



Das Brettspiel!

Die Geschichte:

Einmal auf das echte Schloss Dracksholm zu kommen- das ist das Ziel dieses Spieles.

Unterwegs triffst du viele Bekannte, die dich auf deinem Weg begleiten.

Doch der Weg durch die Stadt Vinuras hat auch einige Hürden...

Anleitung:

Es gibt 4 verschiedene Kartenstapel: **Grau**, **Blau**, **Rot** und **Grün**. Mischt jeden Stapel und legt ihn auf das Spielfeld. Ausnahme die **blauen** Karten: Die legt ihr offen um das Spielfeld herum.

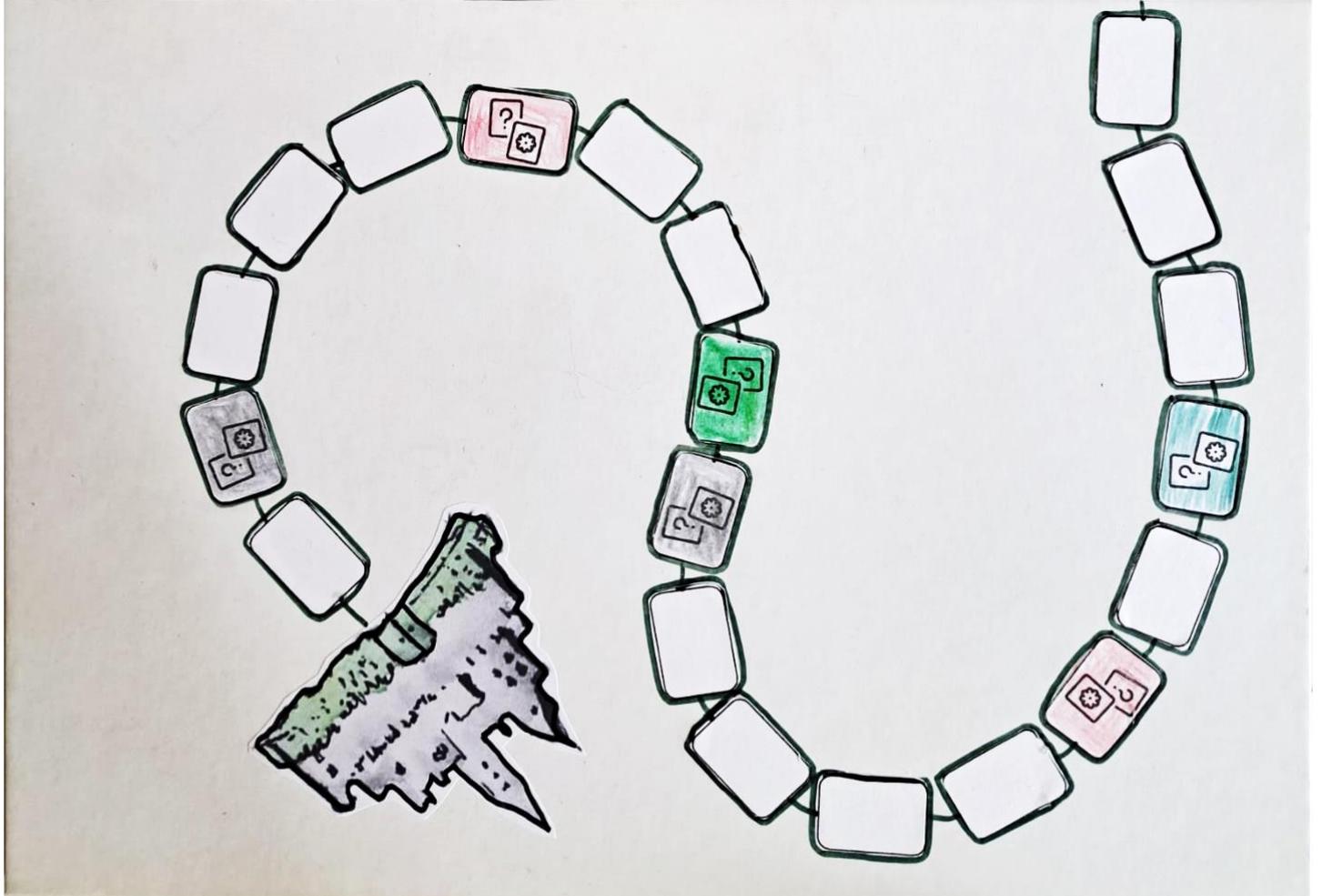
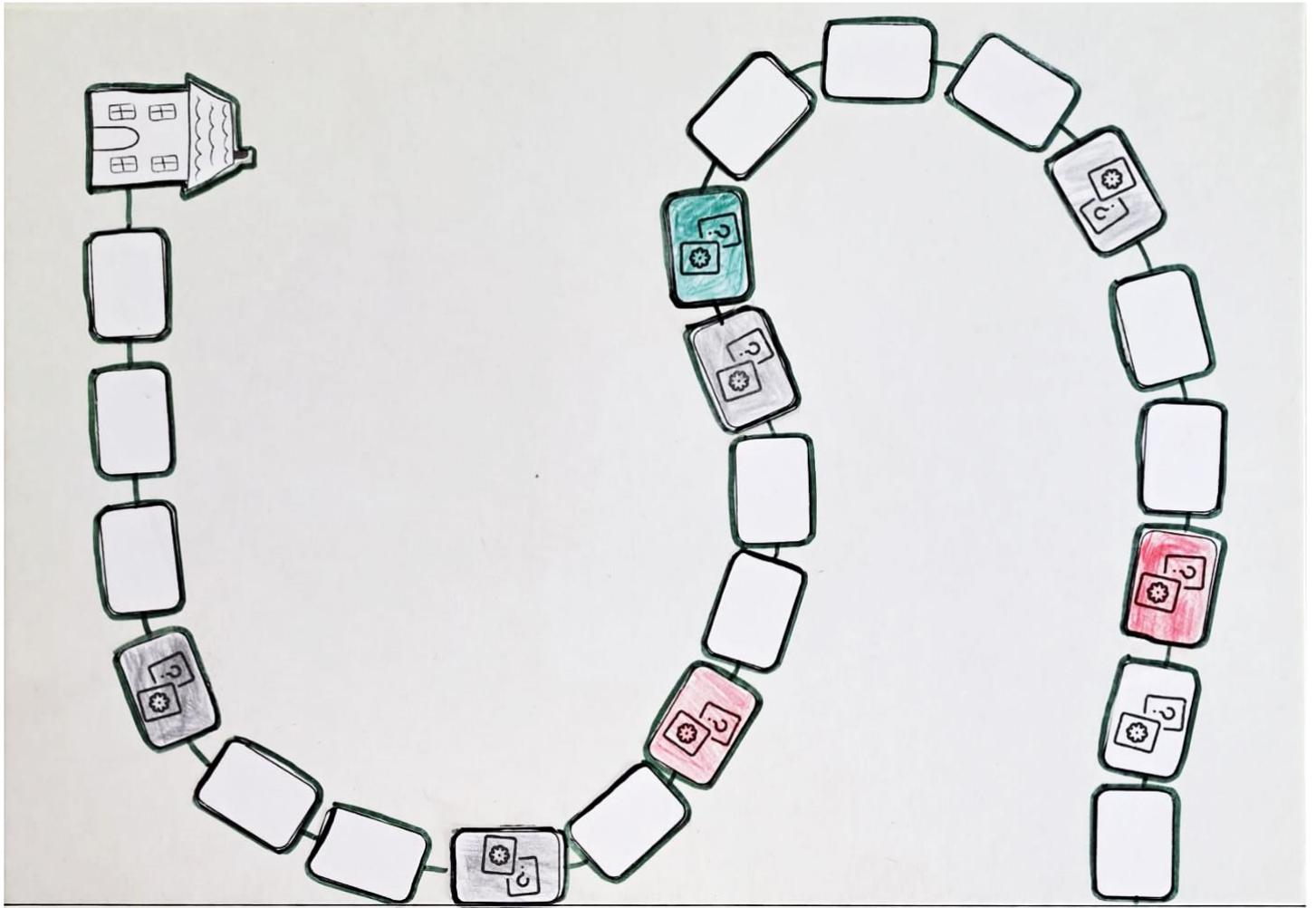
Ihr spielt mit einer Spielfigur gemeinsam. Stellt diese auf das Startfeld (Haus) und würfelt reihum. Zum Würfeln braucht ihr einen Würfel der nur die Zahlen **1, 2 und 3** hat. (Ihr habt keinen? Dann bastelt doch einen... Im Anhang findet ihr eine Anleitung). Kommt ihr auf ein weißes Kartenfeld, passiert nichts und der nächste Spieler ist dran. Kommt ihr auf ein **graues** Kartenfeld, deckt ihr eine **graue** Karte vom Stapel auf. Nun müsst ihr überlegen- was für ein Bild habt ihr da gezogen? Und welches Bild/welche Bilder der offenen, **blauen** Karten passt dazu? (Die Karten sind zur Sicherheit mit der gleichen Zahl versehen). Diese Karten dürft ihr nun zu Euch legen. Und der nächste Spieler ist dran.

