

K!

gewinnt
GlaubensFragen
wagen

Spielanleitung

Ein Projekt der



KLJB
Katholische
Landjugendbewegung
Bayern

Spielbestandteile

- ▣ **Spielfeld**
- ▣ **6 Figuren**
- ▣ **36 Chips**
- ▣ **24 Fragekarten je Rubrik**
- ▣ **80 Beichtstuhlkarten**
- ▣ **64 Ereigniskarten**
- ▣ **Spielanleitung**



Impressum

- Herausgeber:** Landesstelle der Katholischen Landjugend Bayerns e.V.
Kriemhildenstraße 14, 80639 München, Telefon 089/178 651-0
www.kljb-bayern.de, www.k-gewinnt.de
1. Auflage 2008
- Redaktion:** Helene Brem, Uwe Globisch, Verena Meurer,
Dr. Ralph Neuberth, Sebastian Zink
- Bibelbilder:** Zeichnungen von Frank Greubel und Anita Ziegler
Vielen Dank dafür!
- Spielgestaltung:** 11gen design, www.11gen.de
- Hinweis:** Reproduktionen jedweder Art (auch in Auszügen) sind nur mit
ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers gestattet.

„K gewinnt - das Spiel“

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell Chips aller Kategorien (Farben) einzusammeln. Der/die erste Spieler/-in, der/die mit allen Chips den eigenen Beichtstuhl erreicht oder überquert, hat gewonnen.

Aber Achtung: Für die ganze Gruppe heißt es erst dann „gewonnen“, wenn ihr auch noch einige Gruppenaktionen erfolgreich durchgeführt habt; Genaueres siehe weiter unten.

Darüber hinaus soll das Spiel natürlich motivieren, sich mit Glaubensfragen auseinanderzusetzen. Sprich, wenn im Spielverlauf plötzlich eine Thematik im Gespräch ist, die euch interessiert oder worüber ihr euch austauschen wollt – nur zu. Lieber das Spiel erst in der nächsten Woche fertiggespielt, als dass jemand seine Fragen herunterzuschlucken muss.

ANZAHL DER MITSPIELER/-INNEN

Am Besten kann man das „K gewinnt“ – Spiel mit sechs Personen spielen.

Falls Ihr nicht zu sechst seid – auch kein Problem:

- Seid Ihr weniger, dann werden die unbesetzten Beichtstühle einfach als Felder für eine „öffentliche Beichte“ angesehen (das Spiel ist ab drei Personen spielbar).
- Seid Ihr mehr, dann bildet doch einfach Gruppen, die jeweils zusammen mit einem Spielstein spielen. Bei den Wissensfragen kann die gesamte Gruppe zusammen raten, bei „Beichtstuhl“ oder „Ereignis“ müsst Ihr entscheiden, wer jeweils aktiv spielt (am besten abwechselnd).

Vorbereitung

1. Sortiert die Karten nach den Kategorien in acht Stapel und legt diese auf die entsprechenden Felder des Spielplans; die Beichtstuhl- und Ereigniskarten daneben.
2. Jede Person sucht sich einen Spielstein aus und setzt ihn auf den farblich passenden Beichtstuhl. Dieser ist auch Start- und Zielpunkt.
3. Alle Spieler/-innen werfen nacheinander mit den beiden Würfeln. Die Person mit dem höchsten Wurf Ergebnis ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
4. Wenn ihr am Zug seid, werft ihr die Würfel und zieht mit eurem Spielstein im Uhrzeigersinn um entsprechend viele Felder über das Spielfeld. Der eigene

Beichtstuhl oder ein fremder Beichtstuhl werden dabei wie jedes andere Feld mitgezählt.

5. Führt die Anweisungen des Feldes aus, auf dem ihr landet.
6. Um einen Chip zu sammeln, müsst ihr
 - a) eine Person in Eurem Beichtstuhl richtig einschätzen, oder
 - b) eine Wissenskarte richtig beantworten bzw. ein Bild erkennen.

Die Felder auf dem Spielbrett

BEICHTSTUHL:

Wenn ihr in einem Beichtstuhl landet (außer dem eigenen – hierzu siehe „öffentliche Beichte“), müsst ihr bei der Person mit der entsprechenden Farbe zur „Beichte“ gehen. Diese zieht eine Beichtstuhlkarte vom Stapel und liest die Frage vor. Es wird aber nicht direkt geantwortet, sondern beide notieren unabhängig voneinander ihre Antwort auf einem Zettel. Der „Beichtvater“ bzw. die „Beichtmutter“ versucht einzuschätzen, was die am Zug befindliche Person wohl auf ihren Zettel schreibt.



