

# Gesunde Runde

für zwei bis vier Spieler ab zehn Jahren



## Spielanleitung

**Wer ist schon gerne krank? Um gesund zu bleiben, könnt ihr einiges tun. Zum Beispiel viel Gemüse essen und Sport treiben. Doch auch wenn ihr auf eure Gesundheit achtet, erwischt es euch früher oder später mal: Ihr werdet krank und müsst zum Arzt oder vielleicht sogar ins Krankenhaus. Im Gesundheitssystem warten große Herausforderungen auf euch: Viele Informationen strömen auf euch ein, ihr müsst komplizierte Formulare ausfüllen, Entscheidungen treffen und die Sprache der Ärzte verstehen. Das ist manchmal gar nicht so leicht.**

In diesem Spiel dreht ihr gemeinsam eine Runde durch unser Gesundheitssystem. Auf eurem Weg durchlauft ihr acht Stationen:

Im **1 Labyrinth des Gesundheitssystems** erfahrt ihr, wie unser Gesundheitssystem funktioniert. Dann überquert ihr den **2 Informationsfluss** und lernt dabei, wie man mit Gesundheitsinformationen umgeht und wo man sie findet. Kaum habt ihr den Fluss hinter euch gelassen, müsst ihr das **3 Tal der Viren und Bakterien** durchwandern. Hier geht es darum, wie man sich vor ansteckenden Keimen schützen kann. Im **4 Entscheidungswald** müsst ihr euch zwischen unterschiedlichen Behandlungsalternativen entscheiden.

Danach gelangt ihr zum **5 diagnostischen Orakel**, das in der Sprache der Ärztinnen und Ärzte mit euch sprechen wird. Habt ihr die Botschaft entschlüsselt, werdet ihr den **6 therapeutischen Ozean** überqueren. Hier müsst ihr unter Beweis stellen, ob ihr die unterschiedlichen Einrichtungen, Institutionen und Angebote kennt und sie richtig nutzen könnt. Dann betretet ihr das **7 Arzneimittelland**, wo euch auch unerwünschte Nebenwirkungen erwarten. Eure Reise endet im **8 Paraphendschungel**, in dem ihr eure Rechte als Patient kennenlernt und durchsetzen müsst.

### Ziel des Spiels

Anders als bei vielen anderen Spielen, spielt ihr nicht gegeneinander. Gesund zu werden und zu bleiben, funktioniert gemeinsam immer besser als allein. Das Ziel besteht darin, gemeinsam im Spielverlauf möglichst viele Punkte zu sammeln. Für jede richtig beantwortete Aufgabe erhaltet ihr Spielpunkte. Macht jemand von euch einen Fehler, verliert ihr Punkte. Die Anzahl der gewonnenen bzw. verlorenen Punkte wird euch oben rechts am Bildschirm angezeigt. Am Ende des Spiels könnt ihr eure Punktzahl mit anderen Spielgruppen aus eurer Klasse vergleichen.



### Spielvorbereitung

Bevor es losgehen kann, müsst ihr noch ein paar Vorbereitungen treffen. Ihr braucht folgende Materialien:

- das Spielbrett,
- jeweils drei Spielfiguren pro Spieler (für jeden Spieler eine andere Farbe),
- einen Würfel,
- einen Computer oder einen Tablet-PC,
- einen Zugang zum Internet.

Jeweils eine der drei Spielfiguren wird auf dem roten Wartefeld (Wartezimmer) platziert. Die anderen beiden Figuren werden auf die Jokerfelder (Beratungsjoker, Ereignisjoker) verteilt. Mit eurem Tablet oder Computer ruft ihr die Internetadresse [www.gesunde-runde.de](http://www.gesunde-runde.de) auf. Klickt hier bei „Spiel starten“ auf das Bild. Mit der Pfeiltaste am rechten Bildschirmrand startet ihr das Spiel. Bevor es losgehen kann, müsst ihr noch einen Teamnamen eingeben und die Anzahl der Spieler (2–4) auswählen.



