



8+



1-6



20 min

NOCH MAL!

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

SPIELIDEE

Bei „NOCH MAL!“ geht es darum, die Kästchen auf dem eigenen Spielblatt so anzukreuzen, dass möglichst schnell viele Spalten bzw. gleichfarbige Kästchen voll werden. Dazu musst du immer einen Farb- und einen Zahlenwürfel kombinieren, um dann entsprechend zusammenhängende Kästchen in der gewählten Farbe anzukreuzen. Triff geschickt die richtige Wahl und schnappe den Mitspielern die gewünschte Würfelkombination vor der Nase weg. Deine Auswahlmöglichkeiten wachsen, wenn du dich mit deinen Kreuzen möglichst gut ausbreitest. Zusätzlich zu den Punkten für komplett 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 Stift.

SPIELBLATT

Bezeichnung der einzelnen Spalten A-O

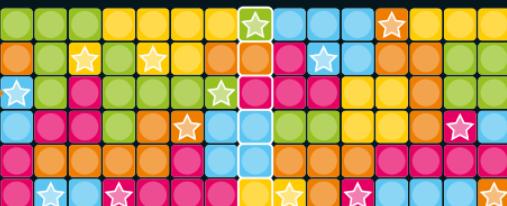
Startspalte H

Sternfelder
(Minuspunkte, wenn nicht angekreuzt)

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

Siegpunkte für alle anderen, die die Spalte komplett angekreuzt haben

A B C D E F G H I J K L M N O



5 3 3 3 2 2 2 1 2 2 2 3 3 3 5

3 2 2 2 1 1 1 0 1 1 1 2 2 2 3

! / ✖ = ! ! ! ! ! ! ! !

Anzeige der verbliebenen Joker

5 3
5 3
5 3
5 3
5 3

BONUS =
A-O +
! (+1) +
★ (-2) -
TOTAL =



Schmidt Spiele GmbH, www.schmidtspiele.de

Hilfe zur **Punktberechnung** bei Spielende

SPIELABLAUF

Es wird ein Startspieler bestimmt. Dieser wird zum aktiven Spieler und würfelt **ein einziges Mal** mit allen 6 Würfeln. Dann wählt der **aktive Spieler** aus den geworfenen **Würfeln eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel**, die er zur **Seite nimmt** und kreuzt dementsprechend Kästchen auf seinem Blatt an. **Alle anderen** Spieler dürfen nur **aus den 4 verbliebenen Würfeln eine Kombination (Farb- und Zahlenwürfel)** wählen und ebenfalls entsprechende Kästchen auf ihren Blättern ankreuzen. Mehrere Spieler dürfen dieselbe Kombination aus Farb- und Zahlenwürfel (aus den 4 verbliebenen Würfeln) verwenden.



WICHTIG: In den ersten 3 Würfen darf sich **jeder Spieler** aus allen geworfenen

Würfeln eine Kombination aus **genau 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel** auswählen und entsprechend Kästchen auf seinem Blatt ankreuzen. Es dürfen auch mehrere Spieler dieselbe Kombination verwenden.

PASSEN: Ein Spieler kann immer frei entscheiden, ob er einen Würfelwurf zum Ankreuzen von Kästchen auf seinem Blatt nutzen möchte oder nicht – das gilt auch für den aktiven Spieler. Möchte der aktive Spieler nichts auf seinem Blatt ankreuzen, können die Mitspieler aus allen 6 ungenutzten Würfeln eine Kombination wählen.

EINE KOMBINATION AUSWÄHLEN UND KÄSTCHEN ANKREUZEN

Um Kästchen anzukreuzen, muss ein Spieler immer eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel auswählen. Wählt er zum Beispiel einen gelben Farbwürfel und einen Zahlenwürfel mit dem Wert „4“, so muss er 4 zusammenhängende gelbe Kästchen ankreuzen.



DABEI GELTEN FOLGENDE REGELN:

- ✖ Der **allererste Wurf** eines Spielers muss immer **in der Startspalte H** gesetzt werden.
- ✖ Alle Kreuze, müssen **immer zusammenhängend in einem Farbbox der gewählten Farbe** platziert werden.
- ✖ Kreuze dürfen nur **waagerecht oder senkrecht benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen oder in der Startspalte** beginnend gesetzt werden. Kästchen, die sich nur diagonal berühren, zählen nicht als benachbart.
- ✖ Es ist **nicht erlaubt, weniger oder mehr** Kästchen anzukreuzen, als der Zahlenwürfel anzeigt.
- ✖ Ein Farbbox aus mehreren Kästchen muss nicht in einem Wurf komplett gefüllt werden.
- ✖ Es können niemals mehr als 5 Kästchen in einem Wurf angekreuzt werden.
- ✖ In einem Wurf dürfen die Würfelaugen **nicht aufgeteilt** werden, um in zwei verschiedenen Farbblöcken derselben Farbe Kästchen anzukreuzen.
- ✖ Das **?** auf dem Zahlenwürfel und das schwarze **✖** auf dem Farbwürfel sind **Joker** (siehe **JOKER**).



BEISPIEL:

Inka würfelt: . Sie entscheidet sich für . Anschließend kreuzt sie diese 5 gelben Felder (A) an. Das ist in Ordnung, da das erste Feld in der Startspalte liegt und alle 5 Felder zusammenhängend sind. In den ersten 3 Würfen können ihre Mitspieler dieselbe Wahl treffen. Alternativ hätten sie noch 2 weitere Möglichkeiten. Sie könnten auch die beiden orangenen Felder (B) oder 2 Felder aus dem blauen 4er-Block (C) ankreuzen. 4 blaue Felder wären nicht möglich, weil keine  gewürfelt wurde und die  dafür nicht genommen werden kann, da die Zahl immer komplett verwendet werden muss.

In späteren Würfen
(ab dem 4. Wurf)
hätte Inka als aktive
Spielerin die beiden
Würfel  gewählt
und aus der Auslage
entfernt. Dann wäre
allen Mitspieler nur
die Auswahl aus den
verbliebenen 4 Würfeln
                  <img alt="two yellow six-sided

✖ **ANMERKUNG:** Um die 2 verbliebenen Kästchen in dem blauen 4er-Farbfeld anzukreuzen, braucht der Spieler in späteren Würfen eine  oder 2x eine . Er kann **keine** höhere Zahl wählen und den Wurf aufteilen, um in zwei verschiedenen Farbfeldern Kästchen anzukreuzen.

BEISPIELE FÜR KORREKTES UND FALSCHES ANKREUZEN:



RICHTIG

Alle 4 Kreuze sind
zusammenhängend
und benachbart zu
anderen Kreuzen
(der grüne Block greift
angekreuzten gelben



RICHTIG

Alle 4 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen.

Allerdings sind nun zwei (mit blau markierte) grüne Einzelfelder entstanden, die jeweils nur mit einer „1“ angekreuzt werden können. Eine grüne „2“ kann dafür nicht verwendet werden.



FALSCH

Es sind nicht alle 5 Kreuze zusammenhängend.



Die 3 Kreuze sind zwar zusammenhängend, grenzen aber nicht waagerecht oder senkrecht an andere Kreuze. Diagonal reicht nicht aus.



JOKER

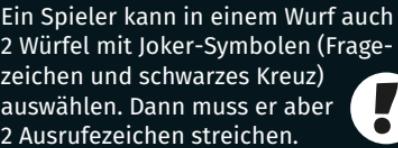
Das **?** auf dem Zahlenwürfel und das schwarze **X** auf dem Farbwürfel sind Joker.

Wählt ein Spieler das schwarze , so darf er für sich eine Farbe frei wählen.

Wählt er das **?**, so darf er eine **Zahl zwischen 1 und 5** bestimmen.

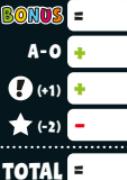


WICHTIG: Für jedes Joker-Symbol, das ein Spieler wählt, muss er zeichen auf seinem Blatt streichen. Eine Ausrufezeichen mehr übrig, eine Joker-Symbole mehr nutzen.



