

BEISPIEL: WÜRFELKARTE MIT EINEM JOKER



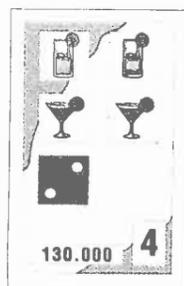
■ **Die Ausgangslage:** Der Crack legt sich die Vier beiseite. Die Fünf setzt er für einen Longdrink ein. Genauso hätte er z.B. nur die Vier beiseite legen können und dann mit den 4 anderen Würfeln nochmals würfeln können. In den nächsten 4 Versuchen muß er jetzt noch zwei Fünfer (für die Longdrinks) und einen Dreier würfeln.



■ **Der erste Wurf:** Der Crack hat drei Dreier gewürfelt. Jetzt heißt es umdenken und die Strategie ändern. Eine Drei braucht er sowieso und die anderen beiden Dreier setzt er jetzt für die Longdrinks ein. In den nächsten 3 Versuchen muß er jetzt noch eine Drei (für einen Longdrink) würfeln. Dazu nimmt er den Würfel mit der Fünf, den er vorher beiseite gelegt hat.



■ **Der zweite Wurf:** Eine Eins, schade, noch einmal würfeln! Und... auf 's drittemal hat 's auch nicht geklappt. Beim letzten 4. Versuch hat es der Crack dann geschafft, die ersehnte Drei hinzulegen. Die Karte ist geknackt!



BEISPIEL: WÜRFELKARTE MIT ZWEI JOKERN



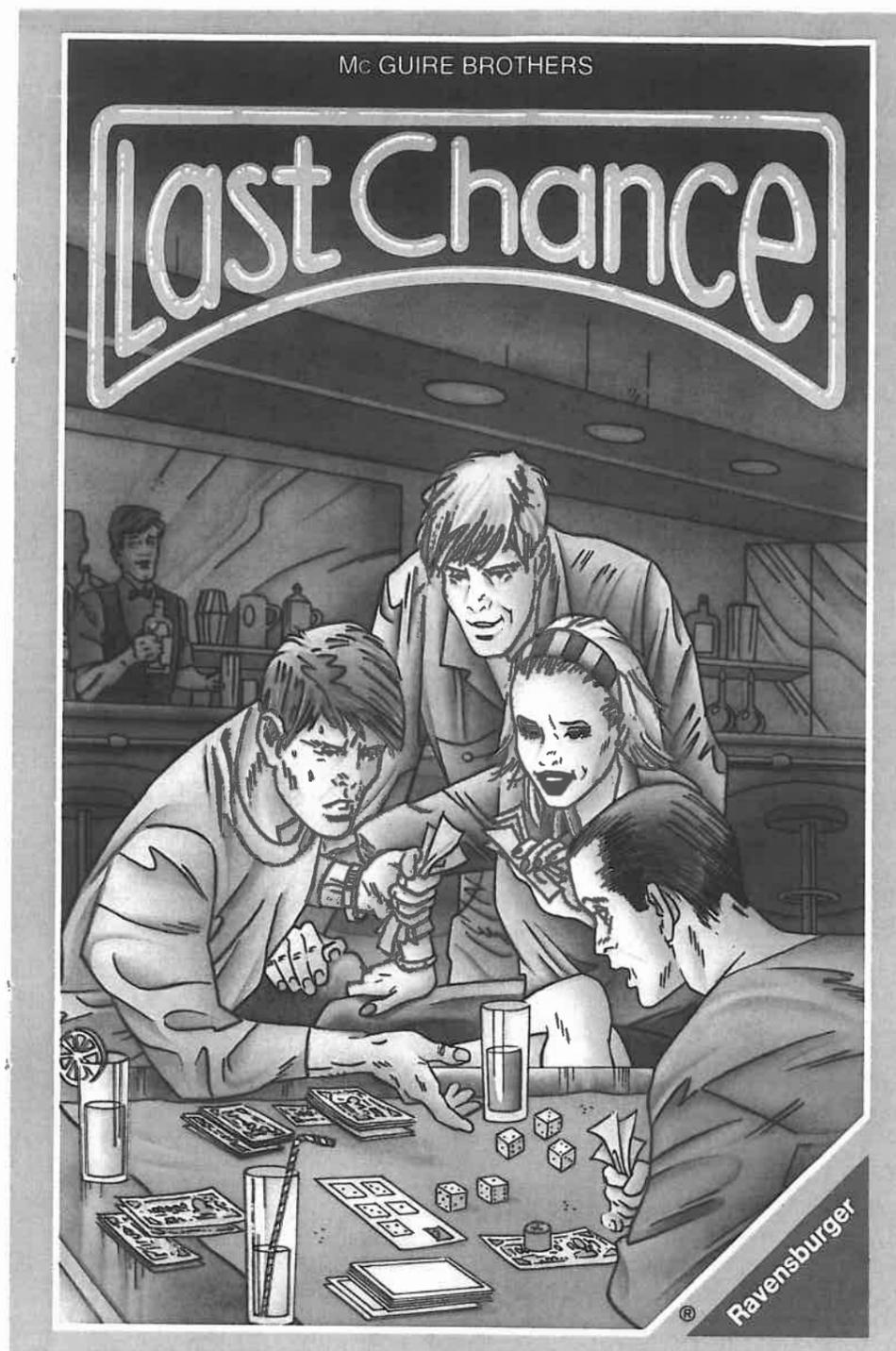
■ **Die Ausgangslage:** Eine Zwei braucht der Crack sowieso, er legt diese auf die Seite. Für die Longdrinks nimmt er die anderen beiden Zweier. Für den Cocktail behält er den Sechser.

■ Jetzt muß er nur noch mit 4 Versuchen einen Sechser für den zweiten Cocktail würfeln. Der Crack hat Glück, beim dritten Karten-Knack-Versuch fällt der Sechser. Geschafft! Die Karte ist geknackt.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger
220152



Last Chance

Ein Würfelthriller
für 3-6 nervenstarke
Spieler ab 12 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 27004 0 · Autoren: McGuire Brothers · Grafik: Comicon S.L.

SPIELINHALT:

36 Würfelkarten



150 Geldscheine:

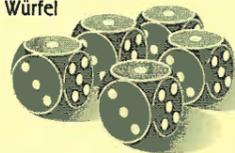


60 x 10.000,- 50 x 50.000,- 40 x 100.000,-

6 Tippsteine



5 Würfel



KURZSPIELREGEL

Ziel des Spiels: Wer am Ende das meiste Geld und mindestens eine Würfelkarte hat, gewinnt.

■ **Vorbereitung:** Jeder erhält 800.000,- Cash (das übrige Geld bleibt in der Bank) und 1 Tippstein. 7 Würfelkarten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt, die 5 Würfel daneben.

■ **Das Spiel beginnt:** Der Startspieler dreht die oberste Würfelkarte um und legt mit den 5 Würfeln die Ausgangslage für die folgende Versteigerung vor.

■ **Die Würfelkarte wird versteigert:** Alle Mitspieler steigern wild durcheinander, der Spieler mit dem höchsten Geldgebot erhält den Zuschlag. Er legt seinen Einsatz in die Mitte und ist jetzt der Crack.

■ **Big Chance:** Jeder Spieler kann mit seinem Tippstein auf den Crack wetten (Einsatz: 10.000 bis max. 100.000). **Richtig gewettet:** Einsatz behalten und zusätzlich den gleichen Betrag von der Bank. **Falsch gewettet:** Einsatz an die Bank verloren.

■ **Das Karten-Knacken:** Auf jeder Würfelkarte ist eine Würfelkombination, die vom Crack geknackt werden soll. Gelingt's, gibt's Einsatz, Prämie und Karte. Gelingt's nicht, ist der Einsatz weg und die Karte wird erneut versteigert.

■ **Last Chance:** Einmal pro Spiel kann jeder bei einer Versteigerung „Last Chance“ rufen. Er bekommt dann automatisch den Zuschlag, egal wieviel Geld er noch hat. Er setzt alles auf eine Karte. Gelingt's, erhält er die Prämie und bleibt im Spiel. Gelingt's nicht, scheidet er aus.

GLÜCKSFALL

■ Ab und zu fallen die Würfel schon beim Würfeln der Ausgangslage so, daß die Karte geknackt ist. In diesem Fall bekommt der Spieler, dem dieses Würfelkunststück gelungen ist, sofort die Karte und die Prämie.

■ Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler bereitet dann die neue Versteigerung vor.

LAST CHANCE

■ Wenn das Bargeld knapp wird, gibt's noch eine letzte Chance: Einmal pro Spiel darf jeder Spieler eine Versteigerung mit dem energischen Ruf "Last Chance!" würgen. Er wird dann in dieser Runde Crack, ganz egal, was bis dahin für die Würfelkarte geboten worden ist.

■ Wer eine Karte mit dem Ruf „Last Chance!“ ersteigert hat, muß sein gesamtes Kapital auf diese Karte setzen. Knackt er die Karte, erhält er die Prämie, seinen Einsatz zurück und bleibt im Spiel. Knackt er sie nicht, verliert er nicht nur sein Geld, sondern scheidet auch aus dem Spiel aus.

