

# SUPER MEGA LUCKY BOX

**EIN SUPER-MEGA-SPASSIGES  
SPIEL FÜR 1 - 6 PERSONEN  
AB 8 JAHREN**

## INHALT



60 Lucky-Box-Karten



35 Blitze



18 Zahlenkarten  
(2 × 1-9)



29 Monde



6 Super-Mega-Wertungstafeln

6  
abwischbare  
Stifte



## SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

In diesem spektakulären Spiel werden Zug um Zug nacheinander Zahlenkarten aufgedeckt und ihr streicht ein entsprechendes Feld auf einer eurer Lucky-Box-Karten durch. Wenn ihr drei Kreuze in einer Reihe oder Spalte habt, bekommt ihr einen Bonus, der euch hilft, weitere Felder durchzustreichen und vielleicht weitere Boni zu erhalten. Nutzt die Blitze, um die Zahlen nach euren Wünschen zu ändern, aber behaltet auch die Monde im Auge, um eine Strafe am Spielende zu vermeiden. Wer nach vier Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!

## SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt die Lucky-Box-Karten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte.
2. Legt die Blitze und Monde in die Tischmitte neben die Lucky-Box-Karten.
3. Mischt alle 18 Zahlenkarten und legt 9 davon als verdeckten Stapel aus. Legt die übrigen 9 Karten bis zur nächsten Runde beiseite (ohne sie dabei anzusehen).
4. Ihr bekommt alle jeweils:
  - 1 Super-Mega-Wertungstafel
  - 1 abwischbaren Stift
  - 4 Blitze
5. Zuletzt zieht ihr alle jeweils 5 Lucky-Box-Karten und wählt je 3 davon als eure eigenen Startkarten aus. Platziert diese 3 Startkarten aufgedeckt in einer Reihe vor euch und legt eure jeweils 2 übrigen Karten offen auf einen gemeinsamen Ablagestapel in die Tischmitte.



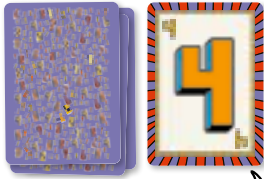
**Tipp:** Wählt eure 3 Startkarten so aus, dass ihr möglichst alle Zahlen von 1-9 in den 3x3-Zahlenrastern habt.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel wird über **4 Runden** gespielt, die aus **jeweils 9 Zügen** bestehen. Jeder Zug wird dabei **von allen gleichzeitig** nach dem folgenden Schema gespielt:

### 1. Zahlenkarte aufdecken

Eine beliebige Person **deckt die oberste Karte** des Zahlenkartenstapels **auf** und liest die Zahl laut vor. Danach wird die Karte offen auf einen Ablagestapel abgelegt.



Vier!

### 2. Ein großes Feld ankreuzen

Nun prüft ihr alle die 3x3-Zahlenraster auf euren Lucky-Box-Karten und **streicht** 1 großes Feld auf **einer** Karte durch, das der aufgedeckten Zahl entspricht. Wenn ihr kein passendes freies Feld (mehr) habt, um die aufgedeckte Zahl zu nutzen, macht ihr in diesem Zug nichts.



## BLITZE VERWENDEN

Wenn ihr Blitze habt, könnt ihr **einen oder mehrere** davon verwenden, um eine andere Zahl, als die in dieser Runde aufgedeckte, durchzustreichen. Für jeden eingesetzten Blitz dürft ihr die **Zahl der aktuellen Zahlenkarte mit 1 addieren oder mit 1 subtrahieren**.



**Beispiel:** Wenn die aktuelle Zahlenkarte eine 5 zeigt, könnt ihr einen Blitz verwenden, um stattdessen die 4 oder 6 in eurem Raster durchzustreichen.

#### Hinweise:

- Die Zahlen 9 und 1 schließen aneinander an. Mit zwei Blitzen könnt ihr so z. B. aus einer 9 eine **2** machen oder aus einer 1 eine **8**.
- Der Einsatz von Blitzen **verändert** die aktuelle Zahl **nur für die Person, die die Blitze einsetzt**, nicht für die anderen.

### 3. Prüfen, ob ihr einen Bonus bekommt

Prüft nun, ob das Feld, das ihr durchgestrichen habt, eine Reihe oder Spalte im Raster einer eurer Karten vervollständigt. Falls ja, **kreist das jeweilige kleine Feld** am Ende der Reihe oder Spalte **ein** und ihr erhaltet **sofort** den entsprechenden **Bonus**.



**Bonuszahl:** Streicht **sofort** ein großes Zahlenfeld auf einer eurer Lucky-Box-Karten durch, das der Bonuszahl entspricht. Prüft dann umgehend, ob ihr weitere Boni dafür bekommt.

**Hinweis:** Die Bonuszahlen können **nicht** für einen späteren Zug aufgehoben werden. Sie können **nicht mit Blitzen verändert** werden.



**Fragezeichen:** Streicht sofort ein **beliebiges** großes Zahlenfeld auf einer eurer Lucky-Box-Karten durch. Prüft dann, ob ihr weitere Boni dafür bekommt.



**Stern:** Schaut nun auf eure Super-Mega-Wertungstafel. Dort gibt es in jeder der 4 Spielrunden 3 blaue Sterne. Kreist **sofort** den am weitesten links liegenden **Stern** in der entsprechenden Spielrunde ein.

**Hinweis:** Wenn ihr in einer Runde bereits drei Sterne eingekreist habt, könnt ihr keine weiteren Sterne einkreisen.

STERNE	1	2	3
PUNKTE	1	4	9



**Blitz:** Nehmt euch sofort 1 oder 2 Blitze aus dem Vorrat (entsprechend der Abbildung).



**Mond:** Nehmt euch sofort 1 Mond aus dem Vorrat. (Die Wertung wird am SPIELLENDE erklärt)

#### Hinweise:

- Wenn ihr sowohl eine Reihe als auch eine Spalte mit einem einzigen Kreuz vervollständigt, bekommt ihr beide Boni.
- Wenn ihr mehrere Boni in einem Zug freischaltet, könnt ihr sie in beliebiger Reihenfolge verwenden.
- Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viele Monde oder Sterne ihr haben dürft. Sollte der seltene Fall eintreten, dass die Spielmarken ausgehen, ersetzt sie bitte durch geeignetes Material.

