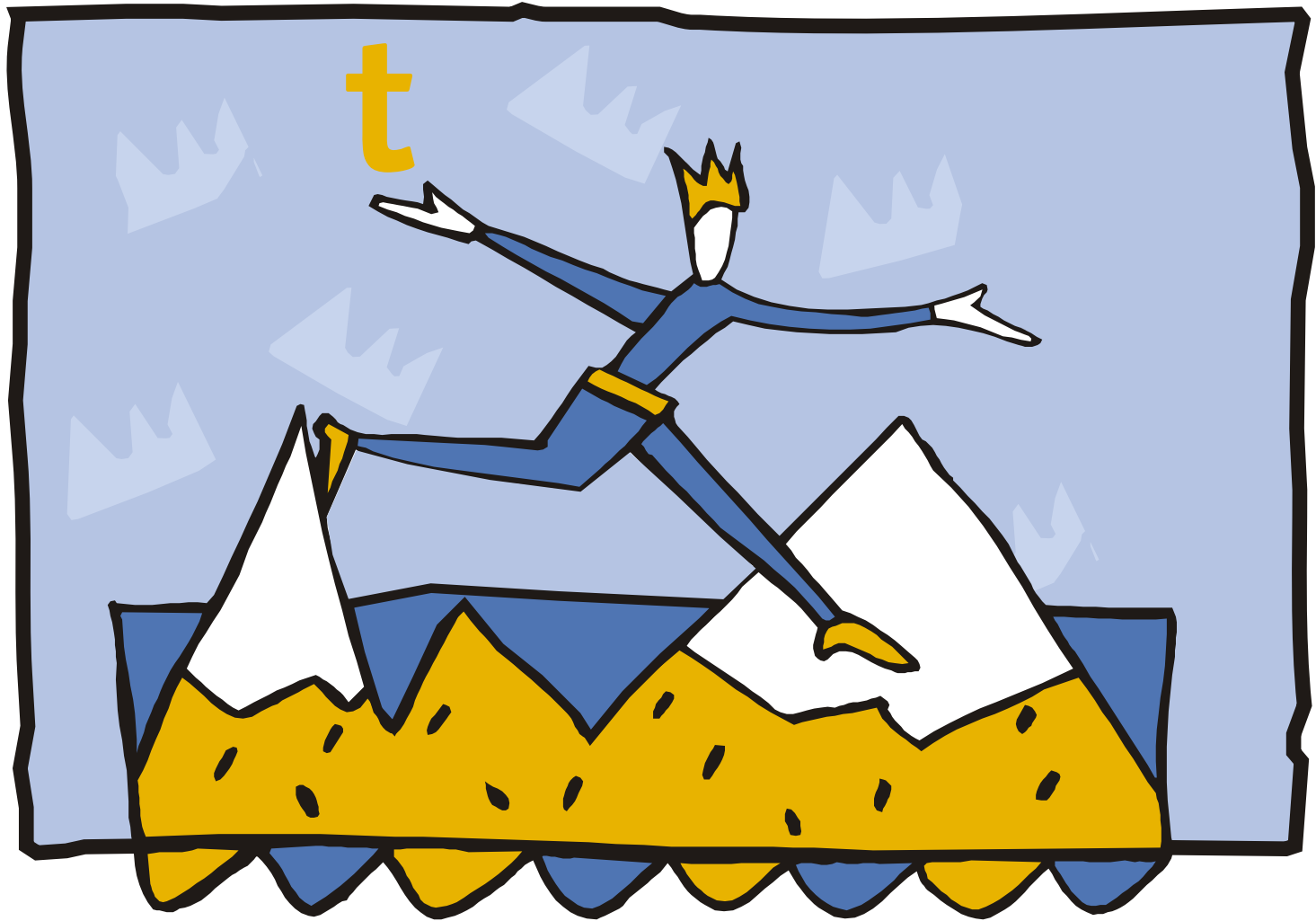


Das ganze Team gewinnt



teamland. ©

Spielanleitung

Und so funktioniert's!

Startklar?

- Wählen Sie das Spielfeld aus, auf dem Sie spielen wollen. Legen Sie die entsprechend nummerierten „Symbol-Karten“ gestapelt auf das Kartenfeld „Symbol-Karte“ im markierten Kreis. Das Bild nach oben, den Text verdeckt.
- Legen Sie für jeden Spieler 5 „Tabu-Karten“ im Stapel auf das Kartenfeld „Tabu“ im markierten Kreis. Jeder Spieler hat pro Spielfeld 5 „Tabu-Karten“ zur Verfügung.

