

# MACH MAL EINEN PUNKT

## Spiel, Satz & Sieg

**Das lustige Wort-Spiel für alle Sprachbegeisterten. Schreib an deiner ganz persönlichen Erfolgsgeschichte indem Du Wort für Wort klug aneinanderreihst und dann im richtigen Moment den Punkt machst.**

**Aber aufgepasst: Ein klarer Sieg nach Punkten erreicht nur, wer das letzte Wort behält und meistens hat doch auch jemand anders noch etwas hinzuzufügen ...**



**SEEMANNSGARN EDITION**  
Die Zürichsee-Rundfahrt  
Special Edition mit allem  
rund um's Schiff.

# MACH MAL EINEN PUNKT

DOKUMENTATION & SPIELREGELN

**Grundrauschen** | Nils | Severin | Wolfgang  
Experimentelles Erzählen | Interaction Design  
Schule für Gestaltung Zürich | 28.10.2017

## Spiel Satz & Sieg

## !?! SPIELREGELN

### Spielstart und Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 10 Karten mit einem Wort darauf, darunter können sich auch Jokerkarten befinden welche je nach Spielart unter die Karten gemischt werden. Die erhaltenen Karten müssen für die Mitspieler verdeckt in der Hand gehalten werden. Zusätzlich werden 5 Satzpunkt Karten verteilt, jeder Spieler erhält eine Farbe.



Die übrigen Karten werden in der Mitte als Stapel abgelegt, nun kann das Spiel beginnen.

Der erste Spieler legt eine Wortkarte in die Mitte, nun geht es im Uhrzeigersinn weiter, der nächste Spieler kann den Satz weiterführen oder einen neuen beginnen.

### Spielregeln

Jeder Spieler hat bei seinem Zug folgende Möglichkeiten:

**Ein neuer Satz wird gebildet:** Befindet sich auf der Hand kein passendes Wort um einen Satz sinnvoll zu ergänzen wird ein neuer Satz gebildet. Dies ist aber nur mit Satzanfangskarten möglich. Diese Karten sind mit einem Dreieck gekennzeichnet.

▷ WORT

**Eine bestehender Satz wird ergänzt:** Hat der Spieler ein Sinnvolles Wort in seiner Hand um einen Satz fortzuführen kann er dieses hinter dem letzten Wort des jeweiligen Satzes ablegen.

**Ein Satz wird geschlossen:** Hat der Spieler ein sinnvolles Wort in seiner Hand um einen Satz zu beenden, kann er das passende Wort und zusätzlich eine seiner farbigen Schlusskarten hinter dem letzten Wort ablegen. Der Satz ist nun geschlossen und kann nur mit einer Doppelpunktkarte wieder geöffnet werden.

▷ 1. WORT

2. WORT

3. WORT

•

**Ein geschlossener Satz wird geöffnet:** Hat der Spieler ein Sinnvolles Wort in seiner Hand um einen geschlossenen Satz wieder zu erweitern, kann er eine Fortsetzungspunkte-Karte und das passende Wort am Ende des geschlossenen Satzes ablegen. Der Satz ist nun wieder geöffnet und jeder Spieler hat wieder die Möglichkeit Wortkarten anzufügen

▷ 1. WORT

2. WORT

3. WORT

•

•

4. WORT

**Kein Zug ist möglich:** Der Spieler muss eine Karte vom Stapel aufnehmen, sein Zug ist somit beendet.

**Sonderkarteneinsatz:** Sonderkarten können immer beim eigenen Zug abgelegt werden, wenn es ihre Funktion zulässt. Sonderkarten dürfen zurückgehalten werden.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es möglichst viele Punkte zu sammeln indem Sätze beendet, geöffnet und wieder beendet werden. Die Sätze bleiben liegen, am Schluss werden die Punkte gezählt.

Das Spiel ist beendet wenn ein Spieler alle seine Punktekarten abgelegt hat, ist dies der Fall wird abgerechnet.

### Punkteverteilung

Das Punktesystem funktioniert folgendermassen:

Wird ein Satz geschlossen durch einen Punkt, erhält man für jedes Wort welches diesen Satz beinhaltet 1 Punkt.

Wird ein Satz geöffnet erhält der Spieler welcher den vorangehenden Satz geschlossen hat die Punkte bis zu seinem Abschluss. Selber erhält man bis zu seiner Satzöffnung inkl. dem abgelegten Wort die Punktezahl.

Dies wiederholt sich so lange, bis der Satz nicht mehr erweitert wird.

Je weiter fortgeschritten der Satz ist, desto mehr Punkt gibt es bei einem Satzabschluss.

### Punkteverteilung an einem Beispiel:



### Strafpunkte

Am Schluss, nachdem alle Sätze ausgezählt worden sind, werden die Karten welche sich noch auf der Hand befinden von der jeweiligen Summe abgezogen. So muss man sich klug überlegen ob man durch seine letzte Punktekarte das Spiel schon beenden will, oder ob man noch ein paar Wörter loswerden will.



