

Projekt Game Design

21.-23.9.2016, Vollmar Akademie, Kochel

Basisinformationen zum Spiel

1. Beteiligte ForChange Projekte

P7 Medialisierung und die Handlungslogik der Massenmedien

P9 Medienkompetenz als Resilienzfaktor im medialen und gesellschaftlichen Wandel

2. Lorem Ipsum

Massenmedien konstruieren Realität nach ihren eigenen Regeln. Um sich in einer zunehmend komplexen Welt zu orientieren, sind Bürger aber nach wie vor auf Massenmedien und deren Berichterstattung angewiesen. *Ist die neuste Schlagzeile glaubwürdig? Wie viel selektive Berichterstattung ist erlaubt und kann der medienkompetente Rezipient ihren Informationsgehalt realistisch einschätzen? Bedient er sich dazu der Recherche mehrerer Quellen, um die Stichhaltigkeit der Information zu überprüfen und mögliche Verzerrungen in den Nachrichten aufzudecken?*

Suchen Sie den direkten Weg durch das Labyrinth medialer Berichterstattung, das mit wahrheitsgetreuer sowie mit Fehlinformation gespickt ist und seien Sie dabei auf der Hut vor falschen Informanten!

3. Spielerzahl und Altersgruppe:

Mindestens 3, maximal 4 Spieler
ab 12 Jahren

4. Spielmaterial

Spielbrett (Labyrinth)

4 Labyrinthpläne

4 Spielfiguren

124 Abdeckkärtchen in 4 Farben

24 Schrittkarten

1 Tasche mit 4 verschiedenfarbigen Spielsteinen

5. Spielregeln / Spielbeschreibung

Ziel des Spiels:

Das Spiel besteht aus 4 Labyrinth. Eines für jeden Spieler. Ziel des Spiels ist es, mit seiner Spielfigur den Weg durch das eigene Labyrinth zu finden. Es gewinnt der Spieler, der als erstes das Ziel seines Labyrinths erreicht.

Jeder Spieler erhält eine Karte, auf der die Lösungswege der Labyrinth seiner Mitspieler eingezeichnet sind. Sein eigenes Labyrinth ist leer, was Raum für eigene Notizen und Anmerkungen gibt.

Jedes Labyrinth ist so aufgebaut, dass der Spieler zum einen feste, eingezeichnete Wände sieht, zum anderen eine Reihe von Feldern unterschiedlicher Farbe vor sich hat, unter denen sich eine Wand verbergen könnte oder auch nicht. Um sich seinen Weg durch das Labyrinth zu bahnen, muss der Spieler also herausfinden, welcher Weg ihm offen steht.

Aufbau und Beginn des Spiels

Die bunten Abdeckkärtchen werden gemischt und zufällig auf den Feldern verteilt, die mögliche Wände darstellen. Die 4 bunten Spielfiguren werden auf die mit 'S' markierten Startfelder in der Mitte des Spielfeldes platziert.

Nun sucht sich jeder Spieler eine Spielfigur aus und erhält den zur Farbe zugehörigen Spielplan, auf dem das eigene Feld leer dargestellt ist. Außerdem zieht jeder Spieler verdeckt einen bunten Spielstein, notiert sich dessen Farbe und legt ihn wieder zurück in die Tasche.

Ablauf eines Spielzugs

Zu Beginn jedes Zugs zieht der Spieler zwei Schrittkarten von der Mitte, die er nach Belieben einlösen darf. Jede Schrittkarte stellt einen Schritt auf dem Spielbrett dar. Zudem darf der Spieler zwei Fragen an beliebige Mitspieler

stellen, um sich im eigenen Labyrinth zu orientieren und seine Schrittkarte(n) strategisch einsetzen zu können. Ein Mitspieler kann dann also gefragt werden, ob sich unter einem bestimmten Feld eine Wand befindet. Für jede Frage erhält der Befragte eine Schrittkarte von der Mitte, die er im nächsten Zug einlösen kann. Bezieht sich die Frage auf ein Feld mit der vorab gezogenen bzw. notierten Farbe des Befragten, darf dieser seinem Mitspieler jedoch eine Falschinformation erteilen. Ist das Feld in einer anderen Farbe eingefärbt, muss der Befragte die Wahrheit sagen. Unabhängig von der Antwort des Befragten bleibt das Feld zugedeckt bis der Spieler versucht es zu betreten.

Betritt der Spieler beim Ziehen ein verdecktes Feld, muss dieses aufgedeckt werden. Befindet sich darunter eine Wand, muss der Spieler seine Spielfigur auf das vorherige Feld (ohne Wand) zurückstellen. Ein Spieler darf auch ohne seine Mitspieler zu fragen die Schritte gehen. Jedoch basiert diese Strategie auf Trial-and-Error und erhöht durch das fehlende Cross-Checken die Wahrscheinlichkeit den falschen Weg einzuschlagen. Trial-and-Error kann taktisch eingesetzt werden, um Mitspielern Schrittkarten vorzuenthalten.

Im Verlauf des Spieles kann die Systematik bzw. die Farbe, nach der der jeweilige Mitspieler Falschinformationen herausgibt, ermittelt werden.

Zusatzregeln / Informationen

Schwierigkeitsgrad variabel

6. Ende und Bewertung des Spiels

Der Spieler, der zuerst das Zielfeld seines Labyrinths erreicht hat, hat gewonnen.

Mitglieder der Kreativgruppe und Kontaktdaten

Sol Bekic (s-ol <s@s-ol.nu)

Carolin Braun (carolin.braun1@uni-wuerzburg.de)

Maria Karidi (maria.karidi@ifkw.lmu.de)