

BESSER ZUSAMMEN Freude in Gesellschaft

INITIATIVE

GEM **EINSAMKEIT**

„Schulhofpioniere“ Anleitung und Kommentar

V0.12

Dies ist ein Designvorschlag für ein Spiel im Alter von 6-14 Jahren.

Es geht noch nicht um Grafik, sondern erst einmal um das Testen der Grundmechanik für die Altersgruppen und Eignung der Beschreibungstexte. Die Materialien können von Spielmaterial.de bestellt werden, dazu ein A3 Ausdruck für den Spielplan und sechs A4 Ausdrücke für die Spielerbretter.

Offen ist auch der Schnitt der Komplexitätsgrade A (6-8), B (9-12) und C (10-14) und welche Komponenten adäquat sind, und wann es unübersichtlich wird.

Vorwort

Dieses Freundschaftsspiel ist in der Entwicklung, daher aktuell noch nicht illustriert. Es soll Kindern im Alter von 6 bis 14 Jahren helfen, spielerisch das Thema „Freundschaften schließen“ und „Freundschaften entwickeln“ zu simulieren. Es soll Lehrern und Eltern auch helfen, die Problematiken und Möglichkeiten, die Kinder in diesem Kontext haben, verstehen zu lernen. Es soll bis 16 kompatibel sein, so dass es für Familien interessant ist.

Einige Mechanismen sind auf unterschiedliche Weisen beschrieben. Auf der einen Seite wird das Spiel zum Schluss mit bedruckten Karten besser spielbar sein. Der Anfang wird gemacht mit den Druckschablonen, die einfach verteilbar sind zum Testen der Fragen und sonstigen Spielregeln. Diese sind auch mit W20 Würfeln verwendbar, so dass erstmalig auch gar keine Karten gedruckt werden müssen.

Es wird davon ausgegangen, dass ein Erwachsener zum Vorlesen und Klären von Fragen zumindest in Rufreichweite der spielenden Kinder ist. Die Anleitung ist noch nicht genügend vereinfacht, dass angenommen werden kann, dass Kinder unter 10 sie selber einfach lesen und beachten können.

Wir freuen uns über Kommentare, Kritik, etc.

Christian Langkamp
Initiative GemEinsamkeit
hallo@initiative-gemeinsamkeit.de

Offene Fragen an Spieler, Jugendbetreuer, Spielexperten, Psychologen, ... Spielkonzept

- Ist das Konzept adäquat, um verschiedene schwierige Aspekte wie Diskriminierung, Bullying und Einsamkeit für Kinder in dem Alter und als Herausforderungen beim Schließen von Freundschaften zu erklären.
- Welche Bezeichnungen für die Herausforderungen/Stigmagründe sind OK, bzw. hilfreich, und verschärfen dabei keine Stigmata.
- Mit welchen Modifikationen könnte es auch als intergenerationales Mittel eingesetzt werden, als Brettspiel beim Besuch von älteren Personen?
- Wie lässt sich noch mehr Fokus auf die Initiale erste Phase legen, das Üben des Kennenlernen, Informationen zu Hobbies austauschen, die Kompetenzen um eine erste soziale Beziehung aufzubauen.
- Ist Empathie ein Konzept das als „Siegesspfad“ erstrebenswert ist ? Ursprünglich war auch mal Wohlbefinden (Summe der vier Ressourcen minus Einsamkeit) ein solcher.
- Wieviel „Bestrafen“/Rückwärtsschritte sowohl per Zufall als auch per Strafe für „schlechtes“ Verhalten ist erlaubt oder stört das Spiel ?
- Ist das Spiel in der Variante A ausreichend vereinfacht, um für Kinder im Alter 6-8 spielbar zu sein? Ist auf der anderen Seite noch der Lerneffekt realistisch zu erwarten?

Offene Fragen an Spieler, Jugendbetreuer, Spielexperten, Psychologen, ... Spielmechanik

- Wie müssen die Komponenten adjustiert werden, um die Komplexitäten für unterschiedliche Alter richtig zu kalibrieren
- Austesten von Texten von Fragen und Anweisungen
- Gibt es einen Modus zum „Geschichten erzählen“ (das ist mir letztes Mal passiert) oder „Kennenlernfragen“ einzubinden ?
- Können und wie können am besten kurze Rollenspielelemente eingebunden werden ? So etwas wie - „ihr seht vier andere Kinder auf dem Spielplatz, wie gesellt ihr euch dazu oder spielt ihr alleine ?“
- Gibt es eine Art des Spiels bei dem ein Game Master / Spielmeister eingeführt wird: ein weiterer Spieler leitet das Spiel und trifft Entscheidungen wie in Stift-Papier-Rollenspielen, um das Spiel spannend zu halten.
- Wie lange braucht die einzelne Runde und bleiben die anderen interessiert, während man durch die Spieler rotiert.
- Spielfeld - oben oder unten Start / Ziel? Konvention?