### Jokerkarten

Folgende Joker befinden sich im Spiel:

**Wortwahl-Joker:** Der Spieler, der diesen Joker legt darf ein beliebiges Wort erfinden, das vor seinem gelegten Wort kommt. **Tipp:** Die Wörter kurz notieren.

**Doppel-Wort-Joker:** Der Spieler der diesen Joker legt darf zwei seiner Handkarten ausspielen. Der Joker wird unter einem der beiden Wörter hingelegt.



2-6



6-99



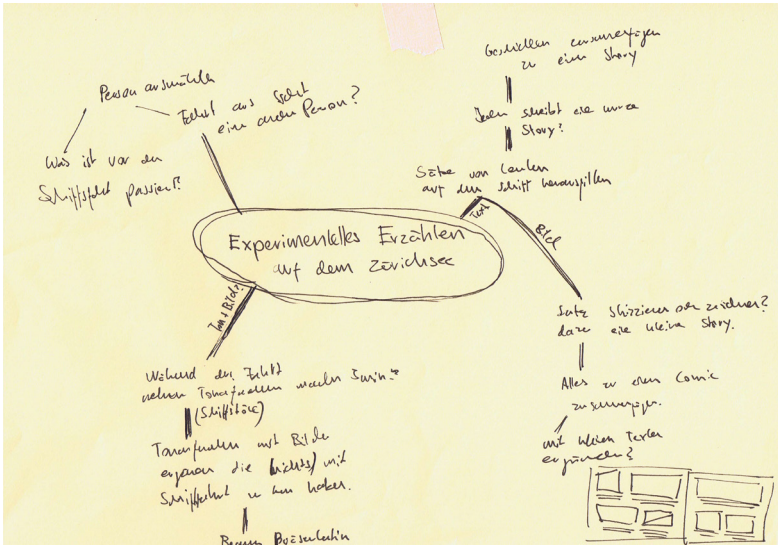
20 min

# DOKUMENTATION

## Ausgangslage

Aus einem Experiment, welches wir als Gruppe «Grundrauschen» durchführten, resultierte ein Gesellschaftsspiel mit Wörtern. Die Grundidee dahinter ist, aus Satzfragmenten, die wir auf der kleinen Schiffsrundfahrt auf dem Zürichsee gesammelt haben, einen Wörterpool zu erstellen. Die Satzfragmente haben wir nach der Reise entsprechend aufbereitet, damit diese neu angeordnet werden können. Das Spiel umfasst eine klare Regelsammlung und kann von zwei bis sechs Spielern gespielt werden.

Unsere Absicht hinter dem Projekt liegt darin eine Geschichte zu kreieren und in einer geselligen Runde zu spielen. Durch den Grundstock an Sätzen wird in jedem neuen Spiel eine neue Geschichte entstehen. Wir wollten aus etwas Alltäglichem einen Prozess formen, welcher den Spieler kreative Sätze erfinden lässt.



Erste Skizzen zum Projekt



Trüber Morgen beim Schiffsausflug.

## Der Prozess

Nach unserer Konzeptionsphase, in der wir uns auf das Sammeln von Wörtern und Satzfragmenten einigten, begaben wir uns auf das Boot. Uns war wichtig nicht in den Mikrokosmos «Schiff» einzugreifen. So haben wir mit einem Lauschangriff etliche echte und alltägliche Sätze gesammelt.

Spannend war unser eigenes Verhalten, normalerweise blendet man das Grundrauschen im Alltag aus. Doch wir haben uns absichtlich auf diese Geräuschkulisse eingelassen, dies erfordert mehr Konzentration als man glaubt. Mann kann sich immer nur auf eine Gruppe und ein Gespräch fokussieren, deshalb haben wir auch immer mehrere Minuten eine Gruppe oder Familie auserkoren und belauscht.

Schlussendlich hatten wir eine beachtliche Anzahl an Sätzen gesammelt, die aufgearbeitet werden mussten. Während weiteren Brainstormings haben wir diverse Konzepte und Ideen weiterverfolgt. Wir einigten uns auf das Prinzip der Vereinheitlichung um der Idee von einem Spiel näher zu kommen. Alle Wörter wurden in eine Zeitform umgeschrieben und in die gleiche Person gesetzt.

