



# DOPPELT SO CLEVER



8+



1-4



30 min

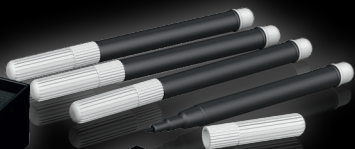
Das clevere Würfelspiel von Wolfgang Warsch  
für 1-4 Spieler ab 8 Jahren.

## SPIELMATERIAL

1 Block

6 Würfel

4 Stifte



**Hinweis** für „Ganz schön clever“-Kenner:  
Um den Einstieg zu erleichtern, sind alle  
Abweichungen zur „Ganz schön clever“-  
Regel hellgrau hinterlegt.

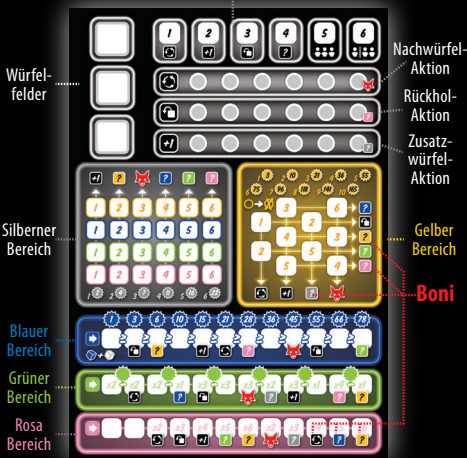
## SPIELIDEE

Die Spieler versuchen, durch geschickten Einsatz der Würfel in den fünf Farbbereichen möglichst viele Punkte auf ihrem eigenen Spielblatt zu erreichen. Dabei sollten die Würfel clever gewählt werden, um auch bei den nachfolgenden Würfeln noch über genügend Wahlmöglichkeiten zu verfügen. Wichtig ist außerdem, auch die Würfel der Mitspieler nicht aus den Augen zu verlieren. Wer nach einer bestimmten Anzahl an Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Spielblatt und einen Stift. Der cleverste unter ihnen bekommt die 6 Würfel und beginnt das Spiel.

Rundenanzeiger



## SPIELABLAUF

Das Spiel wird über vier (4 Spieler), fünf (3 Spieler) bzw. sechs (1 und 2 Spieler) Runden gespielt.



Aktionen bzw. Boni, die die Spieler zu Beginn der jeweiligen Runde erhalten

Jede Runde beginnt damit, dass alle Spieler für sich die aktuelle Rundenzahl abstreichen und dafür in den Runden 1-3 die unter der Rundenzahl **angezeigte Aktion** und in Runde 4 **den Bonus** erhalten (Erklärungen siehe **Aktionen** bzw. **Boni**).

### Der aktive Spieler

Der Spieler, der aktuell die Würfel vor sich liegen hat, ist der **aktive Spieler**. Er würfelt einmal mit allen 6 Würfeln und sucht sich **einen Würfel** aus, den er – ohne die Würfelzahl zu verändern – auf eines seiner 3 Würfelfelder legt:



Je nach Farbe des gewürfelten Würfels, muss der Spieler nun dessen Wert im Bereich dieser Farbe auf seinem Blatt eintragen bzw. die entsprechende Zahl ankreuzen (siehe **Das Spielblatt**). Der **weiße Würfel** ist ein **Farb-Joker** und kann für jede beliebige Farbe eingesetzt werden.



Anschließend legt der Spieler **alle Würfel, die einen niedrigeren Wert zeigen** als der aktuell gewählte Würfel, auf das in der Schachtel abgedruckte **Silbertablett**. Wählt ein Spieler den niedrigsten Würfel, wird kein Würfel auf das Silbertablett gelegt.



**Würfel, die sich auf dem Silbertablett befinden, können vom aktiven Spieler nicht mehr verwendet werden (Ausnahme: siehe Rückhol-Aktion).**

Mit den **verbliebenen** Würfeln **würfelt** der Spieler nun ein **zweites Mal**. Er wählt erneut einen Würfel aus, legt ihn auf ein freies Würfelfeld und trägt seinen Wert in den zum Würfel passenden Farbbereich auf seinem Spielblatt ein. Alle Würfel, die einen **niedrigeren** Wert zeigen als der aktuell genommene, legt er wieder auf das Silbertablett.

Anschließend **würfelt** der Spieler ein **drittes Mal** mit den übrigen Würfeln und führt die oben beschriebenen Aktionen ein letztes Mal aus. Danach legt er **ALLE verbliebenen** Würfel, die nicht auf seinem Spielblatt liegen, auf das Silbertablett.

**Achtung:** Entscheidet sich der aktive Spieler (zu) früh für einen hohen Würfel, kann es vorkommen, dass er keine Würfel mehr für einen weiteren Wurf übrig hat (da alle restlichen Würfel bereits auf dem Silbertablett liegen). So kann es sein, dass der aktive Spieler weniger als 3 Würfe ausführt. Natürlich empfiehlt es sich, diese Situation zu vermeiden.



## Beispiel:

1.) Luca ist der aktive Spieler und würfelt zu Beginn mit allen 6 Würfeln:



2.) Er entscheidet sich für den rosa Würfel, legt diesen auf ein freies Würfelfeld und trägt die 3 im rosa Bereich seines Spielblatts ein:



3.) Luca legt alle Würfel, die weniger als 3 Augen zeigen, auf das Silbertablett:



4.) Luca würfelt in seinem zweiten Wurf mit den verbliebenen 4 Würfeln:



5.) Er wählt den weißen 4er-Joker, legt den Würfel auf ein freies Würfelfeld und entscheidet sich, auch diese 4 im rosa Bereich einzutragen:



6.) Alle Würfel mit weniger als 4 Augen legt er anschließend auf das Silbertablett:



7.) Für seinen dritten Wurf bleibt Luca nur noch der gelbe Würfel. Er würfelt eine 3 und legt ihn auf das letzte freie Würfelfeld. Anschließend trägt er die Zahl in seinen gelben Bereich ein.



## Die passiven Spieler

Erst wenn der **aktive Spieler 3 Würfel** auf sein **Spielblatt** gelegt hat oder nicht mehr würfeln kann, weil alle restlichen Würfel auf dem Silbertablett liegen, **sind die Mitspieler an der Reihe**. Diese werden im Folgenden als **passive Spieler** bezeichnet.

Alle passiven Spieler bekommen nun die zur Seite gelegten Würfel auf dem Silbertablett serviert. Von diesen Würfeln wählt **jeder Mitspieler einen Würfel aus** und trägt ihn auf seinem Blatt (in den passenden Farbbereich) ein. Alle passiven Spieler suchen sich **gleichzeitig** einen Würfel aus. Die Würfel **bleiben aber auf dem Silbertablett liegen** und werden nicht von den passiven Spielern entfernt, wenn sie verwendet werden. Somit können **mehrere Spieler denselben Würfel wählen**.

Haben alle passiven Spieler einen Würfel gewählt und eingetragen, ist der Spieler links vom aktiven Spieler der nächste aktive Spieler. Dieser bekommt nun alle 6 Würfel, würfelt und führt dann die oben beschriebenen Aktionen aus.

Eine Runde ist zu Ende, wenn jeder Spieler einmal der aktive Spieler war.

## Das Spielblatt

In den 5 farbigen Bereichen können die Spieler gewürfelte Zahlen in den entsprechenden Farben eintragen bzw. die entsprechende Zahl ankreuzen. Pro Würfel kann immer genau ein Feld angekreuzt bzw. eine Zahl in ein Feld geschrieben werden.

