Explore... erfinde Dein eigenes Spiel

Beschreibung einer Spielidee und deren möglichen Umsetzung. Soll dazu anregen, selber Ideen umzusetzen, bewährte Spiele anzupassen oder beliebte Spiele in einem eigenen Kontext anders zu spielen.

Hintergrund der Idee ist ein eigenes Spiel, welches ich in meiner Freizeit für zu Hause entworfen habe, das man aber auch in der Jungschar spielen kann.

Spielinhalte

* Spielfeld
* Spielziele und Regeln
* Würfel, Karten, Posten oder wie komme ich weiter?

Das Spielfeld gestalten

Je nach Umgebung und Thema kann man das Spielfeld und die Figuren dauerhaft oder "einmalig" anlegen.

Spielfeld:

- Mit Kreide auf den Boden
- Mit Stock auf den Waldboden zeichnen
- kariertes Papier (evtl. selber zeichnen)
- Karton (mehrmalige Verwendung) mit aufgeklebtem Szenario
- Laubsägeholz (etwas aufwendiger, erlaubt aber das einfache umgestalten von "vordefinierten" Szenarien -> aneinanderlegen oder verbinden mit Zwischenstücken)

Figuren:

- Kreuze aufs Papier, Boden
- verschiedene Sorten Steinchen sammeln
- verschiedene Holzstücke aus der Schreinerei
- Magnete
- Figuren aus Spielsets
- Selber Figuren gestalten (Steine farbig bemalen, Holz aussägen und bemalen, Tannzapfen, usw.)

Spielziele und Regeln definieren

Nur wenn alle Spieler die Regeln kennen und anwenden, kann ein Spiel spannend und fair durchgeführt werden.

Je weniger Regeln beachtet werden müssen, umso schneller ist meist der Spielfluss und auch der Spassfaktor steigt, wenn die Regeln überschaubar sind.

Ein Spiel ohne Ziel wird meist schnell langweilig. Wenn man aber weiss, wie man das Spiel gewinnen kann, kann man auf Grund der definierten Regeln mittels eigener Strategie versuchen, sein Ziel zu erreichen.

In unserem Fall könnte man folgende **Ziele** definieren:

- Das Spiel ist gewonnen, sobald ein Spieler auf Grund der Spielsituation keinen Zug mehr ausführen kann.
- Gewonnen hat die Gruppe, welche mehr als 50% der Spielfläche erobert hat.
- In der Mitte des Spielfeldes ist ein Berg eingezeichnet. Die Gruppe, welche als erste die Bergspitze besetzt, hat gewonnen.
- Das Spiel wird beendet, sobald sich zwei Gruppen berühren.

Damit diese Situationen eintreten, könnte man zum Beispiel die nachfolgenden **Regeln** verwenden:

- Jeder Zug muss ausgeführt werden, auch wenn er einem selber Nachteile bringt.
- Die Grösse des Spielfeldes ist vorgegeben. Erweiterungen sind nicht vorgesehen oder die Grösse ist frei. Bei Bedarf kann in alle Richtungen erweitert werden.
- Es gibt Sonderfelder, welche am Schluss Zusatzpunkte oder sonstige Vorteile bringen.

- Es gibt keine Reihenfolgebeschränkung (z.B. bei Posten). Man kann ein zusätzliches Feld besetzen sobald man genügend Ressourcen hat.

Würfel, Karten, Posten oder wie komme ich weiter

Warum muss ein Brettspiel immer mit Würfeln gespielt werden? Brändi Dog wird etwa auch mit Jasskarten gespielt. Genauso kann auch ein Eroberungsspiel mit Jasskarten gespielt werden. Hier ein paar Möglichkeiten:

- Würfel: 1 = Zusatzfeld Wasser, 2 = Zusatzfeld Land, 3 = 1 Feld des Gegners entfernen, usw.
- Jasskarten: Schaufel = Zusatzfeld Wasser, Herz = Zusatzfeld Land usw. mit Spezialkarten wie Ass = 3 zusätzliche Felder, Joker = beliebiger Zug...
- Posten: Pro ausgeführtem Posten gibt es ein Einsatzkärtchen. Einsatz wie beim Würfel. Jokerposten, welche nur einmalig angelaufen und verwendet werden können.
  Posten können sportlich sein, Bibel wissen, Geschick usw.
- Nummern im Haus -> Auf einem Masterplan steht, welche Auswirkung die Nummer hat, wenn man sie bringt / sagt (mit Ortsangabe)

Konkrete Umsetzung

Die folgende Umsetzung kann mit einer kleineren Gruppe gespielt werden und ist als klassisches Brettspiel ausgelegt. Auf Grund der obigen Ausführungen sollte eine Umsetzung an einem Jungscharnachmittag aber keine Probleme darstellen.

Material:

- Laubsägeholz (8x10cm auf 15cm -> Die Grösse kann varieren) fürs Spielfeld
- Plättchen aus Laubsägeholz (1cm auf 1cm -> min. 400Stk. -> je nach Spielbrettgrösse)
- 1 Würfel
- Laubsägeartikel (Säge, Plättchen, Halterung, Schleifpapier usw.)
- Behälter / Sack fürs Spiel

Vorgehen:

- Die Platten fürs Spielfeld aussägen (falls nicht schon zugeschnitten)
- die Plättchen aussägen und am Rand mit Schleifpapier "entgraten"
- Doppelseitig mit unterschiedlichen Farben bemalen (rot, gelb, braun, weiss). Dadurch können mehr Spieler teilnehmen, als wenn die Plättchen nur einfarbig sind.
- 1cm Raster auf die Platten zeichnen. Nach belieben mit Wasserfarbe bemalen. Am Besten mit grün fürs Land und blau fürs Wasser.
- Alles trocknen lassen und währenddessen die Spielregeln auf einem Blatt Papier oder Karton aufschreiben.

Spielziel und Regeln:

- **Ziel**: Wer beim Spielende die meisten Felder besetzt hat, gewinnt das Spiel. Land und Wasser zählt gleich viel.
- Gespielt wird mit einem **Würfel**. Alle Spielzüge sind auszuführen, falls dies auf Grund der Spielsituation möglich ist.
- **Spielende**: Ist ein Spieler nicht in der Lage, ein neues Feld zu besetzen (vom Gegner eingekreist), so ist das Spiel beendet. Ein Spiel endet automatisch nach Ablauf von 30, 45 oder 60 Minuten. Die Zeit wird vor Beginn festgelegt. Eine angefangene Runde wird fertig gespielt.
- **Eröffnet** wird die Partie von dem Spieler, der zuerst eine 2 würfelt. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln.
- Jeder Spieler legt seinen **Start** individuell selber fest. Folgende Regel muss eingehalten werden: Er muss mindestens 3 Felder Abstand zu seinen Nachbarn, welche schon begonnen haben, einhalten. Das erste Landstück darf maximal 3 Felder Abstand zum Rand haben. Weiter in die Spielmitte hinein darf man seinen ersten Stein nicht setzen.
- Folgende **Züge** sind möglich:
  1 = Füge ein Stück Land an dein Grundstück an oder entferne ein Landstück bei einem deiner Gegner.
  2 = Füge ein Stück Wasser an dein Grundstück an oder entferne ein Stück Wasser bei einem deiner Gegner.
  3 = Verpflanze 2 Deiner Grundstücke an einen anderen Ort. Sie müssen aber immer noch an Dein Grundstück angrenzen. Es ist erlaubt, dass anschliessend keines mehr näher als drei Felder vom Rand ist.
  4 = Setz ein Stück Land oder ein Stück Wasser an deinem Grundstück an oder versetze 2 Grundstücke bei einem deiner Gegner oder je eines bei 2 Gegnern.

5 = Setze ein Stück Wasser und ein Stück Land an deinem Grundstück an. Ist dies auf Grund der Landkarte nicht möglich, musst du die entsprechenden Stücke bei deinem Gegner ansetzen (oder nur eines, wenn eines möglich ist). Kann ein Stück nirgends angesetzt werden, musst du ein beliebiges Grundstück (je nachdem auch zwei) bei dir wegnehmen.
6 = Füge ein beliebiges Stück deinem Grundstück hinzu. Das gleiche Stück wird bei einem deiner Gegner entfernt. Ist dies nicht möglich, kannst du auch kein Stück bei dir hinzufügen.

Bildnachweis

- Titelfoto: zur Verfügung gestellt von Markus Grob