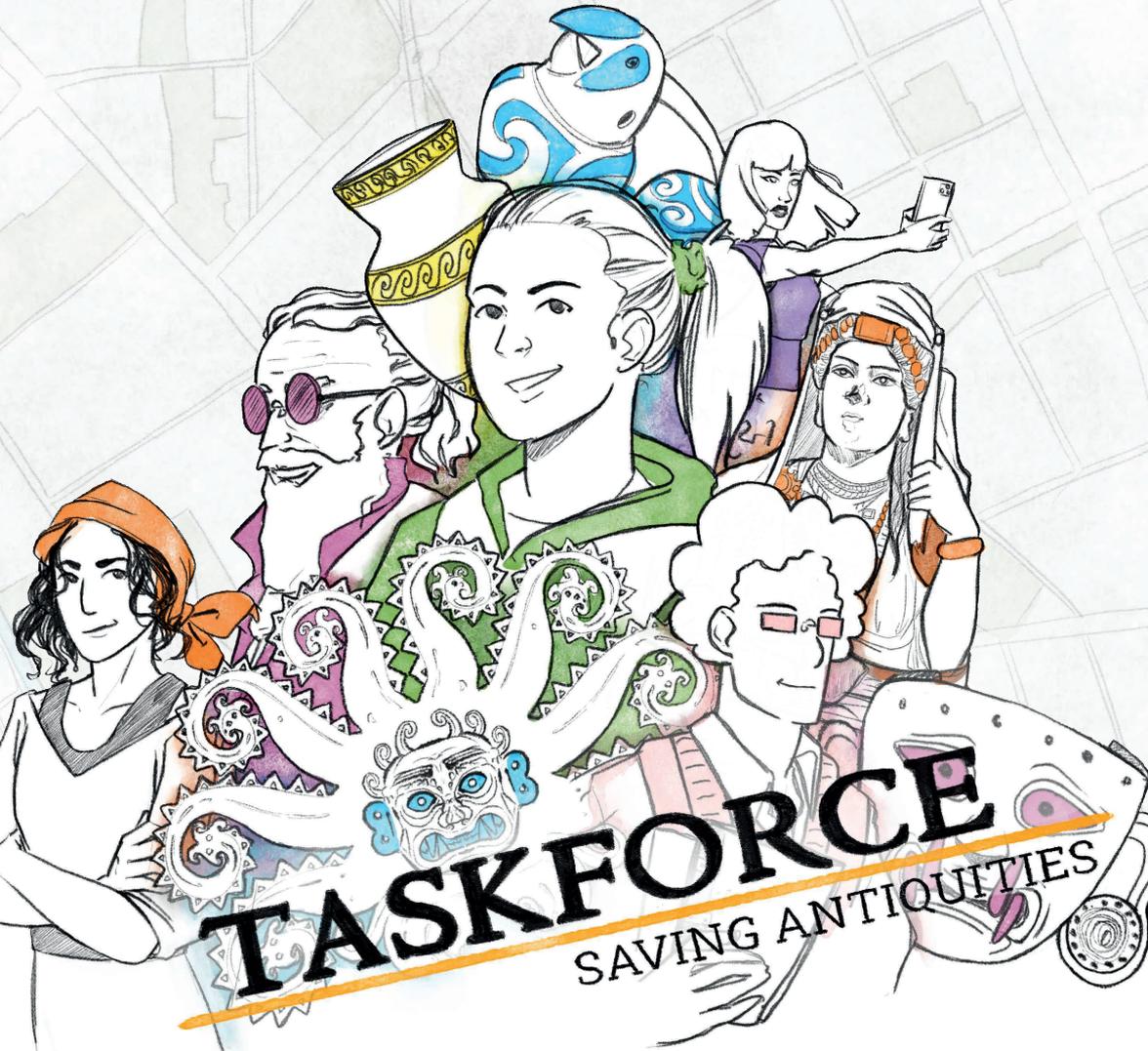


Die Spielregeln



Inhalt

- 90 Hinweiskarten



- 1 Spielbrett



- 14 Itemkarten



- 7 Spielfiguren + 7 Halter



- 8 Helferkarten



- 7 Figurenkarten



- 12 Strafkarten



- 1 durchsichtige Lösungsscheibe



- 16 Fragekarten



- 1 Eskalationsmarker



- 4 Fallkarten



- 1 Regelwerk



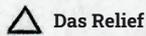
- 12 Starthinweise



- 70 Aktionssteine



Die Fälle



Das Relief



Der Torso



Die Krone



Die Perle

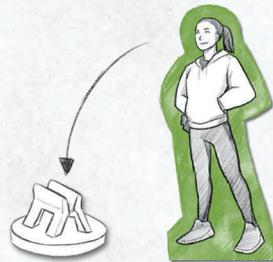


Alle Karten, die zu einem Fall gehören, besitzen das jeweilige Symbol des Falls auf ihrer Rückseite.

Zusammenbau

Bevor Ihr startet, steckt die Figuren in die Figurenhalter.

Die Figuren wurden mit einem Laser geschnitten. Dunkle Ränder und der Geruch nach Rauch sind nach dem Auspacken normal und verschwinden mit der Zeit. Die Ränder können einfach mit einem Taschentuch abgewischt werden.



Sortierung der Karten

Beginnt Ihr ein neues Spiel, müsst Ihr die Hinweiskarten wieder in der richtigen Reihenfolge und nach Orten sortieren.

Auf der Rückseite der Karten steht ein Ort und eine Zahl. Die Hinweiskarten eines Ortes sortiert Ihr nach ihren Nummern. Die 1 liegt dabei oben.



Die Regeln

- 1+ Spieler:innen (3-8 empfohlen) ab 15 Jahren
- ~ 1 bis 2 Stunden Zeit
- Freies Internet und Handy/Laptop/Tablet für Recherche benötigt
- Papier und Stifte für Notizen benötigt



Am besten lest Ihr Euch die Regeln gegenseitig vor.

