



Doppelt so clever

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

30

MINUTEN

Doppelt so clever ist ein Würfelspiel von Wolfgang Warsch für 1 bis 4 Personen. Ihr würfelt mit 6 farbigen Würfeln und tragt die Ergebnisse in fünf Farbbereiche auf eurem Spielblatt ein. Jede Eintragung kann Boni, Zusatzaktionen und Kettenzüge auslösen, und am Ende gewinnt die höchste Punktzahl.

Spielziel

Ihr sammelt über mehrere Runden möglichst viele Punkte, indem ihr Würfelergebnisse geschickt in die fünf Farbbereiche eures Blattes eintragt.

Vorbereitung

Jede Person nimmt sich ein Spielblatt und einen Stift. Die 6 Würfel bekommt, wer am cleversten ist. Das Silbertablett ist auf der Schachtel abgedruckt und liegt für alle gut erreichbar in der Mitte.

So spielt ihr

- 1 Wer am Zug ist, würfelt mit allen 6 Würfeln, legt einen davon auf eines der 3 Würfelfelder und trägt den Wert im passenden Farbbereich ein.
- 2 Alle Würfel mit niedrigerem Wert wandern auf das Silbertablett.
- 3 Mit den restlichen Würfeln wird ein zweites und ein drittes Mal gewürfelt, jeweils nach demselben Muster.
- 4 Danach kommen alle übrigen Würfel aufs Tablett. Die Mitspielenden wählen gleichzeitig je einen Würfel vom Tablett und tragen ihn ein.
- 5 Dann rückt die Aktivrolle im Uhrzeigersinn weiter. Eine Runde endet, wenn alle einmal aktiv waren.

So gewinnt ihr

Nach der letzten Runde zählt ihr alle Farbbereiche plus die Fuchs-Punkte zusammen. Die höchste Gesamtsumme gewinnt.

Spielziel

Ihr versucht, die gewürfelten Zahlen so in die fünf Farbbereiche Silber, Gelb, Blau, Grün und Rosa einzutragen, dass am Ende möglichst viele Punkte zusammenkommen. Dabei zählt nicht nur der einzelne Würfel, sondern auch, welche Würfel ihr durch eure Wahl auf das Silbertablett schiebt – davon profitieren nämlich die anderen. Wer die Würfel klug wählt, schaltet Boni und Zusatzaktionen frei und löst Kettenzüge aus. Nach der festgelegten Rundenzahl gewinnt die höchste Punktzahl.

Spielmaterial

1 Block mit Spielblättern

6 Würfel

4 Stifte

1 Silbertablett

Spielaufbau

- Jede Person bekommt ein Spielblatt und einen Stift.
- Das in der Schachtel abgedruckte Silbertablett liegt so, dass alle es erreichen.
- Die 6 Würfel erhält die cleverste Person am Tisch.
- Die Rundenzahl richtet sich nach der Gruppengröße: 4 Runden zu viert, 5 Runden zu dritt, 6 Runden zu zweit und im Solospiel.

Spielbeginn

Wer die 6 Würfel erhalten hat, beginnt als aktive Person. Zu Beginn jeder Runde streichen alle für sich die aktuelle Rundenzahl ab und erhalten dafür in den Runden 1 bis 3 die dort abgebildete Aktion, in Runde 4 den abgebildeten Bonus.

Spielablauf

Der Zug der aktiven Person

Wer aktiv ist, würfelt mit allen 6 Würfeln. Aus dem Wurf wählt sie einen Würfel aus und legt ihn unverändert auf eines ihrer 3 Würfelfelder. Den Wert trägt sie im Farbbereich ein, der zur Würfelfarbe passt. Anschließend wandern alle Würfel mit einem kleineren Wert auf das Silbertablett. Wählt sie den niedrigsten Würfel überhaupt, kommt kein Würfel aufs Tablett.

Mit den übrigen Würfeln wird ein zweites Mal gewürfelt, wieder ein Würfel gewählt, eingetragen und alle kleineren aussortiert. Ein drittes Mal läuft genauso ab. Danach kommen ALLE Würfel, die nicht auf einem Würfelfeld liegen, auf das Silbertablett.

