# GREAT FIVE

**Drei Spalten. Drei Boni. Eine Herausforderung.**

Das taktische Würfelspiel von Great Gravity Games

## 1. Spielidee

GREAT FIVE verbindet Würfelglück mit taktischen Entscheidungen.

Jeder Spieler verfügt über drei Wertungsspalten, die während einer vollständigen Partie in beliebiger Reihenfolge genutzt werden dürfen.

Die Besonderheit: Jede Spalte besitzt eine eigene Bonusgrenze und einen unterschiedlichen Bonuswert.

Wer seine Würfelergebnisse geschickt verteilt, kann alle drei Boni erreichen und insgesamt 105 zusätzliche Punkte erhalten.

Darüber hinaus bieten drei GREAT-5-Sonderfelder die Möglichkeit, weitere Fünferpasche zu werten.

Ziel des Spiels ist es, die höchste Gesamtpunktzahl zu erzielen.

## 2. Spielmaterial

Für GREAT FIVE werden benötigt:

- Fünf sechsseitige Würfel
- Ein GREAT-FIVE-Wertungsblatt pro Spieler
- Ein Stift pro Spieler

Ein Wertungsblatt entspricht einer vollständigen Partie.

Hinweis: GREAT FIVE wird als Wertungsblock ohne Würfel angeboten. Zum Spielen werden fünf handelsübliche sechsseitige Würfel benötigt.

## 3. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein eigenes Wertungsblatt und trägt seinen Namen ein.

Die Spieler bestimmen gemeinsam, wer beginnt. Anschließend wird reihum gespielt.

Zu Beginn sind alle drei Wertungsspalten und die Sonderfelder leer.

## 4. Spielablauf

Jeder Spieler darf während seines regulären Spielzugs mit fünf Würfeln bis zu dreimal würfeln.

Erster Wurf: Alle fünf Würfel werden geworfen.

Zweiter Wurf: Der Spieler darf beliebig viele Würfel behalten und die übrigen erneut werfen.

Dritter Wurf: Der Spieler darf nochmals entscheiden, welche Würfel er behält und welche er erneut wirft.

Ein Spieler kann seinen Spielzug bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf beenden.

Anschließend entscheidet er, in welches noch freie reguläre Wertungsfeld einer beliebigen Spalte er sein Würfelergebnis einträgt.

Die Spalten dürfen in beliebiger Reihenfolge genutzt werden.

Pro regulärem Spielzug muss ein noch freies reguläres Wertungsfeld belegt werden.

Kann oder möchte ein Spieler sein Würfelergebnis nicht werten, muss er ein freies reguläres Wertungsfeld mit 0 Punkten belegen.

Bereits belegte Wertungsfelder dürfen nicht verändert werden.

Für zusätzliche GREAT 5 gelten die Sonderregeln in Kapitel 8.

## 5. Die drei Wertungsspalten

Das Wertungsblatt besitzt drei voneinander unabhängige Wertungsspalten.

Nach jedem Spielzug darf der Spieler frei entscheiden, in welcher Spalte er sein Würfelergebnis einträgt. Es gibt keine vorgeschriebene Reihenfolge.

Die Herausforderung besteht darin, die Würfelergebnisse taktisch so zu verteilen, dass möglichst viele Punkte und idealerweise alle drei Boni erreicht werden.

## 6. Oberer Wertungsbereich

Im oberen Wertungsbereich werden ausschließlich die Würfelaugen der jeweiligen Zahl addiert.

- Einser: Alle gewürfelten Einsen zählen.
- Zweier: Alle gewürfelten Zweien zählen.
- Dreier: Alle gewürfelten Dreien zählen.
- Vierer: Alle gewürfelten Vieren zählen.
- Fünfer: Alle gewürfelten Fünfen zählen.
- Sechser: Alle gewürfelten Sechsen zählen.

Beispiel: Ein Spieler würfelt vier Fünfen und eine Zwei. Trägt er das Ergebnis im Fünferfeld ein, erhält er 20 Punkte.

Bonusbedingungen

| Spalte | Benötigte Punkte | Bonus |
|---|---|---|
| Spalte 1 | mindestens 60 | 25 Punkte |
| Spalte 2 | mindestens 63 | 35 Punkte |
| Spalte 3 | mindestens 66 | 45 Punkte |

Erreicht oder überschreitet ein Spieler die jeweilige Bonusgrenze, erhält er die entsprechenden Bonuspunkte.

Jede Spalte wird unabhängig von den anderen gewertet.

Wer alle drei Bonusbedingungen erfüllt, erhält insgesamt 105 Bonuspunkte.

