

**DIE SIMPSONS**  
**MACH DIR KEINEN  
FLECK INS HEMD!**

**EIN WÜRFEL-SPIEL**



DER REST VOM SPIEL  
LIEGT UNTER DEM AUFBAU.  
UND JETZT SPIELT  
MAL SCHÖN.

MATT GROENING

## 2-4 SPIELER



## ZIEL DES SPIELS

Am Ende des Spiels die **meisten Chips** gewonnen zu haben.

## INHALT:

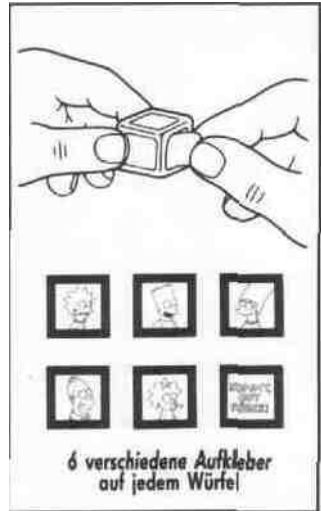
- 8 Würfel
- Bogen mit Aufklebern
- 4 Wett-Karten
- Würfelbecher
- Familien-Album als Spielfläche mit eingebauter Würfel-Mulde
- Chips



## BEKLEBEN DER WÜRFEL

Klebt auf jeden der 8 Blanko-Würfel die Aufkleber, wie es Abb. 1 zeigt. Jede Würfelseite bekommt natürlich einen anderen Aufkleber. Es ist unwichtig, welcher Aufkleber auf welcher Würfelseite klebt.

ABB.1



# VOR DEM SPIEL

1. Das Familienalbum wird so ausgelegt, daß es für jeden Mitspieler gut erreichbar ist (s.Abb.2).
2. Jeder Spieler bekommt eine Welt-Karte und legt sie vor sich hin. Nicht benötigte Karten werden beiseitegelegt.
3. 10 blaue Chips werden in eine der Bankablagen in der Würfel-Mulde gelegt, die roten Chips kommen in die andere.
4. Jetzt bekommt jeder Mitspieler von der Bank jeweils einen blauen und 5 rote Chips, die er vor sich legt. Jeder blaue Chip ist 5 rote Chips wert.
5. Es wird abgemacht, wer das Spiel beginnt, **das** dann im Uhrzeigersinn reihum weitergeht.

**DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER: Für das Spiel zu zweit siehe Hinweise auf Seite 8.**

ABB. 2 FAMILIENALBUM



## UND JETZT GEHT'S LOS:

Mit den Würfeln sollen einzelne Familienmitglieder aus dem Familienalbum geworfen werden. Die Mitspieler schließen Wetten darauf ab, ob der Würfler die passenden Figuren schafft oder nicht. Im Erfolgsfall kassiert der Spieler die Chips von der Bank und von den Mitspielern.

### WER AN DER REIHE IST,

1. wählt ein Familien-Mitglied aus, das er **würfeln** will, und schließt seine Wette darauf ab;
2. entscheidet, wieviele Würfel er wirft;
3. läßt alle Mitspieler ihre Wetten auf ihren Karten abschließen;
4. würfelt selbst **und**
5. reguliert alle Wetten.
  - Ist der Wurf erfolglos, endet der Durchgang.
  - Ist der Wurf erfolgreich (und sind noch genügend Würfel übrig), werden die Schritte 1-5 wiederholt.

Die folgenden Hinweise erklären jeden Schritt eines Durchgangs. Für das Spiel mit 3 Spielern werden die Erklärungen in der rechten Spalte auf jeder Seite gegeben.

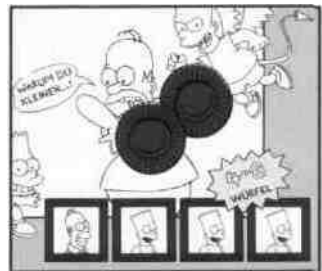
### 1. DIE WAHL EINES FAMILIEN-MITGLIEDS UND DAS SETZEN DER WETTE.

