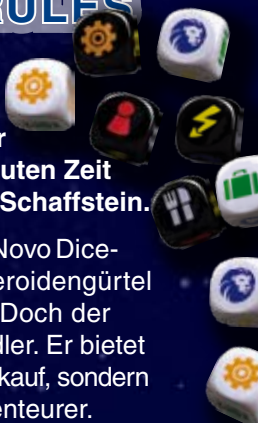


SPIELREGEL SET OF RULES

**Ein trickreiches Würfelspiel
für 2 bis 4 Weltraumabenteurer
ab 12 Jahren mit 15 bis 30 Minuten Zeit
von Roland Goslar und Søren Schaffstein.**

Die Laderäume sind leer. Beim Novo Dice-Handelsposten im äußeren Asteroidengürtel gibt es den besten Nachschub. Doch der Löwe ist kein gewöhnlicher Händler. Er bietet seine Waren nicht einfach zum Verkauf, sondern spielt um den Laderaum der Abenteurer.

Wer seine Chancen richtig einschätzt, erhält Nahrung, Treibstoff oder seltsame Passagiere. Wer aber überreizt, muss den Weltraumschrott des Löwen entsorgen und auf das nächste Novo Dice-Spiel hoffen.



NOVO DICE

STARTVORBEREITUNG

Der **Novo Dice-Händler** wird mit den 5 **Novo Dice-Würfeln** und den 4 **Extrawürfeln** in die Spielfeldmitte gelegt.

Das **Novo Dice-Lager** wird aufgefüllt, neben den 35 **Schrott-Plättchen** kommen

- bei 2 Spielern 3 **Fracht-Plättchen** oder
- bei 3 Spielern 4 **Fracht-Plättchen** oder
- bei 4 Spielern 5 **Fracht-Plättchen**

jeder Art von Fracht-Plättchen in das Lager. Zuletzt nimmt sich jeder Spieler ein **Spieler-Display** mit der Ansicht seiner 3 leeren **Laderäume / Areas**.

SPIELAUFBAU FÜR 2 SPIELER



Das **Novo Dice-Lager**

Fracht-Symbole

Sie werden auf Plättchen und Würfeln angezeigt.

Schrott-Plättchen

Ohne Namen, Fracht- und Löwen-Symbole. Sie müssen nicht sortiert werden.

4 schwarze Extrawürfel

Sie sind alle gleich.

Löwen-Symbol

5 weiße Novo Dice-Würfel

Es gibt zwei verschiedene Arten.

Das Novo Dice-Spiel

Es besteht aus 3 senkrechten Slots mit je 3 Feldern für Novo Dice-Würfel. Waagerecht entstehen dadurch 3 Gewinnreihen.

Der Novo Dice-Händler



Ein Spieler-Display

Es zeigt drei Laderäume: Area 1-3.



Laderaum 1 / Area 1

Auf 5 Feldern können Fracht- und Schrott-Plättchen abgelegt werden.

SPIELZUG ÜBERSICHT

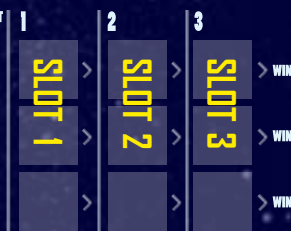
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Der aktive Spieler nimmt sich die 5 weißen Novo Dice-Würfel.

Er hat **drei Würfel**, um auf den **3 Slots** des Novo Dice-Spiels

- **waagerechte Gewinnreihen aus gleichen Fracht-Symbolen** abzulegen und/oder
- **möglichst viele Löwen** auf beliebige Felder der **3 Slots** zu legen.

Mit Geschick und Glück erhält der Spieler dadurch **Fracht-Plättchen**, die er in möglichst **wertvollen Kombinationen** in seinen 3 Laderäumen ablegt.



1. WURF – SLOT 1

Der Spieler wirft auf einmal die **5 weißen Würfel**.

Der Spieler kann von diesen Würfeln **bis zu drei Würfeln** aussuchen und auf Felder von **Slot 1** legen.

