

SPIELREGEL „AUFGABE (SOLO)“ A+B

1. ERWEITERUNG

Suche dir eine beliebige Aufgabe aus und versuche sie zu lösen! Entweder allein im Solomodus – oder in Gesellschaft anderer Spieler:innen. In diesem Fall spielt jeder für sich und ihr würfelt abwechselnd. Das Würfeln der anderen wird wie dein eigener Würfelwurf gezählt. Du musst in dieser Spielvariante niemals ein großes Kreuz durch einen SQUARE machen, die Entscheidungen der Mitspieler:innen haben keinen Einfluss auf deinen Spielzettel.

Alle müssen die Aufgabe erfüllen – gewonnen hat das beste Ergebnis.

Du darfst dich frei für Seite (A) oder (B) des Spielzettels entscheiden. Es gelten alle Regeln von „Standard“ und „Fortgeschritten“; Ausnahmen stehen direkt in der Regel der jeweiligen Aufgabe.

WERTUNG: Die Grafik neben der Aufgabe zeigt dir, wie gut du warst. Bestmögliches Ergebnis →

(A) Fast geschafft	Bestanden	Sehr gut!
--------------------	-----------	-----------

Hinweis: Die Aufgaben 1 bis 5 findest du am Ende der Hauptregel.

WERTUNG: NACH PUNKTEN

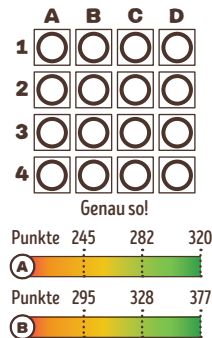
Erreiche in der Endabrechnung möglichst **viele Punkte**. Werfe in jeder Runde alle fünf Würfel, von denen du genau zwei verwenden musst.

AUFGABE 6:

HIGHSCORE (Mittel)

Schließe möglichst alle SQUARES mit der korrekten Summe, um den Highscore zu erreichen.

Zähle am Ende deine Punkte. Schraffierte SQUARES sind keine Minuspunkte.



WERTUNG: NACH WÜRFELRUNDEN

Je weniger Würfelrunden du für die Erfüllung der Aufgabe benötigst, desto besser ist dein Ergebnis. Eine Runde besteht aus dem einmaligen Werfen aller 5 Würfel, von denen du beliebig viele verwenden darfst. Du musst vor jedem Würfelwurf einen Strich im Ergebnisfeld unten rechts machen, um die Runden zu zählen.

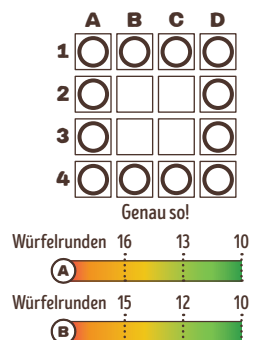
Bei diesen Aufgaben funktionieren die Joker anders: Schreibe statt einer Zahl ein X in eines der Jokerfelder, um die Farbe eines beliebigen Würfels zu ändern. Die Augenzahl bleibt gleich. Dies gibt keine Minuspunkte.

AUFGABE 7:

RAHMEN (Mittel)

Schließe so schnell wie möglich und mit der korrekten Summe alle SQUARES in der eingezeichneten Form in beliebiger Reihenfolge. Du kannst die SQUARES, die du nicht ausfüllen musst, schon vorab mit einem großen Kreuz durchstreichen.

Zähle am Ende die Würfelrunden, die du für die Erfüllung der Aufgabe benötigt hast.



AUFGABE 8:

SCHACHBRETT (Mittel)

Beginne mit dem Ausfüllen eines beliebigen SQUARES (das kann z. B. auch A1 sein; die Grafik ist nur ein Beispiel). In direkter Nachbarschaft über, unter und neben diesem SQUARE dürfen keine Zahlen in die Felder geschrieben werden, so dass sich beim weiteren Ausfüllen des Spielzettels ein Schachbrett ähnlich wie in der Beispielgrafik ergibt.

Schließe so schnell wie möglich und mit der korrekten Summe alle SQUARES des Schachbretts in beliebiger Reihenfolge. Du kannst die SQUARES, die du nicht ausfüllen musst, schon vorab mit einem großen Kreuz durchstreichen.

Zähle am Ende die Würfelrunden, die du für die Erfüllung der Aufgabe benötigt hast.