Vorbereitung - Einkaufen

Vorlagen ausdrucken (PDF auf der Seite findbar)

- Spielplan - einmal ausdrucken
- Spielbretter - Insgesamt 6 Spielbretter ausdrucken

Es wird empfohlen, hier 300g Karton als Unterlage zu verwenden.

Online-Einkauf von Zusatzmaterial - einfach

Das Portal **Spielematerial.de** hat alle Materialien in seinem Shop und neben dem Ausdruck sind folgende Materialien vonnöten:

Pöppel (P0001b - 6 Farben), Quader/Steine (P0058 - 6 Farben, 10 Steine pro Farbe) plus Quader/Steine (P0058 - 6 Steine in Schwarz (wenn noch nicht gewählt) oder Grau).

Wenn sie nicht vorhanden sind, jeweils auch zwei 6er Würfel (W0003y) und ein 20er Würfel (W0006)

Online-Einkauf von Zusatzmaterial - mit Zusatzarbeit

Ebenfalls verkauft Spielematerial.de Kartensätze zum Bedrucken. Wir haben hier die Schablonen. Allerdings anfänglich wird das Kartenziehen noch durch das Rollen eines W20 (20 seitigem Würfel) realisiert.

Karten auf Trägerpapier (K0001h3)

Kartenvorlagen ausdrucken (in Entwicklung)

- Charakterkarten, Herausforderungskarten und Zielkarten (B)
- Verabredungskarten
- Aktionskarten (erstmal ersetzt durch W20 Würfel)
- Herausforderungsaktionskarten (erstmal ersetzt durch W20 Würfel)

Vorbereitung des Brettes

Es wird eine **Entscheidung** getroffen, ob **Komplexitätsgrad A, B oder C** genutzt wird. Die verschiedenen Versionen sollen es ermöglichen, dass auch Geschwister unterschiedlichen Alters untereinander spielen können.

A: Kinder 6-8 - einfaches Spiel - recht linearer Ablauf

B: Kinder 8-12 - allgemeines Spiel mit Charaktereigenschaften und Einsamkeit - Anreiz zur Priorisierung, gelegentliche Rückschläge - Umgang mit leichten Frustrationen

C: Kinder 10-14 - allgemeines Spiel mit Charakter, Einsamkeit und Herausforderungen, Anreiz zur Priorisierung, häufigere Rückschläge aufgrund von Herausforderungen und offenen Schwächen in Priorisierung, Strategie mehr erforderlich.

Aufbau

- Jeder Spieler erhält ein Spielbrett und einen Pöppel (Figur), die Farbe des Pöppel bestimmt seine Farbe
- Jedes Spielbrett erhält 4 Steine in der Farbe des Spielers, diese werden auf Status 1 bei den vier Ressourcen Spaß, Gesundheit, Lernstand und Güte gesetzt, ebenfalls wird ein schwarzer/grauer Stein auf Einsamkeit auf Status 0 gesetzt
- Bei B und C wird ein weiterer auf Empathie gesetzt.
- Jedes Brett erhält jeweils einen Stein in den Farben der jeweils anderen Spieler (bis zu 5). Diese werden alle auf den Status „Bekannter“ (1) gesetzt.
- B: Jeder Spieler erhält eine Karte mit einer Charaktereigenschaft
C: Jeder Spieler erhält eine Karte mit einer Charaktereigenschaft und einer Herausforderung
- Alle Pöppel werden auf das Feld „6 Uhr“ = Start gesetzt

Der grobe Ablauf des Spiels

Hier ist der grobe Ablauf eines Tageskreises erklärt.

