

Ziel des Spiels ist es, eine möglichst hohe Augenzahl durch Würfeln zu erzielen. Hierbei darf jeder Spieler so oft würfeln, wie er möchte und jederzeit aussteigen.

Würfelt er allerdings eine 6, fällt seine Augenzahl auf 0 zurück und er gilt als ein Verlierer des Spiels.

Würfelt der Spieler eine 1, darf er jedem Mitspieler seiner Wahl ein Auge klauen, auch wenn dieser noch nicht an der Reihe war.

Sieger des Spiels ist derjenige, der am Ende die meisten Augen erwürfelt hat.

Verlierer sind alle Spieler, die am Ende  $\leq 0$  Punkte haben ODER die drei Spieler mit den wenigsten Augen!

Bsp: Gibt es am Ende nur EINEN Spieler, der  $\leq 0$  Augen hat, gelten die beiden Spieler, die neben dem 0er die wenigsten Augen haben, ebenfalls als Verlierer!

Auf diesem Weg ist gewährleistet, dass es immer mindestens 3 Verlierer gibt, die den Ava wechseln müssen.

Der erste Wurf ist ein Freiwurf, der im Falle einer 6 oder einer 1 weder positive noch negative Konsequenzen nach sich zieht. Die 6 Augen (1 Auge) darf der Werfer behalten und sich entscheiden, ob er das Spiel fortsetzt.

Würfelt der Werfer in den folgenden Runden eine 1, darf er einem Mitspieler seiner Wahl ein Auge klauen; auch wenn dieser noch nicht am Zug war.

Würfelt der Werfer in den folgenden Runden erneut eine 1, darf er nun einem Mitspieler seiner Wahl 2 Augen klauen; auch wenn dieser noch nicht am Zug war.

Die Summe der klaubaren Augen im Falle einer 1 steigt bis maximal 5 Augen an und bleibt dann für jede weitere 1 bei 5 Augen!

Die Platzierungen des Abends besitzen auch für den Folgespieltag einen Wert.

Je nach Platzierung gibt es Bonusaugen, die auf den Freiwurf eines Spielers beim nächsten Würfelabend aufgeschlagen werden.

1. Platz: 6 Augen
2. Platz: 4 Augen
3. Platz: 3 Augen

Sollte ein platzierter Spieler am nächsten Würfelabend jedoch nicht teilnehmen, verfallen seine Bonusaugen ersatzlos.

Jeder Spieler hat allerdings Joker zur Verfügung, die er im Laufe des Spiels einsetzen kann! Pro Runde darf der Spieler jedoch nur einen Joker setzen. In der ersten Runde (der Freiwurfrunde) darf der Spieler allerdings keinen Joker setzen.

Folgende Joker stehen dem Spieler bereits zu Beginn des Spiels zur Verfügung: Jeder Spieler darf sich 3 der 12 Joker vor dem Spiel aussuchen, die er bis zum Ende verwenden darf. Andere Joker darf er nicht verwenden.

65af21925072 Kaelte

Kältezeit bemerkt den Penis eines Spielers und erachtet ihn als schützenswert. Dieser Joker ist der einzige (theoretische) Mehrfachjoker im Spiel und soll den Spieler vor den Folgen einer 6 schützen.

Kündigt ein Spieler den Kälteschutz zum ersten Mal an, streckt Kälte ihre schützenden Kühler nach ihm aus, was einen bleibenden Schaden hinterlässt.

Der Joker muss vor dem Einsetzen angekündigt werden, was für jeden Joker gilt.

Folgende Punkteverteilung wird durch den Kälteschutz erwirkt:

1. Einsatz

-1, +2, +3, +4, +5, +6 Die Zahlen 2,3,4,5,6 werden zur Augensumme des Spielers hinzuaddiert, würfelt der Spieler eine 1, wird ihm 1 Auge abgezogen! Das ist der Preis für Kälteschutz

2. Einsatz

-1, -2, +3, +4, +5, +6 Die Zahlen 3,4,5,6 werden zur Augensumme des Spielers hinzuaddiert, würfelt der Spieler eine 1 oder 2, werden ihm jeweils 1 oder 2 Augen abgezogen!

