

Spielregeln

Ihr benötigt:

- Einen Würfel
- Spielfiguren (eine pro Mitspieler)

Die Spieler würfeln reihum. Wer zuerst beim Süßigkeitenladen ankommt, gewinnt. Bunte Felder sind Aktionsfelder.

Feld 4: Ein Schaf versperrt deinen Weg! Würfel beim nächsten Zug eine 2, um darüber zu springen. Du hast 3 Versuche.

Feld 8: Nimm eine Abkürzung und kletter die Leiter hinauf zu Feld 13.

Feld 11: Steine liegen im Weg. Setze einmal aus und räume die Steine weg.

Feld 13: Du rutschst auf der Schlange hinab und zurück zu Feld 8.

Feld 16: Du entdeckst einen Schmetterling. Er führt dich 2 Felder nach vorne.

Feld 17: Du möchtest nicht nass werden. Nur mit den Zahlen 1 bis 4 schützt dich der Regenschirm. Würfelst du die Zahlen 5 und 6, musst du stehen bleiben.

Feld 23: Die Sonne gibt dir Energie. Du darfst 5 Felder vorrücken.

Feld 29: Du entdeckst einen Regenbogen. Der Goldtopf am Ende liegt hinter dir. Beim nächsten Wurf musst du die gewürfelte Anzahl an Feldern zurückziehen.

Feld 33: Du kommst zu einem dunklen Wald, in dem Wölfe leben. Nur mit einer 6 kommst du unbeschadet an ihnen vorbei. Du hast 3 Versuche.

Feld 40: Du stärkst dich mit einem Eis und darfst nochmal würfeln.

Feld 43: Du bist zu schnell gerannt und nun erschöpft. Setze aus bis ein Spieler hinter dir an dir vorbeizieht. Bist du der letzte Spieler, spiele normal weiter.

Das Ziel, den Süßigkeitenladen, musst du genau erreichen.

Viel Spaß!