

# Das Spiel zum Gewissenskompass

## Material

- Spielplan (*s. Umschlag*)
- je 10 Ereigniskärtchen (*s. Umschlag – bitte noch ausschneiden und nach Farben sortieren*)
- Spielfiguren nach Anzahl der Mitspieler (*aus dem eigenen Haushalt*)
- ein Würfel (*aus dem eigenen Haushalt*)

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ausgelegt und der Würfel bereitgelegt.

Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur (Farbe) aus.

Die Ereigniskarten werden nach Farben sortiert und mit der Rückseite nach oben zu Stapeln zusammengelegt.

## Spielregel

Von den Feldern, die mit „A“ gekennzeichnet sind, startet je ein Spieler in Pfeilrichtung. Wer die niedrigste Punktzahl beim ersten Würfeln hat, darf beginnen. Dann wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gewürfelt. Kommt ein Mitspieler auf ein grau markiertes Feld, zieht er ein Ereigniskärtchen in der entsprechenden Farbe. Er liest vor, was auf dem Kärtchen steht und löst die Aufgabe. Wurde eine zufrieden stellende Lösung gefunden, darf der Spieler das Kärtchen behalten. Dann würfelt der Nächste usw.

Sind die Ereigniskärtchen zu einem Feld alle ausgegeben, werden die in diesem Bereich liegenden grau markierten Felder wie die nicht-markierten behandelt.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein zuvor gesetzter Zeitpunkt erreicht ist oder keine Ereigniskärtchen mehr in der Mitte liegen.

Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Ereigniskarten „gesammelt“ hat.