# PUNKTEWERTUNG UND BEGINN EINER NEUEN RUNDE

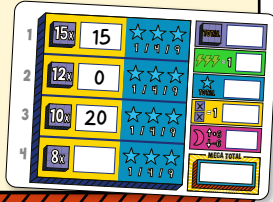
Eine Runde endet nach dem 9. Zug, also nachdem die 9. Zahlenkarte aufgedeckt und ausgeführt wurde. Dann passiert Folgendes:

## 1. Lucky-Box-Karten auswerten

Jede **vervollständigte Lucky-Box-Karte** (= alle Zahlen des 3×3-Rasters sind durchgestrichen) bringt euch eine bestimmte Punktzahl ein. Diese ist abhängig von der Runde, in der ihr sie vervollständigt habt. Die Punktzahl nimmt ab, je weiter das Spiel fortschreitet. Nehmt eure Super-Mega-Wertungstafel und tragt eure Gesamtpunktzahl der Runde ein. Die Punktezahl für eine vollständige Lucky-Box-Karte entnehmt ihr den Zahlen ganz links auf eurer Tafel: 15/12/10/8 Punkte in der 1./2./3./4. Runde.

### Beispiel:

Anna hat während der ersten Runde 1 Lucky-Box-Karte vervollständigt, die ihr 15 Punkte einbringt (15 × 1). Während der zweiten Runde kann sie hingegen keine Lucky-Box-Karte vervollständigen und sie bekommt 0 Punkte (12 × 0). Während der dritten Runde vervollständigt Anna 2 Lucky-Box-Karten und bekommt 20 Punkte (10 × 2).



## 2. Vervollständigte Lucky-Box-Karten ablegen

Nachdem ihr alles auf eurer Punktetafel eingetragen habt, wischt ihr eure vollständig ausgefüllten **Lucky-Box-Karten** ab und legt sie dann offen auf den **Ablagestapel**. Die Lucky-Box-Karten, die noch nicht komplett ausgefüllt sind, behaltet ihr für die nächste Runde und bleiben vor euch liegen.

## 3. Neue Lucky-Box-Karten ziehen

Zieht nun erneut jeweils 3 neue Lucky-Box-Karten, wählt 1 aus, die ihr behalten möchtet, und legt die restlichen 2 offen auf den Ablagestapel. Legt die neue Lucky-Box-Karte offen neben die anderen Karten, die ihr bereits angefangen habt.

### Hinweise:

- Es gibt keine Begrenzung, wie viele Lucky-Box-Karten ihr vor euch ausliegen haben dürft.
- Wenn der Nachziehstapel der Lucky-Box-Karten aufgebraucht ist, mischt ihr den Ablagestapel, um einen neuen zu bilden.

## 4. Zahlenkarten mischen

Mischt alle 18 Zahlenkarten und legt wieder 9 davon als verdeckten Stapel aus. Legt die übrigen 9 Karten wieder bis zur nächsten Runde beiseite (ohne sie dabei anzusehen).

## 5. Neue Runde beginnen

Eine beliebige Person deckt die oberste Zahlenkarte auf und liest die Zahl laut vor. Nun spielt ihr diese Runde genauso wie die vorherige.

# SPIELEND

Das Spiel endet nach 4 Runden. Berechnet eure jeweilige Gesamtpunktzahl folgendermaßen:



Zählt alle Stern-Punkte, die ihr in den einzelnen Runden gesammelt habt, zusammen und tragt das Ergebnis auf eurer Super-Mega-Punktetafel ein.

Dabei erhaltet ihr für die jeweiligen Runde immer nur den Punktwert des letzten umkreisten Sterns.

**Beispiel:** Wenn ihr in einer Runde zweimal den Stern-Bonus hattet, dann habt ihr die Sterne über der 1 und der 4 eingekreist. Ihr erhaltet daher insgesamt 4 Punkte für diese Runde.



Zählt die Kreuze in den 3×3-Zahlenrastern

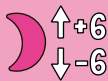


= 1

eurer übrigen **unvollständigen Lucky-Box-Karten** zusammen. Ihr erhaltet 1 Punkt für je 2 Felder, die durchgestrichen sind.

**Tipp:** Zählt alle Kreuze zusammen, halbiert die Zahl und rundet ab, wenn nötig.

**Hinweis:** Die Bonusfelder außerhalb des 3×3-Zahlenrasters werden bei Spielende nicht berücksichtigt.



Wer die meisten Monde während des Spiels gesammelt hat, bekommt 6 Punkte. Wer die wenigsten (oder gar keine) Monde gesammelt hat, verliert 6 Punkte. Falls mehrere von euch die meisten oder wenigsten Monde haben, bekommen oder verlieren alle von ihnen die vollen 6 Punkte.

**Hinweis:** Wenn ihr zu zweit spielt, gibt es zwar den 6-Punkte-Bonus, aber nicht die 6-Punkte-Strafe.



Zählt alle Blitze, die ihr noch übrig habt. Ihr erhaltet für je 3 Blitze 1 Punkt.

**Beispiel:** Wenn ihr bei Spielende 8 Blitze übrig habt, erhaltet ihr 2 Punkte.

Zählt alle Punkte zusammen, die ihr über das Spiel hinweg gesammelt habt. Wer die höchste Mega-Gesamtpunktezah! hat, gewinnt das Spiel! Falls es zu einem Gleichstand kommt, gewinnt die Person mit den meisten Monden. Sollte es auch dabei einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.

## VARIANTEN

### Solo-Variante

Das Spiel verläuft wie gewohnt, aber die Monde werden anders gewertet:



MONDE	0	1	2	3	4	5	6+
PUNKTE	-6	-2	0	1	3	6	10

Rechne deine Gesamtpunktzahl nach Spielende zusammen. Mit dieser Tabelle kannst du sehen, wie du dich geschlagen hast!

### Mit 7–12 Personen spielen

Falls ihr 2 Exemplare des Spiels habt, könnt ihr sie auch kombinieren, um mit 7–12 Personen zu spielen! Beim Spielaufbau kombiniert ihr den Vorrat an Blitzen und Monden sowie die Lucky-Box-Karten beider Spiele. Von den Zahlenkarten wird nur 1 Set benötigt. Der Spielverlauf bleibt ansonsten unverändert.