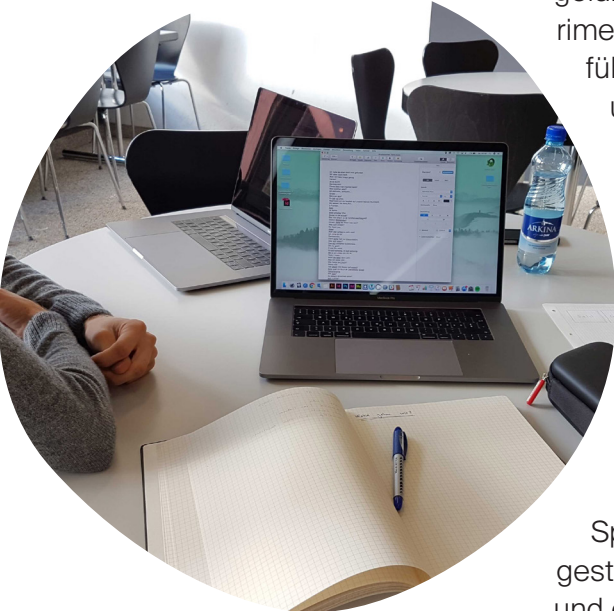


## Fazit

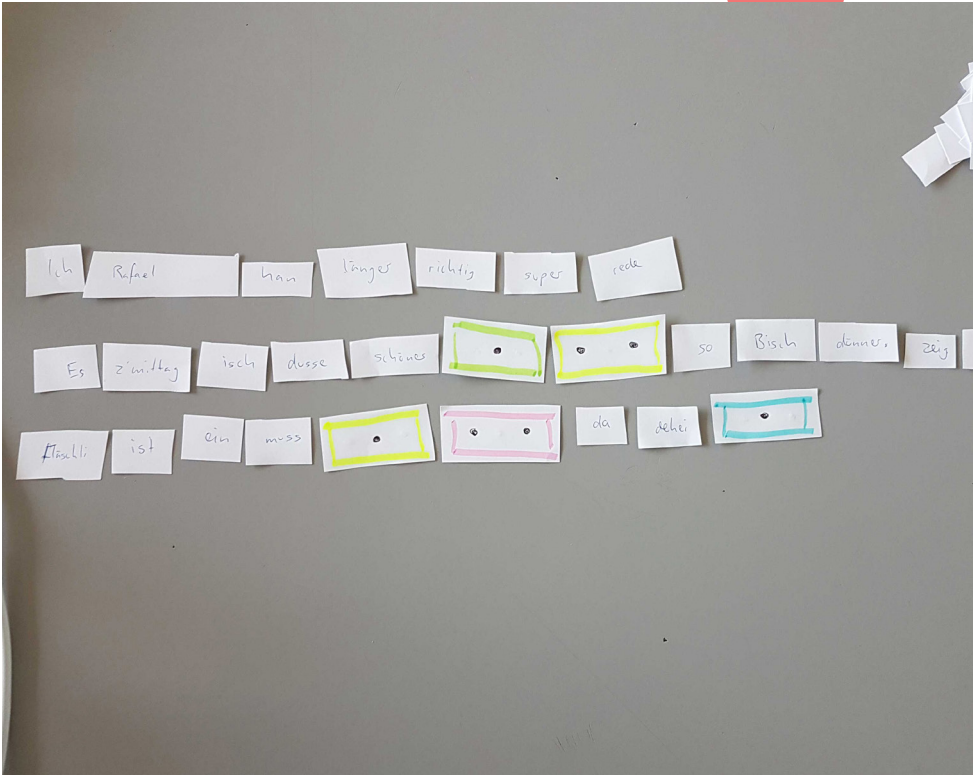
Am Schluss von unserem Experiment halten wir unser Spiel in den Händen. Ein Spiel welches komplett aus Sätzen generiert wurde, welche auf dem Schiff gefallen sind. Man könnte unser Experiment an jedem beliebigen Ort durchführen und so etliche Editionen von unserem Spiel erstellen.

Eine Schwierigkeit stellte das Regelwerk für unser Spiel dar. Ein Spiel ist nur so gut, wie sein Regelwerk ausgearbeitet ist. Wir mussten dem Spiel das gewisse Etwas verleihen. Es muss Wendungen beinhalten und eine Wettbewerbssituation geschaffen werden um die Spieler anzuspornen. Das Ganze gestaltet sich jedoch sehr schwierig und ein ausgefeiltes Regelwerk bedarf viel mehr Zeit, als uns zur Verfügung stand. Jedoch sind wir zuversichtlich dass unser Spiel funktioniert und Spass macht.

In Zukunft werden wir bei gestalterischen Arbeiten mehr auf das «Grundrauschen», die Details welche wir ausgeblendet haben, achten. Oftmals verbergen sich in ihnen ungeahnte kreative Lösungs- und Herangehensweisen. Allgemein sollten wir im Alltag unser Blick und Hörfeld öfters vom Fokus lösen und uns von den verschiedenen Einflüssen, welche unsere Umwelt bereithält inspirieren lassen.



Brainstorming in der Mensa, wie geht es mit unserem Wörterpool nun weiter?



Unser erster Prototyp nach einigen Versuchsrunden.