

Würfelspiel mit Action und Fragen

Das Spiel kann bei fast jeder Geschichte eingesetzt werden. Fragen müssen entsprechend der Geschichte angepasst werden.

Spielbeginn:

Jeder Spieler stellt seine farbige Spielfigur auf sein farbiges Startfeld. Bei mehr als 6 Spielern könnten auf einzelnen Startfeldern auch zwei unterschiedliche Spielfiguren stehen. Der jüngste Spieler beginnt. Dann wird reihum gewürfelt und die angegebene Augenzahl gezogen. Da das Spielfeld klein ist, könnte man auch einen Würfel nehmen, der nur 1, 2 oder 3 Augen hat. Es wird nicht rausgeworfen.

Auf der Strecke gibt es verschiedene farbige Felder:

Rote Felder - Gefahrenfelder (Löwe, Hitze, Überschwemmung, Gewitter, Überfall, Skorpion) : 2 Felder zurück.

Orange Felder - Aktionsfelder: Es wird eine Aktionskarte gezogen. Wenn der Spieler die Aktion erfolgreich durchgeführt hat, darf er nochmal würfeln und je nach Feld evtl. noch eine Frage beantworten. Die Aktionskarte wird wieder unter den Stapel gesteckt. Falls der Stapel mit den Aktionskarten durch ist, wird einfach wieder von vorne begonnen.

Gelbe Felder - Fragefelder: Vom Stapel wird eine Fragekarte gezogen. Wird die Frage richtig beantwortet, bekommt der Spieler die Karte.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler wieder direkt auf seinem Ausgangsfeld landet. **Sieger** ist, wer am Ende die meisten Punkte hat. Dabei zählen die gewonnenen Fragekarten jeweils einen Punkt. Wer als erster zurück auf seinem Ausgangspunkt ist, bekommt zwei zusätzliche Punkte.

Wenn man die Aktionen nicht auf extra Karten, sondern nur auf dem Papier stehen hat, muss man für die zu vergebenden Punkte z.B. Streichhölzer, Steine, etc. bereit halten.

Mögliche Aktionen:

- Mache einen Freudenschrei, wie einer, der ein verlorenes Schaf wiedergefunden hat.
- Meckere wie eine Ziege
- Blöke wie ein Schaf
- Bewege dich wie eine Wüstenschlange
- Brülle wie ein Löwe
- Springe wie ein Steinbock
- Trinke einen großen Schluck Wasser, wie ein Durstiger in der Wüste
- Zähle alle Kinder im Raum wie ein Hirte seine Schafe
- Blase wie ein Sandsturm
- Reite auf einem Stuhl wie auf einem Kamel
- Schreie wie ein Esel
- Trommle auf den Tisch wie ein orientalischer Beduine
- Gluckere wie eine Wasserquelle
- usw.

Mögliche Fragen:

- Wie heißt der Neffe von Abram?
- Warum haben sich Abram und Lot getrennt?
- In welcher Stadt wohnt Lot
- Wie heißt Abrams Frau?
- Woher kommt Abram ursprünglich?
- Was hat Gott Abram fest versprochen?
- Wie viele Nachkommen soll Abram bekommen?
- Warum wurde Lot gefangen genommen?
- Was bringt Melchisedek dem Abram?
- Was gibt Abram dem Melchisedek?
- Warum gibt Abram Melchisedek den 10. Teil von allem?
- Wer hat Abram den Sieg über die Feinde gegeben?
- Wo hatte sich der König von Sodom versteckt?
- Was erbittet der König von Sodom von Abram?
- Warum will Abram nichts von der Beute behalten?