

- Spieleranzahl: 2 oder mehr
- Material
 - 5 Würfel
 - Würfelbecher
 - Wertungsblock
 - Stift

Jeder Spieler hat pro Runde drei Würfe, um eine der vorgegebenen Kombinationen zu erreichen. Nach jedem Wurf kannst du entscheiden, welche Würfel du behältst und welche du erneut würfelst. Jede Runde endet, wenn du dein Ergebnis in eine der Kategorien des Wertungsblocks einträgst. Das Spiel endet, wenn alle Kategorien ausgefüllt sind. Wer am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.

Wenn du nach deinem dritten Wurf keine passende Kombination hast, musst du eine Kategorie streichen. Das bedeutet, dass du in dieser Kategorie null Punkte erhältst. Dazu eignen sich am besten Kombinationen, die schwer zu erreichen sind, wie die Große Straße oder der Kniffel.



Oberer Block

Name	Erklärung	Punktzahl
Einser bis Sechser	Würfel mit den Augenzahlen 1-6	Summe der Augen der jeweiligen Zahl
Bonus	Mindestens 63 Punkte im oberen Block	+ 35 Punkte

Unterer Block

Name	Erklärung	Punktzahl
Dreierpasch	Drei gleiche Würfel	Summe aller Augen
Viererpasch	Vier gleiche Würfel	Summe aller Augen
Full House	Drilling und Paar	25 Punkte
Kleine Straße	Vier aufeinanderfolgende Zahlen	30 Punkte
Große Straße	Fünf aufeinanderfolgende Zahlen	40 Punkte
Kniffel	Fünf gleiche Würfel	50 Punkte
Chance	Jede beliebige Kombination	Summe aller Augen

Mehr als 6.000 Videos für Schüler & Studenten

 [studyflix.de](https://www.studyflix.de)

Wenn du während des Spiels einen zweiten (oder weiteren) **Kniffel** würfelst, hast du zwei Möglichkeiten:

- 1. Kniffel als Joker nutzen:** Hast du bereits in der Kategorie „Kniffel“ sowie im entsprechenden Zahlenfeld (z. B. „Sechser“) einen Eintrag gemacht, kannst du den zweiten Kniffel als Joker einsetzen. Das bedeutet, dass du ihn in einer anderen Kategorie im **unteren Teil** des Blocks verwenden kannst, z. B. für die **Große Straße** (40 Punkte). Sind jedoch alle Felder im unteren Bereich bereits belegt, musst du im oberen Bereich ein Feld streichen.
- 2. 50 Zusatzpunkte:** Ist das entsprechende Zahlenfeld im oberen Block (z. B. „Sechser“) noch frei, kannst du dort die geworfenen Augen (z. B. 30 Punkte für fünf Sechsen) eintragen und erhältst zusätzlich **50 Punkte**. Diese notierst du auf der Rückseite des Wertungsblock unter deinem Namen als Bonus.

