

M 01.11 Spielanleitung

Materialien:

- Spielfiguren
- Würfel
- Stoppuhr
- Spielfeld
- Wissens-Karten
- Tabu-Karten

Vorbereitung:

Vor Beginn müssen das Spielfeld (bunt!) und die Spielkarten ausgedruckt werden. Es empfiehlt sich, die Tabu-Karten auf gelbes und die Wissens-Karten auf blaues Papier zu drucken, um die Karten besser auseinanderhalten zu können. Alternativ kann man auch eine gelbe und eine blaue Tonkartonkarte vorbereiten, die etwas größer ist als die Tabu- bzw. Wissens-Karten und dann den jeweiligen Stapel darauf platzieren. Sowohl bei den Tabu- als auch bei den Wissens-Karten gibt es noch Kartenvorlagen ohne Text, die man für eigene Tabu-Begriffe bzw. Wissens-Fragen nutzen kann.

Bereitgestellt werden müssen ebenfalls Würfel, Spielfiguren und Stoppuhren.

Es werden Gruppen von mindestens drei Schülerinnen/Schülern gebildet. Innerhalb der Gruppe muss ein Gruppensprecher/eine Gruppensprecherin benannt werden. Zwei dieser Gruppen spielen dann jeweils gegeneinander.

Regeln und Bedeutung der Farben:

- **Gelb:** Ziehe eine Tabu-Karte

Auf dieser Karte findest du einen Oberbegriff (z.B. SchülerVZ) und einige Unterpunkte (z.B. Soziales Netzwerk, Profil, Kommunikation). Erkläre nun deiner eigenen Gruppe den Oberbegriff, ohne die Unterpunkte zu verwenden. Die gegnerische Gruppe kontrolliert, ob die Unterpunkte wirklich nicht genannt werden/wurden. Dafür hast du 45 Sekunden Zeit. Die gegnerische Gruppe kontrolliert die Zeit mit Hilfe der Stoppuhr. Wird der Begriff in der vorgegebenen Zeit richtig erraten, darf die Gruppe ein Feld vorziehen. Schafft die Gruppe es nicht in der vorgegebenen Zeit den Begriff zu erraten, muss sie mit ihrer Spielfigur

ein Feld zurückgehen. Wird ein Bestandteil des Oberbegriffs und/oder des Unterbegriffs versehentlich genannt, so gilt diese Runde ebenfalls als verloren und die Gruppe muss ein Feld zurückgehen.

➤ *Blau*: Ziehe eine Wissens-Karte

Auf dieser Karte findest du eine Frage, die deine Gruppe innerhalb von 45 Sekunden beantworten muss. Deine Gruppe kann sich nun kurz beraten und anschließend verkündet der Gruppensprecher/die Gruppensprecherin das Ergebnis (nur seine/ihre Antwort gilt). Auch hier achtet die gegnerische Gruppe auf die Zeit. Wird die Frage in der vorgegebenen Zeit richtig beantwortet, darf die Gruppe ein Feld vorziehen. Schafft die Gruppe es nicht in der vorgegebenen Zeit die Frage zu beantworten, muss sie mit ihrer Spielfigur ein Feld zurückgehen.

➤ *Rot*: Gehe zurück zum roten Punkt davor;
beim ersten roten Punkt: Gehe zurück zum Start

➤ *Grün*: Rücke vor zum nächsten grünen Punkt

➤ *Schwarz*: Auf diesen Feldern erfolgt keine Aktion

➤ Wenn eine Sechs gewürfelt wird, darf die Gruppe nicht noch einmal würfeln. Es gilt das Spielfeld auf dem die Gruppe landet.

➤ Man muss das Ziel mit der genauen Augenzahl erreichen. Liegt man über der Augenzahl, so geht man bis ins Ziel und die überschüssige Augenzahl dann wieder rückwärts aus dem Ziel heraus.

➤ Kommt man nach der richtigen Beantwortung einer Wissens-/Tabu-Karte auf ein weiteres gelbes oder blaues Feld, so ist auch diese Frage zu beantworten bzw. diese Tabu-Karte zu spielen. Sollte die zweite Wissens-/Tabu-Karte falsch beantwortet werden, so muss man das vorangegangene Feld nicht noch einmal bespielen, sondern bleibt einfach darauf stehen.

Ziel des Spiels ist es, das Ziel vor der gegnerischen Gruppe zu erreichen.

Viel Spaß beim Spielen!