

NADA!

AUGEN AUF UND ZUGESCHNAPPT!

Für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

Inhalt

18 orangefarbene Würfel

18 weiße Würfel

1 Beutel

Ziel des Spiels

Wer häufig als Erster ein gleiches Symbol in den beiden Würfelfarben findet und im Spiel die meisten Würfel sammelt, gewinnt.

Das Spiel

Ein Spiel verläuft über drei Runden. Zu Beginn jeder Runde nimmt der jüngste Spieler sechs weiße und sechs orangefarbene Würfel aus dem Beutel und würfelt sie in die Tischmitte. Dann suchen alle Spieler gleichzeitig nach gleichen Symbolen in den beiden Würfelfarben.

Wer als Erster auf ein Symbol zeigt, das sich auf mindestens einem weißen **und** einem orangefarbenen Würfel befindet, und den Namen des Symbols ruft, nimmt sich **alle** Würfel mit diesem Symbol. Anschließend würfelt er mit **allen** restlichen Würfeln.

Beispiel

Ein Spieler ruft **HASE!** und nimmt sich die drei Würfel mit dem Hasensymbol.



Während einer Runde wird wie oben beschrieben weitergespielt, bis keine gleichen Symbole mehr in beiden Würfelfarben zu sehen sind. Wer das zuerst erkennt, legt seine Hand auf die Würfel, ruft NADA! und gewinnt alle Würfel, die noch auf dem Tisch liegen. Danach folgt die nächste Runde.

Beispiel

Ein Spieler ruft **NADA!** und nimmt sich alle Würfel.



Fehler

Wer ein Symbol ruft oder auf ein Symbol zeigt, das in der anderen Würfelfarbe nicht vorkommt, oder wer NADA! ruft, obwohl es in beiden Würfelfarben gleiche Symbole gibt, muss eine Runde lang aussetzen. Der Spieler, der einen Fehler gemacht hat, würfelt mit allen restlichen Würfeln erneut, spielt aber nicht mit.

Zur gleichen Zeit

Zeigen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig auf ein passendes Symbol und nennen dessen Namen oder rufen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig NADA!, werden alle Würfel erneut geworfen.

Gleiche Farbe

Liegen nur noch Würfel einer Farbe auf dem Tisch, werden sie aus dem Spiel genommen.

Spielende

Sobald alle Würfel von den Spielern gewonnen wurden, bzw. aus dem Spiel sind, beginnt eine neue Runde mit zwölf Würfeln. Wer nach drei Runden die meisten Würfel besitzt, gewinnt das Spiel.

SPIELVARIANTEN

1. GEHEIME WÜRFEL

Für 2 bis 4 Spieler

Jeder Spieler erhält einen persönlichen Würfelvorrat, den er sich zufällig und ohne nachzuschauen aus dem Beutel holt:

- 2 Spieler: Jeder Spieler erhält 16 Würfel
- 3 Spieler: Jeder Spieler erhält 12 Würfel
- 4 Spieler: Jeder Spieler erhält 8 Würfel

Die restlichen Würfel werden nicht benötigt.

Abhängig von der Spieleranzahl wird jede Runde mit einer bestimmten Anzahl Würfeln gewürfelt:

- 2 Spieler: 4 Würfel
- 3 Spieler: 3 Würfel
- 4 Spieler: 2 Würfel

Jeder entscheidet sich geheim für die Würfel, mit denen er würfeln möchte. Jede Farbkombination ist möglich. So kann sich zum Beispiel in einem Spiel mit zwei Spielern ein Spieler für vier weiße Würfel entscheiden, während der andere Spieler einen orangefarbenen und drei weiße Würfel wirft.



Sind alle bereit, würfeln alle Spieler gleichzeitig mit allen gewählten Würfeln und suchen sofort nach Würfeln mit gleichen Symbolen auf mindestens einem weißen und einem orangefarbenen Würfel. Wer passende Symbole findet oder zu Recht NADA! ruft, nimmt **alle** Würfel in seinen persönlichen Vorrat. Danach beginnt eine neue Runde.

Fehler

Wer einen Fehler macht, würfelt erneut und setzt bis zur nächsten Runde aus.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Würfel mehr hat. Der Spieler mit den meisten Würfeln gewinnt.

2. ALLE WÜRFEL

Die weißen und orangefarbenen Würfel werden getrennt voneinander auf den Tisch gelegt. Der jüngste Spieler würfelt mit allen orangefarbenen Würfeln in die Tischmitte. Dann suchen alle Spieler gleichzeitig nach gleichen Symbolen in den beiden Würfelfarben.

Wer als Erster auf ein Symbol zeigt, das sich auf mindestens einem weißen **und** einem orangefarbenen Würfel befindet, und den Namen des Symbols ruft, nimmt sich **alle** Würfel mit diesem Symbol. Anschließend würfelt er mit allen restlichen weißen **oder** orangefarbenen Würfeln.

Es wird wie oben beschrieben weitergespielt, bis keine passenden Symbole mehr zu sehen sind. Wer das zuerst erkennt, legt seine Hand auf die Würfel, ruft NADA! und nimmt sich alle Würfel der Farbe, von der noch die **meisten** Würfel auf dem Tisch liegen.

Fehler

Wer einen Fehler macht, würfelt die eben gewürfelten Würfel erneut und setzt bis zur nächsten Runde aus.

Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch Würfel einer Farbe im Spiel sind. Der Spieler mit den meisten Würfeln gewinnt.

Wertung mehrerer Spiele

Auf einem Blatt Papier werden die Namen der Spieler notiert. Nach jeder Runde wird unter jedem Namen die Anzahl der Würfel festgehalten, die jeder Spieler gewonnen hat. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe.

© 2012 Spark | © 2012 Blue Orange | © 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Hersteller + Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
Art. Nr. 900 531 A

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-
gefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants
de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments.
Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per
il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.