

BOOM! TIEGT



SPIELREGEL

AARGH!TECT

Ein Spiel für knüppelharte Steinzeit-Architekten!

Spieldauer: ca. 30- 45 min

Spieleranzahl: 2 - 8

Alter: von 8 bis 99

INHALT:

2 Sätze Baumaterial bestehend aus 10 mächtigen Holzteilen (2x gelb, 2x grün, 2x blau, 2x rot und 2x weiß) und 2 grauen Pappsteinplatten

2 Keulen (aufblasbar)

2 Übersetzungshilfen

24 Projektkarten



ÜBERSETZUNGSHILFEN (2 x)

Die Übersetzungshilfen werden zwischen Architekt und Arbeiter aufgestellt. Diese zeigen die erlaubten Bewegungen und Steinzeitbegriffe und deren Bedeutung.



Vorderseite

Rückseite

GRAUE PAPPSTEINPLATTEN (2x)

Diese Pappsteinplatten bilden das Fundament. Dabei ist darauf zu achten, dass die Richtige Seite (hell oder dunkel) nach oben zeigt.



PROJEKTKARTEN (24 x)

Zeigen verschiedene Bauprojekte.

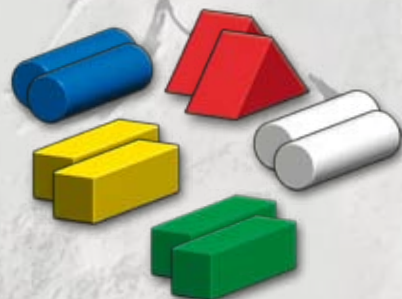


Rückseite der Projektkarte



KEULEN (2 x)

Jeder Architekt erhält eine Keule zu Kommunikationszwecken.



HOLZTEILE (10 x)

Vor dem Spiel: Der Besitzer des Spiels hat die Pflicht die beiden Keulen aufzublasen.

