

# Hol das Buch!

Ein Würfelspiel für Bücherwürmer, Leseratten und Koalabären von 4 bis 99 Jahren.

Anlässlich des Abschieds von Herrn Lehmler haben Herr Rau, Frau Schlegel und Frau Keiper als Abschiedsgeschenk ein Spiel rund um unsere Bibliothek kreiert. In der Originalfassung besteht das Spiel aus einem DIN A 2 Spielbrett, 4 farbigen Koala-Spielfiguren, einer Bücherbox, kleinen Büchern zum Umhängen und einem Stapel Katalogkarten. Wir haben nun das Spiel so abgewandelt, dass es BA tauglich ist. Beim Probespielen hat sich herausgestellt, dass das Spiel Mittagspausengerecht ist – die Spieldauer beträgt ca. 20-30 Minuten.

Also viel Spaß beim Spielen!

- Um dieses Spiel spielen zu können, benötigen Sie:  
Spielfiguren (pro Mitspieler eine farbige Figur, im Idealfall 1 KOALA-BÄRCHEN)
- 1 Würfel

## Ziel des Spiels:

Jede/r muss mit seiner Spielfigur zunächst zum Katalog-PC-Feld und dort eine Aufgabe erwürfeln und die Bibliothek nach Erledigung der Aufgabe sofort wieder verlassen. Gewonnen hat der Spieler, der nach Lösung seiner Aufgabe die Bibliothek am schnellsten wieder verlassen hat.

## Spielanleitung:

Setzen Sie Ihre Spielfigur auf das Feld „Start“ am Haupteingang der Bibliothek.

Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Augenzahl darf anfangen.

Als erstes müssen Sie nun zum Katalog-PC ins Informationszentrum gehen. Dort recherchieren Sie nach einem Titel (Augenzahl des Würfels = Aufgabe).

Für eine kurze Spieldauer erwürfeln Sie pro Mitspieler eine Aufgabe, wer länger spielen möchte, kann auch pro

Mitspieler mehrere Aufgaben erwürfeln.

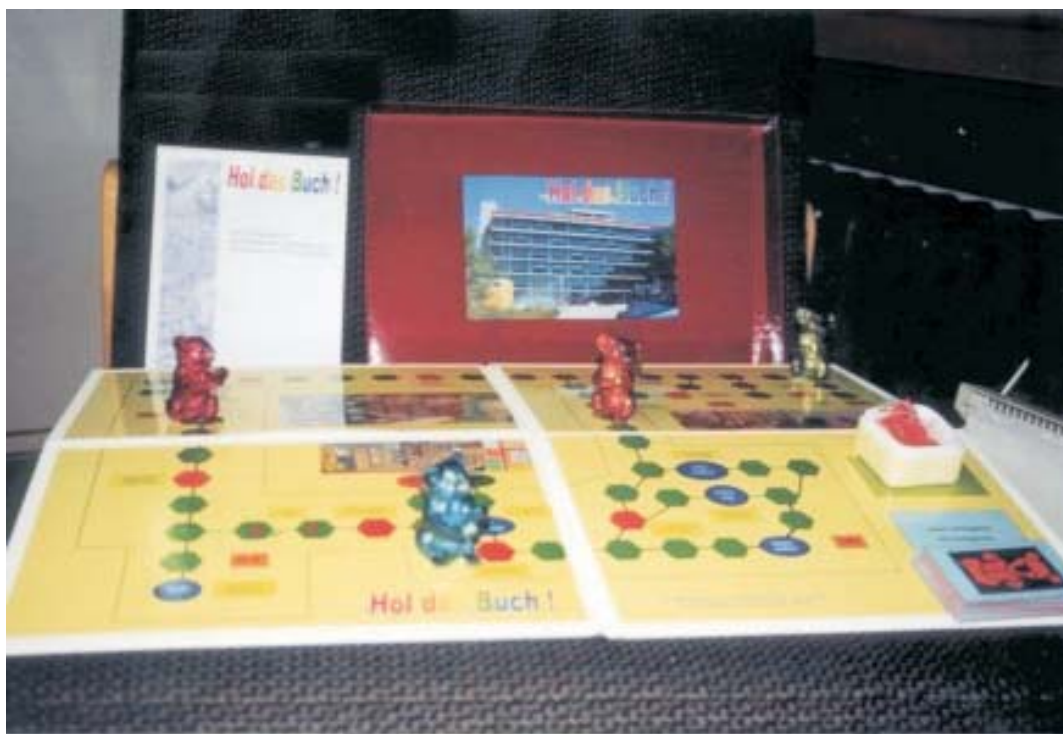
Ziehen Sie nun mit Ihrer Spielfigur schnellstmöglich zu Ihrer Signaturregalegruppe.

