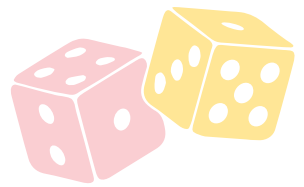


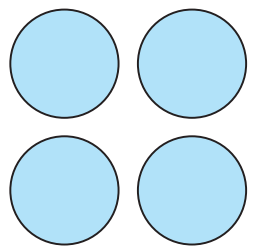
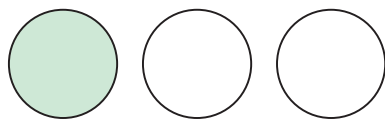
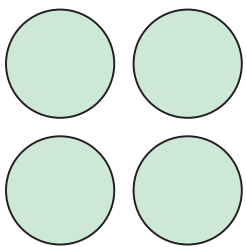
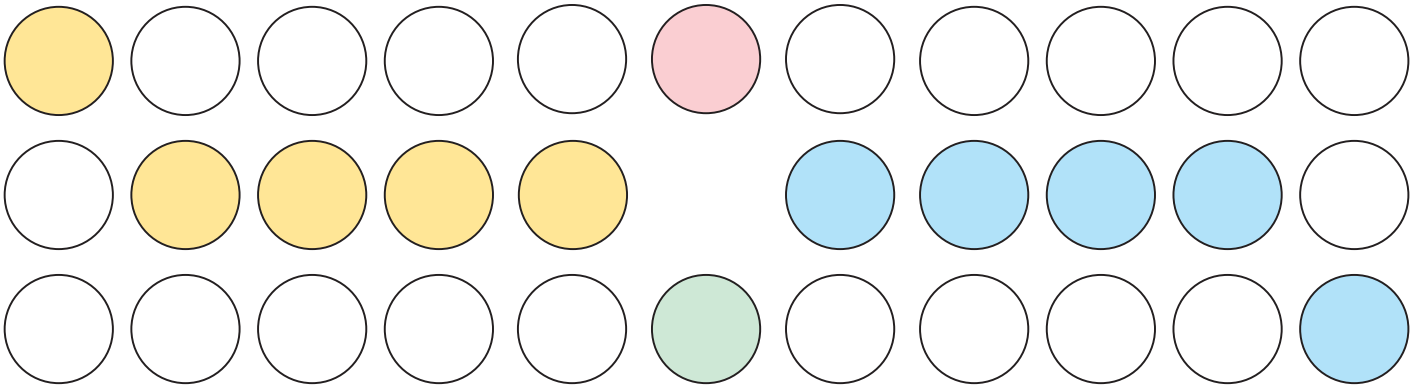
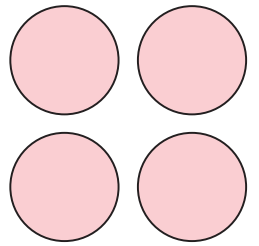
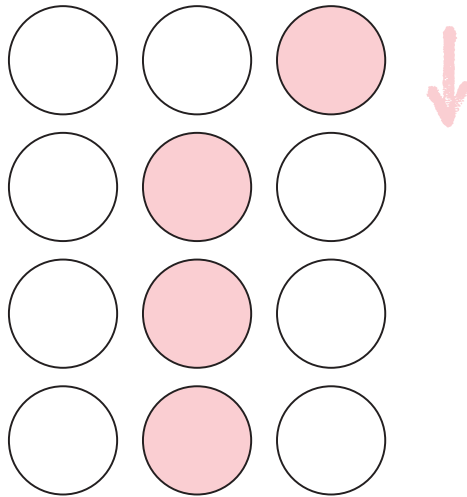
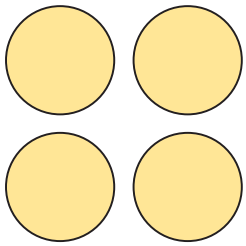
Familien-Brettspiel

