

GANZ SCHÖN CLEVER DELUXE



8+

1-4

30 min

GAMEPLAY
VIDEO



Keine Lust Regeln zu lesen? Dann schau dir einfach die Anleitung in unserem Gameplay-Video an.

Das clevere Würfelspiel von Wolfgang Warsch
für 1-4 Personen ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

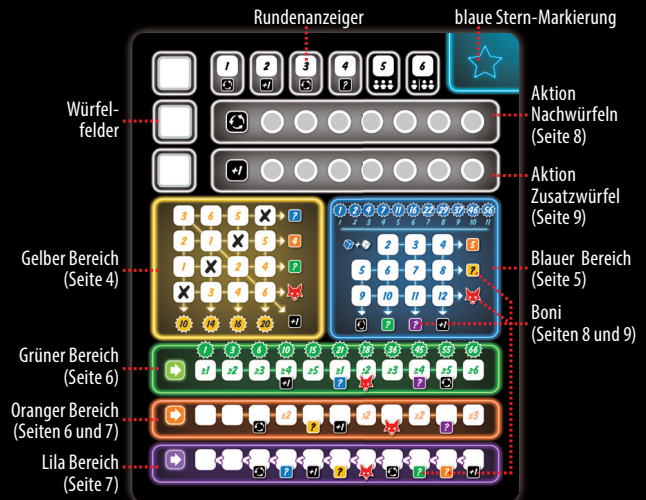
- 6 Zahlenwürfel
- 1 Würfelturm
- 4 abwischbare Spieltableaus
- 1 abwischbares Silbertablett/
Wertungstableau
- 4 Stifte

SPIELIDEE

Ihr versucht durch geschickten Einsatz der Würfel in den fünf Farbbereichen möglichst viele Punkte auf dem eigenen Spieltableau zu erreichen. Dabei sollten die Würfel clever gewählt werden, um auch bei den nachfolgenden Würfeln noch über genügend Wahlmöglichkeiten zu verfügen. Wichtig ist außerdem, auch die Würfel der anderen nicht aus den Augen zu verlieren. Wer nach einer bestimmten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Alle, die mitspielen, nehmen sich jeweils ein abwischbares Spieltableau und einen Stift. Legt das Spieltableau mit der **blauen Stern-Markierung** nach oben vor euch ab. Bestimmt, wer anfängt. Diese Person nimmt sich die 6 Würfel. Legt den Schachtelboden mit dem eingesteckten Würfelturm und das Silbertablett (*Rückseite: Wertungstableau*) für alle gut erreichbar in die Tischmitte.



SPIELBLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt:

- 4 Personen: 4 Runden
- 3 Personen: 5 Runden
- 1 und 2 Personen: 6 Runden



Ihr beginnt eine Runde immer damit, dass ihr euch jeweils die aktuelle Rundenzahl auf eurem Spieltableau abstreicht. Ihr erhaltet für die Runden 1 – 4 den jeweils unter der Rundenzahl **angegebenen Bonus**. (Eine genaue Erklärung findet ihr unter Boni auf den Seiten 8 und 9).

Die aktive Person

Bist du die **aktive Person**, wirfst du alle 6 Würfel in den Würfelturm. Du suchst dir **einen Würfel** aus, den du – ohne die Würfelzahl zu verändern – auf eines deiner 3 Würfelfelder legt:

Je nach Farbe des gewählten Würfels, musst du nun dessen Wert im Bereich dieser Farbe auf deinem Tableau eintragen bzw. die entsprechende Zahl ankreuzen (Eine genaue Beschreibung, in welche Felder genau eingetragen werden darf, findest du unter **Die Farbbereiche** ab Seite 4).



Hinweis: Der **weiße Würfel** ist ein **Farb-Joker** und darf für jede beliebige Farbe eingesetzt werden.

Anschließend musst du **alle Würfel**, die einen **niedrigeren Wert** zeigen, als der gewählte Würfel, auf das Silbertablett legen.

Hinweis: Würfel mit der gleichen Augenzahl legst du **nicht** auf das Silbertablett.

Wählst du den **niedrigsten Würfel**, musst du für diesen Wurf **keinen Würfel** auf das Silbertablett legen.

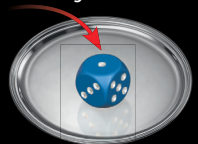
Würfel, die sich auf dem Silbertablett befinden, darfst du als aktive Person in diesem Zug nicht mehr verwenden (Ausnahme: Zusatzwürfel, siehe Seite 9).

Du wirfst die verbliebenen Würfel nun ein **zweites Mal** in den Würfelturm. Du wählst erneut einen Würfel aus, legst ihn auf eines deiner freien Würfelfelder und darfst einen Wert oder ein Kreuz im passenden Farbbereich auf deinem Tableau eintragen. Danach legst du wieder alle Würfel, die einen niedrigeren Wert zeigen als dein gerade gewählter, auf das Silbertablett.

