

SPIELANLEITUNG

Das Wettrennen auf der Piste kann beginnen. Wer fährt am schnellsten vom Gipfel zur Hütte?

Alles was du für dieses Spiel benötigst:

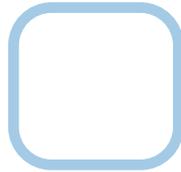


Würfel

PLAYMOBIL-Figuren

Jeder stellt seine PLAYMOBIL-Figur zunächst um das Startschild herum. Der jüngste Mitspieler darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Viel Spaß wünscht euch euer,
PLAYMOBIL-Team



NORMALES FELD: HIER PASSIERT NICHTS



EINMAL AUSSETZEN: Ein Sturm weht vorbei und du kannst nichts mehr sehen. Setze eine Runde aus.



2 FELDER ZURÜCK: Du stolperst über einen kleinen Hügel und bleibst hängen. Gehe 2 Felder zurück.



Gondelfahrt

Oh nein jetzt sitzt du in der Gondel und wirst wieder nach oben transportiert.



Pistenabfahrt

Wenn du auf diesem Feld landest, darfst du gleich nochmal würfeln. Würfelst du eine 1, 2 oder 3, darfst du die rote Piste nehmen. Wenn nicht, bleibst du wie gewohnt auf der blauen Piste und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Wenn du auf diesem Feld landest, darfst du gleich nochmal würfeln. Würfelst du eine 4, 5 oder 6, darfst du die schwarze Piste nehmen. Wenn nicht, bleibst du wie gewohnt auf der blauen Piste und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Pistenunfall

Sobald du auf ein Feld kommst, auf dem bereits dein Mitspieler steht, darfst du seine Figur aus dem Spiel werfen. Die geworfene Figur wird anschließend wieder auf das Startfeld gestellt und der Spieler muss von vorne beginnen.

