



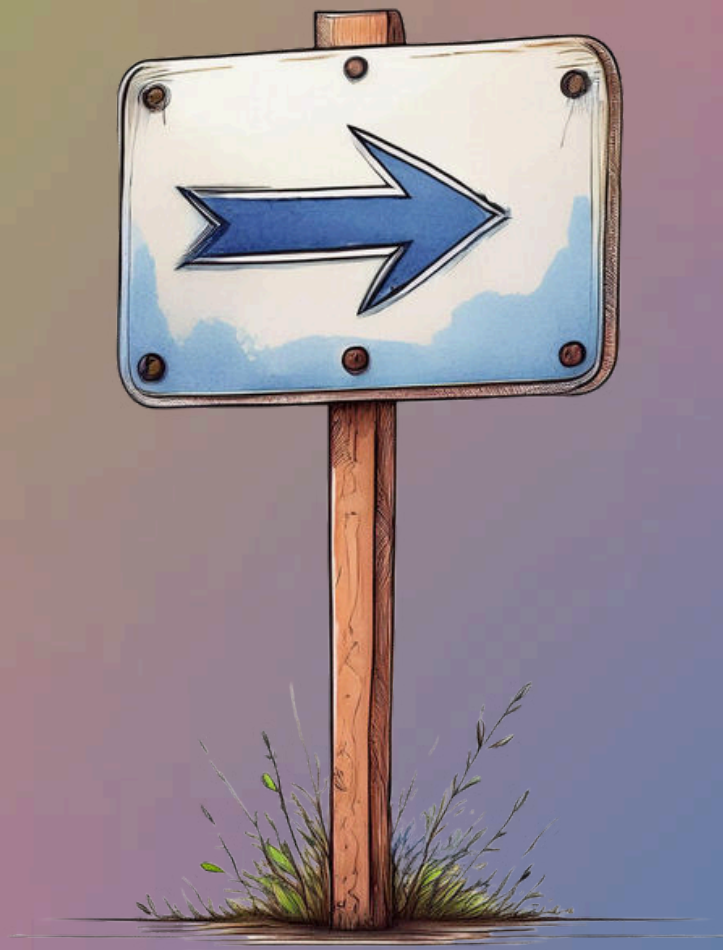
**DEIN**



# **FESTIVAL FÜR ALLE!**

**EIN BRETTSPIEL ZUM  
NACHHALTIGEN UND  
INKLUSIVEN VERANSTALTEN**

**SPIELANLEITUNG**



# **WILLKOMMEN ZU EUREM EIGENEN FESTIVAL!**

Mit dem Spiel „*Dein Festival für alle*“ schlüpft ihr in die Rolle von **Veranstaltenden** und könnt **gemein-sam euer eigenes Fest planen**. Ziel ist, dass **möglichst viele Gäste** zu eurem Fest kommen können.

Dafür könnt ihr euer **Festivalgelände (Spielplan)** mit den **Anlegekarten** nach euren eigenen Wünschen gestalten: Egal ob die Essens- & Getränkebude, die Acts auf der Bühne oder Anreisemöglichkeiten – alles liegt in eurer Hand. Dabei hat **jeder Gast ganz eigene Anforderungen**, um bei eurem Festival mit dabei zu sein. Mit den Anlegekarten könnt ihr also direkt beeinflussen, wie viele Gäste euer eigenes Festival besuchen können.

***Denkt dran: Es ist euer gemeinsames Festival! Ihr spielt zusammen und nicht gegeneinander!***



# SPIELMATERIAL



**Spielplan:** Zeigt den Grundriss eures Festivalgeländes mit vorgegebenen Bereichen, an denen die *Anlegekarten* im Spielverlauf angelegt werden.

In den Bereichen seht ihr in den Klammern, wie viele *Anlegekarten* pro Bereich angelegt werden können. Zum Beispiel können im Bereich *Catering* bis zu 4 Karten angelegt werden und im Bereich *Müll* bis zu 2.

Im Bereich *Sonstiges* könnt ihr verschiedene Karten anlegen, zum Beispiel inklusive *Anlegekarten*, wie zum Beispiel eine Rollstuhlrampe.

**Gäste-Karten:** Zeigen die verschiedenen Gäste, die euer Festival besuchen wollen.

Auf der Vorderseite seht ihr den Umriss der jeweiligen Figur mit ihren *Anforderungen und Wünschen* an das Festival. Auf der Rückseite seht ihr die Gäste, die aufgedeckt werden, sobald sie das Gelände in der Mitte des Spielplans betreten dürfen.



