

Benjamin Blümchen

Ärgern lohnt sich nicht



Spielanleitung
Rules of the game
Règle du jeu
Reglas del juego
Regole di gioco

KIDFUN
Macht Kindern Spaß

Benjamin Blümchen

Ärgern lohnt sich nicht.

Reinwürfeln und rauswerfen. Ein verflixtes Würfelspiel mit Benjamin Blümchen.

Spielmaterial

1 Spielplan
1 Farbwürfel
4 x 3 Spielfiguren

Spielidee

Wer es schafft, seine drei Figuren vom Startfeld so schnell wie möglich einmal rund um die Laufbahn zu bringen, indem er die anderen rauswirft und selber mit Glück und Geschick im Spiel bleibt, kommt als erster ins Ziel.



Spielvorbereitung

Jeder von Euch sucht sich die drei Figuren in seiner Lieblingsfarbe aus und setzt sie dann auf die drei Eckfelder mit der gleichen Farbe. Der jüngste von Euch darf anfangen, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

Um auf das Startfeld zu kommen, müßt Ihr Eure Farbe oder Weiß würfeln. Ihr habt drei Versuche.

Habt Ihr das geschafft, darf jeder von Euch nur noch einmal pro Runde würfeln. Sollte es aber im Verlauf des Spieles passieren, daß alle Figuren draußen sind, weil sie hinausgeworfen wurden oder bereits im Ziel sind, dürft Ihr wieder dreimal würfeln, um vom Eckfeld aufs Startfeld zu kommen.

Auf der Laufbahn dürft Ihr immer auf das nächste Feld gehen, das die Farbe des Würfels zeigt. Mit welcher Eurer Figuren Ihr ziehen wollt, ist Euch überlassen.

Wenn Ihr nur eine Figur auf der Laufbahn habt, müßt Ihr mit dieser ziehen.

Kann ein Spieler nicht ziehen, weil er keine Figur auf der Laufbahn hat, ist der nächste an der Reihe. Fremde oder eigene Figuren können übersprungen werden. Erreicht Ihr ein Feld, auf dem schon eine fremde Figur steht, wird sie hinausgeworfen und muß auf ihr Eckfeld zurück.

Aufpassen, daß Ihr nicht auf ein Feld zieht, auf dem eine Eurer eigenen Figuren steht, denn dann müßt Ihr Euch selbst rauswerfen.

Hat man Weiß gewürfelt, kann man sich die Farbe des Feldes aussuchen, auf das man in diesem Spielzug rücken will. Das muß dann das nächste Feld in dieser Farbe sein. Ziehen muß man aber auf jeden Fall.

Spielende

Wer als erster von Euch seine drei Figuren ins Ziel bringt, hat gewonnen. Ins Ziel gelangt Ihr nur, wenn Ihr mit Eurer jeweiligen Spielfigur aufs Zielfeld Eurer Farbe kommt. (Ein blauer Kreis, in dem sich ein Dreieck Eurer Farbe befindet.)

Dazu müßt Ihr Eure Farbe würfeln. Wer das geschafft hat, darf mit jeder gewürfelten Farbe ein Feld weiter in das Ziel einrücken, so lange, bis alle Figuren im Ziel versammelt sind.