Ihr könnt Euch nebenher Notizen über den vermuteten Hergang des Falls machen.



Recherche über das Internet ist dauerhaft erlaubt und erwünscht!

Taskforce: Saving Antiquities ist ein kooperatives Deduktionsspiel. Das bedeutet, dass alle Spieler:innen zusammenarbeiten, um den Fall zu lösen. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam gegen das Spiel. Eure Aufgabe ist dabei, der Herkunftsgeschichte von antiken Objekten nachzuforschen und illegale Machenschaften aufzudecken.

Um wertvolle Hinweiskarten zu erhalten, setzt Ihr die verschiedenen Figuren Eures Ermittlerteams gemäß ihrer Kompetenzen ein. Nur wenn Ihr alle Leitfragen korrekt beantworten könnt, gewinnt Ihr das Spiel. Dazu benötigt Ihr Informationen sowohl aus dem Spielverlauf als auch aus dem Internet. Beantwortet Ihr die Fragen falsch, steigt der Eskalationsmarker! Dann müsst Ihr Strafkarten ziehen, die Eurer Mission erhebliche Probleme bereiten!



Alle Namen und Figuren sind frei erfunden!



Aufbau

- Wählt einen Fall.
- Platziert die Straf- und Helferkarten auf den für sie gekennzeichneten Feldern.
- Legt die Karten der Figuren so auf ihre Ablageflächen, dass sie mit den 3 Aktionspunkten auf den Pfeil zeigen. Stellt die Figuren daneben.
- Die Hinweiskarten des Falls wandern jeweils an die für sie gekennzeichneten Orte.
- Legt den runden Stein auf das zweite Feld von links auf der Eskalationsleiste.

Alle anderen Karten und nicht benutzte Spielsteine könnt Ihr neben dem Spielbrett aufbewahren.



