

RAFFZAHN

Der bissige Spielspaß
von Rüdiger Koltze
für 3 – 6 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

- 1 gelber Würfel, mit den Seiten 10, 20, 30, ,  und 
- 2 blaue Würfel, mit den Seiten 1, 2, 3, 4, 5 und 
- 40 Monsterplättchen, nummeriert von 1 bis 40

Spielziel

Jeder Spieler versucht, durch Würfeln möglichst **viele Zähne** zu **erbeuten**. Doch aufgepasst, denn im Verlauf des Spiels fallen manche Zähne wieder aus! Wer bei Spielende die meisten Zähne gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Zähne

Die Plättchen haben auf der Rückseite ebenso viele Zähne wie die Monster auf der Vorderseite (1 – 7 Zähne). Je höher die Nummer eines Plättchens, desto mehr Zähne hat es.

Spielvorbereitung

Die Plättchen werden mit dem Gesicht nach oben in aufsteigender Zahlenfolge in 4 Reihen à 10 Plättchen in der Tischmitte ausgelegt.



Spielablauf

Wer zuletzt beim Zahnarzt war, beginnt das Spiel. Es wird reihum im **Uhrzeigersinn** gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, **würfelt bis zu dreimal**. Mit dem passenden Wurf kann er ein Plättchen erbeuten und bei sich ablegen. Danach gibt er die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Würfeln

Wer an der Reihe ist, **würfelt** zunächst **mit allen 3 Würfeln**. Wenn der Spieler ein besseres Ergebnis erzielen möchte, darf er ein **zweites und auch ein drittes Mal würfeln** (Ausnahmen siehe „Fauler Zahn“ und „Eigentreffer“). Beim zweiten und dritten Wurf darf er entweder alle 3 Würfel neu würfeln oder 1 bzw. 2 Würfel aus dem vorigen Wurf liegen lassen oder bereits herausgelegte Würfel noch einmal neu würfeln.



Fauler Zahn: Wer mit dem gelben Würfel den **faulen Zahn**  würfelt, hat Pech gehabt. Der faule Zahn **beendet den Zug sofort**, egal ob das im ersten, zweiten oder dritten Wurf passiert. Der Spieler muss die **Würfel** direkt an den nächsten Spieler **weitergeben**.

Sofern kein fauler Zahn gewürfelt wurde, darf der Spieler die Augen der blauen Würfel und die Zahl auf dem gelben Würfel addieren. Dabei zählen Sterne als 0. Die Summe gibt an, welches Plättchen sich der Spieler nehmen darf.

Beispiel:



Plättchen ablegen

Die Spieler legen ihre erbeuteten Plättchen in **aufsteigender Nummernfolge** nebeneinander vor sich ab.

Beispiel:



Plättchen, die mit dem **Gesicht nach oben** liegen, sind **ungeschützt** und können von **jedem Mitspieler erbeutet** werden.

Plättchen, die mit dem **Gesicht nach unten** liegen, sind **geschützt** und können von den Mitspielern **nicht erbeutet** werden.



„15“ und „30“ können beispielsweise nicht von Mitspielern erbeutet werden.

Die **ersten 3 Plättchen**, die ein Spieler erbeutet, muss er **ungeschützt** ablegen. Wenn ein Spieler mindestens 3 ungeschützte Plättchen vor sich liegen hat, darf er **jedes weitere erbeutete Plättchen geschützt** (mit dem Gesicht nach unten) ablegen.

Wenn ein Spieler eines seiner 3 ungeschützten Plättchen wieder verlieren sollte, muss er das nächste Plättchen, das er erbeutet, wieder ungeschützt bei sich ablegen.

Würfelergebnisse

Es gibt 4 verschiedene Würfelergebnisse in der folgenden Rangfolge:

1. **Beutetreffer**
2. **Eigentreffer**
3. **Sternwurf**
4. **Fehlwurf**



Sollten in einem Wurf z.B. ein Eigentreffer und gleichzeitig ein Sternwurf auftauchen, muss der Eigentreffer ausgeführt werden. Das führt dazu, dass der Sternwurf nicht gewählt werden kann (s. Seite 3/4). Das in der Rangfolge zuerst genannte Ergebnis hat somit immer Vorrang vor dem folgenden.

1. Beutetreffer

Wer die Nummer eines **Plättchens** würfelt, das in der **Tischmitte** oder **ungeschützt** bei einem Mitspieler liegt, darf es **nehmen** und bei sich ablegen (siehe „Plättchen ablegen“).

Beispiel 1: Willi hat eine „15“ gewürfelt und nimmt sich das entsprechende Plättchen aus der Mitte. Da bei ihm nur 2 Plättchen ungeschützt abgelegt sind, muss er es ungeschützt (also mit dem Gesicht nach oben) ablegen.