## 7. Unterer Wertungsbereich

### Dreierpasch

Mindestens drei Würfel zeigen dieselbe Augenzahl. Es werden die Augen aller fünf Würfel addiert.

### Viererpasch

Mindestens vier Würfel zeigen dieselbe Augenzahl. Es werden die Augen aller fünf Würfel addiert.

### Kleine Straße

Mindestens vier aufeinanderfolgende Augenzahlen, beispielsweise 1–2–3–4, 2–3–4–5 oder 3–4–5–6. Wertung: 30 Punkte.

### Große Straße

Fünf aufeinanderfolgende Augenzahlen: 1–2–3–4–5 oder 2–3–4–5–6. Wertung: 40 Punkte.

### Full House

Drei Würfel zeigen dieselbe Augenzahl und zwei weitere Würfel eine andere gemeinsame Augenzahl. Wertung: 25 Punkte.

### GREAT 5

Alle fünf Würfel zeigen dieselbe Augenzahl. Wertung: 50 Punkte. In jeder der drei Wertungsspalten steht ein reguläres GREAT-5-Feld zur Verfügung.

### Extra (Chance)

Alle fünf Würfelaugen werden addiert. Es bestehen keine besonderen Voraussetzungen.

## 8. Die GREAT-5-Sonderfelder

Zusätzlich zu den drei regulären GREAT-5-Feldern besitzt das Wertungsblatt drei Sonderfelder:

- GREAT 5 (4)
- GREAT 5 (5)
- GREAT 5 (6)

Jeder weitere GREAT 5, der erfolgreich in einem Sonderfeld eingetragen wird, bringt 50 zusätzliche Punkte.

Voraussetzung für die Sonderfelder

Die Sonderfelder dürfen erst genutzt werden, nachdem alle drei regulären GREAT-5-Felder belegt wurden.

Dabei spielt es keine Rolle, ob diese mit 50 oder mit 0 Punkten belegt sind.

Ein mit 0 Punkten belegtes reguläres GREAT-5-Feld verhindert somit nicht die Nutzung der Sonderfelder.

Die Sonderfelder werden in ihrer vorgegebenen Reihenfolge genutzt.

Fall 1: Alle drei regulären GREAT-5-Felder sind mit 50 Punkten belegt

Erzielt der Spieler einen weiteren GREAT 5, trägt er 50 Punkte in das nächste freie GREAT-5-Sonderfeld ein.

Unmittelbar anschließend erhält er einen zusätzlichen Spielzug mit bis zu drei Würfen.

Das dabei erzielte Würfelergebnis darf er in einem beliebigen, noch freien regulären Wertungsfeld eintragen.

Kann oder möchte der Spieler keine Punkte werten, muss er ein noch freies reguläres Wertungsfeld mit 0 Punkten belegen.

Fall 2: Mindestens ein reguläres GREAT-5-Feld ist mit 0 Punkten belegt

Auch dieser Spieler darf nach Belegung aller drei regulären GREAT-5-Felder weitere GREAT 5 in die Sonderfelder eintragen.

Er erhält dafür jedoch keinen zusätzlichen Spielzug.

Stattdessen muss er unmittelbar ein noch freies reguläres Wertungsfeld seiner Wahl mit 0 Punkten belegen.

Gleiche Anzahl regulärer Wertungsfelder

Die beiden Regelungen stellen sicher, dass jeder Spieler nach einer abgeschlossenen Runde genau ein weiteres reguläres Wertungsfeld belegt hat.

Somit besitzen alle Spieler nach jeder vollständigen Runde die gleiche Anzahl an belegten beziehungsweise freien regulären Wertungsfeldern.

Diese Regel gilt für alle drei Sonderfelder.

Beispiel

Zwei Spieler haben alle drei regulären GREAT-5-Felder belegt und würfeln erneut einen GREAT 5.

Spieler A: Alle drei regulären GREAT-5-Felder enthalten jeweils 50 Punkte.

Er trägt 50 Punkte im Sonderfeld GREAT 5 (4) ein. Anschließend erhält er einen zusätzlichen Spielzug mit bis zu drei Würfen. Sein Ergebnis trägt er in ein noch freies reguläres Wertungsfeld ein.

Spieler B: Eines seiner drei regulären GREAT-5-Felder enthält 0 Punkte.

Auch er trägt 50 Punkte im Sonderfeld GREAT 5 (4) ein. Er erhält jedoch keinen zusätzlichen Spielzug und muss stattdessen ein noch freies reguläres Wertungsfeld mit 0 Punkten belegen.

