

# Kolumbien-Spiel

Das Referat Internationale Gerechtigkeit hat ein tolles Spiel für euch und eure Gruppenkinder- und Jugendlichen entwickelt. Den folgenden Spielplan könnt ihr heraustrennen, die Spielregeln sowie Aktionsanleitungen findet ihr auf der Rückseite. Die dazugehörigen Fragen (bitte doppelseitig ausdrucken) könnt ihr auf [www.dpsg-ac.de/downloads](http://www.dpsg-ac.de/downloads) finden und ausdrucken. Spielplan und Regeln findet ihr ebenfalls auch noch einmal auf unserer Homepage.

Wir wünschen euch viel Vergnügen ☺.

## Spielregeln

1. Das Spiel ist für 4 - 8 Personen, zum Spielen benötigt ihr einen normalen Würfel und entsprechend den Spielern unterschiedliche Spielfiguren
2. Wählt einen Spielleiter
3. Die Fragen sind in den Stufenfarben gekennzeichnet, dies soll euch jedoch nur eine Richtung geben, bitte entscheidet selbst, welche Fragen ihr welchen Spielteilnehmern/innen stellen könnt. Diese Entscheidung sollte bei jüngeren Spielern ein Leiter übernehmen.
4. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn
5. Gezogen wird entsprechend der gewürfelten Zahl, außer bei einer 6, da geht man ein Feld zurück, Punkt 6 und 7 gilt entsprechend
6. Kommt ihr auf ein Aktions-Feld, muss diese Aktion ausgeführt werden. Kommt man dadurch auf ein Frage-Feld, wird zusätzlich eine Frage gestellt, keine weitere Aktion! Es sei denn, die entsprechende Aktion sagt etwas anderes.
7. Kommt ihr auf ein Frage-Feld, nimmt der/die rechte Mitspieler/in (falls noch nicht alle lesen können, ein Leiter) eine Frage-Karte, stellt die Frage auf der Rückseite der Karte und überprüft die Antwort. Bei richtiger Antwort gib es einen Punkt (Erbse, Gummibärchen, Bonbon, Stein .....).
8. Die verwendete Frage-Karte wird mit der gestellten Frage nach oben unter oder zwischen den Kartenstapel gelegt und kann somit zu einem späteren Zeitpunkt mit der Frage auf der Rückseite erneut ins Spiel kommen. Wenn eure Frage-Karten nicht doppelseitig ausgedruckt wurden, könnt ihr diese beiseite legen.
9. Das Ende des Spiels bestimmt ihr nach Absprache vor Spielbeginn selbst!
  - a) Ihr spielt, bis der Erste in Medellín angekommen ist
  - b) Ihr spielt, bis der Letzte in Medellín angekommen ist
  - c) Ihr spielt mehrere Runden
  - d) Ihr spielt eine vorher abgesprochene Zeit lang oder ähnliches
10. Gewonnen hat, wer die meisten Fragen richtig beantwortet konnte!

**Wichtig ist, dass ihr euch vorher abstimmt.**



## Aktionen

### Anden:

1. Du bewunderst die vielen Orchideen-Arten, die es hier gibt. Beflügelt von diesem tollen Anblick vergisst du die Zeit. Setze einmal aus
2. Huiiii, auf dem Rio Magdalena kommst du mit dem Floß ganz schnell voran. Rücke 2 Felder vor.
3. Hier gibt es schneebedeckte Berge. Es ist schwer voranzukommen. Gehe ein Feld zurück.

### Pazifik:

1. Du hast gehört, dass du an der Küste Wale beobachten kannst und beeilst dich, dorthin zu kommen. Rücke 2 Felder vor.
2. Du bist fasziniert von der kolumbianischen Musik mit afrikanischen Einflüssen und vergisst die Zeit. Setze einmal aus.
3. In dieser Region gibt es nicht so viel zu essen. Du verschenkst daher deinen Proviant an die Kinder. Da du nun selbst nichts mehr hast, beeilst du dich, weiter zu kommen. Rücke 1 Feld vor.

### Karibik:

1. Mit dem Bauch voll Kokosreis schläfst du am Strand ein. Du wirst von deinem nachfolgenden Mitspieler überholt. Dieser darf auf das Feld vor dir, ohne weitere Aktion/Frage.
2. Du fährst mit dem Jet-Ski übers Meer und überholst den vor dir stehenden Mitspieler um ein Feld

3. Bei der Carbon-Gewinnung wird die Umwelt verschmutzt. Du brauchst Zeit, um dich darüber zu informieren. Setze eine Runde aus.

### Amazonas

1. Du hast einen der seltenen rosa Delfine im Amazonas gesehen. Zeige ihn einem beliebigen nachfolgenden Mitspieler, indem du ihn auf dein Feld holst.
2. Du weißt, dass es hier viele Spinnen- und Schlangenarten gibt und beeilst dich, weiter zu kommen. Rücke ein Feld vor.
3. Der Amazonas ist ganz braun und voller Schlamm. Du wunderst dich darüber. Das braucht Zeit. Eine Runde aussetzen.

### Orinkok Gebiet

1. Hier gibt es viele Wasserschweine. Während der Trockenzeit können die Tiere aus Wassermangel nicht überleben. Du denkst darüber nach, wie man den Tieren helfen könnte. Dadurch geht dir Zeit verloren. Gehe ein Feld zurück.
2. Hier im Flachland kommst du viel schneller voran wie in den Anden. Rücke 2 Felder vor.
3. Hier gibt es viele Ölquellen. Das fasziniert dich und du schaust dir so viele wie möglich an. Setze eine Runde aus