

Martin Luthers Abenteuer-

Folge Luthers spannendem Weg vom Mönch zu einem berühmten Mann, der vieles verändert hat.

So geht's:

Suche so viele Spielfiguren zusammen wie ihr Spieler seid. Stellt sie auf START. Außerdem braucht ihr einen Würfel.

Der jüngste Spieler beginnt. Jeder würfelt der Reihe nach und zieht so viele Felder wie er gewürfelt hat. Landet eine Spielfigur auf einem großen oder kleinen Ereignisfeld mit einer Ziffer, sind Aufgaben zu erfüllen.

Dann folge den Anweisungen in der Spalte rechts vom Spielfeld.

Rausschmeißen gilt nicht.

Wer zuerst mit der genauen Würfelzahl ins Ziel nach Wittenberg kommt, hat gewonnen.



Würfelspiel



Ereignisfelder

1: Luther kommt in ein Gewitter. Er gelobt, ins Kloster zu gehen, wenn er nicht vom Blitz getroffen wird. Er überlebt: drei Felder vorwärts.

2: Luther wird Mönch im Augustinerkloster in Erfurt. Er betet viel und hat Angst, dass Gott ihn nicht liebt. Einmal aussetzen.

3: Im Kloster erkennt Luther, dass Glauben und Gottvertrauen wichtiger sind als Taten, Geld oder Macht. Solche Kritik an der Kirche ist damals gefährlich. Zwei Felder zurück.

4: 1517 veröffentlicht er seine 95 Thesen. Jeder kann lesen, was er an der Kirche verändern will. Mutig! Drei Felder vor.

5: Luther soll in Worms vor dem Kaiser und dem Gesandten des Papstes seine Kritik widerrufen. Er widerruft nicht und will weitermachen: noch einmal würfeln.

6: Nichts wie weg aus Worms. Luther flieht. Schnell weiter: drei Felder vor.

7: Er wird zu seinem Schutz entführt und auf die Wartburg gebracht. Er muss sich verstecken: einmal aussetzen.

8: Auf der Burg nutzt er die Zeit und übersetzt das Neue Testament ins Deutsche. Nach nur elf Wochen ist er fertig: ein Feld vorwärts.

9: Die Erfindung des Buchdrucks kam gerade rechtzeitig. Die Lutherbibel verbreitet sich schnell: ein Feld vor.