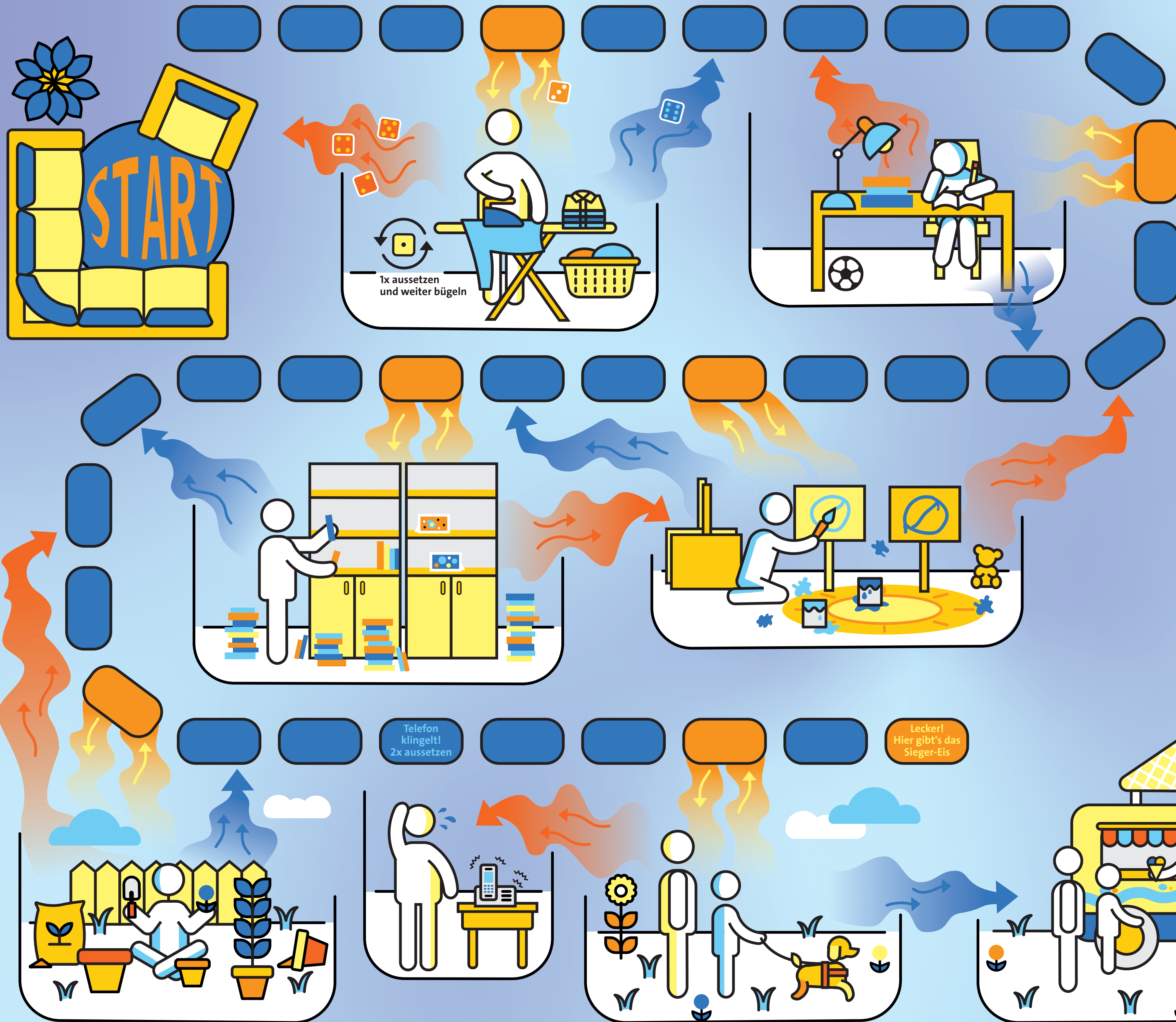




Eis-Zeit

Spiel für 2 bis 6 Personen ab 4 Jahren
Spieldauer ca. 20 Minuten
Benötigt werden außerdem ein Würfel und eine Spielfigur pro Spieler:in

Heute ist ein wunderschöner Sommertag und ihr hört den Eiswagen, der durch die Nachbarschaft fährt! Beilt euch und rennt aus dem Haus, bevor er wegfährt. Aber passt auf! Auf dem Weg dorthin lauern kleine Alltagsablenkungen. Die Hausaufgaben für morgen sind noch nicht fertig, die Pflanzen müssen seit Langem wieder umgetopft werden, du hast deinen Freunden versprochen, die Schilder für die Demo vorzubereiten...

Wer schafft es als Erster, den Eiswagen zu erreichen und sich ein leckeres Eis zu holen? Würfle geschickt, nutze Abkürzungen und bleib cool – es ist Zeit für Eis!

Spielregeln:

Sucht euch eure Spielfiguren aus und stellt sie in die Startfelder – die Sitzplätze von Sofa und Sessel. Der oder die Jüngste beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Ihr zieht eure Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl voran. Die Sitzplätze auf dem Sofa zählen dabei nicht mit. Treffen zwei Spielfiguren auf einem Spielfeld aufeinander, wird die bereits dort stehende Figur rausgeworfen und muss wieder auf's Sofa zurück. Landet ihr auf den orangen Spielfeldern, müsst ihr leider erst die Hausarbeit unter dem Feld erledigen, bevor ihr weiterziehen könnt. Während ihr die Hausarbeit erledigt, dürft ihr nicht rausgeworfen werden, und mit etwas Glück kommt ihr sogar schneller zum Ziel. Manch einer macht aber auch einen kleinen Umweg zurück...

Wie schnell ihr mit der Hausarbeit fertig seid, entscheidet der Würfel:

Eine 3 bedeutet:

Ihr dürft mit der Hausarbeit aufhören und bleibt so lange auf dem orangen Feld stehen, bis ihr das nächste Mal mit dem Würfel an der Reihe seid und zieht dann weiter.

Eine 6 bedeutet:

Ihr dürft die Abkürzung nehmen, den Weg mit dem blauen Pfeil, der euch von der Hausarbeit weg – und sogar weiterführen kann. Wenn ihr dann wieder an der Reihe seid, zieht ihr von hieraus weiter.

Eine 2, 4 oder eine 5 bedeutet:

Ihr müsst den Umweg gehen, den Weg mit dem roten Pfeil, der weg von der Hausarbeit – aber euch auch zurückführt. Wenn ihr dann wieder an der Reihe seid, zieht ihr per Würfel von hier aus weiter.

Eine 1 bedeutet:

Ihr seid mit der Hausarbeit noch nicht fertig und müsst einmal aussetzen und dürft euer Glück erneut probieren, wenn ihr wieder an der Reihe seid.

Vorsicht vor dem Telefon:

Wer kurz vor dem Ziel am klingelnden Telefon steht, muss leider rangehen und 2x aussetzen, bevor er auflegen und weiterziehen darf.

Gewonnen hat die Person, die als Erste mit genauer Augenzahl den Eiswagen erreicht. Die anderen Spielerinnen und Spieler können noch zu Ende spielen, um den 2. und 3. Platz zu ermitteln.