

KiJu-Sportpark-Spiel:

Willkommen zu eurem KiJu-Sportpark-Spielerlebnis. Hier erhaltet ihr den Spiele-Prototypen, an dem wir eifrig weiter tüfteln.

Zunächst könnt ihr schon eine coole Tour auf unserem Gelände machen und euch ins Spielprinzip einleben. Sammelt stetig Aktivitätspunkte und entwickelt euren Spielcharakter weiter, denn: *Sieger ist nicht automatisch der, der als erstes das Ziel erreicht...*

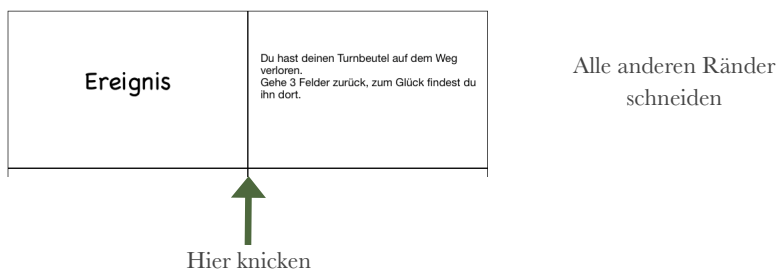
Bald könnt ihr dann auch unsere Sportstätten betreten und spannende Sportwelten entdecken!

Spielvorbereitung:

1. Drückt euch den „Grundspielplan“ (bestehend aus 8 Din-A 4 Seiten) aus, schneidet den Rand sorgsam ab und puzzelt und klebt dann den Sportpark zusammen.

2. Drückt euch außerdem das „Kartenset“ (Aktivität, Ereignis und Bonus) aus.

3. Schneidet die Karten so aus, dass ihr die Mitte knicken könnt und dadurch Vorder- und Rückseite habt. Lest euch die Texte noch nicht durch!




4. Legt die Kartensätze verdeckt als Ziehstapel auf die vorgezeichneten Felder des Grundspielplans.

5. Drückt euch die „Entwicklungsboards“ aus und schneidet sie aus. Jeder Spieler erhält eines.

Letzte Vorbereitung:

Jeder Spieler braucht eine Spielfigur, einen Stift und einen Würfel und dann kann der Spielspaß beginnen!

Spielziel:

Gewonnen hat, wer Feld  an der Bayerhalle erreicht (keine genaue Würfelzahl erforderlich) und nach Abrechnung die meisten Punkte hat. Dazu zählen

Ziel-/Charakter- und Aktivitätspunkte. Lest dazu die Auswertung unter „Spielende auf Seite 5“.

Spielstart:

Entscheidet vor dem Spiel, wie ihr den Sportpark erreichen möchtet, es stehen euch verschiedene Anreisewege zur Verfügung.

Platziert eure Spielfigur neben dem ausgewählten Element auf dem S.

Würfelt und zieht eure Spielfigur den Würfelaugen entsprechend nach vorn.

Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl beginnt.

Erreicht ihr ein...

blaues Feld : Ereigniskarte ziehen und sofort ausführen. Hierdurch stärkt ihr auch euren Charakter! *Achtung Charakterpunkte zählen am Ende als Siegpunkte.*

gelbes Feld: Aktivitätenkarte ziehen und sofort ausführen. Hierdurch sammelt ihr Aktivitätspunkte. *Achtung Aktivitäten zählen am Ende als Siegpunkte.*

rotes Feld: Bonuskarte ziehen! Manche davon dürft ihr euch aufsparen und einsetzen, wenn ihr sie braucht.

graues Feld: Neutrales Feld

dreiecks-Feld: Hier seid ihr safe und dürft nicht rausgeschmissen werden.

X - Feld: Dort muss jeder Spieler anhalten, egal wie hoch sein Wurf ist.

Kommt ihr z.B. durch rausschmeißen erneut am X vorbei, haltet ihr nicht. Endet euer Wurf aber auf einem X, könnt ihr entscheiden, ob ihr erneut herausfordern möchtet.

S - Feld: hier gehts los, das sind die Startfelder

A,B,C - Felder: Das sind die Eintritte in die Sportstätten, wenn diese Spielpläne zur Verfügung stehen. Außerdem müsst ihr nach einem Rausschmiss, nur bis dahin zurück.






Wann ziehe ich Karten?

Nur wenn der Spieler selbst an der Reihe ist und seinen Zug macht werden Karten gezogen.

Erreichen Spieler durch Bonus- oder Ereigniskarten eines anderen Spielers farbige Felder, ziehen diese dafür keine Karten.

Kreuzt gewonnene Charakter- & Aktivitätspunkte auf eurem Entwicklungsboard ab.

Entwicklungsboard von _____		
Hilfsbereitschaft:	0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0	___
Mut:	0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0	___
Kreativität:	0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0	___
Selbständigkeit:	0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0	___
persönliche Stärke:	0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0	___
Selbstbewusstsein:	0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0	___
Aktivitätspunkte:	0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0	___
	Zielpunkte:	___
	Gesamt:	___

Rausschmeißen ist auf allen Feldern, außer den Dreiecken erlaubt. Der rausgeschmissene Spieler muss seine Figur stets bis zum letzten Dreieck , Gebäudepunkt (   ) oder  zurücksetzen.

Mini-Spiele: Auf dem Weg durch den Sportpark kommt ihr an drei Mini-Spielen vorbei.

1. Beachvolleyballfeld
2. SoccArena
3. Laufbahn

Markiert sind diese mit einem . Jeder Spielzug endet immer auf dem X, weitere Würfelpunkte verfallen.

