ノコスダイス

NOKOSU DICE

Ein Stichspiel für 3–5 Personen ab 10 Jahren von Yusuke Matsumoto

Spielmaterial

40 Zahlenkarten
(je 8 mit den Werten 0–7 in 5 Farben)



5 Übersichtskarten
(doppelseitig)



25 Zahlenwürfel
(je 5 mit den Werten 1–6 in 5 Farben)



2 Blanko-Würfel
(schwarz)



1 Würfelhalter



5 Würfelablagen



1 Beutel

1 Wertungsblock
Zusätzlich benötigt ihr 1 Stift, um eure Punkte zu notieren.

Überblick

Nokosu Dice ist ein ungewöhnliches Stichspiel, in dem du versuchst vorherzusagen, wie viele Stiche du in einer Runde gewinnen wirst. Das Besondere liegt darin, dass du nicht nur Karten, sondern auch Würfel ausspielst. Diese Würfel darfst du zu Beginn einer Runde zum Teil aus einer Auslage auswählen und damit beeinflussen, was du auf deiner Hand hast.

Du erhältst mehr Punkte, wenn du mehr Stiche machst. Am Ende einer Runde behältst du 1 Würfel übrig; stimmt dessen Zahl mit der Anzahl deiner gewonnenen Stiche überein, kannst du weitere Punkte gewinnen. Wer nach mehreren Runden insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Was bedeutet Nokosu?
Nokosu ist ein japanisches Verb und bedeutet auf Deutsch „übriglassen". Somit bedeutet *Nokosu Dice* auf Deutsch sinngemäß „übriger Würfel", welches der Kernmechanismus in diesem Spiel ist, um viele Punkte zu erhalten und das Spiel zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Nehmt euch alle je **1 Würfelablage** und **1 Übersichtskarte** und platziert beides vor euch. Die Würfelablage sollte so ausliegen, dass die dunkle Seite links und die Symbole oben sind. Legt die übrigen Würfelablagen und Übersichtskarten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Legt den **Wertungsblock** griffbereit beiseite und **alle übrigen Materialien** in die Mitte eurer Spielfläche.

Zusätzliche Vorbereitung im Spiel mit 3 Personen

- Entfernt alle 8 **lila Zahlenkarten** sowie alle **Zahlenkarten mit dem Wert „7"** aus dem Spiel. Diese Karten sind mit dem Symbol 4+ gekennzeichnet. Ihr spielt also nur mit 28 anstatt 40 Zahlenkarten.
- Entfernt alle 5 **lila Zahlenwürfel** sowie **je 1 Zahlenwürfel jeder anderen Farbe** aus dem Spiel. Ihr spielt also nur mit 16 anstatt 25 Zahlenwürfeln.
- Legt die entfernten Zahlenkarten und Zahlenwürfel in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.



Spielablauf

Eine Partie verläuft über mehrere **Runden**. Die Anzahl der Runden entspricht der **Anzahl der mitspielenden Personen**. Jede Runde besteht aus **4 Phasen**:

1. **Karten austeilen**
2. **Würfel nehmen**
3. **Stiche spielen**
4. **Punkte erhalten**

Bestimmt **zufällig**, wer in der 1. Runde das erste **Anspiel** hat. In den folgenden Runden wandert das erste Anspiel um jeweils 1 Position **im Uhrzeigersinn** weiter. So erhaltet ihr im Laufe der Partie alle je einmal das erste Anspiel.

1. Karten austeilen

Mischt alle **Zahlenkarten** verdeckt und verteilt sie danach **gleichmäßig** gemäß der folgenden Tabelle. (Im Spiel mit 3 Personen bleibt 1 Karte übrig, legt sie verdeckt zur Seite, aber mischt sie in der nächsten Runde wieder mit ein.) Nehmt die Karten auf eure **Hand**. Ihr dürft sie anschauen, solltet sie aber vor den anderen geheim halten.

Anzahl Personen	**3**	**4**	**5**
Anzahl Zahlenkarten auf der Hand pro Person	**je 9**	**je 10**	**je 8**

2. Würfel nehmen

Legt alle **Zahlenwürfel** in den **Beutel** und mischt sie darin. Zieht dann jeweils verdeckt Würfel aus dem Beutel gemäß der folgenden Tabelle. Werft die gezogenen Würfel einmal und platziert sie **vor euch**, ohne den Wert zu verändern. Es beginnt **die Person mit dem ersten Anspiel**, die anderen folgen danach **im Uhrzeigersinn.**

Anzahl Personen	**3**	**4**	**5**
Anzahl gezogene Zahlenwürfel pro Person	**je 1**	**je 2**	**je 1**

Zieht danach weitere Würfel aus dem Beutel gemäß der folgenden Tabelle. Werft sie alle einmal und platziert sie dann als **Auslage** in der Mitte eurer Spielfläche, ohne die Werte zu verändern. Die restlichen Würfel verbleiben im Beutel bis zur nächsten Runde.

