

Integrationspiel „Mensch, leiste was!“ ist ein Spiel für 2 bis 10 Spieler.

Wer welche Figur spielt – Ali, Peggy oder Dr. Michael –, entscheidet das Los.

Die Herkunft entscheidet dabei maßgeblich über Erfolg und Misserfolg. Wie es so ist im Leben: Manche haben's leichter, andere haben's verdammt schwer. Hier ist Ihre Chance, sich mal wie Aishe zu fühlen – oder den Thilo heraushängen zu lassen

Text und Konzeption Klaus Raab

Regeln

Für 2 bis 10 Spieler.

Wer welche Figur spielt, entscheidet das Los – schreiben Sie alle Namen auf kleine Zettel, jeder zieht einen. Welche Figur wie viele Spielsteine ins Ziel bringen muss, hängt ab von der Anzahl ihrer Familienmitglieder. Ali muss mit sechs am meisten ins Ziel bringen, Thilo ist sich selbst genug. Ali ist also erst am Ziel, wenn er alle sechs im Ziel hat. Thilo hat es da durchaus etwas leichter.

Es gibt eine Rangreihenfolge, die greift, wenn keiner der Mitspieler Thilo ist:

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. Thilo | 6. Peggy |
| 2. Michael | 7. Giulia |
| 3. Laura | 8. Khang |
| 4. Klauspeter | 9. Ali |
| 5. Jacqueline | 10. Aishe |

Gewonnen hat, wer als erster alle seine Spielfiguren ins Feld „ganz oben“ gebracht hat. Das Feld muss mit der passenden Augenzahl genau getroffen werden.

Um auf sein Startfeld vorrücken zu dürfen, muss man eine Sechs würfeln. Würfelt man eine Sechs, darf man noch einmal würfeln.

Die roten Startfelder I bis IV sind die einzigen Felder, auf denen mehr als eine Figur stehen darf. Erreicht eine Figur ein Feld, auf dem schon ein anderer Stein steht, wird der geschmissen (es sei denn, es ist ein eigener).

Wie weit der Weg ins Ziel ist, hängt von der Herkunft ab. Es gibt vier Spielergruppen, markiert mit I, II, III und IV. Um eine Figur ins Spiel zu schicken, braucht man eine Sechs. Jedes Feld kann nur von einer Spielfigur besetzt werden. Wird eine Figur geschmissen, beginnt sie neu auf dem höchsten bisher erreichten Startfeld. Beispiele: Wird ein Spielstein, der aus Gruppe I kommt, im Bereich von Gruppe IV geschmissen, beginnt er, wenn er geschmissen wird, wieder bei Startfeld IV („Top“) und benötigt eine Sechs, um wie-

der mitspielen zu dürfen. Wird ein Spieler, der z.B. aus Gruppe IV kommt und über das Zwangsheirats- oder Zwangsverbrüderungsfeld in Gruppe I oder II integriert wurde, dort geschmissen, wird er in sein ursprüngliches Zuhause geschickt und beginnt, sobald er eine Sechs würfelt, erneut auf dem Startfeld IV – seinem höchsten bisher erreichten Startfeld.

Die Spieler der Gruppe I starten auf dem Feld I, „ganz unten“. Alle Figuren gehen solange gegen den Uhrzeigersinn im Kreis, bis sie mindestens 67 Punkte haben. Dann dürfen sie einwandern in Gruppe II. Alle Figuren eines Spielers (also etwa alle blauen Figuren, die Aishes Großfamilie repräsentieren) können gemeinsam Punkte sammeln, d.h., wenn drei rosa Figuren von Aishe im Spiel sind, darf eine von ihnen das Startfeld II (mit der „67“) überqueren, wenn alle zusammen 67 Punkte erreicht haben. Haben sie mehr als 67, etwa 70, 75 oder 90, nehmen sie die Punkte mit in den nächsten Bereich II.

Die Spieler der Gruppe II starten auf dem Startfeld II (markiert mit der „67“). Sie müssen nach demselben Prinzip 23 Punkte sammeln, um einen ihrer Spielsteine auf das Feld mit der „23“ vorrücken zu dürfen, das den Start der Gruppe III markiert. Alle Spieler gehen gegen den Uhrzeigersinn im Kreis, bis sie 23 Punkte haben.

Spielfiguren der Gruppe III starten auf Startfeld III („23“ bzw. „90“). Der Spieler der Gruppe IV startet auf dem Startfeld IV („Top“). Oberhalb von Startfeld II darf eine Figur mit oder gegen den Uhrzeigersinn, vor und zurück ziehen.

