

BINGO DICE



1. Inhalt

- 1 Würfelschale – ODER – Sarg Würfelschale (Vampire Ed.)
- 1 Regelbuch
- 1 Erster-Spieler Marker
- 1 Kurzübersicht
- 5 Würfel
- 2 Bingo Marker
- 1 Reisebeutel (nur in der Kickstarter Version)
- 50 Punktekarten

2. Punktekarte Übersicht



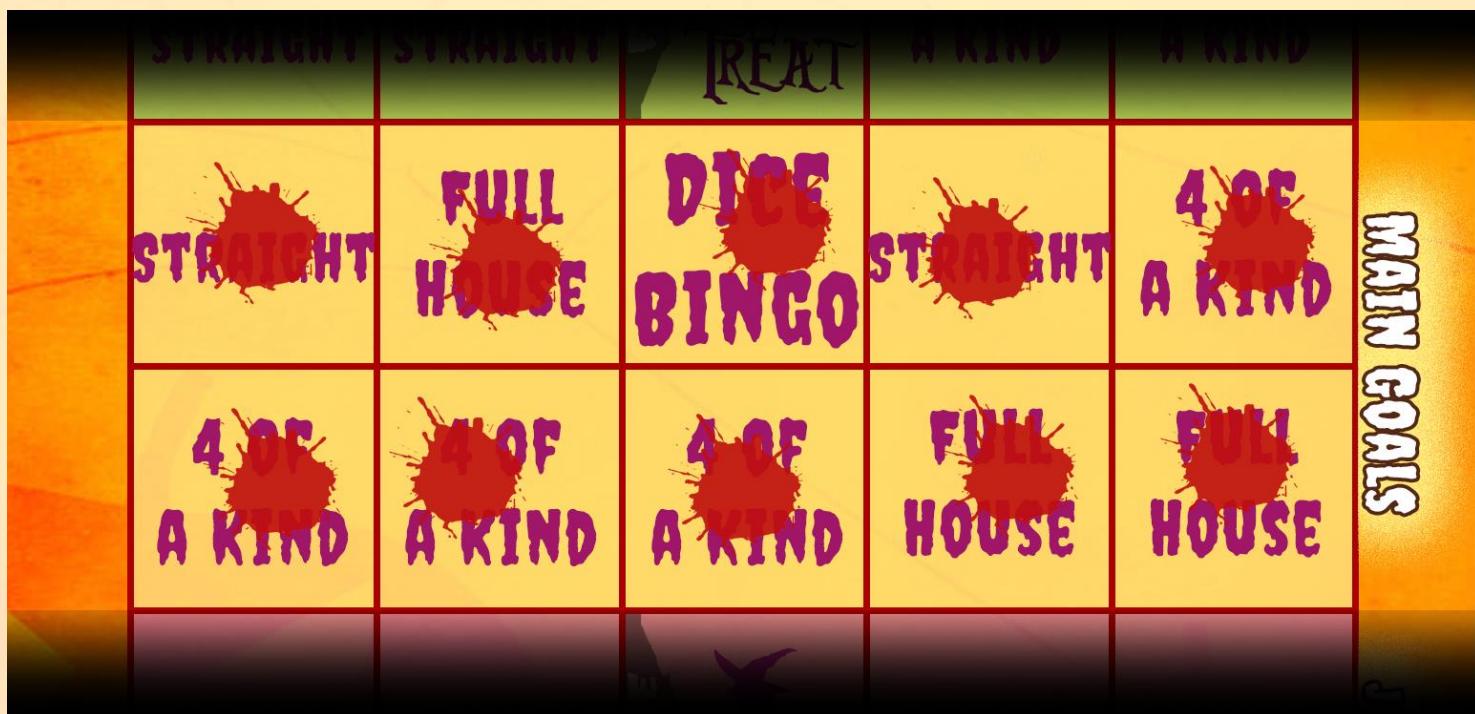
3. Spiel Start

Jeder Spieler erhält eine Punktekarte und einen Bingo Marker.

Wählt zufällig einen ersten Spieler und gebt ihr den Erste-Spieler Marker und die Würfel. Der Erste-Spieler Marker wird nicht weitergegeben, da dieser lediglich anzeigt, wer das Spiel begonnen hat.

4. Ziel des Spiels

Würfelt alle Kombinationen im Hauptziele-Bereich indem Ihr in Eurem Zug würfelt.



5. Zug

Die aktive Spielerin würfelt bis zu drei Mal beliebig viele Würfel. Allerdings darf die Spielerin zur Linken vor dem dritten Wurf **anzweifeln** (siehe **Anzweifeln**).

Nach dem dritten Wurf darf die aktive Spielerin beliebig viele **Nochmal Würfeln** und **Joker** von der Punktekarte einsetzen. Die aktive Spielerin markiert danach erreichte **Hauptziele** und **Nochmal Würfeln** - Ziele und gibt dann die Würfel im Uhrzeigersinn weiter.

