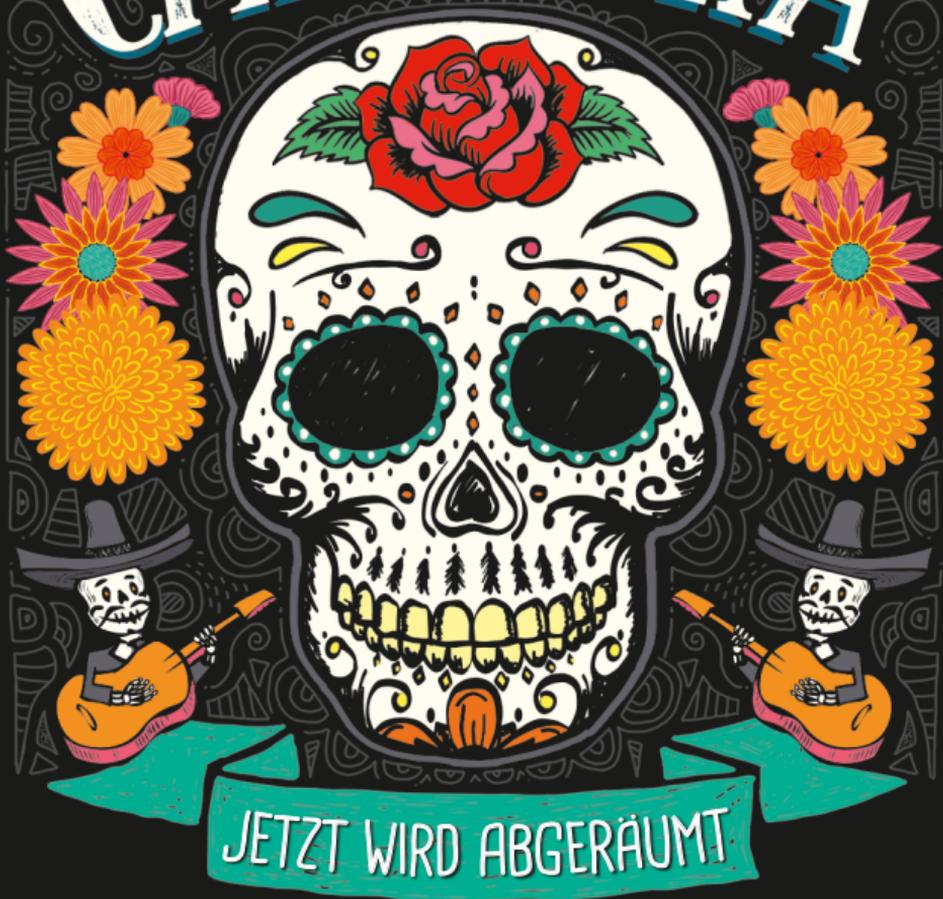


KLAUS-JÜRGEN WREDE

# CALAVERA



Ein spannendes Würfelspiel für  
2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

  
**moses.**



Das Spiel ist denkbar einfach: Jeder von euch möchte möglichst viele Kreuze auf seinem Blockblatt machen. Denn viele Kreuze bringen viele Punkte. Doch Vorsicht: Seid ihr zu gierig und schießt übers Ziel hinaus? Dann schmelzen eure wertvollen Punkte wieder dahin. Entscheidet euch für das beste Würfelergebnis und macht eure Kreuze an der richtigen Stelle. Nur so könnt ihr das Spiel gewinnen.

## DAS IST DRIN:

6 Würfel

1 Block

Zusätzlich benötigt  
ihr Stifte.



## SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Jeder bekommt ein Blockblatt und legt es offen vor sich ab. Nehmt einen Stift zur Hand und haltet die Würfel bereit.

## SO WIRD'S GESPIELT:

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du der jüngste Spieler? Dann wirf alle sechs Würfel. Du darfst sie bis zu **zweimal neu würfeln**. Nach jedem Wurf kannst du frei entscheiden, welche Würfel du erst einmal beiseitelegen möchtest und welche du erneut werfen willst. Du darfst auch bereits beiseitegelegte Würfel nochmal würfeln. Spätestens nach dem **dritten Wurf** ist aber Schluss.

Schau dir dein Würfelergebnis an. Es gibt folgende Möglichkeiten:

### FARBE:

Entscheide dich für **eine Farbe**. Trage für **jeden Würfel, der diese Farbe zeigt, ein Kreuz** in die passende Farbreihe auf deinem Blockblatt ein. Du darfst von der gewählten Farbe keinen Würfel „verfallen“ lassen.

*Beispiel:* Samis Würfelergebnis zeigt nach dem dritten Wurf 3 x Orange, 2 x Grün und 1 x Rosa. Er entscheidet sich für die Farbe Orange. Er macht für jeden der drei orangefarbenen Würfel ein Kreuz in die orangefarbene Farbreihe auf seinem Blockblatt.



## JOKER:



Hast du einen oder mehrere **Joker** gewürfelt? Dann kannst du sie als Farbe deiner Wahl verwenden.