Anzahl Personen	**3**	**4**	**5**
Anzahl Zahlenwürfel für die Auslage	**10**	**13**	**16**

Legt die 2 **schwarzen Blanko-Würfel** zu den Würfeln in der **Auslage**. Wählt nun reihum je 1 Würfel aus der Auslage und platziert ihn jeweils vor euch, ohne den Wert zu verändern. Es beginnt **die Person mit dem ersten Anspiel**, die anderen folgen danach **im Uhrzeigersinn**, bis ihr alle **je 3-mal** an der Reihe wart und somit je 3 Würfel genommen habt. Ihr dürft dabei die Zahlenkarten auf eurer Hand jederzeit anschauen.

Nimmst du einen **Blanko-Würfel**, musst du zusätzlich 1 Zahlenwürfel aus der Auslage wählen und in den Beutel zurücklegen. Mit dem Blanko-Würfel sagst du an, dass du in dieser Runde keinen einzigen Stich gewinnen wirst. Wer bereits 1 Blanko-Würfel hat, darf den zweiten Blanko-Würfel nicht nehmen.

Sobald ihr alle je 3 Würfel genommen habt, bleibt 1 Zahlenwürfel in der Auslage übrig. Legt diesen Würfel in den Würfelhalter, ohne den Wert zu verändern, und platziert ihn in der Mitte eurer Spielfläche. Dieser Würfel ist der **Trumpfanzeiger** für diese Runde. Sollten noch Blanko-Würfel in der Auslage liegen, legt sie beiseite bis zur nächsten Runde.

Ihr solltet nun alle insgesamt jeweils eine Anzahl Würfel gemäß der folgenden Tabelle vor euch platziert haben, die (zusätzlich zu euren Karten) zu eurer **Hand** gehören:

Anzahl Personen	**3**	**4**	**5**
Anzahl Würfel auf der Hand pro Person	**je 4**	**je 5**	**je 4**

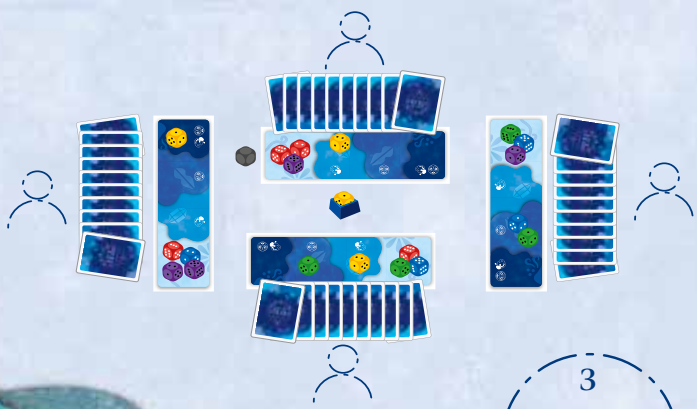
Legt eure Handwürfel nun auf eure **Würfelablagen**, je nach **Übereinstimmung mit dem Trumpfanzeiger**, und platziert Blanko-Würfel rechts daneben:

1. Feld von links: Würfel, die **mit Zahl und Farbe** übereinstimmen
2. Feld von links: Würfel, die **nur mit der Zahl** übereinstimmen
3. Feld von links: Würfel, die **nur mit der Farbe** übereinstimmen
4. Feld: Alle anderen Zahlenwürfe

Beispiel A: *Der Trumpfanzeiger ist eine blaue 4* .



Beispiel B: *Spielsituation am Ende dieser Phase bei 4 Personen*



3. Stiche spielen

Hand = Karten und Würfel
Deine „**Hand**" umfasst sowohl deine Zahlenkarten als auch deine Zahlenwürfel auf deiner Würfelablage (von nun an nur noch „Karten" und „Würfel" genannt) sowie ggf. den Blanko-Würfel. Karten und Würfel mit derselben Farbe und Zahl sind gleichwertig. ***Beispiel**: Es macht keinen Unterschied, ob du eine blaue Karte oder einen blauen Würfel mit dem Wert 3 spielst.*

In dieser Phase spielt ihr so lange **Stiche** aus, bis ihr **alle Karten und Würfel** von eurer Hand gespielt habt – **bis auf 1 übrigen Würfel**, den ihr nicht spielen dürft. Karten werden immer offen gespielt. Die Werte von Würfeln dürfen nicht verändert werden.