Für den ersten Wurf wird ein beliebiges Familien-Mitglied ausgewählt und 1-5 Chips auf den passenden Wurf gewettet. Die Wette geht auf einen erfolgreichen und mit dem ausgewählten Portrait übereinstimmenden Wurf. Beispiel: Der Spieler wettet 2 Chips auf "Warum du kleiner...!" und legt 2 seiner Chips auf das Bild 1 Homer und 3 Barts. Beim Würfeln muß er nun versuchen, genau diese Figuren zu werfen. **Jedes 'Kommt gut rüber!' ist ein Joker und gilt als für jedes Familien-Mitglied passend.**



### BEISPIEL FÜR DAS 3-SPIELER SPIEL

Ralf, Heike und Anke spielen.  
Ralf ist dran.

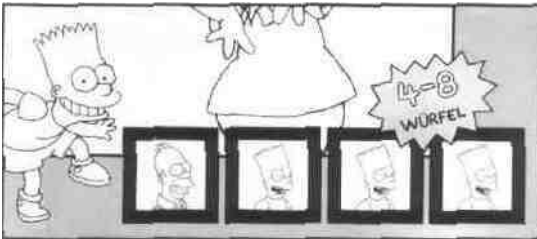


RALF wettet 2 Chips auf  
"Warum du kleiner...!"

## 2. DIE ENTSCHEIDUNG, WIEVIELE WÜRFEL GEWORFEN WERDEN.

Auf jedes Familienbild darf nur eine bestimmte Anzahl von Würfeln geworfen werden. Beispiel; Bei "Warum du kleiner...!" mit 1 Homer und 3 Bart dürfen 4, 5, 6, 7 oder alle 8 Würfeln geworfen werden (s. Abb. 3). Wieviele Würfeln der Spieler werfen will, muß vorher ankündigen und sie in den Becher legen. Alle übrigen Würfeln legt er neben das Spiel. Diese dürfen nicht mehr für den weiteren Durchgang eingesetzt werden. Je mehr Würfeln geworfen werden, desto größer sind die Chancen, eine zum ausgewählten Bild passende Würfelseite zu werfen.

ABB. 3



**HINWEIS:** Weniger Würfeln einzusetzen, ist eine Strategie, die die Mitspieler veranlassen könnte, gegen den Spieler zu wetten. Je mehr Spieler gegen ihn setzen, desto mehr Chips kann er gewinnen, wenn er den Wurf gewinnt.

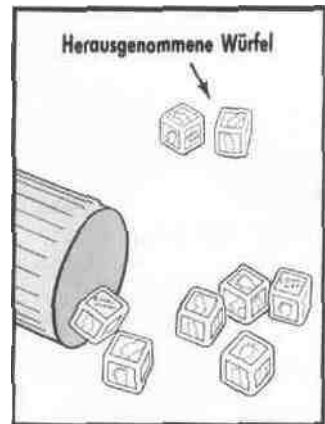
## 3. ALLE MITSPIELER SETZEN IHRE WETTEINSÄTZE AUF IHRE KARTEN.

Alle Mitspieler müssen darauf setzen, ob der Spieler die zum Bild passende Würfelseite wirft oder nicht. Sie plazieren 1 bis zu 5 ihrer Chips entweder auf "Nur Mut, altes Haus!" (JA) oder "Keine Chance, Junge!" (NEIN) auf ihrer Welt-Karte. Die Mitspieler dürfen ihre Einsätze nicht auf beide Seiten der Karte aufteilen.

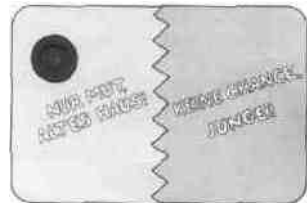
**ANMERKUNG:** Hat die Bank oder ein Mitspieler keine Chips mehr, endet das Spiel SOFORT (s. ENDE DES SPIELS).



