

Das Sofies Welt-Brettspiel wurde inspiriert durch den philosophischen Bestseller-Roman von Jostein Gaarder. Wie im Buch so ist es auch hier das Ziel, Weisheit und Erleuchtung auf unterhaltsame Weise zu erlangen.

Das Spiel stellt eine Reise auf einem runden Spielplan dar, über Pfade, die in Felder unterteilt sind. Die Angabe ist es, die verschiedenen Epochen der Menschheitsentwicklung aufzusuchen, die rund um den Spielplanrand dargestellt sind und dabei Weisheitspunkte anzusammeln. Weisheitspunkte erhält man durch die Beantwortung historischer Fragen aus den einzelnen Epochen oder durch die Beantwortung philosophischer Fragen auf Philosophiefeldern. Außerdem gibt es Große Fragen, auf die es nicht notwendigerweise eine Antwort gibt, sondern bei denen die Spieler aufgefordert sind, offen ihre persönliche Ansicht zu äußern.

Auf den Pfaden gibt es Kindernisse wie den Ort der Vergessenheit und einen tiefen See, den die Spieler überqueren müssen.

Die schnellste Möglichkeit, die Epochen zu erreichen ist die drehbare Kontrollscheibe, deren Bewegung durch Spieler bestimmt wird, die auf einem Major-Kontrollfeld landen. Kaninchenlöcher, die sich öffnen und schließen, sind Abkürzungen zu den Epochen.

Game © 1998 Sophisticated Games Limited
Under Licence from Jostein Gaarder and Aschehoug & Co, Oslo
All Rights Reserved

KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart

Spielmaterial

In der Schachtel befinden sich:

- * 1 runder Spielplan*
- * 1 durchsichtige Kontrollscheibe*
- * Metallschraube um die Kontrollscheibe auf dem Spielplan zu befestigen*
- * 1 Würfel*
- * 6 Sofie-Spielfiguren*
- * 1 Satz „Philosophie-Karten“*
- * 1 Satz „Historische Karten; Mythologie“*
- * 1 Satz „Historische Karten: Hellas und Rom“*
- * 1 Satz „Historische Karten: Mittelalter“*
- * 1 Satz „Historische Karten: Renaissance und Barock.“*
- * 1 Satz „Historische Karten: Aufklärung“*
- * 1 Satz „Historische Karten: 19. und 20. Jahrhundert“*
- * 1 Satz „Große-Frage-Karten“*
- * 36 Epochenmarker (6 in jeder Farbe)*
- * 1 Satz „Weisheitspunkte“ in den Werten 10 und 50*

Spielvorbereitung

- * Die Kontrollscheibe wird mit der beiliegenden Metallschraube auf dem Spielt Brett befestigt: Stecken Sie die untere Hälfte durch das Loch, in der Mitte und schrauben Sie das Überteil auf. Die Scheibe sollte sich gut drehen lassen.*
- * Ein Startspieler wird bestimmt. Beginnend mit dem Startspieler wählt Jeder Spieler eine Farbe und setzt dann seine Spielfigur (es gibt 6 verschiedenfarbige Sofies) mitten in eine beliebige der 6 Epochen (Mythologie, Mittelalter usw.). In jeder Epoche darf nur eine Sofie stehen.*
- * Reihum legen jetzt alle Spieler auf jede der 6 Epochen einen ihrer Epochenmarker (Scheibe in Spielerfarbe).*
- * Die Weisheitspunkte (Scheine) werden nach ihren Werten sortiert und neben den Spielplan gelegt. Ein Spieler wird bestimmt, der für deren Vergabe verantwortlich ist.*
- * Die gelben Philosophiekarten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt, ebenso die blauen Karten mit den Großen Fragen.*
- * Die 6 Sätze mit Historischen Fragen für die 6 Epochen (Mythologie, Mittelalter usw.) werden getrennt gemischt und in einzelnen Stapeln um den Spielplan herum verteilt, in die Nähe der jeweiligen Epoche,*