SPALTEN WERTEN

Immer wenn es einem Spieler gelingt, eine Spalte komplett mit Kreuzen zu füllen, erhält er die angegebenen Punkte unterhalb dieser Spalte. **Nachdem** alle Spieler ihre Kreuze gemacht haben, sagt er die entsprechende Spalte laut an und umkreist die Punkte, die er dafür bekommt. Gelingt ihm das **als Erster** in einer Spalte, so **umkreist er den oberen Punktwert**. Alle übrigen Spieler streichen den oberen Wert auf ihrem Blatt. Alle nachfolgenden Spieler können für diese Spalte nur noch den unteren Punktwert erreichen. Dieser steht **immer allen Spielern zur Verfügung**, die die Spalte komplett füllen. Spieler, die eine Spalte als Zweiter, Dritter usw. komplettieren, sagen das nicht laut an.



BEISPIEL:

Nach einigen Würfen hat Inka gerade die 3 blauen Felder angekreuzt und füllt damit eine Spalte. Sie sagt für ihre Mitspieler laut an: „Spalte E ist voll“ und umkreist die 2 Punkte. Die anderen Spieler streichen die 2 durch, sie können in Spalte E nur noch 1 Punkt erreichen.



WICHTIG:

- ✖ Es wird immer nur der obere Wert einer Spalte gestrichen. Alle anderen Spieler haben noch 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 kreist die entsprechenden Punkte ein.
- ✖ Füllen mehrere Mitspieler in demselben Wurf als Erste die gleiche Spalte, so erhalten alle diese Spieler den oberen Punktwert.

Nachdem jeder Spieler, der wollte, eine Würfelkombination ausgewählt, ggf. Kästchen angekreuzt und abgeschlossene Spalten angesagt hat, gibt der aktive Spieler die **Würfel im Uhrzeigersinn weiter** und der nächste Spieler würfelt mit allen 6 Würfeln.

BONUSPUNKTE

Gelingt es einem Spieler als Erstes, **alle Felder einer Farbe** anzukreuzen, sagt er das für seine Mitspieler an und kreist 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 Minuspunkte**.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort nach dem Wurf, in dem es (mindestens) einem Spieler gelingt, sein zweites Farbbonusfeld einzukreisen (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.

- BONUS =** Hier werden die **addierten Bonuspunkte der Farbfelder** eingetragen.
- A-0** Hier werden die **addierten Punkte unterhalb der Spalten** eingetragen.
- 0 (+1)** **Jedes noch ungenutzte Ausrufezeichen** auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler **jeweils 1 Punkt**.
- ★ (-2)** **Jeder nicht angekreuzte Stern** auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler **jeweils 2 Minuspunkte**!

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

BEISPIEL:

5	3
5	3
0	0
5	3
5	3

BONUS = 8

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 bleiben weitestgehend unverändert. Allerdings darf der Spieler **nur mit 2 Farb- 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 Würfen in allen Buchstaben-Feldern 2 Striche sind, endet das Spiel mit der Wertung. Wie gut ein Spieler sich durch „**NOCH MAL!**“ gekreuzt hat, kann er anhand der folgenden Tabelle erkennen.

PUNKTE	LEVEL
> 40	★★★★ Es gibt also doch Superhelden!
37-40	★★★☆ Wirst du „Glückspilz“ oder „The Brain“ genannt?
33-36	★★★★ Du könntest auch professioneller „ NOCH MAL! “-Spieler sein.
29-32	★★★☆ Super! Welch 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, wird 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.



GAMEPLAY
VIDEO 

Autoren und Verlag
bedanken sich bei
allen Testspielern
und Regellesern.

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



Änderungen vorbehalten



NOCH MAL SO GUT!

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

SPIELIDEE

Bei „NOCH MAL SO GUT“ geht es darum, die Kästchen auf dem eigenen Spielblatt so anzukreuzen, dass möglichst schnell viele Spalten, Zeilen bzw. gleichfarbige Kästchen voll werden. Dazu musst du immer einen Farb- und einen Zahlenwürfel kombinieren, um dann entsprechend zusammenhängende Kästchen in der gewählten Farbe anzukreuzen. Triff geschickt die richtige Wahl und schnapp den Mitspielern die gewünschte Würfelmöglichkeiten wachsen, wenn du dich mit deinen Kreuzen möglichst gut ausbreitest oder Sonderwürfel freischaltest. Zusätzlich zu den Punkten für komplette Spalten und Zeilen 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 SO GUT** probieren ...

