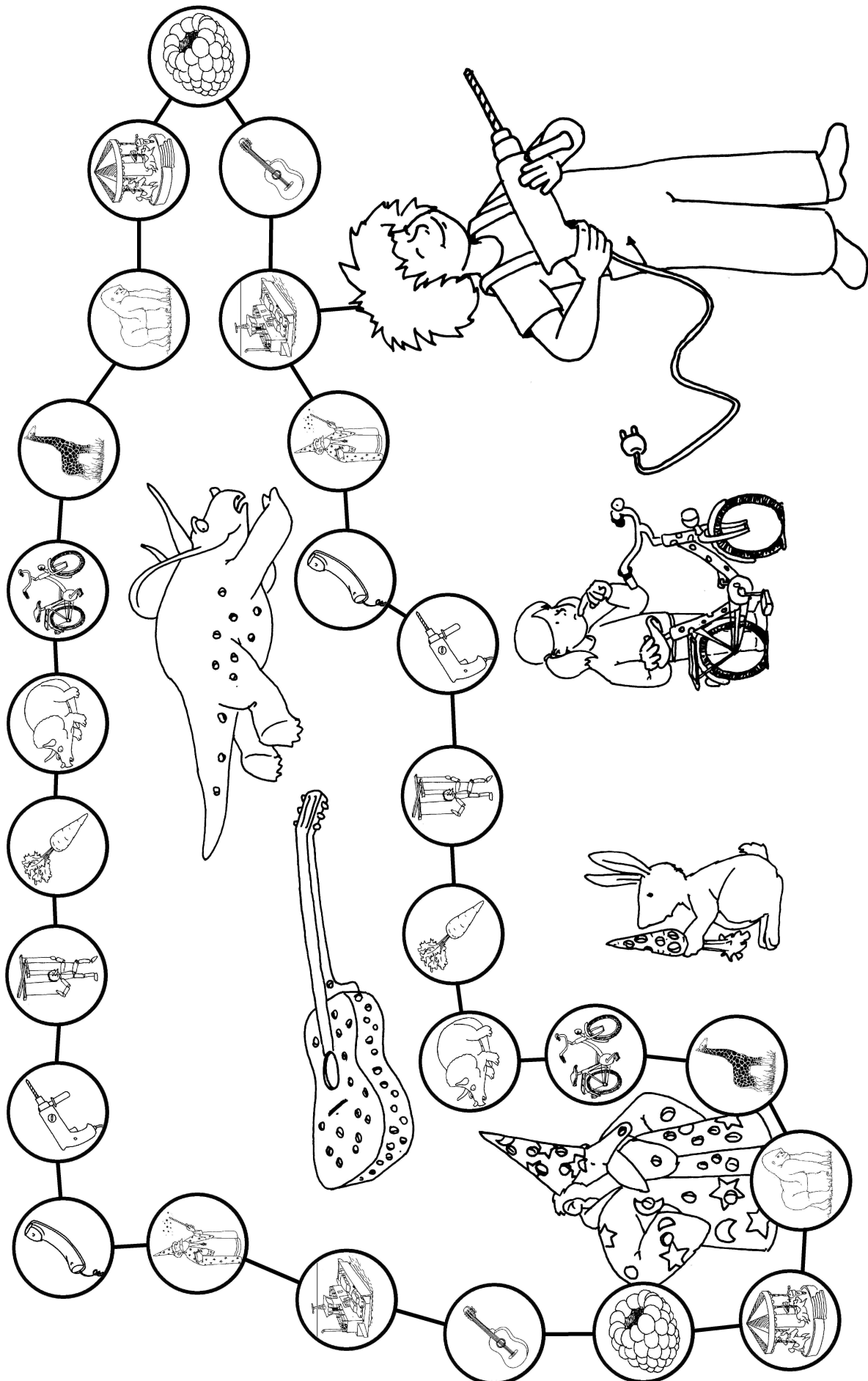


Löcher bohren

4 x Inlaut: „Harald will mit seinem Bohrer in den / die / das ... bohren.“

5 x Inlaut: „Karin will mit ihrem Bohrer in den / die / das ... bohren.“



Löcher bohren

4 x Inlaut: „Harald will mit seinem Bohrer in den / die / das ... bohren.“

5 x Inlaut: „Karin will mit ihrem Bohrer in den / die / das ... bohren.“

Fähre, Zauberer, Hörer, Marionette, Möhre (Karotte), Dinosaurier,
Fahrrad, Giraffe, Gorilla, Karussell, Himbeere, Gitarre

Material:

1 Würfel

2 Spielfiguren

36 Bildkärtchen

Vorbereitung:

Die 36 Kärtchen werden ausgeschnitten.

Verlauf:

Ziel des Spieles ist es, möglichst viel anzubohren und von jedem der zwölf Motiven ein Kärtchen zu sammeln.

Start- und Zielfeld ist Karin/Harald. Es wird reihum gewürfelt.

Jeder Spieler zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Hat der Spieler noch kein Kärtchen mit dem auf dem Spielfeld dargestellten Motiv, so sagt er zum Beispiel: „Karin will mit ihrem Bohrer in den Hörer bohren“, und erhält dafür das entsprechende Kärtchen. Kommt der Spieler auf ein Feld mit dem Bohrer, muss er ein beliebiges Kärtchen abgeben. Sind alle Motive gesammelt, muss die Spielfigur zu Karin/Harald gebracht werden und der Spieler braucht auf einem Feld mit dem Bohrer kein Kärtchen mehr abgeben.

Gewinner ist, wer zuerst mit allen Kärtchen wieder bei Karin/Harald angekommen ist.