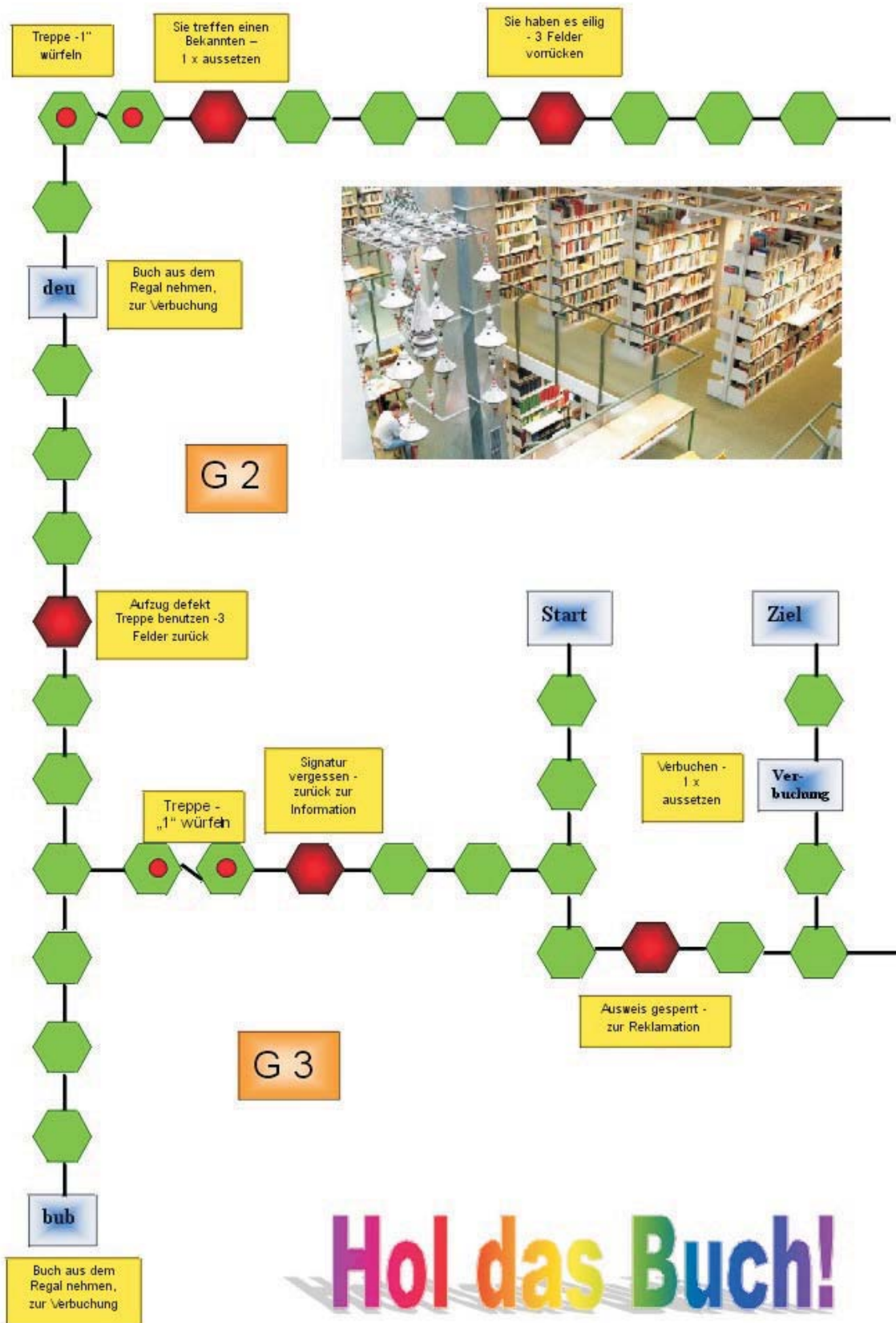
Um ein Ereignisfeld (Verbuchung, Katalog, Information, Reklamation, psy, bub, deu, jua) oder das Ziel zu erreichen, müssen Sie die genaue Augenzahl würfeln.

Die Aktionsfelder (dunkle Spielfelder) können auf dem Weg zur Lösung der Aufgabe hinderlich sein, in einigen Fällen aber auch Hilfen geben.