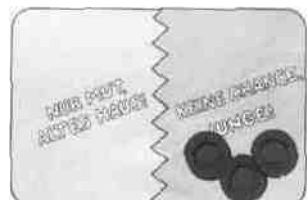
RALF versucht "Warum du kleiner...!" mit lediglich 6 Würfeln zu werfen. Er nimmt 2 Würfeln für den Rest seines Durchgangs aus dem Spiel.



HEIKE wettet 1 Chip auf Ralf.



ANKE wettet 3 Chips gegen Rolf.



#### 4. DAS WERFEN DER WÜRFEL.

**Der Spieler darf nur ein Mal würfeln, um das passende Bild zu werfen.** Gewürfelt wird in der Mulde. Landen ein oder mehrere Würfel außerhalb der Mulde oder bleiben auf oder verkantet an einem anderen Würfel oder an der Seite der Mulde liegen, werden diese noch einmal geworfen. Nach dem Wurf werden die Würfel sofort auf die Felder mit den passenden Figuren im ausgewählten Familienbild gelegt. Jeder "Kommt gut rüber!" - Wurf ist ein Joker und gilt als zu jedem Bild passend.

**Erfolgreicher Wurf:** Passen alle Bilder im Familienbild zu den geworfenen Würfelseiten, ist der Wurf erfolgreich! Alle nicht passenden, übriggebliebenen Würfel aus dem Wurf werden in den Becher zurückgelegt. Der Wurf wird nach Regulierung aller Wetten fortgesetzt.

Haben alle Würfel übereingestimmt und ist keiner mehr übrig, ist der Durchgang beendet, und der Spieler gewinnt Chips! (s. unter BONUS auf Seite 7).

**Erfolgreicher Wurf:** Passen nicht alle Figuren zu den geworfenen Würfelseiten, ist der Wurf nicht erfolgreich. Der Durchgang ist beendet, nachdem alle Wetten abgewickelt sind. Der Becher und alle Würfel werden an den Spieler zur Linken weitergereicht.

#### 5. DAS REGULIEREN ALLER WETTEN

Der Spieler beginnt immer bei sich selbst und geht dann im Uhrzeigersinn reihum weiter vor.

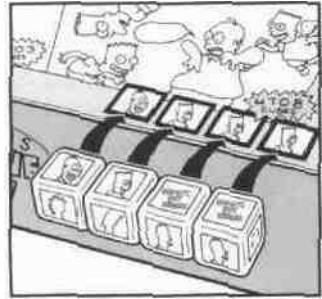
##### **Warder Wurf erfolgreich,**

bekommt der Spieler von der Bank dieselbe Anzahl Chips, die er gesetzt hat.

**Spieler, die auf ihn gesetzt haben:** Alle Spieler, die Chips auf "Nur Mut, altes Haus!" gesetzt haben, bekommen dieselbe Anzahl Chips, die sie gewettet haben, noch einmal von der Bank ausbezahlt.

**Spieler, die gegen ihn gesetzt haben:** Alle Spieler, die auf "Keine Chance, Junge!" gewettet haben, müssen ihre eingesetzten Chips an den Spieler abgeben.

**Ein erfolgreicher Würfler, der nach seinem Wurf noch Würfel übrig hat, muß seinen Durchgang fortführen und zu den Bildern passend würfeln** (s. *Fortführung des Wurfs*).



RALF gewinnt den Wurf! Er würfelte 1 Homer, 1 Bart und 2 "Kommt gut rüber!"



RALF wettete 2 Chips und würfelte erfolgreich. Deshalb nimmt er sich 2 weitere Chips von der Bank.



HEIKE wettete 1 Chip auf Ralf, deshalb bekommt sie 1 weiteren Chip von der Bank.



ANKE hat 3 Chips gegen Ralf gewettet, deshalb gibt sie ihre 3 Chips an Ralf ab.



### **War der Wurf erfolglos,**

zahlt der Spieler seine auf das Familienbild eingesetzten Chips an die Bank.