Um nach dem Spiel die Lucky-Box-Karten wieder auf die beiden Spiele zu verteilen, orientiert euch an den kleinen Kartennummern (1–60) am unteren Rand der Karten.

### Multifunktionsblitze

Wenn ihr das Spiel in dieser Variante spielen möchtet, könnt ihr **Blitze** zusätzlich auch dafür verwenden, um eine **Bonuszahl** zu ändern.



≤ 44	Oh je, das ist ja super-mega schade.
45–49	Guter Anfang, wie wäre es mit einem besseren Ende?
50–54	Jetzt bist du auf dem richtigen Weg! Weiter so!
55–59	Tolles Spiel! Oder war es nur Glück?
60–64	Eine super Punktzahl! Aber da geht doch noch mehr!
65–69	Mega!! Davon wird man noch in vielen Jahren sprechen...
	Super ... Mega ... Lucky ... Champion!!!
70+	Eine Statue dir zur Ehren wäre angemessen.



Autor: Phil Walker-Harding  
Redaktion: Matthias Karl  
Illustration: Serge Seidlitz  
Design: Sam Dawson

könnt ihr auch online spielen:  
[www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)



70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gamewright.com | gamewright.com  
©2021 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.

© 2022  
Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos  
ravensburger.com



# SUPER MEGA LUCKY BOX

UN SUPER MÉGA PLAISIR DE JEU  
POUR 1 À 6 JOUEURS  
À PARTIR DE 8 ANS

## CONTENU



60 grilles Lucky-Box



35 Éclairs



18 cartes Nombre  
de 1 à 9  
(en 2 exemplaires)

6 feutres  
effaçables  
à sec



29 Lunes



6 tableaux de score Super-Méga



## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans ce jeu spectaculaire, un joueur retourne une carte Nombre à chaque tour et tout le monde coche une case correspondante sur l'une de ses grilles Lucky-Box. Dès qu'un joueur a complété une rangée ou une colonne, il gagne un bonus qui lui permet de cocher de nouvelles cases et éventuellement de gagner des bonus supplémentaires... Chacun peut utiliser ses Éclairs pour modifier le nombre sur la carte retournée, tout en gardant un œil sur les Lunes pour éviter une pénalité en fin de partie. Le vainqueur sera le joueur qui totalisera le plus de points à l'issue des 4 manches !

## MISE EN PLACE DU JEU

1. Mélanger les grilles Lucky-Box et former une pioche, face cachée, au milieu de la table.
2. Placer les Éclairs et les Lunes au milieu de la table, à côté des grilles Lucky-Box.
3. Mélanger les 18 cartes Nombre et former une pile de 9 cartes, face cachée. Mettre les autres de côté jusqu'à la prochaine manche (sans les regarder).
4. Chaque joueur reçoit :
  - 1 tableau de score Super-Méga ;
  - 1 feutre effaçable ;
  - 4 Éclairs.
5. Enfin, chacun pioche 5 grilles Lucky-Box et en choisit 3 pour commencer. Aligner ces 3 grilles de départ devant soi et défausser les 2 autres, face visible, à côté de la pioche.



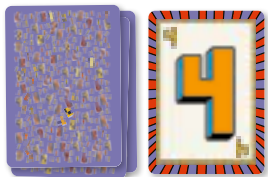
**Conseil :** Choisissez vos 3 grilles de départ de manière à ce que tous les nombres de 1 à 9 soient présents sur au moins l'une d'entre elles.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en **4 manches**, composée de **9 tours chacune**. **Tous les joueurs jouent simultanément** chaque tour selon les étapes suivantes :

### 1. Retourner une carte Nombre

Un joueur au choix **retourne la première carte Nombre de la pile** et annonce le nombre inscrit à voix haute. La carte est ensuite défaussée à côté de la pile, face visible.



Quatre !

### 2. Cocher une grande case

Chaque joueur consulte alors ses grilles Lucky-Box et **coche** 1 grande case sur **l'une** d'entre elles, portant le nombre annoncé. Si un joueur ne possède (plus) aucune case non cochée avec ce nombre, il ne peut rien faire ce tour-ci.



## UTILISATION DES ÉCLAIRS

Le joueur qui possède des Éclairs peut en utiliser un ou plusieurs pour cocher une autre case que le nombre annoncé ce tour-ci. Chaque Éclair permet **d'ajouter ou de retrancher 1 à la valeur de la carte retournée**.



**Exemple :** Si la carte indique un 5, un joueur peut utiliser un Éclair pour cocher à la place un 4 ou un 6 sur l'une de ses grilles.

#### Important :

- Les nombres forment une boucle et 1 et 9 sont considérés comme voisins. Avec deux Éclairs, il est donc possible de transformer un 9 en 2 ou un 1 en 8.
- L'utilisation d'un Éclair ne **modifie** le nombre annoncé **que pour le joueur qui l'a utilisé**, pas pour les autres.

### 3. Vérifier le gain éventuel d'un bonus

Chacun vérifie si la case cochée complète une rangée ou une colonne. Dans ce cas, le joueur **entoure le symbole** au bout de celle-ci et gagne **immédiatement** le **bonus** indiqué.



**9 Nombre Bonus :** Cochez **immédiatement** une grande case de la valeur correspondante sur une de vos grilles. Vérifiez immédiatement si cela déclenche d'autres bonus.

*Remarque :* Un bonus ne peut **pas** être gardé pour plus tard. Un bonus ne peut **pas** être modifié avec des Éclairs.

**? Point d'interrogation :** Cochez **immédiatement** une grande case **de n'importe quelle valeur** sur une de vos grilles. Vérifiez si vous déclenchez d'autres bonus.

**★ Étoile :** Entourez le premier symbole Étoile non encore entouré, en partant de la gauche sur votre tableau de score Super-Méga, dans la rangée de la manche en cours. Plus vous entourez d'étoiles durant la manche, plus vous marquerez de points.