FRAGERUBRIKEN:

- **„Selbsteinschätzung“:** Der Beichtvater/die Beichtmutter soll erraten, wie der/die am Zug befindliche Spieler/-in sich selbst einschätzt. Die Skala reicht von 1 (= sehr niedrig) bis 10 (= sehr hoch) – eine Abweichung von einem Punkt nach oben oder unten gilt noch als Übereinstimmung.
- **„Wer aus unserer Runde ... ?“:** Der Beichtvater/die Beichtmutter soll erraten, wie der/die am Zug befindliche Spieler/-in die Mitglieder der Spielrunde einschätzt. Dabei sind auch der/die Spieler/-in selbst sowie der/die aktuelle Beichtvater/Beichtmutter mit einzubeziehen.
- **Fragen mit vorgegebenen Antworten:** Der Beichtvater/die Beichtmutter soll erraten, für welche von mehreren vorgegebenen Antwortalternativen sich der/die am Zug befindliche Spieler/-in entscheidet.
 - **Die Antworten stimmen überein:**
Der/die Beichtvater bzw. –mutter darf sich einen beliebigen Chip aussuchen. Die Person im Beichtstuhl darf erneut würfeln und ziehen.
 - **Die Antworten stimmen nicht überein:**
Der/die Spieler/-in bleibt im Beichtstuhl, bis er/sie erneut am Zug ist. Man bleibt solange im Beichtstuhl, bis die Antworten übereinstimmen.

ÖFFENTLICHE BEICHTE:



Wenn ihr auf diesem Feld oder eurem eigenen Beichtstuhl landet, zieht euer/eure rechte Nachbar/-in eine Beichtkarte und liest sie vor. Wieder schreibt die Person im Beichtstuhl die Antwort heimlich auf einen Notizblock. Nun beraten sich die Mitspieler/-innen offen darüber, wie



die notierte Antwort wohl lauten mag. Die Antwort der Gruppe wird mit der persönlichen Antwort verglichen.

➔ **Die Antworten stimmen überein:**

Die Person im Beichtstuhl entscheidet, welche/-r Beichtvater/-mutter einen Chip seiner/ihrer Wahl bekommt. Die Person selber darf erneut würfeln und ziehen.

➔ **Die Antworten stimmen nicht überein:**

Die Person bleibt stehen. Beim nächsten Mal muss er/sie sich wieder der öffentlichen Beichte unterziehen. Dies geht solange, bis die Antworten übereinstimmen.

SOFORT ZUR BEICHTE:

Auf diesem Feld angekommen müsst ihr sofort zur Beichte. Zieht also zum Beichtstuhl der entsprechenden Farbe.

WISSEN:

Wenn ihr auf diesem Feld landet, zieht der/die rechte Nachbar/-in eine Karte der entsprechenden Farbe und liest die Frage vor.

➔ **Die Antwort ist richtig:**

Ihr erhaltet einen entsprechenden Chip. Wenn ihr bereits einen Chip dieser Farbe habt, bekommt ihr keinen Chip mehr, dürft aber stattdessen erneut würfeln und ziehen.



➔ **Die Antwort ist falsch:**

Ihr bleibt auf dem Feld stehen, und der Zug ist zu Ende. Beim nächsten Mal dürft ihr würfeln und weiterziehen.

WISSEN/CHANCE:

Auf diesem Feld habt ihr die „Qual der Wahl“: Entweder gar nichts tun und auf den nächsten Zug warten, oder man lässt sich eine Wissensfrage der entsprechenden Farbe stellen. Im letzteren Fall gilt:



➔ **Die Antwort ist richtig:**

Ihr erhaltet einen entsprechenden Chip.

➔ **Die Antwort ist falsch:**

Ihr müsst einen beliebigen Chip abgeben und in den der Farbe entsprechenden Beichtstuhl.

EREIGNIS:

Wenn ihr auf diesem Feld landet, zieht der/die rechte Nachbar/-in eine Ereigniskarte.

