

UND WIE MAN CONFUZED TEILWEISE SEINEM NAMEN BERAUBT

Mit den Prämien kann man sein eigenes Würfelergebnis um Eins erhöhen oder erniedrigen. Allerdings kann man sich dadurch niemals kein Feld oder sieben Felder weit bewegen. Es stehen nur die normalen Schrittweiten von eins bis hin zu sechs Feldern zur Auswahl.

Weitere Spielregelvariationen und neue Aktionskarten
(auch zugeschnitten auf bestimmte Themengebiete) findet man unter
www.gruppenstunden-ideen.de/kategorie_730_chipsundschokolade.html

Das Grundspiel kann im Gruppenstunden-Shop unter
www.gruppenstunden-shop.de/a56_chipsundschokolade.html
bestellt werden.

Autor der Variation

Christian Mehler
Merkurstr. 33
36041 Fulda
www.gruppenstunden-ideen.de

Gestaltung

Mehlersoft
Merkurstr. 33
36041 Fulda
cm@mehlersoft.com

SONDEREDITION FÜR DEN GRUPPENSTUNDEN-IDEEN-KATALOG

www.gruppenstunden-ideen.de

CHIPS & SCHOKOLADE

SPIELREGELVARIANTE
CONFUZED & DIEBSTAHLMODIFIKATION



VORWORT

Die folgenden Aktionskarten und Spielregeln zu dem Spiel „Chips & Schokolade“ von Andreas Robra entstanden größtenteils während eines Teambuildingworkshops von Christian Mehler bei der DLRG KG Gießen. Christian Mehler betreibt auch den Gruppenstunden-Ideen-Katalog unter www.gruppenstunden-ideen.de. Nach einigen Runden des Standardspiels mit vielen Überraschungen lautete die Aufgabenstellung aufgrund der bereits kennengelernten Karten und Informationen über die anderen Teamer weitere Karten zur Förderung des Teamcharakters und zum Austesten der Reaktionen anderer aufgrund von gefahrlosen Situationen zu erstellen.

NEUE KARTEN: KEKOKARTEN

Die neuen Aktionskarten beziehen sich jedoch nicht mehr so stark auf ein Projekt, sondern sind eher auf das tiefergehende Kennenlernen, dem Austesten von verschiedenen Reaktionen sowie dem Aufbau einer positiv eingestimmten Kommunikation zueinander ausgelegt. Die Karten unterscheiden sich häufig nur durch den Schlusssatz, wodurch aber komplett gegenteilige Reaktionen und Folgen teilweise eintreten. Diese „neuen“ Aktionskarten können auch mit den „Standardaktionskarten“ zusammengespielt werden. Die Karten zum Ausdrucken und Ausschneiden findet man unter www.gruppenstunden-ideen.de/kategorie_730_ChipsSchokolade.html. Wenn man einen Drucker mit Duplex-Einheit hat, so erledigt dieser das passgenau Aufdrucken der Vorder- und Rückseite einer Karte. Ansonsten erst die geraden und dann die ungeraden Seiten drucken und das Papier entsprechend gedreht und gewendet (je nach Drucker unterschiedlich) neu einlegen. Diese Karten kann man mit den „normalen“ Spielregeln oder mit einer beliebigen Variante spielen.

NEUE SPIELREGELN: CONFUZED

Für mehr Spielspaß sorgt eine an die von Alice und Florian Robra entwickelte Beuteform angelehnte Spielvariante: Die Teilnehmer spielen nun mit Eierbechern, Filmdöschen oder ähnlichen kleinen Gegenständen mit Ab- bzw. Einlagerungsmöglichkeit („Speicher“). Die auf dem Spielplan erspielten Prämien werden in dieser Ab- bzw. Einlagerungsmöglichkeit gesammelt („füllen“). Steht man wieder auf seinem Startfeld, so wandern diese Prämien vor den jeweiligen Spieler („entleeren“ in den Sandkasten, Rucksack, Mund, etc.) und dürfen erst jetzt gegessen bzw. zum Freikaufen von Aktionen benutzt werden. Verliert man während dem Verrücken seiner Spielfigur auf dem Spielplan eine Prämie, so wird diese dem jeweiligen Feld zugeordnet und kann von jedem Spieler, der auf dieses kommt, aufgenommen werden. Die jeweilige Eigenschaft des Feldes gilt weiterhin (so kann es beispielsweise Felder geben, auf denen zwei „Chips“ oder eine „Schokolade“ und eine Aktionskarte