ZUM SCHLUSS WIRD ABGERECHNET

■ Wenn alle 7 Karten vom Kartenstapel in der Tischmitte geknackt worden sind, ist das Spiel vorbei – jetzt wird abgerechnet.

■ In die Abrechnung kommen nur die Spieler, die mindestens 1 Würfelkarte geknackt haben.

■ Wer zum Schluß das meiste Geld hat, hat das Spiel gewonnen und kann relaxed aufatmen!

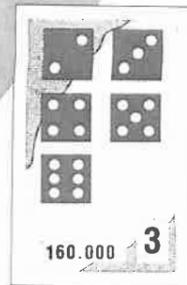
WÜRFELKARTEN MIT JOKER

■ Auf einigen Würfelkarten tauchen Cocktails und Longdrinks auf. Cocktails und Longdrinks sind verschiedene Joker. Ihre Würfelzahl darf der Crack selbst festlegen, und er darf diese bis zuletzt immer wieder verändern.

■ Der Cocktail steht für eine beliebige Zahl. Sind allerdings auf einer Karte zwei oder mehr Cocktails, müssen dafür zwei oder mehr beliebige, aber gleiche Zahlen gewürfelt werden.

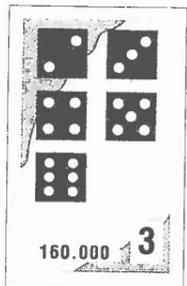


Dasselbe gilt für die Longdrinks. Allerdings müssen die Cocktails und die Longdrinks unterschiedlich sein, d.h. sie dürfen nicht die gleiche Zahl haben.



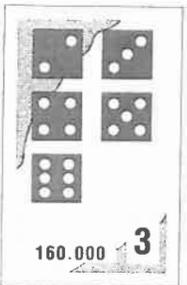
DER ERSTE WURF:

■ Er würfelt eine Zwei und zwei Sechsen. Eine Sechs wird zusätzlich herausgelegt. Mit den verbleibenden beiden Würfeln würfelt er weiter.



DER ZWEITE WURF:

■ Er würfelt eine Eins und eine Drei. Die Drei wird beiseite gelegt. Nun muß er mit dem letzten Würfel im letzten Versuch die fehlende Fünf würfeln.



DER DRITTE UND LETZTE WURF:

■ Er würfelt eine Sechs. Das ging ins Auge. Die Würfel bleiben liegen, und die Würfelkarte wird erneut versteigert.



Nach dem erfolglosen Karten-Knacken des Crack werden die Big Chance-Wetten abgerechnet.

START IN DIE NÄCHSTE RUNDE

■ Nach dem letzten erfolglosen Karten-Knack-Versuch des Crack bleiben die Würfelkarte und die 5 Würfel unverändert liegen. Dies ist nun die Ausgangslage für die folgende Versteigerung. Diese Ausgangslage kann manchmal schon sehr gut sein. Wenn das keine knallharte Versteigerung gibt!

■ Ist die Würfelkarte vom Crack geknackt worden, erhält er die Karte, seinen Einsatz, und die angegebene Prämie zurück. Dann werden die Big Chance-Wetten abgerechnet. Nun wird vom nächsten Spieler die neue Ausgangslage für die nächste Karte gewürfelt.

ZIEL DES SPIELS

■ Der Spieler, der am Ende durch geschicktes Ersteigern und Würfelglück das meiste Geld und mindestens 1 Würfelkarte hat, gewinnt das Spiel.

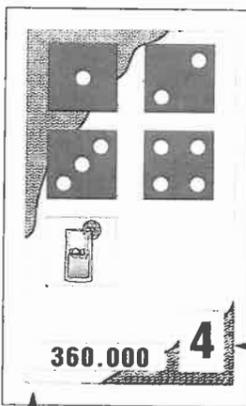
VORBEREITUNG

■ Jeder Spieler erhält 800.000,- Cash (5 x 10.000,-, 5 x 50.000,- und 5 x 100.000,-) als Startkapital und 1 Tippsteln.

■ Die Würfelkarten werden gut durchgemischt. 7 davon kommen als verdeckter Stapel in die Mitte des Tisches. Die restlichen Karten werden für dieses Spiel nicht gebraucht. Die 5 Würfel kommen neben den Stapel.

■ Damit nicht jeder nach Lust und Laune im Geld herumwühlt, wird ein Spieler zum Bankhalter ernannt – sinnvollerweise der ehrlichste –, oder der, den alle dafür halten. Der Bankhalter ist für alle finanziellen Transaktionen zuständig.