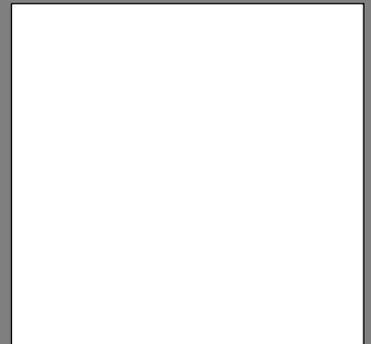
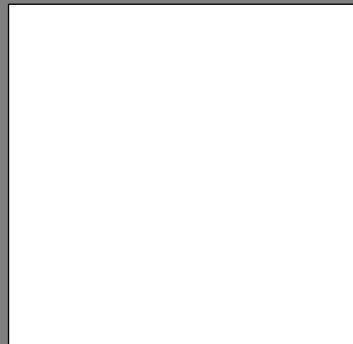
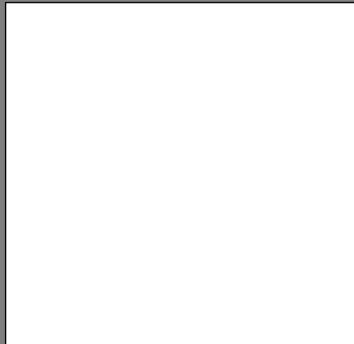
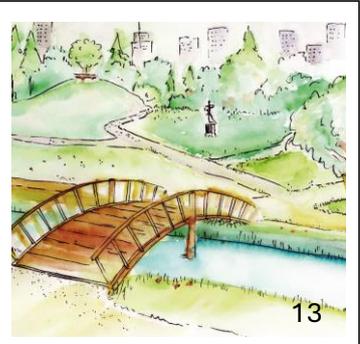
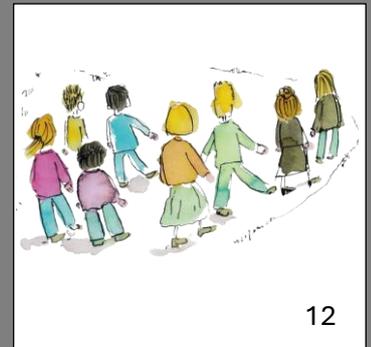
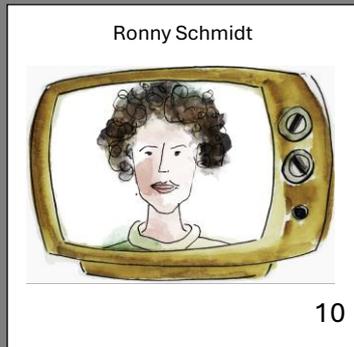
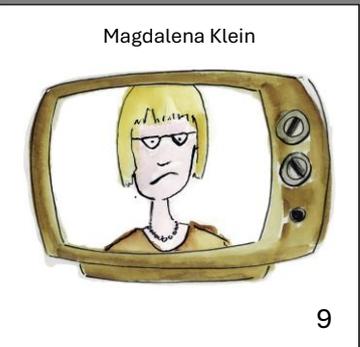
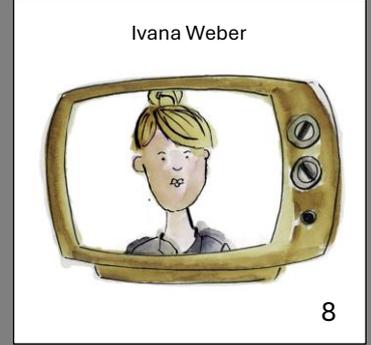
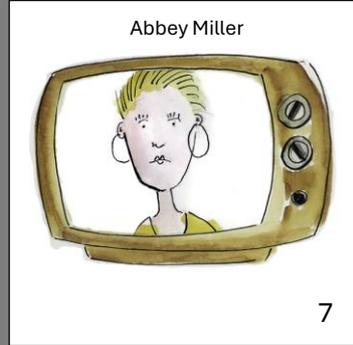
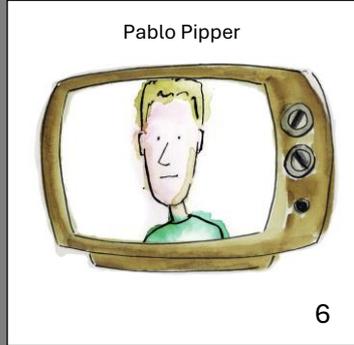
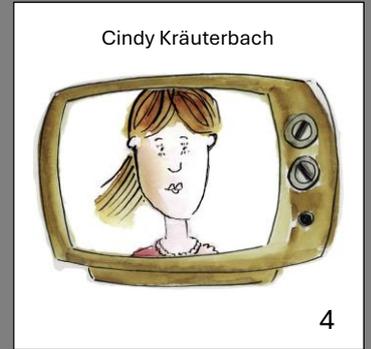
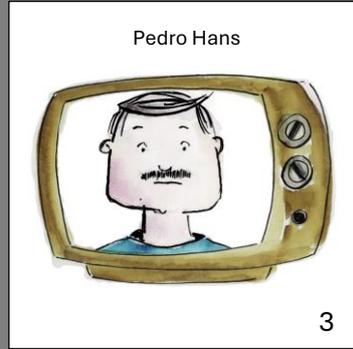
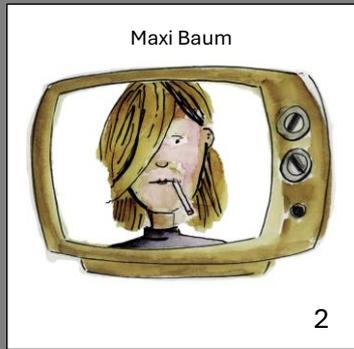
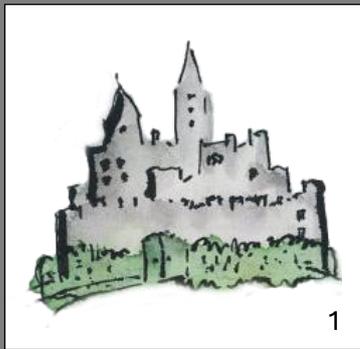
Kommt ihr auf ein **rotes** Kartenfeld, habt ihr „Pech“, denn die **roten** Karten beherbergen die Süchte. Eine Suchtabhängigkeit zu haben, erschwert den Lebensweg und „wirft einen **zurück**“. Abhängigkeit macht krank, unkonzentriert, lenkt ab, raubt Energie, kostet Geld und kann im schlimmsten Falle dazu führen, dass man seine Arbeit verliert, seine Wohnung, seine Freunde und Familie und dass man nicht mehr in der Lage bist, ein gesundes und „normales“ Leben zu führen. Auf jeder **roten** Karte steht drauf, was für eine Spielaktion beim Ziehen passiert. Nach dem Ziehen darf man die Karte behalten.

