

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält ein **Blatt** vom Block und einen **Stift**.

Spielablauf:

Es werden **4 / 5 / 6 Runden** bei (4 / 3 / 1-2) Spielern gespielt.

- **Zu Beginn** einer Runde kreuzen alle Spieler die aktuelle Runde ab und nehmen sich den **Rundenbonus**.
- **Reihum** sind alle Spieler einmal pro Runde **aktiver Spieler**.
- Der aktive Spieler führt dreimal die folgenden Aktionen durch: er ...
 - **wirft** alle verbliebenen **Würfel**
 - **wählt einen** davon **aus** und trägt das Ergebnis des Würfels bei sich ein
 - **legt** alle **Würfel**, die eine **kleinere Zahl** zeigen, als der gewählte auf das **Tablett**
- Nach dem dritten Wurf werden alle verbliebenen Würfel auf das Tablett gelegt
 - nun dürfen **alle anderen Spieler einen** dieser **Würfel wählen**.

Würfelfarben:

- **Gelb:** Feld entsprechend Augenzahl ankreuzen
- **Blau:** Würfel immer mit weißem Würfel addieren und Summe ankreuzen
- **Grün:** Von links nach rechts ankreuzen, wenn Würfel Mindestaugenzahl zeigt
- **Orange:** Von links nach rechts Augenzahlen eintragen (bei x2 / x3 Faktor mal Augenzahl)
- **Violett:** Von links nach rechts Augenzahlen eintragen, Zahl muss immer größer sein als Vorgängerszahl, Ausnahme nach 6 darf beliebige Zahl eingetragen werden
- **Weiß:** Joker, kann für jede Farbe benutzt werden (bei blau mit blauem Würfel addieren!)

Boni:

Wenn Zahlen oder Kreuze in Feldern mit markiertem Bonus gemacht werden, oder ganze Zeilen / Spalten / Diagonale ausgefüllt sind, erhalten die Spieler folgende Boni:

- **X:** Kreuz bei entsprechender Farbe machen
- **Zahl:** Zahl in nächstes Feld der Farbe eintragen
- **Neu-Würfeln:** Ein neues Neu-Würfeln Feld einkreisen, dieses darf irgendwann als aktiver Spieler gekreuzt werden, um alle verbliebenen Würfel neu zu würfeln
- **+1:** Ein neues +1 Feld einkreisen, dieses darf irgendwann zum Ende eines Spielerzuges (aktiver oder passiver Zug) verwendet werden, um einen beliebigen Würfel (auf dem Plan des Spielers oder auf dem Tablett) zusätzlich zu verwenden.
- **Fuchs:** Bonuspunkte bei Spielende

Spielende:

Auf der Rückseite eines Wertungsblatts werden die Punkte aller Spieler eingetragen:

- **Gelb:** Punkte für vollständige Spalten
- **Blau:** Punkte für die Anzahl der Kreuze (entsprechend Tabelle)
- **Grün:** Punkte für die Anzahl der Kreuze (Punkte entsprechend Zahl über letztem Kreuz)
- **Orange:** Punkte entsprechend Summe aller eingetragenen Zahlen
- **Violett:** Punkte entsprechend Summe aller eingetragenen Zahlen
- **Füchse:** Punkte sind Anzahl der Füchse mal schlechtester Punktzahl aller Farben

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.