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Stift.

8+ 1-6 30 min

SPIELMATERIAL

- ❖ 3 Farbwürfel
- ❖ 3 Zahlenwürfel
- ❖ 1 Sonderwürfel
- ❖ 1 Block
- ❖ 6 Stifte

Hinweis: Für alle „Noch mal“-Kenner: Um den Einstieg zu erleichtern, sind alle Abweichungen zur „Noch mal“-Regel grau hinterlegt.

SPIELBLATT Änderungen des Spielblattes gegenüber „NOCH MAL!“

Felder, auf denen Sonderwürfel freigeschaltet werden

Zeilenboni für den ersten Spieler, der die Zeile komplett angekreuzt hat

Herzboni für komplett angekreuzte Spalten

Zu Beginn freigeschalteter Sonderwürfel

Sonderwürfel, die freigeschaltet werden können

Summe der Zeilenpunkte

Summe der Herzpunkte

Punkte für ungenutzte Sonderwürfel

1

SPIELABLAUF

Es wird ein Startspieler bestimmt. Dieser wird zum aktiven Spieler und würfelt **ein einziges Mal** mit allen 7 Würfeln. Dann wählt der **aktive Spieler** aus den geworfenen Würfeln **eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel oder den Sonderwürfel, die/den er zur Seite nimmt** und kreuzt dementsprechend Kästchen auf seinem Blatt an. Alle anderen Spieler dürfen nur **aus den verbliebenen Würfeln eine Kombination (Farb- und Zahlenwürfel)** wählen und ebenfalls Kästchen auf ihren Blättern ankreuzen oder die Aktion des Sonderwürfels nutzen, falls er nicht vom Startspieler gewählt wurde. Mehrere Spieler dürfen dieselbe Kombination aus Farb- und Zahlenwürfel bzw. den Sonderwürfel verwenden.



WICHTIG: In den ersten 3 Würfen darf sich **jeder Spieler** aus allen geworfenen Würfeln eine Kombination aus **genau 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel** oder den Sonderwürfel auswählen und entsprechend Kästchen auf seinem Blatt ankreuzen. Es dürfen auch mehrere Spieler dieselbe Wahl treffen.

PASSEN: Ein Spieler kann immer frei entscheiden, ob er einen Würfelwurf zum Ankreuzen von Kästchen auf seinem Blatt nutzen möchte oder nicht – das gilt auch für den aktiven Spieler. Möchte der aktive Spieler nichts auf seinem Blatt ankreuzen, so können die Mitspieler aus allen 7 ungenutzten Würfeln eine Kombination wählen.

EINE KOMBINATION AUSWÄHLEN UND KÄSTCHEN ANKREUZEN

Um Kästchen anzukreuzen, muss ein Spieler immer eine Kombination aus 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel auswählen. Wählt er zum Beispiel einen gelben Farbwürfel und einen Zahlenwürfel mit dem Wert „4“, so muss er **4 zusammenhängende** gelbe Kästchen ankreuzen.

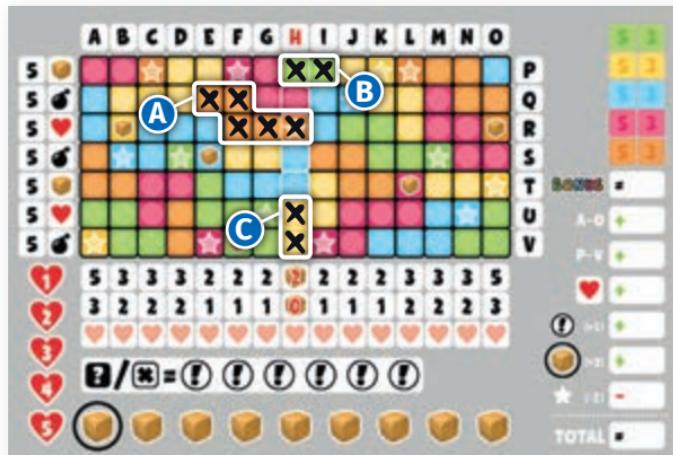


DABEI GELTEN FOLGENDE REGELN:

- ❖ Der **allererste Wurf** eines Spielers muss immer **in der Startspalte H** gesetzt werden.
- ❖ Alle Kreuze, müssen **immer zusammenhängend in einem Farbbox der gewählten Farbe** platziert werden.
- ❖ Kreuze dürfen nur **waagerecht oder senkrecht benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen oder in der Startspalte** beginnend gesetzt werden. Kästchen, die sich nur diagonal berühren, zählen nicht als benachbart.
- ❖ Es ist **nicht erlaubt, weniger oder mehr** Kästchen anzukreuzen, als der Zahlenwürfel anzeigt.
- ❖ Ein Farbbox aus mehreren Kästchen muss nicht in einem Wurf komplett gefüllt werden.
- ❖ Es können niemals mehr als 5 Kästchen in einem Wurf angekreuzt werden.
- ❖ In einem Wurf dürfen die Würfelaugen **nicht aufgeteilt** werden, um in zwei verschiedenen Farbblöcken derselben Farbe Kästchen anzukreuzen.
- ❖ Das **?** auf dem Zahlenwürfel und das schwarze **❖** auf dem Farbwürfel sind **Joker** (siehe **JOKER**).

BEISPIEL:

Inka würfelt: . Sie entscheidet sich für . Anschließend kreuzt sie diese 5 orangenen Felder (A) an. Das ist in Ordnung, da das erste Feld in der Startspalte liegt und alle 5 Felder zusammenhängend sind. In den ersten 3 Würfen können ihre Mitspieler dieselbe Wahl treffen. Alternativ hätten sie noch 2 weitere Möglichkeiten. Sie könnten auch die beiden grünen Felder (B) oder 2 Felder aus dem gelben 4er-Block (C) ankreuzen. 4 gelbe Felder wären nicht möglich, weil keine gewürfelt wurde und die dafür nicht genommen werden kann, da die Zahl immer komplett verwendet werden muss.



In späteren Würfen (ab dem 4. Wurf) hätte Inka als aktive Spielerin die beiden Würfel gewählt und aus der Auslage entfernt. Dann wäre allen Mitspieler nur die Auswahl aus den verbliebenen 5 Würfeln geblieben.

ANMERKUNG: Um die 2 verbliebenen Kästchen in dem gelben 4er-Farbfeld anzukreuzen, braucht der Spieler in späteren Würfen eine oder 2x eine . Er kann **keine** höhere Zahl wählen und den Wurf aufteilen, um in zwei verschiedenen Farbfeldern Kästchen anzukreuzen.

BEISPIELE FÜR KORREKTES UND FALSCHES ANKREUZEN



RICHTIG

Alle 5 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen (der grüne Block grenzt an den bereits angekreuzten gelben Block an).



RICHTIG

Alle 4 Kreuze sind zusammenhängend und benachbart zu anderen Kreuzen. Allerdings sind nun zwei (mit blau markierte) grüne Einzelfelder entstanden, die jeweils nur mit einer „1“ angekreuzt werden können. Eine grüne „2“ kann dafür nicht verwendet werden.





FALSCH

Es sind nicht alle 3 Kreuze zusammenhängend.



FALSCH

Die 3 Kreuze sind zwar zusammenhängend, grenzen aber nicht waagerecht oder senkrecht an andere Kreuze. Diagonal reicht nicht aus.



DIE JOKER

Das auf dem Zahlenwürfel und das schwarze auf dem Farbwürfel sind Joker. Wählt ein Spieler das schwarze , so darf er für sich eine **Farbe frei wählen**. Wählt er das , so darf er eine **Zahl von 1 bis 5** bestimmen. **ACHTUNG:** Keine 6, auch wenn es 6er-Felder gibt.



WICHTIG: Für jedes Joker-Symbol, das ein Spieler wählt, muss er 1 Ausrufezeichen auf seinem Blatt streichen. Hat er keine Ausrufezeichen mehr übrig, kann er keine Joker-Symbole mehr nutzen.



Ein Spieler kann in einem Wurf auch 2 Würfel mit Joker-Symbolen (Fragezeichen und schwarzes Kreuz) auswählen. Dann muss er aber auch 2 Ausrufezeichen durchstreichen.

SONDERWÜRFEL

Um die Aktion des Sonderwürfels nutzen zu können, müssen die Spieler die auf dem Blatt eingezeichneten goldenen Würzelfelder angekreuzt haben. Für jedes angekreuzte Würzelfeld dürfen sie sich einen Sonderwürfel in der Würfelerreihe unterhalb der Jokerleiste einkreisen und die Auswahl des Sonderwürfels damit freischalten.



Zu Spielbeginn ist bereits ein Sonderwürfel in dieser Reihe eingekreist, so dass jeder Spieler gleich zu Spielbeginn den Sonderwürfel einmal nutzen kann.

Immer dann, wenn ein Spieler den Sonderwürfel nutzt, muss er einen bereits eingekreisten Sonderwürfel in seiner Würfelerreihe streichen. Hat er keine eingekreisten Würfelsymbole zur Verfügung, kann er den Sonderwürfel nicht auswählen.

DIE AKTIONEN DES SONDERWÜRFELS:

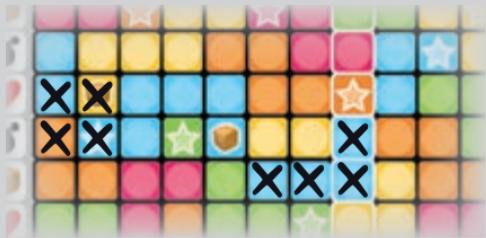


BOMBE: Der Spieler lässt eine Bombe detonieren. Dazu darf er bis zu 4 beliebige Felder innerhalb eines 2x2 Rasters (unabhängig von der Farbe) auf dem Spielblock ankreuzen. **Achtung:** Diese Kreuze müssen **nicht benachbart** zu bereits vorhandenen Kreuzen oder in Startspalte H liegen. Auch zu Spielbeginn kann er so abseits von Spalte H Felder ankreuzen. Im weiteren Spielverlauf dürfen dann auch angrenzend zu den weggebombten Feldern weitere Kreuze gesetzt werden.

Mit einer Bombe können auch weniger als 4 Felder abgekreuzt werden, allerdings müssen alle Kreuze immer noch innerhalb eines 2x2 Rasters liegen. Mit einer Bombe dürfen auch gleichzeitig Felder unterschiedlicher Farbe angekreuzt werden!

BEISPIEL:

Der Spieler hat gerade den Sonderwürfel genutzt, um eine Bombe detonieren zu lassen. Er setzt 4 Kreuze innerhalb eines 2x2 Rasters an eine beliebige Stelle auf seinem Blatt (und schaltet sich damit sogar gleich wieder eine Aktion „Sonderwürfel“ frei).



HERZ: Der Spieler umkreist von oben beginnend ein Herz in seiner Spalte. Die Herzen bringen dem Spieler einen zusätzlichen Spaltenbonus. Je mehr Herzen ein Spieler im Laufe des Spiels umkreist, desto höher wird dieser Bonus. Immer dann, wenn ein Spieler eine Spalte komplett angekreuzt hat, erhält er zusätzlich zum Punktwert, den er für die Spalte erhält (siehe Spalten werten), sofort auch seinen **aktuellen** Herzbonus. Diesen trägt er dann unmittelbar im Herz unterhalb der entsprechenden Spalte ein. Gelingt es dem Spieler im weiteren Spielverlauf zusätzliche Herzen einzukreisen, erhöht er damit den Spaltenbonus für später komplettierte Spalten.

BEISPIEL:

Der Spieler hat bereits 3 Herzen eingekreist und schließt nun als zweiter Spieler die Spalte B. Neben den 2 Punkten, die er für die Spalte B erhält, trägt er nun sofort auch 3 Bonus-Punkte in das Herz unterhalb dieser Spalte ein. Im weiteren Verlauf gelingt es dem Spieler ein weiteres Herz einzukreisen. Im Anschluss komplettiert er als erster die Spalte A. Neben den 5 Punkten für die Spalte A erhält er nun schon einen Herz-Bonus in Höhe von 4 Punkten, den er sofort in das Herz unter der soeben komplettierten Spalte A einträgt.