Anschließend wirfst du die übrigen Würfel nun ein **drittes Mal** in den Würfelturm und führst die oben beschriebenen Aktionen ein letztes Mal aus. Danach legst du alle verbliebenen Würfel, die nicht auf deinem Tableau liegen, auf das Silbertablett.

Achtung: Wählst du als aktive Person (zu) früh einen hohen Würfel, kann es vorkommen, dass du keine Würfel mehr für einen weiteren Wurf zur Verfügung hast, da du bereits alle restlichen Würfel auf das Silbertablett legen musstest. In diesem Fall kannst du nicht mehr würfeln. Es empfiehlt sich diese Situation zu vermeiden.

Du als aktive Person, darfst zusätzlich zu deinen Würfeln auch Aktionen einsetzen, wie ab Seite 8 beschrieben.



Sonderfall

Kannst oder willst du als aktive Person keinen Würfel aus deinem Wurf nutzen, legst du keinen Würfel auf dein Tableau und dein Wurf verfällt. Ein Würfeld auf deinem Tableau bleibt dann leer.

Beispiel

1. Lia ist aktive Spielerin und würfelt zu Beginn mit allen 6 Würfeln.



2. Sie entscheidet sich für den lila Würfel, legt diesen auf das oberste freie Würfeld und trägt die 3 im lila Bereich ihres Tableaus ein.



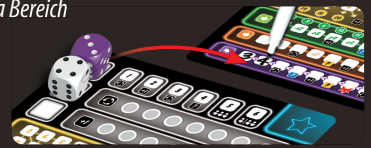
3. Lia legt alle Würfel, die weniger als 3 Augen zeigen, auf das Silbertablett.



4. Lia würfelt in ihrem zweiten Wurf mit den verbliebenen 4 Würfeln.



5. Sie wählt den weißen 4-er Würfel, legt den Würfel auf das zweite Würfeld und entscheidet sich dafür, auch diese 4 im lila Bereich einzutragen.



6. Alle Würfel mit weniger als 4 Augen legt sie anschließend auf das Silbertablett.



7. Für ihren dritten Wurf bleibt Lia nur noch der orange Würfel. Sie würfelt eine 3 und legt ihn auf das letzte freie Würfeld. Sie trägt die Zahl 3 in ihren orangen Bereich ein.



Die passiven Personen

Nachdem du als aktive Person 3 Würfel auf dein Tableau gelegt hast (oder keine Würfel mehr zur Verfügung hast), „servierst“ du deinen Mitspielenden die **Würfel auf dem Silbertablett**.

Alle Mitspielenden dürfen jeweils **einen Würfel** vom Silbertablett wählen und diesen als „passive Person“ auf ihrem jeweiligen Tableau in den passenden Farbbereich eintragen. Alle passiven Personen suchen ihre Würfel gleichzeitig aus.

Die Würfel bleiben dabei auf dem Silbertablett liegen. Somit können **mehrere Personen denselben Würfel** wählen.

Haben alle passiven Personen einen Würfel gewählt, eingetragen und gegebenenfalls Aktionen eingesetzt, nimmst du als aktive Person alle Würfel und gibst sie im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter. Diese ist nun aktive Person und führt die oben beschriebenen Schritte erneut durch.

Nachdem alle einmal aktive Person waren, endet die Runde und eine neue beginnt.

Sonderfall

Hat eine passive Person keine Möglichkeit, einen Würfel vom Silbertablett zu verwenden, darf er oder sie einen Würfel von den Würfeldern der aktiven Person nutzen. Auf einen Würfel vom Silbertablett freiwillig zu verzichten, um dadurch einen Würfel der aktiven Person zu nutzen, ist **nicht** erlaubt.

DIE FARBBEREICHE

Immer wenn du einen Würfel wählst, trägst du eine Zahl oder ein Kreuz in den passenden Farbbereich ein.

In welchen Bereichen du Zahlen einträgst und in welchen du Felder ankreuzt, findest du in der Beschreibung des jeweiligen Bereichs.

Pro gewählten Würfel darfst du immer genau ein Feld ankreuzen bzw. eine Zahl eintragen. Grundsätzlich darfst du in jedes Feld nur einmal eintragen. Du darfst also keine Felder mehrfach ankreuzen und keine bereits eingetragenen Zahlen überschreiben.

Der gelbe Bereich



Ankreuzen

Wählst du den **gelben Würfel**, kreuzt du **ein Feld** mit der gewürfelten Zahl an. Jede Zahl kommt 2-mal vor, trotzdem darfst du pro Würfel nur eine der beiden Felder ankreuzen. Du darfst die Felder in beliebiger Reihenfolge ankreuzen.

Boni

Sobald du eine Zeile komplett angekreuzt hast, bekommst du den am Ende der Zeile angegebenen Bonus. Eine Beschreibung der Boni findest du auf den Seiten 8 und 9. Du erhältst auch einen Bonus, wenn du die Diagonale von links oben nach rechts unten komplett ankreuzt.

