

Spielregeln

1. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer die meisten Augen würfelt, beginnt das Spiel. Bei gleicher Augenzahl zählt die zuerst gewürfelte Zahl.

2. Bei Beginn darf jeder Spieler 3 mal würfeln, bis er die Zahl "6" hat. Damit darf der erste "Trabi" auf das Feld BEGINN "B" eingesetzt werden.

So oft ein Spieler eine "6" würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder gewürfelten "6" muß der Betreffende, solange er einen "Trabi" auf dem Feld START stehen hat, einen Trabi aus dem Feld START in das Spiel auf das Feld BEGINN "B" setzen. Ist dieses Feld bereits durch einen eigenen Trabi belegt, muß zunächst dieser um 6 Felder nach vorn gesetzt werden. Alle anderen gewürfelten Zahlen können beliebig fortgesetzt werden. Nur auf dem Weg vom START zum PARKPLATZ in Prag gilt folgende Regel:

Trifft ein Trabi auf ein besetztes Feld, so muß der dort stehende Trabi auf das START-Feld zurück und von dort neu beginnen. Trabi's, ob gegnerische oder eigene, werden übersprungen; die übersprungenen Felder werden mitgezählt.

3. Trifft eine Figur auf ein Risikofeld, so muß, entsprechend der Farbe des Feldes eine Risikokarte gezogen werden. Die darauf vermerkte Anweisung muss beachtet werden. Das Aussetzen auf einem der PARKPLÄTZE entlang der Würfelstrecke wird durch normales Würfeln und Weitersetzen beendet. Das Wiedereinsetzen vom PARKPLATZ ist nur dann möglich, wenn kein eigener Trabi die Ausfahrt versperrt. In diesem Fall kann ein anderer eigener Trabi entsprechend der gewürfelten Zahl weitersgesetzt werden. Steht ein fremder Trabi vor dem PARKPLATZ, kann dieser hinausgeworfen werden.

4. Gelangt schließlich ein Spieler mit seinen 3 Trabi's auf den PARKPLATZ in Prag – bei dem Einparken dürfen die eigenen Trabi's nicht übersprungen werden – so kann er symbolisch aussteigen und zu Fuß in die Botschaft durch einsetzen der Einzelfigur auf das gleichfarbige RUNDFELD "P" laufen. Der Weg vom RUNDFELD "P" zur Botschaft wird durch normales Würfeln erreicht. Hierbei sind wieder die Risikofelder zu beachten. Es gibt kein Hinauswerfen bis zum FELDZELT.

5. Ist der Spieler nach Überwindung des Zaunes in das gleichfarbige FELDZELT im Botschaftsgarten angekommen, so darf der Spieler seine 3 Lokomotiven aufbauen und den Spezialwürfel nehmen.

6. Würfelt der Spieler nun mit diesem Würfel eine "6"="Genscherwurf", so ist das gleichbedeutend mit der Verkündung der Ausreise am 30. 9. 1989 durch den damaligen Bundesaußenminister.

Mit diesem "Genscherwurf" darf der Spieler sofort eine Lokomotive seiner Farbe vom Prager BAHNHOF Libeň in die FREIHEIT nach Hof setzen.

Wird eine andere Zahl gewürfelt, so gelangt der Spieler Feld für Feld in die Freiheit. Würfelt der Spieler eine "6"="Genscherwurf" auf diesem Weg, so kann er sofort zum Feld "FREIHEIT" vorziehen.

Bei mehr als zwei Lokomotiven auf einem Feld muß die dritte und alle weiteren Lokomotiven auf das letzte ABSTELLGLEIS A zurückgezogen und ein Spiel ausgesetzt werden. Beim Abstellen der 3 Lokomotiven im Feld "FREIHEIT" in Hof dürfen die eigenen Lok's übersprungen werden.

7. Der Spieler, der alle 3 Lokomotiven als Erster in "FREIHEIT" hat, ist Sieger des Würfelspieles "Flucht in die Deutsche Botschaft Prag"

Urheberrechtlich geschützt: Idee und Gestaltung Hans-Joachim Weber und Dr. Udo Richter

Dezember 1991

Zur Erinnerung

Das Würfelspiel "Flucht in die Deutsche Botschaft Prag" ist den zehntausenden von Deutschen in der ehemaligen DDR gewidmet, die in diesem Land keine Zukunftschancen mehr sahen und sich auf einen schweren und opferreichen Weg in die Freiheit machten. Diesen Menschen ist es mit zu verdanken, daß das Unrechtregime in die Knie gezwungen werden konnte und der Weg frei wurde für eine neue Zukunft, für ein Volk, das in freier Selbstbestimmung lebt. Vollen Mutes nahmen z.T. Familien mit Kleinkindern den gefährvollen Weg auf sich und gelangten durch viele Hindernisse schließlich in die Botschaft der Bundesrepublik Deutschland nach Prag, wo sie zunächst in Sicherheit waren. Politische Verhandlungen flankierten die Massenflucht und so konnte am 30. September 1989, wenige Wochen vor dem engültigen Fall der Mauer, der erste Zug die Zufluchtsuchenden in die ersehnte Freiheit nach Hof bringen. Der damalige Bundesminister des Auswärtigen, Herr Hans-Dietrich Genscher, faßte das politische Ergebnis vor ca. 7000 seit Wochen auf Freiheit wartenden Menschen vom Balkon der Deutschen Botschaft mit den Worten zusammen: "Liebe Landsleute, ich kann Ihnen mitteilen, die Züge stehen zur Ausreise bereit". Dieser einmalige Fall deutscher Geschichte liegt dem vorliegenden Würfelspiel zugrunde.

Zum Spiel gehören

- 1 Würfel
- 1 Spezialwürfel
- 5x3 Trabi's in je einer Farbe
- 5x3 Lokomotiven in je einer Farbe
- 5 Figuren in je einer Farbe
- 1 Spielunterlage
- 1 Spielanleitung

An dem Würfelspiel "Flucht in die Deutsche Botschaft Prag" können 2-5 Personen teilnehmen. Die Spieldauer beträgt je nach Teilnehmerzahl ca. 1,5 bis 2 Stunden.

Jeder Spieler erhält zunächst 3 Trabi's in einer Farbe und setzt diese auf das START-Feld. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit sämtlichen Trabi's unter Berücksichtigung der nachstehenden Spielregeln zum PARKPLATZ in Prag mit der entsprechenden Farbe zu gelangen. Sind alle 3 Trabi's auf dem PARKPLATZ in Prag geparkt, darf der Spieler symbolisch aus dem Auto aussteigen und zu Fuß mit der Figur gleicher Farbe zur Deutschen Botschaft weiter ziehen. Dort angekommen muß der Spieler mit dem Spezialwürfel die auf dem Bahnhof befindlichen Lokomotiven in die Freiheit bringen. Die Spielwege sind durch Risikofelder unterschiedlicher Farbe gekennzeichnet. Erreicht der Spieler ein solches Feld, muß er eine entsprechende Karte ziehen und die darauf vermerkte Anweisung beachten. Wer zuerst am Zielbahnhof FREIHEIT in Hof ankommt, hat das Spiel gewonnen.