



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

NOCH MAL SO GUT

Spielanleitung – kurz erklärt

1–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

30

MINUTEN

NOCH MAL SO GUT ist ein Würfelspiel für 1 bis 6 Personen, bei dem alle gleichzeitig auf ihrem eigenen Spielblatt Kästchen ankreuzen. Aus den geworfenen Würfeln kombinierst du eine Farbe mit einer Zahl und füllst so Farbböcke, Spalten und Zeilen. Neu gegenüber dem Vorgänger sind der Sonderwürfel mit fünf Aktionen sowie die Herzspalte, die zusätzliche Spaltenpunkte bringt.

Spielziel

Kreuze auf deinem Blatt möglichst viele Spalten, Zeilen und ganze Farben komplett an. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder bekommt ein Spielblatt und einen Stift. Auf dem Blatt ist bereits ein Sonderwürfel in der Würfelreihe eingekreist. Bestimmt eine Person als Startspieler.

So spielt ihr

- 1 Der aktive Spieler würfelt einmal mit allen 7 Würfeln.
- 2 Er nimmt sich entweder 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel oder den Sonderwürfel und legt die Wahl beiseite.
- 3 Alle anderen wählen aus den übrigen Würfeln eine Kombination. In den ersten 3 Würfen dürfen dagegen alle aus sämtlichen Würfeln wählen.
- 4 Jeder kreuzt so viele zusammenhängende Kästchen der gewählten Farbe an, wie der Zahlenwürfel zeigt. Der allererste Eintrag muss in Spalte H beginnen.
- 5 Fertige Spalten und Zeilen werden angesagt und gewertet, danach wandern die Würfel im Uhrzeigersinn weiter.

So gewinnt ihr

Sobald jemand sein zweites Farbbonusfeld einkreist, endet das Spiel nach diesem Wurf. Wer dann die meisten Punkte zusammenzählt, gewinnt.

Spielziel

Du willst die Kästchen deines Spielblatts so geschickt ankreuzen, dass du schnell komplette Spalten, ganze Zeilen und vollständige Farben erreichst. Für jede gefüllte Spalte gibt es Punkte, wer sie als Erster schafft, bekommt den höheren Wert. Komplette Zeilen bringen je 5 Punkte plus einen Bonus für den Schnellsten. Zusätzlich lohnt es sich, alle Kästchen einer Farbe zu füllen, denn das bringt Bonuspunkte und leitet zugleich das Spielende ein.

Spielmaterial

3 Farbwürfel

3 Zahlenwürfel

1 Sonderwürfel

1 Block

6 Stifte

Spielaufbau

- Jede Person nimmt sich ein Spielblatt aus dem Block und einen Stift.
- Auf jedem Blatt ist zu Beginn bereits ein Sonderwürfel in der Reihe unter der Jokerleiste eingekreist. Damit kann jeder den Sonderwürfel sofort einmal nutzen.
- Legt die 7 Würfel bereit: 3 Farbwürfel, 3 Zahlenwürfel und den Sonderwürfel.
- Bestimmt einen Startspieler.

Spielbeginn

Der Startspieler wird zum aktiven Spieler und wirft alle 7 Würfel ein einziges Mal. Wichtig für den Anfang: Der allererste Eintrag jedes Spielers muss in der Startspalte H liegen. In den ersten 3 Würfen dürfen ausnahmsweise alle Mitspieler aus sämtlichen geworfenen Würfeln auswählen, auch dieselbe Kombination wie der aktive Spieler.

Spielablauf

Der Wurf

Der aktive Spieler würfelt einmal mit allen 7 Würfeln. Danach sucht er sich entweder genau 1 Farbwürfel plus 1 Zahlenwürfel aus oder den Sonderwürfel. Diese Würfel nimmt er zur Seite. Alle anderen dürfen anschließend nur noch aus den liegen gebliebenen Würfeln eine Kombination bilden. Den Sonderwürfel dürfen sie nur nutzen, wenn der aktive Spieler ihn nicht genommen hat.

Mehrere Mitspieler dürfen dieselbe Kombination beziehungsweise denselben Sonderwürfel verwenden.

Die ersten 3 Würfe

In den Würfeln 1 bis 3 gilt eine Ausnahme: Hier darf sich jeder aus allen geworfenen Würfeln bedienen, also auch aus denen, die der aktive Spieler bereits gewählt hat.

Passen

Niemand muss etwas eintragen, auch der aktive Spieler nicht. Verzichtet der aktive Spieler, bleiben alle 7 Würfel liegen und die Mitspieler wählen aus dem kompletten Wurf.

Kästchen ankreuzen

Die Farbe des Farbwürfels bestimmt, in welchem Farbblock du kreuzt. Die Zahl auf dem Zahlenwürfel gibt vor, wie viele Kästchen es sind. Ein gelber Würfel mit einer 4 bedeutet also 4 gelbe Kästchen.

Dabei gilt:

- 1 Der allererste Eintrag eines Spielers beginnt in Spalte H.
- 2 Alle Kreuze eines Wurfs liegen zusammenhängend in einem einzigen Farbblock der gewählten Farbe.
- 3 Jedes neue Kreuz grenzt waagerecht oder senkrecht an ein bereits angekreuztes Kästchen an oder liegt in der Startspalte. Diagonale Berührung genügt nicht.
- 4 Du musst die Zahl exakt ausnutzen. Weniger oder mehr Kästchen sind nicht erlaubt.
- 5 Mehr als 5 Kästchen sind in einem Wurf nie möglich.
- 6 Die Augenzahl darf nicht auf zwei verschiedene Blöcke derselben Farbe aufgeteilt werden.
- 7 Ein Farbblock muss nicht in einem Zug komplett gefüllt werden.

Joker

Das Fragezeichen auf dem Zahlenwürfel und das schwarze Kreuz auf dem Farbwürfel sind Joker. Mit dem schwarzen Kreuz wählst du eine beliebige Farbe. Mit dem Fragezeichen wählst du eine Zahl von 1 bis 5, eine 6 ist auch dann nicht erlaubt, wenn es 6er-Blöcke gibt.

Für jedes genutzte Joker-Symbol streichst du ein Ausrufezeichen auf deinem Blatt. Wählst du in einem Wurf beide Joker, streichst du 2 Ausrufezeichen. Ohne freie Ausrufezeichen kannst du keinen Joker nehmen.

Der Sonderwürfel

Die goldenen Würfelfelder auf dem Blatt schalten Sonderwürfel frei. Für jedes angekreuzte Würfelfeld kreist du einen Sonderwürfel in der Reihe unter der Jokerleiste ein. Ein Sonderwürfel ist von Anfang an eingekreist.

Wer den Sonderwürfel nutzt, streicht dafür einen eingekreisten Sonderwürfel seiner Reihe. Ohne eingekreiste Symbole ist die Wahl des Sonderwürfels nicht möglich.

Die fünf Aktionen:

- **Bombe:** Kreuze bis zu 4 beliebige Felder innerhalb eines 2x2-Rasters an, unabhängig von der Farbe. Diese Kreuze brauchen keine Nachbarn und müssen nicht in Spalte H liegen. Später darf an diese Felder normal angebaut werden.
- **Herz:** Umkreise von oben beginnend ein Herz in der Herzspalte.
- **Sterne:** Kreuze bis zu 2 Sterne an. Sie müssen waagerecht oder senkrecht an ein Kreuz grenzen oder in Spalte H liegen.
- **Drei in einer Zeile:** Kreuze bis zu 3 Felder in einer Zeile an, nicht in einer Spalte. Sie müssen nicht nebeneinander liegen, aber an vorhandene Kreuze grenzen.
- **Farbblock:** Kreuze einen kompletten Farbblock an, auch einen leeren oder einen bereits begonnenen. Er muss an mindestens ein vorhandenes Kreuz grenzen. So lässt sich auch ein ganzer 6er-Block auf einmal füllen.

Herzbonus

Jedes eingekreiste Herz erhöht deinen Spaltenbonus. Schließt du eine Spalte ab, trägst du zusätzlich zum Spaltenwert deinen aktuellen Herzbonus in das Herzfeld unter dieser Spalte ein. Den Herzbonus bekommt jeder, unabhängig davon, als Wievielter die Spalte gefüllt wurde.

Spalten werten

Ist eine Spalte komplett angekreuzt, sagst du sie laut an, nachdem alle ihre Kreuze gemacht haben, und umkreist den Punktwert darunter. Der Erste umkreist den oberen Wert, alle anderen streichen diesen oberen Wert und können nur noch den unteren erreichen. Zweite und spätere Spalten werden nicht mehr laut angesagt. Füllen mehrere im selben Wurf dieselbe Spalte erstmals, erhalten alle den oberen Wert. In einem Wurf darfst du auch mehrere Spalten abschließen.

Zeilen werten

Füllst du eine komplette Zeile, sagst du das laut an und umkreist die Punkte. Jede volle Zeile zählt am Ende 5 Punkte. Der Erste erhält zusätzlich den Zeilenbonus neben der Zeile, alle anderen streichen diesen Bonus. Die Boni sind: eine sofortige Bombe, ein sofort eingekreister Sonderwürfel oder ein sofort eingekreistes Herz. Schließen mehrere gleichzeitig dieselbe Zeile, bekommen alle den Bonus.

Farben komplettieren

Wer als Erster alle Felder einer Farbe angekreuzt hat, sagt das an und kreist die 5 Punkte dieser Farbe ein. Die anderen streichen die 5 und können in dieser Farbe nur noch 3 Bonuspunkte holen. Diese 3

Punkte stehen allen offen. Gelingt mehreren der Farbbonus im selben Wurf erstmals, erhalten alle 5 Punkte.

Weitergabe

Wenn alle gewählt, angekreuzt und ihre fertigen Zeilen und Spalten angesagt haben, gibt der aktive Spieler die Würfel im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler wirft alle 7 Würfel.

Der Spielzug

- 1 Der aktive Spieler würfelt einmal mit allen 7 Würfeln.
- 2 Er wählt 1 Farb- und 1 Zahlenwürfel oder den Sonderwürfel und nimmt die Würfel zur Seite. Er darf auch passen.
- 3 Er kreuzt entsprechend Kästchen an oder führt die Sonderwürfel-Aktion aus.
- 4 Alle Mitspieler wählen aus den verbliebenen Würfeln eine Kombination und tragen ihrerseits ein. In den ersten 3 Würfeln stehen ihnen alle Würfel offen.
- 5 Genutzte Joker-Symbole werden mit gestrichenen Ausrufezeichen bezahlt, ein genutzter Sonderwürfel mit einem gestrichenen Würfelsymbol.
- 6 Fertige Zeilen und Spalten werden laut angesagt und gewertet, Zeilenbonus vor Spaltenpunkten.
- 7 Die Würfel gehen im Uhrzeigersinn weiter.

Sonderregeln

- Der allererste Eintrag jedes Spielers muss in der Startspalte H beginnen.
- Kästchen, die sich nur über Eck berühren, gelten nicht als benachbart.
- Die Augenzahl muss komplett in einem einzigen Farbblock verbraucht werden, ein Aufteilen auf zwei Blöcke derselben Farbe ist verboten.
- Mehr als 5 Kreuze sind in einem Wurf nie möglich.
- Mit dem Fragezeichen-Joker darfst du nur Werte von 1 bis 5 wählen, keine 6.
- Jedes genutzte Joker-Symbol kostet ein gestrichenes Ausrufezeichen. Ohne Ausrufezeichen keine Joker.
- Bombenkreuze brauchen keine Nachbarschaft und dürfen verschiedene Farben abdecken, müssen aber in einem 2x2-Raster liegen.
- Beim gleichzeitigen Abschluss von Zeile und Spalte wird zuerst der Zeilenbonus genommen, danach werden die Punkte umkreist.
- Beim Spaltenwert wird immer nur der obere Wert gestrichen, der untere bleibt für alle erreichbar.
- Nicht angekreuzte Sterne bringen am Ende je 2 Minuspunkte.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort nach dem Wurf, in dem mindestens ein Spieler sein zweites Farbbonusfeld einkreist. Der Wert dieses Bonusfelds spielt dabei keine Rolle. War das der aktive Spieler, dürfen alle anderen diesen Wurf noch wie gewohnt nutzen. Danach zählt jeder zusammen: Bonuspunkte der Farbfelder, Punkte für Spalten und Zeilen, Herzpunkte, 1 Punkt je ungenutztem Ausrufezeichen und 2 Punkte je eingekreistem, ungenutztem Sonderwürfel. Für jeden nicht angekreuzten Stern gibt es 2 Minuspunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Ausrufezeichen übrig hat.

Varianten

- **Solo-Spiel:** Du spielst allein und sammelst möglichst viele Punkte. Die Regeln bleiben weitgehend gleich, du würfelst aber nur mit 2 Farbwürfeln, 2 Zahlenwürfeln und dem Sonderwürfel. Nach jedem Wurf machst du in einem der oberen Buchstaben-Felder einen Schrägstrich. In jedes Buchstaben-Feld kommen insgesamt 2 Striche, einer nach rechts und einer nach links. Das Spiel endet nach 30 Würfeln, wenn überall 2 Striche stehen, oder sobald du 2 Farben komplett hast. Hast du 2 Farben vor dem 30. Wurf geschafft, gibt es für jeden nicht benötigten Wurf 2 Bonuspunkte. Die Anleitung nennt dazu eine Auswertungstabelle, die von unter 10 bis über 90 Punkten reicht.

Tipps

- Achte früh darauf, die goldenen Würfelfelder anzukreuzen. Jeder freigeschaltete Sonderwürfel ist entweder eine starke Aktion oder am Ende 2 Punkte wert.
- Kreise Herzen möglichst früh ein. Der Herzbonus gilt nur für Spalten, die du danach abschließt.
- Setze die Kreuze so, dass keine isolierten Einzelfelder entstehen. Solche Felder brauchst du später eine 1, weil du die Augenzahl nicht aufteilen darfst.
- Spare deine Ausrufezeichen nicht bis zum Schluss auf, aber bedenke: Jedes übrig gebliebene bringt 1 Punkt und entscheidet bei Gleichstand.
- Nicht angekreuzte Sterne kosten je 2 Minuspunkte. Die Sterne-Aktion des Sonderwürfels lohnt sich deshalb auch dann, wenn sie keine Spalte vollendet.
- Als aktiver Spieler nimmst du Würfel aus der Auslage. Du kannst den Mitspielern gezielt die Kombination wegnehmen, die sie gerade brauchen.

Häufige Fragen

Muss ich immer alle Augen des Zahlenwürfels verbrauchen?

Ja. Du musst genau so viele Kästchen ankreuzen, wie der Zahlenwürfel zeigt, nicht weniger und nicht mehr. Passt die Zahl nirgends, kannst du den Wurf nur ungenutzt lassen.

Darf ich eine 4 auf zwei getrennte gelbe Blöcke verteilen?

Nein. In einem Wurf müssen alle Kreuze zusammenhängend in einem einzigen Farblock liegen. Ein Aufteilen auf zwei Blöcke derselben Farbe ist ausdrücklich verboten.

Zählen diagonal angrenzende Kästchen als benachbart?

Nein. Ein neues Kreuz muss waagrecht oder senkrecht an ein bereits angekreuztes Kästchen grenzen. Felder, die sich nur über Eck berühren, reichen nicht aus.

Können mehrere Spieler dieselbe Würfelkombination nutzen?

Ja, mehrere Mitspieler dürfen dieselbe Kombination aus Farb- und Zahlenwürfel beziehungsweise den Sonderwürfel verwenden. Der aktive Spieler nimmt seine Würfel aber ab dem 4. Wurf aus der Auslage, sodass sie den anderen dann nicht mehr zur Verfügung stehen.

Was passiert, wenn der aktive Spieler nichts eintragen will?

Er darf passen. Dann bleiben alle 7 Würfel liegen und die Mitspieler wählen aus dem vollständigen Wurf eine Kombination.

Darf ich mit dem Fragezeichen-Joker eine 6 wählen?

Nein. Mit dem Fragezeichen darfst du nur eine Zahl von 1 bis 5 bestimmen, auch wenn es auf dem Blatt 6er-Felder gibt.

Müssen Bombenkreuze an vorhandene Kreuze angrenzen?

Nein. Die bis zu 4 Kreuze der Bombe dürfen an beliebiger Stelle gesetzt werden, solange sie in einem 2x2-Raster liegen. Sie brauchen weder Nachbarn noch die Startspalte H, und sie dürfen verschiedene Farben abdecken.

Wer bekommt Punkte, wenn zwei Spieler gleichzeitig dieselbe Spalte vollmachen?

Füllen mehrere Spieler im selben Wurf als Erste dieselbe Spalte, erhalten alle diese Spieler den oberen Punktwert. Bei Zeilen gilt entsprechend, dass alle den Zeilenbonus bekommen.

Bekommen auch spätere Spieler den Herzbonus für eine Spalte?

Ja. Der Herzbonus steht jedem zu, der eine Spalte komplettiert, unabhängig davon, als Wievielter das gelingt. Maßgeblich ist die Zahl der Herzen, die du in diesem Moment eingekreist hast.

Wann genau ist das Spiel zu Ende?

Sobald mindestens ein Spieler sein zweites Farbbonusfeld einkreist, endet das Spiel nach diesem Wurf. War das der aktive Spieler, dürfen die anderen aus den restlichen Würfeln noch normal eintragen.

Informationen zum Spiel

Autoren	Inka Brand, Markus Brand
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 01.09.2026. 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/noch-mal-so-gut/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/noch-mal-so-gut/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026