




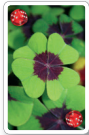
Plus/Minus: Würfelt der Spieler ein «Tutto», erhält er 1000 Punkte und dem führenden Spieler werden 1000 Punkte abgezogen. Die erwürfelten Punkte werden nicht berücksichtigt.

Sonderfälle: Führen mehrere Spieler (dieselbe Punktzahl), bekommt jeder von ihnen 1000 Punkte abgezogen. Der würfelnde Spieler erhält aber trotzdem nur 1000 Punkte gutgeschrieben.

Deckt der führende Spieler selbst die «Plus/Minus»-Karte auf, muss er sich natürlich keine Punkte abziehen. Er setzt aus, und der nächste Spieler ist an der Reihe.











Strasse: Der Spieler muss versuchen, eine Strasse  zu würfeln. Er muss nach jedem Wurf mindestens einen Würfel heraus legen. Hat er die Strasse geschafft, erhält er dafür 2000 Punkte, anderenfalls bekommt er keinen Punkt, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ein Strasse gilt als «Tutto». Der Spieler darf also weitermachen.



Kleeblatt: Der Spieler muss versuchen, in diesem Zug zweimal «Tutto» zu würfeln. Schafft er es, ist das Spiel sofort beendet, und er ist der Gewinner – unabhängig vom Punktestand! Schafft er es nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein ausführliches Beispiel:

Ein Spieler deckt die Karte «600 Bonus» auf und würfelt . Er legt die  heraus und würfelt mit den verbleibenden Würfeln erneut. Es fallen die Zahlen . Er legt  (200) heraus. Wenn er jetzt aufhört bekommt er $100 + 200 = 300$ Punkte aufgeschrieben. Da er aber mit dem Bonus liebäugelt, macht er weiter und wirft die zwei verbliebenen Würfel. Er hat Glück, es fällt  (100+50). Wenn er jetzt aufhört, erhält er $100 + 200 + 100 + 50 = 450 + 600$ (Bonus für die Karte) = 1050.

Unser Zocker hat immer noch nicht genug. Er entscheidet sich, eine neue Karte aufzudecken, obwohl er weiss, dass eine «Stop»-Karte ihm ein jähes Ende bescheren würde. Er zieht die Karte «Strasse» und muss nun die Zahlen eins bis sechs heraus legen. Sein erster Wurf bringt folgendes Ergebnis , und er legt  heraus. Sein zweiter Wurf ergibt  und alle Mühe war umsonst. Der Spieler erhält keine Punkte, und sein linker Nachbar ist an der Reihe.



TUTTO

SPIELMATERIAL

1 Spielanleitung, 6 Würfel und insgesamt 56 Spielkarten:

1 «Kleeblatt»-Karte



5 «Feuerwerk»-Karten



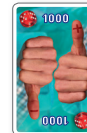
10 «Stop»-Karten



5 «Strassen»-Karten



5 «Plus/Minus»-Karten



5 «x2»-Karten



25 «Bonus»-Karten (je 5 Karten im Wert von 200, 300, 400, 500, 600)



Ausserdem werden noch Papier und Stift benötigt.

SPIELIDEE

Alle Spieler versuchen mit Würfelglück und etwas Taktik möglichst viele Punkte zu erreichen. Doch bevor gewürfelt wird, kommen die Karten ins Spiel. Oft versprechen sie einen satten Bonus, manchmal aber müssen auch bereits erzielte Punkte wieder gestrichen werden.

SPIELVORBEREITUNG









- Der Spieler, den alle für den grössten Glückspilz halten, bekommt Papier und Stift. Er muss im Spielverlauf den Punktestand aller Spieler notieren.
- Dann mischt er die Karten und legt sie als verdeckten Stapel für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- Er nimmt die sechs Würfel und beginnt!

SPIELVERLAUF

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, deckt er zuerst die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen neben den Stapel. (Die Karten und ihre Bedeutung für das Würfeln werden am Ende der Regel erklärt.)

Danach würfelt er mit allen 6 Würfeln und durchsucht seinen Wurf nach gültigen Einzelwürfeln oder Drillingen.


