

# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	7
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input type="checkbox"/> Explorer <input checked="" type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1	vierteljährlich, halbjährlich, jährlich → bei grosser Gruppe, so sind die Einzelnen freier schneller dran.
Veränderung 2	Statt Zahlen wird andere Symbole nutzen → geometrische Formen, Farben, je nach Kontext der Spieler und Mapping
Veränderung 3	
Veränderung 4	

# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	1
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input type="checkbox"/> Explorer <input checked="" type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1	Man wird nach ersten Vertieren, nicht gleich ausgeschlossen, sondern muss <del>zu</del> ein Kleidungsstück ausziehen.
Veränderung 2	Gaugen-zeichnen statt sofort ausscheiden, fairer.
Veränderung 3	Perjenige, der Recht hat mixt einen Drink, derjenige der falsch liegt, muss den Drink trinken.
Veränderung 4	Das Spiel wird in Teams gespielt.


# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	1
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input type="checkbox"/> Explorer <input checked="" type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1	Ehrlichkeit wird belohnt. Hat man die Wahrheit gesagt, gibt es doppelte Belohnung.
Veränderung 2	Anstatt Ausserwählen, muss der Verlierer ein Geheimnis preisgeben → Socializer will heute kennen lernen.
Veränderung 3	Der Schwächste im Spiel, muss den Gewinner des Spiels in den Ausgang einladen.
Veränderung 4	Um Gruppe noch zu vergrößern, könnte man eine Spiele-Plattform einrichten.

# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe			
Zielgruppe	<input checked="" type="checkbox"/> Achiever <input type="checkbox"/> Explorer <input type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer Punkte erreichen → level up		
Veränderung 1	<del>Erst</del> appet wird bei Lüge: -10    Ziel: 50 Punkte Erstapfe: + 5 Wenn nächter "Befehl": +1 1 Spielwache		
Veränderung 2	Ab 50 Punkte: Joker-Würfel. Wenn Joker-Würfel Lüge ausshubelt, dann Spielers nicht bestraft Ab 75 Punkte: nächster Joker Würfel		
Veränderung 3	Aufband auf 1: ab 20 Punkte: 3 Würfel ab 40 Punkte: 4 Würfel ab 50 Punkte: 5 Würfel		
Veränderung 4			

# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	4
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input type="checkbox"/> Explorer <input type="checkbox"/> Socializer <input checked="" type="checkbox"/> Killer nicht
Veränderung 1	nicht länger → mehr Teilnehmer fliegen raus
Veränderung 2	• 10% kann der oder die 3x würfeln jemandem ein Leben abgeben
Veränderung 3	wenn jemand die Zahl richtig aussagt und der folgende Aufdeckt <sup>die höhere</sup> darf dieser soziale <sup>blische</sup> Leben nehmen, wie Augenzahl auf dem Würfeln
Veränderung 4	wer in der Runde nicht verliert bekommt Extraleben


# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	9
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input type="checkbox"/> Explorer <input type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1	wie leben die man jemandem stellt (auf alle weisen) bekommt man auf sich kante
Veränderung 2	max wirfern gibt leben
Veränderung 3	
Veränderung 4	

# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	5
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input checked="" type="checkbox"/> Explorer <input type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1	Anstatt "Minuspunkte" gibt es Pluspunkte. Der, der die Länge aufdeckt, erhält einen Punkt, der andere einen Abzug
Veränderung 2	10 Man startet mit 5 Punkten, mit 0 Punkten fängt man raus, mit 10 Punkten gewinnt man.
Veränderung 3	
Veränderung 4	Der mit den wenigsten Punkten trägt einen Esselsatz.

# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL



## Social Game: Formular

Gruppe 7	Rolle Killer
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input type="checkbox"/> Explorer <input type="checkbox"/> Socializer <input checked="" type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1 10+10	"Fiесе Tour": Kombination 3+1 ermöglicht Spieler, einen anderen (beliebigen) 1-5 Minuspunkte zu geben.
Veränderung 2 10	"2+1 Killer": ermöglicht es, Spieler aus dem Spiel zu werfen, der das nicht glaubt.
Veränderung 3 16	"Veto-Recht": Jeder hat Small Veto-Recht und kann ohne dran zu sein Urteil umstossen, Hat er/sie recht, bekommt der andere Doppel-Minuspunkte.
Veränderung 4	



# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	8
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input checked="" type="checkbox"/> Explorer <input type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1 10+10	<p>Für jeden senkrecht steht wird Beginn breiter der zur Ausdehnung zur Zahl steht z.B. 30 = Spielstrasse / 7 = Seitenweierstiefel, der nächste Spieler muss Zahl toppen + mit einem Begriff die Geschwindigkeit.</p>
Veränderung 2 10+10	<p>Wartung mit Seitenwechsel, bei Seitenwechsel kehren auch Spieler und Reihenfolge der Doppelzahlen  </p>
Veränderung 3 10	<p>Bei Spieler muss der Spieler andere zum erörtern bringen mit einer Frage, die den anderen emotional fordert.</p>
Veränderung 4	

# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	g
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input checked="" type="checkbox"/> Explorer <input type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1 $10 + 10$	Abwechslungsweise muss die fünfzählige Zahl drucken oder drübe laufen
Veränderung 2 $10$	Summe, Subtraktion, Multiplikation der Zahlen, muss jeweils perloopt werden $5+1=6 \rightarrow$ nächste Spiel muss mind 7 in Quersumme sein
Veränderung 3 $10 + 10$	Nach einer Spielrunde muss offgelegt werden wer gegeben hat.
Veränderung 4	

# PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

## Social Game: Formular

Gruppe	AA
Zielgruppe	<input type="checkbox"/> Achiever <input checked="" type="checkbox"/> Explorer <input type="checkbox"/> Socializer <input type="checkbox"/> Killer
Veränderung 1	weitere Würfelkombinationen: 5/1 → Blocher 3/1 → Mollu 4/1 → Schmid 6/1 → Leuenberger 10+10
Veränderung 2	Reihenfolge des Werks: 2/1 → 3/1 → 4/1 → ... → 6/1 → 6/6 → alle Fächer → 6/45 → ...
Veränderung 3	Bei der letzten Lüge gibt es Pluspunkte, wenn der nächste aufhebt. 1 Pluspunkt pro Lüge 10
Veränderung 4	