Vorderseite

Rückseite



Vorderseite



Rückseite

**Anlegekarten:** Zeigen die verschiedenen Bestandteile eures Festivals.

Ihr findet hier zum Beispiel eine große Auswahl an Essens- und Getränkebudens, aber auch einen Fahrrad-Parkplatz. Auf jeder Anlegekarte steht ein Preis ●. Mit euren eigenen *Fairos* könnt ihr die Anlegekarte kaufen und auf dem *Spielplan* anlegen, wenn ihr an der Reihe seid.

**Münzen:** Mit *Fairos* könnt ihr die Anlegekarten bezahlen. Alle Mitspielenden bekommen am Anfang des Spiels jeweils **5 Fairos**. Ihr könnt weitere Münzen mit den Aktionskarten und Fragekarten gewinnen.



**Aktionskarten:** Die Aktionskarten können euch bei der Gestaltung eures Festivals helfen. Mit ihnen könnt ihr Gutscheine für Anlegekarten oder andere nützliche Vorteile erhalten. Manchmal müsst ihr aber auch eine Abgabe bezahlen.

Vorderseite



Rückseite

**Fragekarten:** Bei den Fragekarten könnt ihr euer Wissen über Nachhaltigkeit unter Beweis stellen und FairOS dazu gewinnen.

In der unteren rechten Ecke findet ihr die **Nummer der Frage**, damit ihr die Lösung im *Lösungsheft* überprüfen könnt. Hier findet ihr mehr Infos zu den Antworten und was dahintersteckt.

Vorderseite



Rückseite

## SPIELAUFBAU

Legt den **Spielplan** in die Mitte eures Tisches und daneben je einen Stapel mit den **verdeckten Anlegekarten**, den **verdeckten Aktionskarten**, den **verdeckten Fragekarten** und den **verdeckten Gäste-Karten** (Seite mit dem Umriss nach oben). Die Anlegekarten werden vorher einmal **durchgemischt**.

Es werden **vier Gästekarten** als Warteschlange vor den Spielplan beim Eingang gelegt. Diese **Gäste warten hier auf Einlass**, bis ihre Anforderungen im Spielverlauf erfüllt werden.

Alle Spielenden erhalten jeweils **fünf FairOS**. Die restlichen FairOS legt ihr zur Seite, bis sie im Verlauf des Spiels dazugewonnen werden.

Auf der nächsten Seite findet ihr einen **Überblick, wie viele Anlegekarten** ihr in den einzelnen Bereichen auf dem Spielplan anlegen dürft.

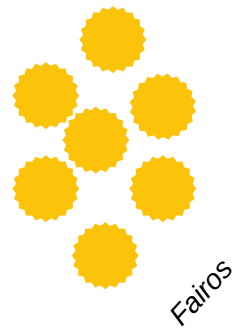
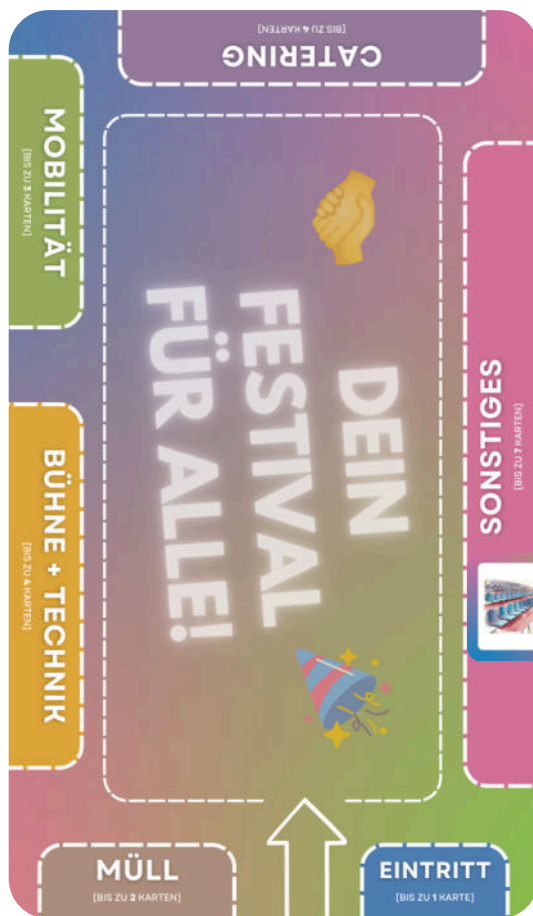
ANLEGEKARTEN			
Catering	4	Bühne + Technik	4
Müll	2	Eintritt	1
Mobilität	3	Sonstiges	7



