

ABENTEUERLICHE SCHATZSUCHE



Das brauchst du:

- ▶ eine Schere
- ▶ Kleber
- ▶ Pappe
- ▶ einen Würfel
- ▶ eventuell mehrere 2-Cent-Münzen
- ▶ unsere Bastelvorlage



1

Drucke dir die vier Spielfeld-Seiten aus unserer Bastelvorlage aus, schneide sie 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.



ED EUROMAUS SCHLAUMEIER-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 bei der Schatzsuche!

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

EREIGNISFELDER:



Enzo

Wow, du hast das große Los gezogen! Du darfst dir einen Spieler deiner Wahl aussuchen und mit ihm das Feld tauschen. Wenn keiner der anderen Plätze besser ist, darfst du stattdessen noch einmal würfeln.



Fernglas

Super, du hast Eds Fernglas gefunden! Damit kannst du richtig weit in die Ferne blicken und darfst 4 Felder vorgehen.



Stern

Sternenregen: Würfel gleich noch einmal und sause den anderen davon!



JUNIOR CLUB Logo

Hehehe, du bist auf dem Joker gelandet und darfst einen Spieler deiner Wahl 3 Schritte zurücksetzen.



Piratenflagge

Mist, das war keine gute Idee: Ein Pirat hat dich entdeckt und gefangen genommen. Leider musst du eine Runde aussetzen und warten, bis du ihm entwischen und weiter würfeln kannst!



Papagei

Verflucht, der Papagei ist ein Freund vom Nachtkrabb. Das kann nichts Gutes bedeuten ... Er fliegt mit dir zurück zum Anfang des Spiels – du musst noch einmal ganz von vorne beginnen!



Nachtkrabb

Du bist dem Bösewicht in die Falle getappt! Der Nachtkrabb will verhindern, dass du den Schatz findest. Um deine Pläne zu durchkreuzen, wirft er dich 5 Felder zurück.

**JUNIOR
CLUB**





OPA PARK
NJOR CLUB
de

ZIEL

2

2

2





