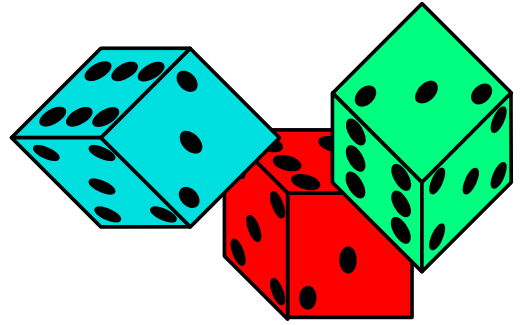


4 in einer Reihe

2 bis 4 Spieler

3 Würfel

Farbstifte



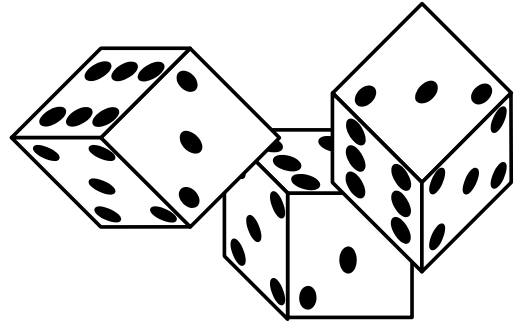
Jeder Spieler hat eine eigene Farbe und würfelt mit 3 Würfeln. Aus den erwürfelten Zahlen muss nun mit Hilfe einer beliebigen Punkt-Strich-Rechnung eines der Felder errechnet werden und darf dann in der eigenen Farbe angemalt werden. Falls kein Feld errechnet werden kann, dann verfällt der Wurf. Sieger ist derjenige Spieler, der als erstes vier Felder in einer Reihe hat.

4 in einer Reihe

2 bis 4 Spieler

3 Würfel

Farbstifte



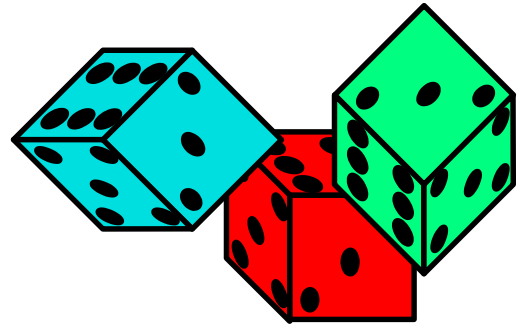
Jeder Spieler hat eine eigene Farbe und würfelt mit 3 Würfeln. Aus den erwürfelten Zahlen muss nun mit Hilfe einer beliebigen Punkt-Strich-Rechnung eines der Felder errechnet werden und darf dann in der eigenen Farbe angemalt werden. Falls kein Feld errechnet werden kann, dann verfällt der Wurf. Sieger ist derjenige Spieler, der als erstes vier Felder in einer Reihe hat.

4 in einer Reihe

2 bis 4 Spieler

3 Würfel

Farbstifte



10	17	35	22	36	7	38	20	31	29	4
24	32	18	3	1	33	12	34	9	23	37
11	8	16	30	15	21	6	27	40	11	25
0	28	5	39	1	34	40	13	2	35	17
19	33	27	14	26	10	18	37	39	19	5
35	4	25	31	20	22	1	13	32	8	29
9	23	12	24	3	16	28	26	0	34	23
2	37	6	21	15	11	38	7	33	30	15
36	14	26	18	9	2	32	24	12	21	3
22	7	30	0	16	28	4	17	10	36	19
1	25	13	8	31	20	5	29	27	14	6

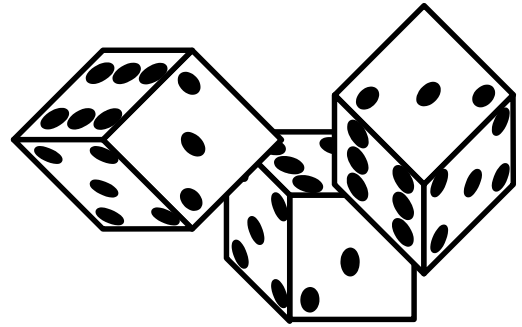
Jeder Spieler hat eine eigene Farbe und würfelt mit 3 Würfeln. Aus den erwürfelten Zahlen muss nun mit Hilfe einer beliebigen Punkt-Strich-Rechnung eines der Felder errechnet werden und darf dann in der eigenen Farbe angemalt werden. Falls kein Feld errechnet werden kann, dann verfällt der Wurf. Sieger ist derjenige Spieler, der als erstes vier Felder in einer Reihe hat.

4 in einer Reihe

2 bis 4 Spieler

3 Würfel

Farbstifte



10	17	35	22	36	7	38	20	31	29	4
24	32	18	3	1	33	12	34	9	23	37
11	8	16	30	15	21	6	27	40	11	25
0	28	5	39	1	34	40	13	2	35	17
19	33	27	14	26	10	18	37	39	19	5
35	4	25	31	20	22	1	13	32	8	29
9	23	12	24	3	16	28	26	0	34	23
2	37	6	21	15	11	38	7	33	30	15
36	14	26	18	9	2	32	24	12	21	3
22	7	30	0	16	28	4	17	10	36	19
1	25	13	8	31	20	5	29	27	14	6

Jeder Spieler hat eine eigene Farbe und würfelt mit 3 Würfeln. Aus den erwürfelten Zahlen muss nun mit Hilfe einer beliebigen Punkt-Strich-Rechnung eines der Felder errechnet werden und darf dann in der eigenen Farbe angemalt werden. Falls kein Feld errechnet werden kann, dann verfällt der Wurf. Sieger ist derjenige Spieler, der als erstes vier Felder in einer Reihe hat.