

Ressourcen Sammeln

Dieses Spiel befindet sich derzeit noch in der Entwicklungsphase und kann noch Unstimmigkeiten enthalten und in Teilen unvollständig sein.

Ein Transport-Spiel bei dem es darum geht Ressourcen abzubauen und/oder zu erobern.

Spiel	
Zeitaufwand	
Vorbereitung:	60 Minuten
Einweisung:	20 Minuten?
Durchführung:	1-3 Stunden?
Auswertung:	30 Minuten?
Ort	
Ort:	Im Gelände
Geländeart:	Wald/Wiese?
Platzaufwand:	Je nach Größe der Gruppe und gewünschter Spiellänge
Sonstiges	
Personenzahl:	ab 6 Personen bis 200?
Zielgruppe:	ab Kundschafter (oder Starter)?
Art:	Transportspiel / Fangspiel; (Umgang mit Karte)?
Material:	Ganz viele Spielkarten.

Materialien

- Spielkarten
- Referenzkarten
- Auswertungsbögen?

[Referenzkarte Rohstoffe - Holz Rohstoffe - Leder/Fleisch Rohstoffe - Stein/Eisen/Diamant Waffen/Werkzeuge](#)

Vorbereitung

Alle Spielkarten und Referenzkarten in entsprechender Menge ausdrucken und zuschneiden.

Spiel

Motivation

Ziel des Spieles ist eine Menge Ressourcen zu sammeln. Bewertet wird die Menge der gesammelten Ressourcen relativ zu den anderen Gruppen. Die Gruppe mit den meisten Ressourcen einer Art bekommt 5 Punkte. Die Gruppe mit den zweit meisten Ressourcen einer Art bekommt 3 Punkte. Die mit den dritt meisten bekommt 1 Punkt.

Spielemente

Folgende Elemente sind für das Spiel relevant.

Mannschaften und Gruppen

Die Spieler, die gegeneinander antreten sind in mindestens 2 (besser 3) Mannschaften eingeteilt. Die Spieler einer Mannschaften bilden genau in dem Augenblick in dem sie sich berühren (z.B. an den Händen halten) eine Gruppe.

Karten

Es gibt Werkzeug-, Waffen-, Ressourcen- und Rüstungskarten.

Werkzeuge und Waffen

Es gibt Äxte, Spitzhacken und Schwertern. Jedes Werkzeug bzw. Waffe dient dem Abbau einer Ressourcenkategorie. Werkzeuge und Waffen gibt es jeweils in 4 Varianten, in Holz, Stein, Eisen und Diamant. Je nach Variante kann mit dem Werkzeugen und Waffen mehr Ressourcen abgebaut und besser gekämpft werden.

Ressourcen

Es gibt 3 verschiedene Kategorien von Ressourcen je nach Abbauwerkzeug. Mit der Axt kann Holz

abgebaut werden. Mit dem Schwert kann Leder oder Fleisch abgebaut werden. Mit der Spitzhacke kann Stein, Eisen oder Diamant abgebaut werden. Ob Leder oder Fleisch sowie Stein, Eisen oder Diamant abgebaut wird ist dabei zufällig. Die Karten werden verdeckt von einem gemischten Stapel gezogen.

Rüstungskarten

Es gibt 3 Rüstungskarten, Leder-, Eisen- und Diamantrüstung mit unterschiedlichen Rüstungswerten.

Stationen

Es gibt für jede Ressourcenkategorie mindestens eine Station an der ein Mitarbeiter steht und gegen Vorlage eines passenden Werkzeuges eine entsprechende Anzahl von Karten. die Kuh-Station (Leder/Fleisch) ist im Gegensatz zu den anderen Stationen nicht an einem festen Ort sondern bewegt sich im Laufe des Spiels durch die Gegend.

Es gibt mindestens eine Werkbankstation an der ein Mitarbeiter steht und Rohstoffe gegen Werkzeuge, Waffen und Rüstungen entsprechend der Kosten eingetauscht werden können.

Mechanismen

Abbau

Ressourcen Abbauen geschieht, in dem man bei einer bestimmten Station durch Vorlage der richtigen Werkzeug- oder Waffenkarte die entsprechende Menge an Ressourcenkarten bekommt.

Herstellung

Ressourcen können an der Werkbank-Station je nach Art der Ressource gegen Werkzeuge, Waffen und Rüstungen eingetauscht werden.

Kampf

Wenn sich zwei Gruppen unterschiedlicher Mannschaften berühren (abschlagen), dann kann ein „Kräftemessen“ veranstaltet werden. Das läuft folgendermaßen ab:

1. alle Kampfpunkte der beider Gruppen werden zusammengezählt.
2. die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.
3. alle Rüstungspunkte der Verlierergruppe werden zusammengezählt.
4. der Gewinner darf von den Verlierern so viele Karten ziehen, wie sie Kampfpunkte hat abzüglich der Rüstungspunkte der Verlierergruppe.
5. Es werden nur Ressourcenkarten gezogen.
6. Die Karten werden verdeckt gezogen.

Organisatorisches

1. Ein Spielfeld mit eindeutigen Grenzen wird festgelegt.
2. Die Teilnehmenden Spieler werden je nach Anzahl und örtlicher Gegebenheiten in mindestens 2 Mannschaften aufgeteilt.
3. Für jeden Rohstoff wird mindestens ein Abbau/Erntestelle (Startlager) festgelegt.
 1. An jeder dieser Stelle steht ein Mitarbeiter mit einem Stapel entsprechender Karten.
4. Mindestens eine Werkbank-Station wird festgelegt.
 1. An jeder dieser Station steht ein Mitarbeiter, der Karten Tauscht.
5. Jede Gruppe bekommt mindestens ein Ziellager zugeteilt.
 1. Alle Ziellager unterschiedlicher Gruppen sind voneinander verschieden.
 2. Startlager sind von Ziellagern verschieden.
6. Aus Start- und Ziellagern einer Gruppe ergeben sich Transportrouten.
 1. Deren Länge und Beschaffenheit entspricht dabei den Fähigkeiten des Teams.
7. Jedem Punkt wird mindestens ein Spiel-Mitarbeiter zugeordnet.
8. Um jeden Punkt gibt es ein festgelegtes Schutzgebiet, in dem nicht „gekämpft“ werden darf.
 1. Es kann vom anwesenden Mitarbeiter überschaut werden.

Regeln

1. Startpunkt ist eine Werkbank
 1. Jedes Team bekommt mindestens eine Holz-Ressourcenkarte
2. Das Spiel beginnt mit dem Startsignal oder zu einer vorher vereinbarten Zeit.
3. Spieler dürfen sich während des Spiels frei auf dem Spielfeld bewegen.
4. Spieler können von Mitarbeiter eines Startlager nach Beginn des Spiels genau die Anzahl der Ressourcenkarten bekommen die ihrem Werkzeug entspricht.
5. Spielerische Interaktionen zwischensind physikalische Einwirkungen mit dem Ziel der Zerstörung oder Eroberung der Spaghetti.
6. Spieler können in Gruppen laufen. Eine Gruppe sind alle Spieler, einer Mannschaft, die sich berühren.
7. Wenn zwei Gruppen unterschiedlicher Mannschaften sich berühren (abschlagen), dann kann sich eine Gruppe ein Kräftemessen wünschen.
8. bei einem Kräftemessen passiert folgendes:
 1. alle Kampfpunkte der jeweiligen Gruppen werden zusammengezählt.
 2. die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.
 3. alle Rüstungspunkte der Verlierergruppe werden zusammengezählt.
 4. der Gewinner darf von der anderen Gruppe so viele Karten ziehen, wie sie Kampfpunkte hat abzüglich der Rüstungspunkte der anderen Gruppe.
 5. Es werden nur Ressourcenkarten geklaut. Die Karten werden verdeckt gezogen.
9. Spieler können dem Mitarbeiter eines Zielortes zu jeder Zeit vor Beendigung des Spiels alle Karten abgeben.
10. Das Spiel endet mit dem Endsignal oder zu einer vorher vereinbarten Zeit.

From:
<http://rangerwiki.de/> - **Rangerwiki**

Permanent link:
<http://rangerwiki.de/spiel/ressourcensammeln?rev=1486078203>

Last update: **2017-02-02 23:30**