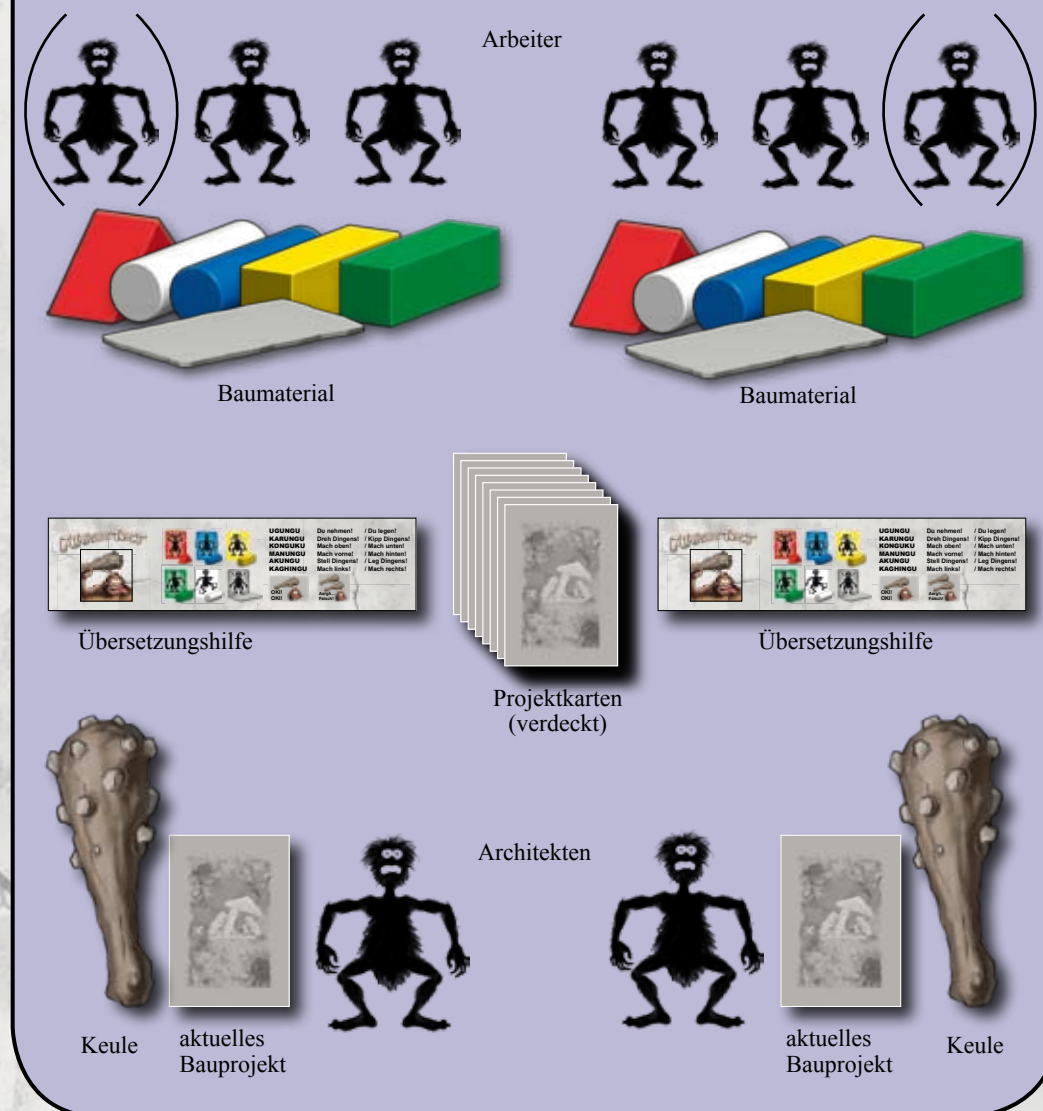
SPIELVORBEREITUNG

Aargh!Tect ist ein Spiel für ein bis zwei Teams. Im Standardspiel werden die Spieler immer, in zwei Teams aufgeteilt in der Trainingsversion kann auch mit nur einem Team gespielt werden (die Teams können unterschiedlich groß sein, müssen aber jeweils mindestens aus 2 Personen bestehen). Anschließend ernennt jedes Team jeweils ein Teammitglied – das schlaueste natürlich! – zum Architekten. Die anderen Teammitglieder werden zu Arbeitern. Die beiden Architekten müssen auf derselben Seite des Spieltisches sitzen. Die Arbeiter sitzen auf der anderen Seite des Tisches, ihrem jeweiligen Architekten gegenüber.

Jedes Team erhält einen Satz Baumaterial (1x gelb, 1x grün, 1x blau, 1x rot, 1x weiß und eine Pappsteinplatte). Zuletzt werden noch die Projektkarten gemischt und für beide Architekten gut erreichbar als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Jeder Architekt nimmt sich eine Übersetzungshilfe und platziert sie so zwischen sich und seine Arbeiter, das alle den Text und die Bilder gut einsehen können.

BEISPIEL:



Jeder Architekt nimmt sich eine Keule und zieht von oben eine Projektkarte vom Stapel, die er auf die Hand nimmt, ohne sie einem anderen Spieler zu zeigen. Während die Architekten sich ihr jeweiliges Bauprojekt ansehen, teilen die Arbeiter jedes Teams (wenn es mehr als einen Arbeiter gibt.) ihr Baumaterial unter sich auf. (Wer wie viele Bauteile bekommt ist den Arbeitern überlassen, eine Aufteilung zu gleichen Teilen liegt nahe, aber wer weiß schon was in einem Steinzeitgehirn vorgeht.) Jeder Arbeiter muss aber mindestens ein Bauteil erhalten. Die Arbeiter sind für die ihnen zugewiesenen Bauteile verantwortlich und diese können auch nur von ihnen platziert werden.

KLARE ANWEISUNGEN ...



Die Hände über dem Kopf zusammenführen
= ROT



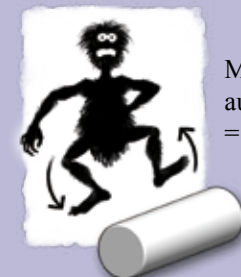
Die Hände an den Po/Oberschenkel klatschen
= BLAU



Mit dem Kopf hin und her wackeln
= GELB



Mit dem Po wackeln
= GRÜN



Mit den Füßen aufstampfen
= WEISS



Die Schultern hoch ziehen und fallen lassen
= GRAU

STEINZEITSPRACHE ÜBERSETZUNG:

Du nehmen! = Nimm dir das Bauteil!
Du legen! = Lege das Bauteil weg!

Dreh dings! = Drehe das Bauteil!
Kipp Dings! = Kippe das Bauteil!

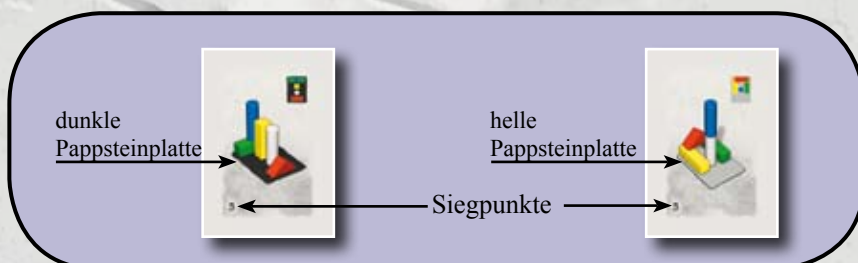
Mach oben! = Stelle das Bauteil höher!
Mach unten! = Stelle das Bauteil tiefer!

Mach vorne! = Stelle das Bauteil nach vorne!
Mach hinten! = Stelle das Bauteil nach hinten!

Stell Dings! = Stelle das Bauteil auf!
Leg Dings! = Lege das Bauteil hin!

Mach links! = Stelle das Bauteil weiter links!
Mach rechts! = Stelle das Bauteil weiter rechts!

Bauprojekt (Achtung die Pappsteinplatten haben eine helle und eine dunkle Seite auch hier ist die Ausrichtung von Bedeutung !)



Beide Architekten müssen nun gleichzeitig ihren Arbeitern erklären, wie sie ihre farbigen Bauteile platzieren müssen, um das auf der Projektkarte abgebildete Bauprojekt zu erstellen. Sie dürfen für ihre Anweisungen aber nur die wenigen Wort und Gesten der Übersetzungshilfe benutzen.

Die Farben der Bauteile müssen mithilfe der Bewegungen, die auf der Übersetzungshilfe abgebildet sind, dargestellt werden, **sie dürfen auf keinen Fall ausgesprochen werden!**



Um ihren Arbeitern die korrekte Positionierung der Holzbauteile mitzuteilen, müssen die Architekten sich der Steinzeitsprache bedienen. Spricht der Architekt ein Wort der Steinzeitsprache einmal aus, hat es die erste nebenstehende Bedeutung. Spricht er es zweimal hintereinander aus, hat das Wort die zweite nebenstehende Bedeutung.

Beispiel: **MANUNGU** bedeutet „Mach vorne“ (=stell es nach vorne).
MANUNGU MANUNGU bedeutet „Mach hinten“ (=stell es nach hinten)..

Diese Anweisungen zur Positionierung müssen mit den Körperbewegungen, die für die Farben der Bauteile stehen, kombiniert werden, damit die Arbeiter wissen, welches Bauteil an welchen Platz kommt. Die Arbeiter müssen die Anweisungen des Architekten richtig deuten und die Bauteile entsprechend platzieren. Die Übersetzungshilfe hilft ihnen dabei.

Der Architekt darf seine Keule benutzen, um den Arbeitern anzuzeigen, ob sie richtig oder falsch gebaut haben. Ein leichter (!) Klaps mit der Keule auf den Kopf des Arbeiters bedeutet *richtig*, zwei Klapse bedeuten *falsch*. Im letzteren Fall muss der betreffende Arbeiter seinen letzten Schritt rückgängig machen und (natürlich in Steinzeitmanier! – Ugh ?) den Architekten fragen, wo der Fehler lag.

richtig
gebaut



falsch
gebaut

Klopft sich der Architekt selbst auf den Kopf, so ist seine letzte Anweisung komplett zu ignorieren. Der Architekt muss seine Projektkarte in einer Hand halten, seinen Keule in der anderen. Er darf keine anderen Begriffe als die von der Übersetzungshilfe verwenden, aber er darf seine Arbeiter mit der Keule in die richtige Richtung lenken. Der Architekt darf auf keinen Fall die Bauteile mit seinen Fingern oder Händen berühren. Wenn er es doch tut, muss er seine Projektkarte durch eine neue ersetzen und ein neues Bauprojekt beginnen. Wenn das Bauprojekt allzu schwierig ist, darf er die Projektkarte auch freiwillig ablegen und durch eine Neue ersetzen. In jedem Fall, wenn der Architekt eine unvollendete oder nicht in Angriff genommene Projektkarte durch eine Neue ersetzt, erhält sein Team einen Minuspunkt (s. u. **Bewertung und Punktvergabe**).

Nur die Arbeiter dürfen die Holzbauteile berühren – jedoch nur die, die ihnen bei Spielbeginn zugeteilt wurden. Auch die Arbeiter dürfen untereinander und mit dem Architekten nur über Körperbewegungen und die Wörter auf dem Übersichtsschirm, oder durch Mimik und Gestik kommunizieren.

ACHTUNG:

Während des Spiels dürfen nur die Steinzeitbegriffe benutzt werden, die auf der Übersetzungshilfe zu sehen sind. Es ist nicht erlaubt, während des Spiels Namen, Farben oder andere Begriffe, die nicht auf der Übersetzungshilfe stehen, zu gebrauchen. Man darf nur mit den Wörter und Körperbewegungen auf der Übersetzungshilfe, oder durch Mimik und Gestik kommunizieren. Wird diese Regel gebrochen muss das aktuelle Bauprojekt des betreffenden sofort abgebrochen werden und gilt als Minuspunkt.



DER GENIALSTE ARCHITEKT....