In einem späteren Zug würfelt Willi eine „39“. Die „39“ liegt ungeschützt bei Anna. Daher nimmt sich Willi das Plättchen. Er legt es geschützt zwischen seinen Plättchen ab, da er bereits 3 ungeschützte Plättchen hat. Anna hat jetzt nur noch 2 ungeschützte Plättchen. Ihr nächstes erbeutetes Plättchen muss sie daher ungeschützt ablegen.



2. Eigentreffer

Wer die **Nummer** eines seiner **eigenen Plättchen** würfelt, hat einen Eigentreffer, egal ob das im ersten, zweiten oder dritten Wurf passiert. Ein Eigentreffer **beendet den Zug sofort**. Die **Würfel** werden **weitergegeben**, und der Spieler erhält eine **Strafe**:

Ist das **Plättchen** mit der gewürfelten Nummer **geschützt**, muss der Spieler es aufdecken und mit dem **Gesicht nach oben bei sich ungeschützt auslegen**. Auf diese Weise können bei den Spielern auch **mehr als 3 Plättchen ungeschützt** ausliegen.



Ist das **Plättchen** mit der gewürfelten Nummer **ungeschützt**, geht es aus dem Spiel. Der Spieler legt es mit dem Gesicht nach unten an den Rand des Spielfelds.



Eigentreffer müssen immer sofort ausgeführt werden!

Beispiel 2: Willi würfelt eine „30“, eine „2“ und 1 Stern. Da er das Plättchen mit der „32“ besitzt, hat er einen Eigentreffer. Er dreht die „32“ auf die ungeschützte Seite und sein Zug ist sofort beendet.



In einem späteren Zug würfelt Willi eine „20“ und 2 Sterne. Damit hat er leider schon wieder einen Eigentreffer erzielt, da er das Plättchen mit der „20“ besitzt. Er muss das 20er-Plättchen abwerfen, da es ungeschützt ist. Sein Zug ist sofort beendet.



3. Sternwurf

Wer **3 Sterne** würfelt, darf das **höchste Plättchen aus der Tischmitte** nehmen (aber nicht von einem Mitspieler) und bei sich ablegen.

Wer **2 Sterne** würfelt, darf das **niedrigste Plättchen aus der Tischmitte** nehmen (aber nicht von einem Mitspieler) und bei sich ablegen.

Beispiel 3: Willi hat in seinem zweiten Wurf eine „10“ und 2 Sterne gewürfelt. Weil die „10“ noch verfügbar ist, hat er einen Beutetreffer. Da dieser in der Rangfolge über dem Sternwurf steht, muss er nicht das 2er-Monster nehmen, sondern dürfte stattdessen die „10“ nehmen. Willi möchte aber noch einen dritten Wurf machen und würfelt den gelben Würfel erneut.



Willi hat Glück und würfelt insgesamt 3 Sterne . Jetzt darf er sich die „37“ aus der Mitte nehmen und legt sie geschützt zwischen der „35“ und „39“ bei sich ab, da er bereits 3 ungeschützte Plättchen hat. Die „40“ von Tom darf sich Willi nicht nehmen, da mit einem Sternwurf nur Plättchen aus der Tischmitte genommen werden dürfen.

4. Fehlwurf

Wer nach seinem 3. Wurf **kein Plättchen nehmen kann**, hat einen Fehlwurf und **verliert mindestens 3 seiner Zähne**. Dazu muss er entweder eines oder mehrere seiner geschützten oder ungeschützten Plättchen abgeben.

Zusatzregel: „Ansaage“

Wer bereits einige Runden „Raffzahn“ gespielt hat, kann folgende Variante ausprobieren: Wer nach dem ersten oder dem zweiten Wurf noch einmal würfeln darf (da kein fauler Zahn oder Eigentreffer geworfen wurde), darf vor diesem Wurf die Nummer eines Plättchens ansagen. Sollte er das angesagte Plättchen wirklich bekommen, erhält er als Belohnung einen zusätzlichen Zug mit 3 neuen Würfeln. Wenn der Spieler stattdessen ein anderes Plättchen bekommt, darf er es nehmen, erhält aber keinen zusätzlichen Zug.

Kurzfassung

Würfeln: Reihum darf jeder Spieler bis zu 3x würfeln.

Fauler Zahn: Zug beendet. Würfel weitergeben.

Beutetreffer: Plättchen nehmen.

Eigentreffer: Plättchen wenden bzw. abgeben. Würfel weitergeben.

Sternwürfe: Niedrigstes bzw. höchstes Plättchen aus der Mitte nehmen.

Fehlwurf: Mindestens 3 Zähne abgeben.



GAMEPLAY
VIDEO 



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

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

Autor: Rüdiger Koltze
Redaktion: Matthias Karl
Illustration: Marek Bláha

Änderungen vorbehalten

