

# PowerWater in der Klasse

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

## Spielinhalt:

- 4x Magnete (blau, rot, gelb, grün)
- 4x Wasserregler
- 4x Loskarten
- 150 Fragekarten (im Spielkarton sortiert mit Register)
- 8 Jokerkarten
- Spielplan als pdf

## 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:

Der Spielplan wird mit einem Beamer groß an eine magnetische Wand geworfen.

Zu Beginn wird die Klasse in vier ungefähr gleich große Teams aufgeteilt: Team rot, gelb, blau und grün. Jedes Team bestimmt einen Teamleiter.

Alle Teamleiter werden nun nach vorne gebeten, ziehen eine Loskarte mit dem Startpunkt (**Punkt**) und befestigen ihren Magneten dort.

Jedes Team erhält einen Wasserregler, der auf 70 Liter Wasser eingestellt ist.

Die Fragekarten müssen in das Register einsortiert sein.

## Spielregeln:

Der Teamleiter, der als letztes außerschulisch schwimmen war, beginnt.

Das Team entscheidet nun gemeinsam, wie viele Felder (maximal 3) es vorrücken und in welche Richtung es gehen möchte. Wichtig ist hierbei, dass die Punkte über Linien miteinander verbunden sind. Der Teamleiter setzt jetzt die Spielfigur seines Teams und bezahlt mit der angegebenen Wassermenge (1 Feld: 10 Liter, 2 Felder: 30 Liter, 3 Felder: 50 Liter), indem er den Schieber entsprechend herunter schiebt.

Steht das Team auf einem Zwischenpunkt (**Punkt**), kann es sich ausruhen.

Steht es auf einem blauen Fragepunkt (**Punkt**), entscheidet es, ob es eine leichte, mittelschwere oder schwere Frage lösen möchte. Der Spielleiter sucht im Register nach dem jeweiligen Land und stellt eine Frage mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad. Beantwortet das Team diese Frage richtig, erhält es 70 Liter (schwere Frage), 50 Liter (mittelschwere Frage) bzw. 30 Liter Wasser (leichte Frage) für seinen Wasserstand. Bei einer falschen Antwort bekommen alle anderen Teams gleichzeitig die Chance, die Frage zu beantworten. Das Team, das zuerst die richtige Antwort nennt, gewinnt unabhängig vom Schwierigkeitsgrad der Frage 10 Liter für seinen Wasserstand.

Dann geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Team weiter.

Zieht ein Team auf ein Feld, wo schon ein anderes Team steht, wird dieses „raus geschmissen“ und muss zurück auf seinen Startpunkt.

## **Gewonnen:**

Gewonnen hat entweder das Team, dessen Wasserspeicher zuerst mit 400 Litern gefüllt ist oder das, das am Ende der Stunde am meisten Wasser in seinem Wasserregler hat.

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

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

## **Der Spielplan:**

Rot sind die Startpunkte. Hier steht das Team mit seinem Spielstein 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.