ÉTOILES	1	2	3
POINTS	1	4	9

**Remarque :** Si vous avez déjà entouré les 3 étoiles d'une manche, vous ne pouvez plus en entourer.

**⚡ Éclair :** Prenez 1 ou 2 Éclair(s) de la réserve (selon le symbole).

**🌙 Lune :** Prenez immédiatement 1 Lune de la réserve.  
(Le décompte est expliqué au paragraphe FIN DE LA PARTIE.)

#### Remarques :

- Si un joueur complète en même temps une rangée et une colonne en cochant une seule case, il gagne les deux bonus.
- Si un joueur obtient plusieurs bonus dans le même tour, il peut les utiliser dans l'ordre qu'il veut.
- Le nombre d'Éclairs et de Lunes que l'on peut gagner est illimité. Dans le cas très rare où il n'y en aurait pas assez, trouver un substitut pour les remplacer.

## DÉCOMPTE DES POINTS ET DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

Une manche s'arrête à l'issue du 9<sup>e</sup> tour, c'est-à-dire après que la 9<sup>e</sup> carte Nombre a été retournée et les cases cochées. Suivre ensuite les étapes ci-dessous :

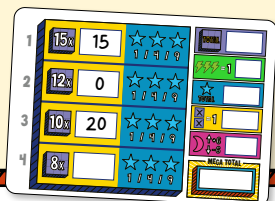
### 1. Décompter les points des grilles Lucky-Box

#### Chaque grille Lucky-Box complète

(tous les nombres de la grille 3x3 sont cochés) rapporte un nombre de points qui dépend de la manche au cours de laquelle cela se produit. Ce gain de points diminue au fil de la partie. Chaque joueur inscrit le total de ses points de la manche dans son tableau de score Super-Méga. Le nombre à gauche du tableau indique le nombre de points que rapporte chaque grille complète : 15 / 12 / 10 / 8 points, respectivement aux 1<sup>er</sup> / 2<sup>e</sup> / 3<sup>e</sup> / 4<sup>e</sup> tours.

#### Exemple :

Au cours de la 1<sup>re</sup> manche, Anna a complété 1 grille Lucky-Box qui lui rapporte donc 15 points (15 x 1). Lors de la 2<sup>e</sup> manche, elle ne peut compléter aucune grille et a marqué 0 point (12 x 0). Au cours de la 3<sup>e</sup> manche, Anna complète 2 grilles Lucky-Box et marque 20 points (10 x 2).



### 2. Défausser les grilles Lucky-Box complètes

Une fois que chaque joueur a reporté ses points dans son tableau de score, chacun efface ses **grilles Lucky-Box complètes** et les **défausse**, face visible, à côté de la pioche.

Chaque joueur conserve devant lui les grilles Lucky-Box qui ne sont pas encore complètes pour la manche suivante.

### 3. Piocher de nouvelles grilles Lucky-Box

Chaque joueur pioche 3 nouvelles grilles Lucky-Box, en garde 1 et défausse les 2 autres. Cette grille est ajoutée à celles incomplètes encore devant lui.

#### Remarques :

- Un joueur peut avoir autant de grilles qu'il veut devant lui.
- Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche de grilles Lucky-Box.

### 4. Mélanger les cartes Nombre

Mélanger les 18 cartes Nombre et former de nouveau une pile de 9 cartes, face cachée. Mettre les 9 cartes restantes de côté jusqu'à la manche suivante (sans les regarder).

### 5. Entamer une nouvelle manche

Un joueur au choix retourne la première carte de la pile et annonce le nombre indiqué à voix haute. La manche se déroule exactement comme la précédente.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 4 manches. Chacun calcule alors son nombre total de points de la manière suivante :



Additionnez les points gagnés avec les étoiles au cours de chaque manche et reportez le résultat dans la case correspondante de votre tableau de score Super-Méga.

Pour chaque manche, vous marquez le nombre de points de la dernière étoile entourée.

**Exemple :** Si vous avez entouré deux étoiles lors d'une manche, vous avez entouré les étoiles au-dessus du 1 et du 4. Vous marquez donc 4 points au total pour cette manche.



Comptez le nombre de croix de vos **grilles**

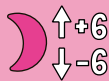


= 1

**incomplètes.** Vous marquez 1 point pour chaque paire de cases cochées.

**Astuce :** Additionnez toutes vos croix, divisez le total par 2 et arrondissez à l'inférieur si nécessaire.

**Remarque :** Les cases Bonus à l'extérieur des grilles 3x3 ne rapportent rien à la fin de la partie.



Le joueur qui a gagné le plus de Lunes pendant la partie marque 6 points. Celui qui en a gagné le moins (voire aucune) perd 6 points. Si plusieurs joueurs sont ex aequo, tous gagnent ou perdent 6 points, selon le cas.

**Remarque :** À 2 joueurs, seule la règle des 6 points de bonus s'applique, pas la pénalité de 6 points.

Chacun additionne tous ses points gagnés au cours de la partie, sans oublier ceux rapportés par les grilles Lucky-Box complètes. Le joueur qui obtient le meilleur Méga-total remporte la partie ! En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de Lunes. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## VARIANTES

### Variante solo

Le déroulement de la partie reste identique ; seules les Lunes sont décomptées autrement :



LUNES	0	1	2	3	4	5	6+
POINTS	-6	-2	0	1	3	6	10

À la fin de la partie, faites le total des points. Ce tableau vous permet d'apprécier votre performance :



### Variante de 7 à 12 joueurs

Si vous possédez 2 exemplaires de ce jeu, vous pouvez les combiner pour des parties de 7 à 12 joueurs ! Lors de la mise en place, mélangez les Éclairs et les Lunes, ainsi que les grilles Lucky-Box des deux jeux. Seul 1 paquet de cartes Nombre est utilisé. Le déroulement de la partie reste identique.

Pour trier les grilles Lucky-Box en fin de partie, aidez-vous des petits nombres (1 à 60) dans le coin inférieur droit.

### Variante Éclairs multifonction

Si vous souhaitez tester cette variante, les Éclairs peuvent également **modifier un bonus**.



est également jouable en ligne sur : [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)



≤ 44	Oh, là ! C'est super-méga-dommage !
45-49	Bon début... Que diriez-vous d'une meilleure fin ?
50-54	Vous êtes sur la bonne voie. Continuez !
55-59	Bien joué ! À moins que ce ne soit qu'un coup de chance !
60-64	Super résultat ! Mais pourquoi s'arrêter en si bon chemin ?
65-69	Méga !! On en reparlera encore dans plusieurs années...
70+	Super... Méga... Lucky... Champion !!! Que diriez-vous d'une statue à votre gloire ?

