

«High Five Quintett»

Spielanleitung

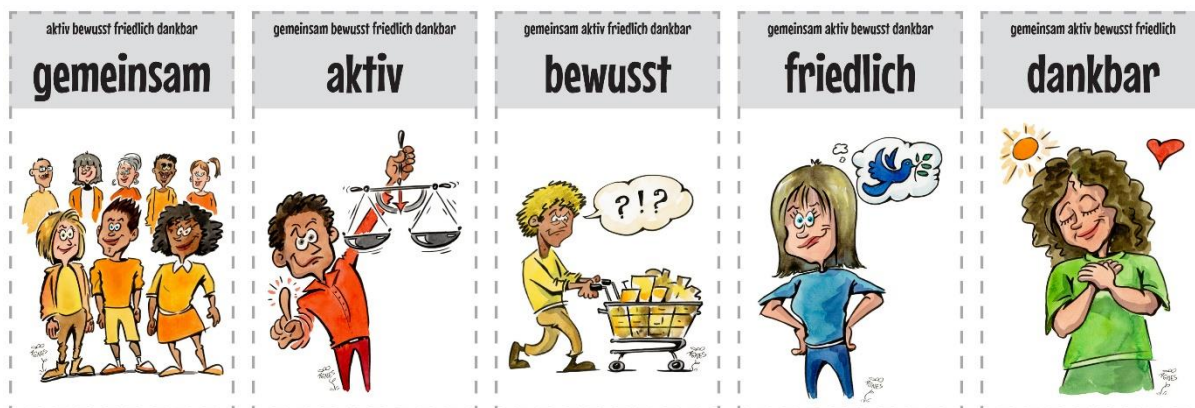
Inhaltsverzeichnis

Einstieg	2
Spielmaterial	3
Ausschneiden	3
Spielrunde starten	3
Spieleitung	3
Ziffern Kartenrückseite	3
Karten mischen	3
Aufstellung	4
Spieldauer	4
Karten tauschen	4
Varianten von Tauschresultaten	5
Partnerwechsel	7
Wertequintett = « High Five!!! »	7
Gratisrunde für alle!	9
Das Spielende	9
Sonderfälle	9
Spieleitungsteam	9
Tausch ablehnen	9
Schenken verboten!	9
Lügen erlaubt	10
Kartenzzeigen erlaubt	10
Mobbing	10
Spielzerstörer	10
Rückmeldungen	11
Layout: Verwendete Schriftarten	11
Autoren	12

Einstieg

Eine westlich demokratische Gesellschaft funktioniert nur, wenn wir uns gegenseitig proaktiv und aus eigener Initiative unterstützen. Unsere Gesellschaftsstrukturen verweisen explizit auf das solidarische Verhalten mit schlechter gestellten Menschen.

In diesem Spiel wird dies durch ein **Quintett der folgenden fünf Wertekarten für ein gemeinsames Engagement gegen den Hunger** dargestellt: Gemeinsam, aktiv, bewusst, friedlich und dankbar.



Das «High Five Quintett»-Spiel thematisiert, mit einem Augenzwinkern, die ethische Passivität vieler Menschen. Diese wird durch **Spielkarten mit «faulen» Ausreden** repräsentiert. Die Ausreden wollen keine Psychoanalyse sein, sondern sind als Satire gestaltet.



Eine Person übernimmt die Rolle der **Spielleitung**. Alle anderen Spielenden bewegen sich frei im Raum und versuchen, wie auf einem Markt, ihre Karten miteinander zu tauschen. Das wettkämpferische Ziel des Spiels ist es, möglichst oft ein **Quintett von allen fünf verschiedenen Wertekarten** zu sammeln. Ein solcher Erfolg wird jeweils durch einen **«High Five»-Handschlag** gefeiert. Jedes Mal, wenn einem Spieler dies gelingt, erhält er eine **High Five Punktekarte**.

Das Spiel dauert über eine vereinbarte Spieldauer von beispielsweise **20 Minuten**. Wer am Ende am meisten High Five Punktekarten gesammelt hat, ist der Sieger und hat sozusagen am engagiertesten gegen den Welthunger gekämpft.

Spielmaterial

Das Spielmaterial sollte auf dickes Papier gedruckt werden, damit die Spielkarten stabil sind.

