

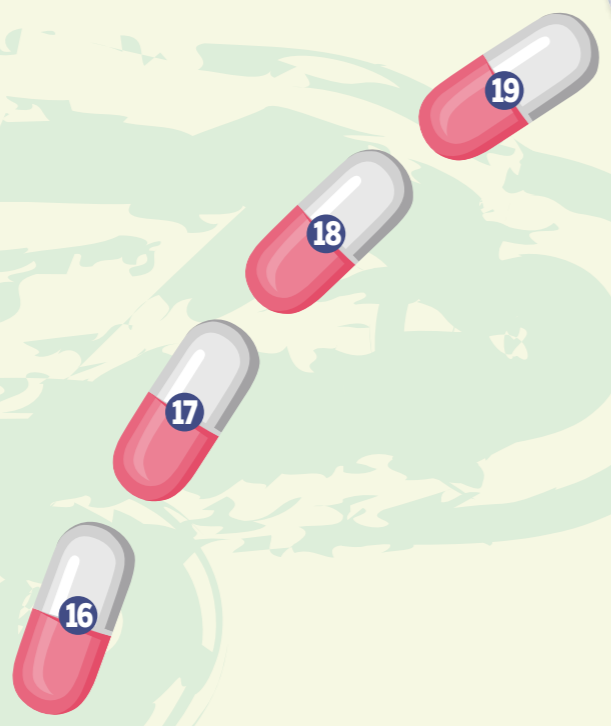
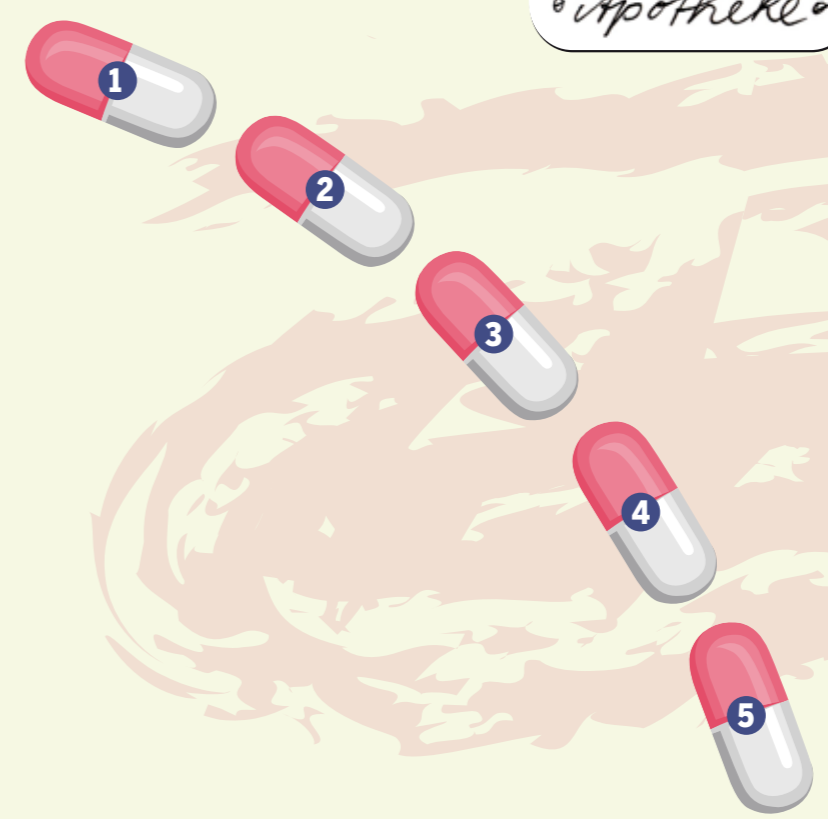


