

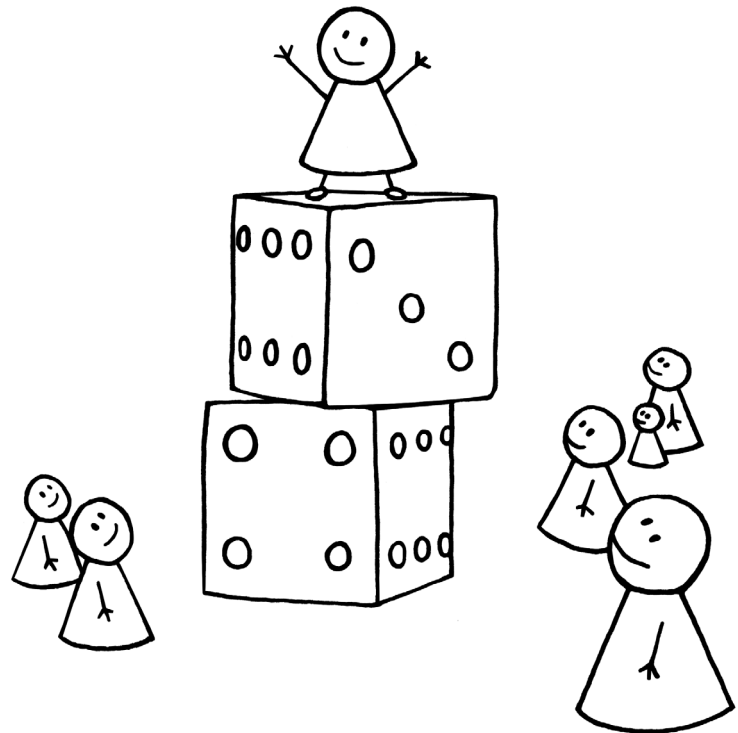
Das ZVV-Spiel



Für 2–4 Spieler/innen

Material:

ein Netzplan des Kantons Zürich
ein Würfel
eine Spielfigur pro Person
Ortschaftskärtchen



Ziel des Spieles:

Eine Spielerin oder ein Spieler zieht drei Kärtchen mit den Namen von Ortschaften. Dies sind im Spiel Reiseziele. Wer diese zuerst erreicht und zuerst wieder am Startbahnhof ankommt, hat gewonnen.

Spielregeln:

- Setzt eure Spielfigur auf euren Wohnort (= Startbahnhof).
- Jede/r zieht drei Ortschaftskärtchen.
- Sucht auf dem Netzplan eure Ziele (mit Hilfe des Ortsverzeichnisses) und plant die schnellste Reiseroute.
- Wer die höchste Zahl würfelt, darf anfangen und zieht mit der Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl. Pro Auge darf man einen Bahnhof oder eine eingezeichnete Bushaltestelle weit fahren. Alle würfeln und ziehen reihum.
- Wer eines seiner Reiseziele erreicht, bleibt dort stehen. (Überzählige Augen verfallen). Man zeigt den Mitspielenden das entsprechende Ortschaftskärtchen und darf gleich noch einmal würfeln und seine nächsten Ziele ansteuern.
- Wer alle drei Ziele erreicht hat, macht sich auf den direktesten Heimweg.
- Wer dort zuerst ankommt, hat das Spiel gewonnen.

Varianten:

Erfindet eigene Spielregeln. Zum Beispiel: Es müssen alle Mitspielenden die gleichen drei Ziele erreichen, oder man darf bei einer Sechs noch einmal würfeln. Oder falls an einer Haltestelle, die du erreichst, bereits eine Spielfigur steht, darfst du diese überholen. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Einzige Bedingung: Alle halten sich an die abgesprochenen Regeln.

Ortschaftskärtchen:

Rafz	Andelfingen	Steg	Rüti ZH	Sihlbrugg
Hedingen	Otelfingen	Zweidlen	Bülach	Illnau
Aathal	Uetikon	Wädenswil	Adliswil	Zürich-Flughafen
Niederweningen	Türlersee	Marthalen	Ossingen	Teufen
Schloss Laufen	Sternenberg	Hinwil	Felsenegg	Ottenbach
Egg	Insel Ufenau	Kempraten	Fehraltdorf	Wallisellen
Dietikon	Henggart	Flaach	Bachs	Wil ZH
Wila	Russikon	Freienstein	Steinmaur	Bäretswil