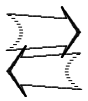


## Spickzettel: Gelbini-Parcours-Regeln

### Ankunftsregeln

gelten bei *jeder* Ankunft auf einem Feld in dieser Reihenfolge:

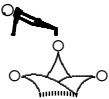
- ① Wenn besetzt, dann ziehe weiter Richtung Ziel bis zum nächsten freien Feld!
- ② ggf. Anweisung laut Symbol befolgen:



je nach Vorzeichen +/– der Zahl im Pfeil um ihren Betrag weiter bzw. zurück;  
bei Betrag  $Z$  (wie Zufallszahl): einmal würfeln um  $Z$  als Augenzahl zu erhalten



noch einmal würfeln und um geworfene Augenzahl weiterziehen; quasi + $Z$ -Pfeil



Liegestützen machen  
einen Joker bekommen


### Abflugsregel



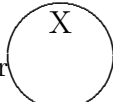


Beginn Deines Zuges und in Führung?  
Dann nur um 1 Feld vorangehen.

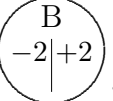
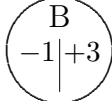
### Die 3 Phasen jedes Zuges

Wer an der Reihe ist, ist „Chef“.

- ① „Chef zieht“: würfeln (außer ggf. bei ) und mit eigener Figur entsprechend vorziehen; Ankunftsregeln beachten

- ② „Frage an Schlaumeier“: Einer der Spieler bekommt als „Schlaumeier“ eine Frage gestellt.

X=S Chef selbst ist Schlaumeier   
 X=L Linker Mitspieler ist Schlaumeier   
 X=R Rechter Mitspieler ist Schlaumeier   
 X=B Chef wählt beliebigen seiner Mitspieler

  $(\leftarrow) \hat{=} \text{Feld ohne X} \hat{=} (\rightarrow)$    
 wenn ganz leer wenn Bildteile drin

- ③ „Würdigung der Antwort“: Je nachdem, ob die Antwort falsch oder wahr ist, wird Anweisung links bzw. rechts unter X ausgeführt. Ankunftsregeln werden dabei befolgt.

$\pm$ Zahl/  $\pm Z$  Schlaumeier geht mit seiner Figur je nach Vorzeichen vor oder zurück.

$Z$  = erwürfelte Zufallszahl

Zahl/ $Z$  (ohne  $\pm$ ) Schlaumeier stellt seine Figur auf das Feld, dessen Nummer angegeben ist.

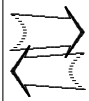
J Schlaumeier erhält einen Joker  
 P Schlaumeier erhält Passierschein.  
 A Schlaumeier muss einmal aussetzen.  
 N Chef ist noch einmal am Zug.  
 T Schlaumeier darf seine Figur mit der des Chefs tauschen oder +1 vorrücken.

## Spickzettel: Gelbini-Parcours-Regeln

### Ankunftsregeln

gelten bei *jeder* Ankunft auf einem Feld in dieser Reihenfolge:

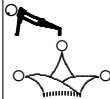
- ① Wenn besetzt, dann ziehe weiter Richtung Ziel bis zum nächsten freien Feld!
- ② ggf. Anweisung laut Symbol befolgen:



je nach Vorzeichen +/– der Zahl im Pfeil um ihren Betrag weiter bzw. zurück;  
bei Betrag  $Z$  (wie Zufallszahl): einmal würfeln um  $Z$  als Augenzahl zu erhalten



noch einmal würfeln und um geworfene Augenzahl weiterziehen; quasi + $Z$ -Pfeil



Liegestützen machen  
einen Joker bekommen


### Abflugsregel



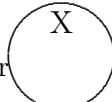


Beginn Deines Zuges und in Führung?  
Dann nur um 1 Feld vorangehen.

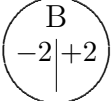
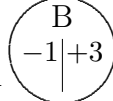
### Die 3 Phasen jedes Zuges

Wer an der Reihe ist, ist „Chef“.

- ① „Chef zieht“: würfeln (außer ggf. bei ) und mit eigener Figur entsprechend vorziehen; Ankunftsregeln beachten

- ② „Frage an Schlaumeier“: Einer der Spieler bekommt als „Schlaumeier“ eine Frage gestellt.

X=S Chef selbst ist Schlaumeier   
 X=L Linker Mitspieler ist Schlaumeier   
 X=R Rechter Mitspieler ist Schlaumeier   
 X=B Chef wählt beliebigen seiner Mitspieler

  $(\leftarrow) \hat{=} \text{Feld ohne X} \hat{=} (\rightarrow)$    
 wenn ganz leer wenn Bildteile drin

- ③ „Würdigung der Antwort“: Je nachdem, ob die Antwort falsch oder wahr ist, wird Anweisung links bzw. rechts unter X ausgeführt. Ankunftsregeln werden dabei befolgt.

$\pm$ Zahl/  $\pm Z$  Schlaumeier geht mit seiner Figur je nach Vorzeichen vor oder zurück.

$Z$  = erwürfelte Zufallszahl

Zahl/ $Z$  (ohne  $\pm$ ) Schlaumeier stellt seine Figur auf das Feld, dessen Nummer angegeben ist.

J Schlaumeier erhält einen Joker  
 P Schlaumeier erhält Passierschein.  
 A Schlaumeier muss einmal aussetzen.  
 N Chef ist noch einmal am Zug.  
 T Schlaumeier darf seine Figur mit der des Chefs tauschen oder +1 vorrücken.