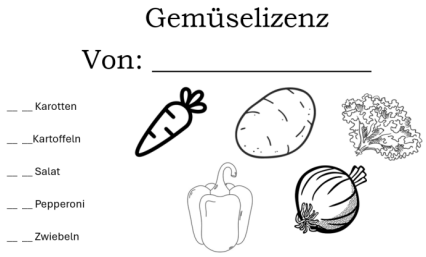
YoungstarsWiki.org

WYSŁANE PRZEZ
Severin _F

ON
02.11.2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 2 Stimmen

Trappergame



Ein Actionreiche Handelsspiel in dem die Teilnehmenden versuchen so viel Geld wie möglich zu verdienen. Sie können selbst entscheiden ob sie dies ehrlich machen, oder versuchen es durchzuschmuggeln. Mit progressivem Spielsystem.

Ein Trappergame ist ein actiongeladenes Handelsspiel, welches bei uns immer gut ankommt. Die Kinder müssen Käsrtchen sammeln, welche jeweils einen unterschiedlichen Wert haben, und diese beim Markt verkaufen. Der Teilnehmer/die Gruppe mit dem Meisten Geld am Schluss hat gewonnen. Der Catch beim Spiel ist, dass sie nur eine Gewisse menge an gewissen Kärtchen Transportieren dürfen. Sie können sich jedoch auch bessere Lizenzen kaufen, mit welcher sie mehr und Wertvollere Kärtchen Transportieren dürfen. Sie können auch probieren mehr zu schmuggeln, jedoch wird ihnen alles Geld abgenommen, wenn sie unterwegs von den Fängern kontrolliert werden.

Spielfeld:
An einem Ende des Spielfeldes hat es eine Sammelzone, am Anderen Ende hat es einen Markt. Dazwischen sind die Kontrolleure/Fänger positioniert. Es eignet sich ziemlich jedes Gelände, von hang, bis Platz oder Wald, jedoch empfiehlt es sich, wenn ein Hang involviert ist diesen so zu verwenden, dass der Markt höher stationiert ist als die Sammelzone, um Unfälle bei Verfolgungsjagden zu vermindern.

Neben dem Markt kann man noch ein Gefängnis machen, wo die, beim schmuggeln erwischten Kinder, 2 Minuten verbringen müssen, bevor sie weiterspielen können

Vorbereitung:
Geld:
Um das Spiel durchführen zu können, braucht man eine Ladung an Geldscheinen mit unterschiedlicher Währung, da das Spiel sehr schnell Kapitalintensiv wird. Wir nutzten abgewandeltes Monopoly-Geld 10'000er, 50'000er, 100'000er und 500'000er Scheine. wir haben eine grosse Menge davon, jeweils

auf unterschiedlich farbigem Papier gedruckt, welche wir für alle Arten von Spielen brauchen, wenn ich dazu komme, die Vorlagen mal schön einzuscannen, es braucht jedenfalls eine Menge.

Ressourcenkarten:

Zudem braucht man eine grosse Menge an Ressourcenkärtchen. Da sie typischerweise bei den Lizenzen mehr Kärtchen transportieren dürfen, als von den Teureren, und es denen, die Illegal schmuggeln wollen es schwieriger zu machen gibt es mehr von den billigen Ressourcen, als von den teureren Ressourcen.

Im angehängten Beispieldokument haben wir 5 unterschiedliche Gemüsearten genommen, von den seltesten habe ich 1 Blatt gedruckt, von den 2. Seltensten 2 Seiten, von den 3. seltensten 4 Seiten, von den 5. Seltensten 8 Seiten und von den 5. Seltensten (/= häufigste und billigste Ressource) 16 Seiten. dabei habe ich geschaut, dass alle Ressourcenkärtchen gleich gross sind, damit die Kinder das Bild anschauen müssen um zu sehen, was es für eine Ressource ist, und nicht von der Grösse des Kärtchens darauf schliessen können. Diese Menge an Kärtchen hat sehr gut gereicht, um 22 Kinder (8-12 Jahre alt) für 2h zu begeistern, zweimal verteilten wir während dem Spiel, die Kärtchen vom Markt wieder im Sammelbereich.