Fragekarten



Timer (wahlweise auf 30 oder 45 Minuten)

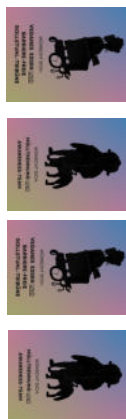


Fairos



Anlegekarten

Warteschlange



Aktionskarten

# SPIELZUG

Die jüngste spielende Person beginnt die Runde. Pro Runde kommt jede und jeder einmal dran und darf sich entscheiden: Es kann entweder **eine Fragekarte** oder **eine Aktionskarte** gezogen werden oder mit den eigenen *Fairos* eine **Anlegekarte** gekauft werden.

## MÖGLICHKEIT 1

*Eine Fragekarte beantworten*



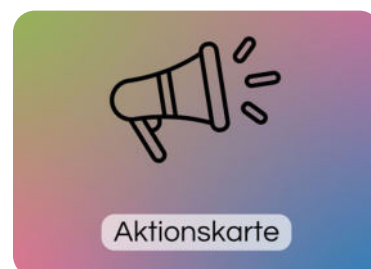
a) Die Frage auf der **Fragekarte** muss richtig beantwortet werden, um einen *Fairo* zu gewinnen. Dabei kann sich die spielende Person, die die Karte gezogen hat, auch von den anderen Mitspielenden beraten lassen.

In der unteren rechten Ecke findet ihr die Nummer der Frage, damit ihr die **Lösung** im Lösungsheft überprüfen könnt. Ist die Antwort nicht richtig gewesen, gibt es keinen *Fairo*. War sie richtig, erhält die Person, die gerade dran ist, einen *Fairo*.

Legt die Karte am Ende des Zuges auf einen **Ablagestapel** zur Seite.

## MÖGLICHKEIT 2

*Eine Aktionskarte ziehen*



b) Zieht die spielende Person eine **Aktionskarte**, wird der Text auf der Karte laut vorgelesen. Hier erwarten euch unterschiedliche Aktionen, bei denen ihr umsonst Anlegekarten für euer Festival erhalten könnt oder eine Abgabe zahlen müsst.

Die Aktionskarte **bewahrt ihr solange für euer Team auf**, bis eine Person die passende Anlegekarte zieht, dann könnt ihr die Aktionskarte für diese eintauschen. Also: Immer gut aufpassen und nicht euren Einsatz verpassen!

Habt ihr die Aktion auf der Karte erfolgreich erfüllt, legt sie am Ende des Zuges auf einen **Ablagestapel** zur Seite.

### MÖGLICHKEIT 3

*Eine Anlegekarte kaufen*

**BÜHNE +  
TECHNIK**

c) Entscheidet sich die spielende Person für eine **Anlegekarte**, werden von der Person links von ihr drei Anlegekarten zur Auswahl gezogen.

Aus diesen drei Karten kann die spielende Person nun eine auswählen.

**Wichtig vor dem Anlegen** ist, dass zuerst überprüft wird, ob das passende Feld auf dem Spielplan noch frei ist. Dann gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Ist das **Feld noch frei**, kann die Anlegekarte für den auf der Karte stehenden Preis mit den eigenen *Fairos* bezahlt werden.



b) Ist das **Feld nicht mehr frei**, so kann gegen einen Preis von 1 Fairo das Feld freigekauft und eine beliebige Karte entfernt werden. Danach kann die Anlegekarte für den jeweiligen Preis gekauft und auf den Spielplan angelegt werden.

**WICHTIG:** Wird eine Anlegekarte vom Spielplan weggekauft, müsst ihr überprüfen, ob alle eure Gäste noch ihre **Anforderungen** erfüllt haben. Geht durch das Weglegen der Anlegekarte eine Anforderung eines Gastes verloren, so muss dieser Gast vom Gelände runter und wieder in die Warteschlange vor den Eingang gelegt werden.

## ENDE DES SPIELZUGS

Zum **Ende des Spielzuges** überprüft die spielende Person, **ob neue Gäste** das Festivalgelände betreten dürfen.

Checkt dafür, ob bei Gästen, die auf den Einlass vor dem Spielplan warten, **Anforderungen** erfüllt sind. Sind alle Anforderungen erfüllt, so kann die Karte umgedreht werden und in die Mitte des Spielplans (das Festivalgelände) gelegt werden. Achtet darauf, dass am Eingang **immer vier Gäste** warten.

