



Spielregeln „Gleich geht vor“

Ziel des Spieles:

Das Team, das zuerst im  Ziel ist, hat gewonnen. Das  Ziel-Feld muss nicht genau getroffen werden.

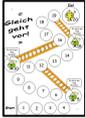
Anzahl der Spieler: 4 - 6 (2er Teams)

Klasse: 1/2

Spieldauer: ca. 15 min.



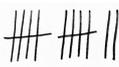
Das Spielmaterial:

- ein Spielplan 

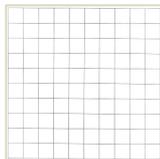
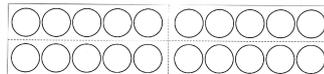
- ein Würfel 

- für jedes Team eine Spielfigur 

- Plättchen 
oder

Papier und Stift für eine Strichliste 

- * Zwanzigerfeld
oder
Hunderterfeld



Die Spielanleitung:

Bildet Zweierteams 😊😊.

Das Team, das die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen.

Es gibt zwei Würfelphasen: 

1. Würfeln, um gleich viele Plättchen zu bekommen

Beide Teammitglieder dürfen nacheinander würfeln.

Das Team entscheidet bei jedem Spielzug:

Wer würfelt zuerst?

Möchte das zweite Teammitglied auch würfeln oder nicht?

(Diese Entscheidung ist erst ab der zweiten Würfelrunde relevant)

Jedes Teammitglied nimmt sich so viele Plättchen, wie es gewürfelt hat.



Ihr könnt eure Plättchen auf dem Zwanzigerfeld oder Hunderterfeld ordnen.

2. Würfeln, um die Spielfigur zu setzen (**nur** bei gleicher Plättchenanzahl)

Wenn beide Teammitglieder gleich viele Plättchen (oder Striche) haben, darf eure Spielfigur auf dem Feld vorgehen.

Einer von euch würfelt und ihr zieht eure Spielfigur so viele Felder vor, wie die Augenzahl des Würfels anzeigt.

Danach könnt ihr eure Plättchen abräumen und in der nächsten Runde von vorne mit dem Plättchen sammeln (oder mit einer neuen Strichliste) beginnen.

Danach ist das andere Team dran.

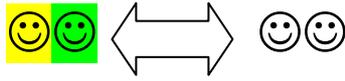
Extraregeln:

Gelangt ihr genau auf ein  **PIKO-Sonderfeld**, habt ihr Glück:
Ihr dürft den Weg über die Leiter abkürzen.

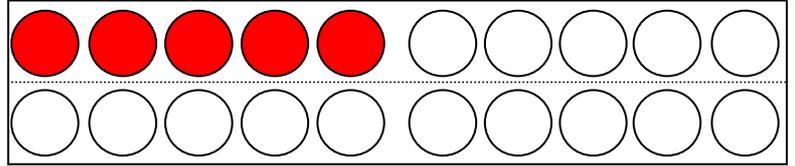
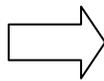
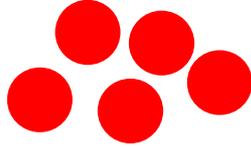
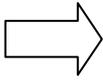
Wenn ein Teammitglied eine 6 würfelt (1. Würfelphase), nimmt es sich 6 Plättchen und gewinnt einen zusätzlichen dritten Wurf für das Team. Wer den Wurf ausführt, darf das Team entscheiden.

Wenn ihr für eure Spielfigur eine 6 würfelt (2. Würfelphase), habt ihr auch Glück:
Ihr dürft die 6 Felder mit der Spielfigur vorziehen, noch einmal würfeln und wieder vorziehen.

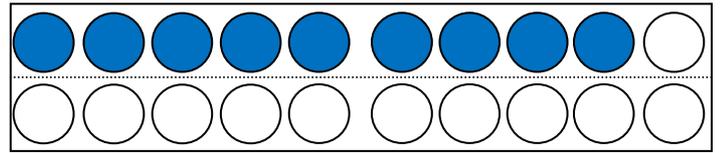
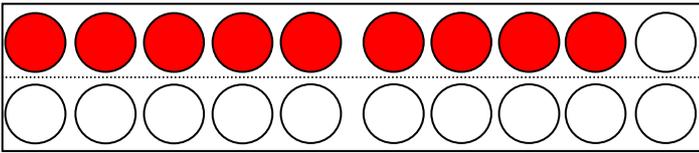
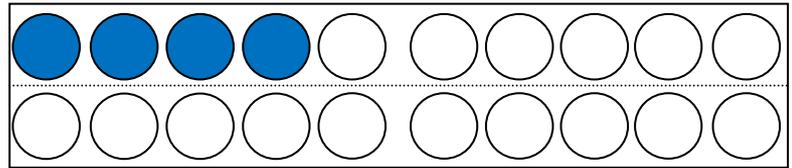
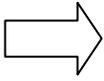
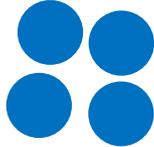
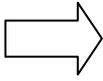
„Gleich geht vor“



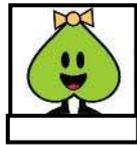
Wer würfelt zuerst? 😊



Sollen wir noch einmal würfeln? 😊



und mit

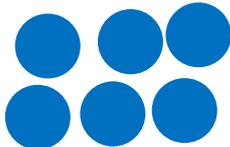
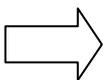


auf dem

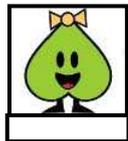
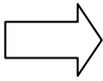


gehen.

Extraregeln:



+ Ihr dürft noch einmal würfeln.



+ Ihr dürft noch einmal würfeln.



Ihr dürft die Leiter hochklettern!



Ziel: Ihr habt gewonnen!