



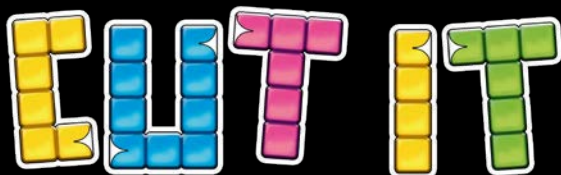
10+



1-4



20+



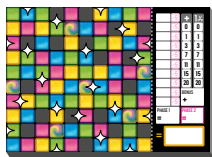
Wer schneidet am besten ab?

Spielziel

Ran an die Scheren! Schneide deinen Schnittbogen möglichst clever in zehn einzelne Schnipsel und hole das Maximum aus dem Würfelwurf heraus.

Führe deine Schere aber mit weiser Voraussicht: Zwar gibt es mehr Bonuspunkte, je weniger Schnitte du brauchst, doch die Schnipsel müssen am Ende anhand der Puzzle-Punkte wieder zusammengesetzt werden – sonst flattern dir die Minuspunkte nur so um die Ohren.

Inhalt



1 Wertungsblock
mit 80 Blättern



1 Sanduhr
3 Minuten



4 Scheren



4 Bleistifte



4 Rangplättchen
mit den Werten 5, 3, 1, 0



4 Würfel
in 4 Farben

Spielaufbau

1. Die Würfel werden für alle gut erreichbar bereitgelegt.
2. Die Sanduhr für Phase 2 wird für alle gut erreichbar bereitgestellt.
3. Die Rangplättchen werden der Spieleranzahl entsprechend bereitgelegt: **4 Spieler:** Alle Rangplättchen - **3 Spieler:** Werte 5, 3, 0
2 Spieler: Werte 3, 0
4. Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Wertungsblock, eine Schere und einen Bleistift.
5. Jeder Spieler schneidet das bunte, 10×10 Felder umfassende Quadrat von seinem Blatt ab – das ist der **Schnittbogen**. Den rechten Teil legt jeder Spieler als **Wertungsblatt** zum Notieren der Punkte vor sich bereit.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über zwei Phasen:

Phase 1 – Würfeln und Schneiden **Phase 2 – Puzzeln**

Phase 1 – Würfeln und Schneiden

In Phase 1 zerschneiden die Spieler ihren Schnittbogen über zehn Runden in zehn verschiedene Schnipsel, die in Phase 2 wieder zusammengepuzzelt werden müssen.

Rundenablauf

Zu Beginn jeder Runde würfelt ein beliebiger Spieler alle vier Würfel. Dann schneiden alle Spieler gleichzeitig einen Schnipsel von ihrem Schnittbogen ab. Dabei sind folgende Regeln zu befolgen:

1. Es dürfen nur **gerade Schnitte** gemacht werden.
2. Es dürfen **maximal zwei Schnitte** pro Runde gemacht werden.
3. Der abgeschnittene Schnipsel muss **mindestens vier Felder** groß sein (schwarze Felder zählen mit).
4. Der abgeschnittene Schnipsel muss **mindestens einen Punkt** einbringen.
5. In der ersten Runde wählt jeder Spieler ein andersfarbiges **Eckfeld** des Schnittbogens. Dieses Feld muss im ersten abgeschnittenen Schnipsel enthalten sein. In weiteren Runden darf an jeder beliebigen Stelle geschnitten werden.

Tipps und Hinweise:

1. Man sollte sich beim Schneiden immer am Würfelwurf orientieren, um möglichst viele Punkte zu machen (siehe „Rundenwertung“ S. 4).
2. Je mehr Puzzle-Punkte \diamond in Phase 1 durchtrennt werden, desto mehr Anlegemöglichkeiten stehen in Phase 2 zur Verfügung (siehe „Phase 2 – Puzzeln“ S. 6).
3. Es gibt ein einziges Joker-Feld mit Puzzle-Punkt, das in Phase 2 an jede beliebige Farbe angelegt werden kann.
4. Es sollten nie Schnipsel abgeschnitten werden, die keinen einzigen Puzzle-Punkt am Rand haben. Diese Schnipsel können in Phase 2 nicht angelegt werden und bringen dann sichere Minuspunkte. Auch Schnipsel mit nur 1 Puzzle-Punkt können in Phase 2 sehr einschränkend sein.
5. Der Schnittbogen umfasst 100 Felder. Im Durchschnitt enthält ein Schnipsel also 10 Felder.