1. Morgen
A: Nichts
B: Morgenaktivität (Würfel, Karte ziehen) C: Morgenaktivität
2. Schule
A, B, C: Schulaktivität (Würfel, Karte ziehen)
Entscheidungen treffen
3. Nachmittag I
A,B Entscheidungen für Nachmittagsaktivitäten 2 Uhr
C Entscheidung für Nachmittagsaktivitäten und Ereigniswürfel
4. Nachmittag II
A: Eventuell Stufe 4 auslassen
B: Entscheidungen für Nachmittagsaktivitäten 4 Uhr
C: Entscheidung für Nachmittagsaktivitäten und Ereigniswürfel
5. Abend
Entscheidung für Abendaktivitäten
6. Ende des Tages
Abschluss der Spielrunde des gelaufenen Tages.
Überprüfung der Erfüllung der Siegbedingungen

Empathie

Neben den Freundschaften ist Empathie das zweite Siegkonzept.

Wenn eine Frage an einen Spieler X gestellt wird, nimmt dieser einen Würfel, entscheidet sich für eine Antwort von 1-4 oder 1-6, und legt diese dann verdeckt ab. Ablegen heisst er legt auf den Tisch hinter seinen Schirm, und dreht dann die Antwort mit den Punkten nach oben, die er auswählt.

Dann können alle anderen Spieler raten welche Antwort er gewählt hat. Dies kann offen passieren oder die anderen Spieler können ebenfalls verdeckt spielen.

Wenn alle gewählt haben wird aufgedeckt. Alle Spieler die korrekt die Antwort des befragten geraten haben erhalten einen Empathie Punkt.

Der befragte Spieler erhält auch einen Empathiepunkt wenn mindestens: Zwei von drei anderen Spielern, drei von vier anderen oder vier von fünf anderen Spielern korrekt seine Antwort geraten haben.

C: Wenn ein Spieler den befragten Spieler als besten oder guten Freund hat, und falsch rät, verliert er einen Freundschaftspunkt.

Morgenaktivität 6:00

Diese Optionen werden in der finalen Version durch Karten ersetzt:

In Version A wird hier nichts gemacht.

In Version B und C wird hier ein 6er - die Zahlen bedeuten die Zahl auf dem geworfenen W6 Würfel.

1. Nichts
2. Nichts
3. Nichts
4. Regen (kein Spiel draußen)
5. Spieler X krank: Weiterer W6 wird gerollt, um zu sehen, welcher betroffen ist. Keine Schule, keine Nachmittagsaktivität.
6. Bus kommt zu spät

Zusätzlich wird mit einem W6 gewürfelt, welches Kind in folgenden Runden zuerst kommt. Danach geht es immer reihum. Pro Tag wird am Tagesanfang einmal gewürfelt.

Morgen: Optionen in späteren Spielversionen

W20 und 20 mögliche Ereignisse

Event mit Charaktereigenschaft

Event mit Herausforderung.

Schulaktivität 8:00 Uhr

Diese Optionen werden in der finalen Version durch Karten ersetzt:

In Version A wird hier nichts gemacht.

In Version B und C wird hier ein 6er bei vereinfachtem Spiel oder ein 20er Würfel geworfen (20er Würfel Resultate siehe Kartenheft).

1. Schultest für alle: Wenn Lernstand = 0, ziehe 1 von Spaß ab, wenn Lernstand =3 oder 4 hat der Spieler die Option, einem anderen Spieler zu helfen: Hilfsbereitschaft +1 bei helfendem Spieler, kein Abzug bei geholtenem Spieler, Freundschaft zu geholtenem Spieler +1. Nur ein Spieler kann einem Spieler helfen, es wird reihum gefragt.
2. Schulstreit: ein Bully bedroht Spieler X (6er-Würfel).
Wenn keine Hilfe kommt, erleidet dieser Spaß -1, Gesundheit -1.
Wenn ein anderer Spieler Gesundheit 3 oder 4 hat, kann dieser helfen:
Kein Abzug bei Spieler X, helfender erhält Hilfsbereitschaft +1, Freundschaft zu geholtenem +1
3. Nichts / ?
4. Nichts / ?
5. Nichts / ?
6. Nichts / ?

Fragen zur Nachmittagsphase

Später - Event mit Charaktereigenschaft oder Herausforderung.

6er Würfel: Spieler X hat Charaktereigenschaft - Ereignis

6er Würfel: Spieler X hat Herausforderungseigenschaft - Ereignis

Nachmittagsphase I - 14:00 Uhr

In der finalen Version werden hier andere Mechanismen sein, aber erstmal wird hier die Wahl der Nachmittagsaktivitäten getestet.

