

Wurfanzahl	S1:				S2:				S3:				S4:				Tatsächliche Standorte				Punkte					
	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	S1	S2	S3	S4			

- Legt zunächst die Wurfanzahl fest.
- Jede*r Spieler*in (S) gibt eine Wette für jede Farbe ab, auf welchem Feld diese landen wird.
- Für jede Farbe wird nach der Durchführung verglichen, wer näher dran war. Wer am besten gewettet hat bekommt einen Punkt. Bei gleichem Abstand bekommt jede*r einen Punkt.

Summen:

--	--	--	--