Er muss keinen Würfel legen.



2. WURF – SLOT 2

Für **jeden Löwen**, den der Spieler im 1. Wurf auf Slot 1 gelegt hat, nimmt er sich jetzt **einen schwarzen Extrawürfel**.

Der Spieler wirft auf einmal alle verbliebenen weißen Würfel, die er nicht auf Slot 1 gelegt hat und den oder die neu erhaltenen Extrawürfel.

Der Spieler kann von diesen Würfeln **bis zu drei Würfeln** aussuchen und sie jetzt auf Felder von **Slot 2** legen.

Er muss keinen Würfel legen.



3. WURF – SLOT 3

Für **jeden Löwen**, den der Spieler auf Slot 2 gelegt hat, nimmt er sich jetzt **einen weiteren schwarzen Extrawürfel**.

Mehr als 4 Extrawürfel kann er insgesamt nicht erhalten.

Der Spieler wirft auf einmal alle verbliebenen Würfel aus dem zweiten Wurf, die er nicht auf die ersten beiden Slots gelegt hat und den oder die neu erhaltenen Extrawürfel.

Der Spieler kann von diesen Würfeln wieder **bis zu drei Würfeln** aussuchen und sie jetzt auf Felder von **Slot 3** legen. Er muss keinen Würfel legen.



Im 3. Wurf erzielt Mone noch zwei Löwen. Der Koffer kommt zu spät, da sie im 3. Wurf nur auf den 3. Slot Würfel legen darf und Gewinnreihen keine Löcher haben dürfen.



FRACHT-PLÄTTCHEN FÜR FRACHT-SYMBOL

Für Reihen von **gleichen Fracht-Symbolen**, die auf den drei Slots in einer **waagerechten Gewinnreihe** direkt nebeneinander liegen und auf dem ersten linken Slot beginnen, erhält der Spieler bestimmte Fracht-Plättchen.



Noch einmal: Gewinnreihen aus Symbolen müssen zusammenhängen und auf Slot 1 beginnen.



Im Lager des Händlers sieht Mone alle Plättchen die sie noch bekommen kann.



Die benötigten Symbole für ein Plättchen werden auf dem oberen Rand jedes Plättchens angezeigt. Der Spieler darf auch ein Plättchen wählen, für das er weniger Fracht-Symbole benötigt, als er in einer Gewinnreihe abgelegt hat.

Falls im Lager keine Plättchen mehr sind, die zu den Gewinnreihen des Spielers passen, geht er leer aus.



Mone sieht den Namen der Fracht und welche Symbole sie in welchen Slots braucht, um das Plättchen zu bekommen: Für **John Boy** braucht sie 3 Zahnräder, eins in jedem Slot.

Mit 3 Koffern in einer waagerechten Reihe hätte Mone wählen können, ob sie **Slimer**, **Spike** oder **Mr Smith** nimmt. Aber Mone hat nur in Slot 1 einen Koffer. Sie muss sich mit **Slimer** zufrieden geben.



FRACHT-PLÄTTCHEN FÜR LÖWEN

Falls der aktive Spieler **2 oder mehr Löwen** auf beliebige auch nicht benachbarte Felder der 3 Slots gelegt hat, erhält er ebenfalls Fracht-Plättchen.

Die benötigten Löwen für ein Plättchen werden auf dem **linken Rand** jedes Plättchens angezeigt. Der Spieler darf auch ein Fracht-Plättchen wählen, für das er weniger Löwen benötigt, als er auf die 3 Slots abgelegt hat.

Er darf die Löwen auch zum Gewinn mehrerer Fracht-Plättchen aufteilen.

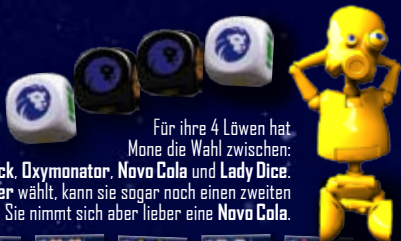
Mit **8 Löwen** darf er sich **2 beliebige Fracht-Plättchen** aussuchen (z.B. 2 **John Boys**).