Rundenwertung

Sobald alle Spieler einen Schnipsel von ihrem Schnittbogen abgeschnitten haben, werden diese abhängig von den Würfeln gewertet.

Die Würfel können drei unterschiedliche Arten von Seiten zeigen:



Wenn ein Würfel eine Augenzahl zeigt, erhält jeder Spieler nur dann genau so viele Punkte, wenn der abgeschnittene Schnipsel **mindestens** so viele Felder in der Farbe dieses Würfels enthält.



Wenn ein Würfel das Fragezeichen zeigt, erhält jeder Spieler einen Punkt für **jedes** Feld in der Farbe dieses Würfels auf dem Schnipsel.



Wenn ein Würfel die leere Seite zeigt, geben Felder in dieser Farbe diese Runde **keine** Punkte.

Mehrfarbige Joker-Felder dürfen als zusätzliches Feld von **genau einer** Farbe gewertet werden.

Alle Spieler tragen ihre Punkte im Feld der aktuellen Runde auf ihrem Wertungsblatt ein und legen den Schnipsel **verdeckt** auf einen persönlichen Stapel.

Beispiel: Der abgebildete Schnipsel gibt bei diesem Würfelergebnis folgende Punkte:



Grün:

2 Punkte für 2 grüne Felder.
Das dritte grüne Feld zählt nicht mit.



Pink:

0 Punkte, da auch mit dem Joker-Feld weniger als 3 pinke Felder auf dem Schnipsel zu sehen sind.



Gelb:

2 Punkte, einen für das gelbe Feld und einen für das Joker-Feld.

Blau:

0 Punkte.

Schwarz:

Punktet nie.

Total: 4 Punkte

Bonuspunkte

Zusätzlich zu den Punkten für Farbfelder gibt es zwei Spalten auf dem Wertungsblatt, mit denen die Spieler bei Spielende Bonuspunkte erhalten können.

+ Immer, wenn ein Spieler ein Punkteergebnis erzielt, das **höher** ist als das in der vorhergehenden Runde, darf er in dieser Spalte das nächste Feld von oben umkreisen.

1% Immer, wenn ein Spieler einen Schnipsel mit nur **einem Schnitt** abschneidet, darf er in dieser Spalte das nächste Feld von oben umkreisen.

Beide Spalten geben bei Spielende so viele Punkte, wie das unterste umkreiste Feld auf dem Wertungsblatt angibt.

Strafpunkte

Wenn ein Spieler eine der folgenden Regeln verletzt, wird das mit 5 Minuspunkten bestraft:

- Er macht mit einem Schnipsel keinen Punkt (*Ausnahme: Wenn kein Punkt gemacht werden kann, weil alle Würfel die leere Seite zeigen, zählt das nicht als Fehler*).
- Er schneidet einen Schnipsel ab, der weniger als 4 Felder umfasst.
- Er schneidet aus Versehen mehr als einen Schnipsel ab. In diesem Fall müssen in Phase 2 alle Schnipsel verwendet werden.

Wenn ein Spieler einen dieser Fehler begeht, muss das Minuspunkte-Feld **-5** der aktuellen Runde umkreist werden. Der Schnipsel dieser Runde wird **nicht** gewertet und es dürfen **keine** Bonuspunkte-Felder umkreist werden. Für die **+** Bonuspunkte der nächsten Runde zählt die letzte Runde, in der kein Minuspunkte-Feld umkreist wurde.

+	1%
0	0
1	1
3	3
7	7
11	11
15	15
20	20
BONUS	
+	

Ende von Phase 1 – Würfeln und Schneiden

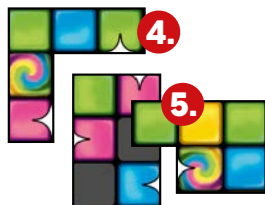
Nach der Wertung in Runde 10 endet Phase 1. Zu beachten ist dabei, dass in Runde 10 nur noch gewürfelt, aber nicht mehr geschnitten wird. Der letzte Schnitt erfolgt in Runde 9, in der zwei Schnipsel entstehen, von denen einer in Runde 9 und der andere in Runde 10 gewertet wird.

