

# Das Friedensspiel

## Spielanleitung

### Ziel

Je zwei Spieler bilden ein Team und versuchen, ihre Spielfiguren möglichst schnell ins Ziel, den „Friedens-Himmel“ zu bringen. Auf dem Weg in den Friedens-Himmel geht es mal schneller und mal langsamer voran. Dabei entscheidet nicht nur das Würfelglück, sondern auch Strategie und Wissen sind gefragt.

In diesem Friedensspiel gibt es kein „Rauswerfen“, siehe Spielregeln unten.

Gewinner ist das Team, das als erstes alle 8 Spielfiguren ins Ziel bringt.

### Spielmaterial

- 1 Spielplan (wird geliefert)
- Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben, jeweils 8 x in einer Farbe
- 1 oder 2 Würfel – je nachdem, wie lange man spielen möchte. (Figuren und Würfel bitte aus dem Bestand in den Familien der Gemeinde besorgen)
- Ereigniskarten – bestehend aus Aktions- und Fragekarten. **Damit die Antworten auf den Fragekarten nicht jeder herunterladen kann, werden die Aktions- und Fragekarten auf Anforderung zugemailt. Dazu bitte eine Mail mit der Information für welche Gemeinde die Anforderung erfolgt an [kommunikation-west@nordostmail.de](mailto:kommunikation-west@nordostmail.de).**

### Spielvorbereitung

1. Vor Spielbeginn wird ein Spielleiter bestimmt. Er allein darf die Fragekarten mit den Antworten bearbeiten. Wie er in das Spiel integriert wird, ist abzusprechen. Evtl. beantwortet die Fragekarten für ihn nur sein Partner.
2. Die Ereigniskarten (Aktions- und Fragekarten) werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
3. Teams bilden:

Idealerweise wird das Spiel mit 4 bis 8 Spielern gespielt, also 2 bis 4 Teams.

Eine Anregung: Möchten Kinder mitspielen, sollten die Teams aus einem Erwachsenen und einem Kind bestehen, da Fragen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad beantwortet werden müssen.

Bei weniger als 4 Personen werden keine Teams gebildet, sondern jeder Spieler spielt für sich alleine mit 4 Spielfiguren. Es ist auch möglich, dass ein Spieler mit zwei Teams, also 8 Spielfiguren spielt.

4. Spielfiguren aufstellen: Das Spielfeld hat 8 Startfelder, die „Friedens-Bahnhöfe“, jeweils 2 in der gleichen Farbe. Jeder Spieler hat somit seinen eigenen Ausgangspunkt und platziert seine 4 Spielfiguren auf einem der „Friedens-Bahnhöfe“ in seiner Teamfarbe.
5. Spielalternativen:

Es wird grundsätzlich in Richtung mit dem Uhrzeigersinn gespielt. Alternative: Bei ungerader Augenzahl werden die Spielfiguren vorwärts, bei gerader Augenzahl rückwärts gesetzt.

In der Regel wird mit einem Würfel gespielt. Es kann aber auch mit zwei Würfeln pro Spieler gewürfelt werden. So verdoppeln sich die zu setzenden Felder und die Spieldauer verkürzt sich.

## Spielablauf

1. Vor Beginn des Spieles würfelt jeder Mitspieler einmal. Wer dabei die höchste Augenzahl erzielt, darf beginnen.

Alternativ: Der jüngste Spieler darf beginnen.

2. Wer eine „6“ würfelt, darf eine seiner Figuren auf das Startfeld setzen. Wer noch keine Spielfigur auf dem Spielfeld hat, darf dreimal würfeln, um Figuren ins Spiel zu bringen. Dasselbe gilt für den Fall, dass sich Figuren einer Farbe nur im Friedens-Himmel befinden und sonst keine Spielfigur bewegt werden können. In Falle, dass man mit 2 Würfeln spielt, muss anstatt einer „6“ ein Pasch gewürfelt werden.
3. **Landet ein Spieler mit einer Spielfigur auf einem Ereignisfeld**, nimmt der rechte Nachbar eine Karte vom Stapel mit den *Ereigniskarten* (Aktions- und Fragekarten) und liest diese vor.

*Aktionskarten* beeinflussen die Bewegung der Spielfiguren (z. B. „Gehe 3 Felder vor“ oder „Gehe 5 Felder zurück“). Die auf der Karte stehende Anweisung muss mit der entsprechenden Spielfigur ausgeführt werden.

*Fragekarten* enthalten Fragen, die gemeinsam mit dem Teampartner beantwortet werden müssen. Der rechte Nachbar des Spielers liest die Frage vor und kontrolliert die Antwort. Die Konsequenz aus richtiger oder falscher Antwort befindet sich auch auf der Fragekarte und muss ausgeführt werden.

## Spielende

Das Team, das zuerst alle Figuren in den "Friedens-Himmel" bringt, gewinnt das Spiel.

## Weitere Spielregeln

- **Figuren dürfen nicht rausgeschmissen werden**, sondern werden nur auf freie Felder gesetzt. Falls ein Feld besetzt ist, wird die dort befindliche Spielfigur übersprungen.
- Die Spieler müssen ihren "Friedens-Bahnhof" immer zuerst freimachen, solange dort noch Figuren stehen.
- Würfelt ein Spieler eine „6“, darf er noch einmal würfeln.
- Im "Friedens-Himmel" ist das Überspringen von Spielfiguren nicht erlaubt.
- Figuren, die bereits im "Friedens-Himmel" angekommen sind, sind vor Aktionen auf den Aktionskarten geschützt.
- Sollten die Ereigniskarten „aufgebraucht“ sein, werden erneut nur die Aktionskarten gemischt und wieder verwendet.

**Viel Spaß beim Spielen!**