Spielstart

Wer zuletzt in einem Museum war, beginnt mit seinem Zug. Dann geht es reihum im Uhrzeigersinn (Ihr könnt Euch eure Reihenfolge notieren). Lest Euch die Fallbeschreibung und die Starthinweiskarten gut durch – welche Informationen beinhalten sie bereits?



- Starthinweise und Hinweiskarten

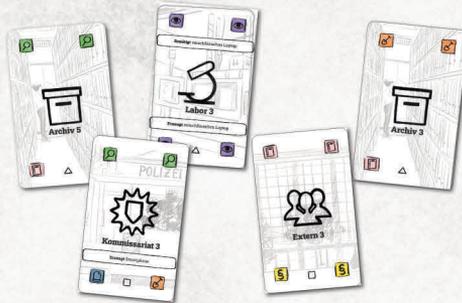
Die Starthinweise dienen als Ausgangspunkte für den Fall und geben Euch erste Informationen, um ihn zu lösen.

Lest sie Euch gut durch und macht gegebenenfalls Notizen.



Die Regeln

Die Hinweiskarten liefern Euch nach und nach weitere Informationen zum Fall, dem Objekt und den involvierten Personen. Ihr müsst sie nach und nach mit den Figuren aufdecken und dafür Aktionspunkte ausgeben, um den Fall zu lösen und das Spiel zu gewinnen.



1. Beginn der Spielrunde

Zu Beginn der Spielrunde zieht Ihr jeweils mindestens eine Helfer- und Strafkarte. Die Ausrufezeichen über dem Eskalationsmarker zeigen Euch an, wie viele Karten Ihr genau ziehen müsst.

Zusätzlich dreht Ihr alle Figurenkarten wieder auf die Ausgangsposition, so dass Euch wieder drei Aktionspunkte zur Verfügung stehen. Ausgegebene Aktionspunkte auf ungelösten Karten bleiben liegen!



Zieht **eine** Strafkarte.



Zieht **drei** Strafkarten.





- Karten

Die Strafkarten bereiten Euch Probleme.



Legt Karten, die Orte blockieren, oben auf den Stapel des Ortes. Sie sind so lange blockiert, bis die nötigen Aktionspunkte ausgegeben sind. An blockierten Orten können so lange keine Hinweise bearbeitet werden, bis die Strafkarte entfernt wurde.



Für einige Karten müsst Ihr Aktionspunkte ausgeben, obwohl sie an keinen Ort gebunden sind. Diese Karten stellen selbst einen Ort dar, Ihr müsst also auch hier einen Aktionspunkt ausgeben, wenn Ihr eine Figur zu dieser Karte bewegt.

? - Karten

Die Helferkarten dienen Euch als Unterstützung. Ihr könnt sie jeweils einmal einsetzen, ohne einen Aktionspunkt dafür auszugeben. Überlegt Euch also genau, wann Ihr sie einsetzen wollt.



Benutzt die Karte, wann immer Ihr sie braucht.



Bei dieser Karte wird der Stein auf der Eskalationsleiste verschoben. Falls Ihr in eine neue Zone kommt, müsst Ihr in dieser Runde keine weiteren Strafkarten ziehen.



2. Spielzug

Alle Spieler:innen können regulär 3 Aktionspunkte ausgeben.

Diese Aktionspunkte können über verschiedene Spielfiguren verteilt ausgegeben werden, also beispielsweise zwei mit der Archäologin und einen mit dem Anwalt. Jede Figur hat eine begrenzte Anzahl Aktionspunkte pro Runde. Sind diese aufgebraucht, können mit der Figur bis zum Ende der Runde keine Aktionen mehr durchgeführt werden.

Um anzuzeigen, wie viele Aktionspunkte einer Figur noch verbleiben, rotiert die Figurenkarten im Uhrzeigersinn.



Die Archäologin hat 3 Aktionspunkte übrig.



Die Archäologin hat 1 Aktionspunkt übrig.