**Drei Bereiche** (Blau, Grün und Rosa) zeigen links einen Pfeil. Dies bedeutet, dass in diesen drei Zeilen vorne mit dem Eintragen einer Würfelzahl begonnen werden muss. Dies muss der Reihe nach fortgeführt werden, ohne ein Feld zwischendurch auszulassen.



In den zwei Bereichen ohne Pfeil (Silber und Gelb) darf die entsprechende Zahl angekreuzt bzw. umkreist (siehe **Der gelbe Würfel**) werden, egal an welcher Stelle sich die Zahl im jeweiligen Bereich befindet.



### Der weiße Würfel

Der **weiße Würfel** ist ein Farb-Joker und kann als silberner, gelber, grüner oder rosa Würfel genutzt werden. Alternativ kann er mit dem blauen Würfel kombiniert und die Summe beider Würfel im blauen Bereich eingetragen werden (siehe **Der blaue Würfel**).

### Der silberne Würfel

Wird der silberne Würfel gewählt, kann der Spieler in diesem Bereich die entsprechende Zahl ankreuzen. Die Farbe der angekreuzten Zahl (Gelb, Blau, Grün oder Rosa) kann dabei frei gewählt werden.

**ACHTUNG:** Zusätzlich darf er beliebig viele Würfel, die aktuell **nach der Wahl des silbernen Würfels auf das Tablett wandern** auch im silbernen Bereich ankreuzen.

Würfel, die bereits vor der Wahl des silbernen Würfels auf dem Tablett lagen oder die am Zugende des aktiven Spielers automatisch aufs Tablett wandern, dürfen nicht angekreuzt werden. Denn diese Würfel sind nicht aktiv durch die Wahl des silbernen Würfels aufs Tablett gewandert.



Wählt ein Spieler den weißen Würfel für den silbernen Bereich und legt dadurch den silbernen Würfel auf das Silbertablett, kann für den silbernen Würfel eine beliebige Farbe angekreuzt werden. Andersherum gilt das auch. Wird der weiße Würfel durch die Wahl des silbernen Würfels auf das Silbertablett gelegt, gilt der weiße Würfel auch als Joker-Farbe.

**Beispiel:** Felix wählt die silberne 3. Er kreuzt nun im silbernen Bereich die grüne 3 ab. Danach wandert die blaue 1 und die weiße 2 auf das Tablett. Nun kreuzt er noch die blaue 1 im silbernen Bereich ab und für die weiße 2 entscheidet er sich, die grüne 2 anzukreuzen.

Kann ein Spieler mit dem silbernen Würfel keine Zahl ankreuzen (da bereits alle angekreuzt sind), kann er diesen Würfel nicht wählen (und somit auch nicht die Würfel ankreuzen, die danach auf das Silbertablett wandern würden).

Wird der silberne Würfel von einem passiven Spieler oder als Zusatzwürfel-Aktion vom aktiven Spieler gewählt, so darf ebenfalls eine entsprechende Zahl in beliebiger Farbe im silbernen Bereich angekreuzt werden. Da danach jedoch keine Würfel auf das Tablett wandern, können keine zusätzlichen Felder im silbernen Bereich angekreuzt werden.

**Punkte am Spielende:** Für jede Reihe gibt es entsprechend der Anzahl an Kreuzen Siegpunkte. Die Punkteskala unten im grauen Bereich gibt an, wie viele Punkte (weiße Zahl im Stern) die Spieler für die Kreuze je Reihe jeweils bekommen. Für 4 Kreuze in einer Reihe gibt es z. B. 11 Punkte. Die Summe aller vier Reihen ergibt dann die Siegpunkte für Silber.



### Der gelbe Würfel

Wählt ein Spieler den gelben Würfel, kann er eine entsprechende Zahl einkreisen oder eine bereits eingekreiste Zahl ankreuzen. Ist eine Zahl bereits eingekreist (und nur dann) kann diese Zahl auch angekreuzt werden . Eine Zahl anzukreuzen, die nicht eingekreist ist, ist nicht möglich.

