

DIPLOMARBEIT VISUELLE KOMMUNIKATION
SPELENTWICKLUNG UND -GESTALTUNG

JANN KERNTKE

BETREUUNG: SOPHIE SCHMID
PRÜFUNG: PROF. WERNER HOLZWARTH

ders Gelage

VIELEN DANK FÜR IHRE UNTERSTÜTZUNG UND HILFE :

IRINA BIRCKIGT, MONIKA KERNTKE, ALBERT FRERICHES,
TIMO KERNTKE, CHRISTOPH SCHÖNHERR, PETER SCHÖN-
HERR, FRAUKE JANZEN, NINA RÖDER, JOËLLE TOURLO-
NIAS, ITZE, FINE, MAX, ETC PP

2008\2009 BAUHAUS-UNIVERSITÄT WEIMAR



das Gelage

SPIELMATERIAL



65 APPETITKARTEN

DAVON

- 10x2 -10x4 -10x6
- 10x8 -10x10 -10x12
- 5x SOFORT-AUSSPIELEN



31 SPEISEN

10 AKTIONSKARTEN

DAVON

- 4x KLAUEN
- 2x "MICH BEKLAUST DU NICHT"
- 1x KOTZEN
- 1x ZWEI AUF EINMAL ESSEN
- 2x GIB EINEM MITSPIELER DIE KARTE EINES ANDEREN.

1 ANLEITUNG



10 PUNKTE



C



17 PUNKTE

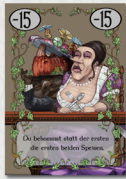


25 PUNKTE



B

SPIELER B GEWINNT DIE AUKTION, ERHÄLT DEN GORILLAKOPF UND ZUSÄTZLICH NOCH DIE FISCHGRÄTE. SPIELER A UND C ERHALTEN IHRE GEBOTE ZURÜCK, INKLUSIVE IHRER AKTIONSKARTEN. NUR SPIELER B MUSS SEIN GEBOT AUF DEN ABLAGESTAPEL LEGEN.



„ISS 2-KARTE“

LEGT EIN SPIELER DIESE AKTIONSKARTE IN SEIN GEBOT UND GEWINNT DIE AUKTION, BEKOMMT ER NICHT NUR DIE EINE SPEISE, SONDERN AUCH DIE SPEISE, DIE EIGENTLICH ERST IN DER NÄCHSTEN RUNDE VERSTEIGERT WÜRDEN.



DEINE WERTE ZÄHLEN DOPPELT

ZIEHT EIN SPIELER DIESE KARTE, LEGT ER SIE SOFORT VOR SICH AUS, SO DASS SIE ALLE SEHEN KÖNNEN. BEI DER NÄCHSTEN AUKTION WIRD DIE SUMME SEINER APPETITKARTEN VERDOPPELT.



DEINE WERTE ZÄHLEN DIE HÄLFTE

ZIEHT EIN SPIELER DIESE KARTE, LEGT ER SIE SOFORT VOR SICH AUS, SO DASS SIE ALLE SEHEN KÖNNEN. BEI DER NÄCHSTEN AUKTION WIRD DIE SUMME SEINER APPETITKARTEN HALBIERT.



DER SPIELER MIT DEN WENIGSTEN AUGEN BEKOMMT SOFORT 3 NEUE APPETITKARTEN

ZIEHT EIN SPIELER DIESE KARTE, ZÄHLEN SOFORT ALLE SPIELER DIE AUGEN DER SPEISEN VOR IHNEN. ES WERDE NUR DIE AUGEN, NICHT ABER DIE BONI ADDIERT. DER, MIT DEM NIEDRIGSTEN ERGEBNIS ZIEHT SOFORT 3 NEUE APPETITKARTEN. WENN MEHR ALS EIN SPIELER AM WENIGSTEN AUGEN HAT, BEKOMMT KEINER NEUE KARTEN.



KOMPLETTIERER:

DER KOMPLETTIERER ZÄHLT FÜR SICH KEINE PUNKTE. MAN KANN DAMIT ABER EINES SEINER MENÜS VERVOLLSTÄNDIGEN UM SO DEN BONUS NOCH ZU ERHALTEN. SIE IST ALSO EIN SPEISE-JOKER.

SPIELVORBEREITUNG:

DIE DREI KARTENARTEN WERDEN GETRENNT VONEINANDER GEMISCHT UND WIE IN BILD 1 AUF DEN TISCH GELEGT. DIE OBERSTEN DREI SPEISEN WERDEN AUFGEDECKT UND NEBENEINANDER GELEGT. JEDER SPIELER ERHÄLT 7 APPETITKARTEN, DIE ER AUF DIE HAND NIMMT.



SPIELZIEL

ZIEL DES SPIELES IST ES, DIE EXQUISITESTEN MENÜS ZU VERSPEISEN. EIN MENÜ BESTEHT AUS DREI SPEISEN UND IST FARBLICH GEKENNZEICHNET. DIE SPEISEN WERDEN NACHEINANDER VERSTEIGERT. EIN KOMPLETTES MENÜ GIBT 9 EXTRAPUNKTE, 2 SPEISEN AUS DEM GLEICHEN MENÜ WERDEN IMMERHIN MIT 4 BONUSPUNKTEN BELOHNT. WER AM ENDE DIE MEISTEN PUNKTE HAT, GEWINNT.

BONUSPUNKTE:
(ALLE) 3 SPEISEN = 9
2 SPEISEN = 4

SPIELVERLAUF

1. VERSTEIGERUNGEN

ES WIRD IMMER UM DIE SPEISE DIE AM WEITESTEN VOM SPEISE-TALON ENTFERNT IST, GESTEIGERT. JEDE VERSTEIGERUNG LÄUFT GEHEIM AB, DAS HEISST ALLE SPIELER LEGEN GLEICHZEITIG MINDESTENS EINE APPETITKARTE VERDECKT VOR SICH. MAN DARF AUCH ALLE KARTEN AUF EINMAL LEGEN. HABEN ALLE SPIELER SICH ENTSCIEDEN, WIRD AUFGEDECKT UND DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN BEKOMMT DIE SPEISE. ER MUSS ALLERDINGS AUCH SEIN GEBOT AUF DEN ABLAGESTAPEL LEGEN. ALLE ANDEREN BEKOMMEN IHRE GEBOT ZURÜCK. NACH JEDER VERSTEIGERUNG ZIEHT JEDER SPIELER EINE NEUE KARTE. MAN DARF ENTWEDER VOM APPETITKARTENSTAPEL ZIEHEN ODER VOM AKTIONSKARTENSTAPEL.

NUR DER MEISTBIETENDE LEGT SEIN GEBOT AUF DEN ABLAGESTAPEL!



AKTIONSKARTEN IM GEBOT AUSSPIELEN!

2. DIE AKTIONSKARTEN

DIE AKTIONSKARTEN WERDEN, WENN GEWÜNSCHT, ZUSAMMEN MIT DEM GEBOT VERDECKT AUSGESPIELT. DIE ZAHL IN DEN OBEREN ECKEN WIRD ENTWEDER ZUM GEBOT ADDIERT ODER DAVON SUBTRAHIERT, JE NACH VORZEICHEN. MAN DARF DIE AUF DER KARTE BESCHRIEBENE AKTION NUR DURCHFÜHREN, WENN MAN DIE AUKTION AUCH GEWINNT, DAS HEISST, WENN MAN DIE SPEISE BEKOMMT. ANSONSTEN NIMMT MAN DIE AKTIONSKARTE MIT DEN APPETITKARTEN ZUSAMMEN WIEDER AUF DIE HAND UND KANN SIE NÄCHSTE RUNDE WIEDER AUSSPIELEN. WENN DER AKTIONSKARTENSTAPEL LEER IST, WERDEN DIE BEREITS GESPIELTEN AKTIONSKARTEN NEU GEMISCHT UND WIEDER ALS TALON ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. DAS GILT AUCH, WENN NUR EINE KARTE BEREITS AUSGESPIELT WURDE. ALSO BESTEHT DER TALON DANN NUR AUS EINER AKTIONSKARTE.



3. DIE SOFORT-AUSSPIELEN-KARTEN

ZWISCHEN DEN APPETITKARTEN SIND 5 SOFORT-AUSSPIELEN-KARTEN GEMISCHT. WENN MAN NACH EINER VERSTEIGERUNG SO EINE KARTE ZIEHT, LEGT MAN SIE SOFORT VOR SICH OFFEN HIN UND BEFOLGT DIE ANWEISUNGEN. ER DARF KEINE NEUE APPETITKARTE ZIEHEN. SIE GILT NUR FÜR DIE FOLGENDE VERSTEIGERUNG UND WIRD DANACH AUF DEN ABLAGESTAPEL GELEGT.

ENDE DES SPIELS UND WERTUNG

DAS SPIEL IST ZU ENDE, WENN ALLE SPEISEN AUFGEBRAUCHT SIND. DANN WIRD WIE FOLGT GEWERTET: JEDE SPEISE BRINGT DIE PUNKTE EIN, DIE DARAUF STEHEN. ALSO VON -2 BIS +5. ZUSÄTZLICH GIBT EIN KOMPLETTES MENÜ (ALLE 3 KARTEN EINER FARBE) 9 EXTRAPUNKTE. 4 EXTRAPUNKTE ERHÄLT MAN, WENN MAN 2 KARTEN DER GLEICHEN FARBE HAT. SIEGER IST DER SPIELER, DER DIE MEISTEN PUNKTE HAT. WENN 2 ODER MEHR SPIELER GLEICH VIELE PUNKTE HABEN, SO GEWINNT DER SPIELER, DER MEHR SPEISEN VOR SICH LIEGEN HAT.

BONUSPUNKTE:
(ALLE) 3 SPEISEN = 9
2 SPEISEN = 4

BESONDERE KARTEN IM DETAIL

„KLAUEN-KARTE“:

WENN EIN SPIELER DIESE AKTIONSKARTE IN SEIN GEBOT LEGT, DANN DIE AUKTION GEWINNT BEKOMMT ER SOWOHL DIE SOEBEN ERSTEIGERTE KARTE ALS AUCH EINE BELIEBIGE SPEISE EINER SEINER MITSPIELER.



„GIB EINEM MITSPIELER EINE SPEISE EINES ANDEREN MITSPIELERS“

WENN EIN SPIELER DIESE AKTIONSKARTE IN SEIN GEBOT LEGT, DANN AUCH DIE AUKTION GEWINNT, BEKOMMT ER DIE ERSTEIGERTE KARTE UND LEGT EINE BELIEBIGE SPEISE EINES ANDEREN SPIELERS ZU EINEM DRITTEN SPIELER. ER DARF SICH DIE KARTE NICHT SELBER ZULEGEN UND ER DARF KEINE KARTE VON SICH SELBER WEGLEGEN.



„MICH BEKLAUST DU NICHT-KARTE“

WENN EIN SPIELER GERADE VERSUCHT, DIR EINE KARTE ZU STEHLEN (DAS GILT NICHT FÜR DIE AUSFÜHRUNG DER AKTION AUF DER „GIB-EINEM-MITSPIELER-KARTE“) LEGT DER SPIELER, VON DEM GESTOHLEN WERDEN SOLL, SOFORT DIE „MICH BEKLAUST DU NICHT-KARTE“ AUS. DER DIEB GEHT LEER AUS UND SEINE AKTIONSKARTE VERFÄLLT. SOWOHL DIE „KLAUEN-KARTE“ ALS AUCH DIE „MICH BEKLAUST DU NICHT-KARTE“ WERDEN AUF DEN AKTIONSKARTENABLAGESTAPEL GELEGT.



„ICH GLAUB ICH MUSS KOTZEN-KARTE“

LEGT EIN SPIELER DIESE AKTIONSKARTE IN SEIN GEBOT, ZÄHLT SIE 15 APPETIT-PUNKTE. DAFÜR MUSS DER SPIELER EINE SEINER SPEISEN AUF DEN ABLAGESTAPEL LEGEN. HAT ER NOCH KEINE SPEISEN, DARF ER DIE KARTE NICHT LEGEN. GEWINNT ER AUCH TROTZ DER 15 EXTRAPUNKTE DIE AUKTION NICHT, LEGT ER AUCH KEINE SPEISE BEISEITE.