STERNE: Der Spieler kreuzt bis zu 2 Sterne auf seinem Blatt ab. Diese müssen aber senkrecht oder waagerecht benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen oder in der Startspalte H liegen.



DREI IN EINER ZEILE: Der Spieler kreuzt sofort **bis zu 3 Felder in einer Zeile** (nicht Spalte!) ab. Diese müssen **nicht nebeneinander** liegen, wohl aber benachbart zu bereits angekreuzten Kästchen. Diese Aktion eignet sich besonders um Zeilen zu vervollständigen.



FARBBLOCK: Der Spieler kreuzt sofort einen **kompletten Farblock** ab. Dieser Block kann komplett leer sein, der Spieler darf aber auch einen bereits

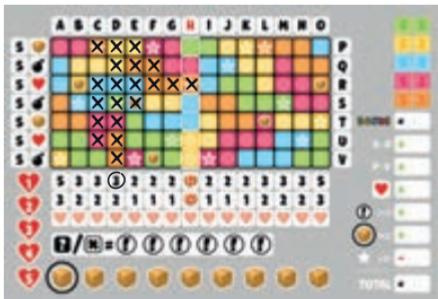


begonnenen Farbblock komplettieren. Der Farbblock muss benachbart zu mindestens einem bereits angekreuzten Kästchen liegen. **Achtung:** Damit kann auch ein kompletter 6er-Block auf einmal angekreuzt werden.

SPALTEN WERTEN

Immer wenn es einem Spieler gelingt, eine Spalte komplett mit Kreuzen zu füllen, erhält er die angegebenen Punkte unterhalb dieser Spalte und ggf. zusätzlich noch Herzpunkte (siehe „Sonderwürfel“). **Nachdem** alle Spieler ihre Kreuze gemacht haben, sagt er die entsprechende Spalte laut an und umkreist die Punkte, die er dafür bekommt. Gelingt ihm das **als Erster** in einer Spalte, so **umkreist er den oberen Punktewert**. Alle übrigen Spieler streichen den oberen Wert auf ihrem Blatt. Alle nachfolgenden Spieler können für diese Spalte nur noch den unteren Punktewert erreichen. Dieser steht **immer allen Spielern zur Verfügung**, die die Spalte komplett füllen. Spieler, die eine Spalte als Zweiter, Dritter usw. komplettieren, sagen das nicht laut an.

BEISPIEL: Nach einigen Würfen hat Inka gerade die 2 orangenen Felder angekreuzt und füllt damit eine Spalte. Sie sagt für ihre Mitspieler laut an: „Spalte D ist voll.“ und umkreist die 3 Punkte. Die anderen Spieler streichen die 3 durch, sie können in Spalte D nur noch 2 Punkte erreichen.



WICHTIG:

- ✗ Es wird immer nur der obere Wert einer Spalte gestrichen. Alle anderen Spieler haben noch 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 kreist die entsprechenden Punkte ein.
- ✗ Füllen mehrere Mitspieler in demselben Wurf als Erste die gleiche Spalte, so erhalten alle diese Spieler den oberen Punktewert.
- ✗ Beim Abschließen einer Spalte sollten die Spieler immer darauf achten, ob sie bereits Herzen umkreist haben und den beim Abschließen der Spalte aktuellen Herzbonus in das Herzfeld unter der Spalte eintragen. Den Herzbonus erhalten immer alle, unabhängig davon, ob sie die Spalte als Erster oder später komplettiert haben.

ZEILENBONUS

Immer wenn ein Spieler alle Felder einer Zeile (Achtung: Nicht Spalte!) seines Blattes komplett mit Kreuzen füllen konnte, gibt er dies bekannt. Er sagt die entsprechende Zeile laut an und umkreist die Punkte. Gelingt ihm das **als Erster** in einer Zeile, erhält er sofort den neben der Zeile abgebildeten Zeilenbonus. Alle übrigen Spieler streichen diesen Bonus auf ihrem Blatt durch und können diesen nicht mehr erhalten. Füllt im weiteren Verlauf ein anderer Spieler dieselbe Zeile komplett, umkreist er nur noch die Punkte. Der Bonus wird nicht mehr vergeben. Jede komplett Zeile bringt bei Spielende 5 Punkte.