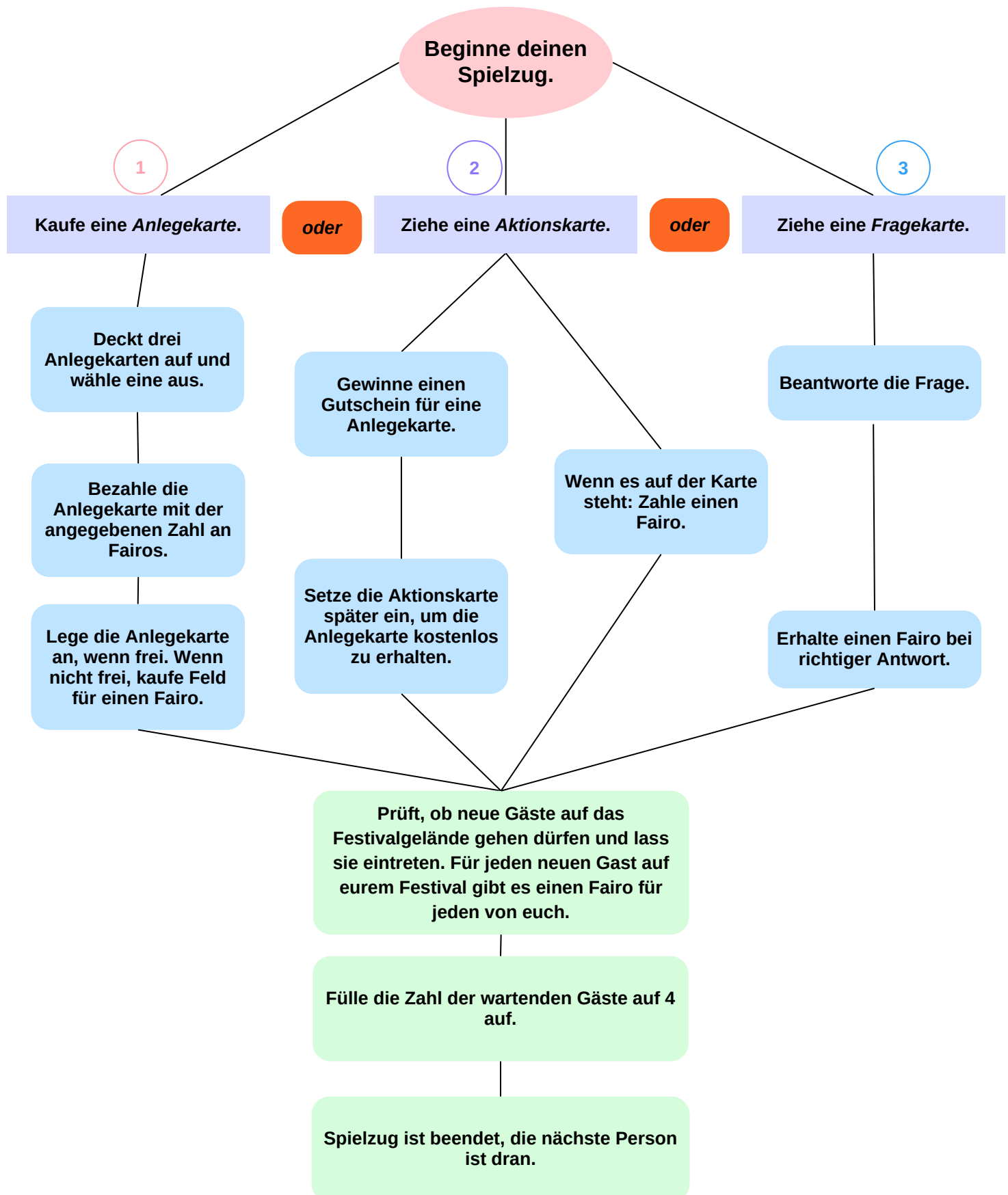
Betreten neue Gäste das Festivalgelände, so erhalten alle Spielenden jeweils **einen *Fairo***. Die Anzahl der Gäste in der Warteschlange wird wieder auf **vier Gastkarten** aufgefüllt.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel (also die Planung eures Festivals) läuft wie im echten Leben auf **Zeit**. Stellt euch beim Anfang des Spiels einen **Timer auf 30 oder 45 Minuten** - zum Beispiel einen Wecker, eine Eieruhr oder in einer App auf eurem Tablet.

Läuft er ab, ist das Spiel vorbei und ihr könnt zur **Auswertung** gehen.