- Aktionspunkte ausgeben

Mit Aktionspunkten kann man drei Dinge tun:

- Figuren zu einem anderen Ort oder einer Strafkarte bewegen.
- Einen Teil eines Hinweises bearbeiten.
- Eine Strafkarte bearbeiten und entfernen.



- Figuren bewegen

Um eine Figur zu bewegen, muss ein Aktionspunkt ausgegeben werden.

Um eine Karte zu bearbeiten, müssen sich die Figuren am jeweiligen Ort befinden. Das gilt auch für Strafkarten, auch wenn diese keinen Ort, sondern eine Figur blockieren.

Figuren können mehrmals in einer Runde bewegt werden und an verschiedenen Karten arbeiten – solange sie Aktionspunkte übrig haben.



- Hinweiskarten oder Strafkarten bearbeiten



Um an einem Hinweis oder Strafkarten zu arbeiten, muss die entsprechende Figur abgebildet sein und sich am jeweiligen Ort befinden.

Weißer Felder können von jeder Figur bearbeitet werden.

Legt ein Steinchen der jeweiligen Figur auf das Feld, das sie bereits bearbeitet hat.



Sind alle Felder bearbeitet, dürft Ihr die Hinweiskarte aufdecken. Die Figuren bleiben am selben Ort. Die Steine könnt Ihr wieder entfernen.

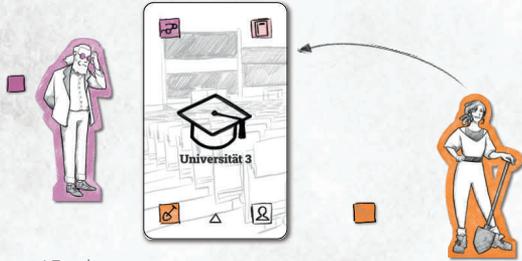


Manche Hinweiskarten geben Euch Itemkarten. Löst Ihr die Hinweiskarte, sucht die entsprechende Itemkarte und legt sie bereit. Manche Hinweise dürfen erst bearbeitet werden, wenn eine Voraussetzung ("benötigt X") erfüllt wurde und Ihr die entsprechende Itemkarte besitzt.



Beispiel

- 1** Spielerin A hat 3 AP. Sie bewegt für einen AP die Archäologin in die Universität, wo der Kurator bereits steht.



- 2** Spielerin A hat 2 AP. Sie gibt einen AP mit der Archäologin aus, um das Feld mit ihr zu bearbeiten.



- 3** Spielerin A hat 1 AP. Sie gibt einen AP mit dem Kurator aus, um sein Feld zu bearbeiten.



3. Ende der Spielrunde

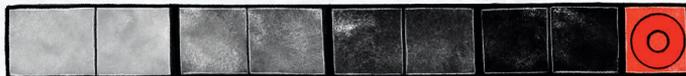
Die Runde ist zu Ende, wenn alle Aktionspunkte der Figuren ausgegeben wurden oder Ihr entscheidet die Runde zu beenden. Lasst die Figuren dort stehen, wo sie sich gerade befinden.



Die Archäologin hat keinen Aktionspunkt mehr übrig.

So verliert Ihr das Spiel

Das Spiel gilt als verloren, wenn der Eskalationsmarker auf dem letzten Feld der Leiste landet.



So gewinnt Ihr das Spiel

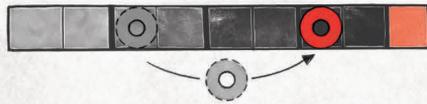
Um das Spiel zu gewinnen, müsst Ihr alle Leitfragen richtig beantworten.



- Leitfragekarten



Ihr könnt jederzeit versuchen die Leitfragen zu beantworten.

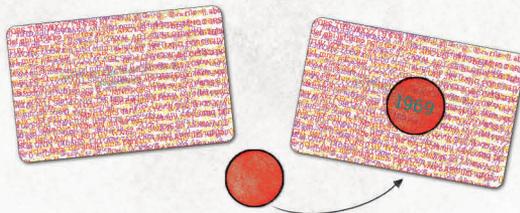


Wenn Ihr eine Leitfrage richtig beantwortet, dürft Ihr 3 Helferkarten ziehen.