Scout

Sie brauchen beim Spielen einen Scout. Dieser achtet darauf, dass jeder ausreden kann, niemand unterbrochen wird, sich Vielredner kurz fassen (Hilfsmittel Sanduhr). Der Scout achtet auch auf die vereinbarte Gesamtspielzeit!

Los geht's!

Würfeln

Gewürfelt wird mit zwei Würfeln im Uhrzeigersinn von „Start“ nach „Ziel“. Die gewürfelten Zahlen können getrennt gesetzt werden. Sie können vorwärts und rückwärts setzen. Jeder Spieler würfelt 1x. Mehrere Spieler können ein Feld besetzen. Rausgeworfen wird niemand!

„Symbol-Karten“ mit Fragen, Fragen, Fragen und Aufträgen

Wer auf ein Symbolfeld zieht, nimmt die entsprechend nummerierte Karte vom Stapel und liest sie laut vor.

Sie ist je nach Kartentext entweder

- vom Spieler selbst zu beantworten,
- oder von den anderen Spielern zu beantworten
- oder gemeinsam zu beantworten.

Der Spieler, der die Frage gestellt hat, legt die „Symbol-Karte“ nach der Beantwortung/Bearbeitung bei sich sichtbar ab.

Will ein Spieler, der die „Symbol-Karte“ hat, eine Frage, die er selbst beantworten müsste, selbst nicht beantworten, nimmt er eine „Tabu-Karte“ vom Stapel und legt diese bei sich sichtbar ab. Außerdem legt er die „Symbol-Karte“ wieder auf den Stapel zurück.

Achtung: Sie können die Fragerichtung auch verändern. Eine Frage, die z. B. an Sie als Spieler gerichtet ist, können Sie auch an ihre Mitspieler stellen. Holen Sie sich aber auf jeden Fall vorher die Erlaubnis der Mitspielenden ein.

„Tabu-Karten“

Wer eine Frage als Spieler auf dem Symbolfeld nicht beantworten will, oder keine Antwort auf eine gestellte Frage geben will, nimmt eine „Tabu-Karte“ vom Stapel und legt sie bei sich sichtbar ab. Achtung: Sie haben pro Spielfeld nur 5 „Tabu-Karten“ zur Verfügung.

„Prozent-Karten“

Jeder Spieler hat einen Satz mit sechs „Prozent-Karten“ an seinem Platz. Wenn nach Einschätzungen gefragt wird, wählen alle Spieler zunächst „geheim“ und verdeckt die jeweilige „Prozent-Karte“ aus und decken dann gemeinsam und für alle sichtbar ihre „Prozent-Karten“ auf. Die Reihenfolge ist wichtig!

Wohin geht's?

Bei diesem Spiel gibt es keinen Gewinner.

Alle gewinnen - mehr Informationen über das Team und die Teammitglieder, Impulse für ungewöhnliche Gespräche, mehr Erfahrung miteinander. Dieser „Mehrwert“ ist der Gewinn, aus dem sich neue Energien ergeben, neue Ziele entstehen und Ihr Team sich weiter entwickelt.

Zeitbedarf?

Wählen Sie ein Spielfeld aus und entscheiden Sie im Lauf des Spiels gemeinsam, welche Fragen für Ihr Team besonderes Gewicht haben! Verweilen Sie dort! Aber begrenzen Sie die Gesamtspielzeit!





Spielillustration Wunschregion

Die schönste Art, gemeinsam neue Erfahrungen zu sammeln

**Machen Sie Entdeckungen,
die neue Energien freisetzen**

Erfahren Sie mehr über Ihr Team

Entdecken Sie Neues über sich

**Gewinnen Sie Perspektiven
für die Zukunft**

**Bauen Sie spielend
am Erfolg Ihres Teams**

**Haben Sie mehr Spaß
an Beruf und Alltag**

**Diese vier Bereiche muss ein Team
bewältigen, um Erfolg und Spaß zu haben.**

Feld 1 Stärken-Rollen-Erwartungen-Werte

Feld 2 Kommunikation-Kultur-Verhalten-Konflikte

Feld 3 System-Kontext-Kunden

Feld 4 Krisen-Veränderungen-Aufgaben-Visionen