

Die Reisenden dürfen in alle Richtungen gezogen werden. (Aber: je Zug nur in eine Richtung!)

Wichtig ist, dass die Reisenden so schnell wie möglich auf oder über ein Kartenfeld kommen. Ist ein Reisender dort angelangt, liest der Vorleser die Frage auf der Karte vor.

Ist die Antwort richtig, was der Vorleser anhand einer Erklärung auf der Karte herausfindet, wird die Karte beiseitegelegt – ein Schritt weiter zum Sieg!

Aber wehe, die Antwort ist falsch oder ihr wisst sie nicht! Dann rückt der Schwarze Turm ein Feld näher an den Berg der Zerstörung heran. Auf das Kartenfeld kommen an Stelle der einen Karte zwei neue verdeckt vom Nachziehstapel.

Die Lügensteine müssen in Pfeilrichtung gezogen werden. An einer Abzweigung entscheiden die Reisenden gemeinsam, ob es nach links/rechts geht oder weiter geradeaus!

- Schlimm, wenn Ihr nicht aufpasst, und der Lügenstein auf ein Kartenfeld gerät oder darüber hinaus: Dann kommt eine Karte dazu – und der Schwarze Turm rückt wieder ein Feld vor!
- Noch schlimmer ist, wenn der Lügenstein auf ein Feld vorrückt, auf dem ein Reisender steht oder ihn gar überholt: Dann wandert der Schwarze Turm gleich zwei Felder vor. Dasselbe passiert, wenn ein Reisender einen Lügenstein überholt oder sich mit ihm ein Feld teilen muss.

#### Ende der Reise / des Spiels:

- Genau dreißig Minuten sind vorbei und es liegen noch Karten auf den Feldern? Ihr habt verloren! Denn der teuflische Herrscher im Schwarzen Turm rückt nun zum Berg der Zerstörung vor. Dieser speit giftige Lava und bringt Unfrieden und Krieg über die ganze Welt.
- Ihr seid in Fallen getappt, auf Lügen und Vorurteile hereingefallen? Der Schwarze Turm erreicht deshalb sein Ziel vor Ablauf der 30 Minuten? Auch dann habt ihr verloren!
- Aber wenn ihr schnell seid auf eurer Reise, alles wisst, was man euch fragt, und in möglichst wenige Fallen tappt, wenn ihr also gut zusammenarbeitet, dann habt ihr gewonnen: Der Weltfrieden ist gerettet!

#### Der Schwarze Turm auf dem Weg zum Berg der Zerstörung:

- Ein Reisender zieht auf oder über einen Lügenstein: + 2 Felder
- Ein Lügenstein zieht auf oder über eine Spielfigur: + 2 Felder
- Ein Lügenstein zieht auf oder über ein Kartenfeld: + 1 Feld
- Ein Lügenstein zieht auf oder über ein Kartenfeld: + 2 Felder
- Die Reisenden geben eine falsche Antwort: + 1 Feld



Bayerische Landeszentrale  
für politische Bildungsarbeit

## WELTFRIEDEN IN GEFAHR!

*Eine spannende Reise für Religion und Toleranz*

#### Das Spiel:

Der Weltfrieden ist bedroht: Der teuflische Herrscher im Schwarzen Turm setzt seine ganze Macht ein, um ihn zu zerstören.

Ihr wollt das verhindern? Dann müsst ihr euch auf Weltreise begeben und dabei euer Wissen über drei große Religionen unter Beweis stellen.

Aber Achtung! Überall unterwegs müsst ihr mit hinterhältigen Fallen, gemeinen Lügen und gefährlichen Vorurteilen rechnen! Und während der teuflische Turmherrscher seinem Ziel immer näher kommt, verrinnt unerbittlich die Zeit...

Nur gemeinsam könnt ihr das Böse besiegen und den Frieden bewahren.  
Macht euch also gleich auf den Weg!

*Eure Mission beginnt!*



### Spielziel:

Handelt gemeinsam und stellt euer Wissen unter Beweis. Dann könnt ihr weitere Aufgaben auf eurer Reise durch die Welt bestehen. Dabei helfen euch Kenntnisse über die drei großen Buchreligionen Judentum, Christentum und Islam.

Je schneller ihr auf die Fragen antwortet, desto wahrscheinlicher ist euer Sieg! Wenn es euch also gelingt, alle Fragen auf den Wissenskarten zu beantworten, bevor der Schwarze Turm den Berg der Zerstörung erreicht, habt ihr den Weltfrieden gerettet.

### Spielmaterial

- 1 Spielplan: Die Welt
- 6 Reisende
- 1 Schwarzer Turm
- 4 Lügensteine
- 110 Wissenskarten
- 2 Würfel



### Spielvorbereitung

- Jeder Spieler wählt einen Reisenden und stellt ihn auf eines der **blauen** Startfelder.
- Gemeinsam legt ihr jetzt eure Reiseroute fest: Stellt die Lügensteine auf die vier **roten** Felder und entscheidet über eine Pfeilrichtung der Lügensteine.
- Der Schwarze Turm kommt auf das Startfeld der **Zeitleiste**.
- Um euer Wissen auch wirklich auf den Prüfstand zu bringen, werden die Wissenskarten gemischt. Auf jedem **Kartenfeld** liegt verdeckt **eine** Karte. Die restlichen Karten bilden einen Nachziehstapel.
- Für die erste Runde wird ein Vorleser bestimmt, der die Fragen vorliest. In den nächsten Runden wird die Vorlesefunktion immer im Uhrzeigersinn an den nächsten Mitspieler weitergegeben. Achtung! Die Antworten auf den Karten dürfen vom Vorleser auf keinen Fall vorab verraten werden!
- Einer von euch muss vor Reiseantritt auf die Uhr schauen und die Zeit im Auge behalten: Denn eure Mission ist auch ein Wettkampf gegen die Zeit. Innerhalb von genau 30 Minuten müsst ihr fertig sein.

### Spielverlauf:

Ein beliebiger Spieler beginnt. Er würfelt mit beiden Würfeln, z.B. eine Drei und eine Fünf. **Er entscheidet, mit welcher Augenzahl er seinen Reisenden bewegen will**, z.B. mit der Fünf, und setzt ihn in die von ihm gewünschte Richtung. Mit der zweiten Würfelzahl, hier der Drei, muss jetzt einer der Lügensteine vorrücken. Alle Spieler entscheiden, welcher das sein soll.

### Aber Achtung! Die Zeit läuft!

Danach kommt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler dran.