

Příprava hry

Každý hráč obdrží jeden výsledkový list papíru (existuje 6 druhů listů) a tužku. Na každém výsledkovém listu je 5 vodorovných, barevných řádků. Čísla v těchto řádcích jsou identická, ale uspořádání barev se liší.

Řádky musí být vyplněny od shora dolů, tzn. každý hráč musí nejprve vyplnit první řádek, zapsat skóre, potom vyplnit druhý řádek, zapsat skóre, atd. **Je možné, že hráči budou hrát jiným tempem, a proto mohou být v jeden čas v různých řádcích, jakmile první hráč vyplní všechny řádky (sečte celkové skóre) hra končí.**

Poznámka: Každý hráč má dovoleno nahlížet do výsledkových listů ostatních hráčů v průběhu hry i po jejím skončení.



← Řádek č. 1

Malé písmeno v rohu řádku usnadňuje identifikaci různých druhů listů.

Jak hrát

Hráči rozhodnou kdo bude hrát jako první. Hráč ve svém tahu hodí šesti kostkami. Pokud je spokojen s výsledkem, nemusí házet znovu. Není-li spokojen, může kostky přehodit. Při druhém pokusu musí hodit všemi kostkami znovu, s výjimkou kostek s č. 1.



Hod č. 1



Hod č. 2

Tím je na řadě. Hodí 6, 4, 3, 3, 1, 1. Chce házet znovu, dvě kostky s 1 dá stranou a zbylé čtyři přehodí.

Po dokončení svého tahu musí hráč zapsat alespoň jedno číslo do aktuálního řádku (nebo vyškrtnout pole, viz níže). Pokud chce může zapsat více než jedno číslo, teoreticky může zapsat všech šest čísel, ale to se stává zřídka kdy. Čísla zapíše do řádku k odpovídající barvě pole a to pouze jsou-li čísla stejná nebo menší než je předtištěno na listu. **Čísla do svého listu zapisuje vždy pouze ten hráč, který hází kostkami!**

Pozor: Trefa! Je-li číslo na kostce shodné s předtištěným číslem, je to Trefa, která se označí zaškrtnutím malého x vedle symbolu kostky. Trefa vám přidá bonusové body po dokončení řádku. Je na každém hráči, která čísla si zapíše, ale shodná čísla pro Trefu je vždy dobré si zapsat, protože lepší čísla nedostane!



Sarah si zapíše černou 1 do černého pole, což je Trefa a tak zaškrtně i malé x. Modrá 3 je také Trefa. Dále si zapíše žlutou 4. Sarah mohla zapsat i červenou 1 a zelenou 2, ale ty nechce. Bílou 4 zapsat nemůže, protože je vyšší než předtištěná bílá 2.

Vyškrtnutí pole: Pokud hráč nemůže zapsat ani jedno číslo, do předtištěného pole v aktuálním řádku, musí prázdné pole vyškrtnout. V každém kole může vyškrtnout pouze jedno pole - první prázdné pole nejvíce vlevo. **Poznámka: Pokud v aktuálním řádku hráč číslo zapsat může, vyškrtnávat nesmí!**



Emma má vyplněny čtyři pole z předchozích kol. V aktuálním kole nemůže nic zapsat (zelená 5 i bílá 6 jsou vyšší než předtištěná čísla), Emma tedy musí vyškrtnout bílé pole.

Poté, co každý hráč zapsal číslo/čísla (nebo vyškrtnal pole) ve svém aktuálním řádku, je řada na další hráči ve směru hodinových ručiček.

Plný řádek (skóre)

Pokud hráč dokončil řádek ve svém aktuálním tahu, tento řádek se vyhodnotí následovně:

- sečte čísla, která byla do polí zadána (vyškrtnutá pole mají hodnotu 0)
- přičtou se bonusové body za přesné zásahy (Trefa) podle tabulky ve spodním řádku



Emma dokončila svůj první řádek a počítá skóre. Dostane 14 bodů za čísla, která zapsala v řádku (5 + 0 + 4 + 2 + 2 + 1). Přičte si 6 bonusových bodů za přesné zásahy. Emma si tedy zapíše 20 bodů (14 + 6 = 20) do pole na pravé straně řádku.

Další kolo pokračuje v dalším řádku.

Poznámka: Nikdy není dovoleno, zapisovat čísla do více řádků zároveň.

Konec hry

Jakmile první hráč vyplní všech pět řádků sečte své body a celkové skóre zapíše do šestého řádku. Tím je hra u konce. Všichni ostatní hráči sečtou čísla v aktuálních řádcích, i když nejsou řádky vyplněny. Pak sečtou celkové skóre ze všech svých řádků a zapíší do šestého řádku. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává!



Linus dokončil pátý řádek a hra končí. Sečte celkové skóre z pěti řádků a zapíše do konečného výsledku na šestém řádku. Jeho výsledek je 88 bodů.