**Achtung:** Die Boni werden bereits durch eine komplette Reihe oder Spalte (entsprechend den Pfeilen) aus **Kreisen** aktiviert!

**Punkte am Spielende:** Alle Spieler zählen, wie viele **Kreuze** sie im gelben Bereich gesetzt haben. Die Punkteskala oben im gelben Bereich gibt an, wie viele Punkte (schwarze Zahl im Stern) die Spieler für ihre Kreuze (gelbe Zahl) jeweils bekommen. Eingekreiste Zahlen ohne Kreuz zählen nicht!



### Der blaue Würfel

Entscheidet sich der Spieler für den **blauen Würfel**, **addiert er den aktuellen Wert des weißen Würfels** zum blauen Würfel hinzu + (egal, wo der Würfel gerade liegt). Die Summe trägt der Spieler im **blauen Bereich** ein. Er beginnt im ersten Feld ganz links, die weiteren Zahlen trägt er dann der Reihe nach immer ein Feld rechts davon ein. Er darf dabei kein Feld überspringen. In das erste Feld kann jede Zahl eingetragen werden. In den folgenden Feldern muss immer eine Zahl eingetragen werden, deren **Wert immer kleiner oder gleich** ist als der des **vorherigen Feldes**.

Entscheidet sich der Spieler dazu, den **weißen Würfel** für den blauen Bereich zu verwenden, **addiert er den aktuellen Wert des blauen Würfels zum weißen Würfel hinzu!** Dabei ist es egal, wo sich der jeweils andere (blaue/weiße) Würfel gerade befindet: ob er auf dem Silbertablett liegt, bereits auf einem der 3 Würfelfelder liegt oder noch zum Weiterwürfeln zur Verfügung steht.

Es gilt somit für **alle** Spieler: Darfst du einen der beiden Würfel regelgerecht nutzen, so zählt immer auch der jeweils andere mit seiner Augenzahl dazu, und es wird nur die Summe beider Würfel und **niemals** nur der Wert eines Würfels eingetragen. Der **aktive** Spieler kann in dieser Reihe sogar 2 Einträge in einem Zug eintragen, wenn er in 2 verschiedenen Würfeln jeweils einen der beiden (weißen und blauen) Würfel auswählt.

**Punkte am Spielende:** Die weiße Zahl im Stern über dem zuletzt angekreuzten Feld gibt die erreichte Punktzahl an. Im Beispiel rechts bekommt der Spieler also 15 Punkte.



### Der grüne Würfel

Die Augenzahl des **grünen Würfels** muss der Spieler im **grünen Bereich** immer mit dem auf dem Feld vorgegebenen Faktor multiplizieren und das entsprechende Ergebnis dann im Feld eintragen. Er beginnt im ersten Feld ganz links, die weiteren Eintragungen macht er dann der Reihe nach immer ein Feld rechts davon. Er darf dabei kein Feld überspringen.

Sobald in jeweils 2 Feldern eine Zahl eingetragen wurde, erfolgt eine Rechnung und der Spieler erhält Siegpunkte. Bei der Rechnung zieht er den Wert des zweiten Feldes vom Wert des ersten Feldes ab und schreibt diesen Wert als

Siegpunkte in den grünen Stern darüber. Es ist auch möglich, Minuspunkte zu bekommen. Daher sollte im ersten Feld einer Rechnung eine möglichst hohe und im zweiten Feld eine möglichst niedrige Zahl eingetragen werden.

Sollte sich zu Spielende im zweiten Feld einer Rechnung kein Eintrag befinden, so gibt es dafür keine Siegpunkte. Einen entsprechenden Bonus erhält der Spieler aber sofort beim Eintragen einer Zahl.

**Beispiel:** Felix wählt eine grüne 5 und trägt  $5 \times 2 = 10$  im ersten Feld ein. In einer späteren Runde wählt er eine grüne 1 und trägt  $1 \times 2 = 2$  im zweiten Feld ein. Er schreibt dann sofort eine 8 ( $10 - 2 = 8$ ) in den grünen Stern über der Rechnung.