Phase 2 – Puzzeln

Nachdem der zehnte Schnipsel gewertet wurde, legen alle Spieler ihre Scheren zur Seite. Dann dreht ein beliebiger Spieler die Sanduhr um – alle Spieler decken jetzt ihre Schnipsel auf und versuchen, sie anhand von Puzzle-Punkten ♦ auf farbgleichen Feldern möglichst schnell zu einem Puzzle zusammenzusetzen.

Beim Puzzeln sind folgende Regeln zu befolgen:

1. Schnipsel **müssen** mit Puzzle-Punkten auf farblich zueinander passenden Feldern aneinandergelegt werden.
2. Sollten dabei auch Puzzle-Punkte an Seiten ohne Puzzle-Punkt angrenzen, egal ob die Felder farblich übereinstimmen, ist das erlaubt.
3. Puzzle-Punkte dürfen ins Leere laufen.
4. Puzzle-Punkte auf verschiedenfarbigen Feldern dürfen nie aneinander angrenzen, auch wenn zwischen den beiden Schnipseln eine farblich passende Verbindung besteht.
5. Schnipsel dürfen sich nicht gegenseitig überlappen.



Alle Spieler haben **3 Minuten** Zeit, alle ihre Schnipsel zusammenzupuzzeln. Wer alle Schnipsel angelegt hat, nimmt sich das höchste verbleibende Rangplättchen. Wer es innerhalb der 3 Minuten nicht schafft, alle seine Schnipsel zusammenzupuzzeln, darf sich kein Rangplättchen nehmen. Phase 2 endet entweder, sobald alle Spieler ein Rangplättchen genommen haben oder die Sanduhr abgelaufen ist. Überprüft dann gemeinsam die Puzzles aller Spieler. Werden dabei **keine Fehler** entdeckt, geben die Rangplättchen ihrem Wert entsprechend Punkte. Spieler ohne Rangplättchen erhalten für jeden nicht angelegten Schnipsel **so viele Minuspunkte, wie er Felder umfasst**.

Wurden jedoch **Fehler** entdeckt, müssen die betroffenen Spieler ihre Puzzles an der entsprechenden Stelle trennen und einen Teil wählen, den sie als ihr Puzzle behalten. Da nur Spieler, die alle Schnipsel korrekt angelegt haben, ein Rangplättchen besitzen dürfen, werden Rangplättchen der Platzierung nach weitergegeben. Jeder Schnipsel, der nicht Teil eines Puzzles ist, gibt **so viele Minuspunkte, wie er Felder umfasst**.



Die Punkte werden im Phase 2-Feld auf dem Wertungsblatt notiert.

Spielende & Schlusswertung

Nach Ablauf der Zeit berechnen alle Spieler ihr Endergebnis:

- Alle Spieler zählen ihre Punktwerte aus den einzelnen Runden zusammen und ziehen 5 Punkte für jede Fehlerrunde ab.
- Dazu addieren sie die Bonuspunkte aus Phase 1.
- Dann addieren sie die Punkte aus Phase 2, bzw. ziehen die etwaigen Minuspunkte ab.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der das höhere Rangplättchen besitzt. Besitzen sie beide kein Rangplättchen, teilen sie sich den Sieg.

Fortgeschrittene Puzzle-Variante:

Wenn ihr **Cut It** schon einige Male gespielt habt, versucht es doch mal mit folgender Regelanpassung für Phase 2:

Beim Zusammenpuzzeln dürfen Puzzle-Punkte ausschließlich an Puzzle-Punkte auf farbgleichen Feldern angrenzen, **nie** an Seiten ohne Puzzle-Punkt. Sie dürfen jedoch immer noch ins Leere laufen.

Solo-Variante:

Cut It kann auch allein gespielt werden. Dabei werden die Rangplättchen und Sanduhr in Phase 2 ignoriert, stattdessen gibt es nur Minuspunkte, wenn es nicht gelingt, alle Schnipsel zusammenzupuzzeln. Das Ergebnis kann anhand folgender Tabelle überprüft werden:

- Unter 60** Mit Scheren rennt man nicht!
- 61 – 70** Du brauchst noch etwas Bastel-Nachhilfe.
- 71 – 80** Scherenschnitt ist kein Fremdwort für dich.
- 81 – 99** Dein Verstand ist schärfer als jede Schere.
- Über 100** Du bist ein wahrer Meister der Psaligraphie!

Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autoren: Elisabeth & Günter Burkhardt
Design: Melanie Friedli
Redaktion: Lorenz Vollenweider
Game Factory © 2025

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

