

# The Game: Menschen erobern das Spielfeld

## Aus der Perspektive von Spielfiguren

Schlüpfen Sie in die Rolle einer Spielfigur auf einem überdimensionalen Spielbrett und liefern Sie sich einen Wettkampf mit den anderen Teams, der sich gewaschen hat. Ob als Pirat, als Royal, als Zigeuner oder gar als Vampir: Bei diesem Spiel ist neben dem Teamgedanken auch Köpfchen, Strategie und taktisches Denken gefragt.

Und wie bei allen klassischen Brettspielen üblich, gehört das kleine Quentchen Glück dazu, das am Ende das Siegerteam entscheidet.



Die Teilnehmer werden in Teams aufgeteilt. Per Los ziehen die Teams dann ihre Zugehörigkeit **Royals, Pirates, Vampire oder Gypsies** und erhalten ihre zugehörigen Requisiten: Krone und Zepter, Tuch und Augenklappe, Zähne und Umhang oder Stola und Schnauzbart.

Jedes Team wählt einen Professor und einen Würfler.

Professoren: Die Professoren setzen sich an einen separaten Tisch neben dem Spielfeld. Jedes Mal bevor ein Mitglied aus dem Team einen Zug auf dem Spielfeld machen darf, müssen die Professoren eine Frage aus dem Kartenstapel in der Mitte des Tisches richtig beantworten. Ist die Frage falsch beantwortet, muss das Team aussetzen. Wird die Frage jedoch richtig beantwortet, kommt der Würfler zum Zug.

Würfler: Nach der richtigen Beantwortung der Frage würfelt der Würfler einmal. Würfelt er eine 1 darf eines der Teammitglieder das Spielfeld betreten.

Ereigniskarten: Betritt ein Spieler ein Ereignisfeld, zieht der zum Team gehörige Würfler eine Ereigniskarte und liest diese laut vor. Das Ereignis muss umgehend ausgeführt werden.

Aktionskarte: Betritt ein Spieler die Mitte des Spielbrettes, zieht der zum Team gehörige Würfler eine Aktionskarte.

Diese Aktion muss umgehend auf dem Aktionsfeld ausgeführt werden.

**Individuell und persönlich** - Event Marketing  
- die Agentur mit dem „PERSONAL TOUCH“