Die Zeilenboni sind:

BOMBE: Der Spieler lässt sofort eine Bombe nach den oben beschriebenen Regeln detonieren.

SONDERWÜRFEL: Der Spieler umkreist sofort einen Sonderwürfel in seiner Würfelreihe.

HERZ: Der Spieler umkreist sofort das nächste Herz in seiner Herzspalte.



WICHTIG:

✖ Sollten zwei oder mehr Spieler gleichzeitig eine Zeile komplett mit Kreuzen füllen, erhalten beide Spieler den Zeilenbonus.

✖ Sollte ein Spieler Zeile(n) und Spalte(n) gleichzeitig komplettieren (zum Beispiel durch die Detonation einer Bombe), erhält er zunächst den Zeilenbonus, erst danach umkreist er in den komplettierten Zeilen und Spalten die Punkte.

Nachdem jeder Spieler, der wollte, eine Würfelkombination oder den Sonderwürfel ausgewählt, ggf. Kästchen angekreuzt und abgeschlossene Zeilen und Spalten angesagt hat, gibt der aktive Spieler die **Würfel im Uhrzeigersinn** weiter und der nächste Spieler würfelt mit allen 7 Würfeln ...

BONUSPUNKTE

Gelingt es einem Spieler als Erster, **alle Felder einer Farbe** anzukreuzen, sagt er das für seine Mitspieler an und kreist 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 Minuspunkte**.

SPIELENDE

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

- | | |
|--------------|---|
| | → Hier werden die addierten Bonuspunkte der Farbfelder eingetragen. |
| | → Hier werden die addierten Punkte der Spalten und Zeilen eingetragen. |
| | → Hier werden die addierten Herzpunkte eingetragen. |
| | → Jedes noch ungenutzte Ausrufezeichen bringt dem Spieler jeweils 1 Punkt. |
| | → Jeder umkreiste und noch ungenutzte Sonderwürfel bringt dem Spieler jeweils 2 Punkte. |
| | → Jeder nicht angekreuzte Stern auf dem eigenen Zettel bringt dem Spieler jeweils 2 Minuspunkte! |
| TOTAL | Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch mehr Ausrufezeichen übrig hat. Und nun heißt es: „NOCH MAL!“ |

SOLO-SPIEL

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

Das Spiel endet, wenn nach 30 Würfen in allen Buchstaben-Feldern 2 Striche sind, oder der Spieler 2 Farben komplett hat. Dann kommt es zu einer Wertung. Sollte der Spieler 2 Farben komplett haben und noch nicht alle 30 Würfe benötigt haben, so erhält er für jeden nicht benötigten Wurf 2 Bonuspunkte gutgeschrieben.

Wie gut ein Spieler sich durch „NOCH MAL SO GUT!“ gekreuzt hat, kann er anhand der untenstehenden Tabelle erkennen.

PUNKTE LEVEL

> 90

★★★★★ Es gibt also doch Superhelden!

85 – 90

★★★★★ Wirst du „Glückspilz“ oder „The Brain“ genannt?

79 – 84

★★★★★ Du könntest auch professioneller „NOCH MAL SO GUT!“-Spieler sein.

74 – 78

★★★★☆ Super! Welch grandioses Ergebnis!

70 – 73

★★★★☆ Hoffentlich ohne Schummeln geschafft!

66 – 69

★★★★☆ Klasse! Das lief ja gut.

60 – 65

★★★★☆ Das war wohl nicht dein erstes Mal...

50 – 59

★★★★☆ Gut, aber das geht noch besser.

40 – 49

★★★★☆ Na, wird doch langsam.

30 – 39

★★★★☆ Nicht ganz schlecht.

20 – 29

★★★★☆ Da muss wohl noch etwas geübt werden.

10 – 19

★★★★☆ Dabei sein ist alles.

< 10

✗ Das grenzt ja schon an Arbeitsverweigerung.



GAMEPLAY
VIDEO

Autoren und Verlag
bedanken sich bei
allen Testspielern
und Regellesern.

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

Änderungen vorbehalten