## Spielverlauf

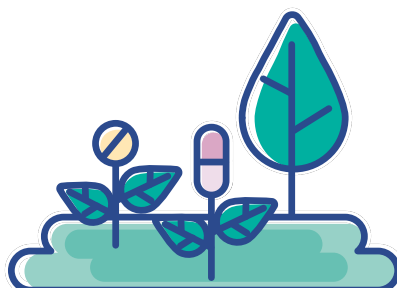
Anders als bei vielen anderen Brettspielen hat jeder Spieler nur eine Spielfigur im Spiel. Um die Figur ins Spiel zu bringen, müssen alle Spieler zunächst eine Eins würfeln. Der Würfel wird im Uhrzeigersinn weitergereicht und jeder Spieler darf bis zu dreimal würfeln – so lange, bis eine Eins gewürfelt wurde. Wer eine Eins hat, kann seine Figur auf das erste rote Feld im Spielkreis stellen und darf danach noch einmal würfeln. Gleichzeitig wählt ihr den betreffenden Spieler am Bildschirm aus und klickt auf die gewürfelte Zahl. Folgt nun den weiteren Anweisungen im Online-Spiel.

Sobald die Figur im Spiel ist, gelten die folgenden Würfelregeln:

Zahl	Aktion
1	Du erhältst eine Ereigniskarte und setzt deine Spielfigur einen Schritt nach vorn.
2	Du erhältst eine Ereigniskarte und setzt deine Spielfigur zwei Schritte nach vorn.
3	Du setzt deine Spielfigur drei Schritte nach vorn.
4	Du setzt deine Spielfigur vier Schritte nach vorn.
5	Du erhältst eine Wissenskarte und setzt deine Spielfigur einen Schritt nach vorn.
6	Du erhältst eine Wissenskarte und setzt deine Spielfigur zwei Schritte nach vorn.

Im Spielverlauf muss die Spielfigur auf das letzte Feld des Kreises gebracht werden. Kommt man mit einer Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, kann man diese nicht aus dem Spiel nehmen, also „rausschmeißen“. Es ist genug Platz für alle da und es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen. Eigene und fremde Spielfiguren können auch übersprungen werden. Dabei werden die besetzten Felder mitgezählt.

Ist das letzte Feld im Spielkreis erreicht, wird die Spielfigur direkt in die Expertenzone (roter Kreis) gestellt. Die Experten haben zwar keine Figur mehr auf dem Spielfeld, bleiben aber als Berater des Teams im Spiel.



### Wissens- und Ereigniskarten

Immer wenn ihr eine Fünf oder eine Sechs würfelt, erhaltet ihr auf eurem Tablet-PC oder Computer eine Wissenskarte. Kennt ihr die richtige Antwort, werdet ihr mit Punkten belohnt. Ist eure Antwort falsch, verliert ihr Punkte. Bei der Beantwortung der Wissensfragen dürft ihr euch gegenseitig helfen, denn im Team ist man am stärksten. Ihr dürft aber niemanden außerhalb eures Teams fragen und auch nicht in Büchern nachschlagen oder im Internet suchen.

Einmal im gesamten Spielverlauf habt ihr die Möglichkeit, von eurem Beratungsjoker Gebrauch zu machen: Ihr dürft dann auch das Internet zu Rate ziehen oder jemanden anrufen. Wenn ihr das Spiel in der Schule spielt, dürft ihr auch eure Lehrerin oder euren Lehrer fragen. Wenn ihr den Beratungsjoker genutzt habt, nehmt die Spielfigur in eurer Farbe aus dem Jokerfeld und legt sie beiseite.

Immer wenn ihr eine Eins oder eine Zwei würfelt, erhaltet ihr auf eurem Tablet-PC oder Computer eine Ereigniskarte. Es erwarten euch freudige und weniger freudige Ereignisse. Einmal im Spielverlauf könnt ihr euch mit eurem Ereignisjoker auch freikaufen. Wählt hierzu im Online-Spiel nicht „weiter“, sondern „Joker“. Wenn ihr den Ereignisjoker genutzt habt, nehmt die Spielfigur in eurer Farbe aus dem entsprechenden Jokerfeld des Spielbretts und legt sie beiseite.

### Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spielfiguren das letzte Feld des Spiels erreicht haben. Am Ende des Spiels könnt ihr euer Ergebnis mit anderen Spielgemeinschaften in eurer Schulklasse vergleichen.

