



AKTION

Unter die Lupe genommen!

IHR BENÖTIGT:

- Einen Würfel
- Spielfiguren für jeden Mitspieler
- Das Spielfeld im Buch
- 20 Lupen-Spielkarten (Du kannst die Spielkarten entweder auf der nächsten Seite herausdrücken oder sie auf der Webseite [www.behuetedeinherz.de] herunterladen, ausdrucken und ausschneiden.)
- 30 weiße Herzen (Du kannst die Herzen entweder auf der nächsten Seite herausdrücken oder sie auf der Webseite [www.behuetedeinherz.de] herunterladen, ausdrucken und ausschneiden.)

Für dieses Spiel müsst ihr lesen können. Falls einer von euch noch nicht lesen kann, bittet einen Erwachsenen, als Vorleser mitzuspielen.

LOS GEHT'S:

Dieses Spiel stellt dich und deine Mitspieler vor die Entscheidung: Wie handle ich richtig? Die Fragen drehen sich rund ums Thema Stehlen.

Der jüngste Spieler darf zuerst würfeln, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler darf seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf dem Spielfeld vorwärtsbewegen. Dabei trifft die Spielfigur immer auf eins der Aktionsfelder.

Kommt ein Spieler wieder am Anfangsfeld vorbei, darf er eine weitere Runde gehen. Gespielt wird, bis alle Lupen-Karten vom Deck beantwortet sind.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten weißen Herzen vor sich liegen hat.

Wie du weiße Herzen bekommst, erfährst du bei den Aktionsfeldern.



KARTEN-STAPEL

AKTIONSFELDER:

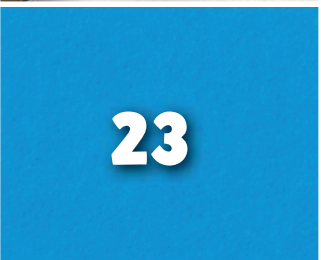
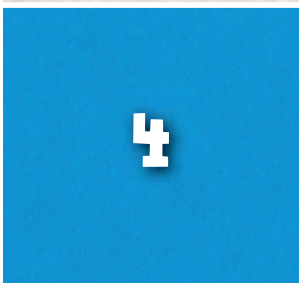
Die Lupe: Der Spieler rechts von dem Spieler, der auf dem Aktionsfeld steht, zieht eine Frage-Karte vom Stapel in der Mitte des Spielfelds und liest sie laut vor. Der Vorleser darf die Frage in dieser Runde nicht beantworten. Der Spieler, dessen Spielfigur auf dem Aktionsfeld steht, muss die Frage beantworten. Ist die Antwort richtig, gewinnt der Spieler ein weißes Herz und legt es vor sich hin. Wenn der Spieler die Antwort nicht weiß oder falsch beantwortet, darf der Spieler links von ihm die Frage beantworten. Beantwortet er sie richtig, gewinnt er ein weißes Herz. Aber aufgepasst: Es kann auch mehr als eine Antwortmöglichkeit richtig sein!

Rotes Feld: Der Spieler muss eine Runde aussetzen.

Grünes Feld: Der Spieler darf noch einmal würfeln und seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl nach vorn setzen. Kommt er auf ein Aktionsfeld, wird dieses erneut gespielt.

Blaues Feld: Der Spieler darf noch einmal würfeln und seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl nach hinten setzen. Kommt er auf ein Aktionsfeld, wird dieses erneut gespielt.

Das Herz: Der Spieler bekommt ein weißes Herz geschenkt.



Denk dran:
ICH MÖCHTE NICHT STEHLEN!