Du darfst auch eine Farbe wählen, die bereits in deinem Würfelergebnis vorkommt. Es ist aber nicht erlaubt, Joker mit einer bereits gewürfelten Farbe zu kombinieren.

Du musst dich also entscheiden, ob du entweder **alle** bereits gewürfelten **Joker** oder **alle Würfel einer** bereits gewürfelten **Farbe** verwendest.

*Beispiel:* Inas Würfelergebnis zeigt nach dem dritten Wurf 3 Joker, 2 x Orange und 1 x Rosa. Sie entscheidet sich, die 3 Joker zu nehmen und wählt die Farbe Orange. Sie macht für jeden der drei Joker ein Kreuz in der orangefarbenen Farbreihe auf ihrem Blockblatt. Die beiden orangefarbenen Würfel darf Ina nicht verwenden.

Hast du die Kreuze auf deinem Blockblatt gemacht? Dann ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist mit Würfeln an der Reihe.



## DOCH VORSICHT, MANCHMAL SPIELT DAS GLÜCK DEINEN MITSPIELERN IN DIE HÄNDE!

Und zwar dann, wenn du la Calavera – den Totenkopf – würfelst:

## CALAVERA:

Hast du **mindestens einen** Totenkopf gewürfelt? Dann musst du bei jedem Wurf alle Würfel, die den Totenkopf zeigen, zur Seite legen. Du darfst sie in deinem Zug nicht nochmal werfen. Sie müssen bis zum Ende deines Zugs in der Tischmitte liegen bleiben.

Doch damit nicht genug: Der Totenkopf hat Auswirkungen auf deine **Mitspieler**. Sie müssen nun **Kreuze auf ihrem Blockblatt machen** – ob sie wollen oder nicht. Allerdings suchst du dir als Erster von den noch übrig gebliebenen Würfeln die Farbe (oder Joker) aus und trägst entsprechend viele Kreuze in die passende Farbreihe ein.

Nun sind deine Mitspieler dran: Sie müssen sich eine der verbleibenden Farben (oder verbleibende Joker) aussuchen und die entsprechenden Kreuze eintragen. Wollen mehrere Spieler dieselbe Farbe verwenden? Kein Problem – das dürfen sie machen. Sie dürfen nur nicht die Würfel verwenden, die du bereits eingetragen hast.





## DER FLUCH DES TOTENSCHÄDELS:

Hast du **drei oder mehr** Totenköpfe gewürfelt? ¡Ay, Dios mío! Du hast Pech und darfst nichts auf deinem Blockblatt eintragen. Dein Zug endet **sofort** und deine Mitspieler **müssen** dein Würfelergebnis verwenden. Sie wählen eine Farbe (oder Joker) aus und tragen für jeden Würfel ein Kreuz auf ihrem Blockblatt ein. Mehrere Spieler dürfen auch hier wieder dieselbe Farbe eintragen. Anschließend ist dein linker Nachbar mit Würfeln an der Reihe.

*Ausnahme:* Wenn ihr eine Farbreihe bereits ausgefüllt oder „eingefroren“ habt (siehe „Rettet eure Punkte“) und keine andere Farbe eintragen könnt, müsst ihr nichts machen. Dies gilt auch für den seltenen Fall, dass ihr – trotz der Totenköpfe – leer ausgeht.

*Beispiel:* Sami würfelt 2 Totenköpfe und 4-mal die Farbe Orange. Er trägt 4 Kreuze in die orangefarbene Farbreihe ein. Seine Mitspieler gehen leer aus, da sie Samis Farbe nicht eintragen dürfen.

## DIE BONUS-JAGD IST ERÖFFNET:

Schaut euch euer Blockblatt an: Nach jedem dritten Kästchen seht ihr eine senkrechte **Bonuslinie**. Es gibt insgesamt drei davon. Sie führen jeweils zu Bonuspunkten. Ihr müsst **alle vier Farbreihen bis zur Bonuslinie füllen**, um Bonuspunkte zu bekommen. Dabei ist es nicht schlimm, wenn ihr in einer oder mehreren Farbreihen bereits Kreuze über die Bonuslinie gemacht habt. Hast du als Erster alle vier Farbreihen bis zur Bonuslinie gefüllt? Dann bekommst du – je nach Bonuslinie – folgende Bonuspunkte:

	Der erste Spieler	Alle anderen Spieler
1. Bonuslinie	4 Punkte	2 Punkte
2. Bonuslinie	5 Punkte	3 Punkte
3. Bonuslinie	6 Punkte	4 Punkte

Kreise die entsprechenden Bonuspunkte ein. Deine Mitspieler streichen diesen Bonuspunkt durch. Aber es gibt ein Trostpflaster für deine Mitspieler: Sobald sie alle vier Farbreihen bis zur Bonuslinie gefüllt haben, erhalten sie – je nach Bonuslinie – immerhin noch die „kleinen“ Bonuspunkte.

*Hinweis:* Bekommst du die Bonuspunkte in deinem eigenen Zug, können deine Mitspieler nur noch die „kleinen“ Bonuspunkte erhalten. Selbst dann, wenn sie durch den Totenkopf jetzt direkt passend ankreuzen können! Bekommen mehrere Mitspieler in einem fremden Spielzug gleichzeitig als „Erste“ Bonuspunkte, erhalten sie alle die vollen Punkte.



