

WEBopoly

Aussehen:

- Es gibt 40 Felder
- 4 verschiedener Feldkategorien
 - Alkohol – Felder
 - Activity – Felder
 - Fragen – Felder
 - Überraschungsfelder

Alkohol:

Spieler muss trinken (bestimmte Anzahl, ältester, jüngster, mit trinkbuddy, usw.) → keine Punkte!!

Activity:

Aufgaben, wie z.B. bei der Piccolo App → 1 – 5 Punkte

Fragen:

Wahrheitsfragen → 1-3 Punkte; bei nicht beantworten keine Punkte

Überraschungsfelder → z.B. Punkte halbieren, 3 Felder zurück, usw.

Weiterführende Ideen:

- Youtube Tutorial (Auf Homepage einbinden)
- Gezogene Karte mit Pop-Up (Aufgabe, erledigt bzw. nicht erledigt)

Evt. Bei Spielbeginn Auswahl zwischen unter oder über 18

Erstes Feedback:

- Erreichte Punkte als Eingabe rausnehmen

Konzept:

Spielbrett:

40 Felder, Selbstdesigntes Hintergrundbild

- 1. Feld: Start (wer über Start kommt, bekommt 10 Punkte)
- 10. Feld: Besucher-Feld (wer auf Feld 30 kommt, muss zu 10 zurück)
- 20. Feld: Random Feld (wählt zufällige Kategorie aus)
- 30. Feld: Wer auf Feld 30 kommt, muss zu 10 zurück
- 2, 6, 14, 18, 22, 26, 34, 38: Activity-Felder (rot)
- 3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, 31, 35, 39: Fragen (grün)
- 4, 8, 12, 16, 24, 28, 32, 36: Überraschungsfelder (gelb)
- 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37: Trink-Felder (blau)

Feldkategorien:

Activity:

Punkte: 5 pro erfüllter Aufgabe

Beispiele:

- Hampelmänner, Facebook-Status, Liegestütze

Fragen:

Punkte: 3 Punkte pro richtiger Antwort

Beispiele:

- Hast du dir schon einmal was gebrochen?
- Was war deine letzte peinliche Situation?
- Wann hast du das letzte Mal unnötig Geld ausgegeben?

Überraschungsfelder:

Punkte: Variabel

Beispiele:

- 3 Felder vorwärts, 3 Felder zurück, 3 Punkte plus, 3 Punkte minus, usw.

Trinkfelder:

Punkte: 2 Punkte

Beispiele:

- Trink 3 mal, verteile 3 Schlücke, Trink-Buddy

Spielfiguren:

max. Spieler: 10

Spielfiguren sind Emojis

1. Spieler
2. Spieler
3. Spieler
4. Spieler
5. Spieler
6. Spieler
7. Spieler
8. Spieler
9. Spieler
10. Spieler

Funktionsweise Spiel:

Variante 1:

1. Spieler geben ihre Namen ein, danach können sie auf einen Start Button drücken und das Spielfeld erscheint.

Variante 2:

1. User kann auswählen, wie viele Spieler teilnehmen, danach können genauso viele Spieler einen Namen eingeben
2. Spielfeld erscheint
3. Erster Spieler drückt auf einen „Würfel-Button“, dann wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 6 ausgewählt
4. Die Zufallszahl wird angezeigt (In Form eines eindimensionalen Würfels)
5. Die Spielfigur von Spieler 1 geht X Felder vorwärts
6. Die Frage wird aus einer ArrayList zur Spielkategorie ausgewählt (evt. Mit Button nächste Frage, falls die gleiche Frage doppelt kommt)
7. Der Spieler muss die Aufgabe erfüllen, die anderen Spieler können entweder einen Button Aufgabe erledigt (der Zugspieler bekommt die Punkte) oder einen Button Aufgabe nicht erledigt (der Spieler bekommt keine Punkte) drücken.
8. Nach dem drücken des Aufgabe erledigt/Aufgabe nicht erledigt Buttons wird die Frage wieder ausgeblendet und der zweite Spieler kann würfeln.
9. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht hat