- Pro Mitspieler einen Spielbogen mit einem Satz von 10 Spielkarten.
- Evtl. pro Spieler eine **Schere**, um die Spielkarten auszuschneiden.
- Für die Spielleitung einen Stapel mit High Five Punktekarten.
- Nach Möglichkeit einen Timer für die Anzeige der Spieldauer. Tipp: Auf Google kann nach «Timer» gesucht werden, dieser ist auf Vollbild erweiterbar.
- Evt. Büroklammern um Spielkarten zu versorgen.

Ausschneiden

Jeder Spielbogen enthält 5 Werte-Karten und 5 Ausreden-Karten. Bei der erstmaligen Durchführung des Spiels müssen diese zehn Spielkarten ausgeschnitten werden. Für das Spiel wird eine hohe Anzahl von Spielkarten benötigt. Wenn beispielsweise mit einer Gruppe von 15 Spielern gespielt wird, müssen 150 Karten ausgeschnitten werden. Nach dem Spiel empfiehlt es sich dann alle Karten wieder gemäss der Ziffer auf ihrer Rückseite zu sortieren und mit Büroklammern in Stapeln zu fixieren.

Spielrunde starten

Spielleitung

Eine Person übernimmt die Rolle der Spielleitung. Sie verwaltet die High Five Punktekarten. Die Spielleitung erhält keine sonstigen Spielkarten.

Ziffern Kartenrückseite

Jede Karte hat auf ihrer Rückseite unten eine Ziffer, aufsteigend von 01. Jede Ziffer markiert ein aus 10 Karten bestehendes Set. Entsprechend der Anzahl Spieler dürfen nur Ziffern bis zur Spielerzahl im Set vorhanden sein, allfällige andere Karten mit einer höheren Nummer werden aussortiert.

Karten mischen

Sämtliche Spielkarten aller Mitspielenden werden **zusammengelegt** und **gemischt**. Es empfiehlt sich zum Mischen sämtliche Karten auf vier Stapel auszuteilen, damit eine möglichst zufällige Verteilung entsteht. Diese vier Stapel werden danach wieder zusammengemischt. Alle Spielenden erhalten von diesem Stapel **10 zufällige Karten** ausgeteilt.

Die Spielenden dürfen ihre Karten anschauen. Sie behalten diese vor den Mitspielenden verborgen, z.B. aufeinandergelegt als Stapel.

Falls jemand per Zufall bereits ein Wertequintett besitzt (siehe unten) darf er nachher direkt für ein High Five zur Spielleitung in die «Safe Zone».

Aufstellung

Die Spielleitung nimmt eine zentrale und gut zugängliche Position ein. Um die Spielleitung herum befindet sich eine «**Safe Zone**» (Sichere Zone), in welcher im Folgenden keine Tauschgeschäfte durchgeführt werden dürfen.

Alle Spielenden verteilen sich im Raum.

Spieldauer

Die Spielleitung definiert eine Spieldauer in Minuten, empfohlen sind **20 min**. Die Spielleitung startet den Timer und gibt das Startsignal.

Karten tauschen

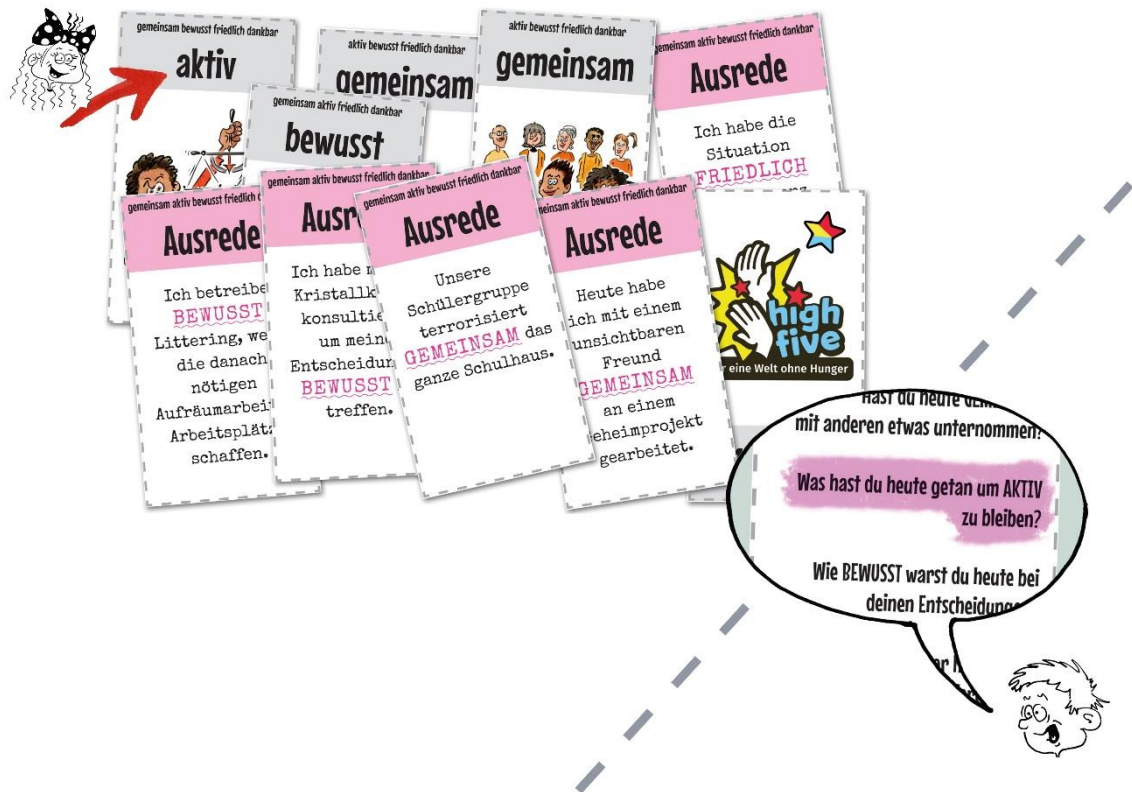
Alle Spielenden bewegen sich **gleichzeitig und ohne Reihenfolge** durch den Raum. Sie versuchen durch Kartentauschgeschäfte die ihnen noch fehlenden Werte-Karten für ein Werte-Quintett zu sammeln. Jeder Spieler darf jederzeit zu einem beliebigen freien Mitspieler gehen, **der sich nicht in einem aktiven Tauschgeschäft befindet**, und diesen für einen Kartentausch herausfordern. Der angefragte Spieler **darf nicht ablehnen**.

Beide Spieler nennen die Werte-Karte, welche sie erhalten möchten. Die dazu passende Frage wird von der Kartenrückseite abgelesen. *Beispiel: Spieler 1: «Wofür bist du heute besonders DANKBAR?», Spieler 2: «Hast du heute GEMEINSAM mit anderen etwas gemacht?»*