Start		1 Verstehst du dich gut mit deinen Geschwistern?	2 Wie oft triffst du deine Freunde?	3 Nenne 3 Dinge, die dich glücklich machen.	nochmal würfeln!
5 Was magst du besonders gern an deinem Papa?	Eine Runde aussetzen!		7 Was ist wichtiger, Freunde oder Familie?	8 Was ist dein Lieblingstier?	
9 Nenne 2 Dinge, die du dir diesen Monat gekauft hast.		nochmal würfeln!		11 Was nervt dich manchmal an deinen Eltern?	
12 Welche ist deine liebste Fernsehsendung?	13 Wie feierst du deinen Geburtstag?	14 Wer ist dein Liebessänger oder deine Liebessängerin?	Gehe 3 Felder zurück!		16 Nenne 3 Dinge, die du gerne in den Ferien machst.
17 Nenne 2 Länder, in die du gerne mal verreisen möchtest.		18 Um wie viel Uhr stehst du morgens immer auf?	19 Wärst du gerne berühmt oder lieber nicht? Warum?	20 Welchen Beruf haben deine Eltern?	
nochmal würfeln!		22 Wohin fährst du gerne mit deiner Familie in den Urlaub?	23 Nenne 3 Dinge, die du an dir selber magst.	Rücke 2 Felder vor!	
26 Was machst du in deiner Freizeit am liebsten?		27 Was unternimmst du am liebsten mit deinen Freunden?	Gehe 2 Felder zurück!		29 Nenne eine Sportart, die du gerne ausprobieren würdest.
30 Welchen Verwandten magst du am liebsten und warum?		31 Was ist das Beste an deiner Familie?		Ende	



Mensch

ärger dich nicht!



Regeln

Familien-Brettspiel - Spielanleitung

Der Reihe nach Würfeln alle Mitspieler einmal. Derjenige, der die höchste Zahl gewürfelt hat, darf anfangen und die entsprechenden Schritte vorrücken. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergemacht. Bei jedem Spielzug muss derjenige, der am Zug war, die Frage beantworten, auf der seine Spielfigur landet. Landet er auf einem Spielfeld, wo bereits eine andere Figur steht, kann er sich dazustellen und muss die Frage auch beantworten. Wer als erstes im Ziel ankommt hat das Spiel gewonnen.

Mensch ärgere dich nicht! - Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, alle vier Figuren ins farblich markierte Zielfeld zu bringen. Wer das als Erster schafft, hat „Mensch ärgere dich nicht“ gewonnen.

Jeder Spieler darf 3 mal würfeln, wer die höchste Zahl würfelt beginnt. Wer eine Sechs hat, darf die erste Figur auf das Startfeld stellen. Danach kann man noch ein Mal würfeln und um die gewürfelte Zahl vorrücken. Jene Spieler, die bei der ersten Runde keine Sechs haben, müssen dann wieder 3 mal würfeln, bis sie die erwünschte Zahl würfeln.

Sobald man eine Figur auf der Startposition hat, soll diese so schnell wie möglich ins Ziel gebracht werden. Wenn man wieder eine Sechs würfelt, muss man damit zuerst die restlichen Figuren aus der Startposition bringen und auf das Startfeld setzen. Erst, wenn alle Figuren im Umlauf sind, kann man die Sechs auch vorrücken.

Kommt man mit einer Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, kann man diese schlagen und diese Spielfigur des Gegenspielers muss wieder auf die Anfangsposition außerhalb der Spielfelder auf denen man sich bewegen darf. Mit einer Sechs kann sie dann wieder ins Spiel gebracht werden.

Steht auf einem Feld, auf das man vorrücken möchte, eine Eigene, muss man den Zug mit einer anderen Figur machen, denn man kann sich nicht selbst schlagen.

Es müssen alle Spielfiguren in die Zielfelder gebracht werden, nachdem sie das Spielfeld einmal umrundet haben. Dabei darf man die Figuren, die schon im Ziel sind, nicht überspringen, sondern jede muss einzeln nachrücken, damit alle Spielfiguren auf den Zielfeldern Platz finden.

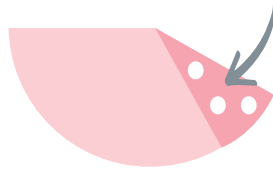
Spielfiguren

Wer keine Spielfiguren zuhause hat, kann im Grunde alles, was er möchte, als Spielfigur nehmen. Das können kleine Spielzeugtiere, Lego-Figuren und vieles mehr sein. Wer nichts davon da hat, kann sich auch ganz simpel Papierhütchen basteln und damit spielen!

Erst den Kreis an der hellen Linie umknicken, dann die dunklen Linien nach innen umknicken



Auf der kleinen abgeknickten Seite Kleber anbringen



Zu einem Hut zusammenrollen und die klebende Seite andrücken. Fertig!

