

# SPIELANLEITUNG

Kennst du das auch? Du stehst morgens auf und weisst einfach nicht wo du bist. Wo ist vorne und oben, und was habe ich gestern gemacht? Genau so geht es dir bei **LEFFINK**. Irgendwie kommt dir das Spiel bekannt vor, aber du kommst einfach nicht drauf, denn irgendwie ist alles anders. Ich bin mir sicher, dass dir dein Gehirn einen Streich spielt, denn woher sollte dir **LEFFINK** bekannt vorkommen?

In **LEFFINK** ist alles anders. Naja, nicht alles, aber vieles. Bonuspunkte sind eigentlich Minuspunkte, denn Ziel ist es als erster zu verlieren, was eigentlich gewinnen ist, denn du gewinnst, wenn du als erster verlierst - ist doch ganz einfach, oder?

## SPIELUMFANG

1x LEFFINK Spielblock  
1x LEFFINK Würfelbecher  
5x Würfel  
1x Diese Anleitung hier

## SPIELREGELN

Jeder von euch startet mit 1.337 Punkten. Wer als erstes genau Null (0) Punkte erreicht, hat gewonnen. Also verloren? Egal.

**Witziges Detail:** Ihr könnt auch unter Null kommen!

Wer von euch anfängt ist egal, auch die Reihenfolge dürft ihr selbst bestimmen, denn ihr seid ja schon groß!

Der, der dran ist, würfelt mit dem Würfelbecher und allen fünf Würfeln. Danach entscheidet jeder selbst, oder eben das Ergebnis, wie es weitergeht.

Grundsätzlich gilt: **Nach JEDEM Wurf muss mindestens ein (1) Würfel liegen bleiben**, ausser es ist ein Pasch (2, 3, 4 oder 5 gleiche Augen), denn der bleibt unangetastet!

Ist kein Pasch in dem Wurf dürft ihr selbst entscheiden welche Minuspunkte ihr kassieren wollt, ausser bei dem Wurf drohen euch Bonuspunkte, denn die gelten immer. Ihr seid jetzt noch verwirrt? Na gut, hier ein paar Beispiele für euch:

### **Ihr würfelt 1-3-4-4-6**

Dann könnt ihr 1, 3, 44 oder 6 werten und euch demnach -1, -3, -44 oder -6 als Minuspunkte notieren.

### **Ihr würfelt 1-3-4-4-4**

Dann könnt ihr euch NUR +444 als Bonuspunkte notieren.

### **Ihr würfelt 1-2-3-4-5**

Auch wenn hier kein Pasch gewürfelt wurde, drohen euch hier Bonuspunkte, die ihr euch leider notieren müsst. In diesem Fall +200

### **Ihr würfelt 1-2-4-5-6**

Hier dürft ihr wieder selbst entscheiden was ihr gelten lassen wollt. Entweder die einzelnen Zahlen 1, 2, 4, 5 oder 6 mit entsprechend -1, -2, -4, -5 oder -6 Punkten, oder du kassierst die dicken Minuspunkte der kaputten Straße von -250.

## FAUSTREGELN:

Bonuspunkte = schlecht

Minuspunkte = gut

Pasch > jeder anderer Wurf

Bonuspunkte > Minuspunkte

Mindestens ein Würfel bleibt nach JEDEM Wurf liegen.

Will einer von euch aber ganz ganz unbedingt **ALLE Würfel** nochmal mischen, ist das auch drin, gibt aber 50 Bonuspunkte - Achja, denkt dran: Ihr wollt keine Bonuspunkte, die sind scheisse!

Baut jemand von euch ein Türmchen, oder gar einen Turm, dann wird nicht wie bei weniger bekannten Würfelspielen neu gewürfelt, sondern es gibt dicke Minuspunkte und der Wurf ist automatisch zu Ende. Das gleiche gilt für den schiefen Turm. Achja, alle Türme müssen mindestens eine Sekunde lang stehen.

Kippe! Nochmal! Ne, is nicht! Kippe gilt. Aber welche Augenzahl? Das dürfen die Mitspieler entscheiden. Sind sich deine Mitspieler uneins, dann wird abgestimmt.

# SPICKZETTEL

## KEINERPASCH

$$\text{○} + \text{?} \text{?} \text{?} \text{?} = -1$$

## ZWEIERPASCH

$$\text{○} \text{○} + \text{?} \text{?} \text{?} = -11$$

## DREIERPASCH

$$\text{○} \text{○} \text{○} + \text{?} \text{?} = +111$$

## VIERERPASCH

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} + \text{?} = +11$$

## FUENFERPASCH

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = -111$$

## PYRAMIDE 123

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = -123$$

## PYRAMIDE 234

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = -234$$

## PYRAMIDE 345

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = -345$$

## PYRAMIDE 456

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = -456$$

## STRASSE

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = +200$$

ODER

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = +200$$

## KAPUTTE STRASSE

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = -250$$

## TURMBAU

EINERTURM  
2 WUERFEL AUF EINANDER = -100

ZWEIERTURM  
3 WUERFEL AUF EINANDER = -200

DREIERTURM  
4 WUERFEL AUF EINANDER = -300

VIERERTURM  
5 WUERFEL AUF EINANDER = -400

## SCHIEFER TURM

EINER = -222

DOPPELT = -444

NACH EINER  
KIPPE IST DER  
WURF ZUENDE!

## 1337 IT BE (IN EINEM WURF)

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = \text{SOFORT SIEG}$$

## 1337 IT BE (NACH MEHREREN)

$$\text{○} \text{○} \text{○} \text{○} \text{○} = -137$$