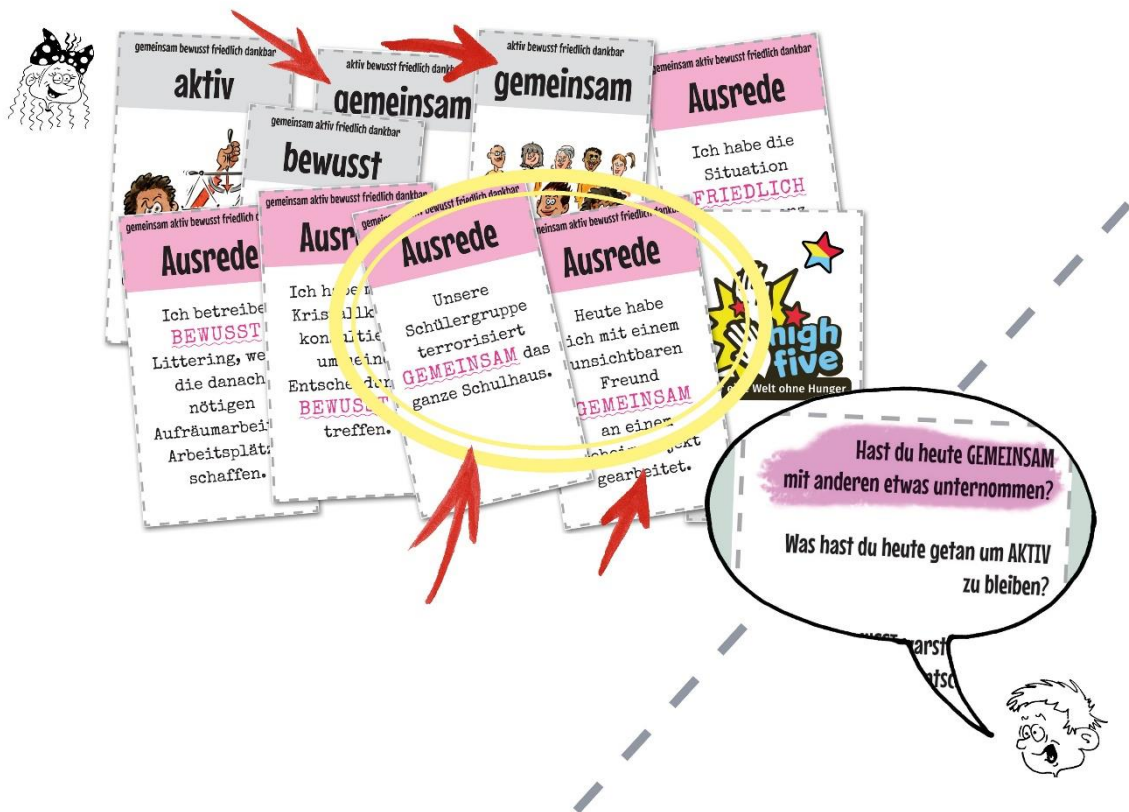
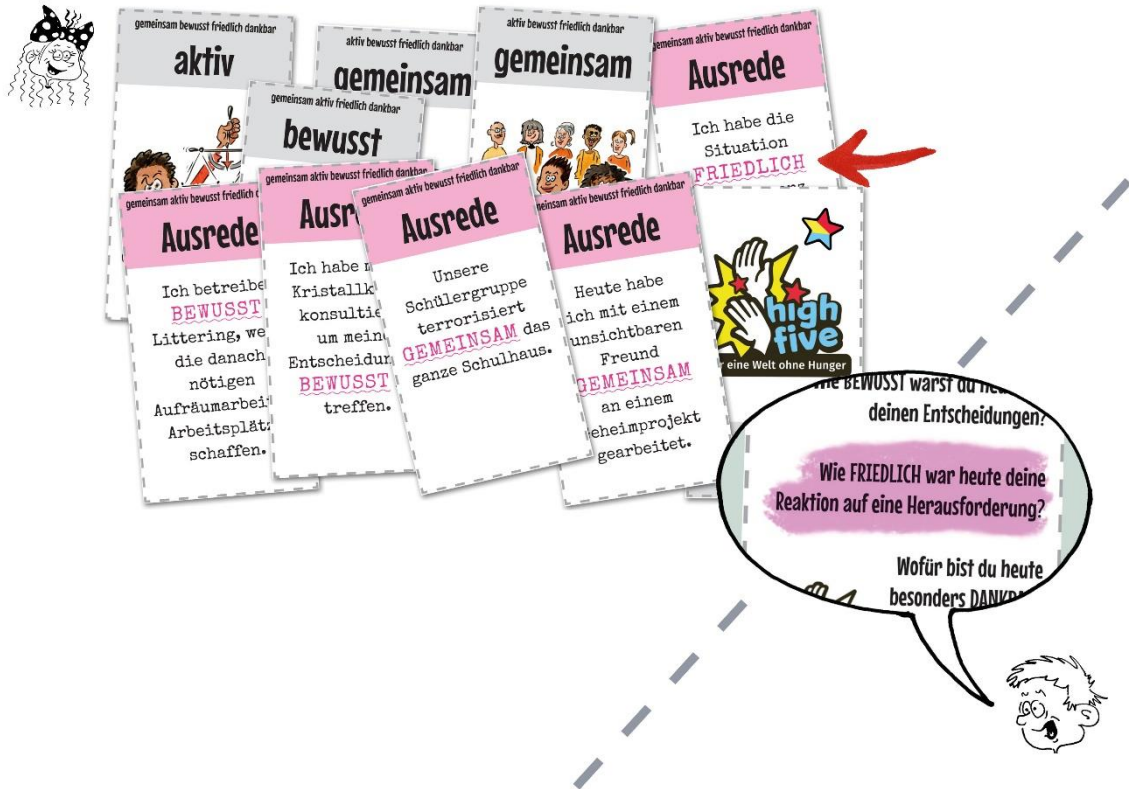
Die beiden Tauschgeschäfte werden **gleichzeitig erledigt** und beeinflussen sich nicht gegenseitig. Wenn der erste Fragesteller also eine Tauschkarte erhält, muss er diese danach dem Gegenspieler nicht abgeben, falls dieser nach der gleichen Karte gefragt hatte.

