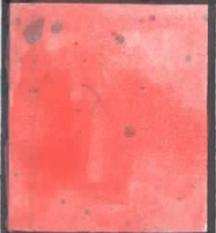
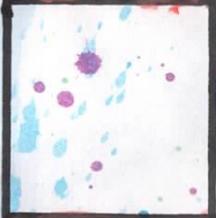


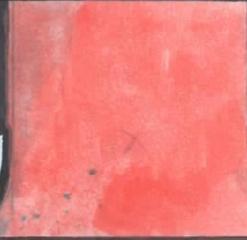
immer
dem
PROPELLER
nach

... DAS SPIEL!

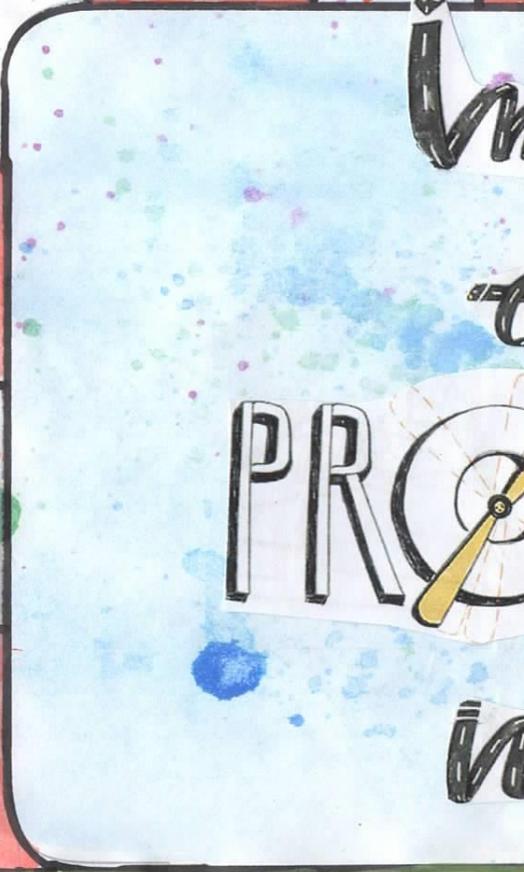
© Judith Spörl und Arbell Watzlawik

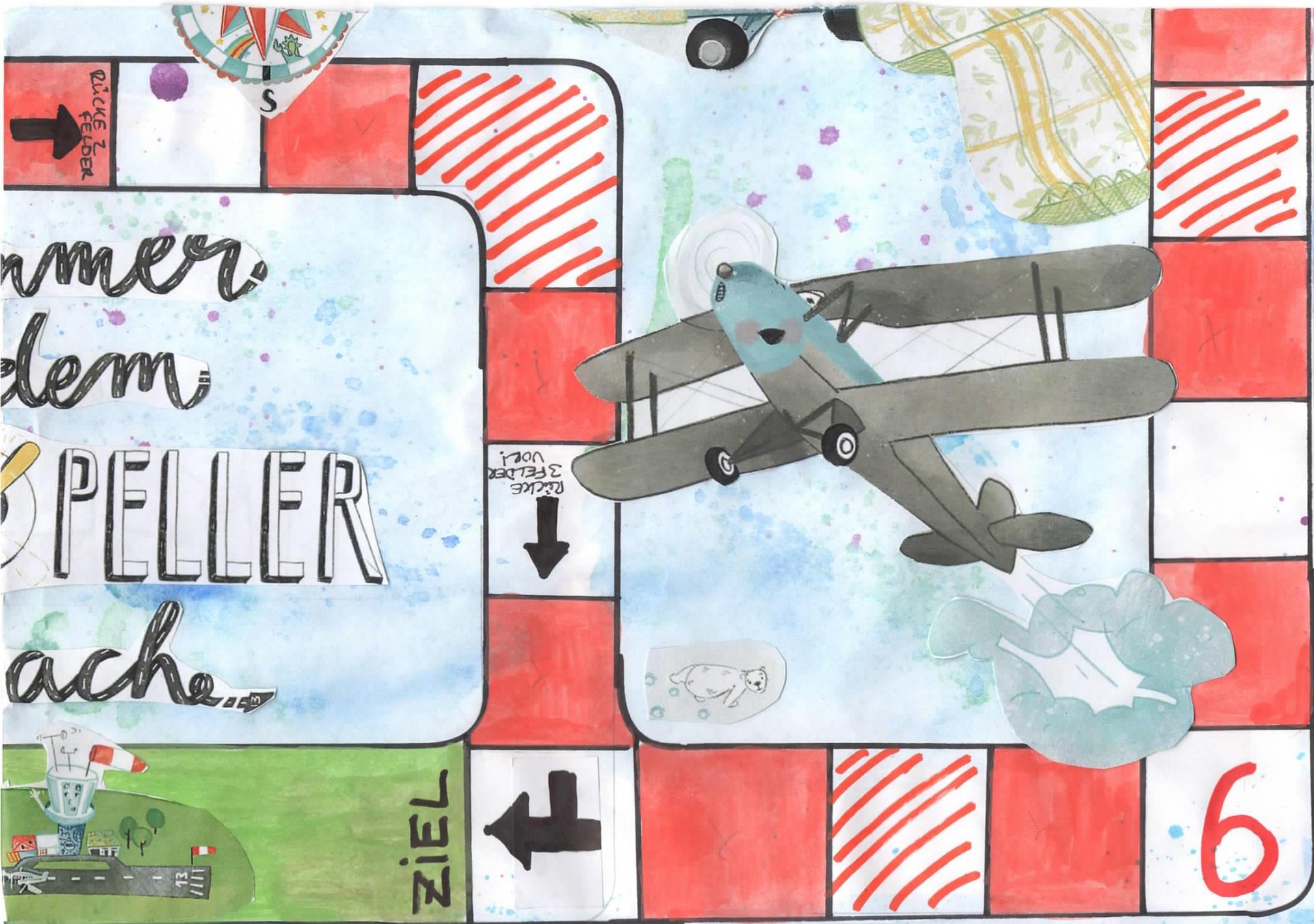


RÜCKE 1 FELD
↑
VOR!



START
↑



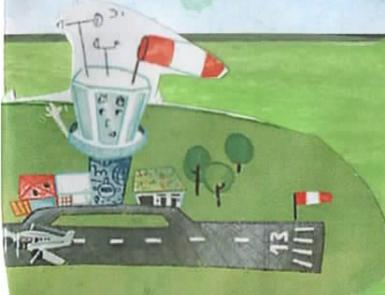


RÜCKE 2
FELD ER
↑

Sommer
dem

PELLER

ache



ZIEL

RÜCKE
3 FELD ER
VOR!
↓

→

6



4





5

FUUUU

2

Nach dem Spielen auf dem Dachboden bist du voller Spinnweben und musst dich säubern.
Eine Runde aussetzen!

Der Wüstenwind pustet dich voran.
Rücke zwei Felder vor!

Ein Gewitter zwingt dich zur Landung. Du sitzt im schlammigen Flussufer fest.
Eine Runde aussetzen!

Die Libellen zeigen dir den Weg.
Ein Feld vorrücken!

Heute werden Landungen geübt.
Zurück auf Start und ab in die Platzrunde!

Es ist Winter. Ziehe Mütze, Schal und Handschuhe an! Wenn du eine Sechs würfelst, darfst du sie wieder ausziehen!

