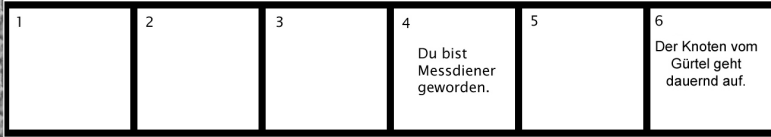




Es wird reihum gewürfelt, der frömteste Spieler (m/w) fängt an.  
 Gewonnen hat, wer zuerst das Ziel erreicht.  
 Man darf sich gegenseitig rausschmeißen und nach einer Sechs nicht nochmal würfeln. Bei einer Schranke muss man erst die gewünschte Zahl würfeln und darf dann auf das Würfel­feld und in der nächsten Runde weiter.



Bei Feldern mit Pfeil rutscht man auf das angegebene Feld.  
 Man kann auch einen Wecker stellen, dann hat gewonnen, wer gerade vor ist.

Start

Bei dieser Schranke muss man viermal eine Drei würfeln.

