

13

Wie spielt man „Nicht ärgern“ ?

*Auch die Lösungsblätter lassen sich für ein Spiel verwenden!
z.B. mit folgender Spielregel:
Wer ein Feld mit einer 7er-Zahl erreicht, darf nochmals würfeln.*

Maximal vier SpielerInnen haben je vier Spielsteine / Spielmarken jeweils gleicher Farbe oder Form, die zu Beginn des Spieles sich alle auf den vier Start-Feldern je einer Farbe befinden.

Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, wie weit die SpielerInnen mit einem der eigenen Steine vorrücken dürfen. Dies allerdings nur, wenn Sie die Aufgabe auf dem zu erreichenden Feld richtig lösen können. Steht auf dem erreichten (Aufgaben-)Feld ein anderer Stein, muss dieser auf ein freies Start-Feld der eigenen Farbe zurück. Steine auf Feldern der eigenen Farbe müssen nicht zurück. Wird eines der roten JOKER-Felder erreicht, darf nochmals gewürfelt werden.

- ▲ Wer eine Aufgabe gelöst hat (oder es versucht hat), bekommt das Lösungsblatt zur Kontrolle der Aufgabe des/der nächsten SpielerIn.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Spielsteine ins Ziel gebracht hat.

START	PAUSE	2 · 9	4 · 9	8 · 9	1 · 9	←	START	START	START	START
START		1 · 9		ZIEL		9 · 9				PAUSE
START		5 · 9		ZIEL		JOKER	2 · 9	2 · 9	7 · 9	6 · 9
START		8 · 9		ZIEL						2 · 9
↓	10 · 9	JOKER		ZIEL	44.90	ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL	3 · 9
1 · 9	© 2003 BeSt		Nicht ärgern!			Medienwerkstatt Mühlacker			6 · 9	
7 · 9	ZIEL	ZIEL	ZIEL	ZIEL	Nr. 1	ZIEL	JOKER	6 · 9	↑	
8 · 9						ZIEL	4 · 9		START	
3 · 9	7 · 9	4 · 9	7 · 9	JOKER		ZIEL	9 · 9		START	
PAUSE				9 · 9		ZIEL	8 · 9		START	
START	START	START	START	→	4 · 9	5 · 9	6 · 9	4 · 9	PAUSE	START

Beispiel: 9er bis 90