



GALEERE,
AHOI!

FRAMEWORKS e.V.
Kultur und Bildung
www.frameworks-berlin.de



START

AKTION

FRAGE

EXTREM

DEAL
DEAL
DEAL
DEAL



Gefördert von **respectABEL**



Galeere, Ahoi!

Reichen meine fachlichen Kompetenzen? Warum wurde ich nicht befördert, obwohl ich doppelt soviel arbeite wie.... ? Wieso fragen mich alle in der Firma, ob ich daran denke in die Heimat zurück zukehren, obwohl ich bereits sagte, dass ich am Standort der Firma geboren bin? Wird mein neuer Chef meine Leistungen anerkennen?

Um solche und ähnliche Fragen geht es im Spiel "Galeere, Ahoi!".

Allgemeine Spielregeln in Kurzfassung

Anzahl der Mitspieler: mindestens zwei, empfehlenswert sechs bis neun Personen. Während des Spiels bitte die Sitzordnung im Team beibehalten.

Alle Anwesenden erhalten einen Zettel mit der Aufschrift **DEAL**. Nun müssen sie sich individuell etwas einfallen lassen, was sie für eine noch unbekannte Person als Spielgewinn bereit stellen wollen und auf ihren Deal-Zettel schreiben. „Deals“ sind persönliche Fähigkeiten (Spaziergang zum Entenfüttern, gemeinsam einen Blumenstrauß pflücken, eine Handmassage). Alle Gutscheine (zunächst einer pro Person) werden gefaltet in die Mitte des Spielfeldes gelegt und dürfen bis zum Ausgang des Spiels nicht eingesehen werden.

Die/der Jüngste sucht sich eine Spielfigur aus, würfelt eine Zahl und beginnt auf dem **START**feld. Alle weiteren Spielzüge folgen im Uhrzeigersinn. Wenn zwei oder mehrere Spieler auf einem Feld landen, dürfen alle Spielfiguren auf diesem Feld bleiben. Zum Spiel gehört eine Sanduhr, um bei den Aktions-, Frage- oder Extremfeldern die Zeit einzuzugrenzen.

Wenn ein Spieler auf einem gelben Feld landet, zieht ein beliebiges TeamMember eine Karte mit der Aufschrift **AKTION** und liest sie laut vor. Das TeamMember auf dem Feld muss die Aktion ausführen.

Erwürfelt eine/r das blaue Feld, zieht sie/er selbst eine **FRAGE**karte und liest sie laut vor. Das weitere Vorgehen steht auf der jeweiligen Karte.

Wenn ein TeamMember auf einem roten Feld steht, zieht sie/er selbst eine **EXTREM**karte und liest sie laut vor. Das weitere Vorgehen steht auf der jeweiligen Karte.

Das Spiel ist erst dann beendet, wenn ein TeamMember durch würfeln der benötigten Augenzahl exakt auf dem letzten Spielfeld angekommen ist.

Wer das letzte Feld zuerst erreicht, hat gewonnen. Das TeamMember darf sich drei bzw. die Hälfte der Deals ziehen oder aussuchen (vorher vereinbaren!) und legt alle weiteren Deals ungeöffnet in die Mitte des Spielfeldes zurück. Die Person, die als zweite (dritte, vierte ...) das letzte Feld erreicht, sucht sich dann drei bzw. die Hälfte der noch vorhandenen Deals aus. Das Spiel endet, wenn alle Personen das letzte Feld erreicht haben.

Viel Spass beim Spielen und Kennenlernen!

Weitere Spielvariationen für Aktion-, Frage- und Extremfelder stehen in der ausführlichen Spielanleitung. Diese und die PDF-files für den Spielplan und die Spielkarten finden Sie im Internet unter www.frameworks-berlin.de.