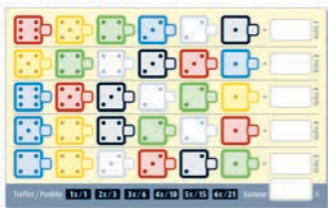


## Spielidee und Vorbereitung

Jeder Spieler bekommt einen **unterschiedlichen** Zettel (es gibt 6 verschiedene) und einen Stift. **Hinweis:** Verwenden Sie, wenn möglich, einen Filzstift oder Kugelschreiber, damit man die eingetragenen Zahlen gut lesen kann.

Auf jedem Zettel sind 5 waagerechte Reihen abgebildet. Die Zahlen sind auf jedem Zettel identisch, allerdings ist die Farbanordnung verschieden. Die Reihen müssen einzeln nacheinander **von oben nach unten** abgearbeitet werden. Jeder Spieler muss also zunächst seine oberste Reihe komplett ausfüllen und werten, danach die zweitoberste **komplett** ausfüllen und werten, usw. Hierbei ist es durchaus möglich, dass die Spieler unterschiedlich schnell sind, sich also gerade in unterschiedlichen Reihen befinden. Hat ein Spieler alle 5 Reihen ausgefüllt und gewertet (zuletzt seine unterste), endet das Spiel.

**Hinweis:** Jeder Spieler darf die Zettel seiner Mitspieler jederzeit einsehen.



← **Startreihe** (Reihe 1)

Anhand der kleinen Buchstaben (A-F) kann man die verschiedenen Zettel leicht erkennen.

## Spielablauf

Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler nimmt alle 6 Würfel und würfelt. Ist er mit dem Ergebnis zufrieden, verzichtet er auf einen zweiten Versuch. Ist er mit dem Ergebnis nicht zufrieden, darf er einmalig einen zweiten Versuch machen. Hierzu muss er **alle** Würfel erneut würfeln, **außer die 1er**. Die 1er dürfen **nicht** erneut gewürfelt werden.



Versuch 1

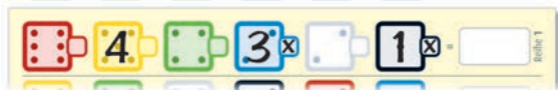


Versuch 2

*Tim ist aktiver Spieler und würfelt 6, 4, 3, 3, 1, 1. Er möchte einen zweiten Versuch machen. Die beiden 1er muss er stehen lassen, die vier anderen Würfel würfelt er erneut.*

Nachdem der aktive Spieler mit Würfeln fertig ist (max. 2 Versuche), muss **jeder** Spieler **mindestens eine Zahl** bei sich in seiner aktuellen Reihe eintragen (oder eine Zahl streichen, s.u.). Wer möchte (und kann), darf auch mehrere Zahlen eintragen, theoretisch sogar alle sechs, was jedoch selten gelingt. Eine gewürfelte Zahl darf dann in das **farbgleiche Feld** der aktuellen Reihe eingetragen werden, wenn sie **kleiner oder gleich hoch** ist wie das im Feld abgebildete Würfelsymbol.

**Achtung, Treffer:** Sollte die gewürfelte Zahl **exakt** so hoch sein wie die Zahl im Farbfeld, dann ist das **ein Treffer**, der mit einem kleinen Kreuz markiert wird. Treffer sind gut, denn dafür gibt es Bonuspunkte, wenn die Reihe komplett gefüllt ist und gewertet wird. Jeder Spieler kann völlig frei entscheiden, welche Zahlen er einträgt oder auch nicht. **Hinweis:** Einen Treffer sollte man immer eintragen, denn besser geht es nicht.



*Sarah trägt die schwarze 1 in das schwarze Feld mit der Zahl 1 ein. Das ist ein Treffer, der sofort mit einem Kreuz markiert wird! Die blaue 3 ist ebenfalls ein Treffer und wird mit einem Kreuz markiert. In Gelb trägt Sarah die gewürfelte 4 ein. Die rote 1 und die grüne 2 könnte Sarah eintragen, aber sie verzichtet darauf. Die weiße 4 kann sie nicht eintragen, da die gewürfelte Zahl höher ist als die Zahl im Farbfeld.*

**Ein Feld streichen:** Kann oder will ein Spieler in seiner aktuellen Reihe **nichts eintragen**, muss er ein freies Feld dieser Reihe streichen – und zwar dasjenige, das sich **am weitesten links** befindet. **Beachte:** Es ist niemals möglich, ein Feld zu streichen, wenn man eine Zahl einträgt. Entweder Zahlen eintragen – oder ein freies Feld streichen! Ebenso ist es niemals möglich, mehr als ein Feld pro Runde zu streichen.



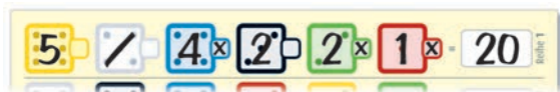
*Emma hat in vorherigen Runden bereits vier Felder gefüllt. In der aktuellen Runde kann sie nichts eintragen, da sowohl die grüne 5 als auch die weiße 6 höher sind als die Zahl im farbgleichen Feld. Emma muss das Feld mit der weißen 5 streichen.*

Nachdem **jeder** Spieler in seiner aktuellen Reihe entsprechend Zahlen eingetragen (oder ein Feld gestrichen) hat, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler. In der beschriebenen Weise wird reihum immer weitergespielt.

## Reihe voll (Wertung)

Hat ein Spieler, nachdem er in seiner aktuellen Reihe Zahlen eingetragen (oder ein Feld gestrichen) hat, eine Reihe **komplett** gefüllt, wird diese wie folgt gewertet:

- Die eingetragenen Zahlen werden addiert (gestrichene Felder zählen 0).
- Für die Gesamtzahl der Treffer in der Reihe gibt es gemäß der Tabelle Bonuspunkte.
- Die Bonuspunkte werden zu den eingetragenen Zahlen hinzuaddiert.



*Emma hat ihre erste Reihe komplett gefüllt und wertet diese. Für ihre eingetragenen Zahlen bekommt sie 14 Punkte (5+0+4+2+2+1). Für ihre drei Treffer erhält sie gemäß Tabelle 6 Bonuspunkte. Emma trägt ihr Ergebnis (14+6=20) rechts in das Wertungsfeld ein.*

In der **nächsten Runde** macht der Spieler mit der nächsten Reihe weiter. **Beachte:** Es ist niemals möglich, in ein und derselben Runde in zwei verschiedenen Reihen etwas einzutragen.

## Spielende

Hat ein Spieler alle seine fünf Reihen komplett gefüllt und gewertet, endet das Spiel. Alle anderen Spieler dürfen noch diejenige Reihe werten, in der sie sich gerade befinden – auch wenn diese noch nicht komplett gefüllt ist. Anschließend addiert jeder Spieler alle seine gewerteten Reihen. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.

6 ×	4	1	3 ×	1	/	18	Reihe 1						
5 ×	4 ×	3	1	2	1 ×	22	Reihe 2						
3	2	2	/	2 ×	/	10	Reihe 3						
5 ×	3	3	2 ×	2 ×	1 ×	26	Reihe 4						
4 ×	3	1	2	1	/	12	Reihe 5						
Treffer / Punkte						1x/1	2x/3	3x/6	4x/10	5x/15	6x/21	Summe	88

*Linus hat seine fünfte und somit letzte Reihe gefüllt (= Spielende). Er wertet sie und addiert anschließend alle fünf Reihen. Sein Ergebnis lautet: 88 Punkte.*