



# VORSICHT LEHRER

Überlebenstraining im Klassenzimmer  
für 2-6 Schüler ab 8 Jahren.

Im Klassenzimmer ist die Hölle los! Jeder Schüler versucht möglichst viele Streiche zu spielen oder Verbotenes zu tun, ohne dabei vom Pauker erwischt zu werden bzw. dessen Geduldsfaden allzu sehr zu strapazieren.

## **Spielziel**

Am Ende der „Stunde“ die wenigsten Minuspunkte auf seinem Konto zu besitzen und das Klassenzimmer als bester Schüler zu verlassen.

## **Spielmaterial**

- 1 Punktetafel (Spielplan)
- 6 Spielsteine
- 3 Würfel
- 1 schwarze Geduldsfaden-Figur
- 58 Schülerkarten
- 20 Lehrerkarten (Rückseite mit Zettel)

## **Spielvorbereitung**

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler erhält einen Spielstein seiner Wahl, den er auf das Null-Feld des Plans legt. Die Spielsteine zeigen an, wie viele Minuspunkte man im Spiel bereits hat. Die schwarze Geduldsfaden-Figur kommt ebenfalls auf das Null-Feld.

Schüler- und Lehrerkarten werden in zwei getrennte Stapel aufgeteilt, gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn vier Schülerkarten verdeckt zugeteilt. Diese werden so gehalten, dass sie nicht von den anderen Mitspielern eingesehen werden können.

Wer schon die meisten Schuljahre hinter sich gebracht hat, beginnt das Spiel. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

## Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, muss eine Schülerkarte ausspielen, die Geduldsfaden-Figur und eventuell seinen eigenen Spielstein vorsetzen. Danach ergänzt man seine Karten wieder auf vier und prüft, ob eine Lehrerkarte ins Spiel kommt (s. Abschnitt „Lehrerkarten“). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auf jedem Feld können sich mehrere Spielsteine bzw. auch noch die Geduldsfaden-Figur aufhalten.

## Schülerkarten

Auf den Schülerkarten befinden sich drei Zahlenangaben:

Geduldspunkte

Minuspunkte

Risikowurf



Geduldspunkte

Minuspunkte

Risikowurf

### 1. Geduldspunkte (schwarzes Kästchen):

Durch das Ausspielen einer Karte (Streich bzw. verbotene Aktion) wird der Geduldsfaden des Lehrers strapaziert. Deshalb wird die **Geduldsfaden-Figur (schwarz)** um die angegebene **Geduldspunkte-Zahl** auf der Punktetafel nach vorne gerückt.

### 2. Minuspunkte bzw. Risikowurf:

Nach dem Vorrücken der Geduldsfaden-Figur hat der ausgespielte Streich des Schülers auch noch Auswirkungen für den eigenen Spielstein. Dabei kann der Spieler jedoch zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

- entweder er kassiert die auf der Schülerkarte angegebene Zahl an Minuspunkten (2. Kästchen) und setzt den Spielstein seiner Farbe um den **Minuspunkte-Wert** weiter,

- oder er wagt einen **Risikowurf** (3. Kästchen) und muss – gelungener Wurf vorausgesetzt – seinen Spielstein nicht weiter vorrücken. Zu diesem Zweck wirft der Spieler alle 3 Würfel gleichzeitig. Ist die Summe der Augenzahlen mindestens so hoch wie der **Risikowurf-Zahlenwert**, so ist er den Minuspunkten entgangen und er darf stehen bleiben. Erreicht er die Zahl jedoch nicht, so muss er mit seinem Spielstein die **doppelte Anzahl** der auf der ausgespielten Karte angegebenen Minuspunkte (Zahl im 2. Kästchen mal 2) nach vorne gehen.

### Beispiel:

Spieler A spielt die Karte „Schwindeln“ (s. Abb.). Zuerst wird die schwarze Geduldssaden-Figur um 9 Felder weiter gezogen. Danach hat er die Wahl, ob er mit seinem Spielstein freiwillig die 11 Minuspunkte vorgehen will oder ob er einen Risikowurf wagt. Spieler A entscheidet sich für einen Risikowurf. Er wirft mit drei Würfeln die Summe 10. Da er die benötigte Augenzahl von 12 (s. Karte) nicht erreicht hat, muss er nun 2 mal 11, also 22 Minuspunkte vorrücken. Mit einer gewürfelten 12 oder mehr hätte er gar nicht vorrücken müssen.

### Lehrerkarten

Ist der Zug eines Spielers beendet, wird überprüft, ob die **Geduldssaden-Figur** eine der **Tintenklecks-Felder** (Feld 20, 40, 60 usw.) auf dem Spielplan genau erreicht oder überschritten hat. Diese alle 20 Punkte vorkommenden Felder bedeuten, dass der Geduldssaden des Lehrers reißt. Nun wird die oberste Lehrerkarte vom Stapel aufgedeckt. Sie gilt für alle Schüler (Mitspieler) gemeinsam.

Die Lehrerkarte wird wie folgt abgerechnet:

The diagram shows a teacher card with a cartoon illustration of a teacher and a student. Below the illustration is a grid of three boxes: 'An die Tafel', a star symbol, and '12+'. Below the grid are three arrows pointing to the boxes, labeled 'Zusätzliche Geduldspunkte', 'Minuspunkte für alle Schüler', and 'Risikowurf'. To the right of the grid is an arrow pointing to the star symbol, labeled 'Nachsitzen der Klasse'.

### **1. Zusätzliche Geduldspunkte** (schwarzes Kästchen):

Auch auf den Lehrerkarten sind Geduldspunkte angegeben. Die schwarze Geduldsfaden-Figur wird entsprechend vorgerückt.

### **2. Minuspunkte** bzw. **Risikowurf** für alle Schüler:

Diese Minuspunkte (2. Kästchen) erhalten alle Spieler, d.h. sie müssen sofort reihum mit ihren Spielsteinen die entsprechende Anzahl Felder vorrücken, es sei denn, jeder für sich wagt einen Risikowurf (3. Kästchen), der wie im Absatz „Schülerkarten“ beschrieben durchgeführt wird.

### **3. Nachsitzen:**

Zeigt die Lehrerkarte über den drei Zahlenangaben einen Stern, dann ist der Lehrer stocksauer und lässt die ganze Klasse nachsitzen. Wer zu diesem Zeitpunkt auf einem Tintenklecks-Feld steht, hat den Geduldsfaden des Lehrers überstrapaziert und muss zum nächsten Tintenklecks-Feld vorrücken (z.B. von Feld 20 auf Feld 40).

Bei den Lehrerkarten „Test“ und „Unaufmerksamer Lehrer“ haben die Schüler Glück gehabt: Der Lehrer ist so beschäftigt, dass er den Schülern keine Minuspunkte erteilen kann und sein Geduldsfaden wird so natürlich auch nicht strapaziert.

### **Spielende**

Das Spiel endet sofort, sobald die Geduldsfaden-Figur bzw. ein Spielstein auf oder über das Feld „Vorsicht Lehrer“ gezogen ist (restliche Punkte verfallen). Jetzt wird festgestellt, wer am wenigsten Minuspunkte hat und damit als bester Schüler die Klasse verlässt.

