

Spielanleitung Daylemma

Für 2-4 Spieler, ab 12 Jahren, Spieldauer ca 45 Minuten

Benötigte Materialien:

Spielanleitung
Spielfeld
Stopp-Uhr oder Smartphone mit Timer-Funktion
Würfel
72 rote Steine (alternativ einen Strichliste)
75 grüne Steine (alternativ einen Strichliste)
4 Spielfiguren

Daylemma-Karten (23 Stk)
Erklärbar-Karten (38 Stk)
Ereignis-Karten (12 Stk)

Spielaufbau

Vor Beginn des Spiels müssen alle Karten zu den auf dem Spielfeld abgedruckten Kartensymbolen sortiert werden.
Die Spielfiguren sammeln sich auf dem Startfeld.
Die Stoppuhr und die roten und grünen Steine (oder die Strichliste) werden bereitgelegt.

Spielablauf

Jede*r Spieler*in würfelt einmal. Der / die, dessen Würfel die meisten Augen anzeigt, beginnt das Spiel. Danach wird im Uhrzeigersinn der Reihe nach weitergespielt.
Die Spielfiguren bewegen sich in der Anzahl der gewürfelten Augen vorwärts und laufen hierbei der angegebenen Pfeilrichtung nach.
Nun können sie auf verschiedenen Arten von Feldern landen. Alle gespielten/benutzten Karten werden wieder unter den Stapel gelegt.

rote und grüne Steine

Im Verlauf des Spiels sammelt der Spielende hin und wieder rote und grüne Steine. Diese werden am Platz gesammelt.
Alternativ kann auch eine Strichliste wie folgt erstellt werden.



Spieler*in A		Spieler*in B		Spieler*in C	
Rote Steine	Grüne Steine	Rote Steine	Grüne Steine	Rote Steine	Grüne Steine

Daylemma-Feld

Landet man auf einem Daylemma-Feld, so zieht der/die linke Mitspieler*in für einen eine Daylemma-Karte. Diese wird laut vorgelesen. Nun muss der/ die Spieler*in auf dem Daylemma-Feld ehrlich eine Option auswählen, die auf ihn/sie zutrifft. Daraufhin bekommt er/sie die auf der Karte vermerkte Anzahl an grünen oder roten Steinen. hierbei geht es nicht darum, die meisten (grünen) Steine zu sammeln, sondern eine ehrliche Antwort zu geben.



Erklärbar-Feld

Landet man auf einem Erklärbar-Feld, zieht man eine Erklärbar-Karte und liest sich diese still durch.

Der/die Spieler*in muss den anderen Mitspielenden innerhalb einer Minute einen Begriff erklären. Wird der Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit von einem/einer Mitspieler*in erraten, so darf diese*r ein Feld voran rücken. Die Aktion des neuen Feldes wird nicht ausgeführt. Auch der/die Erklärende darf zur Belohnung ein Feld voran.

Wenn niemand den Begriff errät, bleiben alle Spieler*innen auf ihren Feldern stehen.

Auf der Karte des "Erklärbaren" sind vier Wörter angegeben, die bei der Beschreibung des Begriffes **nicht** genutzt werden dürfen. Auch die Wörter aus denen der Begriff besteht oder andere Formen des Wortes, dürfen **nicht** genutzt werden.

Wurde der Begriff erraten, wird die Karte offen in die Mitte gelegt, damit alle Spieler gemeinsam kontrollieren können, ob nicht erlaubte Wörter verwendet wurden oder nicht.

Wurde gemogelt, wird mit einer neuen Erklärbar-Karte ein weiterer Versuch gestartet.

Wenn der/die Spieler*in, der/die erklären muss, den Begriff nicht kennt, darf er/sie eine neue Karte ziehen.



Ereignisfeld

Landet eine Spielfigur auf einem Ereignisfeld, zieht der/die Spieler*in eine Ereigniskarte und liest diese laut vor. Je nach gegebener Situation, erhält man rote oder grüne Steine.



"Deine Frage"

Wenn eine Spielfigur auf einem "Deine-Frage-Feld" landet, muss der/die Spieler*in sich selbst eine Daylemma-Frage an alle Mitspieler*innen ausdenken. Die vorgegebene Thematik ist anhand des Hintergrunds des Feldes zu Erkennen. Folgende Bereiche gibt es:

Ernährung

Haushalt

Lifestyle

Verkehr

Der/die Fragensteller*in denkt sich eine Situation aus, in der es zu den vorgegeben Themen um soziale Gerechtigkeit und/oder Ökologie geht.

Die Situation kann positive Auswirkungen haben:

“Ich habe schon einmal an eine seriöse Hilfsorganisation gespendet.”

Alle Spieler*innen, auf die diese Aktion zutrifft, bekommen einen grünen Stein. Alle anderen gehen leer aus.

Die Situation kann negative Auswirkungen haben:

“Ich bin schon einmal eine kurze Strecke mit dem Auto gefahren, weil ich zu faul war, zu Fuß zu gehen.”

Alle Spieler*innen, auf die diese Aktion zutrifft, bekommen einen roten Stein. Alle anderen gehen leer aus.

Spielende

Jede*r Spieler*in, der/die das Ziel erreicht, bekommt einen Bonus an grünen Steinen verteilt: Der/die Erste im Ziel erhält einen Spielstein mehr als die Anzahl der Mitspielenden. Alle weiteren Spieler*innen erhalten je nach Ankunft einen Stein weniger.

- Beispiel:
bei vier Spielenden bekommt der/die erste Spieler*in im Ziel 5 grüne Spielsteine,
der zweite Platz bekommt 4 grüne Spielsteine,
der dritte Platz bekommt 3 grüne Spielsteine,
der vierte Platz bekommt 2 grüne Spielsteine,

Sind alle Spieler*innen im Ziel angekommen, kommt es zur Auswertung der gesammelten roten und grünen Steine.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten grünen Steinen. Ein roter Stein wird von einem grünen Stein neutralisiert.

- Beispiel:
Spieler*in 1 hat 5 rote und 7 grüne Steine. Endstand: 2 grüne Steine.
Spieler*in 2 hat 10 rote Steine und 5 grüne Steine. Endstand: 5 rote Steine.
Spieler*in 3 hat 8 rote Steine und 5 grüne Steine. Endstand: 3 rote Steine.

Gewonnen hat Spieler*in 1, auf dem zweiten Platz ist Spieler* in 3 und auf dem dritten Platz Spieler*in 2.

Lizenzierung: CC BY-SA-ND-NC (Tanja Knutzen und Christoph Teves)

Wir freuen uns, wenn unser Spiel verbreitet wird. Aber bitte erwähnt uns namentlich als Urheber und teilt es unverändert und unter derselben Lizenz. Da auch wir keinen kommerziellen Nutzen mit diesem Spiel verfolgen, bitten wir jeden, der das Spiel in irgendeiner Form verbreiten möchte, dies ebenfalls nicht-kommerziell zu tun.

Vielen Dank und viel Spass beim Spielen!