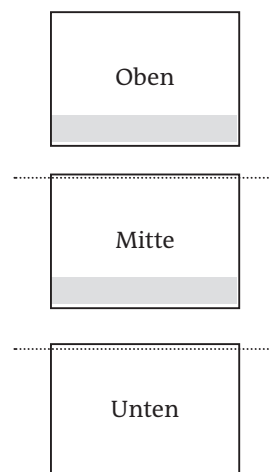
Im Spielbereich von Gruppe III und IV liegen Hindernissteine im Weg herum. Sie werden vor Spielbeginn auf die beigen Felder gesetzt. Diese Steine hindern eine Figur daran, weiterzugehen. Sie müssen mit der genau passenden Augenzahl erreicht werden. Erreicht man ein Feld, auf dem ein Hindernisstein liegt, darf der Stein

wahllos auf jedes andere Feld (außer auf ein Startfeld) gestellt werden, auch auf ein Aktionsfeld.

Aktionsfelder sind die mit Namen versehenen blauen Felder. Steht eine Figur auf einem solchen Feld, kann sie Punkte sammeln oder verlieren, muss aussetzen oder sich zwischen verschiedenen Handlungsoptionen entscheiden.

Zutaten: Spielfiguren, 10 Blockiersteine, Namens-Lose, 1 Würfel, 1 Punktezettel, evtl. 1 Fußball, ∞ Zeit

Bastelanleitung Spielfeld:



1. An den gestrichelten Linien den weißen Rand abschneiden

2. Anschließend die drei Seiten passend zusammenkleben.

IV

Claudia Thilo erhält eine Ohrfeige. AV x aussetzen

Siggi Thilo wird aus der Partei ausgeschlossen. Zurück nach Hause und 2 x aussetzen

III

Baisse Bäh! Misserfolg an der Bi-Ba-Börse! Sie müssen 1 x aussetzen, um einen neuen Finanzplan zu erstellen

Buckeln oder Treten? Räumen Sie entweder einen Hindernisstein aus dem Weg einer weiter vorne postierten Figur, oder verdonnern Sie eine weiter hinten postierte Figur dazu, einmal auszusetzen. Ist man selbst die ranghöchste Figur, bleibt leider nur, zu treten

Burn-Out Sie erleiden einen Zusammenbruch und müssen erstmal ein Buch darüber schreiben: 1 x aussetzen

Elterngeld Sie dürfen 3 Hindernissteine versetzen, wenn Sie dafür ein Kind kriegen und also eine Spielfigur mehr in Ihre Familie aufnehmen und ins Ziel bringen

Hausse Yeah! Erfolg an der Bi-Ba-Börse! Sie dürfen auf Startfeld IV vorrücken

II

Bewerbungsfeld Betören Sie Thilo! Er vergibt nach Gusto 1 bis 20 Punkte! Ist keiner der Spieler Thilo, entscheidet der ranghöchste Spieler – gegebenenfalls also sogar man selbst

Existenzgründung Sie bekommen einen Zuschuss, weil Sie fleißig sind. Sie dürfen auf das Startfeld III vorrücken

Fernsehfeld Jacqueline und Peggy je 2 x aussetzen. Klauspeter, Laura, Michael und Thilo interessieren sich nicht für Fernsehen und rücken zwei Felder vor. Die Spieler der Gruppe I haben Glück: Deutsches Fernsehen verstehen sie nicht. Sie können sich stattdessen fortbilden und bekommen 10 Punkte

Hartz-IV-Erhöhung Ihr Hartz IV steigt um 5 Euro. Das bringt Sie um entscheidende 0,5 Punkte voran

Kneipenfeld Klauspeter setzt 2 x aus. Alle anderen setzen 1 x aus

Oskar Fremdarbeiter (aus Spielgruppe I) müssen in Gruppe II mit 0 Punkten neu starten. Spieler der Gruppe II, III und IV bekommen 11 Punkte

Zwangsverbrüderung Holen Sie eine Figur Ihrer Wahl auf das hellblaue Feld hinter sich. Wenn sie geschmissen wird, muss sie allerdings in ihr ursprüngliches Zuhause zurück und beginnt wieder mit einer Sechs an ihrem ursprünglichen Startort. Steht auf dem hellblauen Feld gerade eine andere Figur, hat sie Pech gehabt und wird geschmissen

I

Altersfeld Sie wollen einwandern? Dann bekommen Sie Punkte für Ihr Alter: Aishe 8, Khang 10, Ali 4, Giulia 0, Laura 10, Michael 10, Klauspeter 4, Jacqueline 4, Peggy 8, Thilo 0