Spielüberblick und Spielziel

Nach der Beantwortung von zwei Startfragen ziehen die Spieler mit ihren Sofie-Figuren über die Pfade des Spielplans und beantworten Fragen aus den Bereichen Philosophie und Geschichte. Für richtige Antworten gibt es Weisheitspunkte zu gewinnen. Jeder Spieler startet in einer anderen Epoche. Im Laufe des Spiels sucht Jeder vier der sechs Epochen auf und muß dort jeweils zwei Fragen richtig beantworten. Hat ein Spieler eine Epoche erfolgreich abgeschlossen, bewegt er seine Sofie-Figur durch Würfeln zur nächsten Epoche seiner Wahl. In den meisten Fällen muß er dazu über die drehbare Kontrollscheibe in der Mitte ziehen. Auf den Pfaden dorthin und auf der Kontrollscheibe selbst erwarten die Spieler verschiedene Ereignisse, die sie bestehen müssen. Sobald ein Spieler vier Epochen erfolgreich abgeschlossen hat, kann er in einem Endspiel zusätzliche Weisheitspunkte bekommen. Wer am Schluß die meisten Weisheitspunkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Die Epochen

Zu Beginn des Spieles stellt Jeder Spieler mit seiner Spielfigur bereits auf einer historischen Epoche.

* Der Startspieler beginnt, indem er den Spieler zu seiner Linken (den „Vorleser“) bittet, die oberste Karte mit Historischen Fragen aus der Epoche zu ziehen, in der er seine Spielfigur platziert hat. Der Spieler sagt laut an, ob er Frage 1 oder 2 von der verdeckt liegenden Seite beantworten möchte. Diese Frage wird ihm dann laut vorgelesen, mit den drei Antwortmöglichkeiten. Die richtige Antwort befindet sich unten auf der Karte, auf dem Kopf stehend.



* Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, so erhält er 10 Weisheitspunkte, die er vor sich sammelt. Außerdem erhält der Spieler die Fragekarte als Zeichen, daß er bereits eine Frage richtig beantwortet hat,

* Nun folgt sofort eine weitere Frage derselben Epoche. Der Vorleser nimmt die nächste Karte. Der Spieler wählt wieder Frage 1 oder 2, und der Vorleser liest die Frage und die drei Antwortenvor.

* Hat ein Spieler 2 Fragen aus einer Epoche richtig beantwortet, legt er die beantworteten Fragekarten in die Schachtel, nimmt seinen Epochenmarker vom Spielplan und legt ihn vor sich ab.

* Ist die Antwort nicht richtig, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Die falsch beantwortete Fragekarte wird in die Schachtel gelegt. Hatte der Spieler bereits eine richtige Frage beantwortet, muß er in seinem nächsten Zug nur noch eine weitere Frage dieser Epoche richtig beantworten.

* Nachdem ein Spieler zwei Fragen in einer Epoche richtig beantwortet hat, ist diese Epoche für ihn beendet.

Die Bewegung der Spielfiguren

* Ist der Spieler (nach Beendigung einer Epoche) das nächste Mal an der Reihe, so beginnt er seine Reise zu einer anderen Epoche. Er würfeln und zieht so viele Felder auf dem Pfad voran (der von seiner jetzigen Epoche wegführt), wie der Würfel anzeigt. Er darf nicht wieder zu dieser Epoche zurückkehren.

* Eine Spielfigur muß stets vorwärts ziehen (d.h. in die Richtung, in die die Sofie-Spielfigur schaut) und nicht rückwärts.

* Der Spieler muß dann immer die Anweisungen des Feldes ausführen, auf dem seine Spielfigur gelandet ist - siehe Absatz „Die Spielplanfelder“.

* Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen (Ausnahme: auf den Epochen dürfen sich mehrere Figuren befinden). Zieht man mit seiner Spielfigur auf ein bereits von einer anderen Figur besetztes Feld, muß man entscheiden, ob man auf dem ersten leeren Feld davor oder dahinter stehen bleibt.