Varianten von Tauschresultaten

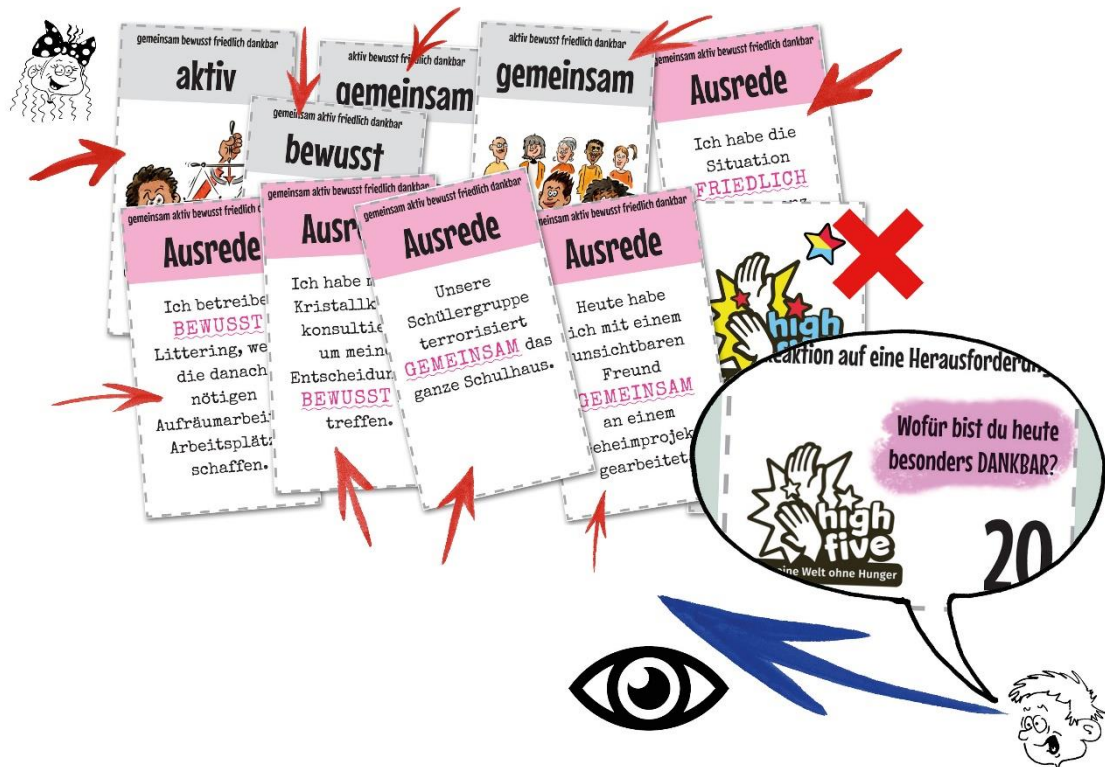
Wenn der angefragte Spieler die passende **Werte-Karte** hat, muss er diese dem Spieler abgeben, ausser er kann dies durch eine passende Ausrede-Karte verhindern.



Wenn der angefragte Spieler eine **passende Ausrede-Karte** hat, kann er sich schützen und darf anstelle der Werte-Karte die Ausrede-Karte abgeben.



Falls der angefragte Spieler weder eine passende Ausrede-Karte noch Werte-Karte hat, muss er zum Beweis dazu dem Gegenspieler seine gesamte aufgefächerte **Kartenhand zeigen**. Der angefragte Spieler (welcher seine Kartenhand zeigt) muss daraufhin **eine beliebige Werte- oder Ausrede-Karte** von seiner Kartenhand auswählen und dem Gegenspieler geben. Eine Punktekarte darf nicht abgegeben werden.



Erst nachdem beide Tauschgeschäfte abgeschlossen sind, werden die getauschten Karten wieder in die Kartenhand eingefügt. Die Spieler trennen sich.

