

# Spiel V.1.

Ein Spiel, welches soziale Medien darstellt.

Jedem Spieler wird eine Figur durch einem Würfel zugeteilt. Jede Figur besitzt folgende Beschreibungen:

- Name
- Stärken (Auf Ereignissen)
- Schwächen (Auf Ereignissen)

## Konzept

Jeder Spieler hat zum Beginn  $f_i$  Follower. Während des Spiels kann ein Spieler durch Felder Follower gewinnen oder verlieren. Wenn ein Spielfeld erreicht wird, kann der Spieler weiterspielen und die aktuelle Followerzahl weiter verändern, oder die aktuelle Followerzahl in Punkte umwandeln. Je höher die Zahl ist, desto mehr Punkte erhält dieser Spieler. Das Spielende kann durch das Überschreiten einer bestimmten Punktzahl eingeleitet werden.

## Spielbrett

Spieler sollen abwechselnd in einem Kreisförmigem Spielfeld auf Feldern entlanggehen. Ein Würfel entscheidet alle  $\# \text{Spieler} + 1$  Runden, in welche Richtung jeder Spieler gehen muss (im/gegen Uhrzeigersinn). Für jede Richtung gibt es einen eigenen Kreis, die je gleich viele Felder haben. Bei einigen Feldern wird eine Interaktion zwischen Spielern erzwungen (Siehe Gruüppenaufgabe). Das Entscheidungsfeld, Follower in Punkte einzutauschen ist eine rote Linie, die sich auf einer Verbindungslinie zwischen zwei Feldern befindet. Auf dieser bleibt ein Spieler stehen und entscheidet, ob Punkte eingetauscht werden sollen. Sobald ein Spieler Punkte auf diesem Weg erhält, landet dieser erneut auf dem Startfeld und fängt von dort im nächsten Zug an. Es gibt eine weitere Linie in grün, bei der eine Gruppenaufgabe startet.

## Gruppenaufgabe

Der Spieler, der die grüne Linie erreicht erreicht hat ist der Leiter der Gruppenaufgabe. Zu beginn entscheidet jeder Spieler (außer der Spielleiter) im Kopf und schriftlich für niemandem sichtbar, wie viele Follower der eigenen ins Spiel investiert werden sollen. Der Gewinn wird prozentual verrechnet. Der Spielleiter beschreibt eine/n Situation/Trend und schreibt diese für alle sichtbar auf. Die Aufgabe der Spieler ist es, die auf ihrer Spielerkarte stehende Rolle zu vertreten und eine passende Antwort zu verfassen. Anschließend sortiert der Spielleiter die Antworten für sich von gut bis schlecht. Hierbei sollte die Rollenkarte des jeweiligen Spielers bedenkt werden. Die Mitte im Ranking erhält 100% ihres im Kopf gedachten. Jeder Platz höher im Ranking erhält pro steigendem Rang mehr, sodass die beste Antwort 200% ihres Einwurfes. Die Plätze unter der Mitte erhalten jeweils den Kehrwert des zur Mitte gleich entferntesten (1. und der letzte, 2. und der Vorletzte, usw.).

Alle gewinne und Verluste werden nach  $\lceil x \rceil$  aufgerundet.

## Ereignisse

Auf dem Spielfeld gibt es Ereignisfelder, die verschiedene Ereignisse hervorrufen können. Grundsätzlich wirken sich Ereignisse niemals auf die Punkte eines Spielers aus, sondern orientieren sich nur an die Followerzahlen eines Spielers. Ein Ereignis wird gezogen/ausgewürfelt von einem Blatt/etc. und die stehende Handlung durchgeführt. Auf einem Ereignis steht einzeln ein Wort, welche sich auch auf den Spielerkarten finden lassen. Sollte ein Spieler das dort stehende Wort auf der eigenen Karte stehen haben, dann gilt:

- Ein Gewinn wird nicht verrechnet, wenn das Ereignis eine Schwäche ist.
  - Ein Verlust wird wird nicht verrechnet, wenn das Ereignis eine Stärke ist.
  - Ein Gewinn wird um das doppelte erhöht, wenn das Ereignis eine Stärke ist.
  - Ein Verlust wird um das doppelte erhöht, wenn das Ereignis eine Schwäche ist.
- Nach belieben kann ein Spieler sich dazu entscheiden, den Gewinn oder Verlust, mit eindeutiger Zustimmung eines anderen Spielers, zu teilen. Es kann hierbei nicht mit mehr als einer weiteren Person geteilt werden, wobei die Person mit der geteilt wird jedes mal geändert werden kann.

## [Irgendwas negatives]

Auf dem Spielfeld gibt es *diese* Felder, die verschiedene Ereignisse hervorrufen können. Grundsätzlich wirken sich Ereignisse niemals auf die Punkte eines Spielers aus, sondern orientieren sich nur an die Followerzahlen eines Spielers. Ein *Feldname* wird gezogen/ausgewürfelt von einem Blatt/etc. und die stehende Handlung durchgeführt. Die Handlung bezieht sich hier immer auf mehrere Personen, die nach der Karte beschrieben werden. Wie bei Ereignissen zählen Stärken und Schwächen rein, verändern hier aber wie folgt den Verlust:

- Ein Verlust wird um 25% verringert, wenn das Ereignis eine Stärke ist.
- Ein Verlust wird um 25% erhöht, wenn das Ereignis eine Schwäche ist.

## Spielzugablauf

Jedem Spieler wird eine Personenkarte offen zugewiesen (Würfeln). Jeder stellt die eigene Spielerfigur auf das Feld START. Die Reihenfolge wird unter sich entschieden, kann auch mit Würfeln ausgearbeitet werden. Ablauf:

- Alle  $\# \text{Spieler} + 1$  Runden:
  - Würfeln, ob sich die Laufrichtung ändert bei einer ungeraden Zahl. Bei ungeradem Wurf: Jede Figur wird auf den jeweils anderen Kreis auf das Verbundene Feld gestellt. Ereignisse werden nicht beachtet.
- Der Spieler Würfelt einen Würfel
- Figur wird nach der Laufrichtung um den Wurf bewegt. Die Aktion auf dem neuem Feld wird ausgeführt.
  - Ein Spieler, der eine Linie überschreitet verliert die Schritte nicht. Die Linie zählt nicht als ein Feld und wird nur überschritten. Ausnahme: Es ist die grüne Linie und die Figur wird auf START gestellt. Hier endet der Zug direkt.
- Spieler erhält  $n$  Follower passiv dazu.