Wie bei den Beichtstuhlfragen erwarten euch auch hier verschiedene **FRAGERUBRIKEN:**

- **„Outing/Aktion“:** Die am Zug befindliche Person muss eine vorgegebene (durchaus persönliche) Frage beantworten oder eine vorgegebene Aktion durchführen (z.B. Pantomime, Singen, etwas beschreiben).

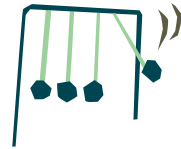


⇒ Wenn die Aufgabe nach mehrheitlicher Meinung der Gruppe erfolgreich durchgeführt wurde, dürft ihr noch einmal würfeln, es wird aber kein Chip verteilt.



- **„Gruppenaktion“:** Eurer ganzen Spielrunde wird eine bestimmte (größere) Aktion vorgeschlagen, die ihr gemeinsam vorbereiten und durchführen könnt. Enthält die Ereigniskarte eine solche Gruppenaktion wird über sie zunächst beraten und diese dann in die Mitte des Spielfelds gelegt. Am Ende des Spiels entscheidet ihr gemeinsam, welche zwei der gezogenen Gruppenaktionen ihr in den nächsten drei Monaten durchführen wollt.

⇒ Es wird kein Chip verteilt und der/die am Zug befindliche Spieler/-in darf noch einmal würfeln.



- **„Bild“:** Euer/eure rechte Nachbar/-in zieht eine Bildkarte. Nun müsst ihr raten, welche biblische Person auf dem genannten Bild (*die Bilder finden sich ab Seite sechs in diesem Heft*) dort dargestellt ist.

⇒ Ist die Antwort richtig, erhaltet ihr einen Chip eurer Wahl, ist sie falsch, müsst ihr einen Chip Eurer Wahl abgeben und in den Beichtstuhl der Farbe des Ereignisfeldes.



Wer gewinnt?

Sobald ein/-e Spieler/-in alle sechs verschiedenen Chips gesammelt hat, muss er/sie versuchen, den eigenen Beichtstuhl zu erreichen oder zu überqueren. Das fällt nun leichter, da alle Tests bestanden wurden und man nun nicht mehr zur Beichte muss. Wenn man also auf einem Beichtstuhl oder eine „öffentlichen Beichte“ kommt, darf man noch mal würfeln und weiterziehen. Auf allen anderen Feldern muss man jedoch die jeweiligen Anweisungen befolgen. Der/die erste Spieler/-in, der/die mit allen Chips seinen Beichtstuhl erreicht oder überquert, hat gewonnen!

Wichtig: Vergesst nicht euch zu entscheiden, welche zwei der gezogenen Gruppenaktionen ihr durchführen wollt. Erst wenn ihr das geschafft habt, ist das Spiel auch für die gesamte Gruppe gewonnen und ihr habt gezeigt, dass „K gewinnt“.

TIPP

Falls ihr zu bestimmten Wissensfragen noch mehr wissen wollt oder während des Spieles (Glaubens-)Fragen aufgetaucht sind, bei denen ihr Schwierigkeiten habt sie zufriedenstellend zu beantworten, dann schaut doch mal auf www.k-gewinnt.de und schreibt „Online-Theo“ eure Fragen. Dort finden sich wie auch auf der beiliegenden CD-Rom unter anderem Anregungen für eure Gruppenaktionen und ein Gewinnspiel. Außerdem könnt ihr dort einen Bericht über eure Gruppenaktionen und weitere Aktivitäten im Rahmen von „K gewinnt“ veröffentlichen und nehmt damit zur Belohnung automatisch an einer Auslosung mit tollen Preisen teil.

ALTERNATIVE SPIELIDEE - QUIZ

Mit den Wissensfragen allein könnt ihr auch ein Wissensquiz veranstalten.

- ➞ Einfach die Karten der verschiedenen Wissenskategorien mischen (oder auch nicht, wenn Euch z.B. nur eine Kategorie interessiert) und Euch die Fragen dann gegenseitig stellen. Das kann man natürlich auch in Gruppen spielen.
- ➞ Oder Ihr wählt einen Moderator, der euch abwechselnd die Fragen stellt.

Und wenn ihr für Euch allein üben wollt, dann haltet einfach zunächst das untere Drittel der Wissenskarten mit der Hand oder einem Stück Papier zu – denn dort stehen die Lösungen.

Bestimmt habt Ihr auch noch selbst spannende Quizideen.





















10





12

















