



Eric B Vogel

REGELN

# DICY

# CARDS



Finde die besten Würfelkombinationen, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Oder doch zuerst eine Karte opfern? Diese Entscheidung ist nicht immer leicht zu treffen, doch sie liegt ganz bei dir. Stelle dich der Herausforderung und versuche, die meisten Punkte zu erzielen.

# MATERIAL

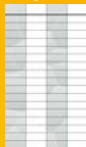
- 6 Würfel
- 48 Karten (mit einer Aktiven und einer Gefrorenen Seite)



- 1 Startkarte



- 1 Wertungsblock



## ZIEL DES SPIELS

Wirf deine Würfel, um die Bedingungen deiner Karten zu erfüllen und versuche, mehr Punkte als die anderen zu erzielen.

## KALTZEIT-MODUS

Für ein bestmögliches Spielerlebnis empfehlen wir euch, eure erste Partie im Kaltzeit-Modus zu spielen. Habt ihr ein paar Partien hinter euch, könnt ihr euch an andere Spielmodi wagen oder euren eigenen Modus erfinden. Benutzt dafür die Erweiterungskarten, wie ab S. 8 dieser Anleitung beschrieben.

## VORBEREITUNG

- Nehmt euch jeweils ein Set aus 5 gleichfarbigen Karten (mit einem **A** in der Ecke). Legt alle anderen Karten zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie nicht für diese Partie.
- Legt eure 5 Karten in einer Reihe vor euch, mit ihrer **Aktiven Seite** nach oben (siehe „**Aktive und Gefrorene Seite**“ unten).
- Die jüngste Person am Tisch nimmt die 6 Würfel und erhält die Startkarte, legt diese vor sich und behält sie bis zum Ende der Partie.

Jede Karte liefert 2 grundlegende Informationen:

## 1. Aktive und Gefrorene Seite

- Liegt die **Aktive Seite** deiner Karte offen, also die farbige Seite (in diesem Beispiel rot), kannst du mit dieser Karte Punkte erzielen oder Würfel erneut werfen.
- Liegt die **Gefrorene Seite** (immer blau) deiner Karte offen, kannst du sie nicht verwenden. Du musst sie erst **auftauen** (auf ihre Aktive Seite umdrehen), um sie erneut verwenden zu können.



## 2. Bedingungen zum Erfüllen der Karte

Die Symbolik auf der Karte zeigt dir, wie du mit ihr Punkte erzielen kannst.



*Beispiel: Aufbau einer Partie mit 3 Personen  
**Sie spielen mit allen „A“-Karten.***

# ABLAUF

Eine Partie besteht aus aufeinanderfolgenden Runden. Wer die Startkarte hat, beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Würfle zu Beginn deines Zugs mit allen 6 Würfeln.

**Falls dir dein Würfelergebnis nicht gefällt**, darfst du eine deiner aktiven Karten auf ihre **Gefrorene Seite** umdrehen, um so viele Würfel wie du willst erneut zu werfen. Du darfst dies so oft wiederholen, wie du Aktive Karten zur Verfügung hast, die du **einfrieren** kannst.

Wähle dann eine der 2 folgenden Aktionen:

## ● Punkte erzielen

Wähle eine deiner Aktiven Karten und versuche, ihre Bedingungen mit deinem Würfelergebnis zu erfüllen.

Ist dir dies gelungen, friere diese Karte ein, indem du sie auf ihre **Gefrorene Seite** umdrehst.

Halte deine Punkte auf dem Wertungsblock fest.

**oder**

## ● Zug überspringen

Überspringe deinen Zug, falls du keine Punkte erzielen willst oder kannst.

Tau dabei deine Gefrorenen Karten auf, indem du sie wieder auf ihre **Aktive Seite** umdrehst. Danach müssen alle anderen je 1 ihrer Gefrorenen Karten auftauen (falls möglich), indem sie sie wieder auf ihre **Aktive Seite** umdrehen.

Gib die Würfel an die Person links neben dir weiter. Dein Zug ist zu Ende.

**Wichtig:** Sind zu Beginn deines Zugs alle deine Karten gefroren, musst du deinen „**Zug überspringen**“, um sie **aufzutauen**.

## KARTEN FÜR KALTZEIT-MODUS (A)



### Bedingungen:

Wähle 2 Würfel.

Alle Werte sind erlaubt.



### Punkte:

Zähle die gewürfelten Werte zusammen.

*Beispiel:  $4 + 5 = 9$  Punkte.*

**Soforteffekt:** Die beiden Personen rechts und links neben dir müssen 1 Aktive Karte ihrer Wahl einfrieren (falls möglich).

### Bedingungen:

Verwende alle 6 Würfel.

Alle Würfelwerte müssen zwischen 1 und 5 liegen; eine 6 ist nicht erlaubt.



### Punkte:

Zähle die gewürfelten Werte zusammen.

*Beispiel:  $2 + 3 + 5 + 5 + 1 + 4 = 20$  Punkte.*



### Bedingungen:

Wähle mindestens 1 Würfel. Der gewählte Würfel muss einen ungeraden Wert zeigen: 1, 3 oder 5.

Du darfst bis zu 6 Würfel verwenden.



### Punkte:

Zähle die gewürfelten Werte zusammen.

*Beispiel:  $1 + 1 + 5 + 5 + 3 = 15$  Punkte.*



### Bedingungen:

Wähle mindestens 2 Würfel.

Die gewählten Würfel müssen aufeinanderfolgende Werte zeigen. Du darfst bis zu 6 Würfel verwenden.

### Punkte:

Zähle die gewürfelten Werte zusammen.

*Beispiel:  $2 + 3 + 4 = 9$  Punkte.*



### **Bedingungen:**

Wähle 4 Würfel. Diese müssen 2 unterschiedliche Paare (je 2 gleiche Werte) bilden.



### **Punkte:**

Zähle die gewürfelten Werte zusammen.



*Beispiel:  $(6 + 6) + (3 + 3) = 18$  Punkte.*

## **ENDE DER PARTIE**

Jemand hat 100 Punkte oder mehr erzielt: Sobald ihr alle gleichviele Züge gespielt habt, ist die Runde beendet.

Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt die Partie. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten Aktiven Karten vor sich liegen hat. Ergibt dies auch einen Gleichstand, gewinnen alle, die daran beteiligt sind.

## **WARMZEIT-MODUS**

Für den Warmzeit-Modus gelten die gleichen Regeln wie im Kaltzeit-Modus, mit folgenden Abweichungen:

### **Während der Vorbereitung:**

- Entscheidet, wer von euch sich 12 Karten einer Farbe nimmt (5 Kaltzeit- und 7 Warmzeit-Modus-Karten), sie mischt, davon dann 5 zufällige Karten behält und diese in einer Reihe mit der Aktiven Seite nach oben vor sich legt.
- Alle anderen nehmen sich dann die gleichen 5 Karten von jeweils einer anderen Farbe und legen diese vor sich. Legt die ungenutzten Karten zurück in die Schachtel.

### **Während der Partie:**

Manche Karten haben einen Soforteffekt. Diesen wendest du zusammen mit der Aktion „Punkte erzielen“ an. Hinweis: Du musst den Effekt einer Karte sofort anwenden, bevor du sie auf ihre Gefrorene Seite umdrehst.

## KARTEN FÜR WARMZEIT-MODUS

### Bedingungen:

Wähle mindestens 1 Würfel.



Du darfst nur Würfel mit einer 6 wählen.  
Du darfst bis zu 6 Würfel verwenden.

### Punkte:




Zähle die gewürfelten Werte zusammen.

*Beispiel:  $6 + 6 + 6 = 18$  Punkte.*

**Soforteffekt:** Die beiden Personen rechts und links neben dir müssen 1 Gefrorene Karte ihrer Wahl wiederherstellen (falls möglich).



### Bedingungen:

Wähle 2 Würfel. Diese müssen ein Paar  (2 gleiche Werte) bilden.

### Punkte:

Verdopple den Wert deines Würfelergebnisses.  
*Beispiel:  $(4 + 4) \times 2 = 16$  Punkte.*



### Bedingungen:

Wähle 3 Würfel.

 Wähle die 3 Würfel mit den niedrigsten Werten.

