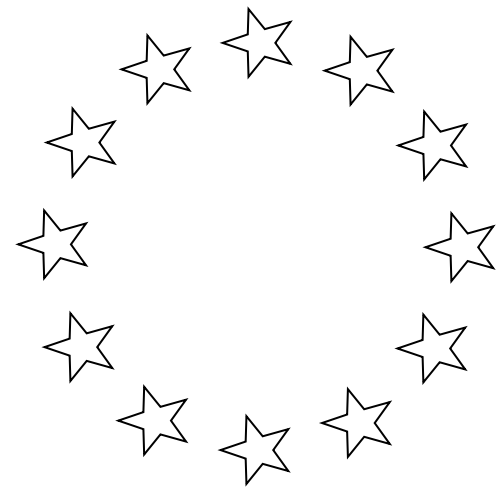
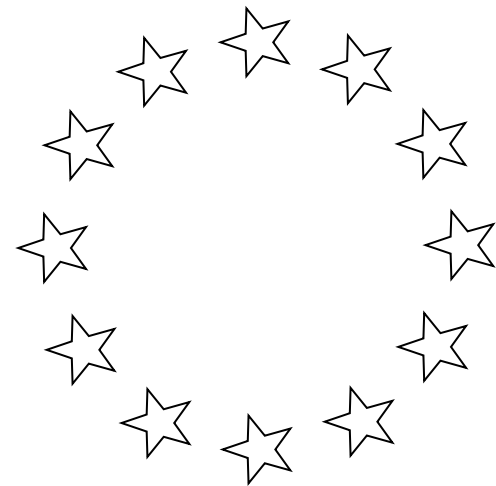


BASTLE DEINE EU-FLAGGE

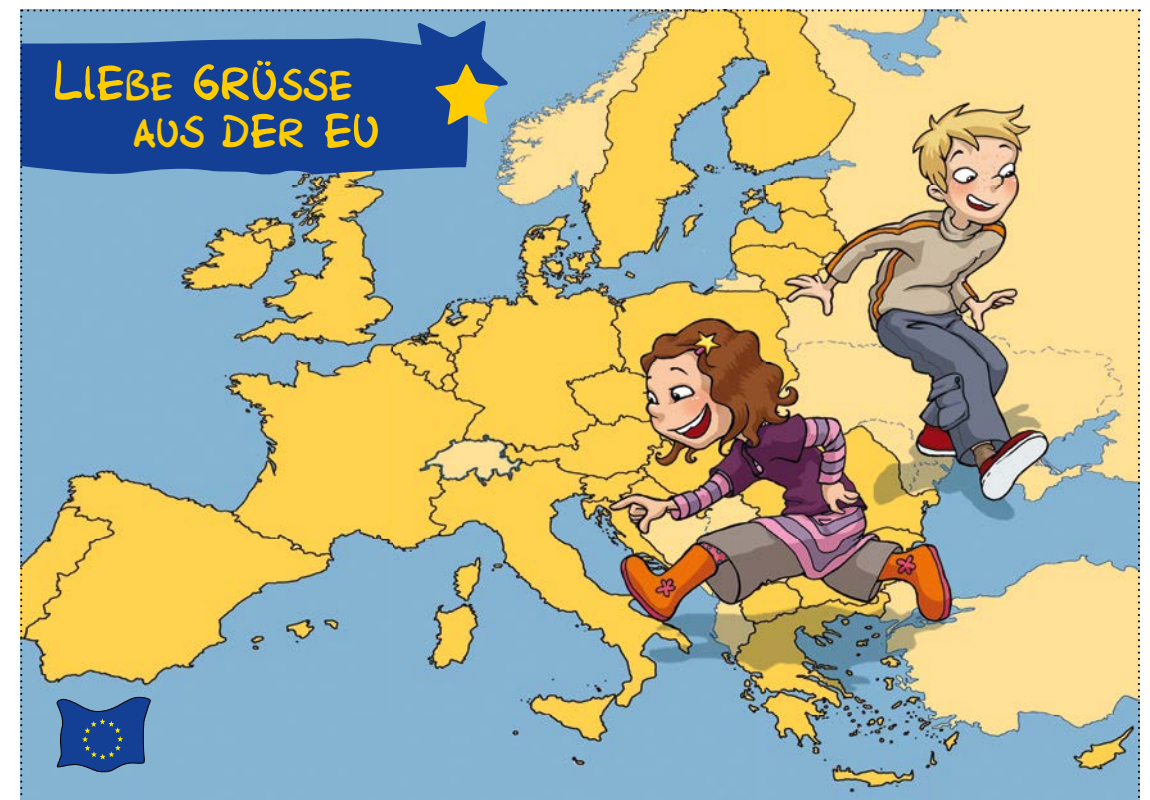
LIEBE GRÜSSE AUS DER EU

Auf dieser Seite kannst du dir deine **EIGENE EU-FLAGGE** basteln!