Endwertung

Du bekommst Punkte für jede komplett angekreuzte Spalte. Sobald du eine Spalte komplett angekreuzt hast, umkreist du die schwarze Zahl im Stern unterhalb dieser Spalte. Am Spielende zählst du alle umkreisten Zahlen zusammen und erhältst die Summe als Punkte.



Beispiel: Du hast am Spielende die ersten beiden Spalten komplett angekreuzt. Du bekommst dafür $(10 + 14 =)$ 24 Punkte.

Der blaue Bereich



Ankreuzen

Wählst du den **blauen Würfel**, musst du immer auch den **weißen Würfel dazu addieren**. Dasselbe gilt auch umgekehrt: Entscheidest du dich dazu, den weißen Würfel für den blauen Bereich zu verwenden, addierst du den aktuellen Wert des blauen Würfels zum weißen Würfel hinzu. Es spielt dabei keine Rolle, wo sich der jeweils andere (weiße/blaue) Würfel befindet: ob auf dem Silbertablett, auf einem der Würfelfelder oder noch zum Weiterwürfeln bereitliegt. Du darfst die Felder in beliebiger Reihenfolge ankreuzen.

Achtung: Darfst du einen der beiden Würfel regelgerecht nutzen, zählst du immer auch den jeweils anderen mit seiner Augenzahl dazu. Du trägst **immer die Summe beider Würfel** – niemals nur den Wert eines Würfels – in ein Feld des blauen Bereichs ein. Das gilt sowohl als aktive als auch passive Person.

Hinweis: Bist du die aktive Person, kannst du in einem Zug 2 Felder ankreuzen, wenn du in 2 verschiedenen Würfeln jeweils einen der beiden (blauen und weißen) Würfel wählst.

Boni

Hast du alle Felder in einer Zeile oder einer Spalte angekreuzt, bekommst du sofort den rechts in der Zeile oder den unterhalb der Spalte angegebenen Bonus.

Endwertung

Bei Spielende zählst du wie viele Felder du im blauen Bereich angekreuzt hast. Die Punkteskala oben im blauen Bereich gibt an, wie viele Punkte (weiße Zahl im Stern) du für deine angekreuzten Felder (blaue Zahl) bekommst.



Beispiel: Du wählst den blauen 4er-Würfel und zählst den weißen 3er-Würfel hinzu. Anschließend kreuzt du die 7 im blauen Bereich an.



Beispiel: Du hast alle Felder in einer Zeile angekreuzt und bekommst sofort den rechts in der Zeile angegebenen Bonus.



Beispiel: Für 4 angekreuzte Felder bekommst du z.B. 7 Punkte und für 9 angekreuzte Felder bereits 37 Punkte.

Der grüne Bereich



Ankreuzen

Wählst du den **grünen Würfel**, kreuzt du Felder, beginnend von links, an. Weitere Kreuze setzt du der Reihe nach immer ein Feld rechts neben dem zuletzt gesetzten. Du darfst keine Felder überspringen.

Damit du ein Kreuz setzen darfst, muss der grüne Würfelwert immer **mindestens so hoch** sein wie der **angegebene Wert** des jeweiligen Feldes. Ist die Augenzahl des grünen Würfels zu gering, darfst du diesen Würfel **nicht wählen**.

Boni

Kreuzt du ein Feld an, unter dem ein Bonus angegeben ist, erhältst du **sofort** den entsprechenden Bonus.

Endwertung

Bei Spielende gibt die weiße Zahl im Stern über dem letzten angekreuzten Feld an, wie viele Punkte du bekommst.



Beispiel: Du wählst den grünen Würfel mit einer 4 und kreuzt das 3. Feld in der Reihe an, da die 4 größer oder gleich der angegebenen 3 ist.



Beispiel: Du bekommst für den grünen Bereich insgesamt 15 Punkte.

Der orange Bereich



Eintragen

Wählst du den **orangenen Würfel**, trägst du dessen Augenzahl in ein Feld ein. Dabei musst du mit dem ersten Feld ganz links beginnen. Weitere Zahlen trägst du der Reihe nach immer ein Feld rechts neben dem zuletzt eingetragenen ein. Du darfst keine Felder überspringen. Hinsichtlich der eingetragenen Augenzahl gibt es keine Einschränkungen. Es gibt aber 4 Spezialfelder ($\times 2$ und $\times 3$), die es dir erlauben, eine höhere als die gewürfelte Augenzahl in dem Feld einzutragen. Erreichst du ein solches Feld, multiplizierst du die Augenzahl mit dem Faktor des Felds und trägst dieses Ergebnis in das Feld ein.

Boni

Trägst du eine Zahl in ein Feld ein, unter dem ein Bonus angegeben ist, erhältst du **sofort** den entsprechenden Bonus.



Beispiel: Du wählst den orangenen 6er-Würfel und trägst eine 12 in das nächste freie Feld ein, da der Faktor $\times 2$ angegeben ist.



Endwertung

Am Spielende zählst du alle eingetragenen Zahlen zusammen und erhältst die Summe als Punkte.

