

Spiel: **Koordinaten-Kapitän**

Ende





Anfang

Spielregeln zu Koordinaten-Kapitän

Man benötigt:

- zwei Würfel
- mind. 2 Mitspieler*innen
- Aktionen für die schattierten Felder

Spielregeln:

- es wird abwechselnd gewürfelt
- um das erste Spielfeld betreten zu dürfen, muss zunächst eine 6 gewürfelt werden
- danach gilt:
 - beim Würfeln einer **ungeraden Zahl** darf der Spieler entscheiden, ob er **vor** oder **zurück** gehen will
 - beim Würfeln einer **geraden Zahl** darf der Spieler entscheiden, ob er **links** oder **rechts** ziehen
- erreicht der Spieler ein schattiertes Feld, muss er die individuell zu hinterlegende Aktion ausführen
- kann der Spieler seinen Zug nicht durchführen, muss er aussetzen

Varianten:

1. Spiel auf Schnelligkeit - es gibt eine Zeitvorgabe.
Es gewinnt derjenige, der nach Ablauf der Zeit dem Ziel am nächsten ist
2. Spiel mit maximaler Anzahl Würfelanzahl.
Es gewinnt derjenige, der nach Erreichen der maximalen Würfelanzahl dem Ziel am nächsten ist
3. Spiel mit großen Gruppen:
 - mit Krepppapier ein entsprechendes Koordinatensystem auf dem Boden abkleben
 - Aktionsfelder mit Straßenmalkreide ausmalen
 - Mitspieler navigieren sich gegenseitig durch das System. Dazu werden dem Läufer die Augen verbunden. Für diese Variante wird der Würfel nicht benötigt