Version A: Jedes Kind entscheidet offen durch Platzierung des Pöppels welche Aktivität es auswählt. Dann werden die Aktivitäten ausgespielt.
 Spielen Spaß +1, Sport Gesundheit +1, Draußen spielen Gesundheit +1, Hausaufgaben Lernstand +1

Unklar ist, ob der Version B Mechanismus hier auch funktioniert.

Version B: Jedes Kind wählt eine Aktivität - maximal drei pro Aktivität. Dann wird mit einem Würfel W6 ermittelt, was passiert:

Zuhause spielen: (1,2) Spaß +1, Sportverein: (1,2) Gesund +1, Draußen (1) Spaß+1, (2) Gesund +1, Hausaufgaben: (1,2) Lernstand +1. Bei Würfeln von 3-6 gibt es keine Änderungen bei Ressourcen.

Für jedes andere teilnehmende Kind (auf einem Feld gemeinsam) wird ein Würfel geworfen, und bei einer 6 der Grad der Freundschaft um eine Stufe erhöht.

Version C: Jedes Kind wählt eine Aktivität - maximal drei Kinder pro Aktivität. Wenn die relevante Ressource Status 3 oder 4 hat, kann das Kind statt einer einfachen Teilnahme auch wählen, anderen Kindern zu helfen (Hausaufgaben - Lernstand, Spielen - Spaß, Sport - Gesundheit)

Ein 6er Würfel bestimmt pro Spieler das Resultat.

1,2,3: Ressource der Aktivität +1 oder Freundschaft +1 mit geholtenem Kind.

4,5 Nichts

6 Schafft es nicht zu kommen und versetzt die anderen: Freundschaft -1

Fragen zur Nachmittagsphase

Unklar ist, ob der Version B Würfelmechanismus auch bei Komplexitätsstufe A funktioniert und von jüngeren Kindern verstanden wird.

Nachmittagsphase II - 16:00 Uhr

In der finalen Version werden hier andere Mechanismen sein, aber erstmal wird hier die Wahl der Nachmittagsaktivitäten getestet.

Version A: Jedes Kind entscheidet offen durch Platzierung des Pöppels welche Aktivität es auswählt. Dann werden die Aktivitäten ausgespielt.
Spielen Spaß +1, Sport Gesundheit +1, Draußen spielen Gesundheit +1, Hausaufgaben Lernstand +1

Unklar ist, ob der Version B Mechanismus hier auch funktioniert.

Version B: Jedes Kind wählt eine Aktivität - maximal drei pro Aktivität. Dann wird mit einem Würfel W6 ermittelt, was passiert:

Zuhause spielen: (1,2) Spaß +1, Sportverein: (1,2) Gesund +1, Draußen (1) Spaß+1, (2) Gesund +1, Hausaufgaben: (1,2) Lernstand +1. Bei Würfeln von 3-6 gibt es keine Änderungen bei Ressourcen.

Für jedes andere teilnehmende Kind (auf einem Feld gemeinsam) wird ein Würfel geworfen, und bei einer 6 der Grad der Freundschaft um eine Stufe erhöht.

Version C: Jedes Kind wählt eine Aktivität - maximal drei Kinder pro Aktivität. Wenn die relevante Ressource Status 3 oder 4 hat, kann das Kind statt einer einfachen Teilnahme auch wählen, anderen Kindern zu helfen (Hausaufgaben - Lernstand, Spielen - Spaß, Sport - Gesundheit)

Ein 6er Würfel bestimmt pro Spieler das Resultat.

1,2,3: Ressource der Aktivität +1 oder Freundschaft +1 mit geholtenem Kind.

4,5 Nichts

6 Schafft es nicht zu kommen und versetzt die anderen: Freundschaft -1

Fragen zur Nachmittagsphase

Die Anzahl und Art der Phasen sollte der Lebensrealität der Kinder entsprechen. Falls beispielsweise erst die Hausaufgaben gemacht werden müssen, fällt eine Phase weg.

Später kann es auch unterschiedliche Events für die 1. und 2. Nachmittagsphase geben.

Abendphase - 18:00 Uhr

In der finalen Version werden hier andere Mechanismen sein, aber erstmal wird hier die Wahl des Abends getestet.

Version A: Jedes Kind entscheidet offen durch Platzierung des Pöppels, welche Aktivität es auswählt. Dann werden die Aktivitäten ausgespielt und die Steine verschoben.