Der lila Bereich



Eintragen

Wählst du den **lila Würfel**, trägst du die Augenzahl in die Felder, beginnend von links, ein. Weitere Zahlen trägst du der Reihe nach immer ein Feld rechts neben dem zuletzt eingetragenen ein. Du darfst keine Felder überspringen. In das erste Feld darfst du jede Zahl eintragen. In den folgenden Feldern muss die Augenzahl des Würfels immer **größer** sein als der **Wert des vorherigen Feldes**.

Ausnahme: Nach einer 6 darfst du wieder jede beliebige Augenzahl eintragen!

Boni

Trägst du eine Zahl in ein Feld ein, unter dem ein Bonus angegeben ist, erhältst du **sofort** den entsprechenden Bonus.

Endwertung

Am Spielende zählst du alle eingetragenen Zahlen zusammen und erhältst die Summe als Punkte.

Der weiße Würfel



Der **weiße Würfel** ist ein Farb-Joker. Du darfst ihn als gelben, grünen, orangen oder lila Würfel nutzen. Alternativ darfst du ihn mit dem blauen Würfel kombinieren (siehe: **Der blaue Bereich**, Seite 5).



Beispiel: Du hast folgende Zahlen eingetragenen ($5 + 2 + 3 + 12$) und erhältst dafür 22 Punkte.



Beispiel: Du trägst in das erste Feld eine 2 ein. Du darfst im 2. Feld dann also nur noch 3, 4, 5 oder 6 eintragen.



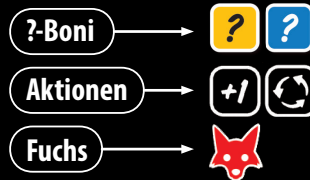
Beispiel: Du hast folgende Zahlen eingetragenen ($2 + 5 + 6 + 3$) und erhältst dafür 16 Punkte.

BONI

Auf dem Spieltableau sind verschiedene Boni eingezeichnet.


Wie genau die Boni in den einzelnen Farbbereichen aktiviert werden, ist in der Beschreibung des jeweiligen Bereichs erklärt.


Es gibt 3 verschiedene Arten von Boni : ?-Boni, Aktionen und Fuchs.




?-Boni

Immer wenn du einen ?-Bonus aktivierst, **musst** du ihn **sofort einsetzen**.

Die meisten ?-Boni haben eine bestimmte Farbe. Wenn du einen ?-Bonus einsetzt, kreuzt du im entsprechenden Farbbereich ein Feld an oder trägst eine Zahl von 1 – 6 ein. Du darfst den ?-Bonus genau so einsetzen, als hättest du die gewählte Zahl gewürfelt. Die üblichen Regeln der Farbbereiche bleiben bestehen. Beim blauen ?-Bonus , darfst du ein beliebiges freies Feld ankreuzen. Der weiße Würfel hat hier keine Bedeutung.

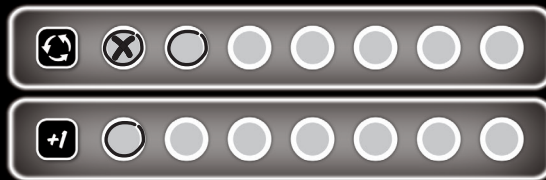
 Erreichst du einen Bonus, der eine Zahl auf orangen Hintergrund zeigt, trägst du dir diese **Zahl sofort** in das nächste freie Feld des orangen Bereichs ein.

 Beim schwarzen ?-Bonus darfst du zusätzlich zur Zahl auch den Farbbereich wählen. Den schwarzen ?-Bonus erhalten alle zu Beginn der 4. Runde.

Sollte sich durch das Eintragen einer Zahl oder das Ankreuzen eines Feldes erneut ein Bonus ergeben, musst du diesen ebenfalls **sofort** einsetzen. Es kann also zu **Kettenzügen** kommen.

Aktionen

Aktionen aktivierst du genau wie die ?-Boni. Du musst die Aktionen allerdings **nicht sofort einsetzen**. Wenn du die Bedingung für eine Aktion erfüllst, umkreist du ein Feld der entsprechenden Aktionsleiste um anzuzeigen, dass du diese Aktion freigeschaltet hast. Du musst die Aktionsfelder dabei von links nach rechts freischalten, ohne ein Feld zu überspringen.



Jede Aktion, die du auf diese Weise freigeschaltet hast, darfst du später einmalig einsetzen. Dazu kreuzt du das Aktionsfeld aus. Du darfst in deinem Zug beliebig viele deiner freigeschalteten Aktionen (auch gleiche) hintereinander nutzen.

Die Aktionen sind:

1. Nachwürfeln



Diese Aktion darf nur die aktive Person nutzen. Wenn du diese Aktion nutzt, musst du alle deine soeben gewürfelten Würfel erneut in den Würfelturm werfen. Würfel, die bereits auf den Würfelfeldern oder auf dem Silbertablett liegen, darfst du nicht neu würfeln.



