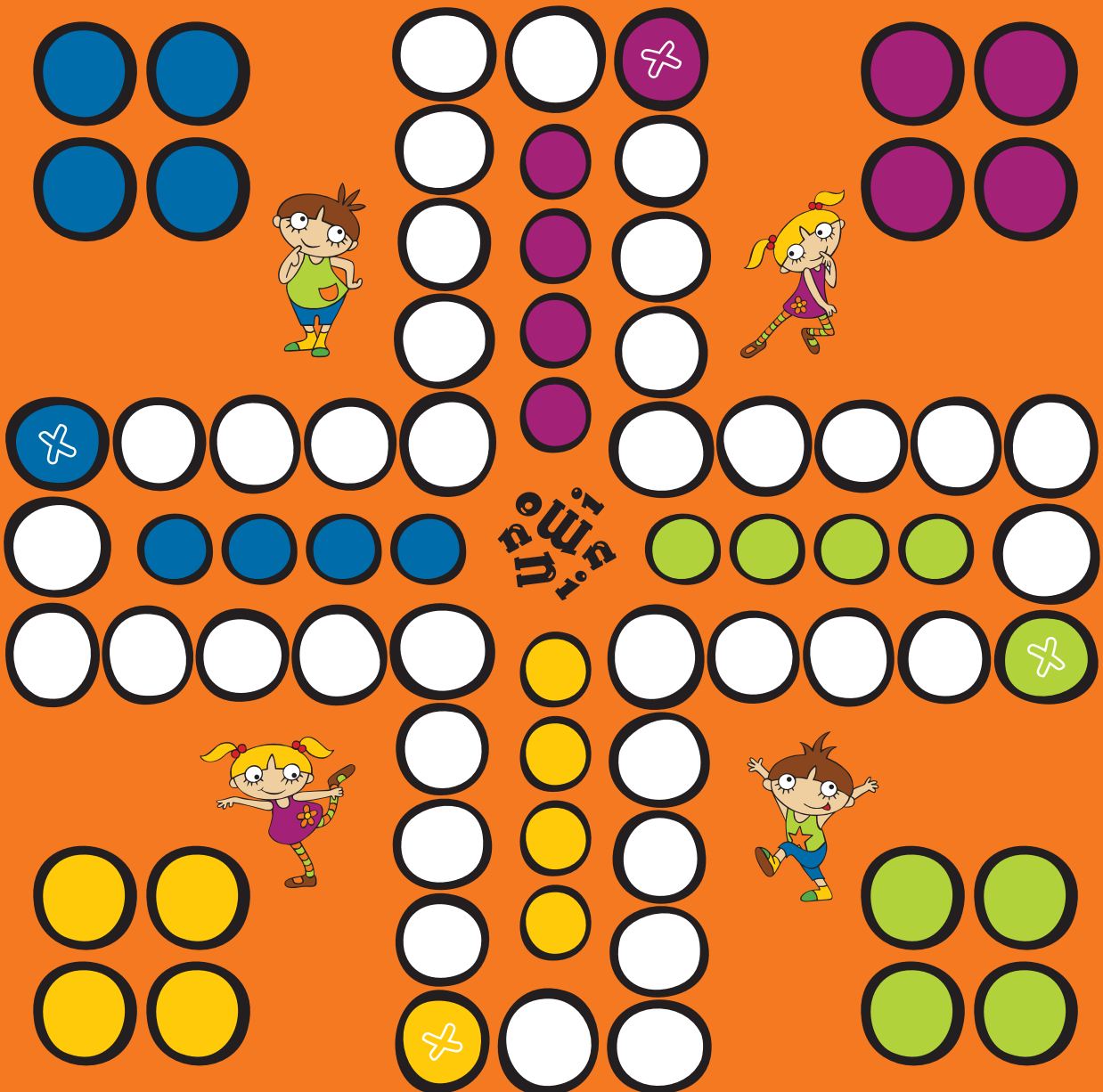




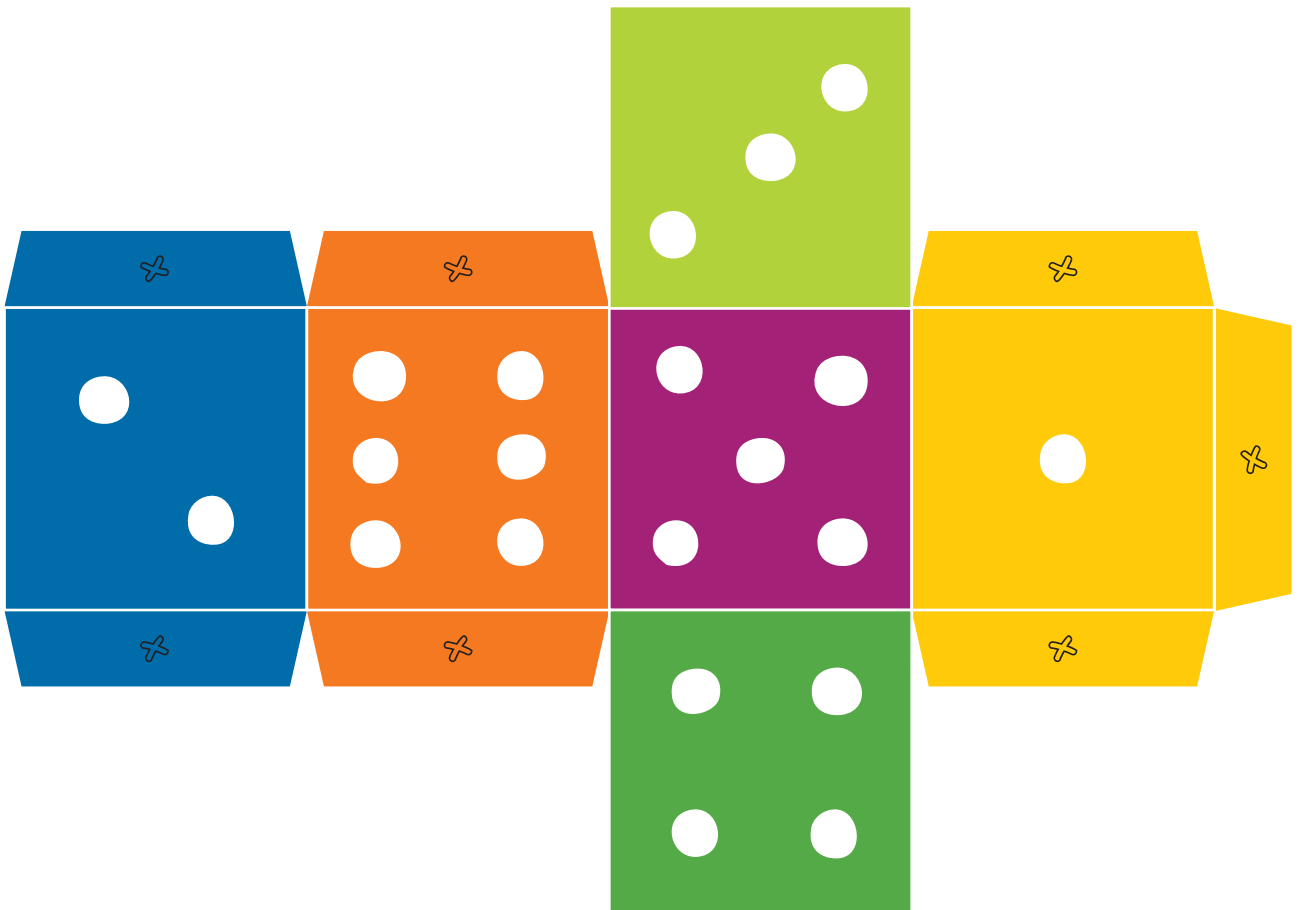
Ninnimo

K I N D E R B E K L E I D U N G

„Mensch ärgere dich nicht“ – Ein Spiel, das fast jeder kennt!



Bastle deinen eigenen Würfel:



ANLEITUNG:

Schneide diese Form entlang der äußersten Linien aus.

Klebelaschen, die mit einem Kreuz markiert sind, nicht wegschneiden!

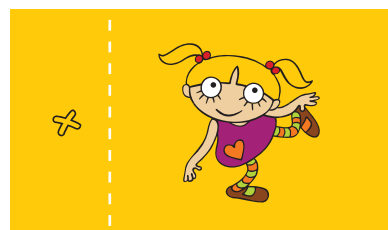
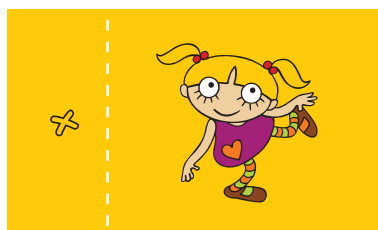
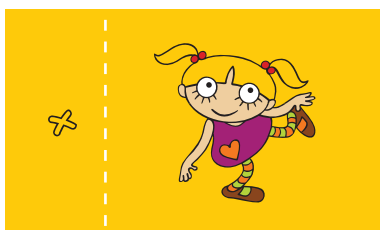
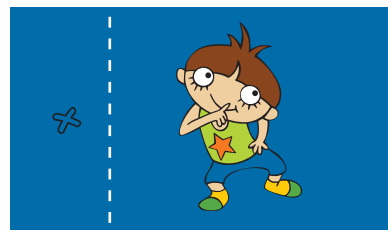
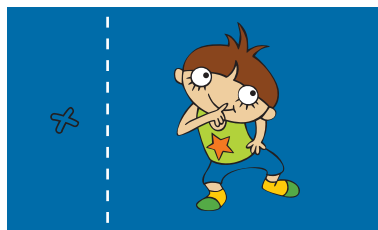
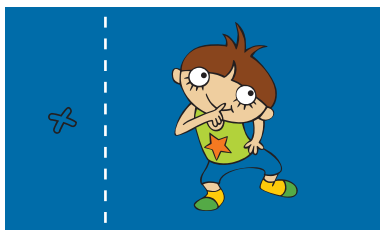
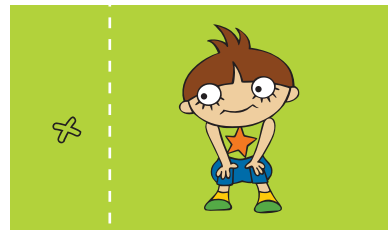
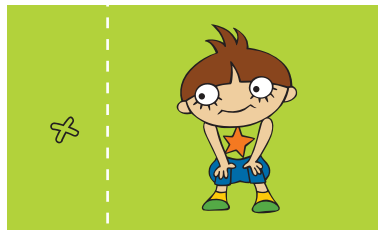
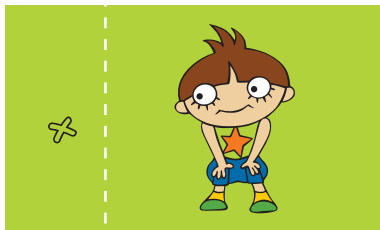
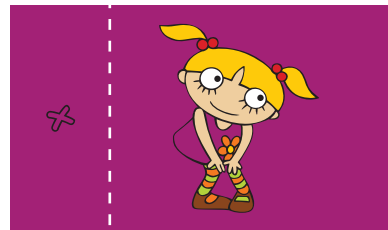
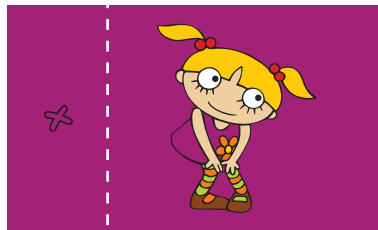
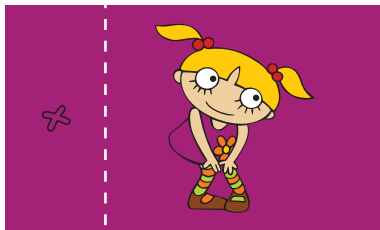
Bei den weißen Linien faltest du das Papier, sodass die bunte Seite nach außen schaut.

Auf die Laschen, die mit einem X markiert sind, gibst du Klebstoff.

Dann kannst du den Würfel zusammenfalten und die Laschen nach innen verkleben.

Viel Spaß!

Bastle deine eigenen Spielfiguren:



ANLEITUNG:

Schneide alle Rechtecke aus, sodass du von jeder Farbe vier Stück hast.

Das vierte Rechteck findest du auf der nächsten Seite. Rolle das Papier so zusammen, dass die bunte Seite nach außen schaut.

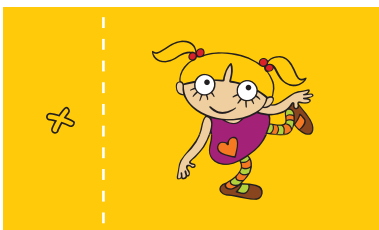
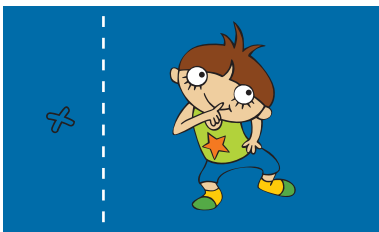
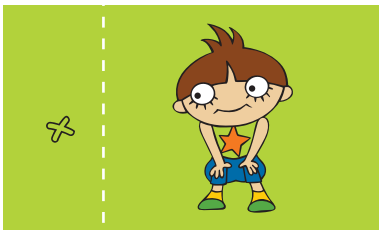
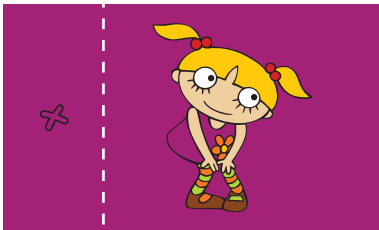
Auf die Lasche mit dem X gibst du etwas Klebstoff und klebst so die Papierrolle zusammen.



Ninnimo

K I N D E R B E K L E I D U N G

Spielregeln:



Dieses Spiel können maximal vier Personen spielen. Jeder Spieler hat vier Spielfiguren auf seinem Viererfeld (●●) stehen.

Der Spieler, welcher die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.

Ziel des Spiels ist es, alle Figuren seiner Farbe über die weißen Felder und die Startfelder (●) im Uhrzeigersinn auf die vier Zielfelder der eigenen Farbe (●●●●) zu bringen.

Um mit einer Spielfigur heraus zu kommen, muss ein 6er gewürfelt werden. Jeder hat drei Versuche. Dies gilt immer, wenn man während des Spiels keine Figuren auf den weißen Feldern stehen hat.

Wurde jedoch kein 6er nach den drei Versuchen gewürfelt, ist der nächste Spieler dran. Sobald ein 6er gewürfelt wird, darf die Spielfigur auf das Startfeld der eigenen Farbe (●) gestellt werden.

Dann darf gleich nochmals gewürfelt werden. Die Zahl auf dem Würfel gibt an, wie viele Felder man weiter gehen darf.

Immer, wenn ein 6er gewürfelt wird, muss eine eigene Figur vom Viererfeld (●●) auf das Startfeld (●) gestellt werden. Mit dem zweiten Wurf muss mit derselben Figur weitergezogen werden, es sei denn, es handelt sich um die letzte Figur aus dem Viererfeld.

Sind alle eigenen Figuren im Umlauf, darf der Spieler bei einem 6er eine beliebige Figur um 6 Felder nach vor rücken und ebenfalls ein zweites Mal würfeln. Kommt eine Figur auf ein Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, wird dieser Platz eingenommen, die andere Figur wird „geschlagen“, und der andere Spieler muss seine Figur zurück auf sein Viererfeld stellen.

AUFGEPASST: Um auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu kommen, muss genau gewürfelt werden. Das heißt, wenn zum Beispiel nur noch zwei weiße Felder zwischen der Spielfigur und den Zielfeldern liegen, muss ein Dreier gewürfelt werden. Ist das nicht der Fall, und befindet sich keine andere Spielfigur mehr im Umlauf, die weiter ziehen kann, muss eine Runde ausgesetzt werden.

Auf den Zielfeldern sind alle Figuren in Sicherheit und können nicht „geschlagen“ werden. Wer am schnellsten alle vier Spielfiguren auf seine Zielfelder bringt, hat gewonnen.

Viel Spaß!