Bildungsfeld Sie bekommen Punkte für Ihren Schulabschluss. Hier zählt der höchste Bildungsabschluss des Spielers (nicht der Figur): Dokortitel 35 Punkte, Master, Diplom, Magister o.ä. 30, Bachelor 25, Abitur, Matura o.ä. 15, Realschule o.ä. 10, Quali o.ä. 5

Kulturkreisfeld Aishe und Ali haben den Horst gezogen – zurück zu 0 Punkten. Khang und Giulia sind tendenziell willkommen und bekommen 20 Punkte. Alle anderen bekommen 90 Punkte und dürfen direkt auf Startfeld III vorrücken

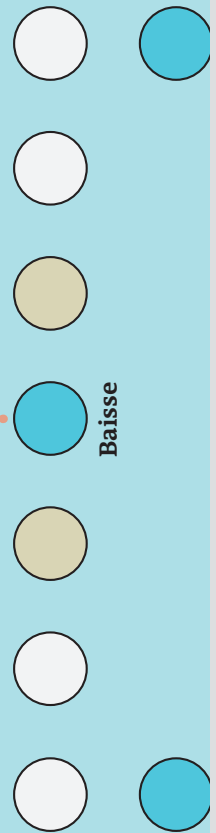
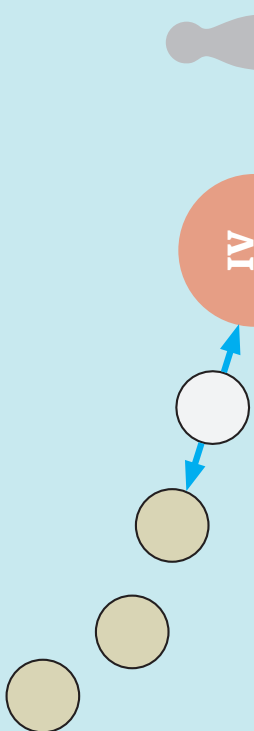
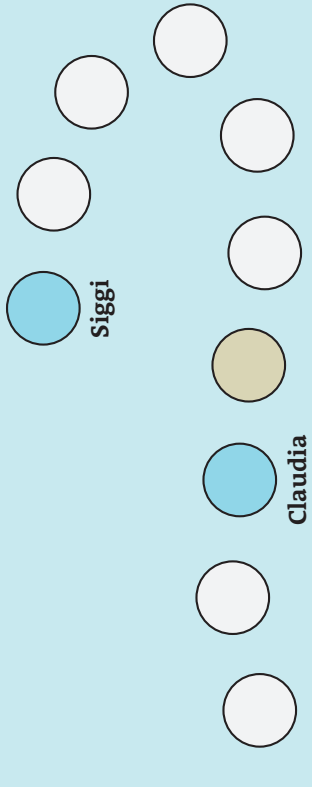
Nobelpreisfeld Wir brauchen Ingenieure! Basteln Sie aus einem Stück Papier einen Flieger (10 Punkte), ein Schiff (15), einen Origamielefanten (40) oder ein Atomkraftwerk (90)

Özil-Feld Wer 10-mal einen Ball mit dem Fuß jonglieren kann, ohne dass er den Boden berührt, bekommt direkt 90 Punkte und darf auf Startfeld III vorrücken. Auch ein anderer Genialitätsbeweis ist möglich – die anderen Spieler stimmen demokratisch ab, ob man 90 Punkte bekommt

Zwangsheirat Holen Sie eine Figur Ihrer Wahl auf das hellblaue Feld hinter sich. Wenn sie später geschmissen wird, muss sie allerdings in ihr ursprüngliches Zuhause zurück und beginnt mit einer Sechs an ihrem ursprünglichen Startort wieder. Steht auf dem hellblauen Feld gerade eine andere Figur, hat sie Pech gehabt und wird geschmissen

Mensch, leiste was!

DAS GROSSE INTEGRATIONSSPIEL



Klebefläche

Buckeln oder Treten



Hause



Elterngeld

Elterngeld



Dr. Michael, 39



Laura, M.A., 35

III

23 Punkte
(90 gesamt)

Buckeln oder Treten



Burn-Out



Elterngeld



Kneipenfeld



Fernsehfeld



Existenzgründung



Hartz-IV-Erhöhung



Klebefläche

Zwangsverbrüderung

Oskar

Bewerbungsfeld



Peggy, 18



Klauspeter, 48



Jacqueline, 28

II
67 Punkte



Bildungsfeld



Özil-Feld



Altersfeld



Bildungsfeld



Nobelpreisfeld



Ali, 52



Giulia, 55



Aishe, 20



Khang, 28

I
ganz unten