Die Sonne blendet ganz schön. Sonnenbrille aufsetzen bis zur nächsten Actionkarte!

Tuktuk saust voran durch die Stadt. Autsch! Dein Reifen hat einen Platten!
Eine Runde aussetzen und frische Socken anziehen!

Unter der Wolkenstraße ist die Luft sehr turbulent.
Gehe ein Feld zurück!

Der fliegende Teppich zieht dich rasant voran.
Zwei Felder vorrücken!

„Jetzt müssen wir uns aber erstmal ausschlafen Propinella“, sagt Hubi.
Zweimal aussetzen!

Albatrine zeigt dir den Weg.
Rücke um deine letzte Würfelzahl vor!

Die Trommeln spielen einen wilden Rhythmus. Tanze mit und rücke danach ein Feld vor!

Achtung Wolkenkratzer! Zeppeline rettet dich aus der Häuserschlucht. Du darfst zwei Felder vorrücken.

Zeit für eine Abkühlung! Ab ins Meer – natürlich nur mit Taucherbrille und Schwimmring. Alles anziehen und erfrischt drei Felder vorrücken!

Deine Tragflächen und Hubis Rotor sind völlig vereist. Gehe um die Anzahl deiner letzte Würfelzahl zurück!

Anton ist richtig stark! Er zieht dich über das ewige Eis. Gehe drei Felder vor!

