

# 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.

### Spielende

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

### 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.

## SPIELVARIANTEN

### 1. SECHS WÜRFEL

Anstatt mit sechs weißen und sechs orangefarbenen Würfeln wird mit jeweils drei Würfeln gespielt.



### 2. ALLE WÜRFEL

Die weißen und orangefarbenen Würfel werden getrennt voneinander auf den Tisch gelegt. Der jüngste Spieler würfelt mit allen weißen Würfeln in die Tischmitte. Sein linker Nachbar würfelt anschließend mit allen orangefarbenen Würfeln.

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, muss drei seiner bereits gewonnenen Würfel zurück in die Tischmitte legen. Wer weniger als drei Würfel vor sich liegen hat, legt alle Würfel zurück. Wer noch keinen Würfel gewonnen hat, muss beim nächsten Wurf aussetzen. Anschließend entscheidet sich der Spieler, der einen Fehler gemacht hat, für eine Würfelfarbe und würfelt mit den Würfeln dieser Farbe erneut.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Würfel einer Farbe gewonnen wurden. Der Spieler mit den meisten Würfeln gewinnt.

### 3. 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. Danach verläuft das Spiel wie oben beschrieben weiter. Liegt nur eine Würfelfarbe auf dem Tisch, nimmt jeder Spieler seine Würfel wieder in seinen persönlichen Würfelvorrat und entscheidet sich für eine andere Würfelkombination. Alle würfeln erneut.

### Spielende

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

© 2012 Spark | © 2012 Blue Orange | © 2013 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Art. Nr. 878236 A

Kristian Amundsen Østbys Partyspiel

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr 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.