

# High Score

Challenge Accepted!

Für 2–5 Personen  
ab 8 Jahren

## Spielidee

**Cleveres Würfelspiel mit immer neuen Herausforderungen.**

Jede Runde wird eine Challengekarte aufgedeckt. Sie gibt vor, welche Regeln gelten und was gewertet wird. Wie oft dürft ihr neu würfeln? Zählen nur die geraden Zahlen? Welche Bedeutung hat der Wirbel diesmal? Einer legt vor, die anderen versuchen das Ergebnis zu toppen. Doch Vorsicht! Wer zu viel riskiert, könnte leer ausgehen in diesem smarten Spiel.

KOSMOS

# Spielmaterial

- Spielplan
- 5 Spielsteine
- 5 30er-Marker
- 7 Würfel
- 21 Challengekarten
- 21 Punktechips (je 7x Gold, Silber, Bronze)

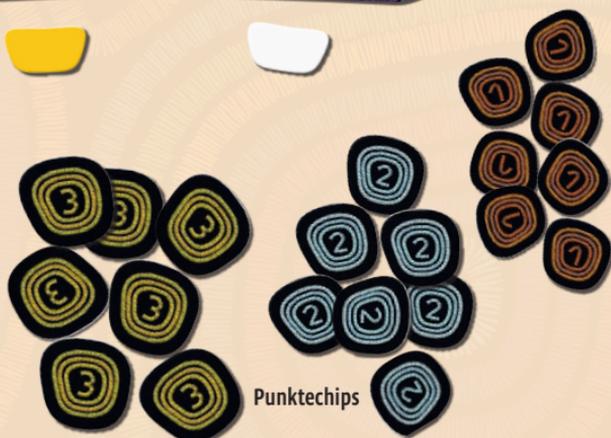
Vor dem allerersten Spiel werden die Teile vorsichtig aus den beiden Kartontafeln gelöst.



Spielplan



Challengekarten



Punktechips

# Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird bereitgelegt.

Jede/r von euch wählt eine Farbe:

- Setzt euren **Spielstein** in die ausgestanzte Mitte des Spielplans
- Platziert euren **30er-Marker** mit der „leeren“ Seite (ohne „30“) nach oben vor euch.

Auch die **Punktechips** (in Gold, Silber und Bronze) und die **Würfel** werden bereitgelegt.

Mischt die **Challengekarten** und legt sieben Karten davon als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Die übrigen Karten kommen verdeckt zurück in die Schachtel.

# Spielablauf

Entsprechend den sieben Challengekarten geht das Spiel über sieben Runden.

In jeder Runde wird eine Challengekarte aufgedeckt. Es kommt jede/r von euch einmal an die Reihe, um nach den Vorgaben der aktuellen Karte ein möglichst hohes Würfelergebnis zu erzielen. Dieses markiert jede/r von euch mit dem eigenen Spielstein auf dem Spielplan.

Die drei erfolgreichsten Personen erhalten am Ende jeder Runde einen Punktechip – in Gold, Silber oder Bronze.



Würfel

# Ablauf einer Runde

**Challengekarte aufdecken:** Ihr deckt die oberste Challengekarte des Stapels auf und stellt dabei sicher, dass jede/r von euch die Vorgaben der Karte versteht – siehe auch „Die Challengekarten“.

Der Startspieler oder die Startspielerin wird ausgelost, danach seid ihr im Uhrzeigersinn reihum an der Reihe.

- **Würfeln:** Wer an die Reihe kommt, wirft alle sieben Würfel. Du hältst dich an die Vorgaben der Challengekarte, bis dein endgültiges Würfelergebnis feststeht.
- **Spielstein setzen:** Erzielst du ein positives Ergebnis, markierst du es mit deinem Spielstein auf dem Spielplan. (Ein negatives oder Null-Ergebnis wird nicht auf dem Spielplan markiert.) Auf jedem Feld des Spielplans kann nur ein Spielstein sitzen. Landest du auf einem besetzten Feld, musst du deinen Spielstein auf ein niedrigeres, freies Feld dahinter setzen. Sollte dein Würfelergebnis mal über die 30 Felder des Spielplans hinausgehen, z. B. bis Feld 37, markierst du das Würfelergebnis, indem du deinen 30er-Marker vor dir auf die Seite mit der „30“ drehst und deinen Spielstein auf das Feld mit der Nummer 7 stellst.

