

EINGANG

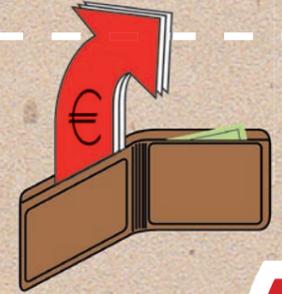
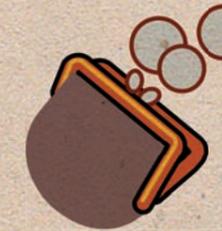


AUSGANG



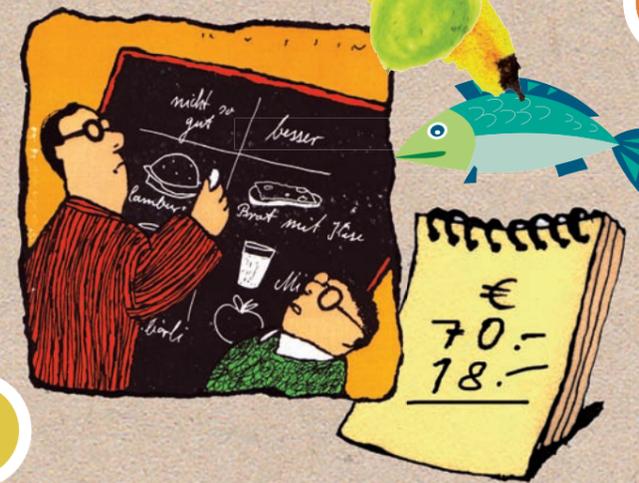
W
KARTE ZIEHEN

R
KARTE ZIEHEN



„Ich kauf mir was“

EIN BRETTSPIEL FÜR KRIKO*-PROFIS



A
KARTE ZIEHEN



*KRITISCHER-KONSUM-PROFI

Dieses Spiel führt euch durch die Welt des Konsums. Es erwarten euch viele verlockende Angebote: Leckereien, exotische Früchte, Milchprodukte, Naschsachen u.v.m. Es ist nicht leicht, die richtige Entscheidung beim Kauf zu treffen. Manchmal werdet ihr euch in großen Schritten vorwärts bewegen, andere Entscheidungen werden euch zurückwerfen. SiegerIn ist, wer als erstes durchs Ziel geht. Aber am Ende des Spiels seid ihr alle klüger und wisst, was man unter kritischem Konsum versteht, echte KriKo-Profis halt.

VORBEREITUNG

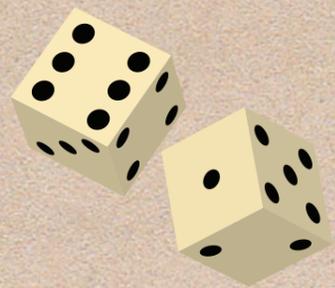
Schneidet die **W**issens-, **A**ktions- und **R**isikokarten aus der Vorlage aus und legt sie umgedreht in drei Stapeln auf das Spielbrett. Nehmt für jede Person, die mitspielt, eine Spielfigur aus einem anderen Brettspiel und stellt sie zum Startfeld. Schnappt euch einen Würfel und schon kann es losgehen.

SPIELBEGINN

Es beginnt die Person, die am längsten auf einem Bein stehen kann. Wenn euch das keinen Spaß macht, dann beginnt die Person, deren Geburtstag dem 15. März am nächsten ist, denn das ist der Welttag der KonsumentInnen.

„Ich kauf mir was“

EIN BRETTSPIEL FÜR KRIKO*-PROFIS



VIEL SPASS!

SPIELABLAUF

Ihr würfelt im Uhrzeigersinn und bewegt euch am Spielbrett so viele Felder vor, wie ihr gewürfelt habt. Wenn eure Spielfigur auf ein leeres Feld kommt, bleibt ihr stehen und gebt den Würfel an die nächste Person weiter. Wenn ihr auf ein Wissens-, Aktions- oder Risikofeld kommt, müsst ihr die entsprechende Karte ziehen und machen, was auf der Karte steht. Habt ihr bei den Aktionskarten die Übung gemeistert, könnt ihr ein Felditerrücken und die nächste Person kommt an die Reihe. Falls ihr auf Action keine Lust habt, müsst ihr stehenbleiben. Wisst ihr die Antwort für die Wissenskarten nicht, geht ein Feld zurück und gebt den Würfel weiter.

SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn die erste Spielfigur ins Ziel gelangt. Dafür ist beim letzten Wurf die genaue Augenzahl notwendig.