**Spieler, die auf ihn gesetzt haben;** Alle Spieler, die Chips auf "Nur Mut, altes Haus!" gesetzt haben, müssen diese eingesetzten Chips an die Bank zahlen.

**Spieler, die gegen ihn gewettet haben:** Alle Spieler, die Chips auf "Keine Chance, Junge!" gesetzt haben, gewinnen dieselbe Zahl Chips, die sie gewettet haben. Sie bekommen diese Chips von der Bank.

Der Durchgang ist damit beendet. Das Spiel geht **zur** Linken des Spielers weiter.

### **Fortführung des Wurfs**

Die passenden Würfel bleiben auf dem Familienalbum liegen, wo sie abgelegt worden sind. Sie bleiben dort bis zum Abschluß des Durchgangs. Der Spieler nimmt die eingesetzten Chips vom Familienalbum, alle Mitspieler nehmen ihre eingesetzten Chips von ihren Welt-Karten.

Beim Wurf wiederholt der Spieler die Schritte 1-5 aber:

- Er wählt ein anderes Familienbild.
- Er wirft *alle* restlichen Würfel aus dem Becher. Er darf nicht - wie beim ersten Wurf - weniger Würfel einsetzen. Er darf aber auch keine Würfel einsetzen, die nicht mehr im Spiel sind.

Der Durchgang geht so weiter bis entweder

- der Wurf erfolglos ist, oder
- alle Würfelseiten übereinstimmen.

### **BONUS!**

Wenn alle Würfel passen (ausschließlich natürlich **der** zu Beginn des Durchgangs aus dem Spiel genommenen), bekommt der Spieler einen Bonus von 5 Chips von der Bank.

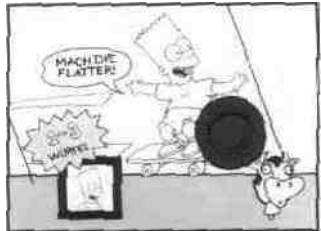
Das Spiel geht links vom Spieler weiter mit dem nächsten Spieler als Würfler.

ANMERKUNG: Hatte Ralf einen erfolglosen Wurf gehabt, mußte er der Bank seine 2 Chips geben. Heike mußte ihren 1 Chip abgeben. Anke hatte ihre 3 Chips behalten dürfen und 3 weitere von der Bank dazubekommen, Damit wäre Ralfs Durchgang zu Ende gewesen.

### **RALF SETZT SEIHEN DURCHGANG FORT**



RALF hat nur 2 Würfel im Becher. (4 haben gepaßt, 2 waren zu Beginn seines Durchgangs aus dem Spiel genommen).



RALF setzt 1 Chip auf Bart.

RALF würfelt 1 Lisa und 1 Maggie. Sein Wurf ist erfolglos. Er gibt seinen 1 Chip an die Bank ab. Sein Durchgang ist beendet.

HEIKE hat 2 Chips auf Ralf gesetzt. Sie gibt ihre 2 Chips an die Bank ab.

ANKE setzte 4 Chips gegen Ralf. Sie gewinnt 4 Chips von der Bank dazu.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn entweder

- Ein Mitspieler keine Chips mehr hat, oder
- die Bank keine Chips mehr hat.

Das Spiel endet sofort (selbst wenn der Spieler seinen Durchgang noch nicht beendet hat), und es werden keine weiteren Wetten mehr abgewickelt. Alle Spieler zählen ihre Chips.

## WER GEWINNT?

Der Spieler mit den meisten Chips **am Ende** des Spiels gewinnt.

### SPIEL FÜR 2 SPIELER

Die Regeln für das Spiel für 2 Spieler sind gleich mit der Ausnahme, daß beide Spieler mit je 2 blauen und 5 roten Chips starten (oder entsprechend mit 15 roten Chips). Beide Spieler können jeweils von 1 bis zu **10** Chips während des Spiels einsetzen (statt 1 bis 5 Chips).

