

SPIELREGELN



Jede(r) Spieler(in) würfelt mit einem Würfel und zieht die Figur auf das entsprechende Feld. Gelangt man auf ein Feld mit einem Symbol, müssen die entsprechenden Aktionen durchgeführt werden. Wer zuerst das Ziel erreicht => hat gewonnen. Das Zielfeld muss exakt erreicht werden. Ist die Augenzahl am Ende zu hoch, verbleibt der Spielstein am Feld und der(die) nächste Spieler(in) kommt an die Reihe.

Optional:

Ob zwei oder mehr Spielsteine auf einem Feld erlaubt sind oder ein Spielstein „rausgeworfen“ werden darf und neu starten muss, wird zu Beginn vereinbart.

Ebenso muss am Anfang geklärt werden, ob man bei der Augenzahl 6 nochmals würfeln darf.



Triffst du auf den Schaft des Pfeils, musst du deinen Spielstein an die Spitze dieses Pfeils schieben.



Gelangst du auf dieses Feld, hebst du eine Karte ab und beantwortest die Frage. Deine Lehrerin bzw. dein Lehrer kontrolliert deine Antwort. Sollte deine Antwort falsch sein, wandert dein Spielstein 6 Felder zurück.



Die Ampel symbolisiert dir eine Rotphase. D.h. du setzt die nächste Runde mit dem Würfeln aus.

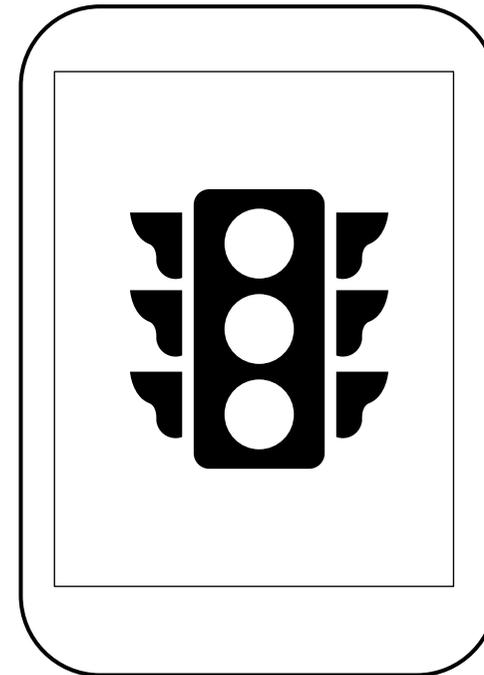


Gelangst du auf dieses Feld, darfst du nochmals würfeln.

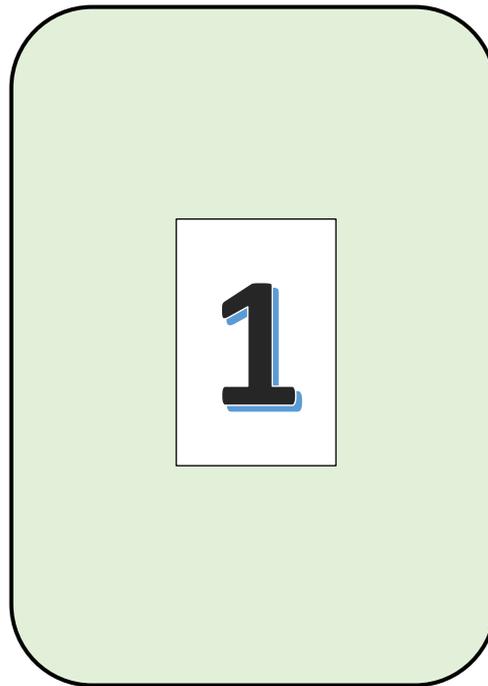


Auf diesem Feld erhältst du einen Joker. D.h. bei der nächsten zu beantworteten Frage, darfst du (musst aber nicht) dich mit einem(r) Mitschüler(in) beraten. Sollte die Antwort stimmen, darf die helfende Person 5 Felder vorziehen.

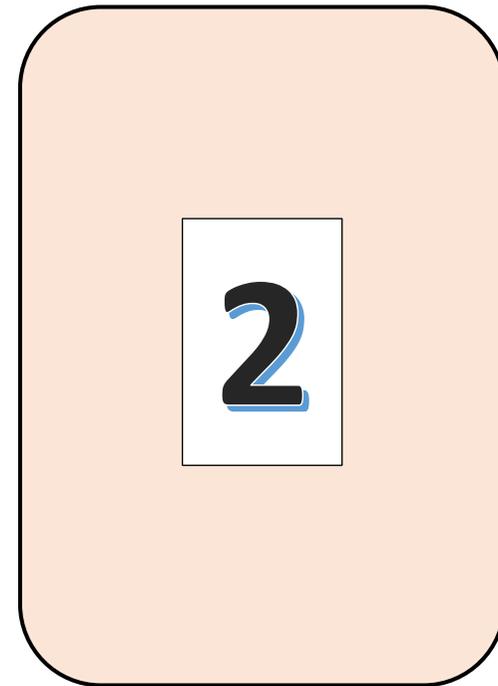
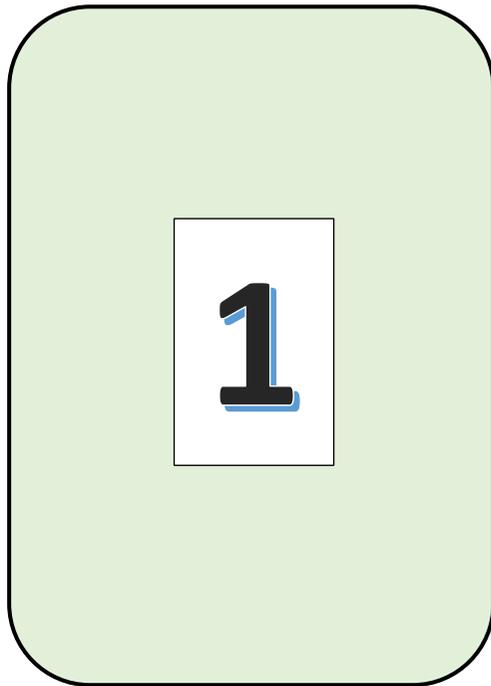
Druckvorlage Spezialkarten



Stapel Spielkarten



Stapel Spielkarten



Stapel Spielkarten