DIE WÜRFELKARTEN



Eine Würfelkarte liefert folgende Infos:

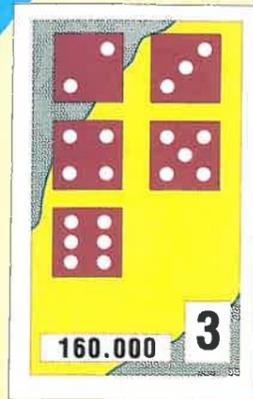
■ **Die Würfelkombination** die gewürfelt werden muß. Longdrinks und Cocktails sind verschiedene Joker (Siehe Abschnitt: „Würfelkarte mit Joker“).



■ **Die Versuche** die man hat, um die Würfelkombination der Karte zu erreichen, also sie zu knacken.

■ **Die Prämie** die man erhält, wenn man die Karte knackt.

DAS SPIEL BEGINNT



■ Der Startspieler bereitet die Versteigerungsrunde vor. Dazu dreht er die oberste Würfelkarte des Stapels um und würfelt mit allen 5 Würfeln.

■ Die offene Karte und die 5 Würfel daneben – das ist die Ausgangslage für die folgende Versteigerung.



EINE WÜRFELKARTE WIRD VERSTEIGERT

■ Bei der Versteigerung einer Würfelkarte geht es heiß her. Alle Spieler dürfen kräftig durcheinanderbrüllen. An drei Regeln muß sich aber auch der größte Schreihals halten:

1. Die Gebote dürfen nur in Zehntausenderschritten erhöht werden.
2. Wer bietet, gibt sich auch selbst den Zuschlag: „210.000,- zum ersten, zum zweiten und zum dritten!“
3. Bei aller Hektik: Fair bleiben! Ganz schnell „Zehntausendzumerstenzumzweiten- und zum dritten!!!“ rufen, gilt nicht. Genausowenig wie die Verwendung eines Megaphons.

■ Der Spieler, der die Karte ersteigert hat, ist in dieser Runde der Crack. Er legt den gebotenen Betrag als Einsatz neben die Karte und macht sich daran, dieselbe zu knacken.

■ **Übrigens:** Wer für eine Karte mehr geboten hat, als er zahlen kann, scheidet aus dem Spiel aus.

■ Bevor es mit Würfeln losgeht, kommt für alle anderen Mitspieler noch die Big Chance.

BIG CHANCE

■ Immer bevor der Crack mit seinen Karten-Knack-Versuchen beginnt, können (man muß nicht!) die anderen Mitspieler Wetten auf ihn abschließen: Packt er's – oder packt er's nicht? Der Crack darf nicht auf sich selbst wetten.

■ Als Wetteinsatz ist jeder Betrag zwischen 10.000,- und 100.000,- willkommen.



Wer wetten will, legt seinen Einsatz vor sich hin und seinen Tippstein obendrauf. Liegt der Tippstein mit dem goldenen Glückskleeblatt nach oben, heißt das: „Ich wette, er schafft's!“ 1 Tippstein mit der schwarzen Seite nach oben bedeutet: „Das schafft er nie!“

■ Nach dem Karten-Knacken wird abgerechnet. Wer richtig gewettet hat, behält seinen Einsatz und bekommt zusätzlich den gleichen Betrag von der Bank. Alle anderen haben ihren Einsatz an die Bank verloren.

DAS KARTEN-KNACKEN

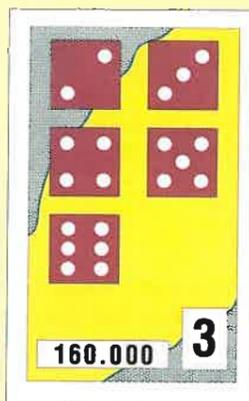
■ Nachdem die Big Chance-Wetten auf den Crack abgeschlossen sind, versucht dieser, die ersteigerte Würfelkarte zu knacken. Dazu muß er, mit den erlaubten Versuchen, die Würfelkombination dieser Karte erreichen.

■ Schafft es der Crack, die Würfelkarte zu knacken, darf er

- a) seinen Einsatz wieder einstreichen,
- b) die auf der Karte aufgedruckte Prämie von der Bank kassieren und
- c) die Karte zu sich nehmen.

■ Knackt er die Würfelkarte nicht, ist er seinen Einsatz los!

BEISPIEL: KARTEN-KNACKEN



■ **Die Ausgangslage:** 2 Würfel passen bereits: die Zwei und die Vier. Diese beiden legt der Crack zur Seite und würfelt nur mit den 3 anderen Würfeln.



■ Er darf 3x würfeln. Mit welchen Würfeln er dies versucht, bleibt ihm überlassen.

■ Es geht um 160.000,-