

# Kommst du an ?

Gib nicht auf !



2 - 6



12+



30 - 40 min



Spiel erstellt von Studenten aus  
Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),  
Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),  
Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



# Kommst du an ?

Viele Menschen müssen auf Grund ihrer Rasse, ihrer Religion, ihrer Nationalität, ihrer Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe und ihrer politischen Überzeugung fliehen. Dabei müssen sie gefährliche Wege auf sich nehmen zum Beispiel die Überquerung der Meere und der Grenzen. Sie leiden überwiegend an Hunger und Durst und kämpfen Tag für Tag um ihr Leben !



# Spielmateral



- **1 SPIELFELD (ANHANG 1)**

- **6 SPIELFIGUREN**



- **1 WÜRFEL**



- **SPIELGELD (ANHANG 2)**

- **6 LEGENDENKARTEN (ANHANG 3)**

- **6 INFEKTIONSCHIPS (ANHANG 4)**



- **LEGENDE (ANHANG 5)**

- **EIN TASCHENRECHNER**



# Ziel des Spiels



Das Ziel des Spieles ist es, sicher in dem Zielland anzukommen, egal wie viel Geld man hat.

## Vorbereitungen

1. Jeder Spieler erhält 1.500€ als Startkapital, dieses wird wie folgt verteilt :

5x 10 €  
3x 50 €  
2x 100 €  
3x 200 €  
1x 500 €

Das restliche Geld wird in die Bank (Mitte des Spielfeldes) gelegt.

2. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und eine Legendenkarte

3. Eventuell sollte ein Taschenrechner bereit gelegt werden

4. Rausschmeißen ist nicht möglich ! Mehrere Spielfiguren können auf einem Feld stehen.

5. Bezahltes Geld geht in die Bank.

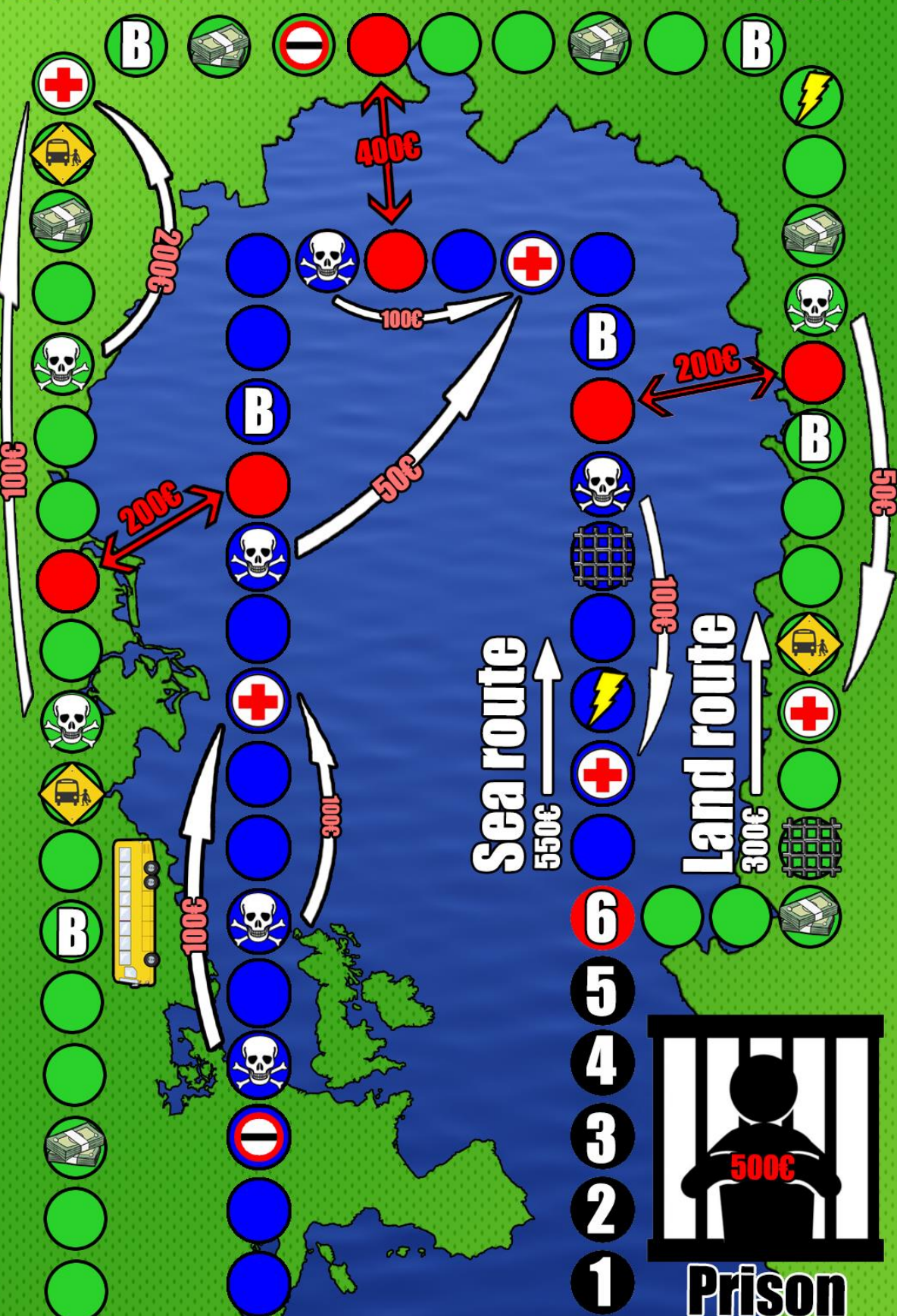


# Spielstart



1. Jeder Spieler/Spielerin würfelt eine Zahl. Der/Die Spieler/Spielerin mit der höchsten Augenzahl beginnt !
2. Alle Spieler/Spielerinnen setzen zu Beginn des Spiels ihre Spielfigur auf Startfeld (Heimatland) !
3. Die Spielerinnen und Spieler würfeln der Reihe nach im Uhrzeigersinn !
4. Nach den ersten 7 Feldern müssen alle Spieler und Spielerinnen sich für einen Weg entschieden haben. Zur Auswahl stehen der See- oder der Landweg. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass der Seeweg zwar billiger (300 €) und kürzer, aber mit mehr Risiken verbunden ist und der Landweg teurer (550 €) und länger, aber mit weniger tödlichen Risiken verbunden ist.
5. Auf deinem Weg hast du die Möglichkeit deinen Weg nochmal zu wechseln. Du brauchst dafür nicht die exakte Würfelzahl. Bezahle den Preis an dem jeweiligen Pfeil und bleibe nach dem Wechsel auf dem roten Feld des anderen Weges stehen.
6. Vor der Grenzüberschreitung muss angehalten und die folgende Aufgabe (siehe Legende) erledigt werden.
7. Um ins Heimatland zu kommen muss die exakte Anzahl der Felder gewürfelt werden.





## Destination country

# Home-land



















-  **(Krankenhaus):** siehe **Totenkopf**
-  **(Korruption)** Du musst zahlen.  
Würfel noch mal und multipliziere  
deine Würfelzahl x10€!
-  **Gefängnis** (Gitter): Gehe ins  
Gefängnis und setze 3 Runden  
aus oder zahle 500€! Danach geht es  
von dem Gefängnisfeld weiter.
-  **(Betrug):** Zahle jedem Spieler 10€!  
Wenn du nicht zahlen kannst, dann  
setze eine Runde aus.
-  **(Infektion):** Du bist infiziert.  
Du hast nun die Möglichkeit gegen  
einen Aufpreis (siehe Spielfeld) zum  
letzten Krankenhaus zurückzugehen.  
Wenn du dich nicht heilen lassen hast,  
nimm einen Infektionschip. Beim  
zweiten Betreten dieses Feldes,  
wirst du sterben.
-  **(Grenze):** Würfle eine 1 oder 6  
um die Mauer zu überqueren!
-  **Geld** (Spenden): Du erhältst Geld.  
Würfle nochmal und multipliziere  
deine Würfelzahl x10€!
-  **Bus:** Rücke 1-5 Felder vor. Pro  
Feld musst du 50€ bezahlen.





## Legende :

- **Kreuz** (Krankenhaus): siehe **Totenkopf**
- **Blitz** (Korruption) Du musst zahlen.  
Würfel noch mal und multipliziere deine Würfelzahl x10 €!
- **Gefängnis** (Gitter): Gehe ins Gefängnis und setze 3 Runden aus oder zahle 400 €! Danach geht es von dem Gefängnisfeld weiter.
- **B** (Betrug): Zahle jedem Spieler 20€! Wenn du nicht zahlen kannst, dann setze eine Runde aus.
- **Totenkopf** (Infektion): Du bist infiziert. Du hast nun die Möglichkeit gegen einen Aufpreis (siehe Spielfeld) zum letzten Krankenhaus zurückzugehen. Wenn du dich nicht heilen lassen hast, nimm einen Infektionschip. Beim zweiten Betreten dieses Feldes, wirst du sterben.
- **Grenze**: Würfle eine 1 oder 6 um die Mauer zu überqueren! Nach drei versuchen darf man ohne Aktion. Anhalten ist Pflicht. Dein Zug ist beendet.
- **Geld** (Spenden): Du erhältst Geld. Würfle nochmal und multipliziere deine Würfelzahl x10 €! Das Geld erhältst du aus der Bank.
- **Bus**: Rücke 1-5 Felder vor. Pro Feld musst du 50 € bezahlen. Es ist freiwillig.