2. Zusatzwürfel



Du darfst diese Aktion am Ende deines Zuges nutzen, um einen zusätzlichen Würfel zu wählen. Als **aktive Person** darfst du die Aktion nach deinem letzten (üblicherweise dem dritten) Wurf nutzen, als **passive Person**, nachdem du einen Würfel vom Silbertablett gewählt hast. Du darfst jeden der 6 Würfel wählen. Du darfst dabei auch Würfel wählen, die du in deinem regulären Zug bereits genutzt hast oder auf die du normalerweise keinen Zugriff hättest. Du darfst aber jeden Würfel nur einmal als Zusatzwürfel wählen.



Beispiel: Du bist am Zug und hast bereits Würfel gewählt und auf deinem Tableau eingetragen. Du besitzt noch 2 Zusatzwürfel-Aktionen. Für eine wählst du erneut den weißen Würfel und kreuzt damit eine gelbe 4 an. Du darfst den weißen Würfel für die 2. Aktion nicht erneut wählen. Du wählst den blauen Würfel und darfst, zusammen mit dem weißen Würfel, eine 7 in Blau ankreuzen (blaue 3 + weiße 4 = 7).



Fuchs



Füchse bringen dir während des Spiels keine Vorteile, sondern Extrapunkte bei der Schlusswertung. Jeder aktivierte Fuchs bringt dabei so viele Punkte, wie dein **Farbbereich mit den wenigsten Punkten**.

Achtung:

Erzielst du in einem Bereich 0 Punkte, ist jeder Fuchs für dich 0 Punkte wert.

Beispiel: Am Spielende wurden die Punkte für alle Farbbereiche auf dem Wertungstableau eingetragen. Du hast in deinem niedrigsten Bereich (Orange) 5 Punkte. Du hast einen Fuchs aktiviert. Du bekommst also für die Füchse ($1 \times 5 =$) 5 Punkte.

	Felix			
	46			
	37			
	28			
	5			
	21			
	5			
Σ				

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem in der letzten Runde die letzte aktive Person ihren Zug beendet hat und die passiven Personen ihren Würfel vom Silbertablett eingetragen haben. Alle haben nun noch die Möglichkeit, ihre verbliebenen Zusatzwürfel zu nutzen. Übrige Nachwürfel-Aktionen verfallen.

Anschließend notiert eine Person von euch für alle auf der Rückseite des Silbertablets (Wertungstableau) die Punkte in den einzelnen Farbbereichen.

Zusätzlich wird noch für jede Person die Anzahl ihrer Füchse mit den Punkten ihres Farbbereichs mit der niedrigsten Punktzahl multipliziert. Der Wert wird in das entsprechende Feld auf dem Wertungstableau eingetragen.

Jetzt werden die Punkte für jede Person einzeln zusammeng gezählt. Wer die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer den höchsten Punktwert in einem Bereich hat. Sollte es noch immer einen Gleichstand geben, gewinnen mehrere Personen.



SOLO-SPIEL

Falls mal keine Mitspielenden zur Hand sind, lässt sich „Ganz schön clever“ auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln bleiben weitestgehend unverändert.

Du spielst über 6 Runden. Du beginnst als aktive Person. Danach schlüpfst du in die Rolle der passiven Person, usw. Somit bist du genau 6-mal immer abwechselnd aktive und passive Person. Bist du in der Rolle der passiven Person, wirfst du alle 6 Würfel in den Würfelturm und legst zunächst die 3 Würfel mit den niedrigsten Werten auf das Silbertablett. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, legst du den Würfel auf das Silbertablett, der am dichtesten am Würfelturm selbst gelandet ist. Die 3 verbleibenden Würfel legst du auf die Würfelfelder.

Achtung: Als passive Person darfst du – wie bisher – keine Nachwürfel-Aktion einsetzen.

Beispiel: Du hast als passive Person gewürfelt und legst die 3 linken Würfel auf das Silbertablett: Die blaue 1 und die lila 2 als niedrigste Würfel sowie die orange 3, da sie von allen 3en am dichtesten am Würfelturm liegt.



Wie "clever" habt ihr gespielt?

Level	Punkte
★★★★★	Ganz schön clever! > 280
★★★★☆	Du heißt nicht zufällig Einstein, oder? 260-280
★★★☆☆	Was für ein Genie! 240-259
★★★☆☆	Beeindruckend! 220-239
★★☆☆☆	Ich ziehe den Hut! 200-219
★☆☆☆☆	Tolles Ergebnis! 180-199
☆☆☆☆☆	Das lief doch schon richtig gut. 160-179
☆☆☆☆☆	Nicht schlecht, aber das geht besser. 140-159
☆☆☆☆☆	Ausbaufähig! < 140



CLEVER-MIXED

Die **Mixed-Variante** spielt ihr auf den Rückseiten der Spieltableaus. Ihr legt das Spieltableau mit der roten Fuchs-Markierung nach oben vor euch ab. Die bekannten „Ganz schön clever“ Regeln bleiben weitestgehend bestehen. Nur die einzelnen Farbbereiche und teilweise die Boni weichen von den bekannten „Ganz schön clever“ Regeln ab. Diese Abweichungen beschreiben wir auf den nächsten Seiten.

