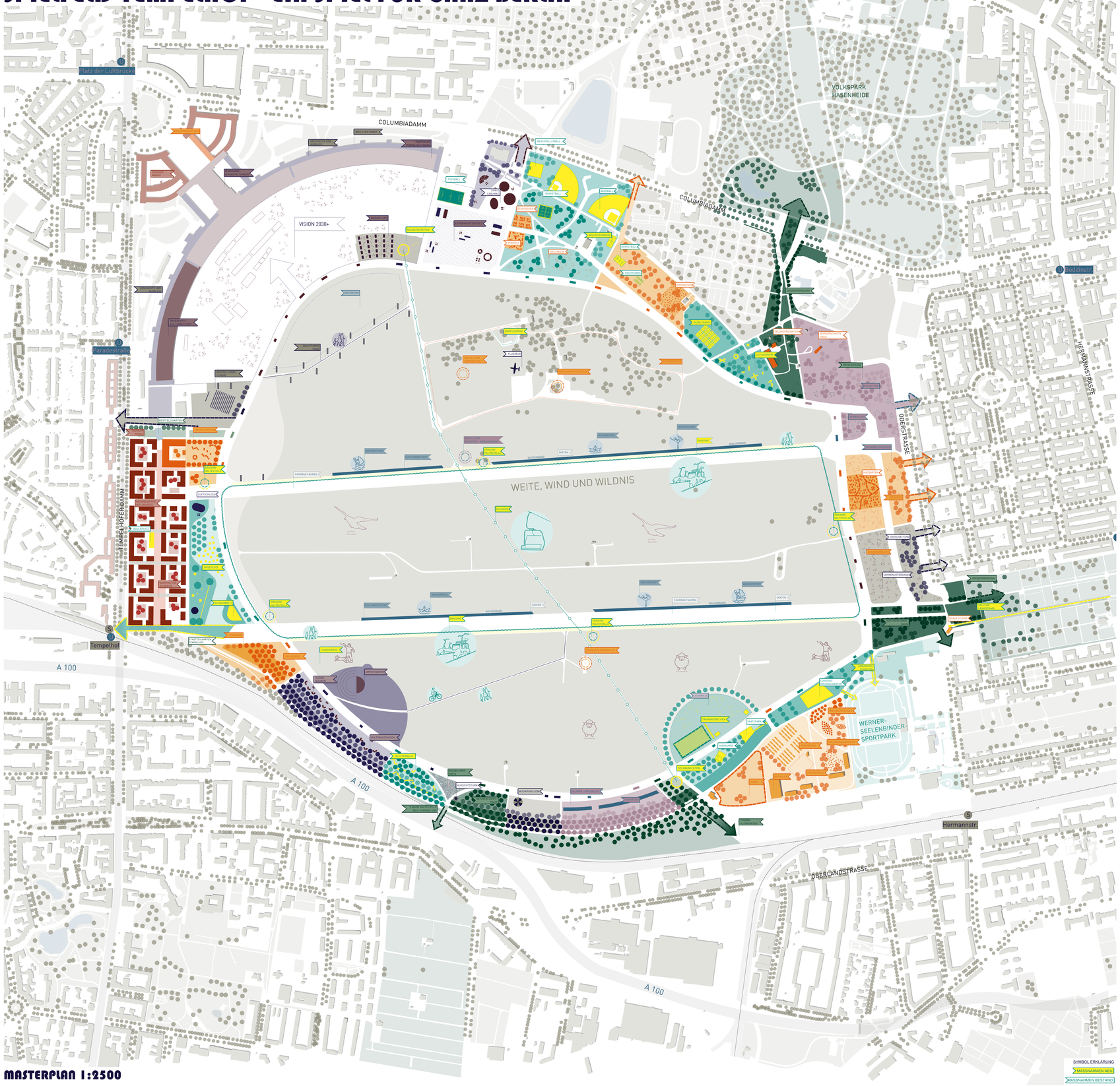
SPIELFELD TEMPELHOF - EIN SPIEL FÜR GANZ BERLIN



MASTERPLAN 1:2500

Spielanleitung

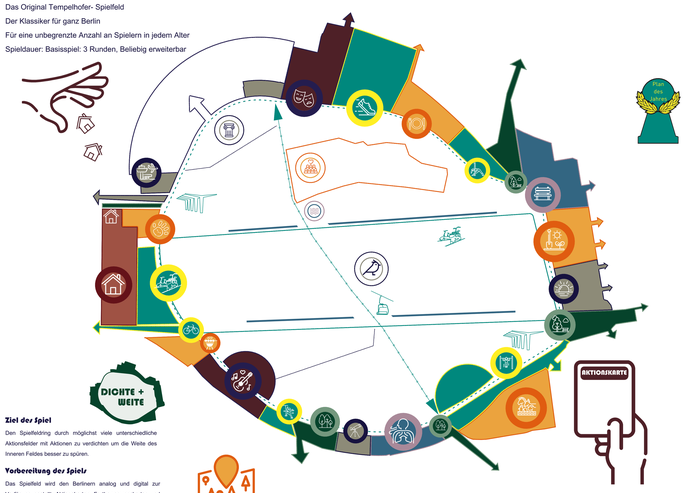
081023

Das Original Tempelhofer- Spielfeld

Der Klassiker für ganz Berlin

Für eine unbegrenzte Anzahl an Spielern in jedem Alter

Spieldauer: Basisspiel: 3 Runden, Beliebig erweiterbar



Ziel des Spiel

Den Spielfeldring durch möglichst viele unterschiedliche Aktionsfelder mit Aktionen zu verdichten um die Weite des Inneren Feldes besser zu spüren.

Vorbereitung des Spiels

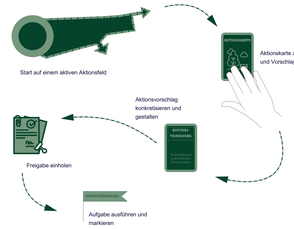
Das Spielfeld wird den Berlinern analog und digital zur Verfügung gestellt. Aktionskarten, Fortbewegungskarten und Feldkarten der ersten Runde werden aktiv und können ausgewählt werden.

Spielleiter

Spielfiguren

Berliner Bürger + BERLIN + GRÜNBERLIN

Spielablauf



Orientierungspunkte

Die Orientierungspunkte sind immer den Aktionsfeldern zugeordnet und in den jeweiligen Farben zu gestalten. Sie dienen den funktionalen Bedürfnissen nach Schatten, Trinkwasser, Sitzgelegenheiten und Mülltonnen und können beliebig oft auf dem Ring angeordnet werden.

Ende der Runde

Eine Runde endet, wenn auf jedem Feld einer Farbe, mindestens eine Aktion und ein Streckenabschnitt einer Bewegungskarte fertiggestellt wurde.

Aktivität

Türkisblau: Für Dynamik, Freiheit und Klarheit

Zinkgelb: Für Optimismus, Freude und Anregung

Unterhaltung

Purpurrot: Leidenschaft und emotionale Tiefe

Nachtblau: Kreativität und Spiritualität

Ruhe

Taubenblau: Klarheit, innere Ruhe und Frieden

Pastellviolett: eine sanfte Spiritualität und inneren Frieden

Konversation

Safrangelb: Leichtigkeit, Freundlichkeit und Optimismus

Reinorange: Wärme, Freundschaft und Zugänglichkeit

Betrachtung

Graubeige: Für Neutralität und die subtile Tiefe

Saphirblau: Für Konzentration, Nachdenklichkeit und den Akt des Betrachtens

Aktionskarten:

Es gibt Aktionskarten in allen Farbbereichen. Auf jeder Karte befindet sich eine Abbildung mit einem Vorschlag einer Aktion und der Dauer der Ausführung. Diese Vorschläge sind nur als Anhaltspunkte zu verstehen und können individuell im Verlauf des Spiels angepasst oder ergänzt werden.

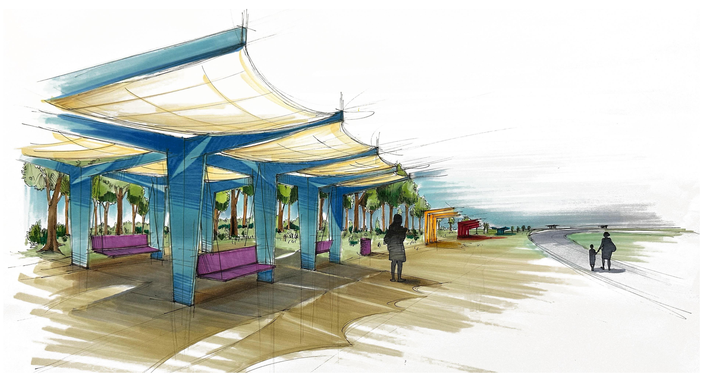
Feldkarten

Neben den bunten Aktionskarten gibt es noch die Feldkarten. Diese beschreiben freie Aktionen auf dem inneren Feld immer an einem Weg oder einer Wegkreuzung gelegen. Diese sind komplett frei zu gestalten, dürfen aber nur temporäre, zurückhaltende und gemeinnützige Installationen oder Projekte sein.

Dialogkarten

Die Dialogkarten werden nach jeder Runde gezogen und dienen der Rekapitulation der fertiggestellten Bauabschnitte. Sie sollen den behutsamen Umgang mit dem Spielfeld und die Interaktion der Spieler untereinander fördern.

Bewegungskarten

Die Bewegungskarten sind unabhängig der Farben zu sehen. Sie sind als Abkürzung zu verstehen, um sich schneller auf dem Spielfeld bewegen zu können. Die Form der Fortbewegung ist nur ein Vorschlag und kann ebenfalls individuell angepasst oder ergänzt werden.

Es gibt drei Kategorien von Bewegungskarten. Einmal die Verbindung Nord-Süd, einmal die Ringverbindung und einmal die Orientierungspunkte entlang des Feldes.