

SPIELREGEL

# MICKY IST DER GRÖSSTE

Ein unterhaltsames Lehrspiel



## Micky ist der Grösste

### **Spielidee:**

Der Spielplan zeigt ein 4-Länder-Eck und ist in 4 Staaten unterteilt. Ein Netz von Straßen durchzieht den Plan und der Spieler kommt durch Städte, über Flüsse, vorbei an Seen, über Berge und Gebirge und passiert Staatsgrenzen. Alle diese Situationen sind durch besondere Punkte gekennzeichnet.

Gestartet wird in den 4 Staaten von jeweils der größten Stadt aus. Es kann in jede beliebige Richtung an Kreuzungen, aber in nur einer Richtung innerhalb eines Wegabschnittes (Strecke zwischen 2 Kreuzungen) gezogen werden. Nach einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Kommt nun ein Spieler auf einen dieser besonderen Punkte, so nimmt er die oberste der Micky Maus-Bilderkarten (44), die mit der Rückseite nach oben auf einem Stoß liegen.

Er muß nun einen Staat, eine Stadt, einen Fluß, See, Berg usw. finden, dessen Name mit dem Buchstaben beginnt, der auf der MM-Bildkarte steht. Sobald dem Spieler ein Name einfällt, teilt er ihn seinen Mitspielern mit.

Natürlich hat er nicht beliebig viel Zeit zum Nachdenken.

Man benennt vor Spielbeginn einen Mitspieler als Spielleiter, der leise bis zu einer vereinbarten Zahl zählt und an dieser Spielrunde natürlich nicht teilnimmt.

Wer bei dieser Spielrunde das schlechteste Ergebnis erzielt, muß in der nächsten die Rolle des Spielleiters übernehmen.

Fällt dem Spieler nach diesem begrenzten Zeitraum kein Name ein, so wird die Karte unter den Stoß zurückgelegt. Fällt ihm ein richtiger Name ein, so darf er die MM-Bildkarte behalten.

Kommt ein Spieler auf eines der bisher noch nicht erwähnten MM-Sonderfelder, (Abbildung des MM-Kopfes) so zieht er zunächst eine Spezialkarte, die ihm sein Wissensgebiet aufzeigt. Dann zieht er eine MM-Bildkarte und der Vorgang ist nun derselbe wie vorhin beschrieben.

Kann er die Frage beantworten, so hat er noch die Chance, auf einen der nächstliegenden besonderen Punkte zu ziehen, um dort evtl. noch eine MM-Bildkarte zu gewinnen.

Sind alle 44 MM-Bildkarten verspielt, so ist der Sieger, der die meisten erworben hat.

