



Tutto - Volle Lotte

Spielanleitung – kurz erklärt

2–10

SPIELER

ab 8

JAHREN

Tutto - Volle Lotte ist ein Würfelspiel mit Kartenzusatz für 2 bis 10 Personen ab 8 Jahren. Ihr würfelt mit 6 Würfeln um Punkte und entscheidet nach jedem Wurf neu, ob ihr sichert oder weiterzockt. Vor jedem Wurfdurchgang deckt ihr eine Karte auf, die euren Zug mit Boni aufwertet oder abrupt beendet.

Spielziel

Sammelt als Erste 6000 Punkte, indem ihr punktebringende Würfel beiseitelegt und den richtigen Moment zum Aufhören trifft.

Vorbereitung

Eine Person mischt die 56 Karten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte, gut erreichbar für alle. Die 6 Würfel kommen daneben. Begonnen wird im Uhrzeigersinn von der mischenden Person aus.

So spielt ihr

- 1 Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen neben den Stapel. Sie gilt für euren Durchgang.
- 2 Würfelt mit allen 6 Würfeln und sucht punktebringende Würfel und Kombinationen heraus.
- 3 Legt mindestens einen zählenden Würfel beiseite, wenn ihr weitermachen wollt. Mit dem Rest würfelt ihr erneut.
- 4 Bringt ein Wurf keinen zählenden Würfel, ist es eine Niete: Alle Punkte des Durchgangs sind weg und der nächste Spieler übernimmt.
- 5 Hört ihr freiwillig auf, notiert ihr die Punkte des Durchgangs.
- 6 Konntet ihr alle 6 Würfel herauslegen, ist das ein "Tutto". Dann dürft ihr erneut eine Karte aufdecken und mit allen 6 Würfeln weitermachen.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald jemand 6000 Punkte erreicht oder überschreitet. Wer dann am wenigsten Punkte hat, hat verloren und gibt eine Runde aus.

Spielziel

Ihr wollt mit euren Würfeln möglichst viele Punkte auf euer Konto bringen. Dabei zählt nicht nur Glück, sondern vor allem die Entscheidung, wann ihr einen Durchgang beendet. Wer zu lange weiterwürfelt, verliert bei einer Niete sämtliche Punkte des laufenden Durchgangs. Das Spiel läuft, bis eine Person 6000 Punkte erreicht oder übertrifft.

Spielmaterial

1 Spielanleitung

6 Würfel

56 Spielkarten

1 Kleeblatt-Karte

5 Feuerwerk-Karten

5 Straßen-Karten

5 Plus/Minus-Karten

5 2x-Karten

10 Stopp-Karten

25 Bonus-Karten

Spielaufbau

- Die Person, die von allen für die glücklichste gehalten wird, mischt die 56 Karten.
- Der Kartenstapel kommt verdeckt so auf den Tisch, dass ihn alle erreichen können.
- Die 6 Würfel werden neben den Stapel gelegt.
- Legt Papier und Stift bereit, um die Punkte mitzuschreiben (die Quelle nennt das Notieren der Punkte, listet Schreibmaterial aber nicht im Material auf).

Spielbeginn

Begonnen wird von der Person, die im Uhrzeigersinn neben der mischenden Person sitzt. Danach geht es reihum weiter. Wer an der Reihe ist, deckt immer zuerst eine Karte auf und würfelt erst danach.

Spielablauf

Der Durchgang

Wer am Zug ist, zieht zuerst die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen daneben. Erst danach wird mit allen 6 Würfeln geworfen. Anschließend prüft ihr euren Wurf auf Würfel und Kombinationen, die Punkte bringen.

Was Punkte bringt

- Einzelwürfel: je 50 Punkte bzw. je 100 Punkte.
- Würfelkombinationen bringen 200, 300, 400, 500, 600 oder 1000 Punkte.

Im vorliegenden Textauszug fehlen die Würfelsymbole, deshalb lässt sich hier nicht angeben, welches Würfelbild genau welchen Wert hat. Klar ist: Jeder Würfel zählt nur einmal, entweder als Einzelwürfel oder als Teil einer Kombination.

Beiseitelegen und weiterwürfeln

- 1 Zählende Würfel und Kombinationen dürft ihr beiseitelegen.
- 2 Wollt ihr weiterwürfeln, muss mindestens ein zählender Würfel oder eine zählende Kombination herausgelegt werden.
- 3 Mit den verbliebenen Würfeln würfelt ihr erneut.
- 4 Beiseitegelegte Würfel stehen euch erst wieder zur Verfügung, wenn ihr alle 6 Würfel herauslegen konntet.