aufgenommen werden). Sollte sein eigener Speicher bereits gefüllt sein (man also keine weitere Prämie mehr aufnehmen kann) und man auf keinem Prämienteller steht, so muss man würfeln. Die Prämie, die auf diesem Feld liegt, wandert dann die entsprechende Anzahl der Würfelaugen in eine Richtung auf dem Spielplan. (Bei verschiedenen Spielfiguren sollte man daher eine maximale Prämientransportmenge festlegen, bei gleichen Spielfiguren sollte man es dem Verrück- und Stapelgeschick der einzelnen Spieler überlassen). Steht man auf einem Prämienteller und kann die Prämie nicht mehr aufnehmen, so bleibt diese einfach liegen.

Allerdings dürfen sowohl herabfallende Prämien wie auch zu verschiebende niemals auf ein Startfeld eines Spielers abgelegt werden. Sie wandern dann ein Feld weiter in der vorherigen Richtung.

Der Name kommt übrigens daher, dass man sich kaum einem Feld zielsicher nähern kann, selbst wenn dort drei „Schokoladen“ liegen und vier Mitspieler gleichzeitig darum kämpfen.

DIEBSTAHLVARIATION

... FÜR CONFUZED

Zusätzliche Spannung kann man durch eine weitere Diebstahlmodifikation einführen: Wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, das bereits von einem anderen belegt ist, so stellt er seine Figur hinzu und darf ihm eine Prämie aus der Schatztruhe stibitzen (soweit das Original-Spiel). Hiernach spielen beide Spieler drei Runden „Schere, Stein, Papier“ (auch bekannt unter „Schnick, Schnack, Schnuck“ oder „Ching, Chang, Chong“). Der Sieger aus diesen drei Runden (falls es einen gibt), darf dem anderen eine Prämie aus dem Speicher (also „aus“ der Spielfigur) stibitzen und nur in seine Spielfigur umlagern. Sollte dort kein Platz mehr sein, so bleibt diese Prämie auf dem jeweiligen Feld liegen.

... FÜR DIE STANDARD-REGELN

Die oben beschriebene Variation funktioniert auch leicht abgeändert mit den normalen Spielregeln, bezieht sich dabei allerdings immer auf die Schatztruhe des anderen. Der Hinzukommende kann somit dann keine (wenn er sich eine Prämie holt und der andere als Sieger bei „Schere, Stein, Papier“ hervorgeht, der dann diese oder eine andere Prämie wieder bei ihm holt), eine (wenn er sich eine Prämie holt und die drei Runden „Schere, Stein, Papier“ ohne Sieger ausgehen) oder zwei (wenn er sich eine Prämie holt und bei „Schere, Stein, Papier“ gewinnt) Prämien insgesamt gewinnen.





GEHEIM
 WÜRFEL! SCHAU DEN ENTSPRECHENDEN SPIELER MIT EINEM DURCHDRINGENDEN BLICK FÜR MINDESTENS ZEHN SEKUNDEN SCHWEIGEND AN UND GEBE DANN DEN WÜRFEL WORTLOS WEITER.



GEHEIM
 WÜRFEL! SCHAU DEN ENTSPRECHENDEN SPIELER MIT EINEM DURCHDRINGENDEN BLICK FÜR MINDESTENS ZEHN SEKUNDEN SCHWEIGEND AN UND GEBE DANN DEN WÜRFEL WORTLOS WEITER.

JULEIKLEI.DE
 Wir haben die Kleidung für Jugendleiter



GEHEIM
 WÜRFEL! SCHAU DEN ENTSPRECHENDEN SPIELER MIT EINEM DURCHDRINGENDEN BLICK FÜR MINDESTENS ZEHN SEKUNDEN SCHWEIGEND AN UND GEBE DANN EINE DEINER PRÄMIEN AN IHN WEITER UND DEN WÜRFEL DEM NÄCHSTEN SPIELER.

GEHEIM
 ZEIGE AUF DEINEN GEGENÜBER UND LACHE IHN LAUTSTARK AUS!



GEHEIM
 WÜRFEL! NEHME EINE DEINER PRÄMIEN UND TU SO, ALS WOLLTEST DU DEM ENTSPRECHENDEN SPIELER DIESE SCHENKEN. ZIEHE IM LETZTEN AUGENBLICK ZURÜCK UND ESSE DIESE GENÜSSLICH AUF.



