# Spielanleitung

8 +

30-60 min.
Je mehr Menschen, desto länger spielt ihr

2-6

Anleitung in Gebärdensprache unter:
www.handzuhand.net/fs.shtml#anleitung

oder hier:

## Vorgeschichte

Typisch Familie? Die eine schaut in den Fernseher, der andere in den PC, die nächste postet Nachrichten auf ihrem Smartphone und auf dem Sofa sitzt jemand und spielt mit seiner Playstation… Ja, so kann ein ganz normaler Abend in der Familie oder Gruppe aussehen.

Aber eine Familie oder eine Gruppe zu sein bedeutet auch Austausch; aneinander interessiert zu sein. Jede Familie und jede Gruppe hat ihre ganz speziellen Eigenheiten, Stärken, Geheimnisse, Kraft- und Spaßquellen, manchmal eine eigene Sprache und eigene Witze.

Jede Familie hat eigene Schätze.
Und auch jedes Familien- oder Gruppenmitglied hat eigene Schätze.
Diese Schätze zu finden, ist das Ziel dieses Spieles.

Auf den 102 Fragekarten sprechen und gebärden wir von „Familie“, meinen aber selbstverständlich auch Gruppen (Schule / Internat / etc.)!

Die Fragen sehen so aus:

Wer die Frage vorliest, beantwortet die Frage (selber).

## Spielüberblick

Alle haben ihre Hand im Spiel um gemeinsam gegen die raffgierige Piratenfamilie zu gewinnen.

Ziel ist es, genügend Schätze zu sammeln, bevor das Spiel endet.
Habt Ihr das geschafft, habt Ihr das Spiel gewonnen.
Haltet zusammen, denn die Piratenfamilie macht Jagd auf Eure Schätze.

## Los geht's! So fangt Ihr an:

Startkarte (links) **umdrehen** und mit der Landschaftsseite (rechts) nach oben in die Tischmitte legen.

Alle anderen Karten legt Ihr in den großen Beutel.
Die Edelsteine legt Ihr in den kleinen Beutel.

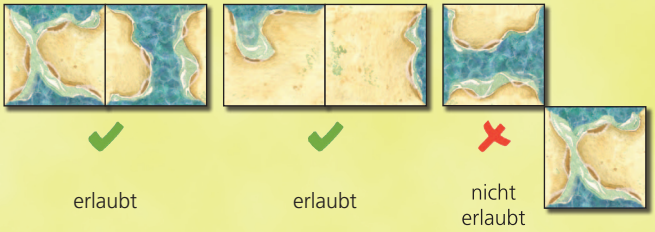
## …und so geht es weiter:

Die älteste Person fängt an.
Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Wer an der Reihe ist, darf

1. eine Karte aus dem Beutel ziehen
2. diese Frage vorlesen / vorgebärden und / oder den Gebärdenfilm über den QR-Code anschauen und anschließend vorgebärden
   → Anleitung QR Code benutzen in DGS unter: www.handzuhand.net/hand_im_spiel.html#qr
3. die Frage selber beantworten (alleine oder gemeinsam mit den anderen bei den „Fragen an alle")
4. Ist die Frage beantwortet worden, die Karte umdrehen und Landschaft erweitern.
5. Wenn Du nicht antworten kannst: Lass Dir helfen.
6. Wenn Du nicht (wirklich nicht) antworten möchtest, darfst Du sagen „Ausnahme".

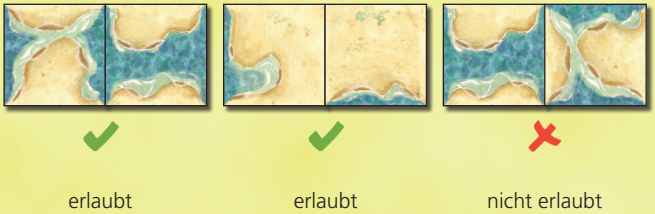
## Landschaft erweitern: Inseln bauen!

Wenn Du eine Fragekarte beantwortet hast, legst Du diese Karte mit ihrer Landschaftsseite an eine beliebige Landschaftskarte auf dem Tisch an. Du darfst die Karte dabei drehen, wie Du möchtest.
Aber: Du musst Kante an Kante legen.
Nicht erlaubt ist Ecke an Ecke:




## Und:

Du musst Wasser an Wasser und Sand an Sand legen.
Nicht erlaubt ist Wasser an Sand:



Ist auf der Karte ein Symbol zu sehen, dann darfst Du einen Schatz (Edelstein) aus dem Beutel nehmen.

So...

... oder so...

Lege diesen Schatz auf die Insel (neben das Symbol), die Du gerade gelegt hast.

Bei Symbolen auf einer reinen Wasserkarte, überlegt als Familie (Gruppe) gemeinsam, auf welche **noch unfertige Insel** Ihr den Schatz legen wollt!
Es ist gerade keine unfertige Insel im Spiel? Dann habt Ihr Glück gehabt und dürft diesen Schatz behalten!

## Schätze sichern:

Hast Du eine Insel fertiggestellt, d. h. die Insel ist ganz von Wasser umringt, dann sind Euch diese Schätze nun sicher.

Nehmt sie an Euch!

