SPIELREGEL FÜR

DAS WANDERN IST DES MÜLLERS LUST

Jeder Spieler bekommt 3 Figuren, die einmal eine Runde um den Spielplan laufen müssen.
Sie werden auf den Außenfeldern der gleichen Farbe gestellt, dann wird reihum gewürfelt und bei einer Sechs kann der Spieler auf dem gleichfarbigen Setzfeld beginnen. Ein zweiter Wurf nach der Sechs ist erlaubt.

Unsere Wanderung geht um den Spielplan und ihr seht, daß darauf nicht immer alles richtig gemacht wird.

Auf Rastplätzen dürfen keine Abfälle liegenbleiben. Es muß alles Papier, Eierschalen, Flaschen usw. mitgenommen werden. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, muß einmal mit Würfeln aussetzen.

Ein Feuer im Walde kann größten Schaden anrichten. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, muß auf sein Außenfeld zurück und darf erst nach dem Wurf einer Sechs die Figur wieder ins Spiel bringen.

Eichhörnchen und anderen Waldtieren darf nicht nachgestellt werden. Außerdem darf man auf sie nicht schießen. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, setzt zweimal mit Würfeln aus.

Die Schonung müßt ihr schützen, damit die jungen Bäumchen sich gut entwickeln können. In die Schonung legen ist streng verboten. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, muß seine Figur vier Felder zurücknehmen.

Beim Sammeln von Beeren und Pilzen seid vorsichtig, lernt die giftigen von den guten unterscheiden. Zum Beispiel Tollkirsche und Knollenblätterpilz sind sehr giftig. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, setzt einmal mit Würfeln aus.

Meterholzstöße sind nicht zum Klettern hingestellt. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, muß seine Figur vier Felder zurücknehmen.

Blumen welken schnell, wenn sie gepflückt sind und werden in kurzer Zeit unansehnlich und weggeworfen. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, muß seine Figur drei Felder zurücknehmen.

Auf den Weg muß besonders gut geachtet werden, denn schnell stolpert man über Wurzeln und Steine, die sich unter Moos verstecken und ihr liegt auf der Nase oder im Bach. Der Spieler, der auf diesem Feld zu Stehen kommt, setzt einmal mit Würfeln aus.

Vogelnester dürfen nicht ausgenommen werden, da vernichtet ihr unsere kleinen Waldsänger. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, darf erst nach dem Wurf einer Drei weiterrücken.

Schlangen findet man im Walde sehr oft, in unseren Wäldern auch die Kreuzotter. Der Biß dieser Otter ist giftig. Lauft niemals barfuß im Wald. Der Spieler, der auf diesem Feld zum Stehen kommt, muß zurück auf sein Außenfeld und darf erst nach dem Wurf einer Sechs die Figur wieder ins Spiel bringen.

Wer zuerst seine drei Figuren im Ziel hat, ist Gewinner. Eine gute Unterhaltung, viel Glück und Freude wünscht

SPIKA spiele

SPIKA GmbH
Talstraße 2
09456 Annaberg-Buchholz

Weitere SPIKA©-Spiele erhalten Sie
unter www.spika-verlag.de
EAN-Code: 4 260537 190124