

# Familien-Manöver

Ein Spiel von Martina Müller  
und Franz Scholles

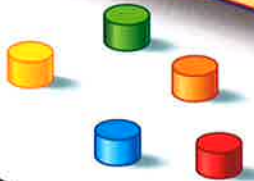


## Was bietet das Spiel „FamilienManöver“?

Sie haben als Soldatenfamilie aufgrund von Übungen, Fernbeziehungen und Auslandseinsätzen mitunter wenig Gelegenheit, als Familie zusammen zu sein. Beim FamilienManöver kommt Ihre Familie miteinander ins Reden, ins Lachen und ins Quatsch machen. Sie erfahren möglicherweise neue Dinge voneinander und stärken spielerisch Ihre Familiengemeinschaft.

## Welches Material liegt dem „FamilienManöver“ bei?

- 1 Spielplan
- 8 Spielsteine in 5 verschiedenen Farben
- 80 Coins in 5 verschiedenen Farben
- 8 Becher
- 1 Farbwürfel
- 1 Manöver-Medaille (Sieg-Button)



## 110 KARTEN

- 16 x KITA
- 16 x SCHULE
- 16 x JUGEND-CLUB
- 16 x DAHEIM
- 16 x KASERNE
- 20 x AKTION
- 10 x DUELL



## Wie wird „FamilienManöver“ aufgebaut?

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Sortiert die Kartenarten und legt diese auf die passenden Felder auf den Spielplan. Die Karten „Aktion“ und „Duell“ platziert neben dem Spielplan. Die „Duell-Karten“ kommen erst am Spielende zum Einsatz. Jeder Spieler nimmt sich einen Becher und sucht entsprechend seinem Alter einen Spielstein und 10 Coins nach folgenden Farben aus: Kitakinder=Orange, Schulkinder=Gelb, Jugendliche=Rot, Partner-Daheim=Blau, Partner-Kaserne=Grün. Gibt es zwei Kita-/Schul-/Jugend-Club-Kinder, kennzeichnet die gleichfarbigen Spielsteine mit einem Stift unterschiedlich. Gibt es noch mehr Gleichaltrige, so teilt diese in 2 Teams ein. Stellt Eure Spielsteine farblich passend an die Startfelder. Damit ist die Spielreihenfolge festgelegt.



## Wie wird „FamilienManöver“ gespielt?

Das „FamilienManöver“ verläuft reihum entsprechend dem Alter der Familienmitglieder. Jeder Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und zieht auf dem Spielplan auf das nächste Feld in der gewürfelten Farbe.

*Beispiel: Kita-Kind würfelt rot und zieht auf das nächste rote Feld auf der Spielplanstraße.*

Je nach Würfelfarbe gilt folgendes Vorgehen:

### 1. Gewürfelte Farbe ist die eigene Spielsteinfarbe

Entspricht die gewürfelte Farbe der Spielsteinfarbe, zieht der Spieler auf das nächste Feld und nimmt die oberste Karte vom gleichfarbigen Kartenstapel.

*Beispiel: Schulkind würfelt Gelb, zieht zum nächsten Feld und zieht eine gelbe Karte vom Stapel „Schule“.*

Die beiden Aufgaben der Karte liest der Spieler zunächst für sich. Danach entscheidet er sich für **eine** Aufgabe, die er laut vorliest und löst. Als Belohnung darf er die Karte behalten. Jede Karte zählt am Ende als 1 Siegpunkt. Für ein **Kita-Kind** liest jeweils der nächst ältere Spieler vor. Er entscheidet auch, ob das Kita-Kind Aufgabe 1 oder 2 lösen soll.

### 2. Gewürfelte Farbe ist schwarz

Bei Schwarz zieht der Spieler auf das nächste schwarze Feld und zieht eine Karte „Aktion“. Er löst **eine** der beiden Aufgaben gemeinsam mit einem Spielrunden-Partner seiner Wahl. Der ausgewählte Partner behält als Belohnung die Karte. Jede Karte zählt am Ende als 1 Siegpunkt. Für ein **Kita-Kind** liest jeweils der nächst ältere Spieler vor und entscheidet.

*Beispiel: Der Partner in der Kaserne würfelt schwarz und löst eine Aufgabe mit dem Schulkind. Dieses erhält die Aktionskarte als Belohnung und Punkt.*



### 3. Gewürfelte Farbe ist die Spielsteinfarbe eines Mitspielers

Der Spieler zieht auf das nächste Feld der gewürfelten Farbe und wirft einen von seinen 10 Coins in den Becher des Spielers, auf dessen Farbfeld er gekommen ist. Jeder eingesammelte Coin zählt am Ende als 1 Siegpunkt.

