

GYMOOGL

Kartenspiel mit 100er Fragen - anlässlich 100 Jahre Bundesland Niederösterreich

Alle Schüler und Schülerinnen des Gymnasiums Lilienfeld waren eingeladen, Fragen zu kreieren, in welchen die Zahl 100 eine Rolle spielt. Die Fragen wurden drei Kategorien zugeordnet: „Niederösterreich“ (Fragen mit Bezug zu Niederösterreich; z.B.: Wovon trennte sich vor 100 Jahren, im Jahr 1922, das Bundesland NÖ?), „Allgemein“ (Fragen zu verschiedenen Themenkreisen; z.B.: Welches chemische Element hat im Periodensystem die Ordnungszahl 100?) und „Junior“ (Fragen für jüngere Mitspieler*innen; z. B.: Welche Märchenfigur schlief 100 Jahre?).

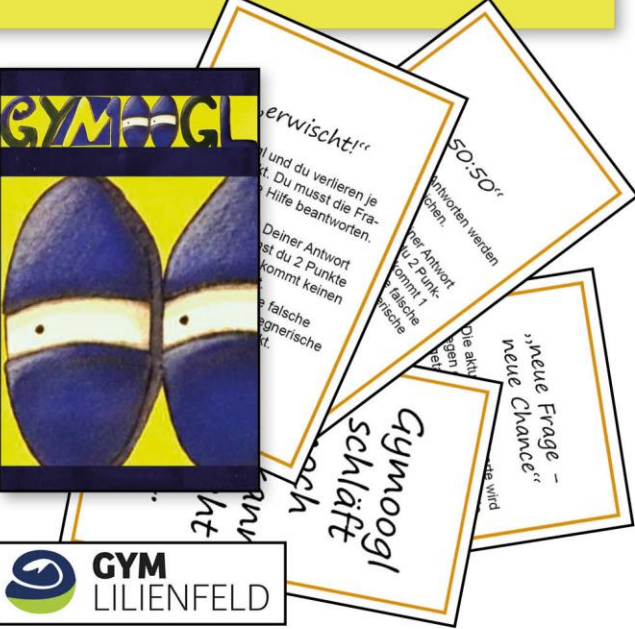
Insgesamt wurden von Schüler*innen der 1. bis 8. Klassen rund 300 Fragen entwickelt, zu welchen je vier Antwortmöglichkeiten (eine richtige Antwort und drei falsche Antworten) angegeben wurden. Zusätzlich zu diesen Fragen, welche schließlich auf den Fragenkärtchen zu lesen sind, wurden auch Gymoogl-Karten entwickelt, welche den Spielverlauf interessant und abwechslungsreich beeinflussen sollen.

Die Karten- und Titelgestaltung sowie die Spielentwicklung erfolgte unter Zusammenarbeit von Schüler*innen des Gymnasiums Lilienfeld. Dieses Kreativprojekt wird im Rahmen des „Bezirksfests zu 100 Jahre Niederösterreich“ in Lilienfeld am 26. Juni 2022 präsentiert.



Was ist ein „Gymoogl“?

Das ist ein helfender Zuflüsterer, wenn es um die Beantwortung von kniffligen Fragen geht. Leider ist Gymoogl nicht sehr zuverlässig und so sind seine Hilfestellungen nur begrenzt hilfreich. Außerdem kann es passieren, dass Gymoogl gerade verhindert ist und so nicht bei der Beantwortung der Frage helfen kann.



Spielverlauf:

Es spielen zwei Spieler oder zwei Teams. Die Spieler / Teams spielen sowohl gegeneinander als auch mit und auch gegen Gymoogl.

Die Spieler wählen eine Kategorie der Fragenkarten und mischen diese bzw. mischen sie die Fragenkarten mehrerer Kategorien und legen schließlich den Kartenstapel verdeckt auf der Spielfläche ab. Pro drei Fragenkarten ist eine Gymoogl-Karte im Spiel zulässig. So werden ebenso die Gymoogl-Karten gemischt. Die entsprechende Anzahl an Karten (pro drei Fragen-Karten eine Gymoogl-Karte) wird verdeckt abgezählt und neben dem Fragen-Kartenstapel als eigener Stapel positioniert.

Der erste Spieler / das erste Team (Spieler 1) beginnt, indem der gegnerische Spieler / das gegnerische Team (Spieler 2) eine Karte vom Fragen-Kartenstapel abhebt und die darauf stehende Frage (ohne Hinweis auf die richtige Antwort) vorliest. Es werden alle vier Antwortmöglichkeiten genannt.

Spieler 1 versucht, die richtige Antwort zu benennen, und kann nun folgende Aktionen wählen:

- a) Spieler 1 kann ohne Hilfe antworten: Liegt Spieler 1 mit der Antwort richtig, bekommt er zwei Punkte. Wird eine falsche Antwort genannt, bekommt Spieler 2 einen Punkt und auch Gymoogl bekommt einen Punkt. ODER
- b) Spieler 1 möchte die Frage nicht gleich beantworten und bittet Gymoogl um Hilfe. So wird vom Spieler 1 eine Gymoogl-Karte abgehoben. Die Aktion auf der Karte, welche hilfreich oder auch nicht hilfreich sein kann, ist zu befolgen. Spieler 1 versucht nun, die richtige Antwort auf die Frage zu nennen. Wird so die Frage von Spieler 1 richtig beantwortet erhält Spieler 1 zwei Punkte und Gymoogl erhält einen Punkt. Wird die falsche Antwort genannt, bekommt Spieler 2 einen Punkt.

Nach Beantwortung der Frage wird gewechselt und Spieler 2 wird von Spieler 1 befragt. Spieler 2 hat nun ebenso die Möglichkeit die Frage mit oder ohne Hilfe einer Gymoogl-Karte zu beantworten. Gymoogl-Karten –Spezialfälle: Hier ist den Anweisungen auf den Karten zu folgen.

Spielende: Das Spiel endet, sobald entweder die letzte Fragenkarte oder die letzte Gymoogl-Karte gezogen wurde. Die Punktestände werden verglichen. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Es ist auch möglich, dass Gymoogl die meisten Punkte erreicht hat, dann hat Gymoogl das Spiel gewonnen.