

Doel: Wie, na meerdere ronden, als enige nog minstens 1 dobbelsteen bezit, wint het spel.

Begin: Elke speler krijgt een beker en 5 gele dobbelstenen.
Bepaal wie mag starten, die krijgt de rode dobbelsteen.

Spelverloop: Elke speelronde bestaat uit drie fasen:

A. SHAKE IT!

- schud de dobbelstenen in de beker en bekijk je worp (geheim)
- je mag niets veranderen
- als de stenen op elkaar of schuin liggen, opnieuw schudden

B. WEDDEN, DAT...

- de winnaar van de vorige ronde begint altijd met de nieuwe ronde
- twee weddenschappen mogelijk:
 - wedden op een getal:* je wedt dat een bepaalde zijde van de dobbelstenen een aantal keer voorkomt (de ster is dan de joker)
rode dobbelsteen op grijs vak zetten
 - wedden op een ster:* je gokt dat er zoveel sterren voorkomen
rode dobbelsteen op ster zetten

C. REACTIES ANDERE SPELERS (IN UURWIJZERZIN), IEDEREEN MOET:

ofwel de weddenschap verhogen:

- het aantal ogen van de rode dobbelsteen verhogen op zelfde vakje
- rode dobbelsteen op hoger grijs vak plaatsen (zijde mag veranderen)
- rode dobbelsteen naar volgend sterretje brengen

ofwel de weddenschap in twijfel trekken:

(alle spelers heffen de bekertjes op, bepaal het aantal bewuste stenen)

- gok < werkelijkheid ⇨ de speler (twijfelaar) verliest
- gok = werkelijkheid ⇨ alle spelers verliezen, behalve de gokker
- gok > werkelijkheid ⇨ de vorige speler (de gokker) verliest

Wie verliest, geeft dobbelstenen af: bij < of > :het verschil, bij = :1

De verloren dobbelstenen gaan naar het midden van het speelbord.

Wie geen dobbelstenen meer heeft, moet stoppen.

Einde: Als, na meerdere ronden, er nog slechts één speler overblijft die nog minstens 1 dobbelsteen bezit, eindigt het spel.
Deze speler is dan de winnaar!