

Abenteuer BERUFSWAHL

Ein Würfel- und Legespiel für Kinder und Jugendliche
in der Bildungs- und Berufswahl

Spielanleitung

Auf der Abenteuerinsel lernst du dich selbst und die Berufs- und Bildungswelt kennen. Dazu musst du einen Weg zum Erfahrungsschatz bauen und möglichst viele Erfahrungsmünzen sammeln.

Für 2 bis 8 Spieler* ab 12 Jahren. Spieldauer: ca. 45 bis 60 Minuten.

Spielmaterial

1 Spielplan
1 Ereigniswürfel + 6 Würfelaufkleber
8 Spielfiguren
150 Erfahrungsmünzen
110 Zufallskarten
109 Aktionskarten Strand + 1 Deckkarte
109 Aktionskarten Dschungel + 1 Deckkarte

208 Wegkärtchen: 80 Kurven



80 Gerade



40 Kompass



8 Sackgassen



Spielvorbereitung

- ★ Spielplan auflegen
- ★ Die Kartensets getrennt voneinander gut mischen und verdeckt neben den Spielplan legen.
Die Aktionskarten mit der dazu passenden Deckkarte abdecken.
Die Antworten auf der Rückseite sollen nicht lesbar sein.
- ★ Alle Spieler wählen eine Spielfigur und einen Landesteg als Startposition.
- ★ Alle Spieler nehmen folgende Wegkärtchen:
7 Kurven, 7 Gerade und 3 Kompass.
Übrige Kärtchen werden gemeinsam mit den „Sackgassen“
als Vorrat neben den Spielplan gelegt.
- ★ Die Erfahrungsmünzen, den Würfel, einige leere Blätter Papier
und einen Stift bereit legen.

* Damit es leichter lesbar ist, verwenden wir in der Spielanleitung nur die männliche Form. Gemeint sind selbstverständlich immer auch Spielerinnen.

Spielstart

Wer zuletzt auf einer Insel war, beginnt und würfelt mit dem Ereigniswürfel. Weiter geht's im Uhrzeigersinn.

Würfel-ergebnis	Spielzug
	<p>AKTION (→ siehe auch <i>Die Aktionskarten</i>)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Du ziehst eine Aktionskarte „Strand“ unter der Deckkarte hervor und führst die Aufgabe aus. Achtung: Manche Karten haben einen Vermerk „NICHT LAUT VORLESEN!“2. Löst du die Aufgabe richtig, erhältst du die auf der Karte angeführte Anzahl an Erfahrungsmünzen (gelbe Punkte auf der Karte); bei einigen Aufgaben erhalten auch deine Mitspieler Erfahrungsmünzen ...3. ... du darfst ein Wegkärtchen aus deinem Vorrat wählen, dieses auf das freie Feld vor deinem Steg legen und deine Spielfigur auf den neu gebauten Weg setzen.4. Kannst du die Aufgabe nicht richtig lösen, darfst du deinen Weg nicht weiterbauen.
	<p>FREIE FAHRT: Du legst ein Wegkärtchen aus deinem Vorrat auf den Spielplan ohne eine Aufgabe zu lösen und rückst mit deiner Spielfigur vor.</p>
	<p>ZUFALLSEREIGNIS: Du ziehst eine Zufallskarte (abgebildetes Symbol), liest die Info oder den Tipp laut vor oder führst das dort beschriebene Zufallsereignis aus.</p> <p>Achtung: Wer drei Mal hintereinander Zufall würfelt und dabei eine Info oder einen Tipp zieht, darf sofort nochmals würfeln.</p>

Dein Spielzug ist damit beendet. Die gezogene Karte wird unter den jeweiligen Stapel zurückgelegt.

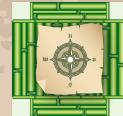
So geht's weiter

- ★ Für jede gelöste Aufgabe oder „Freie Fahrt“ legst du ein Wegkärtchen aus deinem Vorrat an deinen Weg an und rückst mit deiner Spielfigur auf dem Weg vor.
- ★ Wenn du mit deinem nächsten Zug in die Landschaft „Dschungel“ wechselst, musst du eine **Aktionskarte dieser Landschaft** lösen oder „Freie Fahrt“ würfeln.
- Es gilt:** Solange auf deinem nächsten Feld etwas Strand erkennbar ist, ziehst du Strandkarten. Dschungelkarten ziehst du erst, wenn du mit dem nächsten Spielzug vollständig in den Dschungel wechselst. Wenn du dir nicht sicher bist, einige dich mit deinen Mitspielern.
- ★ Musst du aufgrund eines Zufallereignisses Felder zurückgehen, bleibt der gebaute Weg bestehen.
- Es gilt:** Um wieder ein Feld vorzurücken musst du würfeln und das Würfelergebnis ausführen. Du musst aber kein Wegkärtchen mehr legen, solange du dich auf einem bestehenden Weg bewegst.

Auf deinem Weg stößt du auf folgende Hindernisse:



Kompass-Hindernisse: Hier musst du ein Kompasskärtchen einsetzen.
→ Siehe dazu *Die Kompasskärtchen*.



unüberwindliche Hindernisse:
Der Weg ist zerstört. Hier kannst du nicht weiter!



zufällige Hindernisse (Sackgassen): Es gibt Zufallskarten, die mit dem abgebildeten Wegkärtchen deinen Weg blockieren. **Achtung:** Das Ziel wird durch dieses Zufallsereignis aber NICHT blockiert!

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler die Schatztruhe in der Spielplanmitte erreicht haben.
Sieger ist, wer die meisten Erfahrungsmünzen gesammelt hat.

