

SPIELREGELN

ZU

DER ERSTE

Schritt



Ziel des Spiels:

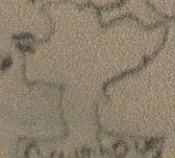
Die Kinder müssen versuchen in der
zwischenzeit, während die Schafin,
zum letzten Feld der Schafin Skala
läuft, mindestens 3 Bonuskarten - Aufgaben
zu lösen. Pro Spiel müssen sie 5 missions-Karten
lösen. Pro „gelöste“ Karte muss die Schafin ein
Schrittnach vorne
DU MUSST ÜBER DIE LINIE GEHEN!

Ablauf:

Während des Spiels werden 5 Aufgabenkarten
gelöst. Für jede „gelöste“ darf die Schafin ein
Feld auf der Schafin Skala nach vorne
für jede „ungelöste“ ein Feld nach hinten.
Wenn die Schafin das hinterste Feld
der „Schafin Skala“ erreicht haben
die Kinder verloren. Wenn sie das vorderste
ende erreicht fällt sie quasi in einen tiefen
Schlaf. Jetzt gilt ob ihr es geschafft habt
die 3 Bonuskarten gelöst habt oder nicht.
Wenn ihr sie gelöst habt darf die
Schafin nur mit einem Würfel würfeln.
Wenn nicht darf sie mit zwei Würfeln
würfeln. Während die Schafin auf dem
Ersten Feld schläft, versucht ihr
aus dem Kreis raus zu kommen.
Sobald ihr aber eine 6 oder eine 5

würfelt, dort die Schöfin würfeln. Der
Jüngste Spieler würfelt. Die Schöfin
verfolgt dies am nächststen gelegene
Kind. Sobald sie gelaufen ist, schafft
sie wieder ein. Wenn wieder eine 6 oder
eine 5 gewürfelt werden ist wieder die
Schöfin dran. Nun würfelt der 2. Jüngste
Spieler. Wenn aber vorher ein Kind
erwischt wurde, spielt dies nun
die Schöfin.

Vorbereitung:

Die kleineren Häuser sind die ^{das} die
Primel- und das Ringelblumen-Haus
Für sie sind extra Felder vorbereitet.
Das Große Haus ist das Versammlung
haus. Dort ist auch ein vorgestrichenes
Feld. Der Baum stellt das Baumhaus
soa.  Das braune eckige Ding

soll den Steinhaufen darstellen.

Viel Spaß!



Arlene

Möller

Kings Road

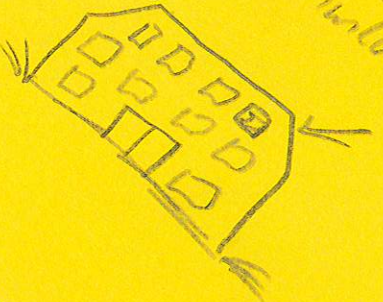
Horse Mangle

Möllerhaus


Möllerhaus

MÖLLEMER

Bonusaufgabe:
 Du hast flust und
 wirft eine Scheibe
 des Versammlungshauses
 ein.




Bonusaufgabe:
 Gehe zum
 Versammlungshaus
 stehle den
 Eimer und
 verstecke den
 Eimer im
 Wald.



Primeln:
 Putzt die Schuhe.

2. Zügezeit
 Ringelblumen:
 Habt Spaß auf dem
 Trampolin.

Bonusaufgabe:
 Gehe zum Baumhaus
 und schaue ob die
 Schäfchen dort ist.



Bonusaufgaben:
 Erkunde die
 Linie. betrete mindestens
 ein Feld neben der
 Linie.



Tauscht eure
 Kleider bzw eure
 Rollen aufgaben



Dies muss bei
 den Wädeläulen
 geschehen

Primeln:
Putzt die
Schuhe

2 Züge
Ringelblumen:
geht spazieren

Primeln:
Haltet die
Handtücher

1 Zug
Ringelblumen:
fährt Boot auf dem See

Primeln:
Bedient die
Ringelblumen

1 Zug
Ringelblumen:
ESST zu mittag

Primeln
spricht mit
den Ringelblumen

3 Züge
Ringelblumen:
spricht mit den Primeln

Primeln:
geht zu Bett

2 Züge
Ringelblumen:
schleicht zu den Primeln

Ringelblumen:
tänzt und trommelt

3 Züge
Primeln:
schläft
Korffesteln

Primeln:
Schält kartoffeln

2 Züge
Ringelblumen:
malt ein Bild im Atelier

Ringelblumen:
spielt Krocket

2 Züge

Primeln:
hängt die Wäsche
auf

Ringelblumen:
lässt auch die Haare
schneiden

2 Züge

Primeln:
fest die Haare weg
im Versammlungshaus

Primeln:

bläst die Lufttiere
auf

2

~~2~~ Züge
Ringelblumen:
schwimmt im See

Ringelblumen:
macht eine Puppe

2 Züge

Primeln:
schleift die 3
Steine

Ringelblumen:
~~sammelt die Bälle ein~~
spielt Federball

1 Zug

Primeln:
~~spielt Lederball~~
sammelt die
Bälle ein!