SPIEL | Spiel

S 16 Die Cartanisten

Typ	Action, Kooperation
Gruppengröße	Groß (> 20)
Ort	Draußen
Zeit	150 Minuten
Spielende	>28
Material	- Spiel "Siedler von Catan" - 5 lange Seile - 8 Scheren - 4x2 Wollknäule in jeweils einer Farbe - Baukostenliste (siehe Anhang)

4 Teams: Eins pro Farbe der Spielsteine.
3 Stationen: Alle drei Minuten gibt es an den Stationen einen Rohstoff. Diese müssen dafür eingenommen sein. Eingenommen bedeutet, dass eine Person 5 Sekunden lang die Schulter der*des Stationsleiter*in berührt haben muss. Die Stationsleitung markiert sich mit der Farbe des Teams, das die Station eingenommen hat. Z.B. durch Augenbinde/farbiges Papier o.Ä.
In Mitte des Spielfelds: Tisch mit normalen “Siedler von Catan”-Spiel. Darum 5m Radius (markiert durch Seil) Safezone, kein Catchen. Hier bauen die Teams nach normalen „Siedler von Catan“ Regeln ihre Bauwerke auf. Es gibt kein Handeln, da dies Anreize zu Katzenwache gibt.
Teambasis: Ort individuell ausgesucht. Darum 2m Sicherheitsradius, ebenfalls gekennzeichnet durch Seile.
Heiler*innen: Pro Team zwei Personen mit Wolle und Schere. Diese dürfen abgerissene Bänder wieder anlegen. Sie selbst haben auch Bänder, können also normal am Spielgeschehen teilnehmen.
Rohstoffe klauen: Wenn ein Rohstoff von A nach B befördert wird, und der*die Träger*in gecatcht wird, muss sie*er den Rohstoff abgeben.
Entwicklungen: Entwicklungskarten werden nicht gekauft, sondern durch kulturelle Leistungen erworben. Einlösbar bei einer Station, ob besetzt oder nicht. Aufgaben (auf Kostenkarte):

Lied mit drei Strophen dichten.
Bauplan für ein Gebäude öffentlichen Interesses malen 7 Wahrzeichen.
Gedicht schreiben (mindestens 12 Verse).
Ein Rezept für die Lieblingsspeise des Stammes aufschreiben.
Traditionelles Outfit der Kultur “designen” und eine Person darin kleiden und vorführen (Muss das Outfit dann anlassen).
Wappen des Stammes malen und Namen dazu.

Es gibt keine Räuber. Bei der Entwicklungskarte „Ritter“ darf eine Rohstoffkarte gegenwehrlos bei einem gegnerischen Team gezogen werden.

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Es gibt keine „Monopol“-Karte.

Erklärung: Es wird über das Spielfeld gelaufen und Anhand der verschiedenen Stationen das Spiel erklärt. Danach erhält jedes Team Puzzle, Seil, Schere, Wolle, Kostenkarte und bekommt 15 Minuten zur Findung einer Basis und Teambesprechung.

Halbzeit: Wenn ein Team 5 Punkte erreicht hat. Neue Stationswahl und erneute Absprache in den Teams.

Flexibilität: Ab einem gewissen Zeitpunkt können mehrere Rohstoffkarten rausgegeben werden. Die Zeitspanne zwischen den Rohstoffausgaben kann variiert werden.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10