Hinweis: Falls ihr echte Kenner der Clever-Reihe seid, dann kommen euch die meisten Bereiche der Mixed-Variante bereits bekannt vor. Aus welchen Spielen der Reihe ihr die jeweiligen Bereiche kennen könnt, haben wir immer am Rand gekennzeichnet.



Der gelbe Bereich



Eintragen

Wählst du den **gelben Würfel**, darfst du frei wählen, in welche der 3 Zeilen du den Würfelwert eintragen möchtest.

Dabei beginnst du in jeder Zeile **ganz links** und trägst den Wert in das nächste freie Feld ein. Du darfst also kein Feld überspringen.

Du darfst bei jedem gelben Würfel neu wählen, in welche Zeile du einträgst.

In der obersten Zeile darfst du mit einer beliebigen Zahl beginnen. In die folgenden Felder dieser Zeile musst du jedoch immer eine Zahl eintragen, die **niedriger ist als im vorherigen Feld**.

Hinweis: Um die Zeile komplett zu füllen, darfst du keine Zahl überspringen, sondern musst von 6 bis 1 jede Zahl nacheinander eintragen.

Achtung: Nach einer 1 kannst du **keine weiteren Zahlen** in diese Zeile eintragen.

In den beiden unteren Zeilen darfst du in jedes Feld beliebige Zahlen eintragen.

Boni

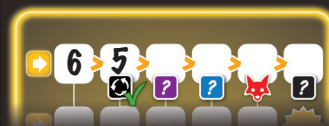
Sobald du eine Zahl in einem Feld mit einem Bonus einträgst, bekommst du den abgebildeten Bonus. In der untersten Zeile bekommst du keine Boni.



Beispiel: Du hast den gelben 6er-Würfel gewählt und trägst ihn in die oberste Zeile ganz links ein.



In einem späteren Zug wählst du einen gelben 5er-Würfel und trägst die 5 in das nächste freie Feld ein.



Endwertung

Bei Spielende addierst du alle eingetragenen Zahlen, in der mittleren Zeile zusammen und trägst die Summe in das Feld rechts neben der Zeile ein. Diese Summe bekommst du als **Minuspunkte**.

In der untersten Zeile addierst du ebenfalls alle eingetragenen Zahlen und trägst sie in das Feld neben der Zeile ein. Diese Punkte bekommst du als **Pluspunkte**.

In der obersten Zeile bekommst du keine Punkte.

Zuletzt bekommst du noch Punkte für jede komplett gefüllte Spalte. Du addierst die unter der Spalte angegebenen Punkte und trägst die Summe in das Feld neben der Zeile ein.



Beispiel: Du hast 4 Minuspunkte in der mittleren und 15 Pluspunkte in der unteren Reihe gesammelt. Zusätzlich hast du die ersten 3 Spalten komplett gefüllt. Dafür bekommst du nochmals $10 + 15 + 15 = 40$ Punkte. Insgesamt ist dein gelber Bereich also 51 Punkte wert.

Der blaue Bereich



Der blaue Bereich funktioniert, wie auf der „Ganz schön clever“-Tableauseite, siehe Seite 5. Es sind bereits 4 Kästchen angekreuzt. Diese werden bei der Endwertung nicht berücksichtigt.



Der grüne Bereich



Eintragen

Wählst du den **grünen Würfel**, musst du die Augenzahl des Würfels immer mit dem auf dem Feld vorgegebenen Faktor multiplizieren und das entsprechende Ergebnis dann in das Feld eintragen. Du musst dabei im ersten 2er-Block links beginnen.

In einem 2er-Block darfst du eine Zahl in das rechte **oder** linke Feld eintragen. Du darfst den nächsten 2er-Block aber erst anfangen, wenn du den letzten Block abgeschlossen und dort Siegpunkte eingetragen hast. Du darfst dabei keinen Block überspringen.

Sobald ein 2er-Block – also beide Felder – gefüllt sind, subtrahierst du die beiden Zahlen. Du ziehst also den Wert des 2. Felds vom Wert des 1. Felds ab. Das Ergebnis trägst du sofort in den grünen Stern oberhalb des jeweiligen Blocks als Punkte ein. Es ist auch möglich Minuspunkte zu bekommen, daher solltest du für das 1. Feld eine möglichst hohe und für das 2. Feld eine möglichst niedrige Zahl eintragen.



Beispiel: Du wählst den grünen 1er-Würfel und trägst eine 3 (1×3) in das rechte Feld des ersten 2er-Blocks ein.

In einem späteren Zug wählst du den grünen 6er-Würfel und trägst eine 12 (6×2) in das linke Feld des ersten 2er-Blocks ein. Du schreibst dann sofort in den 1. grünen Stern eine 9 ($12 - 3$) oberhalb des 2er-Blocks ein.



Boni

Sobald du eine Zahl in einem Feld mit Bonus einträgst, bekommst du den abgebildeten Bonus **sofort**.

