

DAS SPIEL BESTEHT AUS:

- 24x **PERSONEN**-Karten
- 24x **SUPERKRÄFTE**-Karten
- 5 verschiedene **MISSIONEN** mit je 10 Karten
 - 1 **EINLEITUNGS**-Karte; 8 **HINDERNIS**-Karten und 1 **END-HINDERNIS**-Karte

Einige **HINDERNIS**-Karten sind Schlüsselkarten, die zur Lösung der letzten Aufgabe benötigt werden

ERKLÄRUNG DER UNTERSCHIEDLICHEN KARTEN

PERSONEN: Karte, die dem Spieler eine Eigenschaft verleiht

SUPERKRÄFTE: Karte, die dem Spieler eine besondere Fähigkeit, Kraft verleiht



EINLEITUNG (SONNEN-Karte): Karte, die die Aufgabe vorstellt

HINDERNIS: Es gibt zwei Arten von Aufgaben, die von der Gruppe gemeinsam überwunden werden müssen:



„Schlüssel“: Mindestens eine Schlüsselaufgabe muss gelöst werden damit die Mission ein Erfolg wird



„Mond“: letzte Etappe, die für den Erfolg der Mission unbedingt notwendig ist

DIE MAXIMALE ZEIT FÜR DIE ERFÜLLUNG EINER MISSION BETRÄGT 20 MINUTEN

ERLÄUTERUNGEN ZUR ROLLE DES „SPIELLEITERS“

Dies ist eine wichtige Rolle bei den ersten Spielen und bei Kindern, die nicht lesen können.



Der Spielleiter sorgt für die Einhaltung der Spielregeln und bringt Dynamik in jedes Spiel.

Diese Rolle übernimmt entweder ein Erwachsener, der die Gruppe betreut, oder ein erfahrener Spieler.

Er überwacht die 20-minütige Spielzeit (oder delegiert diese Rolle an einen erfahrenen Spieler, der auf die Einhaltung der Zeit achtet).

Er kann bei der Auswahl der besten Lösung für eine Aufgabe helfen, je nachdem, welche **PERSONEN**-Karten und/oder **SUPERKRÄFTE**-Karten unter den Teilnehmern verteilt sind. Er nimmt die Bewertung der von der Gruppe ausgeführten Pantomime vor oder beteiligt sich daran.

Er achtet darauf, dass alle Spieler die Prüfung bestehen, indem er die Besonderheiten und Unterschiede jedes Einzelnen respektiert: die Person im Rollstuhl, der Blinde, der Gehörlose, usw.

ZUSÄTZLICHE VORSCHLÄGE

Zur Erleichterung des Spielverlaufs möchten wir Sie auf die Möglichkeit der Verwendung einer Reihe von Hilfsmitteln aufmerksam machen:

- Eine Augenbinde oder ein Kopftuch könnte dem Spieler helfen, der eine Karte gezogen hat, die eine Sehbehinderung anzeigt.
- Ohrstöpsel könnten dem Spieler helfen, der eine Karte gezogen hat, die eine Hörbehinderung anzeigt.
- Die Wäscheklammern dienen als Material für die verschiedenen Spielrunden: Nach jeder bestandener Aufgabe hängt der Spieler eine Wäscheklammer an die Kordel des Diverseco-Beutels.

DIVERSECO



SPIELREGELN

SPIELAUFGSTELLUNG

Umgang mit der Zeit: ein Werkzeug besorgen, mit dem man die Zeit messen kann (Uhr, Stoppuhr, Timer, Sanduhr, ...).

DIE MISSION

Die Spielergruppe wählt eine Mission aus den fünf zur Auswahl stehenden Planeten aus: Minera, Natura, Aqualia, Éolia oder Volcania



Die Einleitungskarte wird offen ausgelegt.

Ein Spieler bildet einen (verdeckten) Nachziehstapel aus so vielen Hinderniskarten, wie es Spieler gibt. Der Nachziehstapel enthält mindestens eine Schlüsselkarte und endet mit der Karte „Mond“.

Beispiel: Bei 5 Spielern, besteht der Nachziehstapel aus

- 2 Hindernis-Karten,
- 2 „Schlüssel“-Karten
- und der „Mond“-Karte



Die Reihenfolge der HINDERNIS-Karten spielt keine Rolle, aber die „MOND“-Karte muss als letzte vom Nachziehstapel gezogen werden.

Die Spieler: Die Spieler stellen sich im Kreis auf.

Jeder Spieler zieht zufällig eine Personen-Karte und eine Superkräfte-Karte und legt sie offen vor sich ab. Die anderen Karten werden beiseite gelegt.



SPIELANFANG

Startet den 20-minütigen Countdown.

Der jüngste Spieler beginnt und liest die Einleitungskarte der Mission.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Der Spieler links von dem Spieler, der die Einleitung vorgelesen hat, zieht eine HINDERNIS-Karte und liest sie laut vor. Die Gruppe berät sich und entscheidet gemeinsam, auf welche Weise die Herausforderung bewältigt wird (entsprechend der PERSONEN- und/oder SUPERKRÄFTE-Karten der einzelnen Spieler).

Die von der Gruppe ausgedachte Lösung wird dann pantomimisch dargestellt.

Achtung: Eine SUPERKRAFT kann nur einmal während einer Mission eingesetzt werden. Die Karte wird danach verdeckt auf den Tisch gelegt.

Die Gruppe bewertet, ob die Aufgabe bestanden wurde.

- Bei Erfolg wird die Karte rechts neben die Einleitungskarte gelegt, mit der Vorderseite nach oben, und der Spieler kommt, um eine neue Wäscheklammer an die Schnur des DIVERSECO-Beutels zu hängen.
- Beim Scheitern wird die Karte links neben die Einleitungskarte gelegt, mit der Vorderseite nach unten.

Eine neue Runde beginnt: Der nächste Spieler auf der linken Seite zieht die nächste Hindernis-Karte vom Nachziehstapel.

SPIELENDE

Das Spiel ist gewonnen und alle sind Gewinner, wenn das letzte Hindernis in der vorgegebenen Zeit überwunden wurde.

Hinweis: Mindestens eine der «Schlüssel»-Aufgaben muss gelöst werden, um die letzte Aufgabe zu bestehen, da diese «Schlüssel»-Karten einen Gegenstand liefern, der für die letzte Aufgabe benötigt wird.

Dann kommen alle Spieler zusammen und bilden einen Kreis, der das «O» von DIVERSECO darstellt, und rufen DIVERSECO, während sie hochspringen und wieder auf der Erde landen!

Das Spiel ist für alle verloren, wenn

- die Zeit abgelaufen ist, bevor alle Aufgaben bewältigt wurden;
- Wenn keine «Schlüssel»-Prüfung bestanden wurde!