Niete

Bringt ein Wurf keinen einzigen zählenden Würfel, ist es eine Niete. Dann bekommt ihr für diesen Durchgang keine Punkte, bereits erzielte Punkte des Durchgangs verfallen. Alle Würfel wandern weiter, und der nächste Spieler ist dran. Beim ersten Wurf nennt die Quelle als Folge die Weitergabe an den linken Nachbarn; die Kartenregeln und der Rundenbeginn sprechen vom Uhrzeigersinn.

Aufhören oder weitermachen

Nach jedem erfolgreichen Wurf habt ihr die Wahl:

- Aufhören: Die bis dahin erreichten Punkte werden notiert, danach ist die nächste Person an der Reihe.
- Weitermachen: Ihr riskiert alles. Eine Niete löscht sämtliche Punkte des Durchgangs.

Tutto

Ein "Tutto" habt ihr, wenn ihr in einem oder mehreren Würfeln alle 6 Würfel herauslegen konntet. Auch dann dürft ihr aufhören und die Punkte sichern. Wer weitermacht, deckt eine weitere Karte auf und würfelt danach wieder mit allen 6 Würfeln. Kommt dabei eine Stopp-Karte oder folgt eine Niete, verfallen alle Punkte des Durchgangs. Andernfalls dürft ihr so lange weitermachen, wie ihr wollt.

Die Karten

- **Stopp** (10 Karten): In diesem Zug wird nicht gewürfelt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.
- **Feuerwerk** (5 Karten): Ihr würfelt wie gewohnt, müsst aber alle zählenden Würfel und Kombinationen herauslegen. Bei einem Tutto geht es mit allen Würfeln weiter, ohne dass eine neue Karte aufgedeckt wird. Das Feuerwerk endet erst mit einer Niete, und alle bis dahin erzielten Punkte werden gutgeschrieben.
- **Bonus** (25 Karten, je 5 mit 200, 300, 400, 500 und 600 Punkten): Mit einem Tutto bekommt ihr die aufgedruckten Bonuspunkte zusätzlich. Ohne Tutto gibt es keinen Bonus.
- **2x** (5 Karten): Gelingt ein Tutto, werden alle in diesem Durchgang erzielten Punkte verdoppelt. Ohne Tutto passiert nichts.
- **Plus/Minus** (5 Karten): Bei einem Tutto schreibt ihr euch 1000 Punkte gut und zieht dem führenden Spieler 1000 Punkte ab. Führen mehrere gleichauf, verlieren sie alle 1000 Punkte. Führt ihr selbst, zieht ihr euch nichts ab. Ohne Tutto gibt es weder Plus noch Minus.
- **Straße** (5 Karten): Ihr versucht, eine Straße aus den Zahlen 1 bis 6 zu würfeln, und müsst nach jedem Wurf mindestens einen Würfel beiseitelegen. Gelingt die Straße, gibt es 2000 Punkte, sonst keinen einzigen.
- **Kleeblatt** (1 Karte): Ihr versucht, zweimal hintereinander ein Tutto zu würfeln. Klappt das, endet das Spiel sofort und ihr habt gewonnen. Klappt es nicht, ist der nächste Spieler dran.

Der Spielzug

- 1 Oberste Karte vom Stapel aufdecken und offen danebenlegen.
- 2 Die Kartenwirkung beachten (bei Stopp endet der Zug sofort).
- 3 Mit allen 6 Würfeln werfen.
- 4 Zählende Würfel oder Kombinationen heraussuchen; ohne einen einzigen ist es eine Niete und der Zug endet ohne Punkte.
- 5 Mindestens einen zählenden Würfel beiseitelegen, wenn ihr weiterwürfeln wollt.
- 6 Entscheiden: aufhören und Punkte notieren oder mit den restlichen Würfeln erneut werfen.
- 7 Bei einem Tutto (alle 6 Würfel herausgelegt) entweder aufhören oder eine neue Karte aufdecken und mit allen 6 Würfeln weitermachen.

