

Integration Poker

Werden Sie erfolgreich
integrieren ?



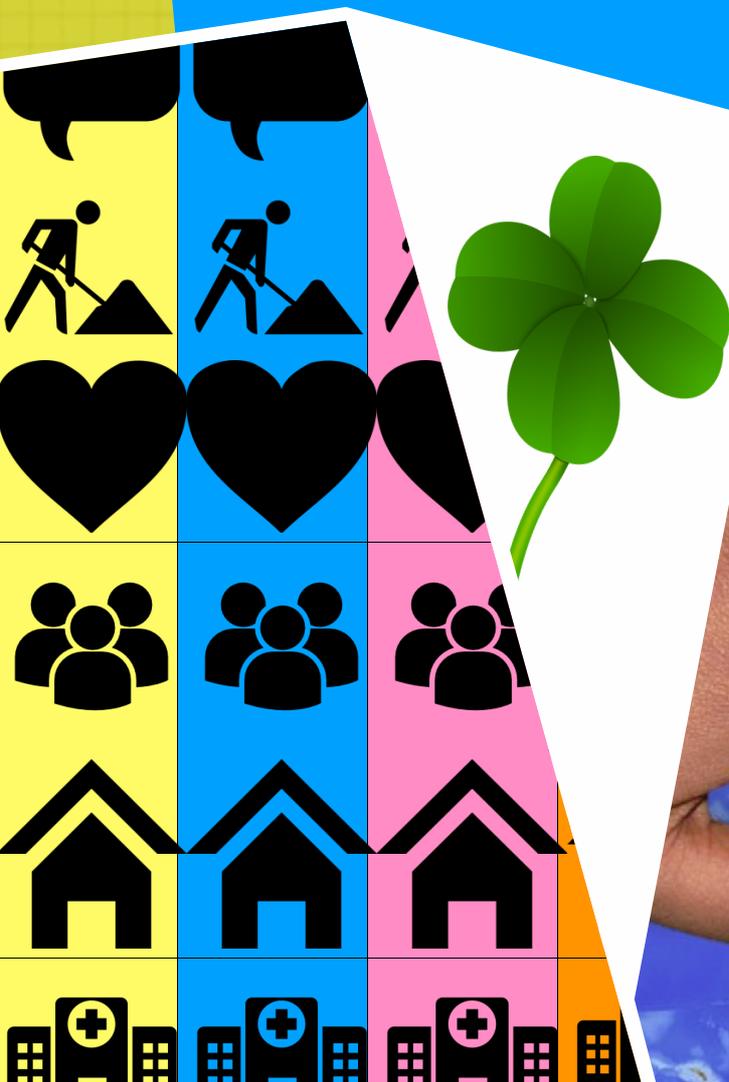
2 - 6



8+



10 - 15 min



Spiel erstellt von Studenten aus
Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



Integration Poker

In deinem Heimatland herrschen Krieg und Gewalt. Da das Leben dort aussichtslos ist, beschließt du dein Land zu verlassen und woanders hin zu fliehen. Angekommen in deiner neuen Heimat gibt es jedoch noch einige Probleme. Du kennst dort niemanden, sprichst die Sprache nicht, hast keine eigene Unterkunft oder einen Beruf und von der harten langen Reise bist du gesundheitlich auch ziemlich angeschlagen. Daher versuchst du alle Werte in deinem Leben möglichst gut zu verbessern. Wem dies am besten gelingt gilt als erfolgreich integriert.



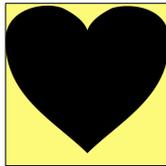


Spielmaterial

- 1 PLATEAU DE JEU (ANHANG 1)

- 5 WÜRFEL (ANHANG 2)

- 30 SPIELCHIPS 6 VERSCHIEDENE SYMBOLE (ANHANG 3)





Spielziel

Möglichst viele gleiche Symbole zu würfeln und so die meisten Punkte zu erzielen.

In jeder Runde kann bis zu dreimal gewürfelt werden. Je öfter die Würfel übereinstimmen, desto mehr Punkte erhältst Du !

Speilaufbau

1) Schneide alle 30 Spielchips aus der Bastelvorlage aus. Schneide alle 5 Würfel aus der Bastelvorlage aus.

Hinweis : Die Würfel und Spielchips können auch auf Holz geklebt werden, um die Spielmaterialien widerstandsfähiger zu machen.

2) Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und erhält die 6 Spielchips in der gewählten Farbe. Sollten nur 2 Spieler spielen, besteht die Möglichkeit 2 Farben zu wählen. Die verschiedenen Farbchips können dann unabhängig voneinander gelegt werden. Falls ihr euch nicht einigen könnt, wer welche Farbe bekommt, beginnt der jüngste Spieler sich eine Farbe auszusuchen, danach der zweitjüngste usw..

3) Lege die 5 Würfel zum jüngsten Spieler. Lege das Spielbrett in die Tischmitte.



Spielregeln



Und los geht es ! :

Der jüngste Spieler beginnt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe. Gespielt wird solange, bis kein Spieler mehr einen Chip hat.

Würfeln :

Bei Deinem ersten Wurf würfelst Du mit allen 5 Würfeln. Hast Du ein Symbol öfter gewürfelt? Dann lege diese Würfel zur Seite. Jetzt kannst du aufhören und punkten - oder aber weiter würfeln und hoffen, dass Du noch mehr Punkte erzielst.

Bei Deinem zweiten und dritten Wurf kannst Du entweder nur mit den übrigen Würfeln weiterwürfeln oder aber alle Würfel neu werfen. Du kannst immer neu entscheiden, welches Symbol Du würfeln willst.

Nach Deinem zweiten Wurf kannst Du punkten. Wenn Du Dich aber dazu entscheidest, noch ein drittes Mal zu würfeln, denke daran, dass dein dritter Wurf endgültig ist! Denn dann zählen Deine Punkte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis : Bei jeder Runde kannst Du nur mit ein und demselben Symbol punkten (bei der nächsten Runde mit einem anderen Symbol usw.).

So wird gepunktet :

Wenn Du Dich entschlossen hast, nicht mehr weiter zu würfeln oder Dein dritter und letzter Wurf vorüber ist, musst Du für diese Runde Deine Punkte zählen. Versuche, immer das Symbol punkten zu lassen, das Du am häufigsten in einer Runde gewürfelt hast, und lege diesen Symbol Spielchip



auf das entsprechende Feld (Reihe und Zahl müssen übereinstimmen) auf dem Spielbrett.

Spielchips :

Hast Du einen Spielchip erst einmal auf das Spielbrett gelegt, kann er NICHT WIEDER ENTFERNT WERDEN !

AUF EIN FELD KANN NUR EIN CHIP GELEGT WERDEN. Wenn Du ein Symbol in der Anzahl würfelst, die schon ein anderer Spieler belegt hat, legst Du Deinen Spielchip auf das vorherige FREIE Feld (auf der linken Seite des bereits belegten Feldes) in dieser Symbol Reihe.

Null Punkte ! :

Wenn Du bei Deinem dritten Wurf nur solche Symbole würfelst, die Du bereits hattest, musst Du für diese Runde eine NULL eintragen. Lege einen Deiner noch übrigen Symbol Spielchips direkt auf ein passendes Symbol auf dem Spielbrett.

Beispiel :

In der letzten Runde verfügst Du nur noch über einen Familie Spielchip. Du würfelst verschiedene Symbol, aber kein einziges Familie-Symbol. Also musst Du Deinen Familie Spielchip auf das Familie-Symbol auf dem Spielbrett legen.

Wichtig :

Zwei oder mehr Spieler dürfen ihre Spielchips auf dasselbe Symbol Feld auf dem Spielbrett legen, auf dem man 0 Punkte bekommt.



Gewonnen !

Nachdem alle Runden gespielt und auf dem Spielbrett markiert wurden, addieren die Spieler die Spaltennummern, die sich über ihren jeweils belegten Feldern befinden.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen !

Schaut hier doch nun mal nach, wie gut ihr nun im neuen Land integriert seid :

0 - 4 Punkte:	kaum integriert
5 - 9 Punkte:	teilweise integriert
10-14Punkte:	gut integriert
15-24Punkte:	sehr gut integriert
25-30Punkte:	vollständig integriert

(Tabelle für eine Farbe pro Spieler)

Unentschieden :

Wenn es unentschieden ist, d.h. mehrere Spieler dieselbe Punktzahl erreicht haben, würfeln die punktgleichen Spieler noch einmal mit allen 5 Würfeln. Die punktgleichen Spieler einigen sich nun darauf, welches Symbol erneut gewürfelt werden soll. Der Spieler, der die meisten vorgegebenen Symbole gewürfelt hat, gewinnt! (Sollte hierbei wieder ein Unentschieden auftreten, wird der Vorgangwiederholt!)



	1	2	3	4	5
					
					
