

ABENTEUERLICHE REISE DURCH EUROPA

EUROPA PARK **JUNIOR**
CLUB



Das brauchst du:

- Pappe
- Kleber
- Schere
- einen Würfel
- unsere Bastelvorlage für das Spielbrett und die Spielfiguren, sowie die Spielregeln (weiter unten in der Bastelanleitung enthalten)
- evtl. mehrere 2-Cent-Münzen



1

Drucke dir die vier Seiten unserer Bastelvorlage für das Spielfeld aus und klebe sie an den markierten Stellen der Reihe nach zusammen.

2

Klebe das fertige Spielfeld nun auf eine stabile Pappe (am besten DIN A2). Schneide alle abstehenden Papp- und Papierreste ab und schon ist dein Spielbrett fertig!

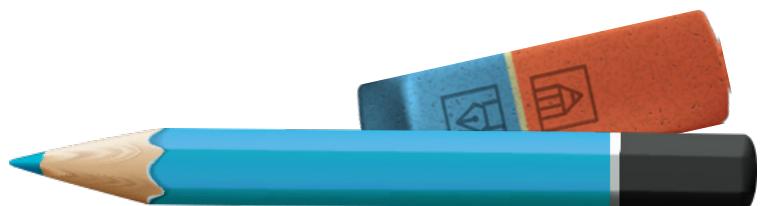

3

Drucke dir als nächstes unsere Bastelvorlage für die Spielfiguren aus. Schneide sie aus und klebe sie zusammen. Die Laschen unten am Fuß der Figuren knickst du vorsichtig nach außen um, sodass die Figuren eine Stütze haben und stehen bleiben.

Tipp: Klebe die Figuren auf 2-Cent-Münzen, dann sind sie stabiler!


4

Drucke dir nun die Spielregeln aus und lies sie dir genau durch. Schon kann's losgehen. Viel Spaß!



SPIELREGELN:



Das Spiel ist für 2 bis 6 Spieler geeignet.

Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt und jeder Spieler geht so viele Felder vor, wie der Würfel Augen anzeigt. Beginnen darf der Mitspieler, der die höchste Zahl würfelt. Wer auf einem Feld landet, auf dem bereits ein anderer Mitspieler steht, wirft ihn aus dem Spiel. Er muss leider von vorne beginnen.

Kommt ein Spieler genau auf ein Länderfeld (Deutschland, Schweiz, etc.), darf er einen Spieler seiner Wahl 3 Schritte zurücksetzen.

Gewonnen hat derjenige, der mit der genau passenden Augenzahl das Ziel erreicht. Wirft er eine höhere Zahl, so bleibt er auf seinem Ursprungsort stehen und versucht es beim nächsten Mal von Neuem.

EREIGNISFELDER:



Nachtkrabb

Oh nein – der Nachtkrabb hat dich erwischt. Er will dich ärgern und verhindern, dass du als erstes ins Ziel kommst. Deshalb schickt er dich 5 Felder zurück.



Troll

Auweia! Du warst auf einem richtig guten Weg, aber der Troll durchkreuzt deine Pläne und hält dich vom Weitergehen ab. Du musst leider eine Runde aussetzen und darfst in der nächsten Runde nicht mitwürfeln!



Fledermaus

Oh Schreck – was ist passiert? Hast du ein Pech: Die Fledermaus fliegt dich zurück an den Anfang des Spiels – du musst leider von vorne beginnen!



Stern

Volltreffer – der Stern bringt dir Glück: Du darfst gleich noch einmal würfeln und hast die Chance, die anderen abzuhängen!



Elfe

Super, du bist bei der herzensguten Elfe gelandet! Sie will dir zum Sieg verhelfen und fliegt dich deshalb 4 Felder nach vorne!



Juwel

Du bist ein richtiger Glückspilz! Du darfst mit einem Spieler deiner Wahl den Platz tauschen. Wenn kein Spieler näher am Ziel ist als du, darfst du noch einmal würfeln.

Länderfelder



EUROPA PARK
JUNIOR
CLUB

www.ep-juniorclub.de









