

Wissensfelder

Zu jedem bunt gekennzeichneten Spielfeld gehört ein Stapel von Wissenskarten auf dem Spielbrett. Die Wissensfragen sind in vier Kategorien unterteilt:

- Bergbau und Tradition - Fragen zu Bergbau, Handwerk und Brauchtum
- Stadt und Land - Fragen zu Geografie und Sehenswürdigkeiten
- Sagen und Geschichte - Fragen zu historischen Ereignissen und Überlieferungen
- Menschen und Besonderheiten - Fragen zu Persönlichkeiten, Besonderheiten und typischen Dingen des Erzgebirges

Zu jeder Frage gibt es drei Antwortmöglichkeiten. Die **fett** unterlegte Antwort ist die Richtige. Alle Fragen beziehen sich auf die LEADER-Region „**Silbernes Erzgebirge**“. Wenn Personen spielen, die sich sehr gut auskennen oder das Spiel schon einige Male gespielt haben, dann kann das Vorlesen der Antwortmöglichkeiten auch weggelassen werden. Das erhöht den Schwierigkeitsgrad.

Die bereits aufgenommenen Karten können nach dem Beantworten wieder unter den entsprechenden Stapel gelegt oder außerhalb des Spielbrettes gesammelt werden.

Hinweis: Auf den Karten stehen gelegentlich bei den Antworten auch Erläuterungen (in Klammern gesetzt). Diese können mit vorgelesen werden, wenn z. B. die Begriffe nicht bekannt sind und sonst die Frage nicht verstanden werden kann.

Viel Spaß beim Spielen!

Von Holzäppeln zu Orgelpfeifen

Wissensreise durch die LEADER-Region

Silbernes Erzgebirge

Spielanleitung

Das Wissensspiel zur LEADER-Region „Silbernes Erzgebirge“ für Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene. Mitspielen können 2 bis 6 Personen.

Inhalt der Spielebox

- 1 Spielbrett
- 1 Würfel
- Je 5 x 25 Wissenskarten für Kinder und Erwachsene mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden
- 1 Spielanleitung
- 6 Spielfiguren



Orgelpfeifen



Eisenbahn



Apfelbaum



Bergmann



Hunt



Pyramide





Ziel des Spiels

Du begibst dich auf eine Reise durch die LEADER-Region „**Silbernes Erzgebirge**“.
Der Weg führt um die Region herum. Gestartet wird in Freiberg. Auf der Route finden sich bunte Felder. Kommst du mit einem Spielstein auf so ein Feld, musst du Wissensfragen beantworten oder Aktionen ausführen.
Die Mundlöcher sind Stationen, auf die du vorrücken oder auf die du zurückfallen kannst. Wer zuerst wieder in Freiberg angekommen ist, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

Bitte lege Papier und Stifte bereit. Verteile die Fragen- und Aktionskarten entsprechend der Farben auf die Felder auf dem Spielbrett. Je nach Alter und Vorwissen der Spielerinnen und Spieler kann zwischen leichten (KIDS) und anspruchsvollen Fragen (ohne Markierung) unterschieden werden.
Wähle eine Spielfigur und stelle sie auf das Startsymbol!

KIDS

Es kann losgehen!

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die oder der Jüngste beginnt.

- Würfle und rücke die gewürfelte Augenzahl auf dem Spielbrett vor.
- Kommst du mit der gewürfelten Zahl auf ein weißes Feld, so bleibe dort stehen.
- Landest du auf einem Wissensfeld (braun, grün, lila, orange), musst du die Frage aus dem entsprechenden Wissensgebiet beantworten. Dafür zieht die Spielerin oder der Spieler rechts neben dir die Karte und liest sie dir vor.
- Die richtige Antwort ist fett gedruckt. Wer vorliest prüft auch, ob deine Antwort richtig ist.
- Hast du richtig geantwortet geht das Spiel weiter. Die nächste Spielerin oder der nächste Spieler ist am Zug.
- Antwortest du falsch, musst du die gewürfelte Augenzahl zurücksetzen. Kommst du dabei wieder auf ein farbiges Feld, so bleibt das unbeachtet. Die nächste Spielerin bzw. der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Gewonnen hat, wer zuerst die Spielfigur mit einer Punktlandung ins Ziel bringt.
- Gespielt wird, bis die vorletzte Spielfigur das Ziel mit einer Punktlandung erreicht hat.

● Aktionsfeld

- Kommst du auf ein rotes Aktionsfeld, dann ziehst du selbst eine Karte von dem roten Stapel. Lies die Karte leise durch! Den Begriff auf der Karte musst du allen anderen erklären. Wie du das Wort erklären sollst, steht auf der Karte (Pantomime, Zeichnen oder Umschreiben).
- Auf die Frage „**Wer bin ich?**“ sollst du den Begriff (Person, Beruf) umschreiben. Auf der Karte steht auch, welches Wort du dabei nicht verwenden darfst.
- Auf die Frage „**Wo bin ich?**“ sollst du den Begriff (Ort, Sehenswürdigkeit) auf das bereit gelegte Papier malen. Das „Auftrennen“ von zusammengesetzten Worten ist dabei erlaubt.
- Auf die Frage „**Was mache ich?**“ sollst du den Begriff (Tätigkeit) durch Gesten aber ohne Worte und Geräusche darstellen. Das nennt man Pantomime. Gegenstände, die sich in der Nähe befinden, dürfen verwendet werden.
- Wird der Begriff von den Mitspielerinnen und Mitspielern nicht erraten, musst du die gewürfelte Augenzahl zurücksetzen. Errät jemand den Begriff, so ist sie oder er als nächstes an der Reihe. Das Spiel setzt sich dann von dort aus im Uhrzeigersinn fort. Es kann sein, dass Spielerinnen oder Spieler dadurch eine Runde aussetzen müssen.

Mundloch

Ein Mundloch ist der Ausgang eines Stollens im Bergbau.
Es ist auch das Symbol der LEADER-Region „**Silbernes Erzgebirge**“.
In diesem Spiel findest du es auf dem Spielplan und auf dem Würfel wieder. Es sorgt für Bewegung im Spiel.



Würfelst du das Mundloch, so darfst du auf das nächste Mundloch-Feld vorsetzen. Erreichst du das Mundloch-Feld durch normales Würfeln, darfst du ebenfalls auf das nächste Mundloch-Feld vorsetzen. Ist das nächste Mundloch-Feld schon besetzt, hast du leider Pech und musst stehen bleiben.

Kommt eine Spielerin oder ein Spieler durch Würfeln auf das Feld, auf dem dein Spielstein steht, so wirst du geschlagen. Du musst auf das letzte Mundloch-Feld zurück setzen. Steht dein Spielstein noch vor dem ersten Mundloch-Feld auf dem Weg zum Ziel, so musst du zum Start zurück.