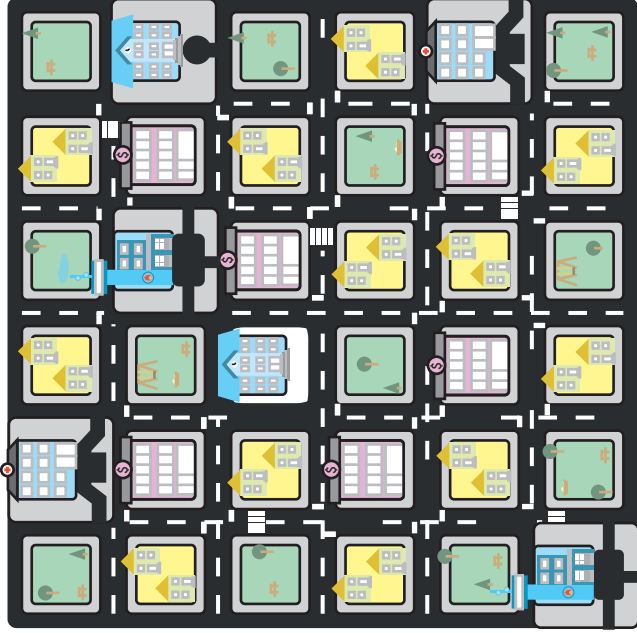






1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	10	2	20	2	20	10	45	5	20


30

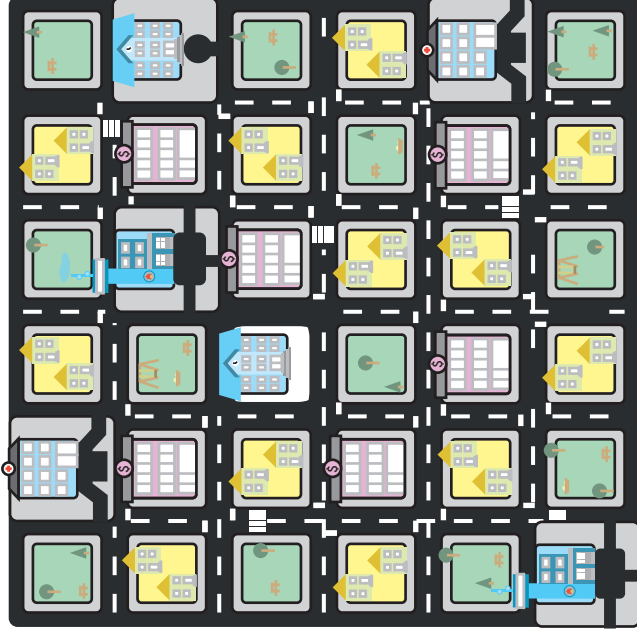
10




10




Der erste darf überall hin. Neue Zahl muss immer mindestens so groß sein, wie die Nachbarn. Aktiver Spieler würfelt mit 2 Würfeln, muss einen eintragen oder ein Feld entwerfen, passiver Spieler darf den Anderen eintragen, so fern möglich. Zu Beginn: Eine Zahl aussuchen, der Spieler mit der höheren Zahl fängt an.





1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	10	2	20	2	20	10	45	5	20


30

10




10

