

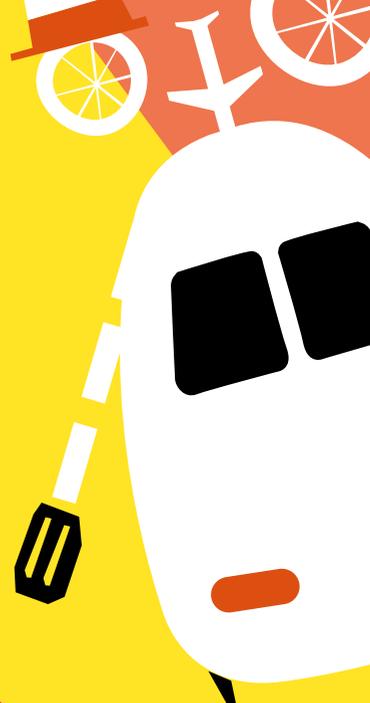


Europäische
Kommission

UNI!

Das Spiel der Regionen

Spielregeln



Regionalpolitik und
Stadtentwicklung

| | | |
|-------------|------------------------------|----|
| UNI! | Spielregeln | 3 |
| 1 | Inhalt der Schachtel | 3 |
| 2 | Ziel des Spiels | 3 |
| 3 | Die Gewinnbedingung | 3 |
| 4 | Maximale Teilnehmeranzahl | 3 |
| 5 | Grundlagen des Spiels | 3 |
| 6 | Die Aufgaben | 4 |
| 7 | Vorbereitung des Spiels | 8 |
| 8 | Ablauf der Partie | 8 |
| 9 | Ende der Partie | 10 |
| 10 | Beispiele für Spielformulare | 10 |

Spielregeln

1 Inhalt der Schachtel

- 1 Karte der Regionen
- 72 Karten (Aufgaben-, Glücks- und Katastrophenkarten)
- 20 Regionenprofilkarten
- 1 Block mit Formularen zum Ausfüllen
- 1 Pädagogisches Begleitheft

2 Ziel des Spiels

Löse die Aufgaben der sechs Spielfiguren und fördere die Stärken Deiner Region, indem Du so viele Sterne wie möglich gewinnst.

3 Die Bedingung für das Gewinnen des Spiels

Jedes Team verteidigt die Interessen seiner Region. Aber solange nicht jede Region über mindestens 3 Sterne in jedem Bereich verfügt, kann kein Team das Spiel gewinnen.

4 Maximale Teilnehmeranzahl

Maximal 6 Teams mit mindestens 2 Spielern.

5 Grundlagen des Spiels

Jede Region Europas hat in verschiedenen Bereichen Stärken und Schwächen. Jedes Team zieht nach dem Zufallsprinzip eine imaginäre Region. Das Team muss die Situation dieser Region verbessern und durch Gewinnen von „Sternen“ ihre Entwicklung fördern. Diese Sterne gewinnt man, indem die Aufgaben der 6 Figuren gelöst werden, die jeweils für ein Thema stehen (Umwelt, Transport, Erfindungen...)

Aber da dieses Spiel nur zusammen! gewonnen werden kann, muss jedes Team bei bestimmten Aufgabenkarten Solidarität zeigen und auch die Situation der Region eines anderen Teams (seiner Wahl) bzw. die Situation aller Spielregionen verbessern.

6 Die Aufgaben

Die Aufgaben werden von sechs Figuren gestellt, die jeweils für einen Themenbereich stehen:

- **Die Umweltaufgaben von Frau Grünbaum:**

Die Laune von Frau Grünbaum wechselt wie das Wetter. Sie ist manchmal ein kleiner Luftikus, aber in Umweltfragen lässt sie sich nicht beirren. Wenn sie eine Mülltonne mit nicht getrenntem Abfall sieht, wird sie traurig wie ein Herbstabend und weint wie ein Wolkenbruch. Ihre Frühlingslaune findet sie erst wieder, wenn sie im Windpark von Frau Genius spazierengeht. Frau Grünbaum ist insgeheim verliebt in Herrn Wolt, aber pscht! Nicht weitersagen!

