

Spielregeln

CORONOPOLY

by KATAPULT

Ab 3 Spieler:innen, ab 6 Jahre

Bevor es losgeht:

Alle Mitspielenden brauchen **eine Spielfigur**. Nun braucht ihr **Abwehrkräfte**. Die braucht ihr um das Spiel zu gewinnen. Als Abwehrkräfte eignen sich ungekochte Nudeln, Erdnüsse, Legosteine oder am Strand gesammelte Steine oder Muscheln. **Eine Person übernimmt zusätzlich die Rolle des Impfzentrums.**

Beim Spielstart bekommt jede Person **zehn Abwehrkräfte** vom Impfzentrum.

Pro abgeschlossener Spielrunde bekommst du **fünf Abwehrkräfte**.

Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch eine Person im Spiel ist.

Felder in Blau



Hier bist du sicher vor dem Virus!

Felder in Lila



Hier könntest du Kontaktperson werden!

Würfle nochmal, ob die Corona-Warn-App anschlägt. Bei **1, 3 oder 5** bist du Kontaktperson.

Bleib für die Quarantäne wo du bist, bis klar ist, ob der Kontakt gefährlich war. Setze eine Runde aus.

Bei **2, 4 oder 6** hast du Glück gehabt und du kannst in der nächsten Runde ganz **normal weiterziehen**.

Positiver-PCR-Test

Setze eine Runde in Isolation aus, gehe dabei **nicht** über Los und ziehe **keine** 5 Abwehrkräfte ein.

Aber du **verlierst** auch **keine Abwehrkräfte**, da du niemandem über den Weg läufst!

Felder in Orange



Mist, du hast dich infiziert!

Du verlierst zwei deiner Abwehrkräfte an das Impfzentrum.

Setz zusätzlich **eine Runde in Isolation** aus, gehe dabei **nicht** über Los und ziehe **keine** 5 Abwehrkräfte ein.

Covid-Test-Felder

Hier musst du würfeln, um einen Test zu machen.



Bei **1, 3 oder 5** ist dein Test **positiv**.

Begib dich direkt in **Isolation** und setze **eine Runde** aus. Gehe **nicht** über Los und ziehe **keine** zusätzlichen Abwehrkräfte ein.

Bei **2, 4 oder 6** ist dein Test **negativ**.

Du erhältst **zwei Abwehrkräfte** vom Impfzentrum.

Isolationfeld

Gib eine Abwehrkraft an die Personen rechts und links von dir ab.

Schließlich muss man seine Nachbarn schützen!

Impfzentrum

Landest du direkt auf diesem Feld, erhältst du **fünf Abwehrkräfte**.



Alle Ortsfelder

Du verlierst die **abgebildeten Abwehrkräfte** an den linken Spieler neben dir.

Querdenker-Demo-Feld: Du gibst an jeden deiner Mitspieler eine Abwehrkraft ab.

Zusatz:

Wenn du **das erste Mal** alle Abwehrkräfte verlierst, darfst du direkt zum **Impfzentrum**.

Würfelst du eine **1, 3 oder 5**, scheidest du **endgültig** aus.

Würfelst du eine **2, 4 oder 6**, erhältst du einen **Booster** mit **5 Abwehrkräften**. Du darfst weiterspielen.

Verlierst du nochmal alle, bist du raus!