

UNTERWEGS IM SENEGAL

Eine Reise durch den Senegal geht nicht ohne Hindernisse ab. Nicht überall fahren Autos und schon gar nicht steht an jeder Ecke eine Tankstelle. Aber im Land der »Teranga«, der Gastfreundschaft, gibt es dabei auch Schönes zu erleben. Komm doch einfach mal mit!

Vorbereitung

Bis zu 4 Spielerinnen/Spieler oder Spielgruppen können mitmachen. Wenn Gruppen miteinander spielen, sollte eine Spielleitung die Fragen und Ereignisse vorlesen. Spielt ihr nur zu viert, liest einfach der linke Nachbar die Frage vor.

Besorgt euch von einem anderen Spiel einen Würfel und vier Spielfiguren.

Auf dem Weg gibt's ab und zu Aufgaben zu erfüllen. Dafür solltet ihr folgende Sachen bereitlegen:

- eine Plastikschüssel
- ein großes Tuch oder einen Schal
- eine kleine Schüssel mit einem Mörser und einige Esslöffel Getreidekörner (keine Angst: Wenn ihr das nicht aufreiben könnt, gibt es an der Stelle eine andere Aufgabe!)
- eine Sanduhr, die 30 oder 60 Sekunden läuft

Schneidet die Frage- und Aktionskarten aus und legt sie in 5 Stapeln sortiert neben den Spielplan.

Und so geht's

Ziel des Spiels ist es, die ganze Reise durch das Land zu machen und sich dabei das Ticket für den Rückflug zu verdienen. Das geht, indem ihr zu jedem Wissensbereich eine Frage richtig beantwortet. Diese Karte behaltet ihr. Am Ende der Reise ergeben die vier richtigen Antwortkarten das Ticket für den Rückflug nach Hause.

Während des Spiels müssen also alle Spielenden darauf achten, dass sie aus jedem Wissensfeld eine Fragekarte »gewinnen«.

Die vier Felder sind:



Beantwortet ihr eine Frage aus einem Wissensfeld richtig, braucht ihr auf den nächsten Feldern dieses Themas keine Frage mehr zu beantworten, sondern könnt einfach weitergehen.

Solange euch noch ein Wissensfeld fehlt, müsst ihr natürlich darauf achten, auf ein Feld mit dem passenden Symbol zu kommen und eine Frage zu beantworten.

D.h., ihr müsst vielleicht auch schon mal vor einem Feld warten, bis ihr die genaue Punktzahl würfelt. Es kann sogar sein, dass ihr mit der gewürfelten Zahl zum passenden Wissensfeld zurückgeht, um die Karte noch zu bekommen.

Die Menschen im Senegal helfen einander und freuen sich, wenn sie auf ihren langen Wegen andere treffen. Deshalb ist auch auf dem kleinsten Flecken Platz für mehrere; niemand wird rausgeschmissen.

ACHTUNG: Wenn ihr mit eurem Spielstein auf ein Feld mit diesem Symbol kommt, müsst ihr eine Aktionskarte ziehen!

Ach ja, am Ende der Reise müsst ihr natürlich auch mit dem letzten Wurf punktgenau auf dem letzten Feld vor Dakar landen. Sonst kommt ihr nicht in den Flughafen! Ja, und dann gibt es da auch noch ein paar unerwartete Ereignisse auf dem Weg. Vor Überraschungen ist man eben nie sicher!

Ereignisfelder

Das müsst ihr dann tun:



- Die Schiffsreise von Dakar nach Ziguinchor entlang der Atlantikküste dauert 16 Stunden. Das Schiff fährt die ganze Nacht über bis zum anderen Mittag. Auf dieser Strecke zählt darum jeder Wurf einen Punkt weniger. Dafür kann man die warme afrikanische Nacht auf dem Meer erleben.

- Ups, es gibt ein tropisches Gewitter. Das ist in der Casamance im Süden des Landes öfter so. Dann ist die Piste völlig überschwemmt und man muss einfach abwarten, bis das Wasser abgelaufen ist. Setze einmal aus.



- Du hast Glück! Ein »Taxi-brousse« – ein Buschtaxi – hält neben dir. Es ist zwar schon ziemlich voll und natürlich ganz schön heiß da drin, aber die Leute rücken gerne noch etwas enger zusammen. Du kannst mitfahren. Rücke drei Felder vor.

- Der Motor qualmt, das Auto gibt nichts mehr von sich. Da muss man halt zu Fuß weiter. Für zwei Runden zählt dein Wurf zwei Punkte weniger.



- Du lernst Aicha und die anderen Kinder aus Ndondol kennen. Sie freuen sich, dich zu treffen, und zeigen dir gleich das Dorf und die anderen Leute.

Am Abend gibt es was Leckeres zu essen. Da sagst du nicht nein. Setze einmal aus, um mit deinen neuen Freunden zusammen zu sein.



- Die Kinder sind mit der Charette (dem Eselskarren) auf dem Weg in ihr Dorf und nehmen dich ein Stück mit. Zwei Felder vorziehen.



- Hier wird gerade ein neuer Brunnen gebaut. Alle Leute aus den Nachbardörfern helfen, den ausgebuddelten Sand in Eimern hochzu ziehen und wegzuschaffen. Du hilfst auch mit und bekommst dafür zu trinken und zu essen. Da lohnt sich eine Runde Pause.

- Oh je, schon wieder Stau! In der Stadt und rundherum fahren richtig viele Autos und – na klar, da gibt es andauernd Stau. Da hilft nur geduldig warten und gucken, ob die vielen Straßenhändler Getränke oder frisch geröstete Erdnüsse verkaufen. Eine Runde warten ... und dann solange stehen und würfeln, bis es mit einer ZWEI zum Flughafen in Dakar geht!

