

Spielablauf:

Es beginnt der Spieler, der altersmäßig der 48 am nächsten ist. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Gezogen wird nur mit dem Stern in eine Richtung Ihrer Wahl: waagrecht, senkrecht oder diagonal. Und zwar in einer geraden Linie bis zu einem Feld, auf dem ein Zahlenchip liegt. Dies ist zu Beginn direkt eines der Nachbarfelder, später kann der Weg über mehrere leere Felder führen, bis der Stern eine Zahl erreicht. Eine Richtungsänderung während eines Zuges ist nicht erlaubt.

Den erreichten Zahlenchip nimmt der Spieler an sich und legt ihn offen vor sich aus. Der Stern bleibt auf dem freigewordenen Feld liegen. Von dort zieht jetzt der nächste Spieler usw.

Liegt keine Zahl mehr in direkter Linie zum Stern - was gegen Ende des Spiels durchaus vorkommen kann - dürfen Sie direkt zu einer beliebigen Zahl springen.

Das Spiel ist beendet, sobald der letzte Zahlenchip vom Spielplan genommen wurde. Es gewinnt der Spieler mit der längsten Kette.

Bei Unentschieden, wenn also mehrere Spieler gleichlange Ketten haben, zählen diese nichts. Es gewinnt dann derjenige von diesen Spielern, der die zweitlängste Zahlenkette besitzt. Beispiel: Ein Spieler, der zwei Zahlenketten mit je 4 Chips hat, gewinnt vor dem Spieler, der eine Zahlenkette mit 4 Chips und eine mit 3 Chips hat.

Turnierwertung:

Diese Wertungstabelle ist interessant für die Spieler, die gern über mehrere Runden spielen und dabei ihre individuelle Spielstärke besser berücksichtigen wollen. Gespielt wird wie in der Grundversion - nur der Gewinner wird anders ermittelt. Es gewinnt dann der Spieler, der nach einer Anzahl von Runden die höchste Gesamtzahl aufweist.

Für Ketten mit... Chips gibt es folgende Punkte:

2 Chips:	3 Punkte	7 Chips:	28 Punkte
3 Chips:	6 Punkte	8 Chips:	36 Punkte
4 Chips:	10 Punkte	9 Chips:	45 Punkte
5 Chips:	15 Punkte	10 Chips:	55 Punkte
6 Chips:	21 Punkte	11 Chips:	66 Punkte

Die Tausch-
Variante:

Gespielt wird im Prinzip wie in der Grundversion. Zu Beginn bekommt aber jeder Spieler 2 Tausch-Chips (bei bis zu 3 Spielern), bei 4 Spielern bekommt jeder ein Tausch-Chip. Diese kann er im Verlauf des Spieles nach seinem normalen Zug mit dem Stern einsetzen. Dabei tauscht er einen beliebigen eigenen Zahlenchip gegen einen beliebigen Zahlenchip eines Mitspielers. Allerdings darf dieser eingetauschte Chip kein Teil einer Zahlenkette sein. Ein eingesetzter Tausch-Chip wird anschließend aus dem Spiel genommen.

**Die Sohtar-
Version:**

Achtung: In dieser Version gilt bereits ein einzelner Chip als Zahlenkette!

Gespielt wird im Prinzip wie in der Grundversion. Eine Sonderregel gibt es nur für das Kettenbilden: Eine Zahl, die nicht direkt zu einer anderen Zahl bzw. Kette paßt, bildet auf Dauer den Beginn einer neuen Kette. Fehlende Zahlen zwischen zwei solchen Ketten können diese nicht verbinden, sondern müssen entweder/oder angelegt werden.

Beispiel: Es liegen die 31 sowie 33-34-35-36. Der Spieler bekommt jetzt die 32 und muß sich nun entscheiden, ob er sie an die 33 anlegt oder an die 31.

Sind alle 48 Zahlen vom Spielplan genommen, entfernt der Spieler alle Ketten mit 6 und mehr Zahlen. Die verbleibenden Ketten, also auch einzelne Chips, zählen jetzt Minuspunkte: 2 ist nicht schlecht, 1 ist gut und 0 ist absolut super!

ASS und Sid Sackson wünschen viel Spaß!