# EIN SPIELZUG IM ÜBERBLICK



# AUSWERTUNG

Nach dem **Spielende** könnt ihr überprüfen, wie fair euer Festival war. **Zählt** dafür, **wie viele Gäste** euer Festival besuchen und gemeinsam feiern konnten. Bei **Gruppenkarten** zählt die Anzahl der auf der Karte abgebildeten Personen.

<b>WELCHER VERANSTALTUNGSTYP SEID IHR?</b>	
<b>1 bis 3 Gäste</b>	<p style="text-align: center;"><b>DORFFEST</b></p> <p>Ihr habt ein kleines, gemütliches Dorffest auf die Beine gestellt! Mit eurer guten Planung habt ihr eine warme und einladende Atmosphäre geschaffen, die eure Gäste begeistert hat. So ein Fest ist der perfekte Einstieg, um herauszufinden, was alles möglich ist. Vielleicht wächst euer Festival beim nächsten Mal noch weiter?</p>
<b>4 bis 9 Gäste</b>	<p style="text-align: center;"><b>STADTTEILFEST</b></p> <p>Euer Stadtteil-Fest war ein voller Erfolg! Ihr habt die Nachbarschaft zusammengebracht und gezeigt, wie toll ein gemeinsames Fest sein kann. Mit euren kreativen Ideen und der guten Organisation habt ihr viele Menschen erreicht. Wer weiß, welche großartigen Festivals ihr als nächstes plant?</p>
<b>10 oder mehr Gäste</b>	<p style="text-align: center;"><b>GROSSES INKLUSIVES FESTIVAL</b></p> <p>Wow, ein echtes Highlight! Euer großes inklusives Festival hat viele Gäste begeistert und gezeigt, wie wichtig Vielfalt und Gemeinschaft sind. Ihr habt mit eurer Planung bewiesen, dass ihr wahre Festival-Profis seid. Toll gemacht – ihr könnt richtig stolz auf euch sein!</p>

# ABSCHLUSSFRAGEN

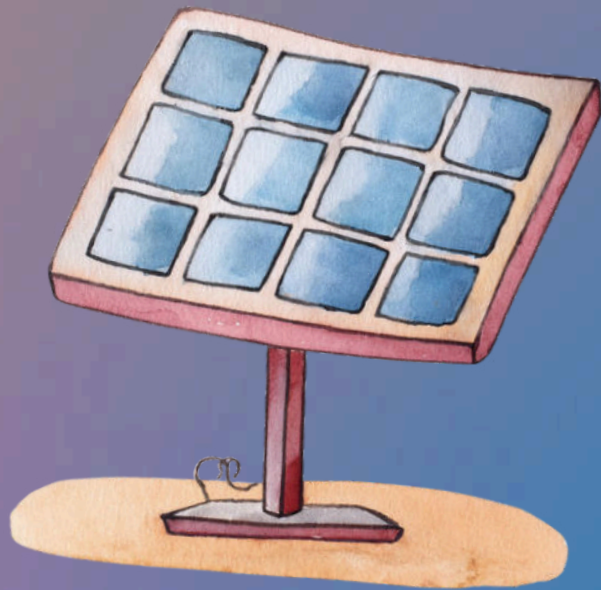
Überlegt zum Abschluss gemeinsam, was ihr aus der Planung eures eigenen Festivals **lernen könnt**. Damit euch das ein bisschen leichter fällt, haben wir euch ein paar Fragen und Ideen zusammengestellt.

Welche **Anforderungen** hatten die Gäste auf eurem Festival?

Überlegt, ob ihr es **leicht** oder **schwierig** fandet, die Anforderungen zu erfüllen und begründet, warum.

Was sind **eure eigenen Anforderungen** an ein tolles Festival? Was braucht ihr, damit ihr euch auf einer Veranstaltung wohlfühlt?

Sammelt **Beispiele für Feste**, die Ihr schon besucht habt und denkt darüber nach, wie viele Gäste aus dem Spiel dort wohl teilnehmen könnten.





**IDEE + SPIELKONZEPT:** ADRIAN DONATH, DAVID GAUSS,  
SVANTJE HOEFERT, ANNA JÄGER, JULIA SCHUHN

**ILLUSTRATION + DESIGN:** BEATRICE DONATH

EIN BILDUNGSMATERIAL DER **LOKALEN AGENDA 21 TRIER**,  
GEFÖRDERT UND ERMÖGLICHT DURCH DIE  
**NIKOLAUS KOCH-STIFTUNG**



Nikolaus Koch  
Stiftung