## Achtung! Die Piraten kommen:

Ist auf der Karte statt einer Frage eine Piratenfamilie zu sehen, dann beginnt diese zu räubern…

Die Piratenfamilie wird alle Edelsteine (Schätze) einer **noch unfertigen Insel** stehlen.
Sobald die Piraten kommen, müsst Ihr Euch für eine noch unfertige Insel entscheiden, auf der mindestens ein Schatz liegt und alle Schätze von dieser Insel zurück in den Beutel werfen.
Sollten alle Inseln geschlossen sein, d.h. sie sind ganz von Wasser umringt, beim Angriff der Piratenfamilie: Glück für Euch! Und Pech für die Piratenfamilie, sie können nichts räubern und gehen leer aus!
Anschließend dreht Ihr auch die Karte mit der Piratenfamilie um und legt sie an die Insellandschaft an.

## Spielende:

Das Spiel endet entweder, wenn die Spieler*innen eine bestimme Anzahl an Inseln fertiggestellt haben oder alle Piratenfamilienkarten (5!) gezogen worden sind:

- 2 Spieler*innen – Bei 3 fertigen Inseln endet das Spiel
- 3 Spieler*innen – Bei 4 fertigen Inseln endet das Spiel
- 4 Spieler*innen – Bei 5 fertigen Inseln endet das Spiel

usw.

Ihr prüft nun in der Auswertung, ob Ihr genug Edelsteine gesammelt habt, um Euch den Sieg zu sichern.

# Auswertung:

So viele Edelsteine müsst Ihr gesammelt haben:

| | Potzblitz und Donnerschlag – schade! | Puh! Unentschieden! | Ahoi und Gratulation! |
|---|---|---|---|
| 2 Spieler*innen | 1-3 Schätze | 4 Schätze | 5 oder mehr Schätze |
| 3 Spieler*innen | 1-5 Schätze | 6 Schätze | 7 oder mehr Schätze |
| 4 Spieler*innen | 1-7 Schätze | 8 Schätze | 9 oder mehr Schätze |
| 5 Spieler*innen | 1-9 Schätze | 10 Schätze | 11 oder mehr Schätze |
| 6 Spieler*innen | 1-11 Schätze | 12 Schätze | 13 oder mehr Schätze |

### Potzblitz und Donnerschlag – schade!

Da haben Euch die Piraten aber ein Schnippchen geschlagen – nächstes Mal klappt es bestimmt besser!

### Puh! Unentschieden

Ihr seid den Piraten gerade so entwischt und segelt mit Euren Reichtümern direkt in den nächsten sicheren Hafen.

### Ahoi und Gratulation!

Auf den Wogen des Wohlstands macht Ihr Euch gemeinsam auf zu neuen Horizonten.

## Auswertungformel für Schlaufüchse:

Das Spiel endet nach dem Bau von X Inseln,
wobei

X = Anzahl der Mitspielenden plus 1 ist.

+ 1 = Ende des Spiels

Gegen die Piraten gewonnen habt ihr bei Y Steinen,
wobei

Y = Anzahl der Mitspielenden mal 2 plus 1 ist.

x 2 + 1 = Gewonnen gegen die Piraten!

## Varianten:

- Wenn Ihr das Spiel schon mehrmals gespielt habt, könnt Ihr versuchen VOR der Antwort zu erraten, was der / die Andere antworten wird.
- Ihr könnt natürlich auch nur die Frageseite spielen (zum Beispiel im Zug auf der Reise) oder nur die Landschaftsseite.

**Wollt Ihr mehr wissen?** Über uns oder darüber, wie es dazu gekommen ist, dass wir dieses Spiel erfunden haben, dann klickt auf
www.handzuhand.net/hand_im_spiel.html

## Viel Vergnügen beim Fragen, Vermuten, Denken und Inseln bauen!

Hand zu Hand e.V.
Ich sehe was du sagst!

Schwarzburger Str. 34
28215 Bremen
t/f: 04 21/ 37 57 56

www.handzuhand.net
beratung.und.therapie@handzuhand.net
Autorinnen: Jane Haardt und Wilma Pannen

## Achtung! Kleinteile! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet.

## Spielmaterial:

| | |
|---|---|
| 1 | Startkarte mit Kompassrose |
| 2 | Stoffbeutel |
| 107 | Spielkarten |
| 30 | Edelsteine |

## Unser herzlicher Dank bei der Unterstützung des Familienspiels geht an:

**Nelie Pannen** – Künstlerin für das Malen und Gestalten
**Sandra Gogol** – taube Dolmetscherin und
**Ivo Weber** – Hand zu Hand Mitarbeiter und tauber Dolmetscher (i. A.) für ihre Unterstützung bei den Gebärdensprachvideos, dem
**Spielewerk Hamburg**, insbesondere
**Shaun Graham** für die inhaltliche Überarbeitung und die kreativen Ideen und Rückmeldungen, dem
**Spieleverlag meinspiel.de,** insbesondere
**Katja Sieveritt**, der Grafikerin
**Gabriele Beutner-Kijewski**,
**Erika** und
**Freya** für die Korrekturen, den
**Familien** und **Gruppen**, die das Spiel vorab getestet haben für den Spielspaß, das Lob und die wichtigen Rückmeldungen.

Ihr habt uns den Mut gegeben, das Projekt in die Realität umzusetzen.

## Wir danken allen

**Freund*innen** und **Kolleg*innen**, die die Fragen gelesen und Rückmeldungen gegeben haben.

## Wir danken allen

die u. a. die Realisierung des Spiels möglich gemacht haben:

**Aktion Hilfe für Kinder**

**Bremische Kinder- und Jugendstiftung**

**EDEKA Stiftung**

**Heinz A. Bockmeyer Stiftung**

**Hermann van Veen-Stiftung**

**Kroschke Kinderstiftung**

**Schöck-Familien-Stiftung**

**VGH Stiftung**