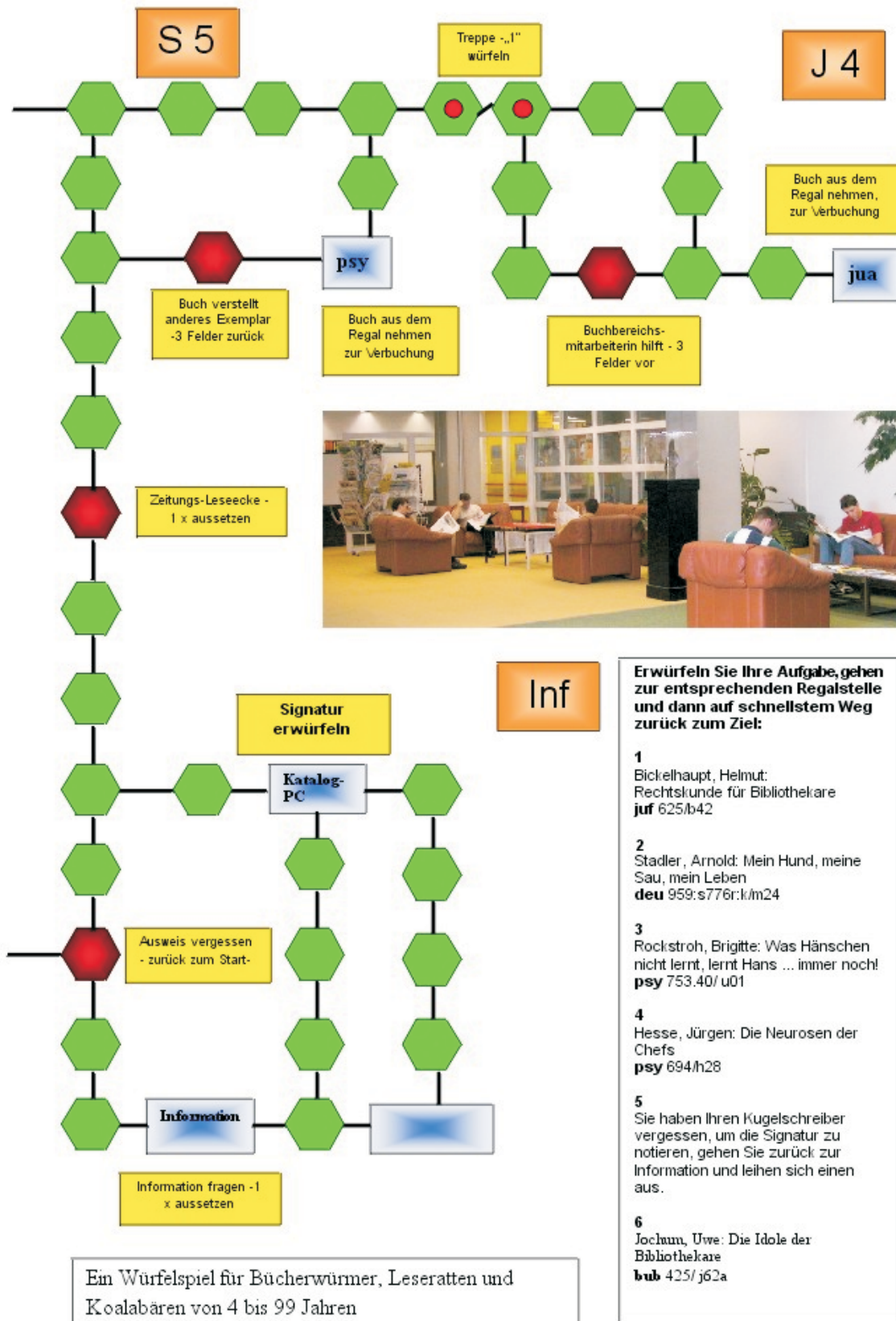
Ist ein Feld von einem Mitspieler besetzt, müssen Sie warten oder einen anderen Weg wählen.

Erreichen Sie eine Treppe, so müssen Sie am Fuß der Treppe stehen bleiben und um diese überqueren zu können, eine 1 würfeln.





Hol das Buch!



- Erwürfeln Sie Ihre Aufgabe, gehen zur entsprechenden Regalstelle und dann auf schnellstem Weg zurück zum Ziel:**
- 1 Bickelhaupt, Helmut: Rechtskunde für Bibliothekare  
**juf** 625/b42
  - 2 Stadler, Arnold: Mein Hund, meine Sau, mein Leben  
**deu** 959:s776r:k/m24
  - 3 Rockstroh, Brigitte: Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans ... immer noch!  
**psy** 753.40/ u01
  - 4 Hesse, Jürgen: Die Neurosen der Chefs  
**psy** 694/h28
  - 5 Sie haben Ihren Kugelschreiber vergessen, um die Signatur zu notieren, gehen Sie zurück zur Information und leihen sich einen aus.
  - 6 Jochem, Uwe: Die Idole der Bibliothekare  
**bul** 425/j62a