Folgende Würfel und Drillinge sind gültig und bringen Punkte:

Einzelwürfel:	jede  = 50 Punkte
	jede  = 100 Punkte
Drillinge:	 = 200 Punkte
	 = 300 Punkte
	 = 400 Punkte
	 = 500 Punkte
	 = 600 Punkte
	 = 1000 Punkte



Jeder Würfel zählt nur einmal, entweder als Einzelwürfel oder in einem Drilling. Ein Drilling ist jedoch nur gültig, wenn er in einem Wurf erwürfelt wurde. In verschiedenen Würfen heraus gelegte Würfel ergeben niemals einen Drilling. Welche Möglichkeiten der Spieler nun hat, hängt vom Ergebnis des Wurfes ab:

NIETE

Enthält der Wurf keinen einzigen gültigen Würfel und auch keinen Drilling, hat der Spieler eine Niete gewürfelt. Pech gehabt! **Beispiel:** . Sein Zug ist zu Ende und er bekommt keine Punkte aufgeschrieben. Der Spieler muss alle Würfel an seinen linken Nachbarn weitergeben, der jetzt an der Reihe ist.

GÜLTIGE WÜRFEL

Enthält der Wurf mindestens einen gültigen Würfel und/oder einen Drilling, hat der Spieler die Wahl, ob er aufhören möchte oder ob er weitermachen will:





- **Aufhören:** Der Spieler erhält alle Punkte aufgeschrieben, die er in diesem Zug erwürfelt hat. Sie werden zu seinen Punkten addiert, die er in den vorhergehenden Zügen erhalten hat. Anschliessend kommt sein linker Nachbar an die Reihe.
- **Weitermachen:** Der Spieler muss mindestens einen gültigen Würfel oder einen Drilling heraus legen. Diese Würfel darf der Spieler erst dann wieder benutzen, wenn er alle sechs Würfel heraus gelegt hat.

Hinweis: Wenn er einen Drilling mit  oder  heraus legt, muss er darauf achten, dass er diese Würfel zusammen hält und nicht mit heraus gelegten Einzelwürfeln vermischt.

Anschliessend würfelt er mit den restlichen Würfeln.

Wirft er eine Niete, verfallen alle bisher in diesem Zug erwürfelten Punkte und sein linker Nachbar kommt an die Reihe. Enthält der Wurf mindestens einen gültigen Würfel oder einen Drilling, hat der Spieler wieder die Wahl aufzuhören und die erreichten Punkte aufzuschreiben oder weiterzumachen und zu versuchen, sein Ergebnis zu verbessern.

«Tutto»

«Tutto» nennt man es, wenn der Spieler mit einem oder mit mehreren Würfeln nacheinander alle Würfel herauslegen konnte. **Beispiel:**    . Nach jedem «Tutto» hat der Spieler ebenfalls die Wahl: Aufhören oder Weitermachen. Wenn er weitermacht, muss er die nächste Karte vom Stapel aufdecken und anschliessend wieder sechs Würfel werfen. Deckt er dabei eine «Stop»-Karte auf (siehe: Die Karten) oder wirft er eine Niete, hat er Pech gehabt! Alle Punkte, die er in diesem Zug erwürfelt hat, verfallen.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 6000 Punkte erreicht oder übertrifft. Der Spieler mit den wenigsten Punkten hat verloren und muss eine Runde ausgeben.

Vor Spielbeginn können die Spieler auch eine andere Punktzahl ausmachen, z.B. 10'000 Punkte für ein längeres Spiel.

DIE KARTEN



Stop: Pech gehabt! Der Spieler muss aussetzen, und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.



Feuerwerk: Der Spieler muss so lange würfeln, bis er eine Niete wirft. Er muss bei jedem Wurf alle gültigen Würfel und Drillinge herauslegen. Bei einem «Tutto» muss er weitermachen, ohne eine neue Karte aufzudecken. Sein Zug endet erst, wenn er eine Niete würfelt. Er bekommt alle Punkte aufgeschrieben, die er in diesem Zug erwürfelt hat.



Bonus: Würfelt der Spieler ein «Tutto», erhält er, zusätzlich zu den erwürfelten Punkten, die auf der Karte angegebenen Bonuspunkte. Würfelt er kein «Tutto», erhält er nur die erwürfelten Punkte ohne den Bonus.



x2: Würfelt der Spieler ein «Tutto», werden alle in diesem Zug erwürfelten Punkte verdoppelt. Würfelt er kein «Tutto», werden die Punkte auch nicht verdoppelt.