

7. Schritt: Wählen Sie den Meisterspieler! Jeder Spieler nimmt seine fünf Meisterspieler-Punkte und bewertet damit die Bauleistung seiner Mitspieler. Im Anschluss zählt jeder seine Punkte, auch die grauen Meisterspieler-Punkte aus Spielschritt 3. Der Spieler mit den meisten Punkten wird zum Meisterspieler gekürt – Glückwunsch!

8. Schritt: Reflektieren Sie, was Ihnen während des Spiels aufgefallen ist, wie Sie die Entwicklung der Stadt wahrgenommen haben. Wer möchte, kann einem anderen Mitspieler eine „Stadtspieler-Postkarte“ schreiben, die im Spielkarton liegt, um so Ideen, Erkenntnisse und Begegnungen mitzugeben in die nächsten Tage.

Hinweis für Spieleinsätze im professionellen Bereich:

Die einzelnen Spielschritte können in ihren Materialien und Ablauf variiert und so auf die eigene Zielstellung ausgerichtet werden. Kontaktieren Sie bei Fragen die Autoren. Buchen Sie bei größeren Projekten ein Konzept- und/oder Einführungsseminar und sichern Sie sich so den Erfahrungsschatz aus 15 Jahren Praxis. In der Kurzspielfassung, ist der Einsatz des Würfels nicht erforderlich.

Zusatzmaterialien, Infos, Gästebuch und Aktuelles unter:

www.stadtspieler.com

„Stadtspieler“ ist ein Spiel der Dachmarke LUDILUX.

„Stadtspieler“ basiert auf dem methodischen Prinzip von „Leipziger Messespiel“ / „XAGA-Das Stadtspiel“ / „XAGA-Das Dorfspiel“ / „Alles Dresden“ und wurde gefördert als Pilotprojekt im Rahmen des Programms „Nationale Stadtentwicklungspolitik“ des BMVBS. „Stadtspieler“ ist „Werkstatt-N-Projekt“ 2012 des Nachhaltigkeitsrates der Bundesregierung.

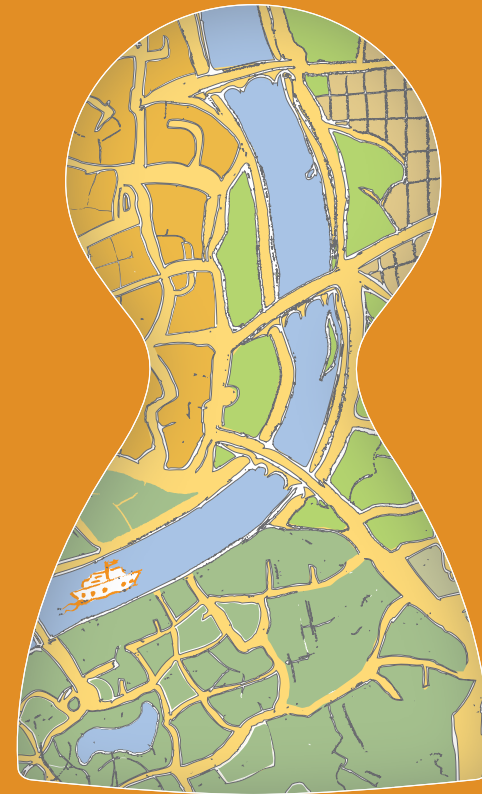
Autorensteam: Georg Pohl, Prof. Ronald Scherzer-Heidenberger, Till Brömme unter Mitarbeit von Annette Ullrich, Peter Krötenheerdt, Christoph Cantzler, Herbert Scherer

Design: Till Brömme

Produktion und Vertrieb: LUDIBOX Spiele und Kommunikationsinstrumente
www.ludibox.de

Anwendung, Beratung und Seminare: Georg Pohl, Ideen und Instrumente für Kooperation in Quartier, Stadt und Region
www.georgpohl.de

Hamburg, Juni 2015



stadt
spieler
SPIELANLEITUNG



LUDILUX

Herzlich willkommen als Stadtspieler!

Die Ausgangslage

Vor Ihnen liegt die Stadtspieler-Spielfläche mit vier Stadtteilen: der Altstadt, der Gartenstadt, dem Gewerbegebiet und der Neustadt.

Ziele des Spiels

- eine lebens- und liebenswerte Stadt zu bauen,
- einander kennenzulernen und neue Sichtweisen zu erproben,
- und mit den meisten Punkten als Meisterspieler zu gewinnen.

