



Puzzles

Das unfaire  Stadtspiel

BLICK!

WILLKÜR!!!

Versuch dein Glück auf der Insel: Aber nur für Reiche mit eigener Hafenanlage. Willkürliche Zuteilung von Rohstoffen durch Prinzen!

Picabore moluptatur rentium int. Lorrorspe pro et, eum volupta et quunt.



Lorrorspe pro et, eum volupta erferem. Aque volorit inciliquiam esectius mo omnihil et quunt.



Räuber

Wieder 'n Siedler angegriffen – heute läuft's aber! 😊

Gefällt mir · Kommentieren · Vor 1 Minute

12 Freunden gefällt das.

* Kurier *

BRUTAL!!

Wehrlose Siedler von arbeitslosen Söldnern und Räubern überfallen // Lebensfäden verwirkt! // Handelsware verschwunden!



Simi, seri del magniment que digenetum ipiet et laboribus ut asi laboribus esequi ac res reliqua



Napoleon Bonaparte

Im Krieg und in der Liebe ist alles erlaubt!

Gefällt mir · Kommentieren · Vor 206 Jahren ·

12 Freunden gefällt das.



Kommentar schreiben ...

Hinweise für Spielleitung



Die Welt ist fairänderbar – es fängt bei *Dir* an!

Hintergrundinformationen für Spielleiter



Das unfaire Stadtspiel

Ab 8 Jahre

Du hast dich entschieden, „PUZZLES – das unFAIRe Stadtspiel“ zu organisieren, Respekt! Wie du siehst, ist das Spiel auf dem ersten Blick nicht allzu simpel – denn wenn es das nicht wäre, wäre es für Jugendliche viel zu schnell langweilig. Damit du als Spielleiter in der Vorbereitung immer die richtigen Entscheidungen triffst, verhelfen dir diese Tipps Schritt für Schritt zum Durchblick.

1. Verschaffe dir einen Überblick über das gesamte Spielmaterial!

- » Lies dir die **Spielregeln** gut durch. Du überlegst, ob du mit deiner Gruppe nicht doch lieber ein anderes Spiel spielen solltest? Keine Sorge – viele Fragen werden sich bald von selbst beantworten :)
- » Es gibt **Hilfetafeln** für Bauwerke, deren Kosten und die dazugehörigen Berufe.
- » Für jedes Dorf gibt es eine **Übersichtskarte**, in die die erschaffenen Bauwerke eingetragen werden. Auch die Berufe der einzelnen Siedler, die die Teilnehmer im Laufe des Spiels erlernen werden, können hier eingetragen werden.

2. Definiere die zeitlichen Rahmenbedingungen.

- » Wir empfehlen, für „PUZZLES – das unFAIRe Stadtspiel“ etwa 2,5 Stunden einzuplanen:
 - a) Ca. **15 Minuten** zum Erklären des Spieles.
 - b) Bis zu **2 Stunden** reine Spielzeit.
 - c) Ca. **15 Minuten** für die Auswertung der Siegpunkte.

3. Schätze die Anzahl der Teilnehmer auf deiner Veranstaltung.

- » Das Spiel ist spielbar für eine **Teilnehmerzahl** zwischen 15 und 60 Personen, mit **Dorfgrößen** zwischen 5 und 10 Personen.
- » Falls du die genaue Teilnehmeranzahl noch nicht genau kennst, ist das kein Problem. Die genaue Anzahl an Dörfern und an Teilnehmern pro Dorf kannst du **kurzfristig** am Tag der Veranstaltung festlegen.
- » Im **Optimalfall** bilden 7 oder 8 Personen ein Dorf, da somit jeder Teilnehmer einen Beruf erlernen kann. Bei weniger als 7 Teilnehmer pro Dorf sollte folgende Sonderregel eingeführt werden: Nachdem alle Siedler eines Dorfes einen Beruf erlernt haben, dürfen die Siedler einen zweiten Beruf erlernen. Mehr als 10 Teilnehmer solltest du allerdings auch nicht einteilen.
- » Die **Anzahl an Dörfern** sollte zwischen 3 und 6 liegen.