3.1. Ablauf eines Stiches

Ein **Stich** besteht daraus, dass jede Person **genau 1 Karte oder 1 Würfel** spielt. Es beginnt jeweils die Person mit dem **Anspiel**, die anderen folgen **im Uhrzeigersinn**, bis jede Person einmal an der Reihe war. Am Ende eines Stiches wird bestimmt, wer den Stich **gewinnt**. Diese Person erhält **alle Karten und Würfel** des Stiches sowie das **Anspiel für den nächsten Stich**.

Hast du das Anspiel, spielst du 1 Karte oder 1 Würfel deiner Wahl aus deiner Hand und legst sie/ihn in die Mitte eurer Spielfläche. Die Farbe deiner angespielten Karte bzw. deines Würfels gilt als **angespielte Farbe**. Hattest du nicht das Anspiel und kommst in einem Stich an die Reihe, musst du den **Farbzwang** beachten; das heißt, du **musst** 1 Karte oder 1 Würfel **in der angespielten Farbe** aus deiner Hand spielen, wenn möglich. (Man nennt dies auch „bedienen" oder „bekennen".) Hast du weder Karten noch Würfel in der angespielten Farbe, darfst du frei wählen, welche Karte oder welchen Würfel du spielst.

Du darfst nur dann 1 Würfel spielen, wenn du noch mindestens 2 Würfel auf deiner Hand hast. Den **letzten Würfel** deiner Hand darfst du **niemals spielen** *(siehe 3.3. „Phasenende")*. Dies gilt auch dann, wenn es die einzige Möglichkeit wäre, den Farbzwang zu erfüllen. Blanko-Würfel dürfen niemals gespielt werden.

Trumpf
Alle Karten und Würfel, deren Zahl oder Farbe (oder beides) mit dem Trumpfanzeiger übereinstimmen, gelten als Trumpf. Trümpfe sind besonders stark darin, Stiche zu gewinnen. **Achtung**: Alle Trümpfe bilden zusammen eine eigene „Farbe" in Bezug auf den Farbzwang, **ihre ursprüngliche Farbe wird ignoriert**! Hast du das Anspiel und spielst 1 Trumpf, müssen alle anderen ebenfalls 1 Trumpf spielen, wenn möglich, um den Farbzwang zu erfüllen.

***Beispiel C**: Der Trumpfanzeiger ist eine rote 4 .*



*Chris hatte das Anspiel und spielte eine blaue 6. Die angespielte Farbe ist **Blau**. Du bist an der Reihe und musst eine/einen der abgebildeten blauen Karten/Würfel spielen, wenn möglich, um den Farbzwang zu erfüllen. Beachte, dass eine blaue 4 den Farbzwang nicht erfüllt, weil sie ein Trumpf ist und ihre Farbe nicht mehr als Blau gilt. Hast du zum Beispiel eine blaue 2 und eine blaue 4 auf der Hand, darfst du die blaue 4 nicht spielen, weil du den Farbzwang mit der blauen 2 erfüllen kannst. Nur wenn du weder blaue Karten noch blaue Würfel auf der Hand hast, darfst du die blaue 4 als Trumpf optional spielen.*

***Beispiel D**: Der Trumpfanzeiger ist eine blaue 4 .*



*Kim hatte das Anspiel und spielte eine rote 4, also einen **Trumpf**. Du bist an der Reihe und musst ebenfalls einen Trumpf spielen, wenn möglich, um den Farbzwang zu erfüllen. Alle Karten und Würfel mit dem Wert 4 und/oder in der Farbe Blau gelten als Trumpf.*

3.2. Auswertung eines Stiches

Sobald alle je 1 Karte oder 1 Würfel gespielt haben, endet ein Stich. Bestimmt dann, wer den Stich gewinnt:

- Wurde **mindestens 1 Trumpf** gespielt, gewinnt der **höchste gespielte Trumpf** den Stich.
- Wurde **kein Trumpf** gespielt, gewinnt die **höchste gespielte** Karte bzw. der höchste gespielte Würfel **der angespielten Farbe** den Stich.

Bei einem Gleichstand gilt die **zuletzt gespielte** Karte bzw. der zuletzt gespielte Würfel als **höher**.

Die **Rangfolge** der Trümpfe, **sortiert von hoch nach niedrig**, lautet je nach Übereinstimmung mit dem Trumpfanzeiger:

1. **Zahl und Farbe** stimmen überein.
2. **Nur die Zahl** stimmt überein. (Alle Trümpfe dieser Kategorie sind gleichwertig.)
3. **Nur die Farbe** stimmt überein. (Innerhalb dieser Kategorie: höherer Wert = höher.)

Falls du den Stich **gewonnen** hast, nimmst du **alle Karten und Würfel** des Stiches und legst sie seitlich neben dir ab, sodass jederzeit klar erkennbar ist, dass du den Stich gewonnen hast und wie viele unterschiedliche Stiche du gewonnen hast. Zudem erhältst du das **Anspiel für den nächsten Stich**.

***Beispiel E**: Der Trumpfanzeiger ist eine blaue 4 .*



3.3. Phasenende

Spielt so lange Stiche aus, bis ihr alle nur noch je **1 übrigen Würfel** auf eurer Hand habt. Euren letzten Würfel dürft ihr **niemals spielen**. Dies gilt auch dann, wenn es die einzige Möglichkeit wäre, den Farbzwang zu erfüllen.

Ihr müsst euch nicht vorzeitig festlegen, welchen Würfel ihr als übrigen Würfel behaltet, sondern entscheidet dies nach und nach im Laufe der Runde durch das Spielen von Würfeln. Erst wenn ihr euren zweitletzten Würfel spielt, legt ihr euren übrigen Würfel fest.

Ausnahme: Hast du einen **Blanko-Würfel** genommen, dann hast du dich damit bereits vorzeitig festgelegt. Du darfst den Blanko-Würfel niemals spielen und musst ihn als übrigen Würfel behalten.

4. Punkte erhalten

Es gibt **2 Wertungen**, in denen ihr Punkte erhalten könnt.

4.1. Gewonnene Stiche

Du erhältst **je 1 Punkt für jeden Stich**, den du in dieser Runde **gewonnen** hast.

4.2. Übriger Würfel

Du kannst weitere Punkte erhalten, wenn die **Anzahl deiner gewonnenen Stiche** dieser Runde mit der **Zahl auf deinem übrigen Würfel** übereinstimmt. Der **Blanko-Würfel** hat den Wert 0, das heißt du darfst für eine Übereinstimmung **keinen einzigen Stich** gewinnen. Hast du **keine Übereinstimmung** mit deinem übrigen Würfel, erhältst du dafür **keine Punkte**.

Die Anzahl der Punkte für eine Übereinstimmung beträgt **10 Punkte pro Person**, die **keine Übereinstimmung** mit dem übrigen Würfel erzielen konnte. Für eine Übereinstimmung mit einem **Blanko-Würfel** erhältst du **10 zusätzliche Punkte**.

***Beispiel F** für ein Spiel mit 4 Personen:*

Beispiel im Spiel mit 4 Personen:	**Zahlenwürfel**	**Blanko-Würfel**
4 Personen mit Übereinstimmung	je 0 Punkte	je 10 Punkte
3 Personen mit Übereinstimmung	je 10 Punkte	je 20 Punkte
2 Personen mit Übereinstimmung	je 20 Punkte	je 30 Punkte
1 Person mit Übereinstimmung	30 Punkte	40 Punkte

Nehmt 1 Blatt vom Wertungsblock und notiert darauf die Summe eurer beiden Wertungen als eure Punkte für diese Runde. Beginnt dann die nächste Runde.

Ende des Spiels

Eine Partie dauert so viele Runden wie **die Anzahl der mitspielenden Personen**, sodass ihr alle je einmal das erste Anspiel hattet. Zählt danach die Punkte aus allen Runden jeweils zusammen. Wer **insgesamt die meisten Punkte** hat, gewinnt das Spiel. Bei einem **Gleichstand** gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, deren **übriger Würfel in der letzten Runde den höheren Wert** hatte. Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, dann teilt ihr euch den Sieg.

Impressum

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Engames Inc. © 2023 Engames Inc. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Spieldesign: Yusuke Matsumoto
Illustration: Sai Beppu

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Lisa Kalmring
Redaktion: Thygra Spiele
Übersetzung: Thygra Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Engames

Pegasus Spiele