**Achtung:** In dem seltenen Fall, dass zwei Spielsteine durch zwei **verschiedene** Würfelergebnisse **auf demselben Feld** landen (Person A hat das Würfelergebnis 37 und Person B hat das Würfelergebnis 7), dürfen sie ausnahmsweise beide auf dem Feld stehen.

Wenn ihr alle nacheinander mit Würfeln und Spielstein setzen an der Reihe wart, werden die Punktechips verteilt.

**Punktechips verteilen:** Wessen Spielstein am weitesten vorne auf dem Spielplan steht (also das höchste Würfelergebnis anzeigt), bekommt einen goldenen Punktechip, wessen Spielstein an zweiter Stelle steht, erhält einen silbernen Punktechip und wer an dritter Stelle steht, erhält einen bronzefarbenen Punktechip.

(Im Spiel mit nur zwei Personen werden die goldenen und bronzefarbenen Punktechips vergeben.)

Wer kein positives Ergebnis erzielt hat, kann auch keinen Punktechip erhalten.

**Ende der Runde:** Die gespielte **Challengekarte** kommt zurück in die Schachtel und die **Spielsteine** werden wieder in die Mitte des Spielplans gesetzt. Eventuell umgedrehte **30er-Marker** dreht ihr wieder auf die „leere“ Seite.

**Neue/r Startspieler/in:** Dann deckt der **Gewinner bzw. die Gewinnerin des goldenen Punktechips** die nächste Challengekarte vom Stapel auf und beginnt die nächste Runde.

## Spielende und Siegerin bzw. Sieger

Das Spiel endet nach sieben Runden. Dann zählt jede/r von euch die Punkte der eigenen Punktechips zusammen:

Gold  
= 3 Punkte



Silber  
= 2 Punkte



Bronze  
= 1 Punkt



Der- oder diejenige mit den meisten Punkten, gewinnt.

Bei Gleichstand gibt die Mehrzahl der goldenen Punktechips (dann der silbernen Punktechips) den Ausschlag.

## Die Challengekarten

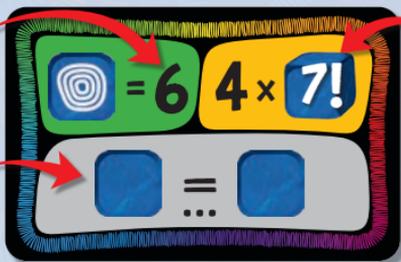
Die Challengekarten enthalten drei verschiedene Informationen:

**Wert des Wirbels**

Welchen Wert hat der Wirbel?

**Wertung der Würfel**

Welche Würfel kommen in die Wertung?



**Art des Würfels**

Wie und wie oft darf gewürfelt werden?

Die Challengekarten werden ausführlich im nachfolgenden Abschnitt erklärt. Den müsst ihr nicht jetzt lesen. Es genügt, wenn ihr während des Spiels dort jeweils nachschaut.



## Wert des Wirbels

Je nach Challengekarte hat die Würfelseite mit dem Wirbel einen bestimmten Wert:

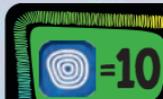
negativ



Null



positiv

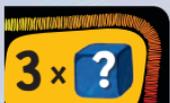


## Art des Würfels

Es gibt drei unterschiedliche Arten, wie nach dem Werfen der sieben Würfel weitergewürfelt wird:



**Vier volle Würfel:** Nach jedem Wurf darfst du **alle sieben!** Würfel zusammen aufnehmen und erneut werfen. Insgesamt darfst du so bis zu viermal würfeln. Spätestens nach dem vierten Wurf steht das Ergebnis fest.



**Drei beliebige Würfel:** Nach dem ersten Wurf darfst du eine beliebige Auswahl der Würfel (auch alle) aufnehmen und erneut werfen. Danach darfst du nochmals eine beliebige Auswahl aller sieben Würfel (auch die, die du beim zweiten Wurf nicht geworfen hast) aufnehmen und erneut werfen. Spätestens nach dem dritten Wurf steht das Ergebnis fest.



**Herauslegen nach jedem Wurf:** Nach dem ersten Wurf musst du mindestens einen Würfel herauslegen, der damit unveränderlich feststeht. Übrige Würfel darfst du erneut werfen. Nach jedem Wurf musst du mindestens einen weiteren Würfel herauslegen, bis alle Würfel feststehen. Damit steht auch das Ergebnis fest.

## Wertung der Würfel

Das Würfelerggebnis ergibt sich immer aus den einzelnen Würfelseiten, wobei bestimmte Würfelseiten mitunter nicht oder sogar negativ zählen. Auch der Wirbel unterliegt der jeweiligen Wertungsart ganz wie jede andere Zahl auf den Würfeln.

