



SPIELANLEITUNG

SCOTTIES ABENTEUERREISE

Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Spielfigur am schnellsten die Naturwunder passiert und das Zielfeld erreicht. Dabei gilt es, nicht nur beim Würfeln Glück zu haben, sondern auch spannende Aktionen auszuführen.




Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielbahn und einen Scottie, der vor Feld 1 aufgestellt wird, aus. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler im Uhrzeigersinn. Jeder zieht so viele Felder vor oder zurück, wie ihm durch die Spielregel vorgegeben wird. Ein Tipp: Legt die Spielregel neben das Spielfeld, um jederzeit nachschauen zu können.

Kommt ein Spieler auf ein Aktionsfeld, muss er entweder ein Tier zeichnen, die Laute eines Tieres nachmachen oder ein Tier pantomimisch darstellen. Die anderen Mitspieler müssen versuchen, das gesuchte Tier schnellstmöglich zu erraten. Nur, wenn ein Mitspieler das Tier erraten hat, kann der Scottie des erklärenden Spielers das Aktionsfeld passieren und in der kommenden Runde weiter würfeln. Der Mitspieler, der das Tier erraten hat, darf zur Belohnung mit seinem Scottie 2 Felder vorrücken. Wenn kein Mitspieler das gesuchte Tier errät, muss der Spieler aussetzen und in der nächsten Runde ein neues Tier erklären.

WÜRFEL:

- 1 Scottie muss **1 Feld zurück**.
- 2 Scottie muss eine Runde **aussetzen**.
- 3 Der Spieler darf die **Position** von Scottie auf seiner Spielbahn, mit der Position von Scottie eines Mitspielers auf dessen Spielbahn, **tauschen**.
(Position, NICHT Spielbahn!)
- 4 Scottie darf **1 Feld vor**.
- 5 Der Spieler benennt einen **Mitspieler** seiner Wahl, dessen Scottie **1 Feld zurück muss**.
- 6 Scottie darf **2 Felder vor**.

AKTIONEN:

-  „**Zeichnen**“ – Zeichne ein Tier deiner Wahl!
-  „**Laute**“ – Mache die Laute von einem Tier nach!
-  „**Pantomime**“ – Stelle ein Tier pantomimisch dar! Dabei darfst du nicht reden, Geräusche machen oder auf Gegenstände und Personen im Raum zeigen.