### Punkte:


Zähle die gewürfelten Werte zusammen.  
*Beispiel:  $1 + 3 + 3 = 7$  Punkte.*

**Soforteffekt:** Alle anderen müssen 1 Aktive Karte ihrer Wahl einfrieren (falls möglich).

### Bedingungen:

Wähle mindestens 1 Würfel.



 Die gewählten Würfel müssen jeweils unterschiedliche Werte zeigen.  
Du darfst bis zu 6 Würfel verwenden.

### Punkte:

Jeder Würfel erzielt 4 Punkte.

*Beispiel:  $1, 5, 2, 6 = 4$  Würfel  $\times$  4 Punkte = 16 Punkte.*



### Bedingungen:

Wähle mindestens 1 Würfel.

Die gewählten Würfel müssen jeweils unterschiedliche Werte zeigen.

Du darfst bis zu 5 Würfel verwenden.

### Punkte:

Zähle die gewürfelten Werte zusammen.

Beispiel:  $5 + 2 + 4 = 11$  Punkte.



### Bedingungen:

Wähle mindestens 6 Würfel.

Alle Werte sind erlaubt.



### Punkte:

Ziehe dein Würfelergebnis von 40 ab.

Beispiel:  $40 - (2 + 3 + 6 + 4 + 1 + 3) = 21$  Punkte.



### Bedingungen:

Wähle mindestens 1 Würfel.

Die gewählten Würfel müssen alle den gleichen Wert zeigen.

Du darfst bis zu 6 Würfel verwenden.

### Punkte:

Jeder Würfel erzielt 5 Punkte.

Beispiel:  $1, 1, 1 = 3$  Würfel  $\times$  5 Punkte = 15 Punkte.

Es steht euch frei, während der Vorbereitung eine der folgenden Kartenkombinationen zu wählen.

### Anfänger-Modus (B)



### Fortgeschrittenen-Modus (C)





## Experten-Modus (D)



### Beispiel: 3 Züge von Christina

#### ZUG 1

Christina würfelt Folgendes:

6, 6, 5, 2, 1, 1.

Sie verwendet Karte **A**, um mit den beiden 6-er Würfeln 24 Punkte zu erzielen. Danach friert sie die Karte ein.



#### ZUG 2

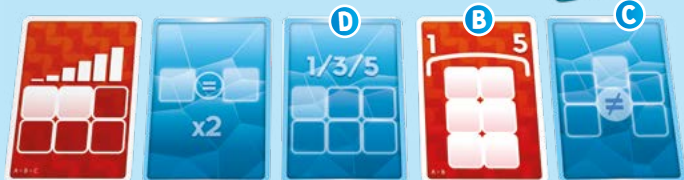
Christina würfelt Folgendes:

5, 5, 4, 4, 2, 1.

Sie hat noch 4 Aktive Karten. Die Karte, die den Wert eines gewürfelten Paares verdoppelt, kann sie nicht mehr verwenden. Mit Karte **B** könnte sie 21 Punkte erzielen. Sie wirft jedoch 2 Würfel erneut und hofft, dadurch noch mehr Punkte zu erzielen.



Sie friert Karte **C** ein, wirft die beiden Würfel mit der 1 und 2 erneut und erhält eine 6 und eine 3. Sie kann die 6 nicht gebrauchen und friert nun auch Karte **D** ein, um diesen Würfel erneut zu werfen: Sie erhält eine 4. Nun verwendet sie Karte **B** und erhält damit  $5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 3 = 25$  Punkte. Danach friert sie die Karte ein.



### ZUG 3

Christina würfelt Folgendes: 6, 4, 4, 3, 2, 1. Sie hat nur noch 1 Aktive Karte übrig. Sie bildet mit den Würfeln  $1 + 2 + 3 + 4$  eine Wertefolge und erzielt somit 10 Punkte. Danach friert sie die Karte ein. Alle Karten von Christina sind nun gefroren. Sobald Christina wieder am Zug ist, muss sie ihren „Zug überspringen“, um ihre Karten aufzutauen.



Deutsche Übersetzung: Janina Wittmann, unterstützt von Philipp Kühnl, für The Geeky Pen.

© 2024 Blue Orange Edition. Dicy Cards und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich.

[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

