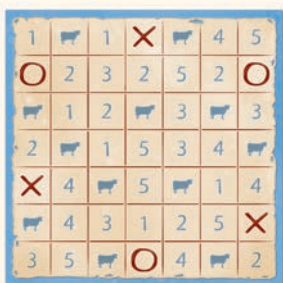
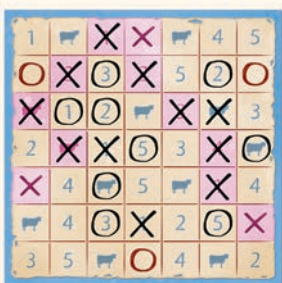


## Inhalt

1 Spielblock und 5 Würfel



Ein Spieler versucht, die drei Startkreuze zu verbinden. Der andere Spieler versucht, die drei Startkreuze zu verbinden. Wer das zuerst schafft, ist Sieger. Die Felder kann man stets waagrecht, senkrecht oder diagonal miteinander verbinden.



In der obigen Abbildung hat Sarah ihre drei Startkreuze miteinander verbunden und somit gewonnen.

Um ein Feld auf dem Zettel markieren zu können, muss man entweder **2 Kühe** oder **3 gleiche Zahlen** würfeln. Damit ist der Zug beendet. Noch besser ist jedoch ein **Vierling**, also 4 Kühe oder 4 gleiche Zahlen, dann darf man ein Feld markieren und ist gleich **noch einmal** dran!

## Spielvorbereitung

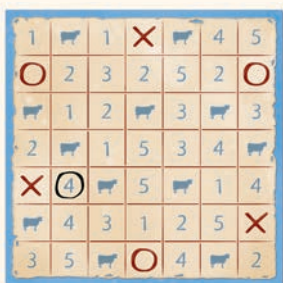
Der Spielblock kommt in die Tischmitte. Zusätzlich wird ein Stift benötigt. Ein Spieler spielt die Kreuze, der andere die Kreise. Es wird ausgelost, wer beginnt.

## Spielablauf

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er mit **allen 5 Würfeln**. Er hat er drei Würfelversuche. Nach jedem Wurf darf er beliebig viele Würfel neu würfeln, auch alle oder keinen. Es ist also erlaubt, dass ein Spieler Würfel rauslegt (z.B. zwei 4er) und diese später erneut würfelt. Der Spieler kann stets **völlig frei** entscheiden, mit welchen Würfeln er würfelt.

- ➔ **Gelingt es dem Spieler mit seinen drei Versuchen nicht**, mindestens 2 Kühe oder mindestens 3 gleiche Zahlen zu würfeln, dann kann er nichts auf dem Zettel markieren. Leider Pech gehabt. Nun ist der andere Spieler dran.
- ➔ Hat der Spieler **2 Kühe** (es dürfen auch 3 sein) oder **genau 3 gleiche Zahlen** gewürfelt, dann darf er genau **ein** entsprechendes (noch freies) Feld markieren. Der Spieler kann völlig frei entscheiden, wo er das entsprechende (noch freie) Feld markiert – das Feld kann direkt benachbart neben anderen Kreisen oder Kreuzen liegen, muss aber nicht. Nun ist der andere Spieler dran.

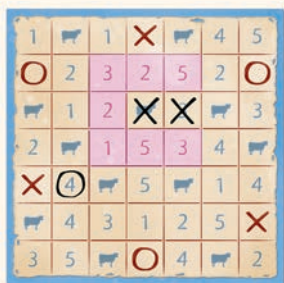
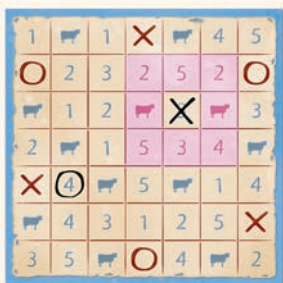
**Hinweis:** Sollte ein Spieler beides erzielt haben, also genau 2 Kühe und genau 3 gleiche Zahlen, muss er sich für eines von beiden entscheiden – er darf damit nur ein Feld markieren.



