
37-40	★★★★ 'Acht du, Glücksfritz' oder 'The Brain' genannt!
33-36	★★★★ Du bist nicht nur professioneller „NOCH MAL!“-Spieler sein.
29-32	★★★★ Super! Nicht grandioses Ergebnis!
25-28	★★★★ Hoffentlich ohne Schummeln geschafft.
21-24	★★★★ Klasse! Das lief ja gut.
17-20	★★★ Das war wohl nicht dein erstes Mal...
13-16	★★ Gut, aber das geht noch besser.
9-12	★★ Na, nicht doch langsam.
5-8	★ Nicht ganz schlecht.
1-4	☹️ Da muss wohl noch etwas geübt werden.
0	☹️ Dabei sein ist alles.
< 0	☹️ Das grenzt ja schon an Arbeitsverweigerung.

QR-CODE VIDEO

Außerdem sind Videos, die sich bei den Instagram und Facebook.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Rechnung vorbehalten

Schmidt

NOCH MAL!

Das geniale Würfelspiel von Inka & Markus Brand für 1-6 Spieler ab 8 Jahren.

SPIELMATERIAL

- 3 Farbwürfel
- 3 Zahlenwürfel
- 1 Block
- 6 Sütte

SPIELIDEE

Bei „NOCH MAL!“ geht es darum, die Kästchen auf dem eigenen Spielblatt so anzukreuzen, dass möglichst schnell viele Spalten voll werden. Dazu musst du immer einen Farbe- und einen Zahlenwürfel kombinieren, um dann entsprechende zusammenhängende Kästchen in der gewählten Farbe anzukreuzen. Triff geschickt die richtige Wahl und schnappe den Mitspielern die gewünschte Würfelkombination vor der Nase weg. Die die Auswahlmöglichkeiten verstehen, wenn du dich mit deinen Kreuzzug möglichst gut ausbeist. Zusätzlich zu den Punkten für komplette Spalten kannst du einen Bonus erreichen, wenn es dir gelingt, alle Kästchen einer Farbe anzukreuzen. Bei zwei kompletten Farben ist Schluss, aber du kannst es ja gleich „NOCH MAL!“ probieren...

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Sütte.

SPIELBLATT

Bezeichnung der Buchstaben Spalten A-I

Startspalte H

Minuspunkte, wenn nicht angekreuzt

Siegepunkte für den ersten Spieler, der die Spalte komplett angekreuzt hat

Siegepunkte so viele wie möglich, die die Spalte komplett angekreuzt hat

Anzeige der verbleibenden Jahre

Hilfe zur Punktberechnung bei Spielende