Wer als erstes die Schatztruhe erreicht, bekommt zusätzlich **DREI** Erfahrungsmünzen, der Zweite **ZWEI**, der Dritte **EINE**, die übrigen gehen leer aus.

Bei **zwei Spielern** erhält der Erste eine Erfahrungsmünze, der Zweite keine.

Bei **drei Spielern** erhält der Erste zwei Erfahrungsmünzen und der Zweite eine, der Dritte keine.

Es gilt:

- ★ Um auf das „Schatzfeld“ vorzurücken, musst du noch einmal eine Aufgabe lösen oder „Freie Fahrt“ würfeln.
Du musst aber kein Wegkärtchen mehr setzen.
- ★ Mitspieler, die das Ziel erreicht haben, helfen weiterhin bei Gruppenaufgaben mit und können so auch weitere Erfahrungsmünzen sammeln.

Die Kompasskärtchen

- ★ Du verfügst über **DREI Kompasskärtchen**. Diese helfen dir, Kompass-Hindernisse zu überwinden.
- ★ Wenn du ein Kompasskärtchen einsetzt, musst du **am Strand ZWEI Erfahrungsmünzen** und **im Dschungel DREI** abgeben; auch wenn du „Freie Fahrt“ würfelst.
- ★ Alle anderen Spielregeln bleiben unverändert.
- ★ Du hast nicht genügend Erfahrungsmünzen? Dann musst du in den nächsten Runden weitere Aufgaben lösen und Erfahrungsmünzen sammeln.
Erst wenn du genügend Erfahrungsmünzen besitzt, kannst du dein Kompasskärtchen einsetzen und vorrücken.
- ★ **TIPP:** Kompasskärtchen sind Kreuzungen. Du kannst sie auch verwenden, um dir zusätzliche Wegmöglichkeiten zu schaffen oder deinen Weg **mit den Wegen von Mitspielern** zu verbinden.

★ Weitere Spieltipps findet ihr unter
<http://wko.at/aws>!

★ Lehrer finden dort außerdem didaktische Anregungen zum Einsatz des Spiels im Unterricht.

★ Außerdem können „Blankokarten“ zum selber Gestalten ausgedruckt werden.

Die Aktionskarten

Lösungen und Lösungshinweise zu den Aktionskarten (Strand & Dschungel) findest du auf den Kartenrückseiten.

Manche Aktionskarten tragen folgende Symbole und Hinweise:

Symbol	Bedeutung
	Gruppenaufgaben: Diese Aufgaben werden von allen Spielern gemeinsam gelöst. Alle Spieler erhalten die Erfahrungsmünzen.
	Einschätzungsaufgaben: Deine Selbsteinschätzung muss mit der Einschätzung deines linken Mitspielers übereinstimmen, dann bekommt ihr beide die Münzen. Tipp: Notiert eure Antworten auf einem Blatt Papier, dann kann nicht geschummelt werden.
NICHT LAUT VOR-LESEN!	Besondere Aufgaben: ★ Pantomime: Du musst einen Beruf pantomimisch (also ohne Wörter) darstellen. ★ Beschreiben: Du musst einen Beruf beschreiben (mit Worten erklären). In beiden Fällen gilt: Wird der Beruf erraten, bekommst sowohl du als auch derjenige, der den Beruf erraten hat, die Münzen. ★ Was bin ich? Deine Mitspieler müssen den Beruf erraten, indem sie dir Fragen stellen, die du nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten darfst. Es gilt: Deine Mitspieler stellen die Fragen im Uhrzeigersinn, beginnend links von dir. Bei einer NEIN-Antwort kommt der Nächste an die Reihe. Wird der Beruf nicht erraten, bevor du ZEHN Mal „NEIN“ gesagt hast (mitzählen), bekommst du die Münzen; sonst, wer den Beruf erraten hat.

Das Spiel mit mehr als vier Spielern

Der Spielplan hat vier Startseiten. Bei mehr als vier Spielern ist zu beachten:

- Je nach Anzahl der Spieler (maximal 8) werden Startseiten doppelt belegt.
- Jeder Spieler muss mit einem eigenen Weg starten.
- Der Wegverlauf der Mitspieler sollte beobachtet werden, weil er den eigenen Weg blockieren kann.
- Es ist möglich mit Kompasskärtchen deinen Weg mit den Wegen anderer Spieler zu verbinden.

Tipps

- Dir sind die Kärtchen ausgegangen? – Für je **EINE** Erfahrungsmünze kannst du dir ein weiteres **Wegkärtchen** kaufen; für **DREI** Erfahrungsmünzen ein **Kompasskärtchen**.
- Bei vielen Aufgaben im Spiel geht es darum, Berufe zu erraten. Für viele Berufe gibt es verschiedene Bezeichnungen, auch umgangssprachliche. Auch diese Bezeichnungen werden als richtige Lösung gewertet. Sie sind teilweise auf den Karten angeführt. Im Zweifelsfall müsst ihr euch in der Spielrunde einigen!
- Unter den Zufallskarten gibt es Karten, die dir erlauben, unüberwindliche Hindernisse mit Hilfe zusätzlicher Kompasskärtchen zu beseitigen. Damit kannst du neue Wegmöglichkeiten schaffen.

Idee und Umsetzung: Wolfgang Bliem | Redaktionelle Mitarbeit: Emanuel van den Nest, Andrea Groll

Grafik: Alice Gutleiderer, design:ag | Illustration: scheiber-graphics

© 2013 AWS Arbeitsgemeinschaft Wirtschaft und Schule im Rahmen des Instituts für Bildungsforschung der Wirtschaft

Gefördert durch: