

SPIELAUFBAU

Jeder wirft 1 Würfel, der Spieler mit dem höchsten Ergebnis beginnt. Er erhält die Bank. Er legt den Deckel (POT) vor sich und legt **1** aus der Bank darauf. Jeder Spieler erhält **3**.

SPIELABLAUF

Der Startspieler wirft 1 Satz mit 3 Würfeln.

- 1) Er kann das Ergebnis akzeptieren und werten ODER ein Mal beliebige Würfel davon kostenlos erneut werfen.
- 2) Dann kann er **1** auf den POT zahlen und beliebige Würfel ein letztes Mal werfen.

ACHTUNG!

Der Wurf **1 1 1** beendet immer den Spielzug sofort und der Spieler muss **3** an die Bank zahlen.

Der Wurf **P O T** beendet immer die Runde sofort und der Spieler gewinnt den POT und den Kombo-Bonus.

Wenn der Spieler aufhört zu werfen, nimmt er die entsprechende Belohnung, falls er eine Würfel-Kombination (Kombo) gewürfelt hat. Die Summe seiner Würfelwerte ist sein aktuelles Endergebnis. (Buchstabe = Wert 0) Er lässt die 3 Würfel vor sich liegen! DAS ist das Ergebnis, das es zu schlagen gilt ...

Der nächste Spieler wirft den zweiten Satz Würfel und beginnt seinen Spielzug.

Wenn er aufhört zu würfeln:

Falls sein Ergebnis **höher** ist, erhält er den POT. Seine Würfel sind nun der Satz, der zu schlagen ist. Der andere Satz Würfel wird an den nächsten Spieler weitergereicht. Falls sein Ergebnis **niedriger** ist, nimmt der der nächste Spieler diesen Satz Würfel und wirft ihn in seinem Spielzug.

Falls das Ergebnis **gleich** ist, geschieht nichts weiter (außer Kombos).

Immer wenn ein Spieler die Kontrolle über den POT übernimmt, haben die

nächsten Spieler je einen Spielzug, um selbst die Kontrolle zu übernehmen. Wenn ein Spieler den POT so lange kontrollieren kann, bis er wieder an der Reihe ist, gewinnt er alle darauf liegenden Münzen.

Der Spieler beginnt die nächste Runde, indem er **1 1** auf den POT legt und dann die 3 vor ihm liegenden Würfel wirft.

So wird das Spiel fortgesetzt, bis mindestens ein Spieler am Ende einer Runde mindestens 24 Münzen hat. Der Spieler mit den meisten Münzen ist der Spielsieger! Ein Gleichstand für den Spielsieg wird mit einem freundlichen "Sudden Death" ausgewürfelt.

STRASSENKOMBOS

1 2 3 = **1** aus der Bank nehmen, **1** und **3** erneut werfen, das ist das Endergebnis.

2 3 4 = **1** aus der Bank nehmen.

3 4 5 = **1** von 2 verschiedenen Spielern nehmen ODER **1** aus der Bank nehmen.

P O T = **1 1** aus der Bank nehmen, und **1** von jedem anderen Spieler nehmen. Den POT einsammeln.

TRIPLEKOMBOS

3 gleiche Zahlen

1-er = **3** An die Bank zahlen. Würfel an nächsten Spieler weiterreichen, der Spielzug beendet.

2-er = **1 1** von 1 Spieler nehmen ODER **1** von 2 Spielern nehmen ODER **1** aus der Bank nehmen.

3-er = **1 1** aus der Bank UND **1** von 1 Spieler nehmen.

4-er = **1 1** aus der Bank UND **1** von 2 Spielern nehmen.

5-er = **5** aus der Bank nehmen, **3** behalten und je **1** 2 anderen Spielern geben.

BEISPIELE

Jenn würfelt **1 2 4**. Sie würfelt die **1** und **2** erneut und hat schließlich **2 4** und **4** mit Endergebnis 10 und behält es.

Frank würfelt **3 3 3**. Er behält das Ergebnis und nimmt **1 1** aus der Bank, und **1** von Jenn. Sein Endergebnis ist geringer als 10, also gibt er die Würfel an Dan weiter.

Dan würfelt **1 1 1** und grummelt "**Mist, die Würfel hassen mich!**"

Er zahlt **3** an die Bank und gibt die Würfel an Stacey weiter.

Stacey würfelt **2 3 4** und beschließt, die **4** zu behalten und die beiden anderen Würfel erneut zu werfen.

Ihr Endergebnis ist **4 4 5**. Stacey nimmt den POT, weil sie das höchste Endergebnis hat.

Jenn, Frank und Dan haben alle einen weiteren Spielzug. Sie erhalten Münzen durch Kombos, aber niemand schlägt die 13. Dann ist Stacey wieder an der Reihe, sie gewinnt die Runde und nimmt alle Münzen vom POT.

Stacey beginnt die nächste Runde, legt **1 1** aus der Bank auf den POT und würfelt **1 5 5**.

Sie würfelt die **1** erneut, erzielt **1** und beschließt, **1** an den POT zu zahlen, um erneut zu würfeln.. Sie würfelt eine **5** und hat schließlich **5 5 5**.

Sie nimmt **5** aus der Bank, behält **3** und gibt je **1** an Dan und Frank. Jenn wirft mit dem anderen Würfelsatz und erzielt **5 5 5**.

Jenn nimmt **5** aus der Bank, behält **3** und gibt je **1** an Dan und Frank.

Frank würfelt **3 4 5** und nimmt **1** von Stacey und Jenn.

Dan nimmt die Würfel und wirft **P O T**.

Dan springt aufgeregt hoch und stößt dabei **T** auf **1**. Frank ruft "**Ha, du hast eine eins!**"

Sie streiten sich, bis Dan schließlich erlaubt wird, seine **P O T** zu behalten. Er nimmt **1 1** aus der Bank plus je **1** von Jenn, Stacey und Frank.

Er gewinnt auch sofort die Runde, nimmt den POT und die Münzen darauf. Er beginnt die nächste Runde.

BONUS-KOMBO

4 2 0 = Jeder erhält **1** aus der Bank.

CREDITS

Spielautor: Oswald Greene Jr
Redaktion: Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

Gestaltung: Jenn V. DiFranco

Übersetzung: Ferdinand Köther

Besonderer Dank an: Paul Gerardi & Royal Connell

Image: Kotkoa / Freepik

 **THE GAMES YOU WANT TO PLAY!**
www.RnRGames.com

©2020 R&R GAMES, INC.
Alle Rechte vorbehalten.



SPIELZIEL

Mindestens 24 Münzen haben, um zu gewinnen!

SPIELMATERIAL

55 Münzen, 5 Spielerhilfen, 2 Sätze mit je 3 Würfeln. Die Würfel haben Zahlen von 1 bis 5 & 1 Buchstaben (P, O oder T)