**Punkte am Spielende:** Alle eingetragenen Zahlen in den Sternen über den Rechnungen werden zusammengezählt und ergeben die erreichte Punktzahl an. Im Beispiel bekommt der Spieler also 13 Punkte.



**Der rosa Würfel** Die Augenzahl des **rosa Würfels** trägt der Spieler im **rosa Bereich** ein. Er beginnt im ersten Feld ganz links, die weiteren Zahlen trägt er dann der Reihe nach immer ein Feld weiter rechts davon ein. Er darf dabei kein Feld überspringen. Hinsichtlich der eingetragenen Augenzahl gibt es keine Einschränkungen. Es darf jeder Würfelwert eingetragen werden. Allerdings gibt es die Boni nur, wenn die eingetragene Zahl **größer oder gleich der vorgegebenen Zahl** im jeweiligen Feld ist. Ist sie das nicht, entfällt der Bonus.

**Punkte am Spielende:** Alle eingetragenen Zahlen werden addiert. Im Beispiel rechts bekommt der Spieler  $5+3+1+4=13$  Punkte.






**Sonderfall** Hat ein **passiver Spieler keine Möglichkeit**, einen Würfel vom Silbertablett zu verwenden, darf er einen Würfel von den Würfelfeldern des aktiven Spielers nutzen. Der passive Spieler hat zwar die Möglichkeit, auf einen Würfel vom Silbertablett freiwillig zu verzichten, aber wenn er dies freiwillig tut, darf er dadurch keinen Würfel vom aktiven Spieler nutzen.

**Kann oder will** der **aktive Spieler** Würfel aus seinem **Wurf nicht nutzen**, legt er keinen Würfel heraus und sein Wurf verfällt. Das Würfelfeld auf dem Blatt bleibt dann leer.

**Die Boni** Die Spieler können sich Boni erspielen. Diese stehen entweder direkt unter einem Feld (bei Blau, Grün und Rosa) oder am Ende einer Zeile bzw. Spalte (bei Silber und Gelb).



Sobald eine Zahl in einem **Feld** mit einem **?-Bonus** angekreuzt oder dort eingetragen wird, erhält der Spieler den entsprechenden Bonus. Der Spieler muss dann sofort in einem Feld in dem entsprechenden Farbbereich eine Zahl seiner Wahl (1–6 für den grünen und rosa Bereich, 2–12 für den blauen Bereich) eintragen oder ein Kreuz   eintragen (Silber bzw. Gelb – bei Gelb jedoch nur, wenn das Feld schon umkreist ist) bzw. eine Zahl umkreisen (Gelb). Der **Bonus** kann nicht aufgespart werden, sondern muss **sofort verwendet** werden.

 Beim schwarzen **?-Bonus** zu Beginn von Runde 4 kann jeder Spieler die Farbe frei wählen. Die Boni werden auch aktiviert, wenn ein Spieler das **letzte Kreuz** in einer Spalte in Silber oder die letzte Zahl in einer Reihe oder Spalte in Gelb umkreist. Er nutzt dann den Bonus, der dort am Rand abgebildet ist, ebenfalls **sofort**.

Umkreist ein Spieler das letzte Feld einer Aktionsleiste (siehe **Die Aktionen**), erhält er **sofort** den abgebildeten Bonus. Sollte sich durch das Eintragen oder Ankreuzen einer Zahl erneut ein Bonus ergeben, wird auch dieser sofort ausgeführt. So kann es durchaus zu Kettenzügen kommen.

**Zusammenfassung der Boni:** Bonus **am Feld** = Wird **sofort** eingelöst, wenn eine Zahl in dieses Feld eingetragen oder angekreuzt wird. Bonus **am Ende** einer Zeile oder Spalte = Wird erst eingelöst, wenn dort **alle Felder angekreuzt bzw. umkreist** (Gelb) sind.