Mit **9 Löwen** darf er sich **3 beliebige Fracht-Plättchen** aussuchen.

Am linken Rand jedes Plättchens sieht Mone, wie viele Löwen sie für das Plättchen braucht: Für **John Boy** benötigt Mone 7 Löwen.



Alle Fracht-Plättchen mit dem gleichen Wert bzw. der gleichen großen Zahl in der rechten unteren Ecke kosten Mone gleich viele Löwen.



Für ihre 4 Löwen hat Mone die Wahl zwischen:

Slimer, Spike, Space Pack, Oxymentor, Novo Cola und **Lady Dice**. Wenn Sie einen **Slimer** wählt, kann sie sogar noch einen zweiten **Slimer** nehmen. Sie nimmt sich aber lieber eine **Novo Cola**.



SCHROTT-PLÄTTCHEN

Falls der Spieler weder mit Fracht-Symbolen noch mit Löwen ein Fracht-Plättchen erhalten hat, **muss** er sich **genau ein Schrott-Plättchen** aus dem Lager des Händlers nehmen.

In ihrem nächsten Spielzug verüffelt sich Mone. Sie nimmt sich einen alten Autoreifen.



ABLEGEN VON PLÄTTCHEN

Alle Fracht und Schrott-Plättchen, die ein Spieler erhält, muss er auf beliebige freie Felder seiner **drei Laderäume** (Area 1-3) ablegen.

Ein einmal gelegtes Plättchen darf später nur **innerhalb eines Laderaums verschoben** werden. **Es darf aber niemals in einen anderen Laderaum verlegt werden.**



Mone sieht auf ihrem Display drei Laderäume: Area 1-3.

Jeder Laderaum besteht aus genau fünf Feldern, auf die Mone Plättchen legen kann.



Mone legt **Slimer**, **Novo Cola** und den alten Autoreifen in verschiedene Laderäume, da sie hofft, Laderaum 1 nur mit Koffer-Plättchen füllen zu können.



DER WERT DER PLÄTTCHEN

Jedes Plättchen hat einen **Grundwert**, der in der rechten unteren Ecke des Plättchens als **Punktzahl** angegeben ist.

Schrott ist immer **Null Punkte** wert.

Der Wert eines Fracht-Plättchens zählt normalerweise einfach. Er kann sich aber **vervielfachen**, wenn ein Spieler es schafft, Plättchen richtig zu **kombinieren**.

Er muss versuchen, in einem Laderaum entweder

- **viele Fracht-Plättchen mit den gleichen Fracht-Symbolen** oder
- **viele Fracht-Plättchen mit verschiedenen Fracht-Symbolen** abzulegen.



Mone freut sich: Ihr **John Boy** ist 20 Punkte wert.

Richtig wertvoll wird Mone's **John Boy** aber erst in der richtigen Kombination mit anderen Fracht-Plättchen im selben Laderaum. Sie muss daher aufpassen, wohin sie **John Boy** legt, da sie nie Plättchen aus verschiedenen Laderäumen kombinieren kann.



WERT VON KOMBINATIONEN

Für Kombinationen mit **gleichen Fracht-Symbolen** in einem Laderaum gilt:

- Die Werte von **3 Plättchen mit gleichen Fracht-Symbolen verdoppeln** sich ($\blacksquare=\blacksquare=\blacksquare \times 2$).
- Die Werte von **4 Plättchen mit gleichen Fracht-Symbolen verdreifachen** sich ($\blacksquare=\blacksquare=\blacksquare=\blacksquare \times 3$).
- Die Werte von **5 Plättchen mit gleichen Fracht-Symbolen vervierfachen** sich ($\blacksquare=\blacksquare=\blacksquare=\blacksquare=\blacksquare \times 4$).

