

Spielplan

Material:

Spielfiguren, Spielbrett, Würfel, Karten von jeder Farbe, Wörtercouvert, Blatt und Schreibzeug

Stelle alle Figuren auf Start. Der Jüngste beginnt mit würfeln. Fahre mit deiner Figur vorwärts. Bei den farbigen Feldern ziehst du eine entsprechende Karte und erfüllst die draufstehende Aufgabe. Wenn du die Aufgabe richtig löst, darfst du auf dem Feld bleiben. Wenn du sie Falsch löst, musst du 2 Felder zurück. (Wenn du wieder auf ein farbiges Feld kommst, musst du keine weitere Aufgabe lösen)



Spielbrett:



Auf diesem Feld diktiert dir jemand ein Wort aus dem Couvert, wenn du es richtig schreibst, darfst 5 Felder vorrücken, wenn nicht 5 zurück.



Du darfst nochmals würfeln!




Du darfst 4 Felder vorrücken!



Geh zurück an den Start!



Du darfst bis zum nächsten grauen Feld  vorrücken!



Du bist im Gefängnis und musst eine Runde aussetzen!



Gehe zurück zum letzten schwarzen Feld 



Fliege zurück ins Gefängnis und setze eine Runde aus (mache von dort weiter)

Spielkarten:

Wenn du eine Karte ziehen musst, dann löst du die draufstehende Aufgabe, ausser...



...du ziehst eine Jokerkarte, dann darfst du 2 Felder vor!



...du ziehst eine Looser-Karte, dann rückst du direkt 2 Felder zurück!