



Spielanleitung „Turmbau zu Babel“

Kurzbeschreibung:

Ein Spiel um den Turmbau von Babel. Mit Würfeln in Becher wird entschieden, wer ins Gefängnis kommt und wer weiter bauen darf. Am Turm wird sichtbar, welches Volk das schnellere ist.

Vorbereitung:

Im Vorfeld muss man die Geldnoten ausdrucken und zuschneiden. Am besten die geschnittenen Dollar gleich in Becher abfüllen. Sonst keine Vorbereitungen ausser das Material zusammen suchen

Mitarbeiter:

Optimal 8 Leiter geht auch mit weniger, wenn es weniger Gruppen sind.

1 Leiter/in als Spielleiter, 1 Leiter/in als Gefängniswärter, 1 Leiter/in pro Volk als Materialverkäufer, 1 Leiter/in als auf dem Turnbauplatz zum Material tauschen, 1 Leiter/in als Pflasterli- und Sörgeliposten.

Material:

Pro Person 1 Würfel
Becher, Gummiband, durchsichtige Folie
Absperrband
Materialscheine
Geldscheine
Spielbänder
Holzklötze (Jenga oder Kappla)

Spielablauf:

Es gibt vier Gruppen die gegeneinander antreten im Turmbauwettkampf (Römer, Ägypter, Chinesen, Afrikaner). Jede Gruppe hat ein eigenes Lager indem das ganze Geld und Baumaterial aufbewahrt wird. Das Lager darf nur die eigene Gruppe betreten. Zum Start der Spieles hat jede Gruppe schon ein Startkapital von 500 Getreidedollar.

Jeder Teilnehmer hat ein Becher / Filmdose mit einem Würfel dabei. Treffen zwei Gegner aufeinander und wird der eine berührt, so müssen sie Würfeln. Derjenige mit der höheren Zahl hat gewonnen, und der Unterlegene muss alle Waren und alles Geld abgeben, und wird vom Sieger ins Gefängnis gebracht, wo er wieder gegen Geld herausgekauft werden muss. Bei gleicher Augenzahl auf dem Würfel, darf jeder seines Weges ziehen. Wer gerade einen Gefangenen abführt darf nicht zum Würfeln aufgefordert werden. Bei der Abgabe des Verlierers im Gefängnis bekommt der Sieger 20 Getreidedollar vom Gefängniswärter.

Sind zu viele der einen Gruppe im Gefängnis werden vom Gefängniswärter, Aktionen ausgesprochen (drei für einen oder so, oder gleich ein paar Spieler wegen Überbelegung frei lassen) . Die Preise für das Freikaufen betragen normalerweise 10 Getreidedollar.



Mit diesem Geld kann nun Baumaterial gekauft werden. Es gibt einen Steinbruch für die Ägypter, eine Sägerei für die Römer, eine Ziegelei für die Afrikaner und einen Schmied für die Chinesen. Jede Gruppe muss für Ihren Turm so viel wie möglich von Ihrem Material sammeln.

Für 30 Getreidedollar kann man nun auf seinem Marktplatz (Steinbruch, Sägerei, Ziegelei, Schmiede) sein Material kaufen und auf dem Turmbauplatz in Holzbauklötze (Jenga oder Kappla) umgetauscht werden. Die Waren von einer anderen Gruppe darf auch getauscht werden, einfach 6 zu 1. Am Ende zählt die Menge der Klötze, die auf dem Turmbauplatz sind und nicht die Turmhöhe, jedoch sieht man so gut, wie weit welche Gruppe ist.

Material und Geld darf unbegrenzt transportiert werden.

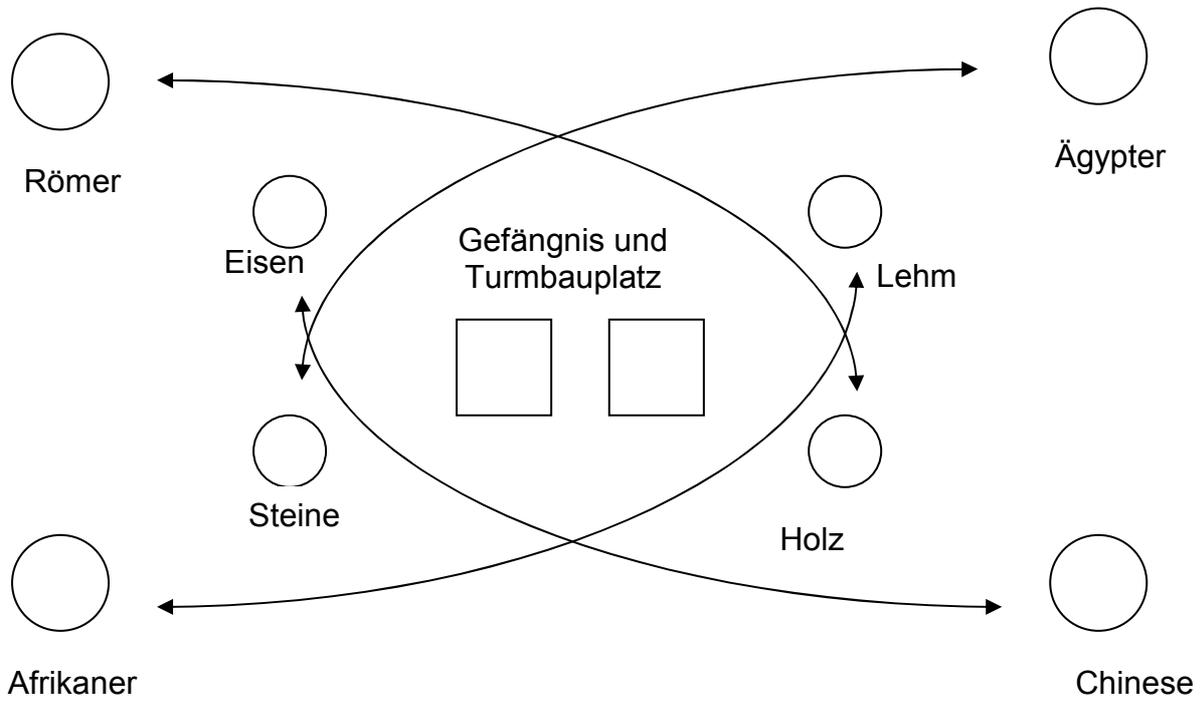
Bei den Gruppenlager, Gefängnis und Materialdepots sind neutrale Zonen.

Pro Gefangener erhalten:	20 Getreidedollar
Pro Gefangenen freikaufen:	10 Getreidedollar
Pro Materialschein:	30 Getreidedollar
Pro Turmklötz:	2 Materialscheine

Achtung für den Spielleiter: Achte darauf, dass keine Gruppe aushungert und keine Gruppe plötzlich kein Geld mehr hat, weil andere diese zu stark bekämpfen!



Anordnung des Spielfeldes:





Getriededollar:

