

Ganz schön mutig!

Spielanleitung:

Spielausstattung:

1 Spielplan	5 Spielfiguren
21 Auftragskarten	1 Würfel
51 Situationskarten	1 Spielanleitung
50 blaue Plättchen	20 rote Plättchen
1 Begleitschreiben für Eltern, Lehrer und Erzieher	

Bevor es losgeht,

sortiert ihr die Spielkarten nach Auftragskarten und Situationskarten. Die Auftragskarten werden gemischt und gleichmäßig auf die verschiedenfarbigen Häuser verteilt. Die Situationskarten legt ihr auf einen Stapel neben das Spielfeld. Jeder wählt seine Spielfigur aus und stellt sie auf das gleichfarbige Häuschen. Dann nimmt sich jeder Spieler noch 4 rote Plättchen.

Ziel des Spieles ist,

verschiedene Aufträge zu lösen und dabei einzelne Situationen zu bewältigen.

Jetzt geht es los!

Wer die höchste Punktzahl hat, darf beginnen. Du nimmst aus deinem Haus ein Auftragskarte und versuchst, den Auftrag zu lösen. Du kannst frei auswählen, in welche Richtung du mit deiner Spielfigur gehst. Innerhalb eines Zuges ist jedoch nur eine Richtung möglich. Wenn du auf ein rotes Feld kommst, droht Gefahr. Dein linker Nachbar (oder der mitspielende Erwachsene) zieht eine Situationskarte, liest sie dir vor und du überlegst, ob du die Situation allein bewältigen kannst.

Schaffst du es, darfst du dir 2 blaue Plättchen nehmen. Kannst du die Situation nicht allein lösen, darfst du einen der restlichen Mitspieler um Hilfe bitten, natürlich nicht denjenigen, der die Situation vorgelesen hat. Du gibst diesem Mitspieler dann eins von deinen roten Plättchen ab. Habt ihr die Situation gemeinsam gelöst, bekommt jeder von euch ein blaues Plättchen.

Bist du mit einer gewürfelten 6 auf das rote Situationsfeld gekommen, darfst du nach Beantwortung der Frage noch einmal würfeln.

Hast du deinen Auftrag gelöst, verfallen die verbleibenden Augen und du kommst automatisch zu deinem Haus zurück. In der nächsten Runde darfst du dann einen neuen Auftrag ziehen.

Wenn ein Spielfeld schon besetzt ist, muss der Spieler, der auf das besetzte Feld kommt, sich neben den anderen Spieler stellen.

Wer eine „6“ gewürfelt hat, ist noch einmal dran.

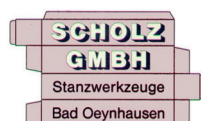
Gewonnen hat der Spieler,

der als erster 5 Aufträge erfüllt oder 9 blaue Plättchen erreicht hat. Damit ist das Spiel beendet. Ihr könnt natürlich auch um den 2., 3., Platz usw. spielen.



Text

Dieses Spiel wird durch folgende Unternehmen unterstützt:



Logo
Smurfit

mittwald medien



Lindner
Kartonagen GmbH