GEHEIM
 WÜRFEL! NEHME EINE DEINER PRÄMIEN UND TU SO, ALS WOLLTEST DU DEM ENTSPRECHENDEN SPIELER DIESE SCHENKEN. ZIEHE IM LETZTEN AUGENBLICK ZURÜCK UND ESSE DIESE GENÜSSLICH AUF.



GEHEIM
 WÜRFEL! NEHME EINE DEINER PRÄMIEN UND TU SO, ALS WOLLTEST DU DEM ENTSPRECHENDEN SPIELER DIESE SCHENKEN. ZIEHE IM LETZTEN AUGENBLICK ZURÜCK UND GEBE IHM DIESE DANN DOCH.



WÜRFEL! NEHME EINE DEINER PRÄMIEN UND SCHENKE SIE DEM JEWELIGEN SPIELER.



EIGENE SPIELKARTEN GEWÜNSCHT? SPRECHEN SIE MIT UNS:
MEHLERSOFT, CHRISTIAN MEHLER, MERKURSTR. 33, 36041 FULDA
CM@MEHLERSOFT.COM



WÜRFEL!
 WO IST MITSPIELER MIT DIESER NUMMER
 GEBOREN?
 WENN DU RICHTIG GERATEN HAST,
 NIMM DIR EINE PRÄMIE!

ALLE ANDEREN MÜSSEN AUFSCHREIBEN,
 WORÜBER SIE GLAUBEN, DASS
 DU DICH BEI Eurer LETZTEN AKTION
 AM MEISTEN GEFREUT HAST.
 WER AUCH DEINE ANTWORT HAT,
 BEKOMMT EINE PRÄMIE.

JULEIKLEI.DE
 Wir haben die Kleidung für Jugendleiter

ALLE ANDEREN MÜSSEN AUFSCHREIBEN,
 WORÜBER SIE GLAUBEN, DASS
 DU DICH BEI Eurer LETZTEN AKTION
 AM MEISTEN GEÄRGERT HAST.
 WER AUCH DEINE ANTWORT HAT,
 BEKOMMT EINE PRÄMIE.

GEHEIM
 WÜRFEL EINMAL, WÜRFEL NOCH ZWEIMAL.

ADDIERE DIE LETZTEN BEIDEN
 AUGENZAHLEN UND BEWEGE DEINE FIGUR
 ENTSPRECHEND. RECHTFERTIGE DICH DABEI
 NICHT UND ÜBERHÖRE JEDEN EINSPRUCH.



KLOPFE DEINEM LINKEN NACHBARN AUF
 DIE SCHULTERN UND LOBE IHN FÜR EINE
 SEINER VERHALTENSWEISEN.

KLOPFE DEINEM RECHTEN NACHBARN
 AUF DIE SCHULTERN, STIBITZE IHM
 DABEI EINE PRÄMIE UND RÜHME DANN
 SEINE GROßZÜGIGKEIT.

KLOPFE DEINEM RECHTEN NACHBARN AUF
 DIE SCHULTERN UND LOBE IHN FÜR EINE
 SEINER VERHALTENSWEISEN.

GEHEIM
 KLOPFE DEINEM LINKEN NACHBARN AUF
 DIE SCHULTERN, STIBITZE IM EINE PRÄMIE
 UND RÜHME DANN SEINE GROßZÜGIGKEIT.

JULEIKLEI.DE
 Wir haben die Kleidung für Jugendleiter





EIGENE SPIELKARTEN GEWÜNSCHT? SPRECHEN SIE MIT UNS:
MEHLERSOFT, CHRISTIAN MEHLER, MERKURSTR. 33, 36041 FULDA
CM@MEHLERSOFT.COM



GEHEIM

WÜRFEL!

NEHME EINE DEINER PRÄMIEN UND
SCHENKE SIE DEM JEWELIGEN SPIELER.



GEHEIM

WÜRFEL!

NEHME EINE DEINER PRÄMIEN UND
SCHENKE SIE DEM JEWELIGEN SPIELER.



ERZÄHLE, WAS DICH IN LETZTER ZEIT SEHR
GEÄRGERT HAT UND NIMM DIR ZUM TROST
EINE PRÄMIE VON DER BANK!

ERZÄHLE, WORÜBER DU DICH IN LETZTER
ZEIT SEHR GEFREUT HAST. WÜRFEL! DA
DU SOVIEL FREUDE HAST, MUSST DU EINE
PRÄMIE AN DEN ERWÜRFELTEN SPIELER
ABGEBEN.