Antwortet Ihr falsch, bewegt den Stein auf der Eskalationsleiste um 4 Felder weiter.

Auflösen der Leitfragen

Die richtigen Antworten sind auf der Rückseite der Leitfragenkarten verborgen. Nutzt die rote Lösungsscheibe, um die Antwort zu enthüllen.



Glossar

Antike: Der ‚Antike‘ gehören im traditionellen Verständnis Kulturen an, die im ersten Jahrtausend vor und im ersten Jahrtausend nach Christus in den Ländern rings um das Mittelmeer entstanden sind und sich auch darüber hinaus ausbreiteten, insbesondere diejenigen Griechenlands und Roms. Mit ihnen beschäftigen sich die Fächer Alte Geschichte, Klassische Archäologie und Klassische Philologie (Gräzistik und Latinistik). Diese räumlich, zeitlich und kulturell stark eingeschränkte Verwendung des Antike-Begriffs gilt mittlerweile als überholt. Sie ist ein Erbe des 19. Jahrhunderts, als Griechenland und Rom gegenüber anderen Kulturen des Altertums eine Vorrangstellung eingeräumt wurde. Heute wird das Begriffsfeld der Antike auf das gesamte Altertum in Europa, Nordafrika und dem Nahen Osten ausgeweitet – auf Kulturen also, die zwar vielfach mit Griechenland und Rom interagierten, die aber von ihnen unabhängig und oftmals weit älter waren. Auch die Erforschung dieser Kulturen hat Tradition: Sie liegt in der Hand von lang etablierten Fachdisziplinen. Zu diesen gehören die Vorderasiatische Archäologie und Altorientalistik, die Ägyptologie oder Prähistorische Archäologie. Damit wird der gesamte Zeitraum vom Neolithikum (12. Jahrtausend v. Chr.) bis zur Spätantike und dem frühen Islam (9. Jahrhundert n. Chr.) umspannt. Anstelle dieses weit gefassten Antike-Begriffs wird häufig auch der Begriff ‚Altertum‘ verwendet. Außerdem taucht inzwischen häufiger der Begriff ‚Alte Welt‘ auf.

Antiken: Als ‚Antiken‘ bezeichnet man Objekte und Gegenstände aller Art, die in der Antike von Menschen hergestellt wurden. Welche Objekte als Antiken gelten, hängt stark davon ab, wie der Begriff ‚Antike‘ definiert wird. Legt man einen zeitlich und regional weit gefassten Antike-Begriff zugrunde, gehören etwa Keramikgefäße aus der Jungsteinzeit, Keilschrifttafeln aus Vorderasien, Papyri aus Ägypten oder Statuen aus Griechenland dazu. Geht man von einem eng gefassten Antike-Begriff aus, verringert sich die Zahl der Objekte, die zu den Antiken gerechnet werden. Bei einem engen Verständnis von Antike gelten nur die materiellen Hinterlassenschaften als Antiken, die im ersten Jahrtausend vor und im ersten Jahrtausend nach Christus in den Ländern rings um das Mittelmeer entstanden sind.

Fälschung: Bei einer Fälschung handelt es sich um die Nachbildung eines originalen Stückes, die erstellt wird, um andere bewusst zu täuschen. Originale können aber nicht nur gefälscht, sie können auch verfälscht werden. Dies geschieht etwa durch Änderungen oder Restaurierungen eines Gegenstandes. Nicht selten werden solche verfälschten Objekte unter die Funde einer Ausgrabung geschmuggelt, damit ihnen eine bestimmte Herkunft zugewiesen werden kann und sich dadurch ihr Wert erheblich steigert. Fälschungen müssen aber nicht immer auf einem Original beruhen: Sie können auch an einen bestimmten Stil angelehnt sein, ohne dass ein direktes Vorbild existiert.