Vorbereitung des Spiels

Benennen Sie aus der Runde einen Vorspieler. Dieser spielt mit, liest aber zusätzlich die Spielanleitung vor und achtet auf den Zeitplan. Dafür benötigt er/sie folgende Materialien auf der „Vorspielerkarte“:

- 4 Szenariokarten, aus dem Stapel der 16 großen farbigen Karten jeweils eine zu Altstadt, Gartenstadt, Neustadt, Gewerbegebiet ziehen
- 24 Themenkarten (große graue Karten)
- 15 Meisterspieler-Besuchspunkte (graue kleine Karten)

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die dazugehörige Spielerkarte. Auf die linke Seite der Spielerkarte legen Sie nun folgende Materialien in der von Ihnen gewählten Farbe:

- 4 Knetstücke
- 3 Halmamännchen
- 2 Themenkarten (große graue Karten, jetzt aus dem Stapel von der Vorspielerkarte ziehen)
- 1 Kupfer-Stadtplanerpreis
- 5 Meisterspieler-Wahlpunkte

Auf der rechten Seite der Spielerkarte sehen Sie die acht Spielschritte in Kurzform bezeichnet.

Spielablauf

1. Schritt: Der Vorspieler liest die vier Szenariokarten für die Ausgangssituation der vier Stadtteile nacheinander laut vor.

2. Schritt: Jeder Spieler formt aus einem Knetstück ein Bauwerk: zum Beispiel ein Gebäude, eine Brücke oder ein Baum oder ein Phantasie-Bauwerk. Geben Sie ihrem Bauwerk einen Namen und erzählen Sie etwas darüber, warum es genau dorthin gehört.

3. Schritt: In diesem Schritt geht das Spiel reihum, zwei Runden. Jeder Spieler führt wenn er/sie an der Reihe ist drei Aktionen direkt hintereinander aus, die Folge ist frei wählbar. Mit dem Knetwachs baut er/sie etwas Neues, mit dem Männchen besucht er/sie einen interessanten Ort, die Lage und Perspektive der Gesamtstadt beschreibt er/sie aus dem Focus des Themas auf der Themenkarte. Dann kommt der nächste Spieler dran, mit ebenso den drei Aktionen. In Spielrunde 2 können Sie zwei neue Bauten einsetzen und mit zwei Männchen besuchen. Oder: wenn die Zeit zu weit fortgeschritten ist, setzen Sie alle restliche Materialien einfach auf das Spielbrett.

Die Aktionen noch einmal präzise:

a) Bauen (als Investor oder Bauherr): Formen Sie aus einem Knetstück ein Bauwerk, setzen Sie es auf das Spielfeld und erläutern Sie, was es darstellt und warum es sich an dieser Stelle gut ins Stadtbild einfügt.

b) Besuchen (als Bewohner, Gast oder Kunde): Nehmen Sie ein Besuchermännchen und besuchen Sie damit ein Gebäude Ihrer Mitspieler. ABER: Bevor Sie sich entscheiden, muss jeder Mitspieler mit einer kurzen, spannenden Geschichte um Ihren Besuch werben. Wenn Sie sich entschieden haben, Ihr Männchen an den Ort Ihrer Wahl gestellt haben, erhält der Erbauer dieses Bauwerks vom Vorspieler einen Meisterspieler-Punkt (kleine graue Meisterspielerpunkte von der Vorspieler-Karte).

c) Beschreiben (als Stadtentwickler): Nehmen Sie eine der Themenkarten und beschreiben Sie den Stand der Entwicklung zum genannten Thema in der Stadt.

4. Schritt: Geben Sie der gemeinsam entwickelten Stadt einen Namen.

5. Schritt: Jeder Spieler nimmt seinen Kupfer-Stadtplanerpreis und kürt damit das Bauwerk, das seiner Meinung nach den wichtigsten Ausgangspunkt für die Zukunft der Stadt aufzeigt. Sie dürfen auch eigene Bauten oder Ensembles auswählen. Begründen Sie dann Ihre Wahl!

6. Schritt: Erfinden Sie gemeinsam eine kurze Geschichte, welche die prämierten Gebäude miteinander verbindet. Ein Spieler beginnt, nach ein bis zwei Sätzen setzt der nächste fort, bis alle Gebäude mit Kupfersäule einbezogen sind.