1. Male die Sterne gelb und den Hintergrund blau.
2. Schneide die Flagge aus.
3. Knicke die Flagge an der gestrichelten Linie.
4. Besorge dir ein dünnes Holzstäbchen, lege es in den Knick und klebe dann die beiden Flaggenteile mit Klebstoff zusammen.

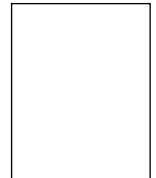


Diese Seite gehört nach oben!



SOPHIE UND PAUL ENTDECKEN EUROPA

Zwei Brieffreunde unterwegs in der Europäischen Union. Eine Broschüre für Kinder von 5–9 Jahren.



Ein Projekt von



Schicke deinen Freunden Urlaubsgrüße. Du schneidest einfach die Karte aus und schreibst dann deinen Text und die Anschrift deiner Freundin oder deines Freundes darauf. Achtung: Briefmarke nicht vergessen!



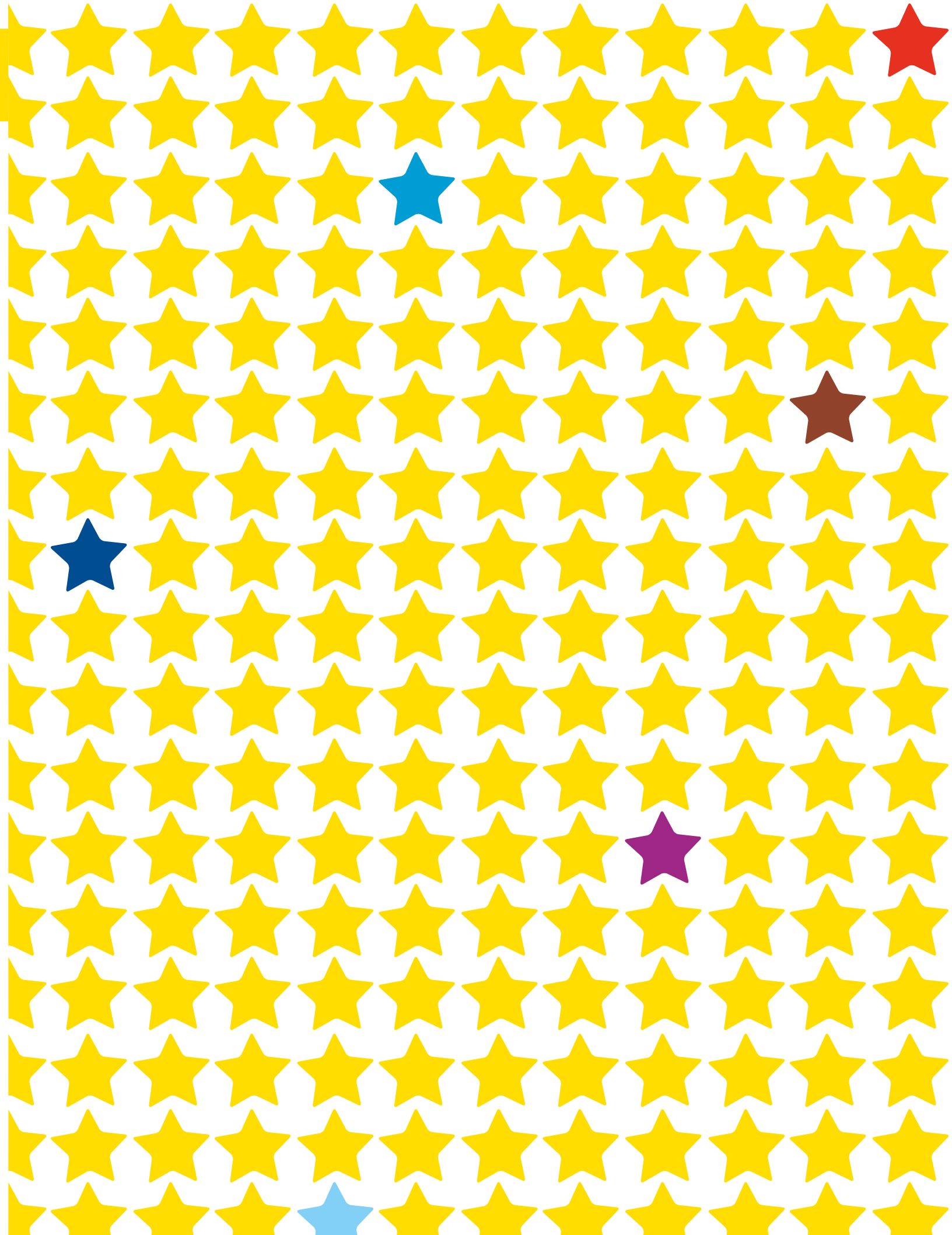
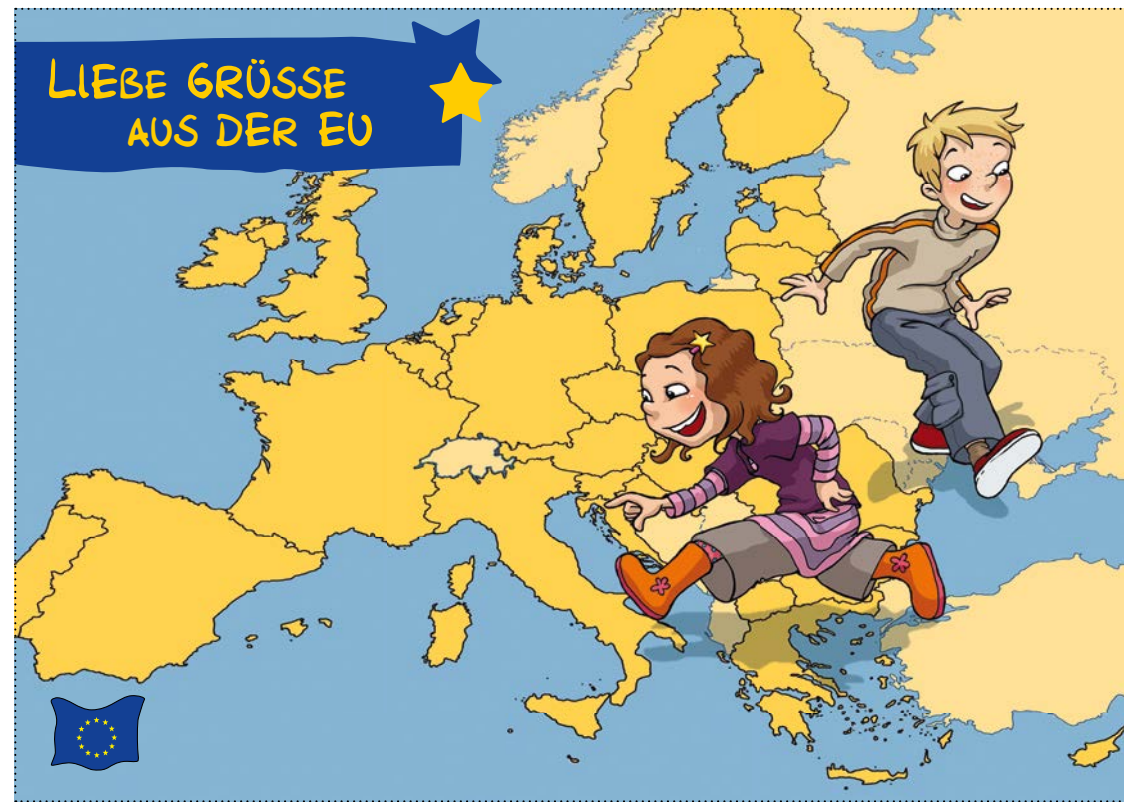
LIEBE GRÜSSE AUS DER EU

SOPHIE UND PAUL ENTDECKEN EUROPA

Zwei Brieffreunde unterwegs in der Europäischen Union. Eine Broschüre für Kinder von 5–9 Jahren.

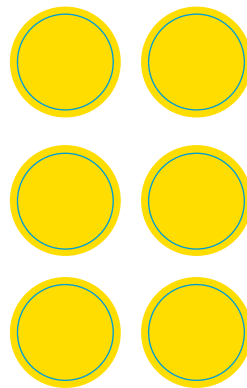
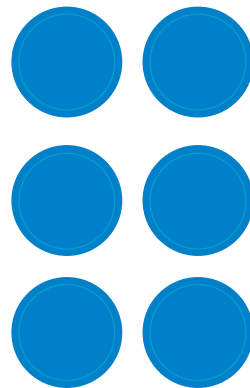
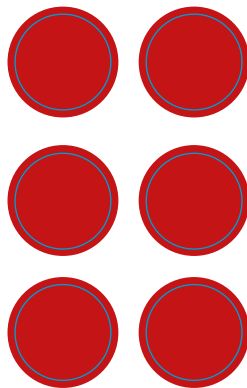
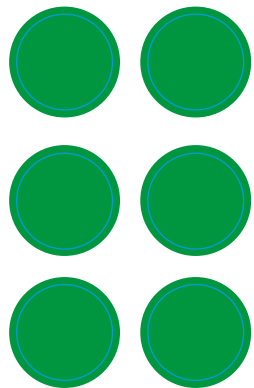