Partnerwechsel

Nach einem Tausch müssen beide Spieler **neue Partner** suchen für ihren jeweils nächsten Tausch. Erst nachdem beide Spieler jeweils einen Tausch mit einem anderen Mitspieler gefochten hatten, darf das gleiche Spielerpaar wieder für ein Tauschgeschäft zusammenkommen.

Wertequintett = << High Five!!! >>

Sobald ein Spieler ein Wertequintett (sämtliche fünf Adjektiv-Werte-Karten) besitzt, geht er zur Spielleitung und zeigt dieser seine Karten. Der Spieler **schlägt mit der Spielleitung zum High Five** ein (flacher Handschlag). Dieser Vorgang sollte theatralisch so prominent stattfinden, dass er von der ganzen Spielrunde wahrgenommen wird.

Der Spieler gibt sein **High Five Werte-Quintett der Spielleitung** ab. Er behält seine restlichen fünf Handkarten.

Die Spielleitung mischt die abgegebenen Karten mit allen übrigen Karten, welche ihr allenfalls bereits abgegeben wurden. Beim Spielstart besitzt die Spielleitung noch keine anderen Karten, daher verfügt sie dann nur über die fünf Karten des «High Five»-Spielers. Sie teilt dem siegreichen Spieler davon vier zufällige Werte-Karten und eine Punktekarte aus.



Mögliche Variante nach dem ersten High Five bei Spielbeginn.



Mögliche Variante in einem fortgeschritteneren Spielstadium, wenn die Spielleitung bereits über einen Stapel zurückbehaltener Werte-Karten verfügt.

Falls ein Spieler per Zufall in Kombination mit seinen bestehenden anderen fünf Karten erneut ein Wertequintett erhalten sollte, darf er in der «Safe Zone» bleiben und zu einem weiteren High Five einschlagen.

Die **High Five Punktekarten** befinden sich in den Handkarten der Spieler und können im Spiel aber nicht verwendet werden. Sie stören daher und erschweren weitere Erfolge. Die Punktekarten werden bis zum Spielende gesammelt.

Siegreiche Spielende kehren mit ihrem neuen Kartensatz aus der «Safe Zone» zurück in das reguläre Spielfeld und versuchen dort erneut ein Werte-Quintett zu sammeln.

Gratisrunde für alle!

Da die Spieler bei jedem High Five der Spielleitung eine Werte-Karte abgeben, beginnen sich diese mit der Zeit bei der Spielleitung zu stapeln. Sobald die Anzahl dieser abgegebenen Karten **der Zahl der Spieler entspricht**, unterbricht die Spielleitung das Spiel («Freeze!», «Standbild!») und teilt sämtlichen Spielenden eine zufällige dieser Werte-Karten aus. Das (gezielt) ins Stocken geratene Spiel erhält dadurch neue Impulse und läuft wieder flüssig.

Das Spielende

Nach dem Verstreichen der vereinbarten Spielzeit endet das Spiel. Der Spieler mit den **meisten High Five Punktekarten** gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige mit den meisten Werte-Karten.

Sonderfälle

Spielleitungsteam

Für eine grosse Gruppe (ab 10 Personen) empfiehlt sich eine zusätzliche Person als Spielleitung, damit kein Stau entsteht.

Tausch ablehnen

Eigentlich darf ein Tausch nicht abgelehnt werden, ausser der angefragte Spieler befindet sich auf dem Weg zur Spielleitung und zur «Safe Zone». Dort muss er der Spielleitung beweisen, dass er ein Werte-Quintett besitzt.

Schenken verboten!

Es ist verboten jemandem Karten ohne Gegentausch zu schenken. Ein solches Vergehen führt zum Ausscheiden.

Lügen erlaubt

Das Spiel hat spielerischen Wettkampfcharakter: Es ist in Gesprächen daher erlaubt bezüglich der eigenen Kartenhand zu lügen oder einen Deal zu vereinbaren, den man nicht einhalten kann. Dies gehört zum taktischen Spiel und darf nicht zu bösem Blut führen: Immer locker bleiben! Der regelgemäße Ablauf von einem Kartentausch muss jedoch stets korrekt eingehalten werden und nicht abgeändert oder rückgängig gemacht werden.