**Summe:** Alle sieben Würfelseiten zählen.



Beispiel: zählt 26

Beispiel: zählt 20

**Gleiche:** Nur die Würfelseiten zählen, von denen es mindestens zwei Gleiche gibt.



Beispiel: zählt 23

Beispiel: zählt 8

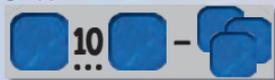
**Gleiche minus Rest:** Nur die Würfelseiten zählen, von denen es mindestens zwei Gleiche gibt. Restliche Würfel werden abgezogen.



Beispiel: zählt 20

Beispiel: zählt 16

**Zehner minus Rest:** Nur die Würfelseiten zählen, die sich zum Wert 10 gruppieren lassen. Restliche Würfel werden abgezogen.



Beispiel: zählt 14

Beispiel: zählt 9

**Paare:** Nur Würfelseiten zählen, die in Paaren auftreten.



Beispiel: zählt 20

Beispiel: zählt 30

**Paare minus Rest:** Nur Würfelseiten zählen, die in Paaren auftreten. Restliche Würfel werden abgezogen.



Beispiel: zählt 10

Beispiel: zählt 11

**Drillinge minus Rest:** Nur Würfelseiten zählen, die als Drillinge auftreten. Restliche Würfel werden abgezogen.



Beispiel: zählt 4

Beispiel: zählt -5

**Ungerade:** Nur die Würfelseiten mit den (ungeraden) Werten 5, 3, 1 zählen.



Beispiel: zählt 16

Beispiel: zählt 21

**Ungerade minus Rest:** Nur die Würfelseiten mit den (ungeraden) Werten 5, 3, 1 zählen. Restliche Würfel werden abgezogen.



Beispiel: zählt 6

Beispiel: zählt -5

**Gezeigte Werte minus Rest:** Nur die Würfelseiten mit den gezeigten Werten 4, 3, 2, 1 zählen. Restliche Würfel werden abgezogen.



Beispiel: zählt -4

Beispiel: zählt 2

**Aufsteigende Werte und Wirbel:** Die Würfelseiten mit den gezeigten Werten 1, 2, 3, 4, 5, zählen, solange sie bei 1 beginnen und lückenlos aufsteigen. Ab einer Lücke



zählen nachfolgende höhere Werte nichts.

Beispiel: zählt 3

Auch mehrfach vorkommende Werte zählen, wenn sie die Bedingung der lückenlosen Reihe erfüllen.

Beispiel: (=10) zählt 8

## Wirbel-Werte bei der Art des Würfels und der Wertung der Würfel:



Hast du einen Wirbel gewürfelt, für den eine eingefrorene „0“ gilt, musst du diesen Würfel herauslegen. Du darfst diesen Würfel nicht erneut werfen und er zählt beim endgültigen Würfelergebnis „0“.



Du kannst dir aussuchen, welchen Wert von 0 bis 6 der Wirbel haben soll. Bei mehreren Wirbeln kannst du die Werte unabhängig voneinander wählen.

Beispiel mit Drillings minus Rest: zählt 25



Die Hintergrundfarben Rot und Grün sagen euch: Rot verspricht in aller Regel nichts Gutes, Grün lässt hoffen – aber nur, wenn es die jeweilige Wertung zulässt.



**Der Autor:** Reiner Knizia, geboren 1957, lebt in München. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht. Zu seinen größten Erfolgen zählen der Deutsche Spiele Preis 1993, 1998, 2000 und 2003 und der Preis „Spiel des Jahres 2008“ für Keltis, das auf Lost Cities basiert. Der Autor ist Spezialist für Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten. Bei KOSMOS sind bereits viele weitere Spiele von ihm erschienen.

*Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellezen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren.*

**Autor:** Reiner Knizia  
**Grafik Cover:**  
 Bluguy Grafikdesign  
**Grafik Spielmaterial:**  
 Sensit Communication

**Redaktion:** Bärbel Schmidts  
 und Wolfgang Lüdtko  
**Technische Produktent-**  
**wicklung:** Carsten Engel  
**Cover-Foto:** AdobeStock  
 260763688 (African style ...)  
 von art\_of\_sun

© 2021 Franckh-Kosmos  
 Verlags-GmbH & Co. KG  
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart  
 Telefon: +49 711 2191-0  
 Fax: +49 711 2191-199  
 info@kosmos.de  
 kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten  
 MADE IN GERMANY  
 Art.-Nr. 680572

680572-01SPR-3004Z1