Ein Projekt von



DAS BRAUCHST DU FÜR DAS SPIEL

Hier findest du alles, was du für dein EU-Spiel benötigst: Spielchips, Städtemarken und eine Ereigniskarte. Drücke einfach alle Spielsteine aus dem Bogen heraus und schon kannst du mit deinen Freunden loslegen!



AMSTERDAM

LJUBLJANA

TALLINN

BUDAPEST

ATHEN

LONDON

VALLETTA

BUKAREST

BERLIN

LUXEMBURG

VILNIUS

DUBLIN

BRATISLAVA

MADRID

WARSCHAU

HELSINKI

BRÜSSEL

NIKOSIA

WIEN

KOPENHAGEN

LISSABON

STOCKHOLM

PARIS

PRAG

RIGA

ROM

SOFIA

ZAGREB

SPIELREGELN:

SPIEL UND SPIELZIEL:

Jeder Spieler muss versuchen, so schnell wie möglich drei europäische Hauptstädte zu erreichen. Wer als Erster alle drei Städte erreicht hat, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG:

Als Erstes besorgt ihr euch je nach Anzahl der Spieler unterschiedlich farbige Spielfiguren sowie einen Würfel (zum Beispiel aus eurem „Mensch-ärgere-dich-nicht“-Spiel). Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Daneben werden die Städtemarken umgedreht auf den Tisch ausgebreitet und gemischt. Die Ereigniskarte wird ebenfalls griffbereit beiseitegelegt. Dann sucht ihr euch aus, welcher der vier Charaktere ihr sein wollt, entweder Sophie, Paul, die Prinzessin Europa oder der Stier.

Anschließend nimmt sich jeder Spieler drei Städtemarken und legt sie vor sich auf den Tisch. Diese drei Städte müssen im Verlauf des Spieles von dem jeweiligen Spieler bereist werden. Nun zieht jeder

Spieler eine weitere Städtemarke. Diese Stadt ist der jeweilige Startpunkt.

SPIELABLAUF:

Es wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Der kleinste Spieler beginnt. Er würfelt und geht so viele Felder auf dem Spielfeld vor, wie der Würfel anzeigt. Bei einer 6 kann er noch einmal würfeln. Dabei darf er sich nur in Pfeilrichtung bewegen.

Stehst du an einer Kreuzung, kannst du dich entscheiden, welchem Pfeil du folgst, damit du schnell an dein Ziel kommst. Vorsicht: Achte darauf, welchem Weg du folgst. Nicht immer ist der kürzeste auch der richtige. Wenn du eine deiner gezogenen Hauptstädte erreicht hast, markiere sie mit einer farbigen Spielmarke. Damit zeigst du an, dass du diese Stadt besucht hast. Du musst dabei genau auf dem Feld landen.

Kommst du im Verlauf eines Spielzuges auf ein farbiges Pfeilfeld, nimmt einer der anderen Mitspieler die Ereigniskarte zur Hand und liest vor, welche Aktion du durchführen musst.

DAS BEDEUTEN DIE FARBIGEN FELDER:

➡ Der Zug, mit dem dein rechter Mitspieler fährt, hat eine Panne und er kann nicht fahren.
Dein rechter Mitspieler muss eine Runde aussetzen.

➡ Glück gehabt! Jemand nimmt dich auf seinem Tandem mit.
Gehe drei Felder vor.

➡ Du hast dich bei einer Führung im Europäischen Parlament verlaufen.
Jeder deiner Mitspieler darf zwei Felder vor.

➡ Dein Taxi zum Flughafen ist besonders schnell durch den Verkehr gekommen.
Gehe drei Felder vor.

DIE EREIGNISKARTE

➡ Du befindest dich in einem Land, wo nicht mit dem Euro bezahlt wird.
Darum musst du Geld wechseln.
Setze eine Runde aus.

➡ Du besuchst ein spannendes Museum und wirst dadurch so richtig klug.
Darum darfst du noch einmal würfeln.

➡ Der Präsident der Europäischen Kommission lädt dich zu einem Kakao ein.
Deine gewürfelte Augenzahl zählt doppelt.

➡ Du hast deinen Koffer im Hotel vergessen und musst noch einmal umkehren.
Gehe drei Felder zurück.