Nach Abschluss ihrer jeweiligen Spielzüge haben beide Spieler gleich viele reguläre Wertungsfelder belegt.

Weitere GREAT 5 bei vollständig belegten GREAT-5-Feldern

Sind sowohl die drei regulären GREAT-5-Felder als auch die drei zusätzlichen GREAT-5-Sonderfelder bereits belegt, können weitere Fünferpasche nicht mehr mit 50 Punkten gewertet werden.

Ein weiterer GREAT 5 darf jedoch in einem noch freien regulären Wertungsfeld eingetragen werden, sofern dessen Wertungsbedingungen erfüllt sind.

Hierfür kommen insbesondere folgende Wertungsfelder infrage:

- Oberer Wertungsbereich: Die fünf gleichen Augenzahlen werden addiert.
- Dreierpasch: Alle fünf Würfelaugen werden addiert.
- Viererpasch: Alle fünf Würfelaugen werden addiert.
- Extra (Chance): Alle fünf Würfelaugen werden addiert.

Beispiel: Ein Spieler würfelt fünf Fünfen. Sind sämtliche GREAT-5-Felder bereits belegt, kann er 25 Punkte im noch freien Fünferfeld, Dreierpasch, Viererpasch oder Extra (Chance) eintragen.

Möchte oder kann der Spieler dieses Ergebnis nicht eintragen, darf er seine noch verbleibenden Würfe nutzen, um eine andere Kombination zu erzielen.

Ist keine passende Wertung mehr möglich, muss der Spieler ein noch freies reguläres Wertungsfeld mit 0 Punkten belegen.

Nicht genutzte Sonderfelder

Nicht genutzte GREAT-5-Sonderfelder bleiben leer.

Sie dürfen am Ende der Partie nicht nachträglich ausgefüllt werden.

Die Sonderfelder verlängern die Partie nicht über das reguläre Spielende hinaus.

## 9. Spielende

Die Partie endet für einen Spieler, sobald sämtliche regulären Wertungsfelder seiner drei Spalten belegt sind.

Dabei zählen sowohl Wertungen mit Punkten als auch Einträge mit 0 Punkten.

Nach dem Belegen des letzten regulären Wertungsfeldes dürfen keine weiteren Würfe durchgeführt werden, um zusätzliche GREAT-5-Sonderfelder zu erreichen.

Noch freie Sonderfelder bleiben leer.

Bei mehreren Spielern endet die gemeinsame Partie, sobald alle Spieler ihre regulären Wertungsfelder vollständig belegt haben.

## 10. Punkteberechnung

A. Berechnung jeder einzelnen Spalte

Die folgenden Schritte werden für jede der drei Wertungsspalten separat durchgeführt.

Schritt 1: Addiere die Punkte des oberen Wertungsbereichs.

Schritt 2: Prüfe die Bonusbedingung und trage gegebenenfalls den Bonus ein.

Schritt 3: Addiere die obere Summe und den Bonus.

Schritt 4: Addiere die Punkte des unteren Wertungsbereichs.

Schritt 5: Übertrage die obere Summe einschließlich Bonus und addiere sie zur unteren Summe. Das Ergebnis ist die jeweilige Spaltensumme.

B. Berechnung des Endergebnisses

Schritt 6: Übertrage die drei Spaltensummen sowie die Summe der drei GREAT-5-Sonderfelder in die dafür vorgesehenen Felder.

Schritt 7: Addiere die drei Spaltensummen und die Summe der Sonderfelder.

Das Ergebnis ist die GREAT-FIVE-Gesamtpunktzahl.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Bei Gleichstand teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

## 11. Taktische Herausforderung

Bei GREAT FIVE entscheidet nicht allein das Würfelglück über den Erfolg.

Die geschickte Verteilung der Würfelergebnisse auf die drei Wertungsspalten ist ebenso wichtig.

Jede Spalte bietet eine andere Herausforderung:

- Spalte 1: 60 Punkte erreichen und 25 Bonuspunkte sichern.
- Spalte 2: 63 Punkte erreichen und 35 Bonuspunkte sichern.
- Spalte 3: 66 Punkte erreichen und 45 Bonuspunkte sichern.

Wer vorausschauend spielt, kann seine Chancen auf alle drei Boni erhöhen.

Zusätzliche GREAT 5 bieten die Möglichkeit, weitere wertvolle Punkte zu sammeln.

Schaffst du alle drei Boni und vielleicht sogar einen zusätzlichen GREAT 5?

---

**GREAT FIVE**

Drei Spalten. Drei Boni. Eine Herausforderung.

by Great Gravity Games

www.greatgravity.de