### Beispiel:

Emil (spielt die Kreise) hat nach seinem dritten Versuch drei 4er gewürfelt. Er markiert ein Feld mit der Zahl 4. Sein Zug ist beendet und Sarah ist dran.

➔ Hat der Spieler **4 Kühe** oder **4 gleiche Zahlen** gewürfelt (es dürfen auch 5 Stück sein), dann darf er **ein** entsprechendes, noch freies Feld markieren (völlig beliebig irgendwo) und ist gleich noch einmal dran. Der Spieler hat erneut drei Versuche – exakt so, wie beschrieben. **Ganz wichtig:** Der Spieler muss nun ein Feld markieren, das **benachbart** zum gerade markierten Feld ist (waagrecht, senkrecht oder diagonal).



### Beispiel:

Sarah hat vier 3er gewürfelt. Sie kreuzt ein Feld mit der Zahl 3 an und ist gleich noch einmal dran. Sie muss nun versuchen, ein Feld anzukreuzen, das direkt benachbart zum gerade angekreuzten Feld ist.

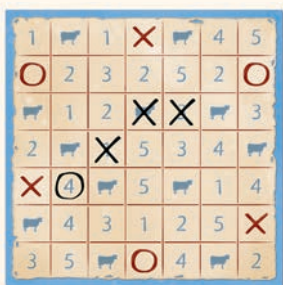
Diesmal hat Sarah nach ihrem dritten Versuch vier Kühe gewürfelt. Sie kreuzt das Kuhfeld an, das links neben dem zuvor angekreuzten Feld liegt.

Sarah ist gleich noch einmal dran. Das nächste Feld muss wieder benachbart zum gerade angekreuzten Feld sein.

**Beachte:** Es ist erlaubt und möglich, dass ein Spieler mehrere Felder **nacheinander** markiert – das jeweilige Feld muss hierbei immer direkt benachbart zum unmittelbar zuvor markierten Feld sein. Ein Feld, das nicht an das unmittelbar zuvor markierte Feld angrenzt, kann hierbei nicht markiert werden.

**Der Zug des Spielers endet**, nachdem er keinen Vierling mehr erzielt hat.

**Hinweis:** Falls er abschließend zwei Kühe oder 3 gleiche Zahlen würfelt, kann er damit noch ein Feld markieren (sofern es benachbart zum zuvor markierten Feld ist).



### Beispiel:

Sarah hat nun drei 1er gewürfelt. Sie kreuzt das Feld mit der Zahl 1 an, das direkt benachbart zum unmittelbar zuvor angekreuzten Kuhfeld ist.

Da sie keinen Vierling mehr erzielt hat, ist ihr Zug beendet.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend weitergespielt. Kommt ein Spieler an die Reihe und erwürfelt mit seinen drei Versuchen (wie beschrieben) ein brauchbares Ergebnis, kann er völlig frei entscheiden, wo er ein entsprechendes, noch freies Feld markiert. Gibt es kein entsprechendes, freies Feld mehr, kann der Spieler nichts markieren und der andere Spieler ist dran.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine drei Startkreuze bzw. Startkreise, mittels einer durchgehenden Kette, miteinander verbunden hat (**siehe Abbildung am Beginn der Spielregel**).

**Sonderfall Unentschieden:** Es ist erlaubt, einen Gegner auszublocken, so dass er seine drei Startkreuze bzw. Startkreise nicht mehr miteinander verbinden kann. Er kann dann bestenfalls noch ein Unentschieden erreichen, indem er den Gegner ebenfalls ausblockt. Sollten beide Spieler ausgedockt sein, also ihre drei Startkreuze bzw. Startkreise nicht mehr miteinander verbinden können, endet das Spiel sofort unentschieden.