6. Nochmal Würfeln

Hat man ein **Nochmal Würfeln** Feld erreicht oder ein „freies“ **Nochmal Würfeln** - Feld übrig, so darf man nach dem dritten Würfeln noch einmal eine beliebige Anzahl Würfel neu würfeln. Dazu markiert man das einzusetzende **Nochmal Würfeln** Feld unten rechts, so dass dieses Feld ab jetzt nicht mehr zur Verfügung steht.

Man erreicht ein **Nochmal Würfeln** indem man die darauf angegebene Kombination erwürfelt. Dies ist praktisch ein Trostpflaster, wenn man kein **Hauptziel** erreicht. Bei erreichen wird das Feld oben links markiert.

Es können mehrere **Nochmal Würfeln** pro Zug eingesetzt werden.

Das Einsetzen von **Nochmal Würfeln** verhindert nicht, dass die Spielerin zur Linken einen **Joker** für **Anzweifeln** erhält.

7. Anzweifeln

Die Spielerin zur Linken der aktiven Spielerin darf **Anzweifeln** einsetzen, wenn sie nicht glaubt, dass die aktive Spielerin ein **Hauptziel** erreichen wird – ohne den Einsatz von **Nochmal würfeln** oder einem **Joker**.



Zum **Anzweifeln** muss der Spieler vor dem dritten Wurf ein freies **Anzweifeln** Feld oben links markieren (kann auch nur eingesetzt werden, wenn die aktive Spielerin überhaupt ein drittes Mal würfeln möchte).

Wenn die aktive Spielerin mit dem dritten Wurf kein **Hauptziel** erreicht, gilt das markierte Feld als **Joker**.

Aber, wenn die aktive Spielerin mit dem dritten Wurf ein **Hauptziel** erreicht, muss die anzweifelnde Spielerin das Feld unten rechts abstempeln und verliert somit den **Joker**.

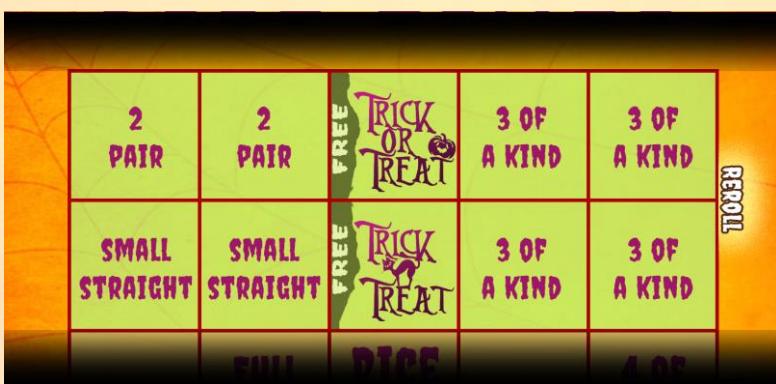
8. Nochmal Würfeln/Joker einsetzen

Jede Spielerin startet mit 2 freien **Nochmal Würfeln** und einem **Joker** (mit „frei“ gekennzeichnet“). Weitere **Nochmal Würfeln** und **Joker** müssen verdient werden, entweder durch Würfelergebnisse oder durch **Anzweifeln**.



Wird ein **Nochmal Würfeln** oder ein **Joker** eingesetzt, muss das Feld unten rechts abgehakt werden und kann nicht noch einmal genutzt werden.

Es gibt insgesamt fünf **Joker** und 10 **Nochmal Würfeln** auf der Punktekarte.



**Nochmal
Würfeln**



Joker

9. Beispiel Zug

Spielerin A versucht eine Straße zu erreichen.

1. Wurf: Alle fünf Würfel – 1, 1, 3, 4 und 5.

2. Wurf: Eine 1 neu würfeln – ergibt eine 6.

Spielerin B zweifelt an, dass Spielerin A im dritten Wurf ein Hauptziel schafft (1,3,4,5,6 – für eine Straße fehlt eine 2).

3. Wurf: Die 6 neu würfeln – ergibt eine 4.

Spielerin B hat einen Joker verdient.

Jetzt kann Spielerin A noch **Neu Würfeln** und **Joker** einsetzen.

Danach gibt Spieler A die Würfel an Spieler B weiter.

10. Das Spiel gewinnen

Sobald die erste Spielerin alle Hauptziele erreicht hat (die Ziele im gelben Bereich), dürfen noch alle Spielerinnen bis zur Startspielerin einen Zug würfeln. Dadurch hat am Ende jede gleich viele Züge gehabt.

Alle Spielerinnen, die danach alle Hauptziele erreicht haben, gewinnen.

Nochmal Würfeln

2 2er Zweimal 2 gleiche Zahlen

Beispiel: 1,1,3,3

3er Drei gleiche Zahlen

Beispiel: 1,1,1

Kleine Straße Vier Zahlen in aufsteigender Reihenfolge

Beispiel: 1,2,3,4

Hauptziele

4er Vier gleiche Zahlen.

Beispiel: 1,1,1,1

Full House Zwei gleiche Zahlen und 3 gleiche Zahlen

Beispiel: 3,3,3,5,5

Straße Fünf Zahlen in aufsteigender Reihenfolge

Beispiel: 1,2,3,4,5

Dice Bingo Fünf gleiche Zahlen

Beispiel: 1,1,1,1,1