SPIELREGELN

AB DURCH DIE SCHNECKE

**Wie viele SpielerInnen? Bis zu 6 Spieler**

**Was wird benötigt? Spielbrett, Würfel, Spielkegel, Lose, Fragenkatalog**

**Welche Rollen gibt es? AdministratorInnen und normale SpielerInnen**

SO GEHT’S:

## Rollen

Die SpielteilnehmerInnen würfeln zu Beginn, wer eine 6 würfelt, ist AdministratorIn. Würfeln mehrere SpielerInnen eine 6, so wird nochmal gewürfelt, bis die/der AdministratorIn feststeht.

## Vorbereitung

Die Lose werden nun in einen Behälter gefüllt und die/der Administrator/in bekommt den Fragenkatalog. Alle SpielteilnehmerInnen stellen jetzt ihre Kegel auf das Startfeld.

## Anfang

Die/der AdministratorIn darf anfangen: sie/er würfelt und rückt ihren/seinen Kegel dann bis zum entsprechenden Feld. Die/der Nächste (Uhrzeigersinn) folgt. Wieder wird gewürfelt und der Kegel an die richtige Position gestellt.

## Fragenfelder

Wer auf ein gepunktetes Feld tritt, muss ein Los ziehen. Dies gilt nicht für AdministratorInnnen. Die Lose enthalten Nummern und Joker. Wer einen Joker zieht, ist die/der nächste AdministratorIn und löst damit die/den vorherige/n AdministratorIn ab.

Wenn aber eine Nummer gezogen wird, muss die entsprechende Frage (siehe Fragenkatalog) beantworten. Hierbei liest die/der AdministratorIn die Frage vor und kontrolliert die Lösung. Beantwortet die/der SpielerIn die Frage richtig, darf sie/er nochmal würfeln. Ist die Antwort falsch, bleibt der Kegel wo er ist.

## Rauswerfen

Treffen zwei SpielerInnen auf einem Feld aufeinander, muss der-/diejenige, die/der „geschmissen“ wurde, ein Los ziehen. Beantwortet die/der SpielerIn die Frage richtig, dürfen beide SpielerInnen auf dem Feld stehen bleiben.

## Gewinn

Wer als Erste/r das Schneckeninnere erreicht hat, gewinnt.