4. Plane den Helferbedarf für „PUZZLES – das unFAiRe Stadtspiel“.

- » Für den perfekten Spielgenuss empfehlen wir 20 Helfer plus einen weiteren Helfer pro Dorf. Nicht erschrecken – diese Zahl ist als Obergrenze zu verstehen!
- » Um das mittelalterliche Feeling zu wahren ist es empfehlenswert, die einzelnen Figuren dem Spiel entsprechend einzukleiden ;-)
- » **König = Spielleitung:** Diese Person ist der Spielleiter. Er behält das komplette Spiel im Überblick, beantwortet alle Fragen und trifft bei auftretenden Konflikten eine finale Entscheidung. Außerdem schlägt er während des Spiels einfache Siedler zum Ritter, verschenkt Rohstoffe für die Bearbeitung individueller Aufgaben und ist Bestandteil mancher Ereigniskarten.
- » Jede **Rohstoffstation** sollte jeweils von einem Helfer betreut werden (7 Personen). Bei kleineren Gruppen können auch zwei Rohstoffstationen zusammengelegt werden. Insbesondere die Figuren Gaukler und Prinz können von einem Helfer übernommen werden.
- » Am **Marktplatz** sollten 3 weitere Helfer für die Stationen Bauamt, Händler und Kathedrale abgestellt werden. In der Kaserne sollten sich bis zu 4 Söldner befinden; diese Zahl kann allerdings bei Bedarf reduziert werden.
- » Zur Erhaltung der Spielbalance werden **2 Räuber** empfohlen, die durchs freie Feld ziehen und teilweise gezielt stärkere Gruppen angreifen. Diese Figuren können bei Bedarf auch arbeitslose Söldner übernehmen, indem diese ihre Lebensbänder entfernen und speziell markiert werden.
- » Eine weitere Figur im freien Feld ist ein **fahrender Händler**, der gelegentlich mit einem Bobby-Car unterwegs ist und Rohstoffe handelt. Bei Helfermangel kann der Händler seinen Stand am Marktplatz zeitweise schließen und als Fahrender Händler agieren.
- » Zur Verteilung der Rohstoffe an den jeweils benötigten Ort empfehlen sich bei größeren Teilnehmerzahlen bis zu **2 Springer**.
- » Jedes Dorf sollte von einem **Dorfleiter** betreut werden, der Betrug verhindern soll, aber auch sein Dorf bei Schwierigkeiten unterstützen sowie den Alchemisten mit Gold ausstatten soll. Bei älteren und selbstständigeren Teilnehmern können die Dorfleiter reduziert oder evtl. sogar komplett wegelassen werden.

- » Jetzt kennt ihr die benötigte Helferzahl für euer Spiel. Denkt daran, diese **rechtzeitig anzufragen**. Nicht jeder muss das Spiel im Detail verstehen, es reicht eine Einweisung in die jeweiligen Aufgaben am Tag selbst.

5. Bereite das Spielmaterial für „PUZZLES – das unFAiRe Stadtspiel“ vor.

- » Für dieses Spiel benötigst du Ausdrucke der folgenden Materialien:
- » Die **Spielanleitung für Teilnehmer**.
- » **Ereigniskarten**
- » Darüber hinaus sind weitere Materialien vorzubereiten:
- » **Markierungsschilder** für die einzelnen Stationen
- » **Quizfragen für den Gaukler** (pro Dorf in etwa 10-20)
- » **Wäscheklammern**, für jedes Dorf in einer anderen Farbe. Pro Teilnehmer solltest du mindestens 5 Wäscheklammern einrechnen.
- » Ein **Absperrband** oder ähnliches zur Abgrenzung von Marktplatz/Dörfern und freiem Feld (=Kampfzone!).
- » Zuletzt solltest du dir für jeden Rohstoff überlegen, wie du ihn realisieren möchtest. Natürlich kannst du die Rohstoffe einfach als Kärtchen darstellen, „echte“ **Rohstoffe** verbessern allerdings das Spielerlebnis deutlich. Hier ein paar Vorschläge:
 - » **Holz:** Holztaler, Bambusstecken
 - » **Wasser:** leere Wasserflasche
 - » **Stein:** Teichstein, zerbrochenes Dachziegelstück
 - » **Erz:** Stein mit Alu-Folie umwickelt, Stein mit Silberspray besprüht
 - » **Stoff:** Stoffetzen aus altem Bettlaken
 - » **Gold:** Kaugummi-/Schokoladen-Goldtaler, Stein mit Goldspray besprüht

Jeder Rohstoff sollte mindestens so oft vorhanden sein, wie Teilnehmer mitspielen.

6. Bereite die verschiedenen Stationen vor.

- » Lege **Mini-Spiele** fest, mit denen man an den Stationen Rohstoffe erspielen kann, z.B. Sackhüpfen, Menschen-Schubkarren-Rennen, etc. Wichtig ist, dass die Mini-Spiele einfach sind und innerhalb von einer kurzen Zeit von vielen Teilnehmern gespielt werden können. Besorgt das **notwendige Material** für diese Stationen.

7. Lege mit deinem Vorbereitungsteam den Spielleiter fest.

- » Der Spielleiter (König) sollte die **Spielregeln** in- und auswendig kennen.
- » Am Tag selbst hat er die Aufgabe, das Spiel zu erklären und im Anschluss auszuwerten.
- » Während dem Spiel ist er **Ansprechpartner** für alle Fragen der Teilnehmer.
- » Zur **Vorbereitung** auf diese Aufgaben kann der Spielleiter im Vorfeld das Spiel z.B. Freunden oder Familie erklären.

8. Macht euch mit den Rahmenbedingungen vor Ort vertraut.

- » Das **Gelände** sollte weder zu eng noch zu weitläufig sein und sich am Besten im Freien befinden. Die Fläche des freien Feld sollte in etwa genauso bis doppelt so groß sein wie die Fläche für Marktplatz, Rohstoffstationen und Dörfern zusammen und wird am Tag des Spiels mit einem Absperrband abgegrenzt.
- » In der **Mitte des Spielfelds** sollte sich der **Marktplatz** befinden.
- » Sowohl die **Dörfer** als auch die **Rohstoffstationen** sollten gleichmäßig und fair um den Marktplatz verteilt sein.

9. Am Tag selbst – was man nicht vergessen sollte.

- » Beginnt rechtzeitig mit dem Aufbau der Spielwelt (Stationen, Absperrungen, etc.).
- » Sobald alles aufgebaut ist, nehmt euch Zeit für die Einweisung der Helfer in ihre jeweiligen Aufgaben.

10. Los geht's!

- » **Ihr habt es geschafft!** Jeder kennt seine Aufgaben, die Teilnehmer sind motiviert, nichts kann mehr schief gehen.
- » Lasst euch nicht verunsichern, wenn in den ersten Minuten manche Teilnehmer etwas länger brauchen, um ins Spiel zu finden. Bald schon lebt jeder in der Spielwelt und denkt an Rohstoffe, Handel und Kampf. Im Notfall können die Dorfleiter etwas **Unterstützung** leisten.
- » Genießt das Spiel! Ihr habt so viel Zeit in die Vorbereitung investiert, der **ewige Dank** eurer Teilnehmer ist euch sicher 😊

Auswertung

- » Nach Ende der Spielzeit müsst ihr nur noch die **Siegpunkte** der einzelnen Teams ermitteln. Dies können selbstverständlich die einzelnen **Dorfleiter** übernehmen.
- » Die Siegpunkte eines Dorfes werden wie folgt ermittelt:
 - » Individuelle Siegpunkte für jedes **Bauwerk** (siehe Hilfetafel „Bauwerk“)
 - » Drei Siegpunkte für das **Dorf mit den meisten Straßen**
 - » Zwei Siegpunkte pro **Ritter** bei Spielende
 - » Siegpunkte durch spezielle **Ereigniskarten**
- » **Sieger des Spiels** ist das Dorf mit den meisten Siegpunkten :-)

Gruppenstunden- vorschlag



*„Ja, und was soll das jetzt alles.
Nettes Spiel, aber total unFAIR.
Und zum Glück schon ganz lange her ...“*

Für „PUZZLES – das unFAIRe Stadtspiel“ empfehlen wir euch nach der offiziellen Auswertung am Ende des Spiels noch eine **Vertiefung der Themen** in einer darauf folgenden Gruppenstunde. Es geht ja doch ziemlich unfair zu. Gibt es Parallelen zu unserer heutigen Zeit? Was hat sich geändert?

Methodisch gibt es viele Möglichkeiten an die Thematik, die „PUZZLES – das unFAIRe Stadtspiel“ aufgreift, anzuknüpfen.

- » Ihr könnt einen „**Wertebasar**“ veranstalten und „Werte“ bzw. „Menschenrechte“ versteigern (wenn du nur 4 behalten darfst, welches wird als erstes über Bord geworfen).
- » Mit jüngeren Kindern kann man mit Gegenständen „**Tauschhandel**“ ausprobieren. Was bekomme ich wofür? Was ist mehr wert? Wie kam es zur Einführung des Geldhandels? Kann Handel auch „fair“ sein?
- » Zum **Thema „fairer Handel“** gibt es unzählige Veröffentlichungen aus dem Jugendbereich mit Gruppenstundentipps, Hintergrundinformationen und vielem mehr. Was ist mit den Siedlern, die ihr Dorf verlassen müssen? Das Thema Flucht und Asyl betrifft uns heute mehr denn je. Hierzu findet ihr viele Denkanstöße, Ideen und noch mehr „Praxis“ unter Portalen kirchlicher Jugendarbeit.

Für **interessante Materialien** verweisen wir unter anderem auf die folgenden Seiten:

- » <http://jugendhandeltfair.de/materialien/gruppenstunden>
u.a. Misereor, BDKJ und Kindermissionswerk „Die Sternsinger“
- » www.gmoe.de/files/addons/matlist/Wissenskiosk.pdf
Diözesanstelle Weltkirche in Trier, GEPA und Gemeindedienst für Mission und Ökumene
- » www.fundus-jugendarbeit.de/typ/methoden-und-impulse/thema/asyl-und-flucht
unterstützt durch bja Eichstätt, KLJB Bayern, bja Regensburg und eja Bamberg

Seid kreativ, wählt die Methode die zu euch passt und tut das, wozu ihr steht und was ihr selbst auch lebt. Wir finden, das Spiel kann ein guter **Denkanstoss** für viele Themen der heutigen Welt sein und es bietet thematische Aufhänger, um später nochmals inhaltlich daran anknüpfen zu können.