ERZÄHLE, WAS DICH IN LETZTER ZEIT SEHR
GEÄRGERT HAT UND NIMM DIR ZUM TROST
EINE PRÄMIE!

ERZÄHLE, WORÜBER DU DICH IN LETZTER
ZEIT SEHR GEFREUT HAST. WÜRFEL! DA
DU SOVIEL FREUDE HAST, MUSST DU EINE
PRÄMIE AN DEN ERWÜRFELTEN SPIELER
ABGEBEN.



JULEIKLEI.DE
Wir haben die Kleidung für Jugendleiter



„ICH MAG DICH, WEIL ...“



WÜRFEL ZWEIMAL!
„ICH FINDE GUT, DASS ...
(SPIELERNUMMER DES ERSTEN WURFES)
UND ... (SPIELERNUMMER DES ZWEITEN
WURFES) HIER SIND, DENN ...“



EIGENE SPIELKARTEN GEWÜNSCHT? SPRECHEN SIE MIT UNS:
MEHLERSOFT, CHRISTIAN MEHLER, MERKURSTR. 33, 36041 FULDA
CM@MEHLERSOFT.COM



„SAGE MIR BITTE ...

WER DEIN BESTER FREUND IST UND
WARUM?“



„SAGE MIR BITTE ...

WARUM DU EIGENTLICH HIER BIST?“



SAGE MIR BITTE ...

WARUM DIE BANANE KRUMM IST?“



„SAGE MIR BITTE ...

WAS DEIN LIEBLINGSSESSEN IST?“

JULEIKLEI.DE
Wir haben die Kleidung für Jugendleiter



„SAGE MIR BITTE ...

WELCHE ALLERGIEN HAST DU?“



„SAGE MIR BITTE ...

WAS WAR BISHER
DEINE SCHLIMMSTE VERLETZUNG?“



GEHEIM
ERST WÜRFELN, DANN AUSSPRECHEN
„SAGE MIR BITTE ...“, DANN EINMAL LAUT
FLUCHEN UND DEN WÜRFEL WEITERGEBEN.



GEHEIM
ERST WÜRFELN, DANN AUSSPRECHEN
„SAGE MIR BITTE ...“, DANN EINMAL LAUT
FLUCHEN UND DEN WÜRFEL WEITERGEBEN.





EIGENE SPIELKARTEN GEWÜNSCHT? SPRECHEN SIE MIT UNS:
MEHLERSOFT, CHRISTIAN MEHLER, MERKURSTR. 33, 36041 FULDA
CM@MEHLERSOFT.COM

<p>„ICH FREUE MICH HIER ZU SEIN, DENN ...“</p> <p>JULEIKLEI.DE Wir haben die Kleidung für Jugendleiter</p>	 <p>WÜRFEL!</p> <p>„ICH DENKE DU BIST HIER, WEIL ...“</p>
<p>GEHEIM</p> <p>STEH WORTLOS AUF, GEHE EINMAL UM DEN TISCH, SCHAUE DABEI JEDEM MITSPIELER EINMAL IN DIE AUGEN UND SETZE DICH WIEDER STILLSCHWEIGEND HIN.</p> 	<p>GEHEIM</p> <p>STEH WORTLOS AUF, GEHE EINMAL UM DEN TISCH, SCHAUE DABEI JEDEM MITSPIELER IN DIE AUGEN, VERSUCHE SO VIELEN WIE MÖGLICH JEWEILS EINE PRÄMIE AUS DER SCHATZKISTE ZU STIBITZEN UND SETZE DICH WIEDER STILLSCHWEIGEND HIN.</p>
<p>GEHEIM</p> <p>BEUGE DICH THEATRALISCH NACH VORNE, NACH HINTEN UND MACHE NUN EINEN ELEFANTENRÜSSEL MIT DEINEN ARMEN.</p>	 <p>GEHEIM</p> <p>WÜRFEL! ERZÄHLE MIT FINSTERER UND BÖSER MIENE DIE BESTE EIGENSCHAFT, DIE DIR ZU DIESER PERSON EINFÄLLT.</p>
 <p>RATET, WAS DER WÜRFEL WÜRFELT! ... STOPP ERST RATEN! WER RICHTIG GERATEN HAT, BEKOMMT EINE PRÄMIE. WER EINS ZU TIEF ODER EINS ZU HOCH GERATEN HAT, BEKOMMT EINE PRÄMIE ABGENOMMEN.</p>	 <p>RATET, WAS DER WÜRFEL WÜRFELT! ... STOPP ERST RATEN! WER RICHTIG GERATEN HAT, BEKOMMT ZWEI PRÄMIEN. WER EINS ZU TIEF ODER EINS ZU HOCH GERATEN HAT, BEKOMMT EINE PRÄMIE.</p>



EIGENE SPIELKARTEN GEWÜNSCHT? SPRECHEN SIE MIT UNS:
MEHLERSOFT, CHRISTIAN MEHLER, MERKURSTR. 33, 36041 FULDA
CM@MEHLERSOFT.COM



WÜRFEL!

