

### **Spielablauf:**

Es wird reihum gewürfelt, jeder Spieler darf dreimal würfeln, bis er einen Sechser hat. Dieser darf den Spielstein an den Start stellen. Die Augenzahl darf gefahren werden.

Kommt ein Spieler auf ein grünes Feld, muss der Mitspieler rechts von ihm eine grüne Karte vom Boden des Stapels ziehen und dem Partner die Frage vorlesen, der sie zu beantworten versucht. (Auf der Rückseite der Karten stehen zur Kontrolle die Lösungen.)

Wird die Frage richtig beantwortet, darf er 3 Felder vorrücken. Bei falscher oder fehlender Antwort, muss er 2 Felder zurück.

Kommt ein Spieler auf ein rotes Feld, so zieht er eine „Lexikonkarte“ von der Oberseite des Stapels und sucht so schnell wie möglich den Begriff im Lexikon. Hier können die Mitspieler vor Spielbeginn die maximale Suchzeit (z. B. 30 Sekunden) vereinbaren. Der Begriff wird der Gruppe zur Kontrolle vorgelesen. Schafft es der Betreffende die ausgemachte Zeit einzuhalten, darf beim nächsten Mal Würfeln die Abkürzung (gelbe Punkte) gefahren werden. Schafft er es nicht, muss er einmal aussetzen und danach den Normalkurs (weiße Punkte) fortsetzen.

Gewinner ist, wer als erster das Ziel erreicht.

**Viel Spaß!**

### **Spielablauf:**

Es wird reihum gewürfelt, jeder Spieler darf dreimal würfeln, bis er einen Sechser hat. Dieser darf den Spielstein an den Start stellen. Die Augenzahl darf gefahren werden.

Kommt ein Spieler auf ein grünes Feld, muss der Mitspieler rechts von ihm eine grüne Karte vom Boden des Stapels ziehen und dem Partner die Frage vorlesen, der sie zu beantworten versucht. (Auf der Rückseite der Karten stehen zur Kontrolle die Lösungen.)

Wird die Frage richtig beantwortet, darf er 3 Felder vorrücken. Bei falscher oder fehlender Antwort, muss er 2 Felder zurück.

Kommt ein Spieler auf ein rotes Feld, so zieht er eine „Lexikonkarte“ von der Oberseite des Stapels und sucht so schnell wie möglich den Begriff im Lexikon. Hier können die Mitspieler vor Spielbeginn die maximale Suchzeit (z. B. 30 Sekunden) vereinbaren. Der Begriff wird der Gruppe zur Kontrolle vorgelesen. Schafft es der Betreffende die ausgemachte Zeit einzuhalten, darf beim nächsten Mal Würfeln die Abkürzung (gelbe Punkte) gefahren werden. Schafft er es nicht, muss er einmal aussetzen und danach den Normalkurs (weiße Punkte) fortsetzen.

Gewinner ist, wer als erster das Ziel erreicht.

**Viel Spaß!**