Hehlerei: Der Verkauf gestohlener Gegenstände wird als Hehlerei bezeichnet. Egal ob sie auf der Ebene der organisierten Kriminalität oder in kleinerem Rahmen stattfindet, etwa bei Gelegenheitsverkäufen: Die Hehlerei von Kulturgütern stellt ein großes Problem für den Erhalt des kulturellen Erbes der Menschheit dar.

Kulturgut: Nach dem UNESCO-Übereinkommen von 1970 über das Verbot und die Verhinderung der unerlaubten Einfuhr, Ausfuhr und Übertragung von Kulturgütern bezeichnet der Begriff Kulturgut Objekte, die von Staaten aus religiösen oder weltlichen Gründen als archäologisch, historisch, literarisch, künstlerisch oder wissenschaftlich bedeutsam eingestuft werden. Darunter finden sich unter anderem Objekte aus archäologischen Grabungen, Objekte von paläontologischem oder ethnologischem Interesse, Teile künstlerischer und historischer Denkmäler und über hundert Jahre alte Inschriften, Münzen und gravierte Siegel.

Kulturgutschutz: Als Teil des kulturellen Erbes der Menschheit haben Kulturgüter nicht nur einen monetären Wert. Sie repräsentieren in besonderer Weise auch Wissen, Erfahrungen und Praktiken und sind damit Ausdruck kultureller Identität. Der Schutz von Kulturgütern vor Beschädigung durch Naturkatastrophen, Terrorismus und illegalen Handel ist eine Herausforderung, die sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene angegangen werden muss. International gibt es Regelungen zum Schutz von Kulturgütern in Kriegs- und in Friedenszeiten: In Kriegszeiten sollen Kulturgüter durch die Haager Konvention von 1954 und deren zweites Protokoll von 1999 geschützt werden. In Friedenszeiten kommen von der UNESCO entwickelte Normen zu tragen, die jedoch auch in Kriegszeiten gültig bleiben. Hierzu gehören zum Beispiel das Übereinkommen über Maßnahmen zu Verbot und zur Verhütung der unzulässigen Einfuhr, Ausfuhr und Übereignung von Kulturgut von 1970 und das Übereinkommen zum Schutz des Kultur- und Naturerbes der Welt von 1972. Auf nationaler Ebene erlassen die Staaten Gesetze zum Kulturgutschutz. In Deutschland ist beispielsweise seit 2016 ein neues Kulturgutschutzgesetz in Kraft. Als Staatenverbund erlässt die Europäische Union ebenfalls Verordnungen zum Umgang mit Kulturgütern. Kulturgutschutz liegt jedoch nicht nur in öffentlicher Hand: Jeder Einzelne steht in der Verantwortung, das eigene nationale Kulturgut und das anderer Staaten zu schützen.

Plünderung: Als Plünderung wird nach dem Völkerrecht die Wegnahme von Objekten, auch Kulturgütern, im Zusammenhang von kriegerischen Auseinandersetzungen bezeichnet. Gemäß der Genfer Konvention von 1949 gelten Plünderungen als Kriegsverbrechen. Die jüngsten Beispiele großflächiger Plünderungen von Kulturgütern finden sich im Irak und in Syrien. Aus diesem Grund ist die Einfuhr von Kulturgut aus diesen Ländern in die Europäische Union durch zwei Verordnungen aus den Jahren 2003 und 2013 untersagt.

