

Spielvorlage A5-1

Zuckersüss gegen Kerngesund



Spielanleitung

Anzahl Personen: drei bis vier

Das gehört zum Spiel:

– (Leere) Lebensmittelpyramide mit den Ebenen in den verschiedenen Farben

Lebensmittelkärtchen:

- 11 Getränke
- 9 Gemüse/Früchte
- 7 Getreideprodukte/Reis/Kartoffeln
- 5 Milchprodukte/Fleisch
- 3 Öle/Nüsse
- Puzzle-Teile von Herrn Zuckersüss (aus Vorlage ausschneiden)
- 1 bis 2 Würfel

Es spielen mit:

- Die Spielerinnen und Spieler. Sie sind kerngesund.
- Herr Zuckersüss. Er möchte mit seinem ganzen Gepäck auf der Pyramide sitzen. Die Kerngesunden versuchen das zu verhindern, sie spielen gemeinsam gegen Herrn Zuckersüss.

So wird gespielt:

Eine Spielerin beginnt und würfelt. Hat sie:

- eine Eins: dann darf sie ein Kärtchen auf die blaue Ebene legen
- eine Zwei: dann darf sie ein Kärtchen auf die grüne Ebene legen
- eine Drei: dann darf sie ein Kärtchen auf die braune Ebene legen
- eine Vier: dann darf sie ein Kärtchen auf die rote Ebene legen
- eine Fünf: dann darf sie ein Kärtchen auf die gelbe Ebene legen
- eine Sechs: dann muss sie Herrn Zuckersüss ein Puzzleteil legen

Nun darf der nächste Spieler würfeln.

Die Fünf gilt als Joker, wenn alle Kärtchen auf der gelben Ebene abgedeckt sind. Das heisst: Wenn man eine Fünf würfelt, darf man ein Kärtchen nach Wahl ablegen. Sind auf einer Ebene bereits alle Kärtchen abgedeckt, kommt die nächste Spielerin an die Reihe.

Wer gewinnt?

Die Kerngesunden gewinnen, wenn sie alle ihre Kärtchen abgelegt haben. Herr Zuckersüss gewinnt, wenn zuerst sein Puzzle fertig ist.