



LSV02

Spiel

Spielanleitung

Liebe befreundete Vereine!

Dieses Jahr war für uns alle sicherlich nicht einfach, aber der Verlust unserer Trainingsstätte hat uns Leichlinger besonders getroffen.

Ohne Euch hätten wir wohl vorerst nicht mehr trainieren können.

Hierfür wollen wir uns bedanken!

Wir wünschen Euch für die Zukunft viel Erfolg und alles Gute. Und wenn wieder irgendein Lockdown droht, dann hoffen wir, dass ihr mit diesem, unserem Spiel die Zeit etwas kurzweiliger gestalten könnt.

Passt gut auf Euch!



Spielmaterial

- Spielplan
- Spielfiguren
- 1 W6
- Aktionskarten
- Wissenskarten

- Frage beantworten, so kann er nochmalig würfeln und die entsprechende Anzahl an Felder vorrücken. Weiß er die Antwort nicht, so würfelt er auch, muss allerdings die entsprechende Anzahl an Feldern zurück gehen.
- Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein Feld, auf dem sich bereits eine Spielfigur befindet, so muss diese würfeln und die entsprechende Anzahl an Felder zurückzugehen und damit das Feld freimachen.
 - Das Spiel ist beendet, wenn alle bis auf einen Spieler das Ziel erreicht haben.

Das Spielziel

Jeder Spieler muss vom Anfang des Spieles (rotes Feld ●) an das Ende des Spieles (grünes Feld ●) gelangen und muss dabei mehrere Aktionen und Wissensfragen meistern. Ziel des Spieles ist letztendlich, den anderen davon zu schwimmen und vor allen anderen anzukommen.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt unser Blütenbad.

● Aktionsfelder

Aktionskarten werden gezogen, wenn eine Spielfigur auf ein Aktionsfeld tritt.

● Wissensfelder

Wissenskarten werden gezogen, wenn eine Spielfigur auf ein Wissensfeld tritt.

Der Spielverlauf

- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Er stellt diese auf das Startfeld.
- Nun wird mit einem W-6 gewürfelt. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel. Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.
- Der erste Spieler würfelt nun mit einem W-6, wie viele Felder seine Spielfigur vorrücken darf.
- Trifft er auf ein Aktionsfelder, so muss er eine Aktionskarte ziehen und die entsprechende Aktion ausführen.
- Trifft er auf ein Wissensfeld, so muss er eine Wissenskarte ziehen. Kann er die