

PowerWater als Brettspiel

PowerWater ist ein Lern- und Strategiespiel, das als Brett- und als Klassenversion erhältlich ist. Diese Spielanleitung beschreibt das Brettspiel.

Spielinhalt:

- 4x Spielfiguren
- 4x Wasserregler
- 4x Loskarten
- 150 Fragekarten (im Spielkarton sortiert mit Register)
- 8 Jokerkarten
- Spielplan

Ziel des Spiels:

Die Spieler reisen in verschiedene Länder und beantworten Fragen zum Thema Wasser. Dabei müssen sie strategisch auf ihren Wasserverbrauch achten und erfahren viel Neues über das Wasser auf unserer Erde.

Vorbereitung:

Jeder Spieler zieht zu Beginn eine Loskarte mit dem Startpunkt (**Punkt**) und stellt seine Spielfigur auf dem Spielplan dorthin.

Außerdem erhält jeder Spieler einen Wasserregler, der auf 70 Liter Wasser eingestellt ist. Die Fragekarten müssen in das Register einsortiert sein.

Spielregeln:

Es beginnt der Spieler, der als letztes Wasser getrunken hat. Er rückt seine Spielfigur bis zu drei Felder vor, wobei die Punkte über Linien miteinander verbunden sein müssen.

Dabei ist es wichtig auf seinen Wasserverbrauch zu achten:

- 1 Feld kostet 10 Liter (Wasserregler um 10l nach unten schieben)
- 2 Felder kosten 30 Liter (Wasserregler um 30l nach unten schieben)
- 3 Felder kosten 50 Liter (Wasserregler um 50l nach unten schieben).

Steht seine Spielfigur nun auf einem Zwischenpunkt (**Punkt**), kann sich der Spieler ausruhen und der nächste Spieler ist dran.

Steht sie auf einem Fragepunkt (**Punkt**), entscheidet der Spieler, ob er eine leichte, mittelschwere oder schwere Frage lösen möchte. Ein anderer Spieler sucht im Register nach dem jeweiligen Land und stellt eine Frage mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad. Wird die Frage richtig beantwortet, erhält der Spieler 70 Liter (schwere Frage), 50 Liter (mittelschwere Frage) bzw. 30 Liter Wasser (leichte Frage) für seinen Wasserstand.

Wenn der Spieler falsch antwortet, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zieht ein Spieler auf ein Feld, wo schon ein anderer steht, wird dieser „raus geschmissen“ und muss zurück auf seinen Startpunkt.

Gewonnen:

Gewonnen hat der Spieler, dessen Wasserspeicher zuerst mit 400 Litern gefüllt ist.

Hinweise:

Wasserkosten:

1 Feld = 10 Liter

2 Felder = 30 Liter

3 Felder = 50 Liter

Wassergewinn:

richtige Antwort auf eine leichte Frage: 30 Liter

richtige Antwort auf eine mittelschwere Frage: 50 Liter

richtige Antwort auf eine schwere Frage: 70 Liter

richtige Antwort eines anderen Teams: 10 Liter

Besonderheiten:

Hat ein Spieler seinen gesamten Wasservorrat aufgebraucht und steht auf einem Zwischenpunkt, erhält er eine Jokerkarte. Der Spieler bleibt mit seiner Spielfigur stehen und bekommt die entsprechende Frage gestellt. Bei einer richtigen Antwort erhält er 40 Liter Wasser, ansonsten muss es bis zur nächsten Runde warten.

Die Anzahl der möglichen Jokerkarten pro Spieler und Spiel ist nicht begrenzt.

Der Spielplan:

Rot sind die Startpunkte. Hier steht die Spielfigur bei Spielbeginn oder nach einem Rauswurf.

Sonst passiert auf diesem nichts.

Grau sind die Zwischenpunkte. Diese sind um „Ausruhen“ oder „Ausweichen“ gut geeignet.

Sonst passiert hier nichts.

Blau sind die Fragepunkte. Bleibt ein Team hier stehen, bekommt es eine Frage zu dem jeweiligen Land gestellt und kann sich Wasser verdienen.