*Beispiel: Schulkind (=gelbe Spielsteinfarbe) würfelt Rot, zieht auf das nächste rote Feld und legt einen gelben Coin in den Becher des Jugendlichen.*



### 4. Gewürfelte Farbe ist eine Farbe, die kein Mitspieler hat

Dies kann passieren bei weniger als 5 Spielern. Der Spieler muss nichts tun.

#### Sonderfelder „CHECKPOINT 2 Aufträge“ und „CHECKPOINT 3 Aufträge“

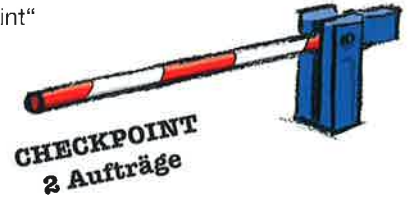
Ein Spieler, der den Checkpoint OHNE STOP passieren will, muss die verlangte Anzahl an Karten seiner eigenen Farbe besitzen.

*Beispiel: Ein Jugendlicher hat 2 rote Karten vor sich liegen. Er kann den „Checkpoint 2 Aufträge“ passieren. Dies gilt analog bei 3 Aufträgen.*

Sind weniger Karten im Besitz des Spielers, so muss er auf dem „Checkpoint“ anhalten, eine Karte seiner Farbe ziehen und die Aufgabe lösen.

*Beispiel: Kita-Kind hat am „Checkpoint 2 Aufträge“ noch gar keine orangene Karte. Es stoppt dort und zieht eine Karte vom Stapel „Kita“.*

Danach wird in der nächsten Runde normal weiter gespielt.



## Wie endet das „FamilienManöver“?

Am Ende kann es passieren, dass es kein Feld mehr in der gewürfelten Farbe vor dem Zieleinlauf gibt. Der Spieler darf dann sofort auf das höchste freie Feld im Zieleinlauf gehen.

*Beispiel: Das Kitakind (orange) ist vorne. Es steht auf dem letzten blauen Feld vor dem Ziel und würfelt Grün. Da kein grünes Feld mehr kommt, zieht es direkt auf das höchste freie Feld des Zieleinlaufs – hier auf Feld „5“.*

Wenn alle Spieler im Ziel eingelaufen sind, wird eine erste Siegpunkt-Zwischenbilanz gezogen. Der Spieler auf Feld 5 erhält zu seinen vor sich liegenden Farb- und Aktions-Karten sowie den eingesammelten fremden Coins 5 Extra-Siegpunkte, der auf Feld 4 erhält 4 Extra-Siegpunkte usw.

*Somit ergibt sich beispielsweise folgende Bilanz:*

Das Schulkind hat

4 Karten (3 x Schule, 1 x Aktion) = 4 Punkte

7 fremde Coins im Becher = 7 Punkte

Feld 4 im Zieleinlauf = 4 Punkte

**Zwischenbilanz der Manöverpunkte = 15 Punkte**



## Wer gewinnt das „Familien-Manöver“?

Der Gewinner des „FamilienManövers“ wird in einer abschließenden Duellphase ermittelt. Beim „Duell“ treten jeweils zwei Familienmitglieder zum Wettbewerb an. Es beginnen die beiden Spieler mit den wenigsten Punkten aus der **Zwischenbilanz**. Der jüngere zieht eine Duellkarte, liest **eine** Duellaufgabe vor und beginnt. Abwechselnd wird nun ein Begriff genannt, der zur Aufgabenstellung passt. Der Spieler, der den letzten gültigen Begriff nennen konnte, gewinnt das Duell und erhält dafür 3 Extrapunkte. Außerdem tritt er als nächstes gegen den Mitspieler an, der die nächstbeste Punktzahl hat. Der Duell-Verlierer scheidet aus. Sobald nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel. Die Duellpunkte werden zu den Manöverpunkten dazugezählt. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Er erhält in einer feierlichen Verleihungszeremonie die Manöver-Medaille angesteckt, die er bis zum nächsten Spiel behalten darf.



Das „Familien-Manöver“ kann über [Info@KAS-Soldatenbetreuung.de](mailto:Info@KAS-Soldatenbetreuung.de) gegen eine Schutzgebühr bestellt werden. Ergänzungsspiele sind geplant. Detailinformationen und Informationen über weitere spezielle Angebote für Soldatenfamilien wie Mutter-Kind-Kuren, Familienferien, Seminare, Verwundeten-Ferienwochen, Religiöse Auszeiten etc. finden Sie unter [www.KAS-Soldatenbetreuung.de](http://www.KAS-Soldatenbetreuung.de)

Wir danken der Katholischen Familienstiftung für Soldaten, welche die Produktion dieses Spiels gefördert hat. Informationen zur Familienstiftung finden Sie unter [www.Katholische-Familienstiftung.de](http://www.Katholische-Familienstiftung.de)

