

UNDER CONSTRUCTION – DIE SIEDLER VON DEINESTADT GELÄNDESPIEL

ANMERKUNG ZUM SPIEL

Setzt gerne bei DEINESTADT euren Ort ein und schmückt die Geschichte aus, so wie ihr das braucht. Auch sonst könnt ihr alles gerne anpassen. Dies ist ein Vorschlag wie man das Spiel spielen kann. Auch die Personenzahl kann beliebig angepasst werden.

VORGESCHICHTE

Wir alle sind hier im schönen DEINESTADT zusammengekommen, um dieses fruchtbare Land, wo Michl und Honig fließen, zu besiedeln. Allerdings ist es eng und der Raum begrenzt für so viele Siedler. Deshalb gibt es einen großen Wettstreit, wer am schnellst expandieren und DEINESTADT besiedeln kann.

ZIEL

Gewonnen hat das Team, was bis zum Ende der Zeit möglichst viele (oder als erstes 10 oder 12) Siegpunkte erlangt hat. Rohstoffe bringen zum Ende des Spiels keine Punkte.

MATERIAL

{für 100 Personen, 10 Gruppen mit 10 Personen}:

- x 12x 120 Rohstoffkarten (Lehm, Holz, Getreide, Erz, Wolle) (6x Kopien der Vorlage)
- x 3x Spielplan Siedler von Catan (Brettspiel)
- x Entwicklungskarten aus den Spielen (Ritter, Siegpunkte, Straßenbau)
- x Würfel, Räuber (zusätzlich Kostüm für Räuber die rumlaufen) aus dem Spiel
- x Ausgedruckte Städte Straßen und Dörfer, falls mehr benötigt werden als Farben vorhanden

BAUKOSTEN

Straße:	1x Holz 1x Lehm
Siedlung:	1x Holz 1x Lehm 1x Getreide 1x Wolle
Stadt:	2x Getreide 3x Erz
Entwicklung:	1x Getreide 1x Schaf 1x Erz

SIEGPUNKTE

- x 2x Längste Handelsstraße: 2 Siegpunkte
- x 2x Größte Rittermacht: 2 Siegpunkte
- x Siedlung: 1 Siegpunkt
- x Stadt: 2 Siegpunkte
- x Bibliothek, Kathedrale, Universität, Parlament, Marktplatz: 1 Siegpunkt

ENTWICKLUNGEN

- x Straßenbau: 2 Straßen kostenlos
- x Ritter: Räuber auf dem Feld verstellen, man blockiert damit andere
- x Bibliothek, Kathedrale, Universität, Parlament, Marktplatz: 1 Siegpunkt

SPIELVORBEREITUNG

- x Spielplan im Spielzentrum aufbauen
- x Rohstoffe am Spiel auslegen und an die Stationen Betreuer verteilen
- x Evtl. Stationen Betreuer markieren, sodass sie erkenntlich sind
- x Einteilen wer welche Aufgabe übernimmt

SPIELABLAUF

Beim Bauen gelten die gleichen Regeln wie im Originalspiel von Siedler (muss verbunden sein, 2 Straßen Abstand, bzw 2 Kanten zu Gegner, erst Siedlung, dann Stadt, ...). Jedes Team hat einen MA (Stammesführer), der alles am Spielfeld für euch macht und euch dort durchführt:

- x Alle 5 Minuten könnt ihr Würfeln
 - x bekommt dementsprechend Rohstoffe oder nicht
 - x Bei einer 7 dürft ihr den Räuber verstellen
- x MA nimmt Rohstoffe entgegen, wenn ihr was bauen wollt, baut nach eurer Anweisung was ihr wollt, und trägt eure Siegpunkte ein (ihr dürft das natürlich kontrollieren). MA ist aber kein Teil des Teams, bei dem ihr eure Rohstoffe lagern könnt.

BESCHAFFEN VON ROHSTOFFEN

- x An Stationen bei Händlern (jede Station 2x): Es sollten immer 4 Personen aus der Gruppe an der Station sein (man kann die Schwierigkeit anpassen, falls es zu lange dauert, oder zu schnell geht):
 - x Holz: 1 Person 20 Kniebeugen (oder andere Sportliche Challenge)
 - x Erz: Bälle in Eimer werfen
 - x Lehm: Tabu (5 Begriffe)
 - x Wolle: Luftmaschen häkeln (50cm – 1m)
 - x Getreide: 4 Zeiler reimen (Kreuz, Paar, Umarmend, ...)

- x Handeln
 - x Mit anderen Siedlern beliebige Anzahl 1:1 oder 1:2 handeln.
 - x Oder am Schwarzmarkt 1:4
- x Rauben
 - x Um jemand auszurauben, muss man denjenigen abklatschen und spielt dann Schere, Stein, Papier. Der Gewinner darf sich vom anderen einen beliebigen Rohstoff nehmen, ohne einen abzugeben. Spieler ohne Rohstoffe dürfen nicht Rauben. (Vorher kurz zeigen, dass ihr beide mind. 1 Rohstoff habt)

Im Stammes- und Händlergebiet sowie im Spielzentrum darf nicht mehr geraubt werden. 5m Umkreis.

RÄUBER

- x Es gibt Räuber in lustigem Kostüm, wenn die euch abschlagen, dann müsst ihr alle Ressourcen abgeben
- x Neben den Räubern hier im Raum gibt es auch die auf dem Spielfeld:
- x Bei einer 7 kann er verstellt werden. Man bekommt den Rohstoff beim Würfeln nicht, wo er drauf steht, und man darf den Grenzen des Feldes wo der Räuber steht nichts bauen (auch keine Stadt)