Helfen im Haushalt Hilfsbereitschaft +1, Fernsehen Spaß +1, Hausaufgaben Lernstatus +1, Draußen bleiben und Spielen Spaß +1 (plus Freundschaft Option), Frühes Bett Gesundheit +1

Version B:

Resultate: Helfen Hilfsbereitschaft +1, Fernsehen Spaß +1, Hausaufgaben Lernstatus+1, Draußen bleiben und Spielen Spaß +1 (plus Freundschaft Option), Frühes Bett Gesundheit +1

Jedes Kind wirft W6: (1,2 Resultat, 3,4 Nichts, 5,6 Aktivitätskarte)

Version C:

Resultate: Helfen Hilfsbereitschaft +1, Fernsehen Spaß +1, Hausaufgaben Lernstatus+1, Draußen bleiben und Spielen Spaß +1 (plus Freundschaft Option), Frühes Bett Gesundheit +1

Jedes Kind wirft W6: (1,2 Resultat, 3,4 Nichts, 5 Charakterkarte Wurf (W20), 6 Abendaktivität (W20))

Abschluss des Tages

A Keinen Einfluss

B,C: Diese Schritt können nach dem Ermessen des Spielleiters ausgelassen werden

1. Jeder Spieler kontrolliert Freundschaftsänderungsstatus: Wenn die Summe der Freundschaftsänderungen des gespielten Tages 0 oder negativ ist - Einsamkeitsstein nach oben, d.h.+1
2. Jeder Spieler kontrolliert Ressourcen auf seinem Spielbrett:
Schritt noch optional: es ist pädagogisch negativ. Von der Mechanik des Spiels soll es riskant sein, Ressourcen dauerhaft auf Status 0 zu haben. Die pädagogische Argumentation muss noch überarbeitet werden.

Wenn Spass = 0, Einsamkeit +1 hoch

Wenn Gesundheit = 0, nächsten Tag krank (keine Schule, kein Spiel)

Wenn Lernstand = 0, nächsten Tag neben Hausaufgaben eine Zusatzschicht oder Nachsitzen (Keine Nachmittagsaktivität mit Freizeit)

Wenn Hilfsbereitschaft = 0, nächsten Tag zusätzliche Hausarbeit, Nachsitzen oder Strafarbeit - keine Freizeitaktivität, Spaß -1 - pädagogisch bessere Formulierung willkommen

Siegbedingungen

Die Siegbedingungen als erster Entwurf:

A: Empathie auf 6 Punkten und 2 Mitspieler auf Bester Freund Level (4)

Mindestbedingung - kein Spieler ohne Freund (3)

B: Empathie auf 10 Punkten und 2 Mitspieler auf Guter Freund Level

Mindestbedingung - kein Spieler ohne Freund (3), kein Ressourcenstatus auf 0

C: Empathie auf 15 Punkten, 2 Mitspieler auf Bester Freund Level, Einsamkeit auf 0

Eventuell Charakterabhängiges oder Herausforderungsabhängiges Ziel

Gemeinsame Siegbedingung

Alle Mitspieler auf mindestens Freund (3) miteinander

Charakter und Herausforderung

In Version B erhält jeder Spieler eine Charaktereigenschaft, in Version C erhält jeder Spieler eine Charaktereigenschaft und eine Herausforderung: Kein Spieler erhält die Gleiche. Das Ziel hier ist Realismus und Empathieermöglichung.

Charaktereigenschaft (dieses sind die ersten positiven Charaktereigenschaften, sie machen gute Ereignisse besser)

1. Wissbegierig und intelligent
2. Humorvoll und lustig
3. Unterstützend und gerecht
4. Sportlich und aktiv
5. Gesellig und kontaktfreudig
6. Fantasievoll und kreativ

Herausforderung (dies sind persönliche Umstände oder Eigenschaften, sie machen positive Ereignisse schwieriger, und führen zu schlechtem Empfinden wenn nicht geholfen wird. Wichtig ist dass beschrieben wird, dass und weswegen ein tatsächlicher oder wahrgenommener Ausschluss durch die Klasse oder potentielle Spielkollegen stattfindet. Ziel ist Empathie gegenüber bestehenden Stigmata zu kreieren, nicht diese zu verschärfen.)

1. Haushalt fällt vorübergehend in Arbeitslosigkeit, Taschengeld gekürzt
2. Kind mit Bewegungs- oder Gewichtsproblemen, unbeliebt für sportliche Aktivitäten
3. Kind mit anderer Hautfarbe
4. Kind hat mangelnde Deutschkenntnisse
5. Kind mit gesundheitlichen Herausforderungen (z.B. Allergie)
6. Kind mit Lernschwierigkeiten (Legasthenie, Autismus)

Die Wahl und Formulierung dieser Herausforderungen ist die aktuelle Hauptfrage, ob es evtl. pädagogisch besser geht.

