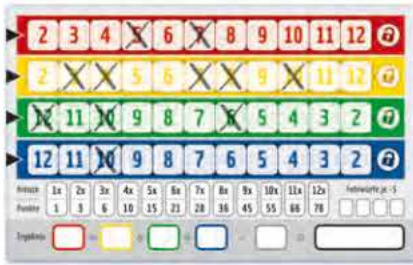




## Krossað yfir tölur

Grunnreglan í spilinu er að krossa verður yfir tölur **frá vinstri til hægri** í litaröðunum fjórum. Hins vegar þarf ekki að byrja á tölunni lengst til vinstri. Það má sleppa tölum (jafnvel nokkrum í röð). Ekki má þó krossa seinna yfir þær tölur sem skildar hafa verið eftir.

**Ath.** Hægt er að strika með láréttu striki (í staðinn fyrir kross) yfir þær tölur sem skildar eru eftir svo ekki verði krossað yfir þær seinna af slýni.



### Dæmi:

**Í rauðu röðinni var fyrst krossað yfir 5 og síðan 7. Því má ekki lengur krossa yfir 2, 3, 4 og 6 í þeirri röð.**

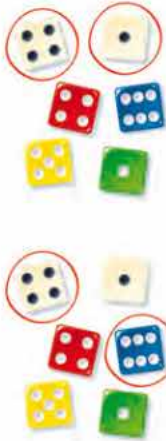
**Í gulu röðinni eru 11 og 12 einu tölurnar sem enn er hægt að krossa yfir.**

**Í grænu röðinni verður leikmaður að halda áfram að krossa yfir tölur hægra megin við 6.**

**Í bláu röðinni verður leikmaður að halda áfram hægra megin við 10.**

## Gangur spilsins

Hver leikmaður fær eitt blað úr blokkinni og skrifffæri. Kastað er upp á hver byrjar. Sá sem byrjar kastar **öllum teningunum sex**. Síðan fara fram eftirfarandi tvær aðgerðir, hvor á eftir annarri, fyrst sú fyrri og svo sú síðari:



1) Sá sem á leik **leggur saman tölurnar á hvítu teningunum tveimur** og tilkynnir samtöluna hátt og skýrt. Þá **mega allir leikmenn** (en þurfa þess ekki!) krossa yfir töluna sem hann nefndi, í hvaða litaröð sem er á blaðinu sínu.  
**Dæmi:** Markús á leik. Hvítu teningarnir tveir sýna 4 og 1. Hann segir hátt og skýrt „fimm“. Emma krossar yfir 5 í gulu röðinni á blaðinu sínu. Markús krossar yfir 5 í rauðu röðinni en Lára og Leifur ákveða að krossa ekki yfir neina tölu hjá sér.

2) Sá sem á leik (en ekki aðrir leikmenn!) **má síðan** (en þarf þess ekki!) leggja saman tölurnar á öðrum hvíta teningnum og tölurnar á **einum litateningi að eigin vali** og krossa yfir samtölu þeirra í litaröðinni sem samsvarar lit teningsins.

**Dæmi:** Markús leggur saman 4 á hvítum teningi og 6 á bláu teningnum og krossar síðan yfir 10 í bláu röðinni.

**Mikilvægt:** Ef sá sem á leik krossar **hvorki yfir tölu í fyrri né seinna aðgerðinni** verður hann að setja kross í dálkinn fyrir **villuköst** („Fehlwürfe je -5“). Þeir sem ekki eiga leik þurfa ekki að gera það, óháð því hvort þeir hafa kosið að krossa yfir tölu eða ekki.

Nú á næsti maður til vinstri leik. Hann tekur alla teningana sex og kastar. Síðan fara fram aðgerðirnar tvær, sem lýst er hér á undan, og spilið heldur þannig áfram.

## Að ljúka röð

Til að mega krossa út **töluna lengst til hægri í einhverri litaröðinni** (12 í rauðu, 12 í gulu, 2 í grænu, 2 í bláu) verður leikmaður áður að hafa **krossað yfir a.m.k. fimm tölur** í viðkomandi litaröð. Ef hann krossar út síðustu töluna til hægri á hann **einnig að setja kross** í reitinn með lásnum við hliðina. Seinni krossinn er talinn með þegar heildarkrossafjöldinn er reiknaður út í lokin! Þá er þessari litaröð lokað fyrir öllum leikmönnum og enginn má setja fleiri krossa í hana það sem eftir er spilsins. Teningurinn í viðkomandi lit er tekinn úr umferð og ekki notaður meir.



**Dæmi:** Lára krossaði yfir 2 í grænu röðinni og síðan yfir lásinn við hliðina. Græni teningurinn er því næst tekinn úr umferð.

**Ath.:** Ef leikmaður krossar yfir töluna lengst til hægri í litaröð verður hann að tilkynna það hátt og skýrt svo að hinir leikmennirnir viti að þessi litaröð sé ekki lengur með í spilinu.

Ef lokun litaraðar á sér stað í fyrri aðgerðinni er hugsanlegt að fleiri leikmenn nái að loka sömu litaröð um leið og krossa yfir lásinn við hlið hennar. Hafir einhver leikmanna hins vegar ekki náð fimm krossum í viðkomandi litaröð má hann ekki krossa yfir síðustu töluna í röðinni jafnvel þótt annar leikmaður sé að loka röðinni.

## Lok spilsins

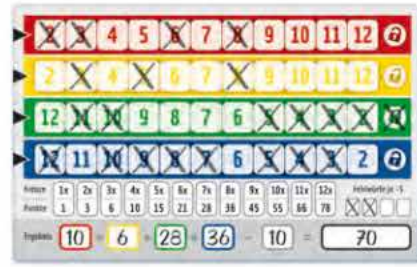
Spilinu lýkur **þegar í stað** ef einhver krossar í fjórða villukastsreitinn á blaðinu sínu. Það endar einnig **tafarlaust** þegar tveimur litaröðum hefur verið lokað (óháð því hvaða leikmenn gera það) og tveir litateningar verið teknir úr umferð.

**Ath.:** Hugsanlegt er (á meðan á fyrstu aðgerðinni stendur) að þriðju litaröðinni sé lokað um leið og annarri röðinni.

**Dæmi:** Búið er að loka grænu röðinni. Emma fær nú tvær sexur á hvítu teningana og segir „tölf“. Markús krossar yfir 12 í rauðu og lokar þannig rauðu röðinni. Samtímis krossar Leifur yfir 12 í gulu og lokar þannig gulu röðinni.

## Stigagjöf

Fyrir neðan litaraðirnar fjórar kemur fram hversu mörg stig fást fyrir tiltekinn fjölda krossa í hverri röð. Fyrir hvert villukast eru gefin fimm mínusstig. Hver leikmaður færir inn stigin fyrir litaraðirnar sínar fjórar og mínusstigin fyrir villuköstin í viðeigandi reiti neðst á blaðinu. Sá sigrar sem fær flest stig alls.



**Dæmi:** Lára er með 4 krossa í rauðu röðinni, sem gefa henni 10 stig. Í gulu röðinni er hún með 3 krossa (= 6 stig), í grænu röðinni 7 (= 28 stig) og í bláu röðinni 8 (= 36 stig). Hún verður að draga frá 10 mínusstig vegna villukastanna tveggja. Það merkir að Lára er alls með 70 stig.