Provenienz: Die Provenienz beschreibt die Geschichte eines Objektes von seiner Entdeckung in moderner Zeit bis zu seinem aktuellen Aufenthaltsort und Besitzer:in. Im Idealfall gibt es eine ununterbrochene Linie von Besitzer:innen ab dem Fundzeitpunkt, um den rechtmäßigen Besitz und die Authentizität des Objektes nachzuweisen. Bei Stücken aus dem Handel lässt sich die Provenienz jedoch nur in den wenigsten Fällen vollständig ermitteln. Die Provenienz findet sich in der Provenienzanzeige. Diese gibt Auskunft über die Anzahl der Besitzer:innen und deren Abfolge. Die einzelnen Angaben beinhalten, wann wer ein Kulturgut besessen hat, wie und wo ein Besitzwechsel stattgefunden hat und wodurch dieser Vorgang nachgewiesen werden kann. Von archäologischer Seite besteht zusätzlich das Interesse am originalen Fundort und -kontext..

Objektbiografie: Die Objektbiografie beschreibt die Geschichte eines Objektes von seiner Entstehung bis in die Gegenwart. In Analogie zu den Abschnitten des menschlichen Lebens durchläuft ein Objekt unterschiedliche Phasen und Nutzungskontexte. Um eine Objektbiografie zu ermitteln, kann man eine ganze Reihe von Fragen stellen: Wo wurde das Objekt hergestellt? Wie gelangte es noch in der Antike an einen anderen Ort? Wurde es geraubt, verschenkt oder verkauft? Auch Informationen zum Fundort, zur Gestaltung oder Nutzungsspuren können wichtige Hinweise geben.

Original: Bei einem Original handelt es sich um das echte, durch den Handwerker oder Künstler hergestellte Stück.

Raubgrabung: Als Raubgrabungen werden im Allgemeinen illegale, ohne Genehmigung durchgeführte Grabungen bezeichnet. In einem engeren Sinne können auch unsachgemäße Arbeiten, bei denen der Informationsgehalt des archäologischen Kontextes verloren geht, als Raubgrabung bezeichnet werden.

Restitution: Als Restitution wird im Völkerrecht die Wiedergutmachung durch Rückgabe oder Schadensersatzleistung bezeichnet, die eine Besatzungsmacht in Reaktion auf die Feststellung der völkerrechtswidrigen Wegnahme von Gegenständen in einem kriegsbesetzten Gebiet leistet. In der Kulturpolitik ist die Rückgabe von Kulturgütern oder Kunstgegenständen an die Ursprungsländer gemeint

Weltkulturerbe: Die Gesamtheit der materiellen und immateriellen Kulturgüter wird als Kulturerbe bezeichnet. In der Haager Konvention wird dieses als „bewegliches und unbewegliches Gut, das für das kulturelle Erbe aller Völker von großer Bedeutung ist“ beschrieben. Nach der Welterbe-Konvention von 1972 wird neben dem baulichen Erbe auch das Naturerbe eingeschlossen. Immaterielles Kulturerbe ist hingegen erst seit 2003 Bestandteil des Weltkulturerbes.







Dich interessiert das Thema?
Dann schau doch mal auf unserer Webseite vorbei:

saving-antiquities.org

Saving
Antiquities

[Über uns](#) [Recherche](#) [Taskforce](#) [Kontakt](#)

Saving Antiquities

Kulturgutschutz geht uns alle an! Erfahre mehr über diese wichtige Aufgabe und die Bedeutung der Altertumswissenschaften für den Schutz und Erhalt unseres kulturellen Erbes.



Mitwirkende:

Text, Story Writing

Johannes Knopp

Carolin Müller

Henrike Simon

Robert Kuhn

Thomas Bremer

Josefine Bar-Sagi

Rosario Carrión

Viktoria Heinemann

Elisabeth Katzy

Leon Ziemer

Carina Henschel

Birgit Nennstiel

Vertiefe Dein Wissen

Erhalte unser Angebot, um mehr über
das Altertum zu erfahren!

Mach Dein Wissen

Game Design

Illustration

Konzept & Leitung

Wissenschaftliche Projektleitung

Projektleitung Game Design

Wissenschaftliche Recherche

Wissenschaftliche Recherche

Wissenschaftliche Recherche

Wissenschaftliche Beratung

Fachliche Beratung

Technische Begleitung

Webseite-Gestaltung