BEWERTUNG UND PUNKTEVERGABE:

Wenn eines der beiden Teams das Gebäude, das auf der Projektkarte seines Architekten abgebildet ist, fertig gestellt hat, schreit der betreffende Architekt AARGH!TECT und haut mit seiner Keule drei mal auf den Tisch. Dann legt er seine Projektkarte offen aus.

Alle Arbeiten werden sofort eingestellt und der Architekt des anderen Teams und seine Arbeiter überprüfen, ob das fertige Gebäude wirklich genau dem dort abgebildeten entspricht.

Wurde das Bauprojekt korrekt errichtet geben die Spieler des gegnerischen Teams durch nicken und beifällige Geräusche ihre Zustimmung und damit einhergehende Bewunderung bekannt. Sollte das Denkmal gravierende bauliche Mängel aufweisen signalisieren sie durch grunzen und ablehnende Geräusche ihren Einspruch und ihre rechtschaffene Empörung.

Wurde das Gebäude fehlerfrei gebaut, erhält das Team, das es gebaut hat, so viele Punkte, wie auf der Projektkarte angegeben – zur Erinnerung werden diese Karten rechts vom jeweiligen Architekten abgelegt. Haben mehr als die Hälfte der Gegenspieler Einspruch erhoben und mit dicken Fingern auf die fehlerhaft platzierten Bauteile gedeutet muss das fehlerhafte Denkmal sofort abgerissen werden, die betreffende Projektkarte legt der Architekt links von sich verdeckt ab, sie zählt nun einen Minuspunkt.

Mahnung an die Teams: Kritik sollte mit Bedacht geäußert und nur bei wirklich gravierenden Mängeln vorgebracht werden (falsche Farbe eines Bauteils oder falsche Positionierung – wobei hier kleine künstlerische Freiheiten durchaus toleriert werden sollten).

ZUSAMMENFASSUNG:

Erfolgreich abgeschlossene Projektkarten werden offen rechts neben dem Architekten abgelegt und zählen in der Endabrechnung die aufgedruckte Punktezahl.

Karten von abgebrochenen, erst gar nicht angefangenen oder fehlerhaften Projekten werden verdeckt links neben dem Architekten abgelegt und zählen in der Endabrechnung einen Minuspunkt.

In jedem Fall zieht der betreffende Architekt nun eine neue Projektkarte und seine Arbeiter nehmen sich ihre Bauteile wieder zurück.

Nachdem ein Projekt fertig gestellt wurde, darf der Architekt mit einem Arbeiter aus demselben Team auch die Rollen tauschen, wenn das gewünscht und als sinnvoll erachtet wird.

Bei jedem erfolgreich abgeschlossenen Projekt kontrollieren die Architekten den aktuellen Punktestand. Das Team, das zuerst 10 Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. – Der geniale, siegreiche Architekt feiert dies indem er aufgeregter mit der Keule wedelt und wiederholt **Aargh!Tect, Aargh!Tect** ruft.

ES GEHT AUCH ANDERS...

TRAININGS-VARIANTE FÜR 2-4 PERSONEN IN EINEM TEAM:

Um sein Team zu Höchstleistungen zu trainieren kann man natürlich auch nur mit einem Team, bestehend aus 1 Architekten und 1-3 Arbeitern, das steinzeitliche Baugewerbe angehen. Hier geht es darum, wie viele Punkte in einer halben Stunde erreicht werden können. Ein unfertiges Gebäude am Ende der Zeit wird dabei nicht mit einem Minuspunkt bestraft.

VARIANTE FÜR ZWEI TEAMS - SPIEL AUF ZEIT:

Das Spiel wird wie bei einem Standardspiel vorbereitet und die Teams entsprechend aufgeteilt. Danach einigt man sich auf eine vorgegebene Spielzeit (z. B. 30 Minuten). Welches Team nach Ablauf dieser Zeit die meisten Punkte angesammelt hat, gewinnt. Ein unfertiges Gebäude am Ende der Zeit wird dabei nicht mit einem Minuspunkt bestraft.

Letzter Hinweis: Man kann Aargh!Tect auch mit körperbehinderten Mitspielern spielen. Hier müssen die Gesten und Bewegungen einfach ein wenig modifiziert und an die Mitspieler angepasst werden.

MITWIRKENDE:

Autor: Walter Obert

Beratung: Paolo Vallerga

Illustrationen und Grafik: Jochen Eeuwijk

Leitende Entwicklung: Harald Bilz

Ausführende Entwicklung: Harald Bilz & Oliver Erhardt

Layout & Grafische Gestaltung: Selami Ileman & Harald Bilz

Unter Mitarbeit von: Christoph Lipsky, Petra Becker



**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelbaer.de