## RETTET EURE PUNKTE – EINFRIEREN UND PUNKTE SICHERN:



Schaut euch den grau schraffierten Bereich (unterhalb des Gitarrenspielers) auf eurem Blockblatt an. Das ist die **Todeszone**. Hier bekommt ihr nur noch wenige Punkte oder sogar Minuspunkte. Deshalb solltet ihr in der Todeszone möglichst kein Kreuz eintragen. Ihr vermeidet das, indem ihr eine Farbreihe rechtzeitig „einfriert“ und dadurch eure Punkte sichert. Und das geht so:

Vor der Todeszone befindet sich die **Punktezone** (gelb schraffierter Bereich). Dort bekommt ihr für jede Farbreihe zwischen 4 und 10 Punkte. Dafür musst du in deinem Zug mindestens eine bestimmte Anzahl an Jokern würfeln:

Für die Punkte 4, 5 und 6 brauchst du mindestens 2 Joker.

PUNKTEZONE					
4			5		
6			8		
10					

Für die Punkte 8 und 10 brauchst du mindestens 3 Joker.

Hast du **mindestens** die geforderte Anzahl an Jokern gewürfelt? Dann kannst du **genau eine Farbreihe** einfrieren. Dafür wählst du alle deine gewürfelten Joker und umkreist das letzte Kreuz in dieser Farbreihe. Trage die entsprechenden Punkte in das Punktefeld am Ende der Farbreihe ein. Wenn du dich für das Einfrieren entscheidest, darfst du **keine Kreuze** auf deinem Blockblatt machen.

*Hinweis:* Einfrieren kannst du nur in deinem eigenen Spielzug und diese Farbreihe hast dann auch nur du eingefroren. Deine Mitspieler müssen weiterhin Kreuze in dieser Farbreihe eintragen – sofern sie die Farbreihe nicht selbst schon eingefroren haben.

*Sonderfall:* Manchmal passiert es, dass du 3 Totenköpfe und mindestens zwei Joker würfelst. Da du 3 Totenköpfe gewürfelt hast, nutzen dir die Joker nichts und du darfst nichts einfrieren.

## UPS, DU BIST IN DER TODESZONE GELANDET?



Du hast in einer Farbreihe deine Kreuze eingetragen und bist in der Todeszone gelandet? Dann frierst du sie jetzt **sofort** ein. Kreise das letzte Kreuz in dieser Farbreihe ein. Schau, ob du Pluspunkte, Minuspunkte oder gar keine Punkte bekommst. Trage sie ins Punktefeld am Ende der Farbreihe ein.

*Hinweis:* Musst du mehr Kreuze machen, als es freie Felder gibt? Dann kreuze einfach so viele Felder an wie möglich und kreuze das letzte Feld ein. In diesem Fall verfallen die restlichen Würfel des gewählten Ergebnisses.





## SPIELENDEN:

Das Spiel endet sofort, sobald einer von euch in allen vier Farbreihen Punkte eingefroren hat. Beendest du das Spiel in deinem Zug, dürfen deine Mitspieler **nichts** mehr ankreuzen. Frieren mehrere Mitspieler in deinem Spielzug ihre letzte Farbreihe ein, endet das Spiel, sobald alle Mitspieler ihre Kreuze gemacht haben. Jeder von euch, der in einer Farbreihe sein letztes Kreuz in der Punktezone stehen hat, darf die in der Spalte abgebildeten Punkte noch werten. Tragt sie ins Punktefeld der jeweiligen Farbreihe ein. Zählt nun alle eure Punkte in den Punktefeldern zusammen. Zählt die Bonus-Punkte dazu und schreibt das Gesamtergebnis unten rechts in das Feld „Gesamt“. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## WUSSTET IHR SCHON ?

*Calavera* ist spanisch und bedeutet Totenkopf. In Mexiko feiert man am 2. November den *Día de los Muertos* (Tag der Toten). Er zählt zu den wichtigsten Feiertagen und es findet ein großes, buntes Fest zu Ehren aller Verstorbenen statt.

Die Menschen glauben, dass an diesem besonderen Tag die Seelen der Verstorbenen zurück zu ihren Familien kommen, um sie zu besuchen. Die Straßen und Häuser werden mit Blumen, Skeletten und bunten Totenköpfen geschmückt. Für die Kinder gibt es ganz viele Süßigkeiten.



© 2019 moses. Verlag GmbH  
4. Auflage 2020

**moses. Verlag GmbH**  
Arnoldstraße 13d  
47906 Kempen  
CH: Dessauer • 8045 Zürich

Autor: Klaus-Jürgen Wrede  
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker  
Lektorat: Elke Vogel  
Redaktion: Anneli Ganser  
Herstellung: Anja Trentepohl

Art.-Nr.: 90319

[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Hennef, Düsseldorf, Rhede und Kempen für wertvolle und spannende Spiele-Runden.