* Wenn ein Pfad einen anderen Pfad durch eine Brücke überkreuzt, ist es nicht möglich, von dem einen Pfad auf den kreuzenden zu ziehen. Direkt vor dem See gibt es allerdings die Möglichkeit, von einem Pfad auf den anderen zu wechseln.

* Eine Epoche muß nicht mit genauer Punktzahl erreicht werden, überzählige Punkte verfallen.

* Hat ein Spieler eine neue Epoche erreicht, ist sein Spielzug beendet. In seinem nächsten Zug versucht er, die zugehörigen Fragen - wie oben beschrieben - richtig zu beantworten.

* Steht ein Spieler zu Beginn seines Zuges auf einer Epoche und glaubt, die Fragen dieser Epoche nicht beantworten zu können, darf er durch Würfeln die Epoche über den Pfad wieder verlassen und eine andere Epoche aufsuchen. Dies sollte man aber nicht oft machen, da man dabei viel Zeit verliert.

Die Spielplanfelder



* Bleibt ein Spieler auf einem Reisefeld stehen, muß er sofort noch einmal würfeln. Gelangt er dadurch wieder auf ein Reisefeld, würfeln er erneut usw. Auf einem Reisefeld darf er nicht stehen bleiben. Oas Feld, auf dem der Spieler schließlich landet, muß er befolgen.



* Bleibt ein Spieler auf einem philosophiefeld stehen, wird eine Philosophiefrage gezogen und eine Philosophiefrage gestellt, wie oben beschrieben. Nennt der Spieler die richtige Antwort, wird er mit 10 Weisheitspunkten belohnt. Die Karte wird in die Schachtel gelegt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



* Bleibt ein Spieler auf einem Pfad auf einem Bremsenfeld stehen, darf er, wenn er möchte, sofort auf das Bremsenfeld auf der Kontrollscheibe springen, sofern es frei ist. Er muß es aber nicht. Bleibt er auf einem Bremsenfeld auf der Kontrollscheibe stehen, darf er sofort auf ein Bremsenfeld eines beliebigen Pfades springen.

Anmerkung: Der große griechische Philosoph Sokrates (470-399 v. Chr.) verglich die herausfordernde Rolle eines Philosophen mit der eines Insekts: „Athen ist wie eine träge Stute,“ sagte er, „und ich bin die Bremse, die ihr in die Flanke sticht, um ihr Bewußtsein wachzuhalten.“



* Bleibt ein Spieler auf einem Große Frage-Feld stehen, muß er sofort eine Große Frage vom Kartenstapel ziehen und ca. 1 Minute lang seine Meinung zu dieser Frage äußern. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten, aber die Fragen sollten ernsthaft behandelt werden. 10 Weisheitspunkte gibt es für die Beantwortung als Belohnung. Jedoch haben die anderen Spieler das Recht, wenn sich alle einig sind, gemeinsam zusätzlich 10 Weisheitspunkte für eine besonders gute Antwort zu geben oder überhaupt keine Punkte, wenn sie alle gemeinsam das Gefühl haben, die Antwort verdient keine Punkte. Strategische Überlegungen bei der Punktevergabe sollten vermieden werden und sind in jedem Fall dem Spielspaß abträglich. Die Karte wird anschließend in die Schachtel gelegt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



* Bleibt ein Spieler auf einem Vergessenheitsfeld stehen, muß er sofort seine Spielfigur auf den Ort der Vergessenheit stellen und dort bis zu seinem nächsten Zug warten, um zu versuchen, den Ort zu verlassen.

Das Major-Kontrollfeld.



* Bleibt der Spieler auf einem Major-Kontrollfeld stehen, muß er die Kontrollscheibe im Uhrzeigersinn um so viele Segmente drehen, wie auf dem Feld angegeben ist (z.B. x 4 usw.) Befinden sich Spielfiguren auf der Scheibe, werden sie zu anderen Feldern mitbewegt.