Freizeit

START



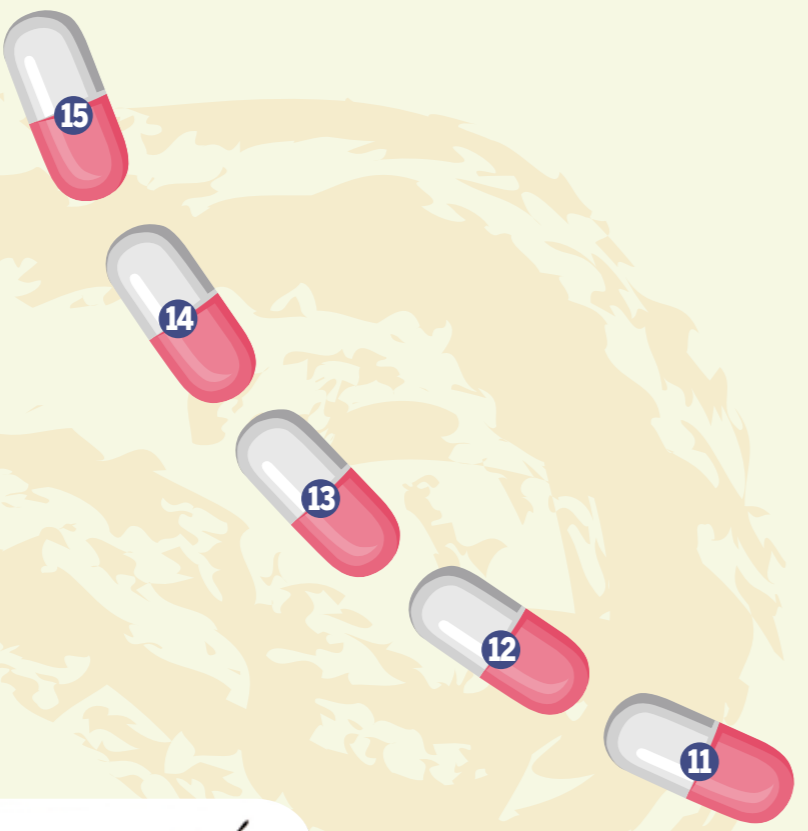
Apotheker



URLAUB



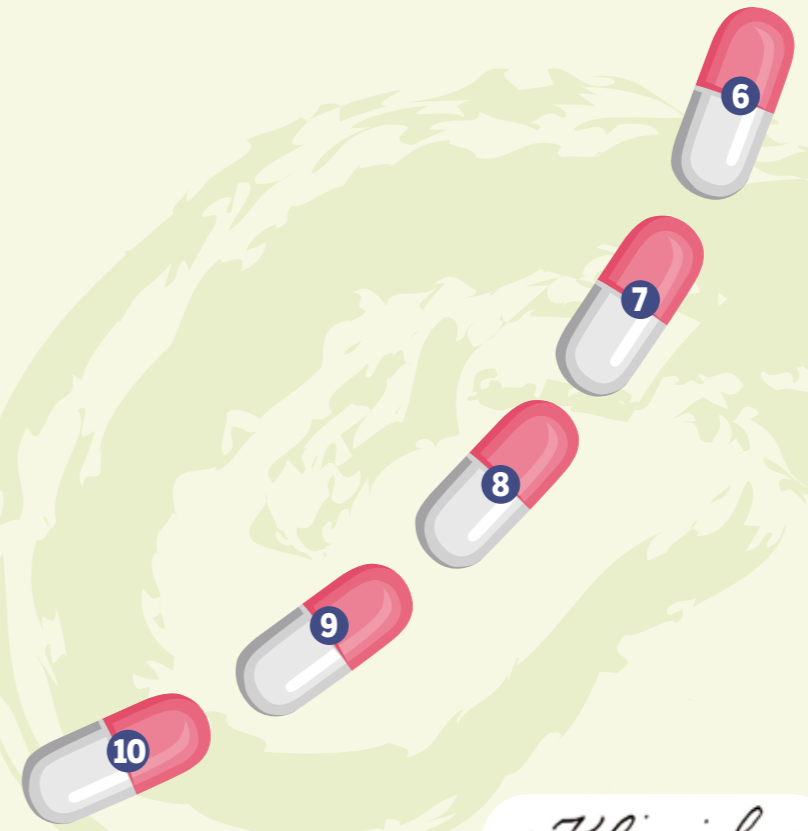
FITNESS



Hausarzt



ARBEIT



Klinik

SO GEHT'S

VORBEREITUNG

Requisiten

Zum Spielen brauchen Sie nur wenige Requisiten, vor allem einen **Würfel**.

