











# Passerspiel

- 2 Spielfelder, rot-blaue Wendeplättchen (Widmann, Mathe 2000 oder Sparkasse)
- ein Spieler legt rote, einer blaue Plättchen aus (wie auf Bild 2)
- Würfel von 0-10 mit Jokerfeld (Frosch, Krönchen etc.)
- abwechselnd würfeln
- würfelt man z.B. eine 2, darf man die acht bis zum Zehnerfeld schieben, würfelt man eine 8, darf man die 2 bis zum Zehnerfeld schieben
- würfelt man das Jokerfeld, darf man selbst wählen
- Sieger ist, wer zuerst alle Plättchen auf dem Zehnerfeld liegen hat

[illegible]

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										