## Die Füchse

Für Füchse erhalten die Spieler am **Spielende** Extrapunkte. Füchse können sich die Spieler wie Boni holen, indem sie das entsprechende Feld ankreuzen bzw. eine Zahl eintragen, und auch für den Abschluss von Zeilen. **Jeder Fuchs** bringt so viele Punkte wie der **Farbbereich mit den wenigsten Gesamtpunkten** des jeweiligen Spielers.

**Beispiel:** Am Spielende wurden die Punkte für alle Farbbereiche auf der Rückseite des Blattes eingetragen. Der grüne Bereich hat mit insgesamt nur 8 Punkten die wenigsten Punkte eingebracht. Damit ist nun jeder Fuchs dieses Spielers 8 Punkte wert.

**Achtung:** Erzielt ein Spieler in einem Bereich 0 Punkte, ist jeder Fuchs 0 Punkte wert.

## Die Aktionen

Es gibt 3 Aktionsleisten, deren Felder erst im Laufe des Spiels freigeschaltet werden. Diese Aktionen dürfen sofort nach dem Freischalten im selben oder einem späteren Zug eingesetzt werden.

An manchen Feldern, am Ende von Reihen und Spalten sowie am Rundenanzeiger (Runde 1 bis 3) gibt es **Zusatzaktionen**. Immer wenn ein Spieler durch das Eintragen, Ankreuzen oder Umkreisen einer Zahl **eine Aktion freischaltet**, umkreist er das entsprechende Feld der Aktionsleiste.

**Beispiel:** Der Spieler trägt im dritten rosa Feld eine Zahl ein und umkreist dann sofort in der entsprechenden Aktionsleiste ein Feld. Damit ist diese Aktion freigeschaltet.

Nutzt ein Spieler eine freigeschaltete Aktion, muss er **das entsprechende Feld durchstreichen**. Ein Spieler kann **in seinem Zug beliebig viele Aktionen ausführen**, solange er noch Aktionen zur Verfügung hat.

	Felix
	43
	36
	21
	8
	21
Σ	



**Nachwürfel-Aktion** Diese Aktion kann **nur vom aktiven Spieler** genutzt werden. Sollte ihm sein Wurf nicht gefallen, darf er alle seine soeben gewürfelten Würfel (jedoch nicht die Würfel auf dem Silbertablett oder auf seinen Würfelfeldern) erneut würfeln. Diese Aktion muss er mit allen verfügbaren Würfeln durchführen. Es ist nicht erlaubt, einzelne Würfel **übrig zu lassen**.



**Rückhol-Aktion** Diese Aktion kann **nur vom aktiven Spieler** genutzt werden. Mit dieser Aktion kann ein Würfel, der bereits auf dem Silbertablett liegt, wieder zurückgenommen werden und beim nächsten Würfeln wieder mitgewürfelt werden. Die Aktion darf nicht ausgeführt werden, nachdem bereits gewürfelt wurde.



**Zusatzwürfel -Aktion** Mit dieser Aktion kann ein **zusätzlicher Würfel** ausgewählt werden. Die Aktion kann ein Spieler erst **am Ende seines Zuges** ausführen, also nachdem er als aktiver Spieler regulär seine Würfel von den Würfelfeldern bzw. als passiver Spieler seinen Würfel vom Silbertablett eingetragen hat. Der Spieler kann sich einen beliebigen der **sechs Würfel** aussuchen. Selbst ein Würfel, der aktuell beim aktiven Spieler liegt bzw. den der Spieler selbst schon verwendet hat! In seinem Zug kann ein Spieler auch mehrere Zusatzwürfelaktionen einsetzen. Allerdings kann er dabei **jeden Würfel nur einmal** als Zusatzwürfel wählen.

