

Los geht's!

Alle erhalten drei gleiche Spielfiguren (bei vielen Spielern weniger). Zusammen sind sie ein israelitischer Volksstamm auf dem Weg ins gelobte Land, wo angeblich Milch und Honig fliessen. Das jüngste Kind stellt den Stamm Benjamin und darf beginnen.

Start in Ägypten

Mit einer gewürfelten 5 ist eine Figur im Rennen. Für jede weitere Figur wird ebenfalls eine 5 benötigt. Es dürfen alle Figuren gleichzeitig unterwegs sein. Hat man mehrere seiner Figuren unterwegs, darf man frei entscheiden, mit welcher man ziehen will.

Bei der Abzweigung nach dem Start geht es in Pfeilrichtung weiter (Gegenuhrzeiger-sinn).

Ereignisfelder (rot)

Kommt eine Spielfigur genau auf ein rotes Ereignisfeld zu stehen, muss jedesmal die zugehörige Anweisung befolgt werden. Nach Kanaan abbiegen darf nur, wer das entsprechende Ereignisfeld «K» genau trifft. Sonst geht es weiter im Kreis herum – zur Not 40 Jahre lang!

- 1 Durchzug durchs Schilfmeer geglückt! Wütender Pharao abgehängt! Alle sind glücklich! – Nochmals würfeln.
- 2 Manna gefunden! Schmeckt etwas fremd, aber süss und fein! – Ein Täfelchen Schokolade essen (oder einen Gummibären!) – und weiter geht's.
- 3 Grosses Lager am Sinai. Mose bleibt tagelang auf dem Berg und schreibt die zehn Gebote auf. Wer drei kennt, darf weiterziehen. Sonst nachschlagen in der Bibel: 2. Mose 20.
- 4 Mose noch immer auf dem Sinai. Das Volk tanzt ums goldene Kalb (spannen-

de Geschichte – musst du mal in Ruhe nachlesen! (2. Mose 32) Tanze herum, bis du wieder an der Reihe bist.

5 Das Leben in der Wüste ist hart: Kriege, Krankheiten und viele Entbehrungen. Und doch findet sich immer wieder ein Weg. Deinen nächsten Wurf darfst du mit allen verbliebenen Spielfiguren ziehen.

6 Kein Wasser mehr! Den ganzen Tag lang Durst gehabt, ziemlich erschöpft. Der nächste Wurf zählt nur die Hälfte (halbe Punktzahl aufzureden).

7 Endlich Wasser gefunden! Trink ein Glas Wasser aus. Jetzt geht es fix weiter: Der nächste Wurf zählt doppelt!

K Abzweigung nach Kanaan (nur wenn du genau auf dem Feld landest!)

Ziel

Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Spielfiguren mit der genauen Punktzahl ins Ziel gebracht hat.

Zwei Spielarten

Es gibt die friedliche Spielart: Kommt man aufs gleiche Feld zu stehen, macht man sich eben etwas Platz. Spannender wird's, wenn man den anderen zurück an den Start setzen kann, wenn eine Figur auf ein besetztes Feld kommt.

Grösserer Spielplan!

Den Spielplan kannst du auch grösser haben! Lade ihn unter www.kinso.ch/downloads/0603 herunter – oder bestell ihn gratis bei: KinSo-Redaktion, Postfach 63, 8963 Kindhausen (redaktion@kinso.ch).

