

Spielanleitung



Der **Werbär** und seine beiden besten Freunde der **Ahadler** und der **Wiesel** wollen mal wieder ein Spiel spielen. Der Werbär hat sich da eine Kleinigkeit ausgedacht und erklärt seinen Freunden nun das Spiel. Lest euch die Anleitung laut und mit verteilten Rollen vor.

Werbär: Willkommen, Freunde! Heute sind wir auf einer großen Schatzsuche. Aber zuerst... sucht euch eure Spielfigur aus.

Wiesel: WIE sollen wir das machen? Einfach eine Farbe nehmen?

Werbär: Genau, Wiesel. Einfach eine Farbe aussuchen, die noch frei ist.

Ahadler: AHA, ich nehme gelb! Gelb wie Honig.

Werbär: Sehr passend, Ahadler. Aber Moment – jetzt bekommen alle von euch noch eine Büroklammer und eine Skala in derselben Farbe. Die zeigt an, wie oft ihr gewürfelt habt, legt sie vor euch auf den Tisch. Der Spielplan kommt in eure Mitte.

Wiesel: WIE spannend! Aber du hast ja die lilafarbene Figur und es gibt keine lila Büroklammer!

Werbär: Kein Problem, ich nehme einfach die rosafarbene Büroklammer. Genauso wie die schwarze Skala zur weißen Figur gehört. Wir Werbären sind flexibel.

Ahadler: AHA, das ist wie bei mir: Mein Lieblingsobst ist Banane, aber wenn's keine gibt, esse ich auch Mango.

Werbär: Gut, dass du das sagst! Das Kind, das als letztes eine Banane gegessen hat, beginnt das Spiel!

Wiesel: WIE witzig, Banane ist doch auch dein Lieblingsobst, oder?

Werbär: Ganz genau. So, jetzt seht euch mal den Spielplan an. Hier seht ihr mich – den tapferen Werbären – auf meinem Schiff. Unser Ziel? Der Strand, wo der Schatz vergraben ist!

Ahadler: AHA, und wie kommen wir dahin? Mit Schwimmen?

Werbär: Nicht ganz. Ihr würfelt reihum mit diesem Würfel hier, der Zahlen von 1 bis 3 zeigt. Eure Spielfigur bewegt sich dann die gewürfelte Zahl auf dem Weg vorwärts, und ihr schiebt eure Büroklammer auf die nächste Zahl der Skala.

Wiesel: WIE lange geht das?

Werbär: Bis alle im Ziel sind. Aber Achtung: Die Kinder, die eine blaue, gelbe oder lilafarbene Spielfigur haben, bekommen vor dem Start 3 Münzen als Bonus.

Ahadler: AHA, und was machen wir mit den Münzen? Ein Eis kaufen?

Werbär: Fast, Ahadler. Ihr könnt damit den besonderen Würfel kaufen – der hat die Zahlen 4 bis 6. Wenn ihr dran seid, entscheidet ihr, ob ihr eine Münze bezahlt, um den höheren Würfel zu benutzen. Dann kommt die Münze zurück in die Tüte.

Wiesel: WIE schlau! Aber lohnt sich das überhaupt?

Werbär: Das müsst ihr selbst herausfinden. Am Ende gewinnt das Kind, das am wenigsten Runden gebraucht hat. Aber keine Sorge: Wir spielen so lange, bis alle im Ziel sind. Dann könnt ihr überlegen, ob der Würfel-Kauf ein Vorteil war – oder ob ihr lieber doch ein Eis gekauft hättet.

Ahadler: AHA, ich würde immer ein Eis nehmen!

Wiesel: WIE kann man denn da widerstehen?

Werbär: Das überlasse ich euch. Jetzt aber los, viel Glück beim Würfeln!