Immer den Lichtern nach! Rücke um deine Würfelzahl vor!.

Der Aufwind pustet dich hoch. Ein Feld vor!

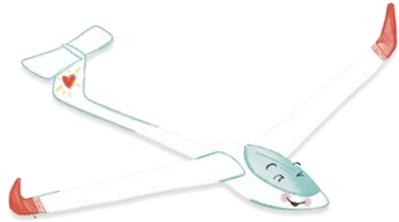
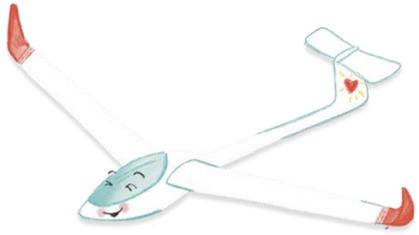
Nach so einer langen Strecke bist du ganz verstaubt. Eine Runde aussetzen und waschen!

Die Kinder haben dir eine tolle Landkarte gemalt. Damit geht es ratzfatzt voran. Rücke vor bis auf die Zwei

Die Möwen haben die Landkarte geklaut. Zurück auf die Vier!

Da ist ja schon der Flugplatz! Rücke vor auf die Sechs.

Start frei für das große Abenteuer! Zurück auf das Startfeld!



Rückenwind!
Zwei Felder vorrücken!

Du findest ein Abkürzung!
Gleich nochmal würfeln!

Zeppeline zieht dich am
Anker voran. Rücke vier
Felder vor!

Albatrine zeigt dir den
Weg durch das
Inselgebiet. Rücke um
deine Würfelzahl
nochmal vor.

Nach dem Nickerchen
bist du frisch gestärkt
und voller Energie.
Zwei Felder vorrücken!

Mit Musik geht doch gleich
alles viel schneller! Du darfst
nochmal würfeln!

Immer dem Propeller nach!
Fünf Felder vorrücken!

Du hast einen Platten und
musst warten bis der
Reifen repariert ist. Ein
Feld zurück.

Was duftete denn da so
gut? Dein Magen knurrt
schon ganz laut.
Neugierig gibst du Gas
und fliegst schneller!
Nochmal würfeln!

Ist das da vorne nicht schon
der Flugplatz? Und Frau
Vector? Schneller fliegen! Du
darfst nochmal würfeln!

Der Mond scheint hell und
zeigt dir den Weg.
Ein Feld vorrücken.

Jetzt muss aber mal Pause
sein! Erst weiterziehen,
wenn du eine sechs
gewürfelt hast!
(Du hast immer drei
Versuche)



Spielanleitung

1. Spielbrett auf der Rückseite mit Klebeband zusammenfügen (weiße Streifen abschneiden und eventuell für bessere Stabilität auf Pappe kleben?) Bei manchen Druckereinstellungen passen die Seiten nicht 100% zusammen – mal ausprobieren Druckermenü: „Seite anpassen“
2. Die „Action-Karten“ ausschneiden (Auch auf Pappe kleben? Oder gleich auf dünnem Karton ausdrucken?)
3. Man kann eigene Spielfiguren verwenden, oder sich ganz leicht aus den Bildern welche basteln (siehe Foto).
4. Der jüngste Spieler beginnt. Man würfelt sich die lange Strecke außen rum entlang. Auf den Zahlenfeldern darf man erst weiter, wenn man die entsprechende Zahl gewürfelt hat (wenn man dran ist, jeweils drei Versuche). Auf den orange schraffierten Feldern „Action-Karte“ ziehen. Wenn man in die Platzrunde geschickt wird (kleines Spielfeld) muss man dort so lange bleiben, bis man direkt auf dem Ziel landet oder durch eine weitere Action-Karte weggeschickt wird.
5. **Wer als erstes mit glatter Würfelzahl im Ziel landet, hat gewonnen!** Egal ob aus der kleinen Platzrunde kommend oder aus dem großen Spielfeld. Zu hohe Würfelzahl? Durchstarten und über Start rechts ab in die Platzrunde!
6. Mit kleinen Kindern empfiehlt es sich evt. die Actionfelder in der Platzrunde zu ignorieren. Die Frustration ist sonst groß, wenn man wieder zurück ins große Spielfeld muss! Dafür kann man mit größeren Kindern auch „mit Rauschmeißen“ spielen. Wie bei Mensch-ärger-dich-nicht. Passt das Spiel für eure Bedürfnisse an – Hauptsache ihr habt Spaß!