Auteur : Phil Walker-Harding  
Rédaction : Matthias Karl  
Illustrations : Serge Seidlitz  
Design : Sam Dawson



170 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gamewright.com | gamewright.com  
©2021 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.

© 2022  
Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach • F-68120 Pfastatt  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)





# SUPER MEGA LUCKY BOX

EEN SUPER-MEGA-LEUK  
SPEL VOOR 1 - 6 PERSONEN  
VANAF 8 JAAR

## INHOUD



60 Lucky-Box-kaarten



35 blisksemschichten



18 getallenkaarten  
(2 × 1-9)



29 manen



6 super-mega-waarderingsbordjes

6  
afveegbare  
stiften



## SPELVERLOOP EN DOEL VAN HET SPEL

In dit spectaculaire spel worden om de beurt getallenkaarten omgedraaid en jullie strepen een overeenkomstig veld op één van jullie Lucky-Box-kaarten door. Als jullie drie kruizen in een rij of kolom hebben, krijg je een bonus die jullie helpt nog meer velden door te strepen en misschien nog meer bonussen te krijgen. Gebruik de blisksemschichten om de getallen te veranderen zoals je wilt, maar houd ook de manen in de gaten om een straf aan het einde van het spel te voorkomen. Wie na vier rondes de meeste punten heeft verzameld, wint!

## VOORBEREIDING

1. Schud de Lucky-Box-kaarten en leg ze als blinde stapel in het midden op tafel.
2. Leg de blisksemschichten en manen in het midden op tafel naast de Lucky-Box-kaarten.
3. Schud alle 18 getallenkaarten en leg er 9 als blinde stapel neer. Leg de overige 9 kaarten tot de volgende ronde aan de kant (zonder ze daarbij te bekijken).
4. Ieder van jullie krijgt:
  - 1 Super-Mega-waarderingsbordje
  - 1 afveegbare stift
  - 4 blisksemschichten
5. Als laatste pakken jullie allemaal 5 Lucky-Box-kaarten, kies er 3 uit als startselectie. Plaats deze 3 startkaarten met de beeldzijde naar beneden in een rij voor je en leg de overige 2 kaarten open naast de blinde stapel.



*Tip: Kies jullie 3 startkaarten zo uit, dat jullie indien mogelijk alle getallen van 1-9 in de 3×3-getallenrasters hebben.*

## SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in **4 rondes**, die ieder uit **9 zetten** bestaan. Iedere zet wordt daarbij **door allen** tegelijkertijd volgens het volgende schema gespeeld:

### 1. Getallenkaart omdraaien

Een willekeurig persoon **draait de bovenste** kaart van de getallenkaartenstapel **om** en leest het getal hardop voor. Daarna wordt de kaart open op een aflegstapel gelegd.



Vier!

### 2. Een groot veld aankruisen

Iedereen controleert nu het 3x3-getallenraster op zijn Lucky-Box-kaart en kruist 1 groot veld op **een** kaart aan, dat overeenkomt met het omgedraaide getal. Als je geen passend vrij veld (meer) hebt om het omgedraaide getal te gebruiken, doe je deze beurt niets.



## BLIKSEMSCHICHTEN GEBUIKEN

Als jullie bliksemschichten hebben, kun je **één of meer** daarvan gebruiken, om een ander getal dan het in deze ronde omgedraaide getal, door te strepen. Voor iedere ingezette bliksemschicht mag je er **1 optellen bij of 1 aftrekken van het getal van de huidige kaart**.

**Voorbeeld:** Als er een 5 op de getallenkaart staat, kun je een bliksemschicht gebruiken om in plaats van 5 een 4 of een 6 in het raster door te strepen.

#### Tips:

- De getallen 9 en 1 sluiten op elkaar aan. Met twee bliksemschichten kun je zo bv. van een 9 een 2 maken of van een 1 een 8.
- De inzet van bliksemschichten **verandert** het huidige getal **alleen voor die persoon die de bliksemschicht inzet**, niet voor de anderen.



### 3. Controleren of je een bonus krijgt

Controleer nu of het veld dat je hebt doorgestreept, een rij of kolom in het raster van één van je kaarten compleet maakt. Zo ja, **omcirkel het symbool** aan het einde van de rij of kolom F en je krijgt **meteen** een overeenkomstige **bonus**.



**Bonusgetal:** Streep **meteen** een groot getallenveld op één van je Lucky-Box-kaarten door, dat overeenkomt met het bonusgetal. Controleer dan meteen of je er nog meer bonus voor krijgt.

*Tip: De bonusgetallen kunnen niet voor een latere beurt worden bewaard. Het bonusgetal kan niet met bliksemschichten worden veranderd.*

**Vraagteken:** Streep meteen een **willekeurig** groot getallenveld op één van je Lucky-Box-kaarten door. Controleer dan, of je daarvoor nog meer bonus krijgt.

**Ster:** Omcirkel in de rij voor de huidige ronde de nog niet gemarkeerde ster die het meest links op je Super-Mega-puntenbord ligt. Hoe meer sterren je binnen een ronde omcirkelt, des te meer punten je krijgt.

**Opmerking:** Als je in een ronde al drie sterren hebt omcirkeld, kun je geen sterren meer omcirkelen.

STERREN	1	2	3
PUNTEN	1	4	9

**Bliksemschicht:** Pak 1 of 2 bliksemschichten uit de voorraad (overeenkomstig de afbeelding).

**Maan:** Pak meteen 1 maan uit de voorraad.

(De waardering wordt uitgelegd bij EINDE VAN HET SPEL)

#### Tips:

- Als je zowel een rij als een kolom met één kruis compleet maakt, krijg je beide bonussen.
- Als je meerdere bonussen in een beurt vrijspeelt, kun je ze in willekeurige volgorde gebruiken.
- Er is geen limiet aan het aantal spel fiches dat je mag hebben. Mocht het voorkomen dat de spel fiches op zijn, vervang ze dan door geschikt materiaal.

Daarna begint een nieuwe beurt, door een nieuwe getallenkaart om te draaien.