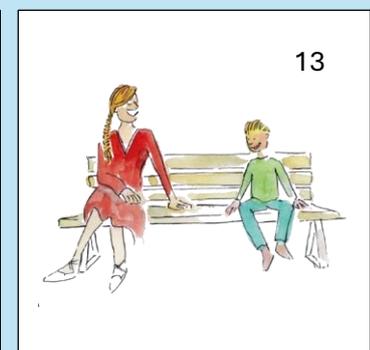
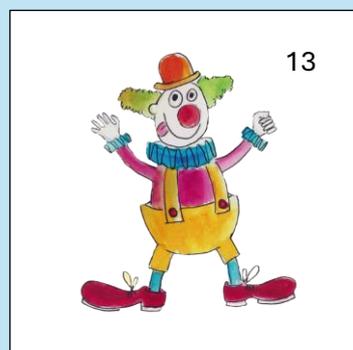
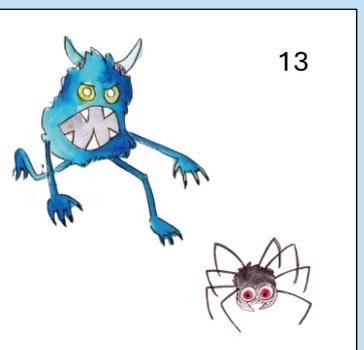
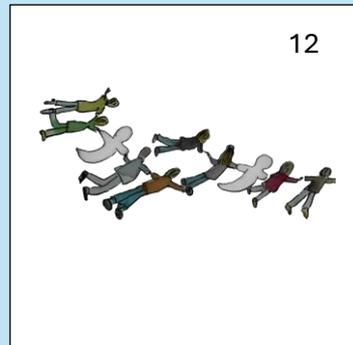
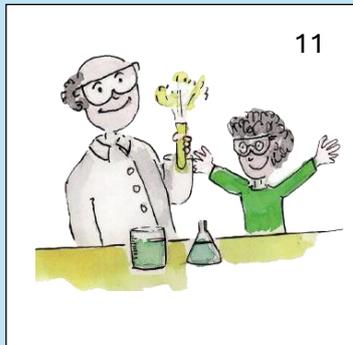
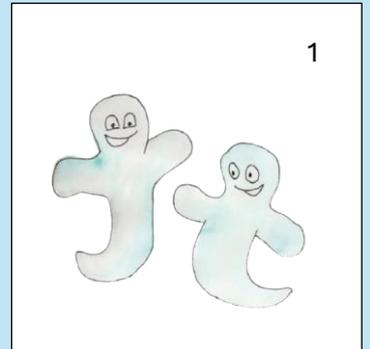
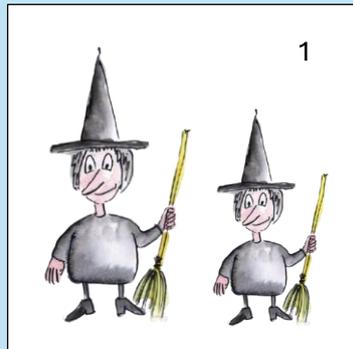
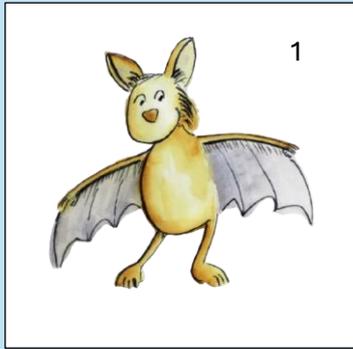
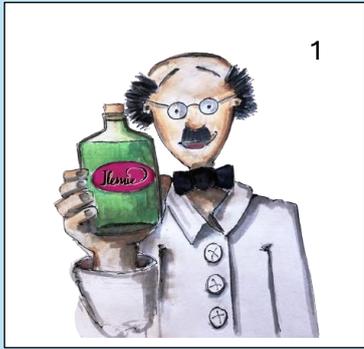
Kommt ihr auf ein **grünes** Kartenfeld, habt ihr „Glück“, denn die **grünen** Karten beherbergen die Talente/ die Beschäftigungen. Eine Beschäftigung zu finden, die einem Spaß macht, erleichtert den Lebensweg und „bringt einen nach **vorne**“. Sie bringt Freude ins Leben, kann eine Ablenkung sein, wenn es einem langweilig ist oder nicht gut geht. Sie verbindet im meisten Falle mit anderen, gleichgesinnten Menschen, fördert Kreativität und bringt Zufriedenheit und Erfolgserlebnisse. Und sie lässt das Leben immer wieder auf eine andere Art und Weise wahrnehmen. Dabei ist es ganz egal ob Sport, Musik, Kunst, Handwerk, Theater, Spiel oder die Natur. In welcher Form auch immer - wer eine erfüllende Beschäftigung findet, hat ein gutes Werkzeug in der Hand, um ein glückliches und zufriedenes Leben zu führen. Auf jeder **grünen** Karte steht drauf, was für eine Spielaktion beim Ziehen passiert. Nach dem Ziehen darf man die Karte behalten.

Ende:

Das Spiel endet, wenn die Spielfigur am Schloss angekommen ist. Dann wird ausgezählt – wer die meisten Karten hat, gewinnt.





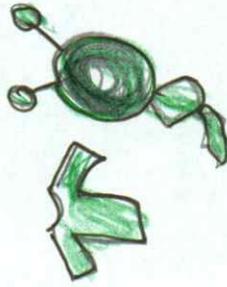


FOTOGRAFIEREN

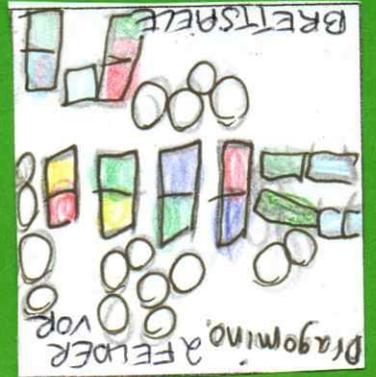


1 FELD VOR

STRICKEN



1 FELD VOR



KOCHEN/BACKEN



GRAUE KARTE ZIEHN

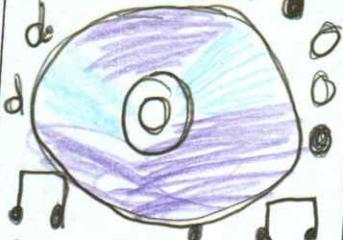
BÜCHER LESEN



NOCHMAL WÜRFFELN



CD HÖREN



GR. KARTE ZIEHEN

SCHWIMMEN



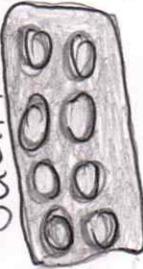
2 FEUER VOR

REITEN



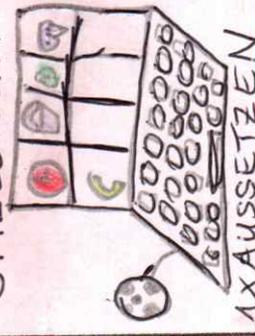
1 FELD VOR

TABLETTEN
SUCHT



GIB EINEM ANDEREN
EINE KARTE AB

COMPUTER-
SPIELSUCHT



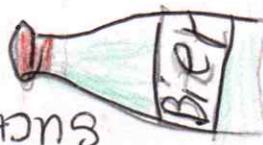
1X AUSSETZEN



ZUCKERSUCHT

1X AUSSETZEN

ALKOHOL
SUCHT



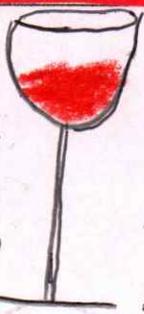
3 FELDER
ZURÜCK

RAUCHEN



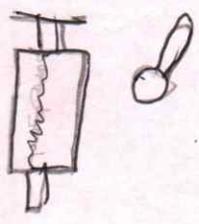
2 FELDER ZURÜCK

ALKOHOL
SUCHT



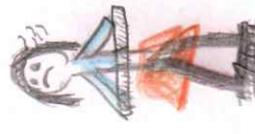
GIB EINEM ANDEREN
EINE KARTE AB

HEROINSUCHT



1X AUSSETZEN

MAGERSUCHT



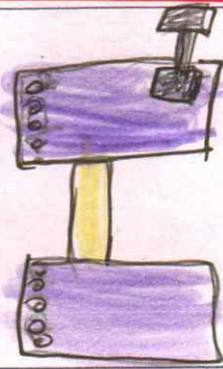
1 FELD ZURÜCK



1X AUSSETZEN

HANDYSUCHT

SPORTSUCHT



1X AUSSETZEN

KAUFSUCHT



1 FELD ZURÜCK



Katholische Kirche
in Oberösterreich