Für Kombinationen mit **verschiedenen Fracht-Symbolen** in einem Laderaum gilt:

- Die Werte von **4 Plättchen mit 4 verschiedenen Fracht-Symbolen verdoppeln** sich ($\blacksquare\neq\blacksquare\neq\blacksquare\neq\blacksquare \times 2$).
- Die Werte von **5 Plättchen mit 5 verschiedenen Fracht-Symbolen verdreifachen** sich ($\blacksquare\neq\blacksquare\neq\blacksquare\neq\blacksquare\neq\blacksquare \times 3$).

Es gibt sechs Fracht-Symbole, die Mone kombinieren kann. Löwen spielen dabei keine Rolle.



Mone kommt es beim Kombinieren nicht darauf an, dass ihre Plättchen genau gleich aussehen oder gleich viele Fracht-Symbole aufweisen, sondern nur ob sie die gleiche Art von Fracht-Symbol aufweisen oder nicht: Koffer, Pflaster, Blitz, Messer und Gabel, Pöppel oder Zahnrad.



In Laderaum 1 hat Mone 5 Plättchen mit 4 verschiedenen Fracht-Symbolen. Sie kann 4 Plättchen kombinieren und somit deren Werte verdoppeln.

Da sie zwei Plättchen mit Messer und Gabel hat, kann Mone wählen, welchen der beiden Werte sie verdoppeln möchte. Sie wählt natürlich **Novo Food**. Die **Novo Cola** wertet sie einfach.

Laderaum 1 hat so einen Gesamtwert von 28 Punkten.

Laderaum 1: $2 \times (0 + 2 + 1 + 10) + 2 = 28$.

Ihre anderen Plättchen haben bisher nur einfachen Wert.

Insgesamt hat sie bisher 53 Punkte.

SPIELZUGENDE

Wenn ein Spieler alle Plättchen, die er gerade erhalten hat, in seinen Laderäumen abgelegt hat, gibt er die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter, der dann am Zug ist.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler alle 15 Felder in seinen drei Laderäumen mit Plättchen belegt hat, wird das Spielende eingeläutet. Alle anderen Spieler sind noch genau einmal am Zug.

Falls ein Spieler in seinem letzten Zug mehr Plättchen erhält, als er freie Felder in seinen Laderäumen hat, darf er die überzähligen Plättchen gegen vorher gelegte Plättchen austauschen.

SPIELSIEG

Das Spiel gewinnt der Spieler, der bei Spielende in der Summe die wertvollsten Plättchen und Plättchen-Kombinationen in seinen drei Laderäumen liegen hat.

Bei Punktgleichheit endet das Spiel unentschieden.

Mone hat bei Spielende 12 Fracht-Plättchen. In den Laderäumen 1 und 2 kann sie jeweils 4 Plättchen mit verschiedenen Symbolen kombinieren. In Laderaum 3 kombiniert sie 3 Plättchen mit gleichen Symbolen.

Insgesamt hat Mone 98 Punkte, die sich wie folgt ergeben:

$$\text{Laderaum 1: } 2 \times (0 + 2 + 1 + 10) + 2 = 28$$

$$\text{Laderaum 2: } 2 \times (2 + 1 + 5 + 20) = 56$$

$$\text{Laderaum 3: } 2 \times (1 + 1 + 5) = 14$$

$$\text{Summe: } = 98$$



SPIELMATERIAL

- 5 weiße Novo Dice-Würfel
- 4 schwarze Extrawürfel
- 1 Novo Dice-Händler mit Novo Dice-Spiel
- 1 Novo Dice-Lager auf 2 Tableaus
- 4 Spieler-Displays
- 65 Fracht-Plättchen
- 35 Schrott-Plättchen
- 1 Spielregel in deutsch und englisch



© 2006 Kronberger Spiele, Roland & Tobias Goslar GbR
Alle Rechte vorbehalten.

Renderings Max Mallmann

Gestaltung Carsten Lambrecht

Autoren Roland Goslar, Sören Schaffstein

Kontakt Kronberger Spiele, Wendelinsweg-2, D-61476 Kronberg

Internet www.kronberger-spiele.de