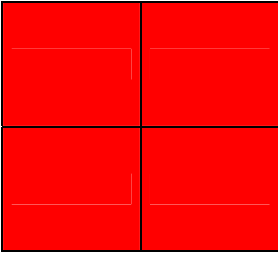
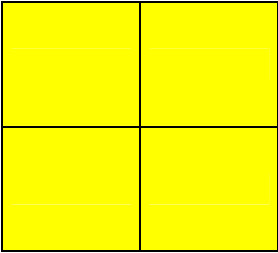
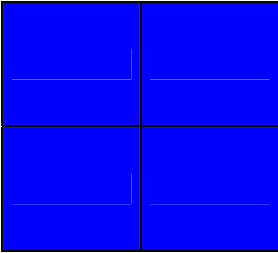
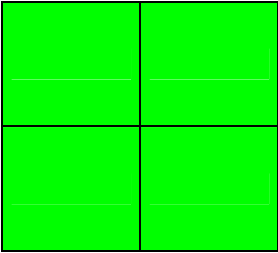


|   |         |         |         |         |           |           |   |         |         |           |
|---|---------|---------|---------|---------|-----------|-----------|---|---------|---------|-----------|
|   |         |         |         | 900 000 | 1 000 000 | 0         |   |         |         |           |
|    |         |         |         | 800 000 |           | 100 000   |    |         |         |           |
|   |         |         |         | 700 000 |           | 200 000   |   |         |         |           |
|   |         |         |         | 600 000 |           | 300 000   |   |         |         |           |
| 100 000   | 200 000 | 300 000 | 400 000 | 500 000 |           | 400 000   | 500 000   | 600 000 | 700 000 | 800 000   |
| 0   |         |         |         |         |           |           |   |         |         | 900 000   |
| 1 000 000   | 900 000 | 800 000 | 700 000 | 600 000 |           | 600 000   | 300 000   | 200 000 | 100 000 | 1 000 000 |
|  |         |         |         | 500 000 |           | 800 000   |  |         |         |           |
|   |         |         |         | 400 000 |           | 900 000   |   |         |         |           |
|   |         |         |         | 300 000 |           | 1 000 000 |   |         |         |           |
|   |         |         |         | 200 000 | 100 000   | 0         |   |         |         |           |

## Material:

Spielkegel, Würfel (normal)+ Würfel mit den Zahlen  
100 000, 300 000, 500 000, 700 000, 900 000,  
1 000 000

## Spielanleitung

Einer von euch beginnt zu würfeln.

Er hat drei Versuche. Würfelt er einen Sechser, darf er seine Figur auf das violette Feld neben seiner Farbe stellen.

Anschließend würfelt er noch einmal und zieht dementsprechend viele Felder vorwärts.

Wird ein Sechser gewürfelt, darf man fahren und anschließend noch einmal würfeln.

Natürlich wird auch mit dem zweiten Würfel gewürfelt. Ist die Zahl auf dem Feld, auf das der Spieler kommt, eine Nachbarszahl der gewürfelten Zahl, darf der Spieler ein Feld nach vor rücken.

Kommt man auf ein Feld, auf dem bereits ein Spieler steht, darf man dessen Figur nehmen und wieder in sein Farbfeld zurückstellen.

Sieger ist, wer als Erster seine Figuren in die Zielfelder gebracht hat.