Sonderregeln

- Jeder Würfel zählt nur einmal, entweder als Einzelwürfel oder innerhalb einer Kombination.
- Beiseitegelegte Würfel sind gesperrt, bis alle 6 Würfel herausgelegt wurden.
- Wer weiterwürfeln will, muss in jedem Wurf mindestens einen zählenden Würfel beiseitelegen.
- Eine Niete löscht sämtliche Punkte des laufenden Durchgangs.
- Nach einem Tutto darf nur weitergewürfelt werden, wenn vorher eine neue Karte aufgedeckt wird.
- Beim Feuerwerk besteht Zwang: Alle zählenden Würfel und Kombinationen müssen herausgelegt werden.
- Bonus, 2x und Plus/Minus wirken ausschließlich bei einem Tutto.
- Bei der Straße gibt es alles oder nichts: 2000 Punkte oder keinen Punkt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Person 6000 Punkte erreicht oder überschreitet. Wer am Ende die wenigsten Punkte hat, hat verloren und muss eine Runde ausgeben. Zusätzlich endet das Spiel sofort, wenn jemand mit der Kleeblatt-Karte zweimal hintereinander ein Tutto würfelt; diese Person ist dann Gewinner. Die Quelle beschreibt für das reguläre Spielende nur den Verlierer und nennt keine ausdrückliche Siegerregel.

Varianten

- Längeres Spiel: Statt 6000 Punkte könnt ihr vor Spielbeginn eine andere Zielpunktzahl vereinbaren, zum Beispiel 10000 Punkte.

Tipps

- Sichere Punkte sind mehr wert als ein weiterer Wurf: Je weniger Würfel übrig sind, desto höher ist das Nietenrisiko.
- Liegt eine hohe Bonus-Karte offen, lohnt der Versuch auf das Tutto eher, weil der Bonus nur bei allen 6 herausgelegten Würfeln zählt.
- Nach einem Tutto gilt: Wer weitermacht, zieht zwangsläufig eine neue Karte und riskiert eine Stopp-Karte. Mit vielen Punkten im Durchgang ist Aufhören oft die bessere Wahl.
- Bei der 2x-Karte zahlt sich Geduld aus, denn verdoppelt werden alle Punkte des Durchgangs, nicht nur der letzte Wurf.
- Die Plus/Minus-Karte trifft gezielt die Führenden. Sie kann ein knappes Spiel drehen, wenn euch das Tutto gelingt.

Häufige Fragen

Muss ich jeden zählenden Würfel herauslegen?

Normalerweise nicht. Ihr müsst nur mindestens einen zählenden Würfel oder eine Kombination beiseitelegen, wenn ihr weiterwürfeln wollt. Eine Ausnahme ist die Feuerwerk-Karte: Dort müssen alle zählenden Würfel und Kombinationen herausgelegt werden.

Was passiert, wenn ein Wurf gar nichts bringt?

Dann habt ihr eine Niete gewürfelt. Alle in diesem Durchgang gesammelten Punkte verfallen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wann darf ich wieder mit allen 6 Würfeln werfen?

Sobald ihr alle sechs Würfel herauslegen konntet, habt ihr ein Tutto. Wenn ihr weitermachen wollt, deckt ihr eine neue Karte auf und würfelt danach wieder mit allen sechs Würfeln.

Muss ich nach einem Tutto eine neue Karte ziehen?

Ja, wenn ihr weiterwürfeln wollt. Nur bei der Feuerwerk-Karte wird nach einem Tutto keine neue Karte umgedreht.

Zählt ein Würfel doppelt, wenn er Teil einer Kombination ist?

Nein. Jeder Würfel wird nur einmal gewertet, entweder als Einzelwürfel oder als Bestandteil einer Kombination.

Bekomme ich den Bonus auch ohne Tutto?

Nein. Bonus-Karten, die 2x-Karte und die Plus/Minus-Karte wirken ausschließlich dann, wenn ihr in diesem Durchgang ein Tutto schafft.

Was gilt bei der Plus/Minus-Karte, wenn mehrere Spieler führen?

Dann werden allen führenden Spielern mit gleicher Punktzahl jeweils 1000 Punkte abgezogen. Führt ihr selbst, zieht ihr euch keine Punkte ab.

Wie funktioniert die Straßen-Karte genau?

Ihr versucht, die Zahlen 1 bis 6 zu würfeln, und müsst nach jedem Wurf mindestens einen Würfel beiseitelegen. Gelingt die Straße, gibt es 2000 Punkte, sonst gar nichts.

Kann das Spiel vor 6000 Punkten enden?

Ja. Wer mit der Kleeblatt-Karte zweimal hintereinander ein Tutto würfelt, beendet das Spiel sofort und gewinnt.

Können wir auch auf eine andere Punktzahl spielen?

Ja. Ihr könnt vor Spielbeginn jede andere Zielpunktzahl vereinbaren, zum Beispiel 10000 Punkte für eine längere Partie.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2004
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 12.10.2026. 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/tutto-volle-lotte/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/tutto-volle-lotte/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026