- **Die Energieaufgaben von Herrn Wolt:**

Herrn Wolt darf man nicht ärgern, denn er steht immer etwas unter Strom. Tagsüber ist er schüchtern und zurückhaltend, aber nachts dreht er richtig auf! Wenn es um Heizung und Energiesparlampen geht, wird er zu einem richtigen Energiebündel. Dann muss man aufpassen, dass er nicht zu hitzig reagiert! Die Zuneigung von Frau Grünbaum trifft ihn wie der Blitz...

- **Die Erfindungsaufgaben von Frau Genius:**

Frau Genius wirkt oft ein bisschen zu vernünftig, aber sie hat ständig Geistesblitze! Ohne sie käme Herr Mobilos immer zu spät, Herr Wolt ginge die Energie aus und Herr Wohlsein würde unter Gedächtnislücken leiden: Frau Genius findet für alles eine Lösung! Wenn ihr einmal nichts einfällt, geht Frau Genius am liebsten mit Frau Grünbaum in ihrem Windpark oder ihrem Solarfeld spazieren.

- **Herr Wohlseins Aufgaben aus dem Bereich Bildung und Soziales:**

Herr Wohlsein ist immer gut drauf. Diesem Musterschüler, dem der Schalk im Nacken sitzt, kann niemand die gute Laune verderben. Er bewahrt stets Haltung und ist immer einwandfrei gekleidet.

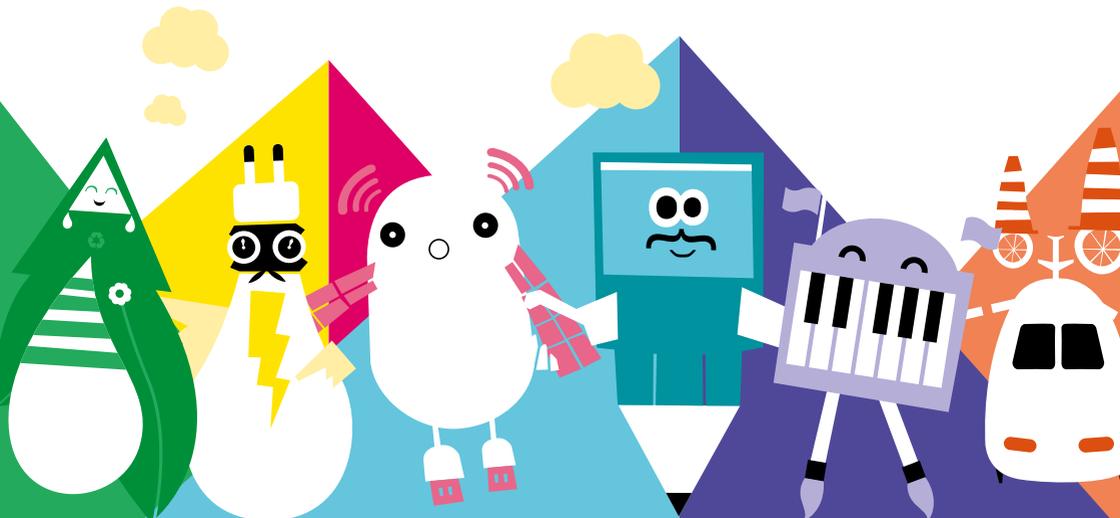
Herr Wohlsein benimmt sich stets tadellos. Bürgersinn und Hilfsbereitschaft sind ihm sehr wichtig! An sonnigen Sonntagen geht Herr Wohlsein gern mit Frau Allegro zum Rockkonzert im Park.

- **Frau Allegros Aufgaben aus dem Bereich Tourismus und Kultur:**

Frau Allegro kann Langeweile nicht ausstehen: Ob presto oder andante: sie braucht Schwung! Frau Allegros Tatkraft und Neugier lassen Herrn Wohlsein nicht kalt. Mit der Präzision eines Metronoms organisieren sie Ausstellungen, Veranstaltungen und musikalische Spaziergänge, die auch die größten Griesgräme aufheitern. Wenn die beiden den Ton angeben, tanzt der Bär!