Spielfiguren, je eine pro Spieler, können Sie aus einem „Mensch-ärgere-dich-nicht“-Spiel nehmen oder aus Büroklammern biegen. Als Währung brauchen Sie **Glückstaler**. Wir haben dazu Schokolinsen vorgesehen, damit man nach dem Spiel etwas zu naschen hat. Ebenso gut kann man mit Plastik-Chips oder Haselnüssen spielen. Außerdem brauchen Sie eine **Münze** (zum Beispiel einen Euro), einen **Schal** (als Augenverband) und ein möglichst großes **Wasserglas** oder eine Vase mit einem kleinen Papierknäuel.



VERLAUF

Spielbeginn

Pro Mitspieler werden mindestens **12 Glückstaler** in eine Schüssel gelegt. Wenn man länger spielen will, kann man auch mehr nehmen. Der Älteste beginnt mit dem Würfeln, rückt vom Startfeld aus die Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts und führt dort die entsprechenden Anweisungen aus. Er kann dabei Glückstaler verdienen oder muss welche abgeben und wird überdies von einigen Leiden heimgesucht.

Spiel-Ende

Das Spiel endet, wenn alle Glückstaler verteilt sind. Der Spieler mit den meisten Talern hat gewonnen, alle dürfen ihre Taler behalten – und aufessen.

Spielfelder



Startfeld: Beim Start und jedes Mal, wenn dieses Feld erreicht oder überschritten wird, gibt es 3 Glückstaler.



Ereignisfeld: Die 19 Felder (rot/weiß) gehören zu den vier Bereichen Apotheke, Klinik Hausarzt, Freizeit und tragen Nummern. Unten auf dieser Seite, die Sie am besten heraustrennen und neben das Spiel legen, ist für jede Nummer ein Ereignis beschrieben.



Aktionsfeld: Es gibt vier Aktionsfelder (Kur, Fitness, Arbeit, Urlaub) in Form einer blauen Raute. Dort können Sie einen oder zwei Taler verdienen, wenn Sie eine der beiden Übungen ausführen.



Privatpatient: Wer auf dieses Feld kommt, wird Privatpatient und kann bei jedem Wurf bis zu drei Felder mehr vorrücken. In der Klinik lässt man ihn aber nicht so schnell gehen. Dort muss er mindestens eine Runde aussetzen. Es gibt immer nur einen Privatpatienten im Spiel. Kommt ein Mitspieler auf das Feld, wechselt der Euro den Besitzer.



Placebo: Diese Tablette (rund und weiß) enthält zwar keinen Wirkstoff, mobilisiert aber die Selbstheilungskräfte. Der Spieler wird augenblicklich von den aktuellen Leiden erlöst, die ihm auf einem Ereignisfeld auferlegt wurden.

EREIGNISFELDER UND AKTIONSFELDER

DIE EREIGNISFELDER APOTHEKE

- 
- 1 Die Gurgellösung aus dem Internet war billig, aber verdorben. Sie dürfen 2 Runden nicht sprechen oder müssen Strafe zahlen (1 Taler)
 - 2 Sie haben den Arzneischränk aufgeräumt und alte Medikamente in die Apotheke gebracht. Der Apotheker schenkt Ihnen 1 Taler
 - 3 In der „Apothekenrundschau“, die Ihnen mitgegeben wurde, hat jemand alle Kreuzworträtsel gelöst. In der folgenden Runde rufen Sie nach jedem Wurf der Mitspieler: „Ich bin so deprimiert!“. Wenn Sie es vergessen, kostet das jedes Mal 1 Taler.
 - 4 Schwere Erkältung. Beim Sprechen Nase zuhalten, bis Sie wieder auf ein Apotheken-Feld kommen. Sonst Strafe zahlen: 1 Taler.
 - 5 Körperfettkontrolle! Ist Ihre Taille kleiner als der Hüftumfang? Wenn nicht, geht's auf Diät. Geben Sie jedem Mitspieler einen Taler aus Ihrem Vorrat.

