

# Eine kurze Anleitung zur

**Der erste Spieler, der das  
Siegfeld an der Spitze des**




**6. Sie  
erreichen  
ein PLYT  
Feld**



Wenn Sie auf einem PLYT-Feld landen, ziehen Sie eine Chance karte vom Stapel (mischen Sie die Karten vor Spielbeginn gut durch), und folgen Sie den Anweisungen.

Manchmal ist es nicht möglich, den Anweisungen auf der Karte zu folgen – bspw. kann vielleicht eine Spielfigur nicht vom Brett genommen oder das Siegesfeld nicht erreicht werden – in einem solchen Fall legen Sie die Karte einfach unter den Stapel, und ziehen Sie eine neue. Sollten Sie oder ein Mitspieler durch die ausgeführten Anweisungen erneut auf ein PLYT-Feld kommen, wird ebenfalls eine Chance karte gezogen und den Anweisungen gefolgt.

**5. Bewegen  
Sie Ihre  
Spielfigur**

Wenn Ihre Antwort richtig ist, ziehen Sie Ihre Spielfigur um die Zahl auf dem Master-Würfel (schwarz) den PLYT Berg hinauf + ein Bonus für jeden zusätzlichen Würfel über Ihrem Standard.z.B.

Spieler 1 ist am Zug und nimmt drei Würfel (einen mehr als sein Standard)    und ruft das richtige Ergebnis 16. Er bewegt seine Figur nun 7 Felder (Master-Würfel) + 4 Bonusfelder = 11 Felder

Spieler 2 wirft den Master-Würfel (einen roten Würfel fixiert mit 6)   und multipliziert ihn und ruft richtigerweise 24. Er kann nun vier Felder nach vorn ziehen.

Wenn Ihre Antwort falsch oder die Zeit abgelaufen ist, bleibt die Figur stehen und wird nicht vorwärtsbewegt.

**4. Runde**

Der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet, wie viele Würfel er nimmt. Nehmen Sie mindestens so viele Würfel, wie Ihr Standard vorschreibt oder mehr, wenn Sie einen Bonus erreichen wollen – z. B. wenn Sie hinten liegen, könnten Sie versuchen einen Bonus zu erzielen, um wieder Boden gut zu machen.

Sobald Sie sich entschieden haben, wie viele Würfel Sie benutzen (einschließlich des Master-Würfels), werfen Sie Ihre Würfel, und berechnen Sie die Lösung. Rufen Sie Ihr Ergebnis laut aus, bevor der 30 Sekunden-Timer abgelaufen ist.

**3. Entscheiden  
Sie sich, wer  
anfängt**

Jeder Spieler wählt eine Farbe und startet mit seiner Figur neben Feld 1.

Werfen Sie den Master-Würfel (schwarz würfel), um herauszufinden, wer beginnt. Der Spieler mit der höchsten Zahl fängt an, dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt

**2. Wählen  
Sie einen  
Bonus**

Wählen Sie einen Bonus, um die Spieler zu motivieren, sich mehr zuzutrauen und den PLYT-Berg schneller aufzusteigen.

z.B. 4 Schritte pro zusätzlich über die Standard hinausgehenden geworfenen Würfel

Spieler, die mehr wagen (und Hilfestellung bekommen) verbessern sich vermutlich schneller, somit ist der Bonus ein effektiver Weg das Selbstbewusstsein zu steigern und möglichst bald eine neue Standard zu

**1. Wählen  
Sie Ihren  
Schwierigkei  
-tsgrad  
(Standard)**

Wählen Sie den Standard, der den Fähigkeiten der jeweiligen Spieler entspricht, z. B.

- Spieler 1 addiert zwei Würfel hinzu
- Spieler 2 multipliziert zwei Würfel mit einem roten Würfel, der eine 6 zeigt (zur Wiederholung der Sechserreihe)
- Spieler 3 multipliziert drei Würfel
- Spieler 4 multipliziert vier Würfel

Der ideale Standard ist jener, bei dem das Spiel eine Herausforderung ist, aber gleichzeitig nicht zu schwer wird. Steigern Sie den Standards, versuchen Sie aufzusteigen.