## PUNTENWAARDERING EN BEGIN VAN EEN NIEUWE RONDE

Een ronde eindigt na de negende beurt, dus nadat de negende getallenkaart is omgedraaid en uitgevoerd. Dan gebeurt het volgende:

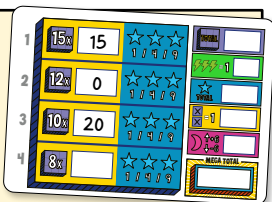
### 1. Lucky-Box-kaarten evalueren

Iedere **compleet gemaakte Lucky-Box-kaart** (alle getallen van het 3x3 raster zijn doorgestreept) levert je een bepaald puntenaantal op. Dat is afhankelijk van de ronde, waarin je ze compleet gemaakt hebt. Hoe verder het spel vordert, hoe minder het puntenaantal wordt. Pak je Super-Mega-waarderingsbordje en zet je totale aantal punten van de ronde erin. Het puntenaantal voor een complete Lucky-Box-kaart haal je van de getallen links op je bord: 15/12/10/8 punten in de 1e/2e/3e/4e ronde.

#### Voorbeeld:

Anna heeft in de eerste ronde 1 Lucky-Box-kaart compleet gemaakt, die haar 15 punten oplevert (15 x 1).

Tijdens de tweede ronde kan ze daarentegen geen Lucky-Box-kaart compleet maken en krijgt ze 0 punten (12 x 0). Tijdens de derde ronde maakt Anna 2 Lucky-Box-kaarten compleet en krijgt 20 punten (10 x 2).



### 2. Complete Lucky-Box-kaarten afleggen

Nadat je alles op je puntenbord hebt gezet, veeg je je compleet ingevulde **Lucky-Box-kaarten** af en legt ze dan open op de **aflegstapel**. De Lucky-Box-kaarten, die nog niet compleet ingevuld zijn, houd je voor de volgende ronde en blijven voor je liggen.

### 3. Nieuwe Lucky-Box-kaarten pakken

Pak nu opnieuw 3 nieuwe Lucky-Box-kaarten, kies er 1 uit, die je wilt houden en leg de overige 2 open op de aflegstapel. Leg de nieuwe Lucky-Box-kaart open naast de andere kaarten waar je al mee bent begonnen.

#### Tips:

- Er is geen limiet aan het aantal Lucky-Box-kaarten dat je voor je mag hebben liggen.
- Als de trekstapel van de Lucky-Box-kaarten op is, schud je de aflegstapel om een nieuwe te maken.

### 4. Getallenkaarten schudden

Schud alle 18 getallenkaarten en leg er weer 9 als blinde stapel neer. Leg de overige 9 kaarten weer tot de volgende ronde aan de kant (zonder ze daarbij te bekijken).

### 5. Nieuwe ronde beginnen

Een willekeurige persoon draait de bovenste getallenkaart om en leest het getal hardop voor. Vervolgens spelen jullie deze ronde net zo als de vorige.

## EINDE VAN HET SPEL

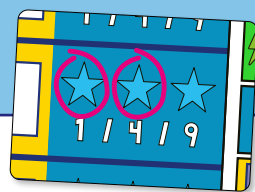
Het spel eindigt na vier rondes. Bereken jullie totaal aantal punten als volgt:



Tel alle ster-punten, die je in de afzonderlijke rondes hebt verzameld, bij elkaar op en zet het resultaat in jullie Super-Mega-puntenbord.

Daarbij krijg je voor de betreffende ronde alleen het puntenaantal van de laatste omcirkelde ster.

**Voorbeeld:** Als je in een ronde twee sterren hebt verzameld, heb je de sterren boven de 1 en de 4 omcirkeld. Je krijgt daarom in totaal 4 punten voor deze ronde.



Tel de kruizen in de 3x3-getallenrasters van je overgebleven **incomplete Lucky-Box-kaarten** bij elkaar op. Je krijgt 1 punt voor iedere 2 velden die zijn doorgestreept.



**Tip:** Tel alle kruizen bij elkaar op, halveer het getal en rond af, indien nodig.

**Aanwijzing:** Bij het einde van het spel wordt geen rekening gehouden met de bonusvelden buiten het 3x3-getallenraster.



Wie tijdens het spel de meeste manen heeft verzameld, krijgt 6 punten. Wie de minste (of helemaal geen) manen heeft verzameld, verliest 6 punten. Wanneer meerdere van jullie de meeste of de minste manen hebben, krijgen of verliezen jullie allemaal de volle 6 punten.

**Tip:** Als jullie met z'n tweeën spelen, krijg je wel de 6-punten-bonus, maar niet de 6-punten-straf.



Tel alle bliksemschichten die je nog over hebt. Je krijgt voor iedere 3 bliksemschichten 1 punt.

**Voorbeeld:** Als je aan het einde van het spel 8 bliksemschichten over hebt, krijg je 2 punten.

Tel alle punten bij elkaar, die je tijdens het spel verzameld hebt, inclusief de complete Lucky-Box-kaarten. Wie het hoogste mega-punten totaal heeft, wint het spel! Wanneer er een gelijke stand is, wint de persoon met de meeste manen. Is er dan nog een gelijke stand, dan zijn er meer winnaars.

## VARIANTEN

### Solo-variant

Het spel verloopt zoals gebruikelijk, maar de manen worden anders gewaardeerd:



MANEN 0 1 2 3 4 5 6+

PUNTEN -6 -2 0 1 3 6 10

Tel je totale score aan het einde van het spel op. Met deze tabel kun je zien hoe je het hebt gedaan!

≤ 44	Oh jee, dat is super-mega jammer.
45-49	Goed begin, hoe zou het zijn met een beter einde?
50-54	Nu ben je op de goede weg! Ga zo door!
55-59	Goed gespeeld! Of was het alleen geluk?
60-64	Een super score! Maar je kunt beter!
65-69	Mega!! Daarover zal nog lang gesproken worden...
70+	Super ... Mega ... Lucky ... Kampioen!!!

### Met 7-12 personen spelen

Als je 2 exemplaren van het spel hebt, kun je ze ook combineren, om met 7-12 personen te spelen! Bij de opbouw van het spel combineer je de voorraad bliksemschichten en manen evenals de Lucky-Box-kaarten van beide spellen. Van de getallenkaarten is maar 1 set nodig. Het spelverloop blijft verder ongewijzigd.