- **Die Transportaufgaben von Herrn Mobilos:**

Herr Mobilos kommt ungern zu spät. Er wirkt etwas vierschrötig und nicht besonders flexibel. Wenn Frau Grünbaum ihren Eismantel über seine abschüssigen Straßen legt, sieht er rot. Aber in der Ferienzeit lässt er sich nicht aus der Bahn werfen, springt auf den fahrenden Zug auf und schließt sich ruckzuck Frau Genius an, zu der er immer sagt: „Meine Teuerste, drehen wir uns nicht im Kreisverkehr: der Weg ist das Ziel!“



Die drei Aufgabenarten

Die sechs Figuren stellen Euch 3 Arten zu lösender Aufgaben:



Mimen: Der ausgewählte Vertreter muss (ohne Geräusche) den Gegenstand oder die Handlung der gezogenen Aufgabenkarte mimen. Die Anderen müssen raten.



Zeichnen: Der ausgewählte Vertreter muss den Gegenstand oder die Handlung der gezogenen Aufgabenkarte zeichnen. Die Anderen müssen raten. Gezeichnet wird auf die Klassentafel oder auf ein Blatt Papier.



Rätselwörter: Der ausgewählte Vertreter muss mit maximal vier aufeinanderfolgenden Wörtern den Gegenstand oder die Handlung der gezogenen Aufgabenkarte beschreiben.

Beispiel: Das zu erratende Wort lautet „Krokodil“:

- ↳ Der Vertreter sagt „Reptil“.
Das Team schlägt ein Wort vor, z. B. „Schlange“.
- ↳ Der Vertreter sagt nun „Füße“,
woraufhin das Team z. B. „Eidechse“ vorschlägt.
- ↳ Der Vertreter gibt den Hinweis „Tränen“, woraufhin das Team „Krokodil“ vorschlägt.
- ↳ Das Team hat gewonnen!

Jedes Teammitglied muss mindestens einmal sein Team vertreten. Dazu muss es:

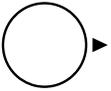
- eine Karte ziehen und eine Aufgabe vorstellen
- von seinem Team zur Lösung einer Aufgabe ausgewählt werden

Das Lösen der Aufgaben

Wie im echten Leben sind die Spieler auch in UNI! mit verschiedenen Aufgaben konfrontiert. Die Spieler lösen die Aufgaben entweder zur Verbesserung der Situation in ihrer Region, oder sie müssen sich solidarisch zeigen und zur Entwicklung einer oder mehrerer anderer Regionen beitragen. Je nachdem, welche Karte sie gezogen haben, müssen sie Suchbegriffe mimen, zeichnen oder beschreiben. Dabei gibt es drei verschiedenen Aufgabenarten:



Aufgaben für **1 Team**: Der Vertreter des Teams, das an der Reihe ist, muss den Gegenstand oder die Handlung von einem ausgewählten Spieler seines Teams erraten lassen.



Aufgaben für **2 Teams**: Der Vertreter des Teams muss wählen, welchem anderen Team bzw. welcher anderen Region er helfen möchte. Dann muss ein ausgewählter Spieler dieses Teams den Gegenstand oder die Handlung erraten.



Aufgaben für **alle Teams**: Der Vertreter des Teams, das an der Reihe ist, bestimmt für jedes Team einen Vertreter, der dann den Gegenstand oder die Handlung erraten muss.

| Aufgaben | Gewinne | Verluste |
|-------------------|--|--|
| 1 Team | Für das Team, das an der Reihe ist: + 1 ★ | Für das Team, das an der Reihe ist: + 0 |
| 2 Teams | Für das Team, das an der Reihe ist: + 1 ★ Für die mitwirkende Region: + 1 ★ | Für das Team, das an der Reihe ist: + 0 Für das mitwirkende Team: + 0 |
| Alle Teams | Für das Team, das an der Reihe ist: + 2 ★ ★ Für alle Teams: + 1 ★ | Für alle Teams: - 1 ★ |

Der Spielleiter

Der Spielleiter wird vor Beginn der Partie bestimmt. Es kann sich dabei um ein Kind oder eine Lehrkraft handeln. Der Spielleiter hat zudem die Funktion des Schiedsrichters. Er hat folgende Aufgaben:

- Prüfen, dass die Teams gerecht zusammengestellt und ungefähr gleich stark sind.
- Zu Spielbeginn die Verteilung der Regionenblätter überwachen (jedes Team zieht zu Spielbeginn ein Blatt nach dem Zufallsprinzip).
- Die 6 Stapel Aufgabenkarten überwachen.
- Das Ziehen der Karten durch den jeweiligen Teamvertreter beaufsichtigen.
- Allen die zu lösende Aufgabe vorstellen und evtl. angeben, ob es sich um einen Gegenstand, eine Handlung, einen Beruf etc. handelt.
- Die Zeit messen, innerhalb derer die Aufgabe gelöst werden muss (30 Sekunden).
- Sterne vergeben (oder auch nicht).

- Die Katastrophen- und Glückskarten vorlesen.
- Darauf achten, dass alle Spieler sich am Spiel beteiligen.
Die Rolle des Spielleiters ist wichtig: Er muss so gerecht und unparteiisch wie möglich sein. Er fördert eine positive Spielatmosphäre und achtet darauf, dass die solidarische Haltung eingehalten wird.

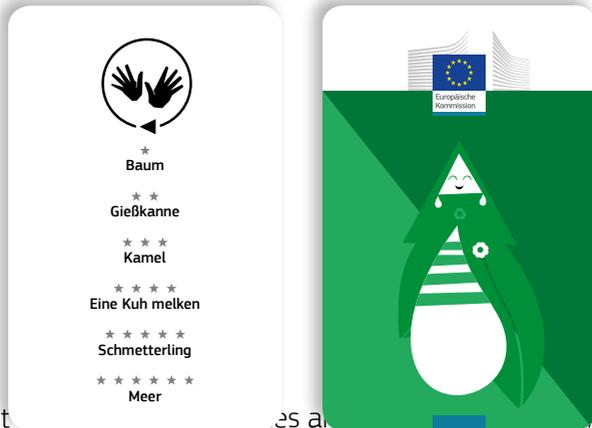
7 Vorbereitung des Spiels

1. Zunächst wird ein Spielleiter bestimmt. Die sechs Pakete mit den Aufgabenkarten von Frau Grünbaum, Herr Wolt, Frau Genius, Herr Wohlsein, Frau Allegro und Herrn Mobilos werden vor ihm abgelegt.
2. Dann werden die Teams gebildet.
3. Jedes Team zieht das Blatt einer Region, deren Stärken und Schwächen durch die Anzahl der Sterne angegeben sind.
4. Jedes Team beginnt auf seinem Regionenblatt, die Sterne mit Bleistift auszumalen. Wenn die Teams möchten, können sie ihrer Region einen fiktiven oder realen Namen geben.
5. Jedes Team liest den Namen, den es für seine imaginäre Region gewählt hat, sowie die Beschreibung auf dem gezogenen Regionenblatt vor.
6. Um zu bestimmen, welches Team beginnt, zieht der Spielleiter eine Aufgabenkarte (Mimen oder Zeichnen) und führt eine Aufgabe seiner Wahl aus. Das erste Team, das die richtige Antwort findet, beginnt die Partie.

8 Ablauf der Partie

1. Die Mitglieder des ersten Teams sprechen sich kurz ab und kündigen dann an, aus welchem Themenbereich eine Aufgabe gelöst wird (Energie, Umwelt etc.) und über wie viele Sterne ihre Region in diesem Bereich bereits verfügt. Diese Anzahl von Sternen bestimmt die Aufgabe, die auf der gezogenen Karte gelöst werden muss.
Beispiel: Wenn die Region bereits über 2 Sterne aus dem Bereich „Umwelt“ verfügt, muss das Team Frau Grünbaums eine 3-Sterne-Aufgabe lösen, um noch einen Stern zu gewinnen.
2. Das erste Team bestimmt seinen ersten Vertreter, der aus einem der 6 Kartenstapel des Spielleiters eine Aufgabe zieht. Spielleiter und Teamvertreter sehen sich gemeinsam die Aufgabe an, ohne den Anderen etwas zu sagen. Dann kündigt der Spielleiter allen Spielern die Art der zu lösenden Aufgabe an.

Kartenbeispiele:



Dann kündigt Max die Aufgabe an. Um es als „Umwelt-Stern zu gewinnen, muss Max eine Aufgabe von Frau Grünbaum lösen. Es handelt sich um eine Aufgabe für 1 Team. Er muss einen Gegenstand mimen, den der Vertreter seines Teams erraten muss. Wer wird der Vertreter des Teams? (Das Team spricht sich kurz ab). Das Team hat Laura als Vertreter bestimmt. Dreißig Sekunden... los geht's!

3. Der erste Vertreter des Teams (Max) führt seine Aufgabe vor allen Spielern innerhalb der vorgegebenen Zeit von 30 Sekunden aus. Laura kann als zweiter Vertreter des Teams so viele Vorschläge machen, wie sie möchte. Sie kann sich auch von den Spielern ihres Teams helfen lassen.
4. Wenn die Aufgabe nach Ablauf der vorgegebenen Zeit gelöst wurde, verteilt der Spielleiter einen oder mehrere Stern(e). Wurde die Aufgabe nicht gelöst, nimmt er evtl. einen Stern weg. Das oder die Team(s) malen auf ihrem Formular die gewonnenen Sterne aus bzw. radieren die verlorenen Sterne weg.
5. Dann geht die Partie im Uhrzeigersinn weiter.
6. Sobald ein Team 3 Sterne in allen 6 Themenbereichen vorweisen kann, ruft es „UNI!“.
7. Ein Team, das bereits über 6 Sterne in einem Themenbereich verfügt, kann entscheiden, dennoch eine Aufgabe aus diesem Themenbereich zu lösen, um einem Team seiner Wahl zu helfen, Sterne zu gewinnen. Gewinnt es, gewinnt die ausgewählte Region (und nicht die eigene) einen Zusatzstern.
8. Im Stapel mit den Aufgabenkarten befinden sich auch einige Katastrophen- und Glückskarten. Überraschung...

9 Ende der Partie

Eine Region kann als Gewinnerregion ausgerufen werden, wenn alle Teams für ihre Region mindestens 3 Sterne in jedem Themenbereich gewonnen haben und „UNI!“ gerufen haben. Gewonnen hat diejenige Region, die am meisten Sterne in ihrem Formular vorweisen kann.

Im Falle eines Gleichstands geht die Partie weiter, bis eine einzige Gewinnerregion feststeht. Dauert der Gleichstand an, kann der Spielleiter eine Entscheidung herbeiführen, indem er eine Aufgabe zeichnet oder mimit, die er zuvor aus einem Kartenstapel seiner Wahl gezogen hat. Das erste Team, das die richtige Antwort findet, gewinnt die Partie.

Aber die Grundvoraussetzung ist stets, dass jede Region mindestens über 3 Sterne in jedem Bereich verfügt!

Viel Spaß! Und nicht vergessen: Gewinnen kann man wirklich nur gemeinsam!

10 Beispiele für Spielformulare

Beispiel für ein Regionenformular zu Beginn des Spiels

Beispiel für ein Formular eines potenziellen Gewinners

UNI!

REGION:

| | | | | | | | |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| UMWELT | ★ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ |
| ENERGIE | ★ | ★ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ |
| ERFINDUNGEN | ★ | ★ | ★ | ★ | ☆ | ☆ | ☆ |
| BILDUNG UND SOZIALES | ★ | ★ | ★ | ★ | ☆ | ☆ | ☆ |
| TOURISMUS UND KULTUR | ★ | ★ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ |
| TRANSPORT | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ☆ | ☆ |

UNI!

REGION:

| | | | | | | | |
|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| UMWELT | ★ | ★ | ★ | ★ | ☆ | ☆ | ☆ |
| ENERGIE | ★ | ★ | ★ | ★ | ☆ | ☆ | ☆ |
| ERFINDUNGEN | ★ | ★ | ★ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ |
| BILDUNG UND SOZIALES | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ☆ | ☆ |
| TOURISMUS UND KULTUR | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ |
| TRANSPORT | ★ | ★ | ★ | ★ | ★ | ☆ | ☆ |