

Viele kleine Schritte

Ein Spiel der EmK-Weltmission für 3 - 5 MitspielerInnen
Geeignet für Kinder ab 6 Jahren und für Erwachsene

Zur Weltmission der Evangelisch-methodistischen Kirche

In der Weltmission gibt es sechs Projekt-Bereiche:

- Gemeindeaufbau
- Kinder
- Gesundheit
- Frauen
- Soziale Projekte
- GFS (= G-erechtigkeit, F-rieden, Bewahrung der S-chöpfung)

Im Spiel geht es darum, diese verschiedenen Bereiche zu unterstützen.

Spielmaterial

Für jeden der sechs Missions-Bereiche vier Karten: eine Projektkarte und drei Kreiskarten;

ein Würfel mit Augenzahlen 1 bis 6;

für jeden Spieler 8 Aktions-Steine in seiner Farbe;

für drei Spieler je 3 Schuhe; für zwei weitere Spieler je 2 Schuhe.

Ziel des Spiels

Jeder will die verschiedenen Bereiche der Weltmission unterstützen. Das tut ein Spieler, indem er seine Aktions-Steine so auf die sechs Projektkarten verteilt, dass am Ende auf jeder Projektkarte mindestens einer und höchstens zwei seiner Steine liegen.

Die Regel wird hier aus Gründen der Übersichtlichkeit für drei Spieler erklärt. Am Ende steht, wie man das Spiel für vier oder fünf Personen anpasst.

Spielvorbereitung

Teil 1: Verteilung der Aktions-Steine und der Schuhe

Jeder Spieler bekommt seine Aktions-Steine und die drei Schuhe, die farblich passend zu seinen Aktions-Steinen markiert sind.

Teil 2: Auslegen der Projektkarten und der Kreiskarten

Gespielt wird auf einer genügend großen Fläche, z.B. einer Tischplatte oder Decke oder einem Teppich. Die sechs Projektkarten werden offen nebeneinander in die Mitte gelegt.

Von den 18 Kreiskarten werden elf Stück auf dem Tisch zu einem großen Kreis um die Projektkarten herum gelegt. Dabei soll jeder der sechs Bereiche mindestens ein Mal im Kreis vorkommen. Außerdem soll der Kreis drei Lücken für je eine weitere Karte haben.

Die restlichen sieben Kreiskarten werden durchgemischt. Von diesem Haufen nimmt sich jeder Spieler (verdeckt) eine Karte. Er schaut sich die Karte an und erklärt, warum ihm der darauf dargestellte Missionsbereich wichtig ist oder fragt die anderen, was er über diesen Bereich wissen will. Dann legt er die Karte offen in eine der verbliebenen Lücken im Kreis.

So bilden schließlich 14 Kreiskarten einen Kreis um die Projektkarten. Die übrig gebliebenen vier Kreiskarten spielen nicht mit. Sie werden zur Seite gelegt.

Teil 3: Einsetzen der Schuhe

Jeder Spieler legt einen seiner Schuhe auf eine noch freie Kreiskarte. Dabei entscheidet er selbst, in welche der beiden Kreisrichtungen dieser Schuh zeigt. In einer zweiten Runde legt jeder Spieler seinen zweiten Schuh auf eine noch freie Kreiskarte. Dieser Schuh muss in die entgegengesetzte Richtung wie der erste Schuh des Spielers zeigen. In der dritten Runde legt jeder seinen dritten Schuh auf eine noch freie Kreiskarte. Hier hat der Spieler wieder die Wahl, in welche Richtung des Kreises sein Schuh zeigt. Nach dem Einsetzen der Schuhe sind neun Kreiskarten mit Schuhen belegt und fünf Kreiskarten leer.

Spielverlauf

Die Spieler sitzen um den Kartenkreis herum. Gezogen wird reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der jüngste Spieler. Ein Zug besteht aus den folgenden Aktionen.

Aktion 1: Der Spieler würfelt. Dann schaut er, ob er mit einem seiner Schuhe in Schuhrichtung um so viele Felder, wie der Würfel anzeigt, weiter auf eine **freie** Kreiskarte ziehen kann. Geht das nicht, ist der Zug direkt zu Ende. Der Spieler darf dann aber noch die Zugrichtung von einem seiner Schuhe ändern.

Aktion 2: Geht es aber, macht der Spieler einen solchen Zug. Dabei darf am Ende des Zuges der Schuh auf Wunsch des Spielers auch anders herum auf die Zielkarte gesetzt werden. (Der Schuh hat dann also seine Richtung gewechselt.)

Aktion 3: Die Kreiskarte, auf der der Zug in Aktion 2 endete, gehört zu einem Projektbereich der Mission. Hat der Spieler auf der Projektkarte (in der Tischmitte) zu diesem Bereich noch gar keinen oder erst einen seiner Aktions-Steine liegen, darf er einen (weiteren) Aktions-Stein dorthin legen.

Ende des Spiels

Gewonnen hat, wer zuerst alle seine acht Aktions-Steine auf den Projektkarten abgelegt hat. Dabei muss auf jeder Projektkarte mindestens ein Stein liegen, und auf keiner Projektkarte dürfen mehr als zwei Steine liegen. Alle anderen Mitspieler sind gute Zweite.

„Viele kleine Schritte“ mit vier Spielern

Hier hat jeder nur zwei Schuhe. In den Kreis kommen zu Beginn neun Kreiskarten. Zusätzlich fügt jeder Spieler eine Kreiskarte hinzu. So hat der Kreis nach dem Aufbauen 13 Karten, von denen acht mit Schuhen belegt sind.

„Viele kleine Schritte“ mit fünf Spielern

Auch hier hat jeder nur zwei Schuhe. In den Kreis kommen zu Beginn zehn Kreiskarten. Zusätzlich fügt jeder Spieler eine Kreiskarte hinzu. So hat der Kreis nach dem Aufbauen 15 Karten, von denen zehn mit Schuhen belegt sind.