Lest die Spielregeln der Mini-Spiele hier nach, sobald der erste Spieler ein solches Feld erreicht hat. Jeder Spieler spielt jedes Mini-Spiel als Herausforderer, gegen die Anderen oder einzelne von ihnen, sobald er das X erreicht.

Mini-Spiele:

Beachvolleyball - wer das X erreicht ist der Herausforderer:

Auf dem Weg durch den Sportpark sprechen euch zwei Sportler an, ob ihr mit ihnen nicht eine Runde Beachvolleyball spielen möchtet...Na klar habt ihr Lust.

Der Herausforderer spielt gegen seinen rechten Nachbarn.

Würfelt abwechselnd: Der Herausforderer entscheidet wer beginnt.

Aufgabe ist es, in drei Würfeln eine immer höhere Augenzahl zu würfeln, um den Ball mit dem dritten Wurf übers Netz zu spielen. Dabei ist eine 6 jederzeit ein unhaltbarer Schmetterangriff und sofortiger Punkt für den Angreifer. Die Gegner starten dann den nächsten Angriff. Ist die Zahl niedriger als 6, kann der Angriff von den Gegnern abgewehrt werden, in dem sie drei größer werdende Zahlen würfeln:

Gelingt das, wechselt der Ball wieder zu den Gegnern.




Gelingt es nicht, erhält der Angreifer einen Punkt.

Wer als erstes drei Punkte hat gewinnt das Spiel und kann auf seinem Entwicklungsboard 1x Hilfsbereitschaft, 2x per.Stärke und 2x Selbstbewusstsein ankreuzen. Der Verlierer bekommt 1x per. Stärke und 1x Selbstbewusstsein pro erzielten Punkt im Volleyballspiel.




Beispiel:

Luis ist Herausforderer, er spielt gegen Anna, die rechts neben ihm sitzt.

Luis würfelt:



erster Wurf  zweiter Wurf  dritter Wurf  Schmetterball -
Punkt für Luis: Spielstand 1:0

Anna würfelt:

erster Wurf  zweiter Wurf  dritter Wurf 

der Ball geht übers Netz und Luis ist wieder an der Reihe

Er würfelt:

erster Wurf  zweiter Wurf  Fehler -
Punkt für Anna, Luis ist dran. Spielstand 1:1

Luis würfelt:

erster Wurf  zweiter Wurf  Schmetterball Punkt für Luis.
Spielstand: 2:1

Anna würfelt daraufhin in ihrem erste Wurf eine  - Schmetterball Punkt.

Spielstand: 2:2

Luis würfelt :

erster Wurf  zweiter Wurf  dritter Wurf 

Luis gewinnt

Endstand 3:2

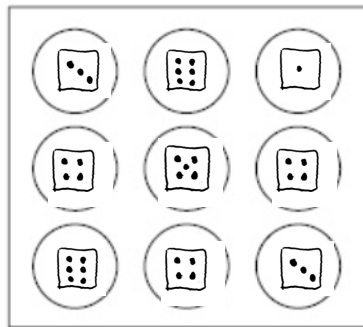
Das Spiel geht nun im Uhrzeigersinn weiter.

SoccArena:

Torwand schießen. Alle spielen mit.

Malt euch wie in der Abbildung eine Torwand (oder nutzt die Druckvorlage) mit 9 Feldern und schreibt in jedes 1 Zahl eurer Wahl von 1-6.

Ihr würfelt im Uhrzeigersinn, der Herausforderer beginnt. Die gewürfelte Zahl dürft ihr abstreichen. Wer hat zuerst eine vertikale, horizontale oder diagonale Reihe versenkt? Der Sieger bekommt 2xSelbstbewusstsein und darf 2 Felder vor.



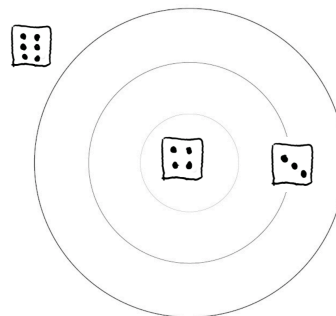
Laufbahn: Wettrennen gegen den linken Nachbarn.

Malt euch eine Zielscheibe auf ein DIN-A 4 Blatt, das BullsEye sollte mind. 3cm Durchmesser haben (oder nutzt die Druckvorlage). Der äußere Ring ist 1 Punkt, der mittlere 3 Punkte und das BullsEye sind 5 Punkte. Der Herausforderer beginnt und würfelt auf die Scheibe, bleibt der Würfel auf der Scheibe liegen, zählen die erzielten Punkte. Liegt der Würfel zwischen zwei Zonen zählt die höhere Punktzahl.

Addiert eure Zielscheibenergebnisse. Wer zuerst 20 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt das Rennen und erhält 3x persönliche Stärke. Der Andere klatscht als guter Verlierer ab und erhält 1x pers. Stärke

z.B.

= 0 Punkte = 5 Punkte = 3 Punkte



Spielende:

Gewertet wird wie folgt:

Ist der erste Spieler im Ziel - erhält dieser 10 Siegpunkte, die er auf seinem Entwicklungsboard notiert.

Danach werden noch zwei weitere Würfelrunden gespielt, bevor abgerechnet wird.

Erreichen weitere Spieler das Ziel bekommen diese je 5 Siegpunkte.

Wer das Ziel nicht erreicht erhält keine Zielpunkte.

**Und jetzt viel Spaß auf eurer Tour durch den Bayer Sportpark!
Gebt uns gern euer Feedback an natalie.gawenat@sv-bayer.de**