



# SPIELANLEITUNG HILF SAIM IN DIE SCHULE ZU GEHEN!



Das  
Spielfeld  
findest du  
am Poster im  
Heftinneren!

Während Maryam, Evin, Pater Atta und Esel Eli auf der Suche nach den Ziegen sind, treffen sie Saim, einen kleinen pakistanischen Buben. Saim ist gerade in seiner Dorfkirche, um zu beten. Nanu, warum ist Saim nicht in der Schule? Maryam und Evin wundern sich. Sie haben schließlich eine wichtige Mission zu erfüllen, nämlich die Ziegen zu finden, aber Saim? Da erklärt Saim dem Team rund um Esel Eli, dass er seinen Eltern bei der Arbeit helfen muss. Saims Eltern sind sehr arm, deshalb können Saim und seine Geschwister nicht zur Schule gehen. Esel Eli hat Mitleid mit dem kleinen Buben, auch Maryam und Evin sind bestürzt. Wie können sie Saim helfen? Pater Atta hat eine Idee: Lasst uns verschiedene Schulsachen für Saim sammeln! Hilfst du mit?

## FÜR DAS SPIEL BRAUCHST DU:

- 1 Spielplan
- 15 Aktionskarten und
- 15 kleine runde Symbolplättchen
- 2-6 Spielfiguren
- 2 Würfel



## ZIEL DES SPIELS:

Entdecke und sammle so viele Gegenstände wie möglich! Dazu decke immer eine Aktionskarte auf! Finde heraus, unter welchem Esel Eli-Plättchen sich das Symbol verbirgt. Weißt du es, ziehe schnell zur Schule und du gewinnst die Aktionskarte. Denn wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

## VORBEREITUNG:

- 1 Vor dem ersten Spielen musst du die 15 Fragekarten und die 15 Esel Eli-Plättchen aus dem Bogen herausdrücken.
- 2 Mische die Aktionskarten und lege sie verdeckt in die Mitte der Schulklasse.
- 3 Mische die Esel Eli-Plättchen und lege sie verdeckt auf die Esel Eli-Felder.
- 4 Nun verteile die Spielfiguren und stelle sie auf den Platz vor der Kirche.
- 5 Macht euch aus, wer beginnt. Das Spiel geht im Uhrzeiger-Sinn. Derjenige, der beginnt, deckt die erste Aktionskarte auf, liest die Aktion laut vor und bestimmt jemanden, der sie ausführt.



## SPIELREGELN:

Der/Die Spieler/in an der Reihe würfelt mit 2 Würfeln. Startfeld ist das Missio-Kreuz in der Kirche. Dieses Feld wird als erstes gezählt. Eure Spielfiguren ziehen entlang des Weges und versuchen die verschiedenen Esel Eli-Plättchen aufzuspüren.

**Das Ziehen:** Jeder Würfel wird einzeln für sich gezogen. Du kannst entscheiden, ob du mit der größeren oder mit der kleineren Augenzahl beginnst und in welche Richtung du ziehen willst. An fremden Spielfiguren ziehst du einfach vorbei und zählst das betreffende Feld mit.

**Heimschicken:** Kommt deine Figur genau auf ein besetztes Feld mit dem ersten oder dem zweiten Würfel oder mit beiden, so wird die fremde Figur wieder zurück in die Kirche geschickt. Dort muss sie neu anfangen.

**Dinge finden:** Kommst du mit deiner Figur genau auf ein gelbes Esel Eli-Feld, darfst du nachsehen, was sich hinter dem Plättchen verbirgt. Aber Achtung: Schau das Plättchen so an, dass deine Mitspielerinnen und Mitspieler nicht sehen, was darunter ist. Lege das Plättchen dann wieder zurück und merke dir die Stelle und das Plättchen gut!

**Zur Schule ziehen:** Hast du das Ding entdeckt oder weißt du schon, wo das Ding ist, nach dem die oberste Karte fragt, eile zur Schule. Gib Acht, dass deine Mitspielerinnen und Mitspieler nicht sofort deine Absicht bemerken, denn ansonsten versuchen sie dich heimszuschicken. In der Schule musst du genau auf das Feld mit dem Schlüssel kommen. Es ist erlaubt den passenden Zug auch nur mit einem Würfel zu machen; die Augenzahl des zweiten Würfels verfällt dann. Kannst du das Schlüsselfeld nicht sofort erreichen, musst du ein paar Runden im Kreis ziehen, bis du schließlich einen passenden Wurf machst.

**In der Schule:** Bist du schließlich auf dem Feld mit dem Schlüssel angekommen, musst du nun zeigen, unter welchem Esel Eli-Plättchen sich das Ding auf der Karte befindet. Dabei nimmst du das Plättchen auf, das du für das richtige hältst und siehst nach, ohne dass die Mitspieler/innen etwas zu sehen bekommen.

Ist es das **falsche Plättchen**, so legst du es einfach wieder zurück. Deine Figur muss zurück zur Kirche.

Ist es aber das **richtige Plättchen**, zeigst du die Unterseite her, nimmst dir die Aktionskarte und legst es dann wieder zurück an den Platz. Deine Spielfigur darf bei Pater Atta, beim Eingang zur Schule warten und du deckst die nächste Karte auf. Bestimme jemanden, der die nächste Aktion machen muss.

**Die Aktionskarten:** Es gibt insgesamt 15 Aktionskarten mit den 15 Symbolen. Immer derjenige, der es geschafft hat, in die Schule zu kommen, darf die nächste Aktionskarte aufdecken und eine/n Mitspieler/in bestimmen, der/die die Aktion ausführen muss. Je nach Aktion kann dies sofort passieren oder nach dem Spiel.

**Missionars-Hilfe:** Würfelst du einen Pasch (gleiche Zahl auf beiden Würfeln), dann darfst du auf das Feld von Pater Atta springen. Dort kannst du nun ein beliebiges Plättchen anschauen oder die Aktionskarten neu mischen und die oberste wieder aufdecken. Deine Spielfigur bleibt auf dem Feld von Pater Atta, bis du wieder an der Reihe bist.