* Wurde die Figur eines Spielers auf diese Weise bewegt, geschieht in seinem nächsten Zug folgendes:

* Wurde er auf ein Vergessenheitsfeld oder auf ein Feld neben einem offenen Kaninchenloch versetzt, darf der Spieler nicht würfeln, sondern muß das entsprechende Feld befolgen.

* Beim Versetzten auf alle anderen Felder muß gewürfelt und wie üblich gezogen werden.

Die Kontrollscheibe

Um von einer Epoche zur nächsten zugelangen, müssen die Spieler in den meisten Fällen mit ihrer Sofie-Figur über die drehbare Kontrollscheibe ziehen.

* Die Kontrollscheibe darf immer betreten und verlassen werden, egal ob sich eine durchgezogene oder unterbrochene Linie oder ein Boot am Rand befindet. Die durchgezogenen Linien gelten nur für den Ort der Vergessenheit (siehe folgenden Abschnitt). Das Boot ist nur von Bedeutung, wenn man den See überqueren möchte. Auf der Kontrollscheibe wird stets im Uhrzeigersinn gezogen.



* Beendet ein Spieler seinen Spielzug auf der Kontrollscheibe neben einem offenen Kaninchenloch, d.h. im Fenster befindet ein weißes Kaninchen, dann springt er sofort mit seiner Sofie-Figur auf eine historische Epoche seiner Wahl, die er noch nicht aufgesucht hat.

Der Ort der Vergessenheit

* Um den Ort der Vergessenheit zu verlassen, muß der Spieler in seinem nächsten Zug würfeln und den Ort durch einen „offenen“ Ausgang (unterbrochene Linie) auf der Kontrollscheibe verlassen. (Das Boot mit Welle gilt nicht als Ausgang).

* Befindet sich kein offener Ausgang vor dem Ort der Vergessenheit, darf der Spieler den Ort dennoch verlassen, wenn er eine Große Frage beantwortet (siehe oben), anschließend würfeln und den Ort verläßt. Für das Beantworten der (großen) Frage erhält er keine Weisheitspunkte, aber Bonuspunkte können für besonders gute Antworten dennoch von allen Mitspielern gemeinsam vergeben werden.

* Möchte der Spieler sich keiner „Großen Frage“ stellen, kann er versuchen, eine „6“ zu würfeln. Gelingt ihm das, darf er den Ort verlassen (der Ausgang muß nicht offen sein). Andernfalls muß er dort bleiben und hat in seinem nächsten Zug wieder die beschriebenen Möglichkeiten.

* Wenn der Spieler den Ort der Vergessenheit verlassen darf, zieht er auf die Kontrollscheibe, indem er seine Sofie-Figur so viele Felder weiterbewegt, wie er gewürfelt hat.

* Auf dem Ort der Vergessenheit dürfen mehrere Sofie-Figuren stehen.

Der See

* Der See besteht aus drei Feldern: der Wasserfläche und den beiden Anlegestellen oberhalb und unterhalb der Wasserfläche.

* Um den See zu überqueren, muß die Kontrollscheibe so stehen, daß sich eines der Boote, die auf der Scheibe abgebildet sind, genau oberhalb des Sees befindet.

* Ist dies nicht der Fall, muß der Spieler an der Anlegestelle vor dem See stehenbleiben (Diese zählt als ein Feld, übrige Punkte verfallen) und im nächsten Zug versuchen, eine „6“ oder „3“ zu würfeln. Solange bis eins dieser Ereignisse eintritt, wartet der Spieler an der Anlegestelle.

Ende des Spiels

* Das Spiel endet, wenn der erste Spieler 4 Epochen besucht (und dort je zwei Fragen richtig beantwortet hat). Der Spieler muß nun 3 verschiedene Fragen beantworten - 2 aus den Epochen, die er nicht besucht hat und 1 Philosophiefrage. Für jede richtige Antwort erhält er 30 Weisheitspunkte.

* Die Spieler addieren nun ihre Weisheitspunkte.

* Der Spieler mit den meisten Weisheitspunkten hat gewonnen.

Wenn es mehr als einen Spieler mit demselben Ergebnis gibt, gibt es mehrere Gewinner.