**Beispiel:** Der aktive Spieler hat die Würfel gewählt und auf seinem Spielblatt eingetragen. Er besitzt noch zwei Zusatzwürfel-Aktionen. Für eine wählt er erneut den weißen Würfel und kreuzt damit eine gelbe 4 an, die er zuvor schon umkreist hatte. Mit der zweiten Aktion den weißen Würfel abermals zu wählen (z.B. als grüne 4), ist nun nicht mehr möglich. Allerdings kann er den blauen Würfel wählen und damit, zusammen mit dem weißen Würfel, eine 7 in Blau eintragen (blaue 3 + weiße 4 = 7).



## SPIELEUDE

Das Spiel endet, nachdem in der letzten Runde der letzte aktive Spieler seinen Zug beendet hat und die passiven Spieler ihren Würfel vom Silbertablett eingetragen haben. Jeder Spieler hat dann noch einmal die Möglichkeit, eventuell verbliebene Zusatzwürfel-Aktionen zu nutzen. Übrige Nachwürfel-Aktionen verfallen. Anschließend wird ein Spieler bestimmt, der für alle Spieler auf der Rückseite seines Blattes die Punkte in den einzelnen Farbbereichen notiert. Zusätzlich multipliziert er noch für jeden Spieler die Anzahl ihrer Füchse mit den Punkten ihres Farbbereichs mit der niedrigsten Punktzahl und trägt den Wert in dem entsprechenden Feld ein.

Jetzt werden die Punkte pro Spieler zusammengezählt. Wer die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von den Spielern derjenige mit dem höchsten Punktwert in einem Bereich. Sollte es noch immer keinen eindeutigen Sieger geben, gibt es mehrere Gewinner.

## SOLO-SPIEL

Falls mal keine Mitspieler zur Hand sind, lässt sich „Doppelt so clever“ auch sehr gut alleine spielen. Auch im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln bleiben weitestgehend unverändert.

Gespielt wird über 6 Runden. Der Spieler beginnt als aktiver Spieler. Danach schlüpft er in die Rolle des passiven Spielers, bevor er wieder zum aktiven Spieler wird usw. Somit ist er genau 6-mal immer abwechselnd aktiver und passiver Spieler. Ist er in der Rolle des passiven Spielers, würfelt er alle 6 Würfel und legt die **3 Würfel mit dem niedrigsten Wert** auf das Silbertablett. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, wird der Würfel aufs Silbertablett gelegt, der beim Würfeln am dichtesten am Silbertablett gelandet ist.

**Achtung:** Als passiver Spieler kann er – wie bisher – keine Nachwürfel-Aktion einsetzen.

**Beispiel:** Der Spieler würfelt:



Als passiver Spieler legt der Spieler diese 3 Würfel aufs Silbertablett. Die blaue 1 und die rosa 2 als niedrigste Würfel sowie die gelbe 3, weil sie von allen 3en am dichtesten am Silbertablett liegt.

Wie „clever“ ein Spieler gespielt hat, zeigt sich anhand der Tabelle.

Level	Punkte
★★★★★ Doppelt so clever!	> 320
★★★★☆ Punktwert = IQ!	300-319
★★★★☆ Respekt2	280-299
★★★★☆ Das kann kein Glück gewesen sein!	260-279
★★★★☆ Leute, seht euch das an!	240-259
★★★★☆ Ganz schön clever!	220-239
★★★★☆ Da hat wer trainiert!	200-219
★★★☆☆ Du darfst zufrieden sein!	180-199
★★★☆☆ Auf dem richtigen Weg.	160-179
★★☆☆☆ Da drücken wir noch mal ein Auge zu.	140-159
☆☆☆☆☆ Halb so clever.	< 140

GAMEPLAY  
VIDEO



Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Autor: Wolfgang Warsch  
Redaktion: Thorsten Gimmler  
Gestaltung: Leon Schiffer  
3D: designstudio1.de



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

