

DAS GÄNSESPIEL

Diese Woche haben wir ein Gänsespiel für euch!
Dieser große Klassiker der Gesellschaftsspiele, den wir für Lunii neu gestaltet haben, wird der ganzen Familie Spaß machen!

Wie funktioniert das Spiel?

Jeder Mitspieler wählt eine Spielfigur, die er die ganze Partie hindurch behält. Bestimmt vor dem Start denjenigen, der anfangen darf. Das kann der oder die Jüngste sein, aber traditionell wird der Betreffende durch Würfeln ermittelt.

Es wird reihum gewürfelt, und wer die höchste Augenzahl hat, beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Nacheinander würfelt jeder Spieler und rückt mit seiner Figur so viele Felder vor, wie der Würfel anzeigt.

Ziel des Spiels ist es, als Erster am Ziel zu sein (auf dem Zielfeld befindet sich die Lunii-Krone).

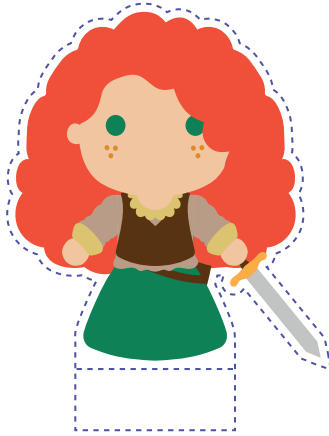
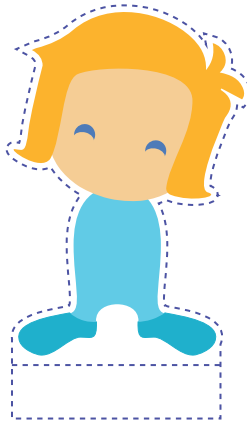
Achtung! Ihr werdet auf zahlreiche Hindernisse stoßen! Auf jedem Feld steht eine Zahl. Je nachdem, auf welcher Zahl ihr landet, erwarten euch bestimmte Hindernisse oder Belohnungen.

An die Würfel, fertig, los!

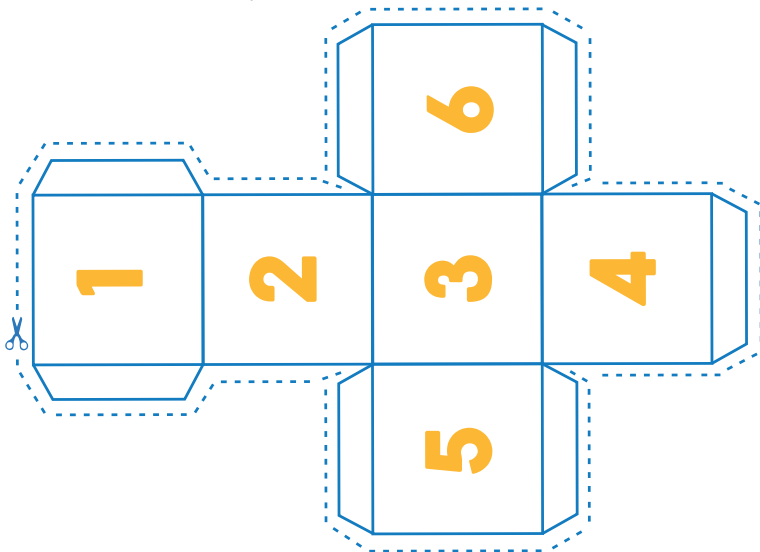


Das Spielmaterial

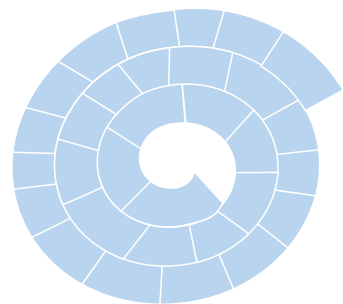
Spielfiguren



ein Würfel



ein Spielbrett



Das auszudruckende Spielbrett findet sich auf Seite 3 und der Spielplan auf Seite 4.



Der Spielplan

1 Freie Bahn



2 Der Schlüssel erlaubt dir, direkt bis Feld 10 vorzurücken!



3 Huii, du gleitest auf dem Regenbogen bis zum oberen Feld.

4 Freie Bahn



5 Gleich kommt das Sandmännchen, leg eine Ruhepause ein und setz eine Runde aus!

6 Du darfst dein Feld nicht verlassen. Um in der nächsten Runde weiterlaufen zu können, musst du die Zahl würfeln, die auf diesem Feld steht! Du hast zwei Versuche. Wenn's nicht klappt, ist der nächste dran.



7 Achtung, eine Bananenschale! Du rutschst drei Felder vor.

-2

8 Schade! Du musst zwei Felder zurückgehen!



9 Die Rakete bringt dich direkt zu Feld 18! Juhuu!



10 Huii, du gleitest auf dem Regenbogen bis zum oberen Feld.



11 Du bist ins Labyrinth geraten! Geh zurück zum Start.



12 Du bist im Geisterschloss gefangen! Warte, bis ein Mitspieler auf dieses Feld kommt, um dich zu befreien.



13 Du musst mal Pause machen! Ruh dich aus und spiel in der nächsten Runde nicht mit.



14 Wähle einen Mitspieler, der in der nächsten Runde all seine Sätze mit «Lunii» beenden muss! Wenn er es nicht schafft, muss er eine Runde aussetzen.

15 Freie Bahn.



16 Das Juwel erlaubt dir, einen Mitspieler auszuwählen, der drei Felder zurückgehen muss.



17 Ein Geschenk! Alle Spieler rücken ein Feld vor.

18 Freie Bahn.



19 Du schwimmst durch die Tiefsee und kommst jetzt schneller voran! Rücke vor bis Feld 23.



20 Ein Zauberstab! Tausche den Platz mit dem Mitspieler deiner Wahl!

21 Freie Bahn.



22 Oh, eine Krone! Du bist nochmal dran.

23 Freie Bahn.



24 Ein bisschen Musik! Sing 20 Sekunden lang und ohne Unterbrechung ein Lied deiner Wahl. Wenn du es nicht schaffst, setz eine Runde aus.



25 Oh, eine Krone! Du bist nochmal dran.



26 Du hebst ab und fliegst! Rücke zwei Felder vor.

27 Freie Bahn.



28 Wieder ein magisches Juwel. Es erlaubt dir, einen Mitspieler deiner Wahl ein Feld zurückzuschicken!



29 Oh, nicht zu schnell! Geh zwei Felder zurück.



30 Du brauchst mal eine Pause! Ruh dich unter dem Baum aus und spiel die nächste Runde nicht mit.



31 Würfel eine 1, dann darfst du über die Ziellinie gehen. Du hast drei Versuche. Falls es nicht klappt, setz eine Runde aus!