3. Einsatz:

-1, -2, -3, +4, +5, +6 Die Zahlen 4,5,6 werden zur Augensumme des Spielers hinzuaddiert, würfelt der Spieler eine 1,2 oder 3 werden ihm 1, 2 oder 3 Augen (je nach Augenzahl des Wurfs) abgezogen!

4. Einsatz:

-1, -2, -3, -4, +5, +6 Die Zahlen 5,6 werden zur Augensumme des Spielers hinzuaddiert, würfelt der Spieler eine 1,2, 3 oder 4 werden ihm 1, 2, 3 oder 4 Augen (je nach Augenzahl des Wurfs) abgezogen!

5. Einsatz:

-1, -2, -3, -4, -5, +6 Die Zahl 6 wird zur Augensumme des Spielers hinzuaddiert, würfelt der Spieler eine 1,2, 3, 4 oder 5 werden ihm 1, 2, 3, 4 oder 5 Augen (je nach Augenzahl des Wurfs) abgezogen!

Nach dem 5. Einsatz des Kälteschutz verfällt der Joker automatisch und steht dem Spieler ab diesem Zeitpunkt nicht mehr zur Verfügung.

Der Kälteschutz verfällt auch, wenn er tatsächlich den Spieler vor einer 6 bewahrt hat, denn Kälte schützt jeden Pimmel nur EINMAL.

### Spelunkenbold

Der Spelunkenbold ist der Troll unter den Jokern, weil er ein zweischneidiges Pferd ist. Er ist ein einmaliger Joker und muss vor dem Wurf angekündigt werden:

Würfelt der Spieler danach die Zahlen 1,2,3,4 oder 5, erhält er + 5 Augen auf den Würfelwurf. Würfelt der Spieler jedoch eine 6, so werden ihm -6 Augen abgezogen und er darf weiterspielen.

Beispiel:

Der Spieler würfelt eine 4, erhält zusätzlich +5 Augen und geht mit 9 Augen insgesamt aus der Runde.

### 6261077f756a Ozens

Fumo hasst alle Spieler, deswegen schickt er seine böartigsten Schergen gegen sie zu Felde. Oze wedelt hierbei bedrohlich mit Mr. Anaconda vor den Augen des Spielers herum, um diesen zu verunsichern.

Wählt der Spieler Oces Anaconda, so würfelt der Spieler direkt, nachdem das Bild des Jokers eingeblendet wurde.

Der Spieler entscheidet nun, ob der Spielleiter (fumo) gegen den Würfelwurf antreten soll oder nicht. Der Spielleiter muss hierbei > dem Spieler würfeln, um zu gewinnen; wobei bei Gleichstand der Spieler gewonnen hat.

Möglichkeit A:

Der Spieler möchte nicht, dass Mr. Anaconda gegen ihn würfelt, weil es ihm zu riskant erscheint:

Dem Spieler werden automatisch -6 Augen abgezogen und das Spiel geht weiter

- Möglichkeit B:

Der Spieler möchte, dass Mr. Anaconda gegen ihn antritt.

Die höhere Augenzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler

Gewinnt der Spieler, dann erhält er pauschal + 10 Augen auf seinen Würfelwurf.

Gewinnt Mr. Anaconda, so werden dem Spieler -10 Augen an Augen abgezogen; zusätzlich wird ihm noch der Augenwert des Spielleiters abgezogen.

Bsp:

a) Der Spieler würfelt eine 2 und der Spielleiter eine 4; dann werden dem Spieler -14 Augen abgezogen.

b) Der Spieler würfelt eine 6 und der Spielleiter eine 3; dann erhält der Spieler + 16 Augen gutgeschrieben.

Eine 1 oder eine 6 haben bei diesem direkten Duell keine Auswirkungen und es zählt nur der Augenwert.

Der Spieler darf aber auch nach einem verpatzten Duell gegen Oces Anaconda weiterspielen.