KLINIK

- 6 Fehlalarm: Die Blinddarmentzündung entpuppt sich als schwere Blähung. Rücken Sie für 2 Runden 1 Meter vom Tisch weg und spielen weiter (Privatpatient 1x aussetzen).
- 7 Bei der OP hat der Chirurg seinen Autoschlüssel im Bauchraum vergessen. Zum Glück braucht er ihn dringend. Sie werden sofort nachoperiert. 1x aussetzen (Privatpatient 2x).
- 8 Schleudertrauma! Sie können den Hals 1 Runde nicht bewegen, sonst 1 Taler abgeben. (Privatpatient 1x aussetzen).
- 9 Augen-OP. Sie tragen für 2 Runden einen Verband (Schal) um die Augen und sind auf Hilfe der Mit-

spieler angewiesen. Wird der Verband gerade von einem anderen benutzt, wird dieser spontan geheilt und überlässt Ihnen das Requisit. (Privatpatient 1x aussetzen).

- 10 Komplizierter Knöchelbruch! Sie fallen 1 Runde aus und müssen solange das rechte Bein hochhalten. (Privatpatient 2x aussetzen).


HAUSARZT

- 11 Hörtest! Ihr linker Nachbar flüstert einen sinnlosen Satz durch den Raum (mindestens 6 Worte). Wenn Sie ihn korrekt wiedergeben, gibt es 1 Taler.
- 12 Borreliose durch Zeckenstich! Die Blutuntersuchung gibt's leider nur auf Privatrezept. 2 Taler abgeben. (Privatpatient zahlt nichts)
- 13 Praxisgebühr vergessen. Aber Ihr rechter Nachbar hilft aus. Er schenkt Ihnen 2 Taler (sofern er sie hat).
- 14 Grippewelle! Der Impfstoff ist alle. Zurück zum ersten Apothekenfeld (1) und dreimal kräftig niesen.
- 15 Ihr Hexenschuss lässt sich wieder einrenken. Zurück zur ARBEIT und dort Aktion ausführen.

FREIZEIT

- 16 Im Schwimmbad haben Sie einen Partner fürs Leben kennengelernt: Fußpilz. Um niemanden anzustecken, drehen Sie Ihren Stuhl für 2 Runden vom Tisch weg.
- 17 Blutvergiftung, Ihnen geht es schlecht! Eine Runde stöhnen oder 2 Taler Strafe.
- 18 Sie sind ein guter Mensch und spenden an ein Kinderkrankenhaus. Wer jünger ist als Sie, bekommt 1 Taler aus Ihrem Bestand.
- 19 Tennisarm, aber Sie wollen nicht zum Arzt. Rechtshänder dürfen den rechten, Linkshänder den linken Arm 3 Runden nicht bewegen. Sonst Strafe zahlen (1 Taler).

DIE AKTIONSFELDER KUR



2 Taler: Im Gänsemarsch zum Frühstückstisch, 10 Schritte Hacke an Fußspitze. Und natürlich die Augen dabei schließen.

1 Taler: Sie beeindruckten Ihre Nachbarn im Speisesaal, weil Sie mit den Ohren wackeln können.

FITNESS

2 Taler: Sagenhaft, dieses neue Fitnessgerät! Stehen Sie auf einem Bein, blicken in eine Handfläche vor Ihrem Gesicht. Hand ansehen und dabei langsam über den Kopf führen. 10 Mal.

1 Taler: Beim Lachyoga macht Ihnen keiner was vor. Zeigen Sie das Löwenlachen, strecken die Zunge weit heraus und rufen fünf Mal: „ho-ho, ha-ha-ha“.

ARBEIT

2 Taler: Entspannung im Büro-Stuhl: Arme anwinkeln, Hände nach vorn. Fingerspitzen vom Körper weg drehen, Fußspitzen gleichzeitig nach innen. Dann umgekehrt, 10 Mal.

1 Taler: Sie sind ein Meister der Vortragskunst. Dass Sie zehnmal fehlerfrei hintereinander „Schuppige schleimige Schellfischflosse“ sagen können, beeindruckt sogar Ihre neidischen Kollegen.

URLAUB

2 Taler: Sie sind im Beach-Basketball der Größte. Werfen Sie eine Papierkugel in ein ca. 1,5 Meter entferntes Glas. Sie haben 5 Versuche.

1 Taler: Am Strand beeindruckten Sie die Kinder, weil Sie so schön schießen können. Zeigen Sie das Ihren Mitspielern.