

# Tutto <sup>Volle Lotte</sup>

Ein Würfelspiel mit Karten  
für 2–10 Spieler ab 8 Jahren.

## Spielmaterial

- 1 Spielanleitung,
- 6 Würfel,
- 56 Spielkarten,
  - 1 »Kleeblatt«-Karte,
  - 5 »Feuerwerk«-Karten,
  - 5 »Straßen«-Karten,
  - 5 »Plus/Minus«-Karten,
  - 5 »2x«-Karten,
  - 10 »Stopp«-Karten,
  - 25 »Bonus«-Karten.

## Spielidee

Alle Spieler versuchen, mit Würfelglück und etwas Taktik möglichst viele Punkte zu erreichen. Doch bevor gewürfelt wird, kommen die Karten ins Spiel. Oft versprechen sie einen satten Bonus, manchmal aber müssen auch bereits erzielte Punkte wieder gestrichen werden.

## Spielvorbereitung

Der Spieler, den alle für den größten Glückspilz halten, mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel für alle gut erreichbar auf den Tisch.

Die sechs Würfel legt er daneben. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt das Spiel. Schon kann's losgehen!

## Spiel

Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt immer zuerst die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen neben den Stapel. Danach würfelt er mit allen 6 Würfeln und durchsucht seinen Wurf nach punktebringenden Würfeln. Ist keiner dabei, dann hat man Pech gehabt und eine **Niete** gewürfelt.

Folgende Würfel oder Würfelkombinationen bringen Punkte, wenn sie in einem Wurf erzielt werden.

**Einzelwürfel:**      jede  = 50 Punkte  
jede  = 100 Punkte

**Würfelkombinationen:**       = 200 Punkte  
 = 300 Punkte  
 = 400 Punkte  
 = 500 Punkte  
 = 600 Punkte  
 = 1000 Punkte

Jeder Würfel zählt natürlich nur einmal, entweder als Einzelwürfel oder in einer Kombination. Punktebringende Würfel oder Würfelkombinationen können beiseite gelegt werden, das heißt, die Würfel dürfen von dem Spieler erst wieder benutzt werden, wenn er alle sechs Würfel beiseite legen konnte.

## Die weiteren Aktionen hängen vom Ergebnis des Wurfes ab.

### Niete

Wer in einem Wurf nicht mindestens einen zählenden Würfel beiseite legen kann, der hat eine Niete gewürfelt. Zum Beispiel:



Er bekommt keine Punkte und gibt alle Würfel an seinen linken Nachbarn weiter, der jetzt an der Reihe ist.

### Punkte

Wer zählende Würfel oder Kombinationen in seinem Wurf hat, kann sich entweder mit den erreichten Punkten zufrieden geben und aufhören oder weitermachen und versuchen, das Ergebnis zu verbessern:

– **Aufhören:** Alle bis dahin erreichten Punkte werden notiert, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

– **Weitermachen:** Es muß mindestens ein zählender Würfel oder eine Kombination beiseite gelegt werden. Mit den restlichen Würfeln wird gewürfelt. Ergibt dieser Wurf eine Niete (bezogen auf die eben geworfenen Würfel), verfallen alle bisher in diesem Durchgang erreichten Punkte. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

## »Tutto«

erreicht man, wenn man in einem oder mehreren Würfeln alle Würfel herauslegen konnte .

Auch hier gibt es wieder die beiden Möglichkeiten: Aufhören oder Weitermachen. Wer weiter macht, muss eine weitere Karte umdrehen und anschließend wieder mit allen sechs Würfeln werfen. Ist diese Karte z.B. die »Stopp«-Karte oder ist einer der folgenden Würfe eine Niete, hat man Pech gehabt! Alle bisher in diesem Durchgang erzielten Punkte verfallen. Ansonsten kann man so lange weitermachen wie man möchte.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 6000 Punkte erreicht oder übertroffen hat. Der Spieler mit den wenigsten Punkten hat verloren und muss eine Runde ausgeben – aber volle Lotte. Vor dem Spiel kann natürlich auch jede andere Punktzahl ausgemacht werden, z.B. 10 000 Punkte für ein längeres Spiel.

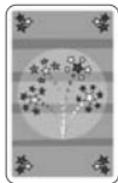
## Die Karten

### Stopp: (10 Karten)



Pech gehabt! Diesmal wird nicht gewürfelt, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

### Feuerwerk: (5 Karten)



Bringt nur Vorteile! Es wird gewürfelt wie sonst auch, allerdings **müssen alle** zählenden Würfel und Kombinationen herausgelegt werden. Bei einem »Tutto!« wird wieder mit allen Würfeln gewürfelt, aber keine Karte umgedreht. Das Feuerwerk ist erst dann beendet, wenn eine Niete gewürfelt wird. Alle bis dahin erzielten Punkte werden gutgeschrieben.

### Bonus: (25 Karten, je 5 im Wert von 200, 300, 400, 500, 600.)



Hat man ein »Tutto!« gewürfelt, erhält man zusätzlich die jeweiligen Bonuspunkte, die auf der Karte stehen. Hat man kein »Tutto!« gewürfelt, erhält man natürlich auch die Bonuspunkte nicht.

### 2x: (5 Karten)



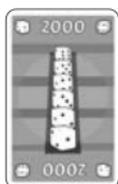
Hat man ein »Tutto!« gewürfelt, so werden alle bisher in diesem Durchgang erzielten Punkte verdoppelt. Hat man kein »Tutto!« gewürfelt, dann bewirkt die Karte natürlich auch keine Verdoppelung.

### Plus/Minus: (5 Karten)



Erreicht der Spieler ein »Tutto!«, werden seinem Konto 1000 Punkte gut geschrieben und 1000 Punkte vom Konto des führenden Spielers abgezogen. Führen mehrere Spieler (gleiche Punktzahl), werden allen diesen Spielern 1000 Punkte abgezogen. Ist man selbst der Führende, dann muß man sich natürlich keine Punkte abziehen. Erwürfelt man kein »Tutto!«, gibt's keine Punkte – weder plus noch minus – und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Straße: (5 Karten)



Der Spieler muß versuchen eine Straße zu würfeln. Er muß nach jedem Wurf mindestens einen Würfel beiseite legen. Hat er die Straße geschafft, erhält er dafür 2000 Punkte, anderenfalls bekommt er keinen Punkt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Kleeblatt: (1 Karte)



Der Spieler muß versuchen zweimal hintereinander ein »Tutto!« zu erreichen. Schafft er es, ist das Spiel sofort beendet, und der Kleeblatt-Spieler ist der Gewinner. Schafft er es nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Beispiel:** Ein Spieler deckt die Karte »600 Bonus« auf und hat folgenden **ersten Wurf** .

Er entscheidet sich die beiseite zu legen und würfelt mit den verbleibenden Würfeln erneut.

**Es fallen die Zahlen** . Jetzt legt er natürlich (200) beiseite. Würde er sich jetzt dafür entscheiden aufzuhören könnte er sich  $100+200=300$  Punkte aufschreiben. Da er aber mit dem Bonus liebäugelt, wirft er mit den zwei verblieben Würfeln.

Und tatsächlich hat er Glück, **es fällt** (100+50). Wenn er jetzt aufhören würde, hätte er  $100+200+100+50=450+600$  Bonus für die Karte = 1050. Unser Zocker hat immer noch nicht genug, und er entscheidet sich eine neue Karte aufzudecken, obwohl er weiß, daß eine »Stopp«-Karte ihm ein jähes Ende bescheren würde. Er zieht die Karte »**Straße**« und muß nun die Zahlen eins bis sechs beiseite legen.

Sein **erster Wurf** bringt folgendes Ergebnis und er legt beiseite.

Sein **zweiter Wurf** bringt folgendes Ergebnis . Er legt zu der .

Sein **nächster Wurf** bringt die . Die beiseite gelegten Würfel sind jetzt .

Der **letzte Wurf** muß jetzt eine 4 bringen um die Aufgabe Straße zu erfüllen. Leider fällt eine und alle Mühe war umsonst. Es werden keine Punkte gutgeschrieben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

© 2004 ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG,  
D-63303 Dreieich.

Made in Germany.  
Alle Rechte vorbehalten.  
www.abacusspiele.com

Distribution in der Schweiz:  
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil