

Paulus



Knoten

Spielanleitung

Eignung

für 4 bis 15 Spieler im Alter von 10 bis 60 Jahren

Zweck

Paulus-Knoten will spielerisch mit der Lage von zwanzig Städten bekannt machen, die im Leben des Apostels Paulus von seiner Geburt in Tarsus bis zu seiner Gefangenschaft in Cäsarea von Bedeutung waren. Vor allem aber soll der Spieler motiviert werden, sich mit dem zu befassen, was Paulus in diesen Städten erlebte.

In Paulus-Knoten ist die Nähe zum Mitspieler positiv belegt. Wenn es den Spielern einer Gruppe gelingt, ihr in unserer Nichtkontakt-Kultur erworbenes Abstandsbedürfnis zu ignorieren, sind sie im Spielverlauf deutlich im Vorteil.

Urheber

Axel Walter, ARWAL@gmx.de, A.D. 2011

Die Rechte für die Kartengrundlage hält die Deutsche Bibelgesellschaft Stuttgart



Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung
- 1 Würfel
- 20 Stadtkarten (grün)
- 36 Ereigniskarten (violett)
 - 1 Formularblock zur Zwischenwertung
 - 2 Lösungsblätter, auf denen Stadt- und Ereigniskarten einander zugeordnet sind

Begriffe

Knotenpunkt

Die mit einem Knotensymbol gekennzeichneten grünen Punkte auf dem Spielplan nennen sich **Knotenpunkte**. Jeder Knotenpunkt ist einer Stadt zugeordnet. Knotenpunkte, deren Stadtkarte aufgedeckt ist, werden **aktivierte Knotenpunkte** genannt.

Gruppe

Eine **Gruppe** ist ein Zusammenschluss von zwei oder drei Spielern. **Aktive Gruppe** ist die, welche am Zug ist.

Spieler

Beteiligter Spieler ist jeder, der mindestens einen Knotenpunkt abdeckt. **Aktiver Spieler** ist, wer von seiner Gruppe dazu bestimmt ist, den nächsten aktivierten Knotenpunkt abzudecken.

Decker

Jeder Spieler verfügt über vier **Decker**: seine rechte Hand, seinen rechten Fuß, seinen linken Fuß und seine linke Hand. **Aktiver Decker** ist der zum Abdecken des nächsten aktivierten Knotenpunktes bestimmte Decker.

Erfolgsdecker

Kann ein aktivierter Knotenpunkt dauerhaft mit dem dazu bestimmten Decker abgedeckt werden, so ist dies ein **Erfolgsdecker**. In der Zwischenwertung wird ein Erfolgsdecker, der Punkte erzielt, **wertiger Erfolgsdecker** genannt.

Berührfehler

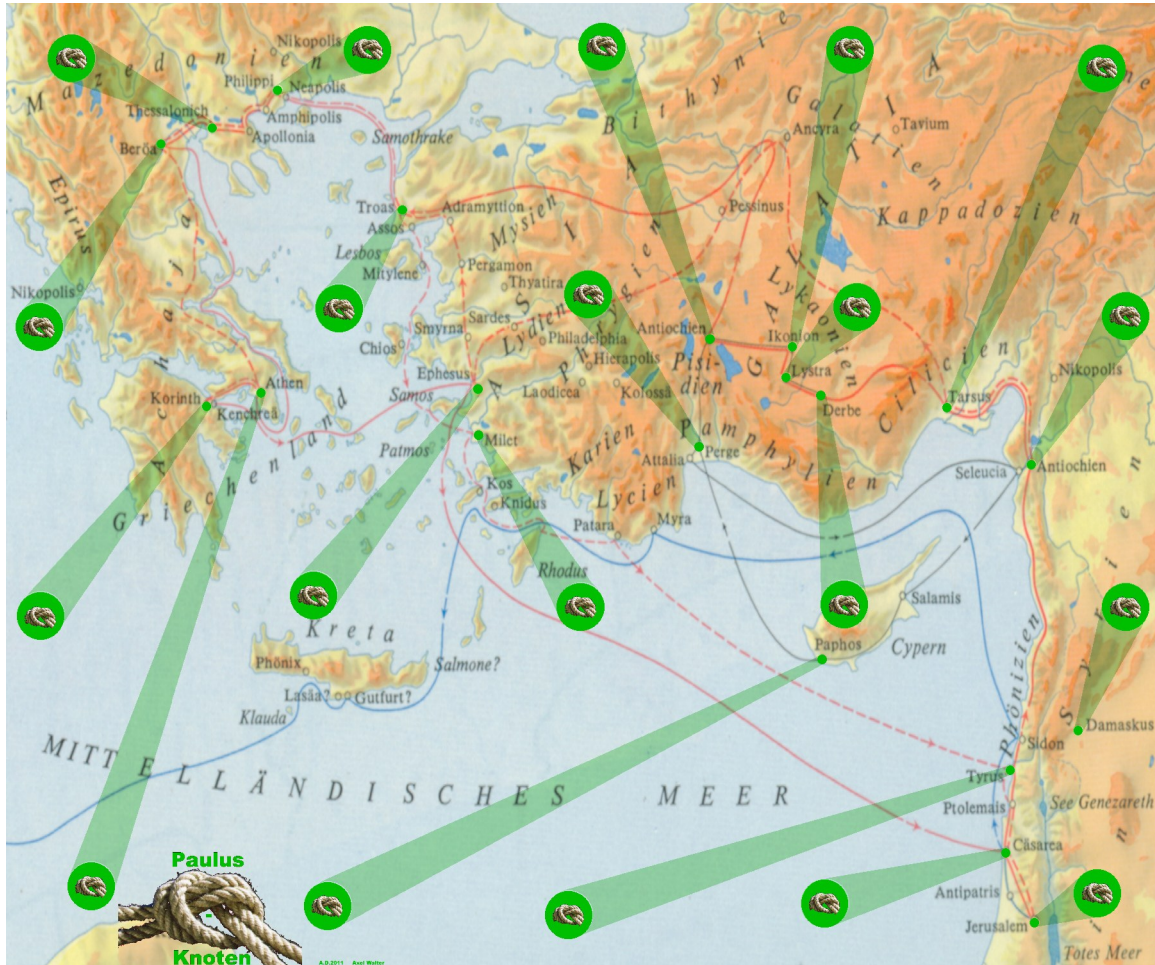
Der Spielplan darf nur mit Deckern berührt werden. Jeder andere Körperkontakt mit dem Spielplan führt umgehend zur Zwischenwertung. Der Berührfehler verhindert nicht, dass eine Ereigniskarte zugeordnet werden darf.

Plenum

Für das Plenum wird das Spiel unterbrochen. Die Spieler aller Gruppen setzen sich für eine gemeinsame Gesprächsrunde zusammen. Hier diskutieren sie, welche Ereigniskarten den im letzten Zug aufgedeckten Stadtkarten hätten zugeordnet werden können.



Spielplan:



Kurzanleitung:

1. Würfeln

- bestimmt, welcher Decker einzusetzen ist
- falls kein passender Decker frei ist, darf ein zweites und drittes Mal gewürfelt werden

2. Stadtkarte aufdecken

- bestimmt, welcher Knotenpunkt dauerhaft abzudecken ist
- aufgedeckte Stadtkarten bleiben bis zur Zwischenwertung vom Stadtkartenstapel getrennt

3. Ereigniskarte zuordnen

- bietet die Möglichkeit, innerhalb von sechzig Sekunden einer Stadt, deren Knotenpunkt in diesem Zug erfolgreich abgedeckt wurde, ein Ereignis zuzuordnen

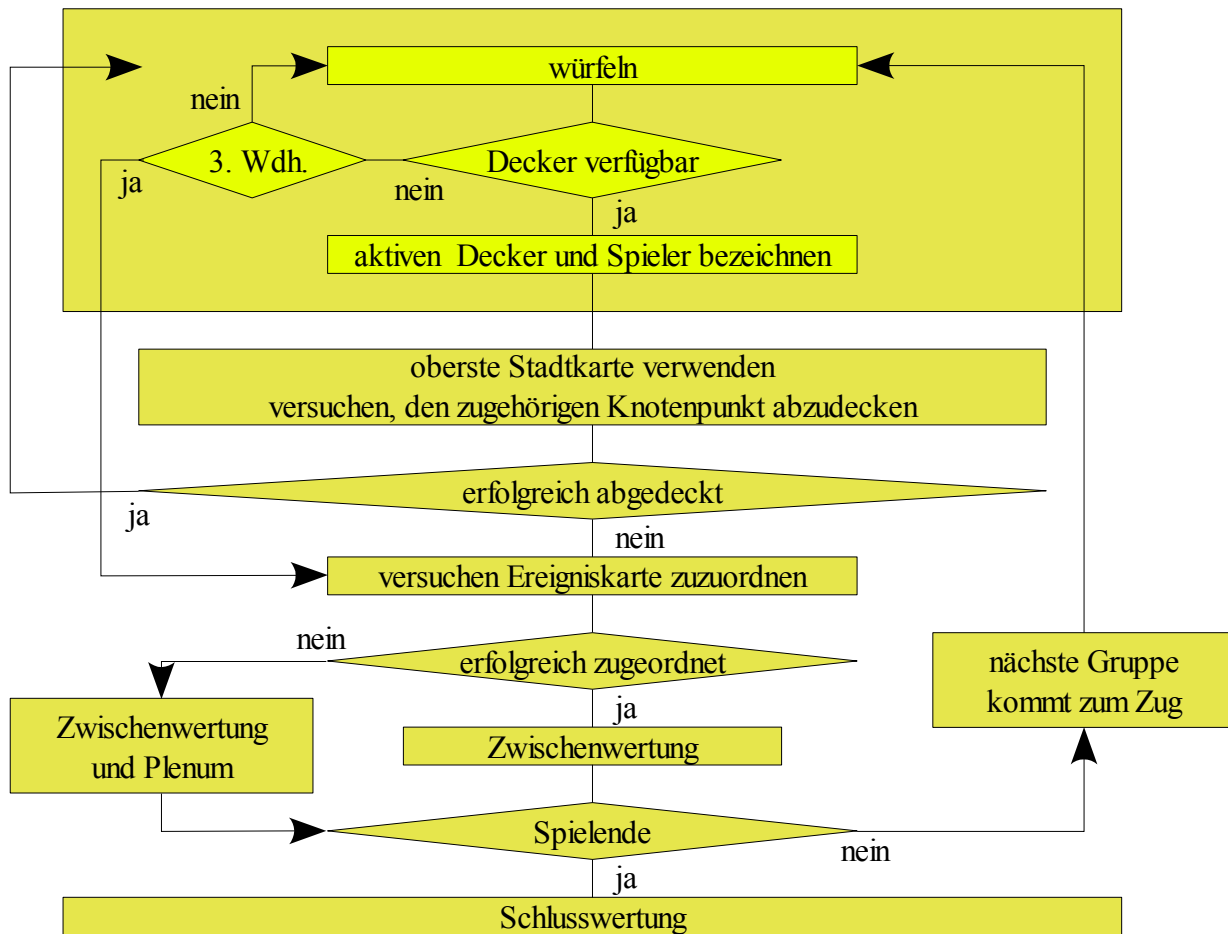
4. Zwischenwertung

- je ein Erfolgsdecker jedes beteiligten Spielers wird nicht gewertet
- für wertige Erfolgsdecker gilt: je 1 Punkt für 1.-3., je 2 Punkte für 4.-6., je 3 Punkte für 7.-9.
- die Punkte zählen doppelt, wenn die Ereigniskarte erfolgreich zugeordnet werden konnte

m2 1 x m5 1:eför gän gr Q,01 1 = M



Spielablauf:



Gruppen

Zu diesem Spiel schließen die Spieler sich zu Gruppen zusammen. Jede Gruppe besteht aus zwei oder drei Spielern. Die Spieler müssen ihre Gruppenzugehörigkeit selbst bestimmen können, es soll keine Gruppeneinteilung durch einen Spielleiter, durch Los oder Abzählen erfolgen. Sind mehr als drei Gruppen gebildet worden, sollten von den Gruppen, die gerade nicht am Zuge sind, im Rotationsverfahren Aufgaben übernommen werden, z.B. die Stadtkarten verwalten oder die Zwischenwertung durchführen.

Würfel

Vor jedem Aufdecken einer Stadtkarte muss der aktive Decker bestimmt werden. Hierzu wird zunächst gewürfelt (siehe Anhang Würfellehre). Bestimmt die gewürfelte Augenzahl einen Decker, den jeder Spieler der Gruppe bereits verwendet, so kann ein zweites und erforderlichenfalls drittes Mal gewürfelt werden. Lässt die gewürfelte Augenzahl die freie Wahl, bestimmt die Gruppe den aktiven Decker durch Absprache. Die Gruppe legt außerdem durch Absprache ihren aktiven Spieler fest. Ist es der Gruppe nicht möglich selbst zu würfeln, übernimmt dies eine andere Gruppe stellvertretend.



Zug

Jeder Zug beginnt damit, dass die aktive Gruppe den aktiven Decker und ihren aktiven Spieler bestimmt und anschließend die oberste Stadtkarte aufdeckt. Der aktive Spieler versucht mit dem aktiven Decker den soeben aktivierten Knotenpunkt dauerhaft abzudecken. Gelingt dies, setzt die Gruppe ihren Zug fort, bestimmt den nächsten aktiven Decker, deckt die nächste Stadtkarte auf und versucht den zugehörigen Knotenpunkt erfolgreich abzudecken. Diese Aktionen werden wiederholt, bis der Zug entweder wegen einem Berührfehler beendet werden muss, oder es der Gruppe nicht möglich ist, den Knotenpunkt erfolgreich abzudecken, oder kein nächster einzusetzender freier Decker bestimmt werden konnte.

Vor dem Ende des Zuges bietet sich der Gruppe die Möglichkeit, eine Ereigniskarte zuzuordnen.

Stadtkarten

Die Stadtkarten liegen verdeckt auf einem Stapel. Nachdem der aktive Decker und aktive Spieler bestimmt sind, wird die oberste Karte vom Stapel aufgedeckt. Damit wird der Knotenpunkt aktiviert, welcher der auf dieser Karte benannten Stadt zugeordnet ist.

Ist der Knotenpunkt erfolgreich abgedeckt worden, wird die Karte aufgedeckt auf einem separaten Stapel beiseite gelegt. So lässt sich nachvollziehen, welche Knotenpunkte in diesem Zug aktiviert wurden.

Nach jeder Zwischenwertung werden die aufgedeckten Stadtkarten verdeckt zum Stadtkartenstapel zurück gelegt. Der Stadtkartenstapel wird neu gemischt.

Ereigniskarten

Unmittelbar bevor eine Gruppe ihren Zug beendet, hat sie die Möglichkeit, eine Ereigniskarte zuzuordnen. Hierzu schaut sie die Ereigniskarten durch, wählt innerhalb der in der Kurzanleitung angegebenen Zeit eine Karte und zeigt sie zusammen mit einer der Stadtkarten vor, deren Knotenpunkte im aktuellen Zug erfolgreich abgedeckt worden waren. Der Erfolg der Zuordnung geht als Faktor in die Zwischenwertung ein.

Nach jeder Zwischenwertung wird die verwendete Ereigniskarte in den Ereigniskartenstapel zurückgeschoben.

Zwischenwertung

Die Zwischenwertung beendet einen Zug. Um die erzielten Punkte zu berechnen, empfiehlt es sich, den Formularblock zu verwenden (siehe Anhang Punkteliste). Von jedem beteiligten Spieler wird ein Erfolgsdecker nicht gewertet. Von den wertigen Erfolgsdeckern der Gruppe erzielt der erste bis dritte je einen Punkt, der vierte bis sechste je zwei Punkte und der siebte bis neunte je drei Punkte. Wurde einer Stadt, deren Knotenpunkt in diesem Zug erfolgreich abgedeckt werden konnte, eine passende Ereigniskarte zugeordnet, werden die Punkte mehrfach angerechnet. Der Faktor hierzu ist in der Kurzanleitung festgelegt. Die für diesen Zug errechneten Punkte werden aufgeschrieben.



Wurde auf den Einsatz einer Ereigniskarte verzichtet, oder misslang die Zuordnung, so wird das Spiel für ein Plenum unterbrochen.

Vor dem nächsten Zug wird aufgeräumt. Die in diesem Zug offengelegten Stadtkarten werden verdeckt unter den Stadtkartenstapel gelegt. Der Stadtkartenstapel wird neu gemischt. Wurde eine Ereigniskarte verwendet, wird diese in den Ereigniskartenstapel geschoben. Die nächste Gruppe ist an der Reihe. Sie beginnt ihren Zug mit Würfeln.

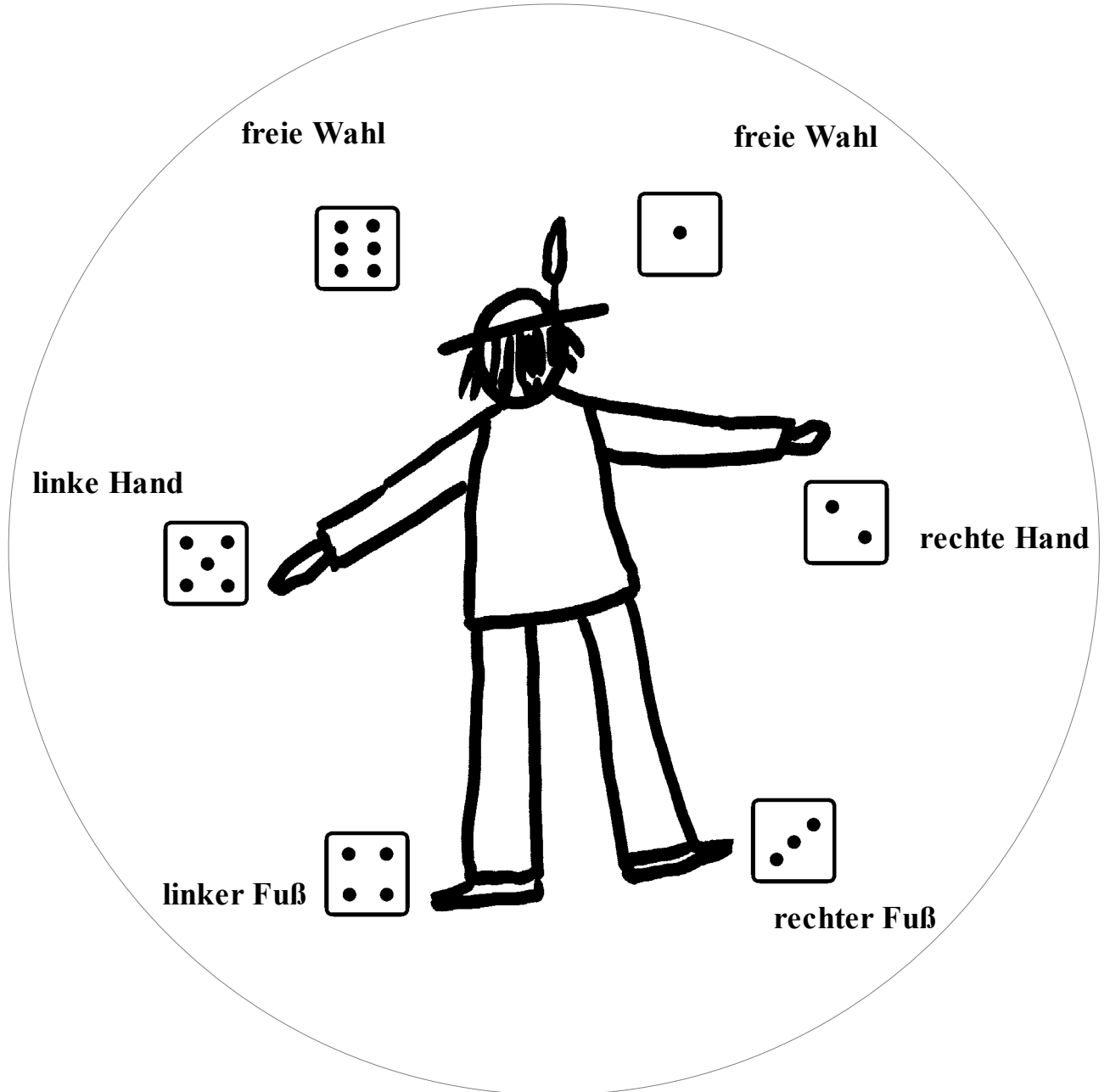
Plenum

Verzichtete eine Gruppe darauf, eine Ereigniskarte zuzuordnen, oder gelang die Zuordnung nicht fehlerfrei, wird das Spiel unterbrochen. Die Spieler setzen sich zu einer gemeinsamen Gesprächsrunde zusammen, um alle Ereigniskarten zu benennen, die den in diesem Zug aktivierten Knotenpunkten hätten zugeordnet werden können. Hier empfiehlt sich, nicht nur die Lösungsblätter zu verwenden. Die Spieler sollten die Gelegenheit nutzen, die Ereignisse zu erzählen oder vorzulesen.

Im Anschluss an das Plenum wird das Spiel fortgesetzt, die nächste Gruppe ist am Zug.

Schlusswertung

Die Schlusswertung beendet das Spiel. Für jede Gruppe werden die Ergebnisse ihrer Zwischenwertungen zusammengezählt. Sieger ist die Gruppe, welche die meisten Punkte erzielt hat.





Paulus-Knoten

Paulus Knoten		
Gruppe		
Anzahl Erfolgs-decker	Anzahl beteiligte Spieler	wertige Erfolgs-decker
	-	=
als ☒ von links nach rechts		
• 1	• 2	• 3
+	+	
= Sum-me	Faktor Ereignis-karte	im Zug erzielte Punkte
	•	=
Zwischenwertung		

Paulus Knoten		
Gruppe		
Anzahl Erfolgs-decker	Anzahl beteiligte Spieler	wertige Erfolgs-decker
	-	=
als ☒ von links nach rechts		
• 1	• 2	• 3
+	+	
= Sum-me	Faktor Ereignis-karte	im Zug erzielte Punkte
	•	=
Zwischenwertung		

Paulus Knoten		
Gruppe		
Anzahl Erfolgs-decker	Anzahl beteiligte Spieler	wertige Erfolgs-decker
	-	=
als ☒ von links nach rechts		
• 1	• 2	• 3
+	+	
= Sum-me	Faktor Ereignis-karte	im Zug erzielte Punkte
	•	=
Zwischenwertung		

Paulus Knoten		
Gruppe		
Anzahl Erfolgs-decker	Anzahl beteiligte Spieler	wertige Erfolgs-decker
	-	=
als ☒ von links nach rechts		
• 1	• 2	• 3
+	+	
= Sum-me	Faktor Ereignis-karte	im Zug erzielte Punkte
	•	=
Zwischenwertung		

Paulus Knoten		
Gruppe		
Anzahl Erfolgs-decker	Anzahl beteiligte Spieler	wertige Erfolgs-decker
	-	=
als ☒ von links nach rechts		
• 1	• 2	• 3
+	+	
= Sum-me	Faktor Ereignis-karte	im Zug erzielte Punkte
	•	=
Zwischenwertung		

Paulus Knoten		
Gruppe		
Anzahl Erfolgs-decker	Anzahl beteiligte Spieler	wertige Erfolgs-decker
	-	=
als ☒ von links nach rechts		
• 1	• 2	• 3
+	+	
= Sum-me	Faktor Ereignis-karte	im Zug erzielte Punkte
	•	=
Zwischenwertung		