YoungstarsWiki.org

ERSTELLT VON
filippangrac

ON
21.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ein Haus bauen... oder würdest du lieber eine Burg bauen?



Ein Spiel, das auf beliebten Computerstrategien basiert.

Grundlegende Informationen

Alter: *10+*

Anzahl der Spieler: *10+*

Ort

Anzahl der Leiter: *2(Basis)+für je 4 Kinder 1 Leiter (d.h. bei 13 Kindern brauchen wir mind. 5 Leiter (13/4)+2=5 -> ungefähr ;-))*

Dauer: *30 - 60 min.*

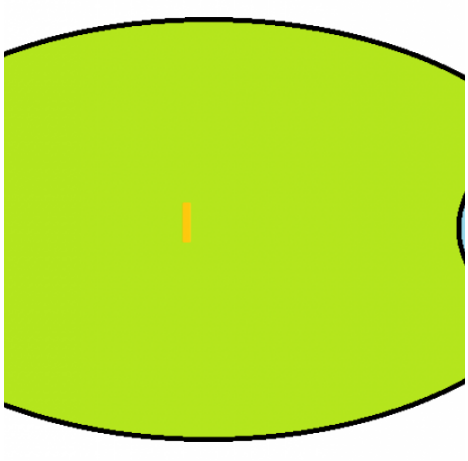
Material: *2 Seile (ca. 10m und 20m), eine Tasche (Rucksack), Zettel mit Material, Liste der Gebäude (Beschreibung unten)*

Kurz und gut...

Wie der Name schon sagt, handelt es sich um ein Bauspiel. Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt und müssen so viele Gebäude wie möglich bauen. Um zu bauen, braucht man bestimmte Ressourcen (Holz, Stein, Ziegel), die man im Inventar erhält. Das Problem ist, dass es zwischen der Baustelle und dem Inventar Wachen gibt, die versuchen, die Bauarbeiter (Spieler) daran zu hindern, zum Inventar zu gelangen. Wer zuerst alle Gebäude gebaut hat, gewinnt.

Vorbereitung

Suchen Sie zunächst ein geeignetes Gelände für das Spiel. Eine Wiese mit ein paar natürlichen Hindernissen ist ideal. Dann platzieren wir die Baustelle und die Vorräte auf der Ebene (siehe Bild).



Baustelle - der Ort, an dem sich der Hauptarchitekt (Supervisor) befindet, an den die Rohstoffe für den Bau geliefert werden. Jedes Team sammelt seine Rohstoffe, also sammelt auch der Architekt die Rohstoffe auf verschiedenen Stapeln. Der Architekt hat auch eine Liste mit den Gebäuden, die gebaut werden müssen, und deren Preisen.

Zum Beispiel

- palast(2 Holz, 2 Steine, 3 Ziegel)

- pyramide (4 Steine, 6 Ziegelsteine)

Insgesamt:- 4 Holz, 6 Steine, 11 Ziegelsteine

Hinweis: - angepasst an das Thema Ägypten - Israeliten in Ägypten, kann aber für viele andere Themen angepasst werden.

- die Anzahl der Gebäude oder ihr Preis kann nach Belieben geändert werden (oder muss geändert werden), wenn das Spiel mit mehreren Spielern gespielt wird.

Vorräte - hier ist der Lagerhalter, der die Rohstoffe "ausgibt". Die Rohstoffe werden durch kleine Zettel dargestellt, auf denen die Rohstoffe geschrieben oder abgebildet sind. Holz, Stein, Ziegel (oder andere). Es sollten mehr Rohstoffzettel vorhanden sein, als zum Bau aller Gebäude benötigt werden.

Zum Beispiel: Wenn ein Team 4D 6K und 11T (D-Holz, K-Stein, T-Ziegel) braucht, um alle Gebäude zu bauen, dann brauchen wir mindestens 12D 18K 30T. Warum????

Der Stapelmeister hat alle Rohstoffe zusammen in einem Beutel. Der Spieler wählt also zufällig 1 Rohstoff aus und nimmt ihn dann entsprechend zur Baustelle mit. Es ist also möglich, dass eine der Gruppen mehr Holz (oder einen anderen Rohstoff) sammelt, als sie benötigt, daher ist es gut, diese Reserve zu haben (damit auch rivalisierende Teams nicht den Rohstoff zurückhalten, den das andere Team benötigt).

Die richtige Art und Weise, den Rohstoff zu transportieren, bedeutet, dass der Spieler nicht nur rennt, um den Rohstoff zu holen und zur Baustelle zurückzulaufen, sondern ihn auch auf eine bestimmte Art

und Weise transportiert.

Zum Beispiel: Holz - der Spieler muss zurück zur Baustelle laufen (rückwärts)

Ziegelstein - der Spieler wartet auf einen anderen Mitspieler, der zu den Vorräten läuft und sie auf dem Rücken zur Baustelle tragen muss

Stein - wenn ein Spieler einen Stein herauszieht, muss er auf zwei Mitspieler warten. Mit dem einen baut er eine improvisierte Sitzgelegenheit, auf die sich der andere setzen kann, und dann wird der andere zur Baustelle getragen.

Spielplatz - ein Bereich, auf dem sich Wachen bewegen und versuchen, Spieler zu fangen. Wird jemand gefangen (berührt), kehrt der betreffende Spieler auf die Baustelle zurück und versucht erneut, die Wachen zu überwinden, um an die Vorräte zu gelangen. Die Wachen fangen die Spieler nur in dieser Richtung (zu den Vorräten), Spieler mit Vorräten kehren ungehindert zurück.

Spielablauf (Zusammenfassung)

1.schritt - Einteilung in Gruppen (2-3 Gruppen)

- erklärung der Bauweise und anderer Regeln

- alle Spieler beginnen auf der Baustelle

2.schritt - die Spieler versuchen, an den Wachen vorbei zu den Vorräten zu gelangen

- ein Spieler bringt einen Rohstoff zur Baustelle oder wartet auf einen Mitspieler und sie bringen den Rohstoff gemeinsam (sie werden nicht von den Wachen verfolgt, wenn sie zurückkommen)

3.schritt - die Spieler versuchen, ihre Gebäude so schnell wie möglich zu bauen, um zu gewinnen

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Strategie
Planung
Logisches Denken
Tims Spiel
Wettbewerb

Alter
Keine Daten verfügbar.

Anzahl Teilnehmer
Keine Daten verfügbar.

Bibel
Diese Information fehlt.

Dauer
Keine Daten verfügbar.

Dateidownload
Keine Dateidownloads

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/ein-haus-bauen-oder-wuerdest-du-lieber-eine-burg-bauen