Kartenzeigen erlaubt

Die Spielleitung soll nicht explizit darauf hinweisen, aber grundsätzlich ist es weder verboten jemandem zu erzählen, welche Karten man besitzt, noch die ganze Kartenhand vertrauenswürdigen Mitspielern zu zeigen.

Schlaue Mitspielende werden also auf die Idee kommen sich gegenseitig zu helfen, am einfachsten, indem sie passende Ausreden tauschen. Allerdings wird das soziale Gefüge der Gruppe wohl so sein, dass man seine Karte nicht jedem Mitspieler zeigen will. Es besteht die Chance, dass einige Spieler zusammenspannen und durch ihre «selbstlose» Hilfe einen einzelnen Spieler wiederholt gewinnen lassen. Allzu lange Flüster-Planungs-Gespräche lassen aber wertvolle Zeit verstreichen. Zudem können die Spielenden bei ihren Gesprächen jederzeit von allen anderen Spielern zum Tausch herausgefordert werden.

Mobbing

In einem unglücklichen Fall könnte es dazu kommen, dass eine «Gruppe» ein einzelstehendes und damit chancenloses Opfer gezielt ausplündert, indem es diesem ununterbrochenen Fragen stellt. In diesem Sonderfall sollte die Spielleitung einschreiten, um das glücklose Opfer von seiner erdrückenden Fragerunde zu erlösen.

Spielzerstörer

Falls ein Spieler auf die clevere Idee kommt das Spiel zu «zerstören», indem er sämtliche Werte-Karten von einem spezifischen Typ sammelt und hortet, ohne selbst gewinnen zu wollen, dann besteht eine Rettung für die übrigen Spielenden darin, dass sie diesen Spieler entlarven, indem sie seine Tätigkeit laut verkünden und alle gezielt diesen Spieler nach der spezifischen Werte-Karte fragen. Seine Tätigkeit wird nämlich spätestens dann auffliegen, wenn er jemandem seine Kartenhand offen zeigen muss. Insofern ist es bei «High Five» auch wichtig, dass die Spielenden als Gruppe sozial zusammenarbeiten als sich notfalls gegenseitig informieren.

Rückmeldungen

Wie ist das Spiel angekommen? Gibt es Regelvarianten? Wurden eigene Ausreden entwickelt? Gerne versuchen wir die Anregungen aufzunehmen und in überarbeiteten Versionen vom Spiel online zu publizieren. Rückmeldung an: info@gamerspoint.ch

Layout: Verwendete Schriftarten

Verwendete Schriftart: Mouse Memoirs

Download unter: <https://fonts.google.com/specimen/Mouse+Memoirs>

Verwendete Schriftart: Special Elite

Download unter: <https://fonts.google.com/specimen/Special+Elite>

Autoren

Spielentwicklung Regelwerk:

HIDDEN SENSE Team

E-Mail: hiddensenseteam@gmail.com

- Ariel Limacher
- Dominik Wittker



Illustrationen:

Agnes Avagyan

AGNES KARIKATUREN
www.Live-Karikaturen.ch

Produktionsleitung, Texte, Redaktion & Layout:

- Dave Büttler, Religionspädagoge
- Melanie Laveglia, Religionspädagogin und Theologin

Testspieler:

- Regeltuning: Marco Frey, Melin Bolliger, Jan Durrer
- Silvan Kiser, Mario Antoniutti, Anna Kistler, Maxi Schilliger, Yorrick Weibel
- Schulklassen Religionsunterricht Sekundarstufe Pastoralraum Horw

Diese Produktion wurde vom Pastoralraum **Kirche Stadt Luzern** geleitet, in Zusammenarbeit mit dem GAMERS POINT, einem Angebot der kirchlichen Jugendarbeit der Pastoralräume «meggerwald pfarreien» und Horw.



www.GamersPoint.ch

Wir verfolgen in der Katechese das Konzept, dass es sinnvoll ist, das Denken und Handeln nicht nur lokal auf den eigenen Pastoralraum zu beschränken, sondern im Rahmen von Religionsunterricht und Jugendarbeit auf partizipative Weise mit Gemeindemitgliedern qualitativ hochwertige und möglichst kostenlos zugängliche Produkte zu entwickeln, welche von globalem Nutzen für die Kirchen und die positive Verbreitung der Evangelien sind.