Endwertung

Bei Spielende bekommst du so viele Punkte, wie die Summe aus den in den Sternen eingetragenen Zahlen ergeben. Sollte sich zu Spielende im zweiten Feld eines Blocks kein Eintrag befinden, bekommst du dafür keine Punkte.

Der orange Bereich**Ankreuzen**

Wählst du den **orangenen Würfel**, musst du ein Feld mit der gewürfelten Zahl ankreuzen. Dabei darfst du nur Felder ankreuzen, die weiter rechts liegen als das zuletzt angekreuzte Feld in dieser Reihe.

Du beginnst also möglichst weit links und arbeitest dich von dort aus nach rechts vor. Du musst dabei nicht Feld für Feld ankreuzen, sondern darfst auch Felder auslassen. Auf diese Weise übersprungene Felder darfst du aber im Nachhinein nicht mehr ankreuzen.

Boni

Die Boni im orangenen Bereich stehen immer zwischen 2 Feldern. Du bekommst einen Bonus immer **sofort**, wenn du die beiden angrenzenden Felder (links und rechts) angekreuzt hast. Wenn du also Felder überspringst, kann es unmöglich werden, bestimmte Boni zu bekommen.

Endwertung

Bei Spielende bekommst du Punkte, entsprechend der Anzahl deiner angekreuzten Felder in diesem Bereich. Du bekommst so viele Punkte, wie in der oberen Zeile im orangenen Bereich angegeben sind. Die volle Punktzahl kannst du also nur erreichen, wenn du kein Feld überspringst.



Beispiel: Du hast 9 und 6 Punkte in die Sterne eingetragen. Dein grüner Bereich ist also 15 Punkte wert. Die 8 im 5. Feld gibt dir keine Punkte, da sich im rechten Feld dieses 2er-Blocks kein Eintrag befindet.



Beispiel: Du wählst den orangenen 6er-Würfel und kreuzt die 6 im orangenen Bereich an.



Beispiel: Du hast 6 Felder im orangenen Bereich angekreuzt. Dein orangener Bereich ist also 21 Punkte wert.



Der lila Bereich



Eintragen

Wählst du den **lila Würfel**, musst du mit dem ersten Feld ganz links beginnen und eine Zahl eintragen. Die nächste Zahl muss dabei immer **größer** sein als die im Feld zuvor eingetragene Zahl. Du darfst dabei kein Feld überspringen.

Wählst du den lila Würfel, musst du zu dessen Wert immer auch den **Wert aller Würfel**, die sich gerade auf dem **Silbertablett** befinden, hinzuzählen.

Achtung: Es gilt, wie üblich: Niedrigere (oder übrige) Würfel legst du immer erst auf das Silbertablett, nachdem du im jeweiligen Bereich deine Eintragung gemacht hast.

Hinweis: Wählst du den lila Würfel vom Silbertablett, zählst du ebenfalls den Wert aller anderen Würfel vom Silbertablett hinzu. Den Wert des lila Würfels zählst du dabei nicht doppelt.

Gleiches gilt, wenn du den lila Würfel über die Aktion „Zusatzwürfel“ (siehe Seite 9) wählst. Auch hier zählst du den Wert aller Würfel vom Silbertablett hinzu.

Boni

Sobald du eine Zahl in einem Feld mit Bonus einträgst, bekommst du den abgebildeten Bonus **sofort**.

Endwertung

Bei Spielende bekommst du so viele Punkte wie oberhalb des zuletzt eingetragenen Feldes angegeben ist. Außerdem bekommst du Zusatzpunkte für hohe Zahlenwerte: Für jeden Zahleneintrag, der größer oder gleich 5 ist, bekommst du 1 zusätzlichen Punkt, für jeden größer oder gleich 10, 2 zusätzliche, für jeden größer oder gleich 15, 3 zusätzliche und für jeden größer oder gleich 20, 4 zusätzliche.



Beispiel: Du wählst den lila 4er-Würfel. Auf dem Silbertablett befinden sich der blaue 1er-Würfel und der gelbe 2er-Würfel. Du addierst die Werte des lila, blauen und gelben Würfels zusammen ($4 + 1 + 2$) und trägst die Summe $= 7$ in das nächste leere Feld ein.






Beispiel: Du bekommst 16 Punkte, da dies oberhalb des zuletzt eingetragenen Feldes angegeben ist. Außerdem bekommst du für die eingetragenen Zahlen Zusatzpunkte: $5 = 1$ Punkt, $7 = 1$ Punkt, $11 = 2$ Punkte, $15 = 3$ Punkte, also $(1 + 1 + 2 + 3 = 7)$ Zusatzpunkte. Dein lila Bereich ist also insgesamt 23 Punkte wert.



BONI

Die Regeln für die **?-Boni** und **Aktionen** (Nachwürfeln und Zusatzwürfel) bleiben weitestgehend identisch, siehe dazu die Seiten 8 und 9.