#### e9c1db4f94 Hirten

Der Spieler wird beim nächsten Wurf einmalig vom Hirten der Spelunke geschützt. Er muss diesen Joker ankündigen, bevor der Wurf ausgeführt wird. Würfelt der Spieler in der Folge eine 6, dann tritt der Schutz des Hirten zu Tage; der Spieler fällt nicht auf 0 zurück und darf weiterspielen. Die 6 Augen werden seiner Augensumme hinzuaddiert! Des Weiteren verdoppelt der Hirtenschutz einmalig den erzielten Augenwert der laufenden Runde, da der Hirte der Spelunke die Menschen liebt. Würfelt ein Spieler während der Verwendung des Hirtenschutz' beispielsweise eine 4, so werden ihm 8 Punkte gutgeschrieben.

Würfelt der Spieler unter Verwendung des Hirtenschutz' eine 1, so darf er keinen Punkt bei einem Mitspieler stehen! Seine Augenzahl verdoppelt sich jedoch und er erhält 2 Augen gutgeschrieben.

#### 7e022bb2c8b5 Ratti

Der Rattenlord ist der gefährlichste Scherge der Spelunke und möchte möglichst viele Punkte des Spielers in den UG verschleppen.

Wählt der Spieler den Rattenlord, dann tritt er in einem Direktduell gegen Ratti an.

Hierbei hat die Ratte immer die Würfelbasis 4, die sich auch nicht ändert. Der Spieler muss also mehr als 4 Augen erzielen, um den Rattenlord zu schlagen, denn bei Gleichstand gewinnt immer die Ratte.

Der Spieler hat 2 Würfe, von denen mindestens einer 5 oder 6 Augen beinhalten muss, damit er die Ratte schlägt.

Gewinnt der Spieler, so erhält er pauschal + 15

Gewinnt die Ratte, so werden dem Spieler pauschal - 15 Augen abgezogen

Der Spieler darf aber auch nach einem verpatzten Duell gegen die Ratte weiterspielen.

Nach dem ersten Wurf hat der Spieler die Möglichkeit, freiwillig vom Rattenlord zurückzutreten, falls der Wurf misslungen ist. Er muss dann eine Strafe von -6 Augen hinnehmen und darf weiterspielen.

#### 119f140b8d All

Dieser einmalige Joker muss vor dem Einsatz angekündigt werden! Würfelt der Spieler in der Folge eine 1,2 oder 3, so verdoppelt sich die Gesamtzahl seiner bisher erzielten Augen. Die erwürfelten Zahlen 1,2 oder 3 werden seiner Augenzahl jedoch nicht hinzuaddiert. Würfelt der Spieler nach dem Einsatz dieses Jokers eine 4, 5 oder 6, so verliert er alle bisher erzielten Punkte und fällt auf 0 zurück! Das Spiel ist für ihn beendet und er gilt dementsprechend als ein Verlierer des Abends!

WICHTIG: Der ALL IN ist der mächtigste Joker im Spiel, weder Venoms Ventil noch Fumo können seine Wirkung aufheben; fällt der Spieler durch den All IN auf 0 Augen zurück greift das Ventil als Sicherheitsstufe nicht und er darf auch nicht über Fumo erneut ins Spiel einsteigen, das Spiel ist dann für ihn mit 0 Augen beendet.

#### c9710a94fcde Jule

Jule ist süß wie Zucker und möchte allen Menschen auf dieser Welt helfen und etwas Gutes tun. Sie leidet mit den Mitspielern, wenn diese nicht genug Punkte haben. Deswegen schenkt dir Jule ab dem Freiwurf jede Runde heimlich einen Punkt zu deiner gewürfelten Augenzahl hinzu, bis das Spiel endet.

#### 07aab7e4b46c Pony

Push your Pony, und zwar über die magischen 11 Augen hinaus! Der Spieler hat 3 Würfe, wobei die Summe der Augen addiert wird. Kommt der Spieler in der Summe auf  $\geq 11$  Augen, darf er alle erwürfelten Augen behalten. Bleibt er  $< 11$  Augen (10 Augen), wird ihm die erwürfelte Summe an Augen als Strafe abgezogen.

Bsp:

- Die Augensumme nach 3 Würfeln ergibt 14 Augen; diese darf der Spieler behalten.
- Die Augensumme nach 3 Würfeln ergibt 9 Augen; diese werden dem Spieler abgezogen.

#### 378a039f542b Leela

Schau mit Leelas Monokel in die Zukunft und sieh dir die beiden nächsten Würfe an. Nach jedem Wurf entscheidest du, ob du die gewürfelte Augenzahl behalten möchtest oder ob der

Wurf wiederholt werden soll. Sollte der Wurf wiederholt werden, muss die Augenzahl des Wiederholungswurfs behalten werden.

Eine 1 und eine 6 haben hierbei keinerlei Konsequenzen und es zählt nur der Augenwert des Wurfs.

6e29d5871156 Senigma

Der Beefmaker unter den Jokern! Treibe deine Mitspieler zur Weißglut! Ziel des Jokers ist es, mit 3 hintereinander erfolgenden Würfeln eine Zahlenwiederholung zu erreichen!

Bsp: 3-1-3

Sollte sich ein Zahlenwert während der 3 Würfe wiederholen, darf der Nutzer des Jokers einem Mitspieler seiner Wahl 10 Augen abziehen und seiner eigenen Augensumme zuschlagen!

Misslingt der Versuch, eine Wiederholung zu erreichen, bezieht der Spieler aus der Runde 0 Augen und darf weiterspielen.

Wichtig: Jeder Spieler darf maximal 1x pro Spiel mit diesem Joker geschädigt werden, es ist folglich nicht möglich, dass dieser Joker mehrfach gegen den gleichen Spieler von unterschiedlichen Nutzern eingesetzt wird.

f4d792891334 Venom

Venoms Sicherheitsventil schützt dich vor dem Sturz ins Bodenlose.

Wer das Ventil einsetzt, sichert seine bis dahin erzielten Punkte vor einer 6 ab, das Ventil bildet die Sicherheitsstufe, bis zu der ein Spieler im Falle einer 6 zurückfällt.

Beispiel:

Nutzt der Spieler bei 25 Augen das Ventil und würfelt bei 33 Augen eine 6, so fällt er auf 25 Augen zurück und das Spiel ist für ihn beendet.

Wichtig: Das Ventil schützt NICHT vor Punkteabzügen durch Jokerstrafen.

Beispiel:

Hat der Spieler bei 25 Augen das Ventil gesetzt und nutzt bei 30 Augen den All In, der missglückt, fällt er auf 0 Augen zurück und das Spiel ist beendet.

Hat der Spieler bei 25 Augen das Ventil gesetzt und nutzt bei 30 Augen den Rattenlord, der missglückt, fällt er auf 15 Augen zurück, darf jedoch weiterspielen. Das Ventil sichert ab diesem Zeitpunkt die verbliebenen 15 Augen ab, denn es wird nach unten nachkorrigiert.

85268b562ac9 fumo

Fumo behütet dich vor allem Bösen in der Welt. Würfelt ein Spieler eine 6 und fällt auf 0 zurück, dann darf er wieder von vorne beginnen. Bei einem Neueinstieg ins Spiel stehen dem Spieler alle Joker zur Verfügung, die er noch zur Verfügung hatte, bevor er eine 6 gewürfelt hatte.

Der erste Wurf nach dem Wiedereinstieg gilt als Freiwurf und zieht weder positive noch negative Konsequenzen nach sich.

Wichtig:

Fällt der Spieler durch eine 6 auf den Haltepunkt von Venoms Ventil zurück, darf er nicht mehr über den Fumo-Joker ins Spiel einsteigen. Das Spiel ist auf dem Haltepunkt des Ventils für ihn beendet.

Der Spieler darf den Fumo-Joker auch dann nicht benutzen, wenn er durch einen missglückten All In auf 0 gefallen ist!