

NORDWESTUCKERMARK

Das Spiel

Im Rahmen des Landkultur-Projektes ZAUNGÄSTE der Bürgerstiftung Barnim Uckermark ist ein Würfelspiel entstanden für die, von und mit den Menschen in den 38 Dörfern der Gemeinde Nordwestuckermark. Die Idee dafür entstand bei den „Gesprächen übern Gartenzaun“ im Sommer 2019 bei verschiedenen Dorffesten und vereint den Wunsch nach gemeinsamem Spiel im Dorf mit dem Wunsch nach mehr Verbindung zwischen den Dörfern. Über mehrere Monate hat das Projektteam der Bürgerstiftung gemeinsam mit Künstler*innen und Einwohner*innen ein Brettspiel entwickelt und an jedes Dorf ein Exemplar überreicht. Wir laden Euch ein. Spielt mit!

Wir danken allen Bewohnerinnen und Bewohnern der Gemeinde Nordwestuckermark, die Ideen zum Spiel beige-steuert haben.

SPIELANLEITUNG

SPIELDAUER

30 - 60 Minuten

BESTANDTEILE

6 verschiedenfarbige Spielfiguren

1 Würfel

71 Aktionskarten

1 Spielplan (Spielfelder: weiß (Straßenfeld); grün (Aktionsfeld); rot (Ortsfeld); gelb (Schnecken- oder Autofeld))

VORBEREITUNG

Bevor der Wettlauf durch die Gemeinde Nordwestuckermark beginnen kann, müsst ihr natürlich vorbereitet sein. Mischt den Kartenstapel gut durch und legt ihn auf die Markierung für die Aktionskarten. Stellt dann eure Spielfiguren auf die jeweilige Stelle außerhalb des Spielfeldes. Solltet ihr mehr als sechs Personen sein, ist das auch kein Problem. Bildet einfach Teams. Zusammen ist es vielleicht noch lustiger als allein. Nun nehmt euch ein Getränk zur Hand oder was ihr sonst noch so braucht. Ist das erledigt? Dann seid ihr bereit. Viel Spaß!

SPIELVERLAUF

Die Person, die am längsten in der Gemeinde wohnt, beginnt. Wohnt niemand von euch hier, fängt an, wer am dichtesten an der Region wohnt. Ist das geklärt, dann geht es los. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gewürfelt. Ihr setzt eure Figur um die jeweilige Augenzahl vor. Welchen Weg ihr einschlagt ist euch überlassen. Gewonnen hat die Person, die als erstes hinter dem Dorf Zollchow ins Ziel geht. Hierbei ist wichtig, dass ihr mit der Augenzahl des Würfels genau auf dem Zielfeld landet. Das Spiel endet auch, wenn der Aktionskartenstapel aufgebraucht ist. Sollte dies der Fall sein, gewinnt die Person, die am dichtesten am Ziel ist.

SONDERFELDER

Neben den gewöhnlichen weißen Straßenfeldern gibt es auch Sonderfelder. Hier ist euer Spielzug nicht direkt nach dem Setzen der Figur beendet.

ABKÜRZUNGEN UND UMWEGE (GELBES FELD):



Schneckenfeld

Landest du auf einem gelben Feld, an dem eine Schnecken-Linie beginnt, bist du gezwungen einen Umweg zu nehmen. Du gehst mit deiner Figur entlang der Schnecken-Linie und stellst sie auf das Spielfeld dahinter. Doch hiermit ist es noch nicht getan. Du musst zusätzlich in der nächsten Runde aussetzen.

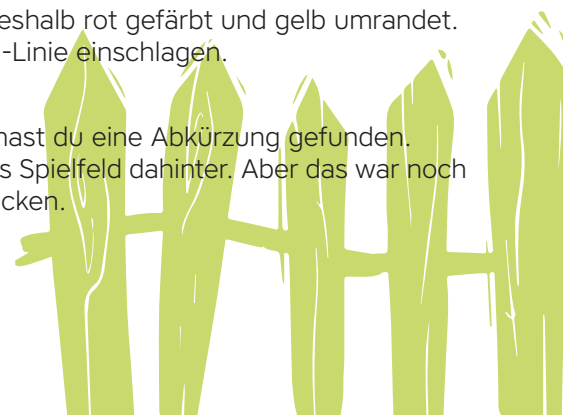
Ausnahme: Das Feld Zollchow ist ein Orts- und Schneckenfeld und deshalb rot gefärbt und gelb umrandet. Landest du hier, musst du ebenfalls den Umweg über die Schnecken-Linie einschlagen.



Autofeld

Landest du auf einem gelben Feld, an dem eine Auto-Linie beginnt, hast du eine Abkürzung gefunden.

Du gehst mit deiner Figur entlang der Auto-Linie und stellst sie auf das Spielfeld dahinter. Aber das war noch nicht alles. Du kannst noch einmal würfeln und deine Spielfigur vorrücken.



AKTIONSFELDER (GRÜNES FELD):

Landest du auf einem grünen Aktionsfeld, musst du eine Aktionskarte vom Stapel ziehen. Diese Karte fordert dich auf, eine bestimmte Aufgabe auszuführen. Hierbei gibt es verschiedene Kategorien:



Aktion

Aktionskarten können ganz unterschiedliche Aufgaben haben. Die meisten werden sofort ausgeführt. Einige beinhalten eine Aktion, die erst später ausgeführt werden kann. Diese Karte legst du vor dich auf den Tisch und löst sie erst in der auf der Karte angegebenen Situation ein.



von hier nach da

Bei dieser Karte wirst du aufgefordert dich zu einem bestimmten Dorf auf dem Spielplan zu begeben. Dafür setzt du die Spielfigur ohne Umwege auf das jeweilige Ortsfeld.



Rate mal!

Ziehst du eine Karte dieser Kategorie, stellst du deinen Mitspielenden, die darauf abgebildete Schätzfrage. Beginnend bei der Person, die links von dir sitzt, geben alle einen Tipp ab. Anschließend verkündest du die Lösung. Die Person, deren Antwort am dichtesten an der Lösung liegt, darf ihre Spielfigur zwei Felder vorrücken. Liegen mehrere Mitspielende richtig bzw. gleich dicht an der Lösung, dürfen sie alle zwei Felder vorrücken.

Nachdem du oder ihr die Aktion ausgeführt habt, wird die Karte auf einen Ablagestapel gelegt, und die nächste Person ist mit ihrem Spielzug dran.

Alles verstanden? Dann viel Glück, und los geht es!

DAS PROJEKT ZAUNGÄSTE

Das Modellprojekt „Zaungäste“ der Bürgerstiftung Barnim Uckermark befördert neue Verbindungen, Kooperationen und Ideen der Menschen und Dörfer in der Gemeinde Nordwestuckermark, inszeniert mit ihnen ungewohnte Kulturrorte und fördert die kulturelle Mitwirkung und Initiative der Menschen – die Kultur als Katalysator für nachhaltiges bürgerschaftliches Engagement.

www.zaungaeste.org

DIE BÜRGERSTIFTUNG BARNIM UCKERMARK

Die Bürgerstiftung Barnim Uckermark aktiviert und stärkt bürgerschaftliches Engagement und fördert mit ihren Projekten und Initiativen demokratische Kultur und lebendige Zivilgesellschaft in den Regionen Uckermark und Barnim.

www.buergerstiftung-barnim-uckermark.de

IMPRESSUM

Idee und Umsetzung: Bürgerstiftung Barnim Uckermark (Projektteam ZAUNGÄSTE), Yvonne Hippe, Bettina Mundry, Katja Neels, Lotte Hagel

Gestaltung und Illustration: Yvonne Hippe, Bettina Mundry, Franziska Brose

Texte: Lotte Hagel

Interviews und Ideenfindung in Dörfern: Ines Baumgartl, Lotte Hagel, Katja Neels

Druck: Konzepta - Agentur und Werbemittel GmbH Prenzlau

Auflage: 50 Stück

Bürgerstiftung Barnim Uckermark, Projektbüro Prenzlau, Diesterwegstraße 6, 17291 Prenzlau

© Bürgerstiftung Barnim Uckermark 2020