Achtung: Wer zu früh einen hohen Würfel nimmt, hat unter Umständen keine Würfel mehr für einen weiteren Wurf übrig.

Die passiven Mitspielenden

Sobald die aktive Person 3 Würfel abgelegt hat oder nicht mehr würfeln kann, sind die anderen dran. Sie wählen gleichzeitig jeweils einen Würfel vom Silbertablett und tragen ihn im passenden Farbbereich ein. Die Würfel bleiben dabei liegen, mehrere Personen dürfen also denselben Würfel nutzen.

Danach wird die Person links davon aktiv, bekommt alle 6 Würfel und führt ihren Zug aus. Die Runde endet, wenn alle einmal aktiv waren.

Das Spielblatt

In jedem der 5 Farbbereiche wird pro Würfel genau ein Feld angekreuzt oder eine Zahl eingetragen. Blau, Grün und Rosa haben links einen Pfeil: Dort beginnt ihr vorne und arbeitet euch Feld für Feld nach rechts, ohne eines zu überspringen. In Silber und Gelb gibt es diese Reihenfolge nicht.

Weißer Würfel: Er ist Farb-Joker für Silber, Gelb, Grün oder Rosa. Alternativ wird er mit dem blauen Würfel kombiniert.

Silberner Würfel: Ihr kreuzt die passende Zahl an und wählt die Farbe (Gelb, Blau, Grün oder Rosa) frei. Zusätzlich dürfen alle Würfel angekreuzt werden, die durch diese Wahl neu auf das Tablett wandern. Würfel, die schon vorher dort lagen, zählen nicht. Ist im silbernen Bereich keine Zahl mehr ankreuzbar, darf der silberne Würfel nicht gewählt werden. Wählt ihn eine passive Person oder wird er über die Zusatzwürfel-Aktion genommen, gibt es keine zusätzlichen Kreuze, weil danach keine Würfel aufs Tablett wandern.

Gelber Würfel: Ihr kreist die entsprechende Zahl ein oder kreuzt eine bereits eingekreiste Zahl an. Eine Zahl ohne Kreis lässt sich nicht ankreuzen. Die Boni werden schon durch eine vollständige Reihe oder Spalte aus Kreisen ausgelöst. Am Ende zählen nur die Kreuze.

Blauer Würfel: Ihr addiert den aktuellen Wert des weißen Würfels dazu und tragt die Summe ein – egal, wo der andere Würfel gerade liegt. Jeder folgende Eintrag muss kleiner oder gleich dem vorherigen sein. Das gilt in beide Richtungen: Auch wer den weißen Würfel für Blau nutzt, addiert den blauen dazu. Die aktive Person kann so in einem Zug sogar 2 Einträge machen, wenn sie in 2 verschiedenen Würfeln jeweils einen der beiden Würfel wählt.

Grüner Würfel: Die Augenzahl wird mit dem Faktor des Feldes multipliziert und das Ergebnis eingetragen. Sind 2 Felder gefüllt, zieht ihr den Wert des zweiten vom ersten ab und schreibt das Ergebnis in den Stern darüber. Minuspunkte sind möglich.

Rosa Würfel: Die Augenzahl wird von links nach rechts eingetragen, ohne Felder zu überspringen. Jeder Wert ist erlaubt. Einen Bonus gibt es nur, wenn die eingetragene Zahl mindestens so hoch ist wie die Vorgabe im Feld.

Boni

Boni stehen direkt unter einem Feld (Blau, Grün, Rosa) oder am Ende einer Zeile bzw. Spalte (Silber, Gelb). Wird ein Feld mit ?-Bonus gefüllt oder angekreuzt, müsst ihr den Bonus sofort einlösen: eine Zahl eurer Wahl eintragen (1–6 bei Grün und Rosa, 2–12 bei Blau), ein Kreuz setzen oder eine Zahl einkreisen. Aufsparen ist nicht möglich. Beim schwarzen ?-Bonus zu Beginn von Runde 4 ist die Farbe frei wählbar. Boni am Ende von Zeilen oder Spalten greifen erst, wenn dort alles angekreuzt bzw. eingekreist ist. Ergibt ein Bonus einen weiteren Bonus, wird auch dieser sofort ausgeführt – Kettenzüge sind ausdrücklich möglich.

