



DORFSTR.

SCHNEIDERBASSE

DOHLENZELGSTRASSE

CHAPFSTR.

FELDWEG

HEUMATTEN

HAUSERSTR.

HAUPTSTRASSE

ZIEL-KIRCHE HAUSEN

Spielanleitung

«Viele Wege führen nach Hausen»

Anzahl Spieler:

Es können beliebig viele Spieler mitmachen (mind. zwei Spieler).

Was du brauchst:

- Ausgedrucktes Spielfeld (wir empfehlen A3, mit A4 geht es aber auch)
- Spielfiguren (pro Mitspieler eine Figur)
- einen Zahlenwürfel

So funktioniert das Spiel:

Alle Spieler starten mit ihrer Figur bei der Kirche Windisch. Gewürfelt wird reihum – der älteste Spieler beginnt. Ziel ist es, durch Würfeln und Vorangehen auf den Spielfeldern die Kirche Hausen zu erreichen. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und fährt mit seiner Spielfigur die Anzahl Felder vor, die der Würfelzahl entspricht – die Route darf selbst gewählt werden.

Achtung Sonderfelder:

Landest du auf einem Feld mit einem **Stern**, kannst du einfach stehen bleiben – es **passiert dir nichts**.

Landest du auf einem **farbigen Feld**, musst du **zum Feld mit dem Stern in derselben Farbe vor- / zurückziehen**. Auf der zweiten Seite findest du eine Farbübersicht.

Landest du auf einem Feld, welches bereits durch einen anderen **Mitspieler besetzt** ist, muss der **Spieler mit dieser Figur zurück zum Start** und bei der Kirche Windisch von vorne starten.

Spielende:

Das Spiel gewinnt, wer als Erstes bei der Kirche Hausen ankommt. Das Feld muss mit der Würfelzahl genau erreicht werden. Steht der Spieler kurz vor dem Ziel und die gewürfelte Zahl geht über das Ziel hinaus, muss er über die Kirche Hausen vorbeiziehen (die Kirche wird dabei als Spielfeld gezählt). Der Spieler kann sein Glück beim nächsten Zug versuchen.



-  Auf deinem Weg triffst du eine Freundin an, welche nach Brugg muss. Du entscheidest dich mit ihr mitzugehen, bis sich eure Wege an der Zürcherstrasse trennen. Fahre bis zum violetten Stern vor.
-  Du musst deine Bücher in die Bibliothek zurückbringen. Fahre vor / zurück bis zum hellgrünen Stern.
-  Beim Amphitheater sieht dich ein Bekannter und du kannst bis nach Hausen im Auto mitreiten. Fahre vor bis zum orangen Stern.
-  Du wolltest gerade auf die Feldstrasse abbiegen, als du deine Grosseltern antriffst. Sie machen einen Spaziergang über den Lindhof und du beschliesst dich, sie zu begleiten. Fahre vor bis zum dunkelgrünen Stern.
-  Du hast dein Handy im Kirchgemeindehaus vergessen und musst umkehren. Fahre zurück bis zum hellblauen Stern.
-  Der Weg hierhin war streng und du gönnst dir eine Pause beim Lindeli. Du musst die nächste Runde aussetzen.
-  Es ist heiss und du machst einen Abstecher in die Badi. Fahre bis zum dunkelblauen Stern.
-  Du hast vergessen einzukaufen und musst noch einmal umkehren. Fahre zurück bis zum gelben Stern.
-  Du bist mit deinem Hund unterwegs und hast keine Hundebeutel mehr. Fahre zurück bis zum rosa Stern, um beim Robidog-Kasten neue Beutel zu holen.
-  Du bist schon fast in der Kirche angekommen und bemerkst, dass du unterwegs deine Schlüssel verloren hast. Du kehrst um und machst dich auf die Suche. Fahre zurück zum braunen Stern.
-  Deine Mutter ruft dich an: Sie ist krank und du kehrst noch einmal um, um ihr einen Hustensirup zu kaufen. Fahre zurück bis zum schwarzen Stern.
-  Du darfst eine Runde auf dem Traktor mitfahren. Ziehe vor bis zum grauen Stern.