Om na het spel de Lucky-Box-kaarten weer over beide spellen te verdelen, kijk je naar de kleine nummers (1 - 60) aan de onderste rand van de kaarten.

### Multifunctionele bliksemschichten

Als jullie het spel in deze variant willen spelen, kunnen jullie **bliksemschichten** ook gebruiken om een **bonusgetal** te **veranderen**.



Auteur: Phil Walker-Harding  
Redactie: Matthias Karl  
Illustraties: Serge Seidlitz  
Design: Sam Dawson



kun je ook online spelen:  
[www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)



70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gamewright.com | gamewright.com  
©2021 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.

© 2022  
Ravensburger B.V.  
Postbus 289 • NL-3800 AG Amersfoort  
ravensburger.com

# SUPER MEGA LUCKY BOX

UN GIOCO SUPER MEGA  
DIVERTENTE PER 1 - 6 PERSONE  
DAGLI 8 ANNI

## CONTENUTO



60 carte Lucky Box



35 saette



29 lune



18 carte numero  
(2 x 1-9)



6 Super Mega signapunti

6 pennarelli  
cancellabili



## SVOLGIMENTO E SCOPO DEL GIOCO

In questo divertentissimo gioco girerete una dopo l'altra le carte numero e cancellerete la casella corrispondente su una delle vostre carte Lucky Box. Cancellando tre numeri in fila o in colonna, conquisterete un bonus che vi aiuterà a spuntare altre caselle e ottenere eventuali altri bonus. Utilizzate le saette per cambiare i numeri a vostro piacimento, ma non dimenticate anche le lune per evitare una penalità alla fine del gioco. Vince chi avrà totalizzato il maggior numero di punti dopo quattro turni!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Mescolate le carte Lucky Box e posizionatele come mazzo coperto al centro del tavolo.
2. Disponete le saette e le lune al centro del tavolo vicino alle carte Lucky Box.
3. Mescolate le 18 carte numero e formate un mazzo con 9 di esse. Mettete da parte le restanti 9 carte per il turno successivo (senza guardarle).
4. A questo punto, ogni giocatore riceve:
  - 1 Super Mega signapunti
  - 1 pennarello cancellabile
  - 4 saette
5. Infine, ogni giocatore pesca 5 carte Lucky Box e ne sceglie 3 come carte di partenza. Posizionate le **3 carte di partenza** scoperte in fila davanti a voi e scartate le restanti 2 carte a faccia in su vicino al mazzo coperto.



**Suggerimento:** scegliete le 3 carte di partenza in modo da avere, per quanto possibile, tutti i numeri da 1 a 9 nelle relative griglie dei numeri 3x3.

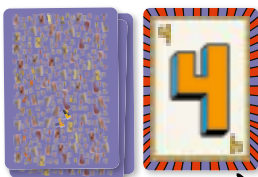
## COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in **4 turni** composti **ognuno da 9 giri**. Ogni giro viene giocato **contemporaneamente** come segue:



### 1. scoprire una carta numero

Un giocatore a piacere **scopre la prima carta** del mazzo di carte numero, annuncia la cifra ad alta voce e dispone la carta scoperta formando un mazzo degli scarti.



Quattro!

### 2. cancellare una casella

Tutti i giocatori controllano quindi la griglia dei numeri 3x3 sulle proprie carte Lucky Box e **cancellano** da una carta 1 casella grande con il numero corrispondente. Se non avete (più) caselle con il numero annunciato, non potete fare nulla e saltate il turno.



## UTILIZZO DELLE SAETTE

Se avete delle saette, potete utilizzarne **una o più di una** per cancellare un numero diverso da quello rivelato in quel turno. Ogni saetta consente infatti di **aggiungere o sottrarre 1 al numero della carta scoperta**.



**Esempio:** se la carta numero scoperta è un 5, potete utilizzare una saetta per cancellare dalla griglia il 4 o il 6.

### Note:

- I numeri 9 e 1 valgono come contigui. Pertanto, ad esempio, utilizzando due saette con un 9 si potrà ottenere un 2, mentre sottraendole a un 1 si otterrà un 8.
- L'utilizzo delle saette **modifica** il numero **solo per la persona che le gioca** e non per gli altri giocatori.

### 3. controllare se si è ottenuto un bonus

Controllate se la casella che avete cancellato completa una fila o una colonna sulla griglia di una delle vostre carte. Se sì, **cerchiate il simbolo** in corrispondenza della fila o della colonna completata e riscuotete **subito** il relativo **bonus**.



**Numero bonus:** cancellate **subito** una casella corrispondente al numero bonus su una delle vostre carte Lucky Box. Controllate immediatamente se da questo derivano ulteriori bonus.

**Nota:** i numeri bonus **non possono essere conservati per i giri successivi**. **Non è possibile modificare i numeri bonus con le saette**.



**Punto interrogativo:** cancellate subito una casella **a piacere** su una delle vostre carte Lucky Box. Controllate poi se da questo derivano ulteriori bonus.



**Stella:** **subito** la prima stella non ancora contrassegnata, a partire da sinistra, sulla fila corrispondente al turno in corso del Super Mega segnapunti. Quante più stelle vengono cercate in un turno, più punti si otterranno.

STELLE	1	2	3
PUNTI	1	4	9

**Nota:** nel corso di un turno non potete cerchiare più di tre stelle.



**Saetta:** prendete 1 o 2 saette dal centro (secondo quanto indicato nella figura).



**Luna:** prendete subito 1 luna dal centro. (Il punteggio sarà spiegato nella sezione FINE DEL GIOCO)

### Note:

- Se cancellando un numero completate sia una fila che una colonna, otterrete entrambi i bonus.
- Se in un giro ottenete diversi bonus, potete utilizzarli nell'ordine che preferite.
- Non c'è limite alla quantità di saette e lune che un giocatore può avere. Se nel corso del gioco non ne doveste avere a sufficienza, utilizzate altri oggetti al loro posto.