Schulwurf W20/Schulkarten mit Charakter und Herausforderung

In der finalen Version werden hier andere Mechanismen sein, aber erstmal wird hier die Wahl des Nachmittag getestet. Bei Version A findet kein separater Schulwurf statt.

Einfacher Schulwurf für Charakterereignisse:

B 2 mal W20 und bei 1-6 Ereignis,
C 2 mal W20 und bei 1-12 Ereignis

01 Intelligent: Macht einen guten Beitrag in der Schule - B Lernstatus +1,
02 Lustig: Macht einen guten Witz - B Spass +1,
03 Tugendhaft: Hilft einem Mitspieler - B Hilfsbereitschaft +1,
04 Sportlich: Hilft einem Mitspieler im Sportunterricht - B Hilfsbereitschaft +1
05 Beliebt: Verhindert Hausaufgaben für alle - B Hilfsbereitschaft +1
06 Kreativ: Hat eine gute Idee für eine Aktivität - B Spass+1
keine weitere Aktion

07 „begrenzte finanzielle Mittel“: Hat kein Frühstück: Gesundheit -1, Spass -1
08 „Bewegungsprobleme“: Hat schlechte Erfahrung im Sportunterricht: Gesundheit -1, Spass -1
09 „Andere Hautfarbe“ : Wird beleidigt / diskriminiert: Spass -1, Lernstatus -1
10 „Mangelndes Deutsch“: Kommt nicht im Unterricht mit: Spass -1, Lernstatus -1
11 „Gesundheit herausgefordert“: Fühlt sich nicht gut: Spass -1, Gesundheit -1
12 „Lernschwierigkeiten“: Kommt nicht so schnell im Unterricht mit: Spass-1, Lernstatus -1

Ein anderes Kind kann helfen, wenn es selber die betroffene Ressource im Status 3 oder 4 hat. Dann passiert folgendes:

Das Hilfe empfangende Kind erleidet keine Einbussen, das helfende Kind muss einen Ressourcenpunkt abgeben, erhält aber einen Punkt Güte, und erhält einen Freundschaftspunkt mit dem geholten Kind.

13 - 20 Nichts

Die wiederkehrenden schlechten Erfahrungen sind eine gute Empathiefördernde realistische Schilderung, diese Erkenntnis ist durchaus beabsichtig.

Separat davon gibt es auch den Schulwurf für schultypische Ereignisse Diese Ereignisse werden in einem separaten Heftchen mit separaten Karten behandelt.

Idee: Siegpunkte in Phase II

Eine weitere Idee ist neben Wohlbefinden sonstige Sozialpunkte für Helfen und Zusammensein sammeln.

Eine weitere Idee ist ein Zweistufen Spiel aufzubauen.

Die erste Phase wäre es die Grundfähigkeiten aufzubauen, das Basis-Wohlbefinden. Die Grundeinstellung wäre - kümmere dich erstmal darum, dass du grundsätzlich OK bist, bevor du dich um andere kümmerst. Hier befindet sich auch der prinzipielle Beziehungsaufbau - Bekannte zu Freunden.

Selbstvorstellung
Gemeinsame Hobbies

Die zweite Phase wäre dann Gemeinschaft aufbauen, gemeinsame Freundschaftskreise, und strategische Entscheidungen. Eventuell gibt es neben Wohlbefinden eine andere Siegespunktskala von Punkten, die am Anfang noch nicht verdient werden können, aber dann Allianzen etc. erfordern.

Ehrenamt
Freundschaftskreis - 4er Kreis
Anderen Kindern helfen

Es sollte auch einen möglichen egoistischen/hedonistischen Weg zum Einzelsieg geben.

Idee: Einzelsieg vs. Teamsieg

Ist es möglich, zwei automatische, gewürfelte Spieler mitlaufen zu lassen, wenn nur vier Spieler da sind?

Oder sollte es einen „Gegenspieler oder GameMaster“ geben?

Ein Teamsieg macht nur Sinn, wenn er schwierig ist, wenn es Rückschläge gibt, die Zeit davon rennt bei Begrenzung der Anzahl der Züge oder Tage.

Bei mehrfachem Spielen kann man Punkte vergleichen - gute Strategien oder nicht.