

Mitspieler würfelt einmal. Stimmt die Augenzahl des Würfels mit der Zahl auf dem roten Feld überein, so muß er mit seiner Spielfigur um 1 Feld zurück (steht er noch auf dem Startfeld, so bleibt er dort).

- Erfreulicher ist es, wenn der Drehpfeil auf ein **grünes „Glücksfeld“** zeigt. Dann darf der Spieler, der den Pfeil gedreht hat, mit seiner Spielfigur um 2 Felder auf der Glücksleiter vorrücken.

Nach der ersten Spielrunde wird weiter reihum im Uhrzeigersinn gespielt.



Eine Spielvariante ist die offene Spielweise. Wenn ein Kärtchen aufgenommen wird, kann jeder Mitspieler antworten. Der Schnellste bekommt den Punkt.

Sieger des Spiels ist, wer – mit Wissen, Schnelligkeit und einer Portion Würfelglück – als erster an der Spitze seiner Glücksleiter ankommt. Ihm gebührt der Ehrenplatz in der Schlaumeier-Spielrunde.

Der kleine Schlaumeier

*Ein Fluß,
See oder Meer?*



Der kleine *Schlaumeier*

Ein unterhaltsamer Ratespaß um Begriffe von A bis Z
Für 2 bis 4 Mitspieler ab 9 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
1 Würfel
4 Spielfiguren in verschiedenen Farben
48 Fragekärtchen

Wer kennt alle Antworten und findet zu jedem Buchstaben den passenden Begriff? Wem lacht auch noch das Würfelglück? Schnelligkeit und Einfallsreichtum werden bei diesem spannenden Wort-Roulette belohnt. Auf den Sieger wartet der „Schlaumeier-Kopf“ am Ende der Glücksleiter.

Spielverlauf

Die Fragekärtchen liegen, mit der Rückseite nach oben, auf dem Spielplan.

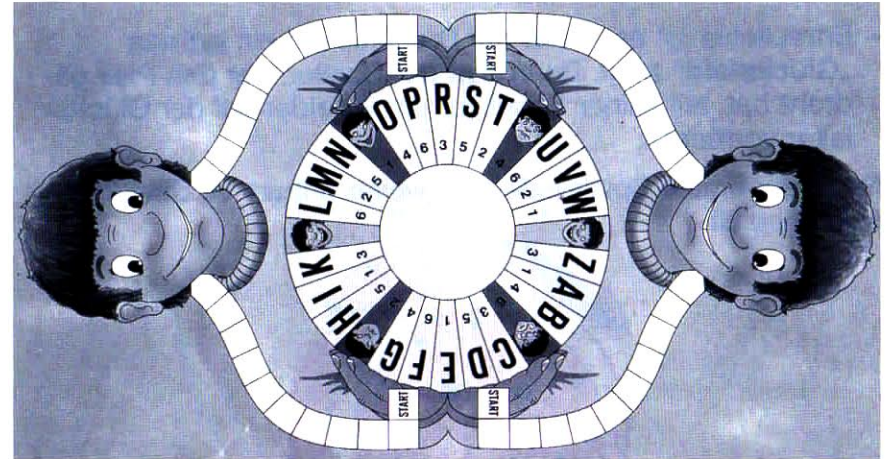
Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.

Mit einer geschickten Bewegung bringt er den Glückspfeil auf dem Spielplan zum Drehen und wartet gespannt, auf welchem Feld er zum Halten kommt.

Durch diesen Pfeil können drei verschiedene Aktions- bzw. Ereignisfelder erreicht werden:

- „**Buchstabenfelder**“, die zusätzlich durch eine Zahl zwischen 1 und 6 gekennzeichnet sind
- Rote „**Schicksalsfelder**“ mit Zahlen von 1 bis 6
- Grüne „**Glücksfelder**“ ohne Zahlen

(Bleibt der Pfeil auf der Linie zwischen 2 Feldern stehen, dann wird er von demselben Spieler noch einmal gedreht).



Diese unterschiedlichen Felder verlangen von den Mitspielern auch unterschiedliches Handeln:

- Kommt der Pfeil auf einem **Buchstabenfeld** zum Stehen, deckt der erste Spieler das oberste der gut gemischten Frage-Kärtchen auf und liest die Frage seinem rechten Nachbarn laut vor.

Der angesprochene Mitspieler muß dann schnell die gestellte Frage beantworten, indem er einen passenden Begriff nennt, der mit dem durch den **Pfeil ausgewählten Buchstaben** beginnt. Zum Überlegen hat er jedoch höchstens 10 Sekunden Zeit (Zeit nach Vereinbarung). Nach Beantwortung 1 Feld vorrücken.

Aber auch die übrigen Mitspieler bekommen danach ihre Chance: Sie würfeln der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Wer Glück hat und genau die Zahl erwürfelt, die auf dem ausgewählten Buchstabenfeld geschrieben steht, darf ebenfalls um 1 Feld auf seiner Glücksleiter vorrücken.

- Kommt der Glückspfeil auf einem **roten „Schicksalsfeld“** zum Stehen, muß keine Frage beantwortet werden. Jeder