

Spielanleitung “Wissen für Morgen”

Dauer: zu zweit ca. 35 min. **Anzahl der Spieler*innen:** 2-4 Spielende

Ihr braucht:

Zettel und Stift, einen Würfel, einen Timer (z.B. Eieruhr/Handy), je eine Spielfigur pro Person

Vor dem Spiel:

Legt euch das Spielbrett in die Tischmitte und stellt eure Spielfiguren auf das Start-Feld. Legt euch die Frage-, Ereignis-, ABC-, Wortmix- und Hallo-Karten, sowie Timer, Zettel und Stift bereit.

Spielbeginn:

Es beginnt die Person, die zuletzt ein Buch gelesen hat. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl darf man vorwärts gehen. Wählt eine oder zwei feste Personen, die die Frage-/Ereignis- & Hallo-Karten vorlesen.

Braune Felder:

Hier passiert nichts.

Frage-Felder:

Kommt man auf ein Fragefeld muss man eine Frage von den Fragekarten beantworten. Dabei arbeitet ihr die Liste der Fragen von oben nach unten ab und nehmt immer die oberste noch unbeantwortete Frage. Beantwortet man die Frage richtig, darf man zwei Felder vor. Beantwortet man sie falsch, muss man ein Feld zurück.

Ereignis-Felder:

Kommt man auf ein Ereignisfeld muss man zweimal würfeln. Aus den gewürfelten Zahlen setzt sich die Ereigniskarten-Nummer zusammen. Das entsprechende Ereignis müsst ihr in der Ereigniskarten-Liste suchen. Z.B. würfelt Anna erst eine 2 und dann eine 5: Jetzt muss sie das Ereignis 25 ausführen.

Wegweiser-Feld:

Hier endet euer Zug automatisch, auch wenn ihr eine höhere Augenzahl gewürfelt habt. Ihr müsst euch jetzt entscheiden, ob ihr im nächsten Zug den ABC- oder Waagen-Pfad gehen wollt.

ABC-Pfad/Waage-Pfad: ABC-Pfad ...

Hier dürft ihr immer nur ein Feld vorwärts.

Auf den Feldern mit der Waage muss pro Zug eine Schätzfrage aus der Liste (die Liste der Reihe nach abarbeiten) beantwortet werden. Liegt man richtig, darf man seine Figur ein Feld vor stellen, wenn nicht, muss man stehen bleiben und es in der nächsten Runde erneut versuchen.

Die Felder mit dem ABC-Symbol funktionieren nach dem gleichen Prinzip, nur dass hier die Wortmix-Fragen beantwortet werden müssen. Ihr habt 30 Sekunden, um zu erkennen, welches Wort sich hinter dem Buchstabensalat verbirgt.

Zwei Spieler*innen treffen sich:

Wenn sich zwei Spieler*innen treffen, muss die Person, die neu hinzu kommt von den Hallo-Karten die nächste neue Nummer lesen (Achtung: Dies gilt nicht auf den ABC-/Waage-Feldern). Auf den Hallo-Karten steht immer "Hallo" in einer Fremdsprache. Wird die Sprache korrekt benannt, darf man ein Feld vor. Wird eine falsche Sprache oder gar nichts gesagt, muss man ein Feld zurück gehen. Kommt man dabei auf ein Frage-/Ereignis-Feld, ignoriert man dieses.

Achtung:

Kommt man durch das falsche oder richtige Beantworten einer Frage-/Ereigniskarte oder durch eine Begegnung mit einem anderen Spielenden auf ein Frage-/Ereignisfeld wird dieses ignoriert und der Zug endet.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn der*die erste Spieler*in ins Ziel kommt und somit gewinnt. Ihr müsst dabei nicht passend ins Ziel kommen. Steht ihr z.B. drei Felder vor dem Ziel und würfelt eine 5, könnt ihr die restlichen Schritte verfallen lassen.

Dieses Spiel ist im Rahmen meines FSJ Kultur 2020/21 entstanden und wird von der Sparkassen Stiftung gefördert.