LOBE DIESEN SPIELER
IN DEN HÖCHSTEN TÖNEN!



WÜRFEL!

LOBE DIESEN SPIELER
IN DEN HÖCHSTEN TÖNEN!



WÜRFEL!

LOBE DIESEN SPIELER IN DEN HÖCHSTEN
TÖNEN, WARTEN BIS ER SICH BEDANKT UND
SAGE: „WAR DOCH ALLES NUR EIN SPAß!“



WÜRFEL! WÜRFEL! WÜRFEL!

GEHE RAUS UND KOMME WORTLOS WIEDER,
ZEIGE AUF DIE DREI MITSPIELER UND GEHE
WIEDER HINAUS. FÜR JEDEN SPIELER, DER
DIR FOLGT, BEKOMMST DU EINE PRÄMIE
VON DEM JEWEILIGEN SPIELER.



WÜRFEL! WÜRFEL! WÜRFEL!

GEHE RAUS UND KOMME WORTLOS WIEDER,
ZEIGE AUF DIE DREI MITSPIELER UND GEHE
WIEDER HINAUS. FÜR JEDEN SPIELER, DER
DIR FOLGT, BEKOMMST DU EINE PRÄMIE
VON DER BANK.



WÜRFEL! WÜRFEL! WÜRFEL!

GEHE RAUS UND KOMME WORTLOS WIEDER,
ZEIGE AUF DIE DREI MITSPIELER UND GEHE
WIEDER HINAUS. JEDEM SPIELER, DER DIR
FOLGT, MUSST DU EINE PRÄMIE ABGEBEN.



MACHE ABSOLUT NICHTS UND GEBE NOCH
NICHT EINMAL DEN WÜRFEL WEITER.
WARTEN BIS IHN SICH JEMAND HOLT!



MACHE ABSOLUT NICHTS UND GEBE NOCH
NICHT EINMAL DEN WÜRFEL WEITER.
WARTEN BIS IHN SICH JEMAND HOLT!



EIGENE SPIELKARTEN GEWÜNSCHT? SPRECHEN SIE MIT UNS:
MEHLERSOFT, CHRISTIAN MEHLER, MERKURSTR. 33, 36041 FULDA
CM@MEHLERSOFT.COM

<p>ERZÄHLE DEINE SCHLECHTESTE CHARAKTEREIGENSCHAFT!</p>	<p>ERZÄHLE DEINE BESTE CHARAKTEREIGENSCHAFT!</p> 
<p>ERZÄHLE, WAS AUS DEINER SICHT DEINE CHARAKTERSTÄRKE IST!</p> 	<p>ALLE SCHREIBEN AUF, WAS AUS IHRER SICHT DEINE CHARAKTERSTÄRKE IST. STIMMT DEINE ANTWORT MIT DER MEHRHEIT DER ANTWORTEN ÜBEREIN, SO BEKOMMST DU EINE PRÄMIE.</p>
<p>ERZÄHLE, WAS DU ABSOLUT UND ÜBERHAUPT UND SOWIESO GAR NICHT MAGST!</p>	<p>ERZÄHLE, WAS DU ABSOLUT UND ÜBERHAUPT UND SOWIESO GAR NICHT MAGST!</p>
<p>ERZÄHLE, WAS DU ABSOLUT UND ÜBERHAUPT UND SOWIESO RICHTIG SUPER FINDEST!</p>	<p>ERZÄHLE, WAS DU ABSOLUT UND ÜBERHAUPT UND SOWIESO RICHTIG SUPER FINDEST!</p>



EIGENE SPIELKARTEN GEWÜNSCHT? SPRECHEN SIE MIT UNS:
MEHLERSOFT, CHRISTIAN MEHLER, MERKURSTR. 33, 36041 FULDA
CM@MEHLERSOFT.COM