Lizenz-kärtchen

Zudem benötigt man noch Lizenz-kärtchen. Hierbei kann man entweder schon Vorfertigen und Bestimmen, mit welcher Lizenz, wie viel Material transportiert werden kann. der Vorteil hierbei ist, dass man den Lizenzstufen coole Namen geben kann, beispielsweise Hobby-Gärtner, Amateur Gemüsebauer, Gemüse-Pionier...
Diese Art Lizenz-system Spornt tendenziell mehr zum Schmuggeln an, da ein Fixer Betrag benötigt wird, um seine Lizenz zu verbessern.

Es gibt jedoch auch die Andere Art Lizenz, welche auch den Ehrlichen Kindern Erfolgserlebnisse gibt; dass es individuelle Lizenzen gibt. Hier kann das Kind dann einem Leiter sagen, was es gerne zusätzlich zu seiner Aktuellen Lizenz transportieren möchte, respektive schaut sich der Leiter das Geld des Kindes an und schlägt ihm vor, was es bekommen könnte. Es hat sich bewährt dabei den Preis für das Upgrade so zu setzen, dass es 2.5 mal so teuer ist, als das was es dann zusätzlich pro Runde holen könnte;
Beispielsweise möchte es zusätzlich 4 Bananen Transportieren. Für eine Banane erhält man am Markt 10'000 geld. Smit würde sie zukünftig (4*10'000 Geld=) 40'000 Geld mehr verdienen als bisher, somit müsste es dafür (2.5*40'000 Geld=) 100'000 Geld zahlen müssen, um das Lizenz-upgrade zu erhalten.

Bei den Lizenzen empfiehlt es sich jeweils den Namen des Kindes darauf zu schreiben, damit diese nicht untereinander getauscht werden.

Wert der Kärtchen:

Es hat sich bewährt die Kärtchen-werte der Seltenheit nach immer eine Geldeinheit teurer zu machen bsp:
häufigste Ressource = 10'000/stück
zweithäufigste Ressource = 20'000/Stück
dritthäufigste Ressource = 30'000/Stück...

Sonstiges Material:

evt. Absperrband um Sicherheitszonen/Spielfeld einzugrenzen

Tisch für Marktstand

Bändel um Fänger zu markieren

Schreiber um Lizenzen anzupassen

Stoppuhr/Handy/Uhr um Zeit in Gefängnis zu stoppen.

Taschenrechner um Lizenzpreise zu berechenen

Behältnis um abgegebene Kärtchen am Markt einzusammeln

Erstellt eine A4 Seite, mit eurem design, so oft duplizieren, dass ihr dann 4 Seiten pro Blatt oder so ausdrucken könnt.
am besten gut darauf achten, dass alle zettel gleich gross sind, vereinfacht das ausschneiden

Regeln:
Geld oder Lizenzen dürfen untereinander nicht getauscht werden; jeder behält das, was er selbst verdient.

Wenn ein Leiter dich fängt, musst du ehrlich sein und alle Kärtchen zeigen, die du auf dir hast.

Wenn dich ein Leiter fängt und du mehr als erlaubt dabei hast, musst du all dein Geld und Kärtchen (ausser Lizenz) abgeben und für 2 Minuten ins Gefängnis

Maximal 15 Kärtchen aufs mal mittragen, wenn es mehr sind dann konfisziert der Markt alle, du musst zwar nicht ins Gefängnis, jedoch bekommst du auch kein Geld dafür. Ansonsten ist es dem Markt egal, ob da, was du dabei hast gemäss deiner Lizenz erlaubt ist oder nicht.

Der Spieler/ die Spielergruppe mit dem meisten Geld am Ende gewinnt.

Lizenzen haben am Schluss des Spieles keinen Wert mehr.

Die Sammelzone und der Markt gelten als sichere Zone.

(Wenn man von einem Fänger flüchtet, darf man nicht Kärtchen, welche man nicht dabei haben dürfte wegschmeissen.)

Weitere Informationen

Kategorie
Technologie und Aktivitäten im Freien

Tagi
Spiel

Wiek
8–12 Jahre
13–16 Jahre

Liczba uczestników
1–20
20–30
30 – 100
100 und mehr

Biblia
Geschichte
Thema:

Czas trwania
1-2 h
2 Std.

Teren / otoczenie
Wald
Wiese

Materiał
Eine Menge Arbeit

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Tagi

Współtwórcy
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/trappergame