**Il giro successivo inizia scoprendo una nuova carta numero.**

## CALCOLO DEI PUNTI E INIZIO DEL TURNO SUCCESSIVO

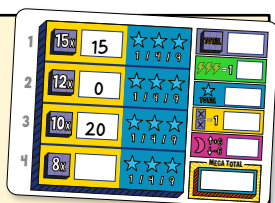
Un turno finisce dopo nove giri, ossia quando viene girata e giocata la nona carta numero. A questo punto si procede così:

### 1. calcolare i punti delle carte Lucky Box

Ogni **carta Lucky Box completata** (dove tutti i numeri della griglia 3×3 sono stati cancellati) vi fa guadagnare un determinato punteggio, a seconda del turno in cui l'avete completata. Il numero di punti diminuisce con l'avanzare del gioco. Segnate il punteggio totale del turno sul vostro Super Mega segnapunti. Calcolate il punteggio di una carta Lucky Box completata in base ai numeri all'estrema sinistra del vostro segnapunti: 15/12/10/8 punti per il 1°/2°/3°/4° turno.

#### Esempio:

Anna ha completato 1 carta Lucky Box durante il primo turno che le fa guadagnare 15 punti ( $15 \times 1$ ). Al secondo turno non è riuscita a completare nessuna carta Lucky Box e ottiene quindi 0 punti ( $12 \times 0$ ). Durante il terzo turno, Anna ha completato 2 carte Lucky Box, ottenendo quindi 20 punti ( $10 \times 2$ ).



### 2. scartare le carte Lucky Box completate

Dopo aver segnato tutti i punteggi sul vostro segnapunti, ripulite le **carte Lucky Box** completate e disponetele a faccia in su nel **mazzo degli scarti**. Conservate davanti a voi le carte Lucky Box che non avete ancora completato per il turno successivo.

### 3. pescare nuove carte Lucky Box

Ogni giocatore pesca ora 3 nuove carte Lucky Box, ne sceglie 1 da tenere e scarta le altre 2. Disponete le nuove carte Lucky Box scoperte accanto alle altre con cui avevate già iniziato a giocare.

#### Note:

- Non c'è limite alla quantità di carte Lucky Box che potete avere davanti a voi.
- Quando si esaurisce il mazzo di pesca delle carte Lucky Box, mischiate il mazzo degli scarti per crearne uno nuovo.

### 4. mischiare le carte numero

Mischiate le 18 carte numero e con 9 di esse formate nuovamente un mazzo. Mettete da parte le restanti 9 carte per il turno successivo (senza guardarle).

### 5. iniziare un nuovo turno

Un giocatore a piacere scopre la prima carta numero e annuncia la cifra ad alta voce. Giocate il turno esattamente come il precedente.

## FINE DEL GIOCO

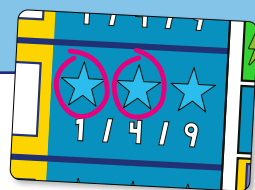
Il gioco termina dopo quattro turni. Calcolate il punteggio totale come segue:



sommate tutti i punti stella che avete collezionato nei singoli turni e segnate il risultato nel Super Mega segnapunti.

Contate solo il punteggio dell'ultima stella cerchiata per ogni turno.

**Esempio:** se in un turno avete collezionato due stelle e avete cerchiato le stelle corrispondenti al numero 1 e al 4, per quel turno otterrete un totale di 4 punti.



Sommate le caselle cancellate nelle griglie dei numeri 3×3 di ogni **carta Lucky Box** rimasta incompleta. Ottenete 1 punto ogni 2 caselle cancellate.




**Suggerimento:** *sommate tutte le caselle e dimezzate il numero, se necessario arrotondate.*

**Nota:** *le caselle dei bonus al di fuori della griglia dei numeri 3×3 non vengono prese in considerazione alla fine del gioco.*



Chi ha collezionato il maggior numero di lune nel corso della partita, ottiene 6 punti.  
Chi ha collezionato il minor numero di lune (o nessuna), perde 6 punti. Se più giocatori hanno il numero maggiore o minore di lune, tutti otterranno o perderanno i 6 punti.

**Nota:** nel gioco a due si ottengono i 6 punti bonus ma non si calcolano i 6 punti di penalità.

Contate tutte le saette che vi sono  
 = 1 rimaste: ottenete 1 punto ogni 3 saette.

**Esempio:** se alla fine del gioco vi sono rimaste 8 saette, otterrete 2 punti.

Sommate tutti i punti che avete totalizzato nel corso del gioco, comprese le carte Lucky Box completate. Chi ottiene il Mega totale più alto, vince la partita! In caso di pareggio, vince la persona con il numero più alto di lune. Se anche in questo caso dovesse verificarsi un pareggio, ci saranno più vincitori!

## VARIANTI

### Versione solitario

Il gioco si svolge come di consueto, ma le lune si contano in modo diverso:



LUNE	0	1	2	3	4	5	6+
PUNTI	-6	-2	0	1	3	6	10

Alla fine del gioco calcola il punteggio totale; con questa tabella potrai controllare come te la sei cavata!

≤ 44	Oh no, che Super Mega sfortunata!
45-49	Un buon inizio, ma c'è ancora da lavorare!
50-54	Sei sulla strada giusta. Continua così!
55-59	Ottima partita! O è stata solo fortuna?
60-64	Che punteggio Super! Ma puoi fare ancora meglio!
65-69	Partita Mega! Rimarrà negli annali...
70+	Super... Mega... Lucky... Champion!!! Meriteresti una statua tutta per te.

### In 7-12 giocatori

Se avete 2 confezioni del gioco, potete unirle per giocare in 7-12 persone! Nello svolgere il gioco unite saette, lune e carte Lucky Box delle due copie del gioco. Per le carte numero invece basta usare 1 solo mazzo. Il gioco si svolge per il resto allo stesso modo.

Per ridividere i due mazzi di carte Lucky Box alla fine della partita, utilizzate i piccoli numeri (1-60) posti sul bordo inferiore delle carte.

### Saette multifunzione

Giocando in questa variante, potete usare anche le saette per **modificare un numero di bonus**.



Autore: Phil Walker-Harding  
Redazione: Matthias Karl  
Illustrazioni: Serge Seidlitz  
Design: Sam Dawson



è disponibile anche per chi vuole giocare online: [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)



70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gamewright.com | gamewright.com  
©2021 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.

© 2022  
Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20 • I-20057 Assago (MI)  
ravensburger.com