

## Spielunterlagen (Checkliste)

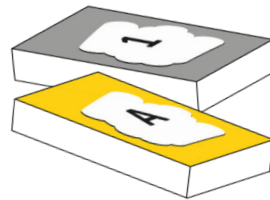
- ✓ 3 x Spielregeln
- ✓ 2 x Kartenstapel (gelb & grau)
- ✓ 6 x Stationen (Spielbretter)
- ✓ 5 x Schlüsselkarten
- ✓ 1 x Spielfigur
- ✓ 1 x Block & Stift

## Willkommen

Herzlich Willkommen bei der Mynd!Challenge! Eure Aufgabe ist es, auf der Reise durch das Stärkeland die Stärkeformel von Prof. A. Anderson zu finden. Dabei erwarten Euch eine Vielzahl an spannenden Aufgaben, welche Ihr gemeinsam oder auch für Euch allein lösen müsst. Ihr habt allerdings nur ein Zeitfenster von 80 Minuten (bzw. 60 Minuten bei der rein analogen Version)! Also lasst Euch nicht zu viel Zeit ...

## Kartenstapel

Bei den Karten im gelben Stapel handelt es sich um die **Bewegungskarten**, die alphabetisch sortiert sind. Jedes der Felder auf den Spielbrettern besitzt eine dazugehörige Bewegungskarte. Im grauen Kartenstapel findet Ihr die nummerierten **Aufgabenkarten**. Wann diese zu ziehen sind, erfahrt Ihr immer auf den gelben Karten.



## Hinweise:

1. Das Mynd!Game ist für 2 bis 5 Spieler/innen gedacht.
2. Für jede Station habt Ihr max. 13 Minuten Zeit (bzw. 9 bei der analogen Version). Eure Spielleitung gibt Euch ein Zeichen, wenn es Zeit wird, zur nächsten Station zu kommen.
3. Alle Aufgaben, bis auf die Handy-Challenges, sind im Team zu lösen. :-)
4. Wechselt Euch beim Vorlesen der Karten im Uhrzeigersinn ab!
5. Legt die Karten, die Ihr nicht mehr benötigt, auf zwei unterschiedliche Ablagestapel.
6. Der Abschluss der letzten Station beendet Eure Reise und stellt den Übergang in eine gemeinsame Klassendiskussion dar.



## Spielbrett

Zu jeder Station gibt es ein Spielbrett (nummeriert von I bis VI), das jeweils 3 Felder enthält. Die Reihenfolge der Felder wird durch das Alphabet bestimmt. Die Spielfigur zieht also von Feld **A** zu Feld **B** ...usw.

## Spielablauf

Ihr spielt als Team mit einer gemeinsamen Spielfigur und durchquert mit dieser die 6 Stationen im Stärkeland. Sobald die Spielfigur ein Feld erreicht hat, wird die passende Karte aus dem gelben Kartenstapel entnommen, welche Euch verrät, was Ihr als nächstes zu tun habt.

1. neues Feld wird mit der Spielfigur erreicht
2. passende Karte wird gezogen
3. beschriebene Aufgaben werden gelöst
4. Spielfigur wird zum nächsten Feld bewegt

## Was benötigt Ihr noch?

Neben Eurem scharfen Verstand, Spaß und einem Team, benötigt Ihr Eure Handys, falls Ihr heute die Version mit den Smartphone-Challenges spielt. Ob Ihr die Version mit oder ohne Handy spielt, sagt Euch Eure Spielleitung. Vergesst nicht, dass **eine** Person unter Euch stets Eure Lösungen notieren soll. Ein Block und ein Stift liegen dafür ebenfalls in der Tasche.

## Smartphone-Challenge

Um zur Smartphone-Challenge zu gelangen, scannt den QR-Code oder geht direkt auf den Link: [www.youmynd.de/start](http://www.youmynd.de/start). **Wichtig:** Schließt das Fenster nicht direkt nach der ersten Challenge. Im Laufe des Spiels erhaltet Ihr die Codes der restlichen Challenges, welche Ihr von dort aus erreichen könnt. Zum Spielen müsst Ihr nichts installieren. Infos zum Datenschutz findet Ihr in der Mynd!App.

## Start!

Das Spiel beginnt, sobald Ihr Euch mit den Regeln vertraut gemacht habt und Eure Spielfigur das **Feld A** auf dem Spielbrett I betritt. Zieht nun die erste Karte aus dem gelben Stapel. Viel Spaß und viel Erfolg!

**Auf die Plätze, fertig, los! :)**