Die Aktionen

Es gibt 3 Aktionsleisten, deren Felder ihr erst im Spielverlauf freischaltet. Schaltet ein Eintrag eine Aktion frei, umkreist ihr das entsprechende Feld der Leiste. Nutzt ihr eine Aktion, streicht ihr das Feld durch. Pro Zug sind beliebig viele Aktionen erlaubt, solange welche vorhanden sind.

- **Nachwürfel-Aktion:** Nur für die aktive Person. Alle soeben gewürfelten Würfel werden neu geworfen, nicht aber die auf dem Tablett oder auf den Würfelfeldern. Einzelne Würfel dürfen nicht liegen bleiben.
- **Rückhol-Aktion:** Nur für die aktive Person. Ein Würfel vom Silbertablett kehrt zurück und würfelt beim nächsten Wurf mit. Nach dem Würfeln ist die Aktion nicht mehr erlaubt.
- **Zusatzwürfel-Aktion:** Erst am Ende des eigenen Zuges einsetzbar, also nachdem regulär eingetragen wurde. Ihr wählt einen beliebigen der 6 Würfel, auch einen bereits verwendeten. Jeder Würfel darf pro Zug nur einmal als Zusatzwürfel dienen.

Die Füchse

Füchse holt ihr euch wie Boni oder durch das Abschließen von Zeilen. Am Spielende ist jeder Fuchs so viel wert wie der Farbbereich mit eurer niedrigsten Punktzahl. Bringt ein Bereich 0 Punkte, sind die Füchse wertlos.

Der Spielzug

- 1 Mit allen 6 Würfeln würfeln.
- 2 Einen Würfel wählen und auf ein freies Würfelfeld legen.
- 3 Den Wert im passenden Farbbereich eintragen bzw. ankreuzen, ausgelöste Boni sofort einlösen.
- 4 Alle Würfel mit niedrigerem Wert auf das Silbertablett legen.
- 5 Schritte 1 bis 4 mit den verbliebenen Würfeln ein zweites und ein drittes Mal ausführen.
- 6 Alle restlichen Würfel auf das Silbertablett legen.
- 7 Alle anderen wählen gleichzeitig je einen Würfel vom Tablett und tragen ihn ein.
- 8 Eventuelle Zusatzwürfel-Aktionen einsetzen; danach wird die Person links aktiv.

Sonderregeln

- Wählt die aktive Person den niedrigsten Würfel, wandert kein Würfel auf das Silbertablett.
- Würfel auf dem Silbertablett stehen der aktiven Person nicht mehr zur Verfügung, außer über die Rückhol-Aktion.
- Die Würfel bleiben beim Eintragen der passiven Personen auf dem Tablett liegen, mehrere dürfen denselben Würfel nutzen.
- Hat eine passive Person keine Möglichkeit, einen Würfel vom Tablett zu nutzen, darf sie einen Würfel von den Würfelfeldern der aktiven Person verwenden. Wer freiwillig auf einen Tablett-Würfel verzichtet, hat dieses Recht nicht.
- Kann oder will die aktive Person aus einem Wurf keinen Würfel nutzen, verfällt der Wurf und das Würfelfeld bleibt leer.
- Ist im silbernen Bereich keine passende Zahl mehr frei, darf der silberne Würfel nicht gewählt werden.
- Bei Blau zählt immer die Summe aus weißem und blauem Würfel, nie ein Einzelwert.
- Im grünen Bereich sind Minuspunkte möglich, wenn der zweite Eintrag höher ist als der erste.
- Boni müssen sofort eingelöst werden und können Kettenzüge auslösen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, wenn in der letzten Runde die letzte aktive Person ihren Zug beendet hat und alle passiven Personen ihren Würfel vom Tablett eingetragen haben. Danach dürfen noch verbliebene Zusatzwürfel-Aktionen genutzt werden, übrige Nachwürfel-Aktionen verfallen. Eine Person trägt für alle auf der Blattrückseite die Punkte der Farbbereiche ein und multipliziert die Anzahl der Füchse mit den Punkten des schwächsten Farbbereichs. Wer die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet der höchste Punktwert in einem einzelnen Bereich; bleibt es dabei, gibt es mehrere Gewinner.

Varianten

- **Solospiel:** Ihr spielt 6 Runden und wechselt dabei immer zwischen aktiver und passiver Rolle, seid also 6-mal aktiv und 6-mal passiv. In der passiven Rolle würfelt ihr alle 6 Würfel und legt die 3 niedrigsten auf das Silbertablett. Bei Gleichstand kommt der Würfel aufs Tablett, der beim Würfeln am dichtesten daran liegen geblieben ist. Als passive Person dürft ihr keine Nachwürfel-Aktion einsetzen.
- Eine Wertungstabelle gibt an, wie clever gespielt wurde: unter 140 Punkte ist "Halb so clever", ab 220 Punkten "Ganz schön clever", über 320 Punkte "Doppelt so clever".

Tipps

- Entscheidet euch nicht zu früh für einen hohen Würfel. Sonst bleibt für den zweiten oder dritten Wurf nichts mehr übrig.
- Ein niedriger Würfel schiebt wenige oder gar keine Würfel auf das Tablett und nimmt den anderen Auswahl weg.
- Im grünen Bereich lohnt es sich, im ersten Feld einer Rechnung hoch und im zweiten niedrig einzutragen, da sonst Minuspunkte drohen.
- Der silberne Würfel ist besonders stark, weil ihr zusätzlich alle Würfel ankreuzen dürft, die dadurch neu aufs Tablett wandern.
- Achtet im rosa Bereich auf die Vorgabezahl im Feld: Nur eine Zahl, die mindestens so hoch ist, bringt den Bonus.
- Behaltet im Blick, welcher Bereich bei euch am schwächsten ist – er bestimmt den Wert jedes Fuchses.

Häufige Fragen

Was passiert mit den Würfeln, die kleiner sind als der gewählte?

Sie wandern auf das Silbertablett und stehen der aktiven Person nicht mehr zur Verfügung. Wer den niedrigsten Würfel wählt, legt keinen Würfel ab.

Dürfen mehrere passive Personen denselben Würfel vom Tablett nutzen?

Ja. Alle passiven Personen wählen gleichzeitig, und die Würfel bleiben auf dem Tablett liegen.

Was mache ich, wenn ich als passive Person keinen Würfel vom Tablett verwenden kann?

Dann darfst du einen Würfel von den Würfelfeldern der aktiven Person nutzen. Verzichtest du dagegen freiwillig auf einen Tablett-Würfel, steht dir diese Möglichkeit nicht zu.

Was passiert, wenn die aktive Person keinen Würfel aus ihrem Wurf brauchen kann?

Der Wurf verfällt, es wird kein Würfel herausgelegt und das entsprechende Würfelfeld bleibt leer.

Zählt beim blauen Würfel nur der blaue Wert?

Nein. Sobald du einen der beiden Würfel regelgerecht nutzen darfst, wird immer die Summe aus blauem und weißem Würfel eingetragen, egal wo der andere Würfel gerade liegt.

Darf ich eine gelbe Zahl ankreuzen, die noch nicht eingekreist ist?

Nein. Angekreuzt werden darf nur eine Zahl, die bereits eingekreist ist.

Kann ich einen Bonus für später aufheben?

Nein. Ein Bonus muss sofort verwendet werden. Ergibt sich daraus ein weiterer Bonus, wird auch dieser sofort ausgeführt.

Wann darf ich die Zusatzwürfel-Aktion einsetzen?

Erst am Ende deines Zuges, also nachdem du als aktive Person deine Würfel oder als passive Person deinen Tablett-Würfel eingetragen hast. Du darfst jeden Würfel pro Zug nur einmal als Zusatzwürfel wählen.

Wie viel ist ein Fuchs wert?

Jeder Fuchs bringt so viele Punkte wie dein Farbbereich mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl. Hast du in einem Bereich 0 Punkte, ist jeder Fuchs 0 Punkte wert.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Es gewinnt, wer den höchsten Punktwert in einem einzelnen Bereich hat. Bleibt es unentschieden, gibt es mehrere Gewinner.

Informationen zum Spiel

Autor	Wolfgang Warsch
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 21.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/doppelt-so-clever/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/doppelt-so-clever/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026