Eine Ausnahme bildet der lila ?-Bonus : Setzt du den lila ?-Bonus  ein, musst du eine Zahl in das nächste freie Feld des lila Bereichs eintragen, die um 1 höher ist, als die vorhergehende Zahl. Im allerersten Feld musst du eine „1“ eintragen.

Wählst du für einen schwarzen ?-Bonus  den lila Bereich gilt dasselbe.

Mixed-Aktion



Die Mixed-Aktion teilt sich in 3 unterschiedliche Aktionen auf: „Silber polieren“, „Würfel zurückholen“ und „Zahlen-Joker“.

Von jeder dieser Aktionen kannst du **maximal 3** freischalten.

Wenn du eine Mixed-Aktion freischaltest, kreist du **ein Feld** einer der 3 möglichen Aktionen ein.

Jede Aktion, die du auf diese Weise freigeschaltet hast, darfst du später einmalig einsetzen. Dazu kreuzt du das Aktionsfeld aus.



Silber polieren



Üblicherweise nutzt du diese Aktion als **passive Person**. Wenn du einen Würfel vom Silbertablett verwendest, darfst du die Zahl dieses Würfels um 1 erhöhen oder senken. Du darfst diese Aktion auch mehrfach nutzen um die Zahl um mehr als 1 zu verändern. 1 und 6 gelten dabei nicht als benachbart.

Sonderfälle: Wenn du als **aktive Person** den blauen Würfel wählst, darfst du diese Aktion nutzen, um den weißen Würfel zu verändern, sofern dieser bereits auf dem Silbertablett liegt. Dasselbe gilt auch umgekehrt.

Du darfst diese Aktion auch nutzen, wenn du mit der Zusatzwürfel-Aktion einen Würfel vom Silbertablett nimmst.

Wichtig: Du drehst den Würfel dabei nicht! Du tust lediglich so, als würde der Würfel eine andere Zahl zeigen und trägst dies so auf deinem Spieltableau ein. Für deine Mitspielenden bleibt der ursprüngliche Wert des Würfels bestehen.

Würfel zurückholen



Du darfst diese Aktion nur als **aktive Person** nutzen. Mit dieser Aktion darfst du einen Würfel, der bereits auf dem Silbertablett liegt, wieder zurücknehmen und beim nächsten Würfeln wieder mitwürfeln. Die Aktion musst du **vor dem Würfeln** ausführen. Sobald du gewürfelt hast, darfst du die Aktion nicht mehr ausführen.



Zahlen-Joker



Du darfst diese Aktion als aktive und als passive Person nutzen, um einen gewählten Würfel so zu verwenden, als würde er eine andere Zahl zeigen. Zeigt das genutzte Aktionsfeld eine bestimmte Zahl, musst du genau diese Zahl verwenden. Zeigt das Aktionsfeld ein „?“ , darfst du die Zahl frei wählen.

Achtung: Du musst die 3 Aktionsfelder dieser Leiste von links nach rechts freischalten. Du darfst jedoch die freigeschalteten Aktionsfelder beliebig nutzen. Du darfst also jenes verwenden, das dir in diesem Moment den größten Nutzen bringt.

Wichtig: Du drehst den Würfel dabei nicht! Du tust lediglich so, als würde der Würfel eine andere Zahl zeigen und trägst dies so auf deinem Spieltableau ein. Für alle anderen Belange, beispielsweise welche Würfel auf das Silbertablett gelegt werden oder für andere Spielende, die diesen Würfel nutzen, bleibt die ursprünglich gewürfelte Zahl gültig.

Hinweis: Die Aktionen „Silber polieren“ und „Zahlen-Joker“ darfst du miteinander kombinieren. Du darfst z.B. einen Würfel vom Silbertablett mithilfe des „Zahlen-Jokers“ in eine 6 „verwandeln“ und dann mit „Silber polieren“ um eins senken.

Fuchs



Die Füchse wertest du genauso wie bei „Ganz schön clever“, siehe dazu Seite 9.

SOLO-SPIEL

Du kannst das Solo-Spiel auf der Fuchs-Seite des Spieltableaus genauso spielen, wie weiter vorne auf Seite 10 beschrieben.

Wie "clever" habt ihr gespielt?

Level	Punkte	
★★★★★	Wow, super mega clever!	> 420
★★★★☆	Genial!	390-420
★★★★☆	Das kann kein Glück gewesen sein!	360-389
★★★★☆	Respekt!	330-359
★★★☆☆	Ganz schön clever!	300-329
★★★☆☆	Wunderkind in Ausbildung.	270-299
★★☆☆☆	Ich ziehe den Hut!	240-269
★☆☆☆☆	Auf dem richtigen Weg.	210-239
★☆☆☆☆	Da geht noch mehr.	180-209
☆☆☆☆☆	War sicher nur Würfelpech.	160-179
☆☆☆☆☆	Themawechsel!	< 160

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Autor: Wolfgang Warsch
Redaktion: Jasmin Weigand
Gestaltung: Leon Schiffer

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Änderungen vorbehalten

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

