

Abarbeitungsanleitung MethodenUNO

Beginner

Das Spiel orientiert sich am Gesellschaftsspiel UNO und seinen Spielregeln (*Spielregeln siehe Textende*). Das Spiel beginnt mit dem Auflegen der ersten Karte. Der Spieler darf beim Ablegen der Karte durch einen Mitspieler herausgefordert werden. Mit den Worten: „I challenge you!“ muß der Spieler beweisen wieviel Methodenkenntnis er besitzt. Der herausgeforderte liest den Namen der Methode auf der Karte, die er zuletzt abgelegt hatte laut vor. Danach muß er die Methode aus dem Gedächtnis beschreiben. Der restliche Spielkreis darf sich die Rückseite der Spielkarte durchlesen. Dort vermerkt stehen Methodendetails und -beschreibung. Falls der Spielkreis gemeinsam beschließt, daß der herausgeforderte bei der Methodenbeschreibung richtig liegt, zieht der Herausforderer zwei Karten aus dem Stapel. Ist die Antwort falsch, muß der herausgeforderte Spieler zwei Karten abheben. Ziel des Spiels ist es so schnell, wie möglich sämtliche Karten aus der Hand zu legen. Besitzt ein Spieler nur noch eine Karte, spricht er laut und deutlich „UX“ in die Runde. Verpaßt er diese Pflicht und wird dabei erwischt, dürfen ihm die übrigen Spieler vier neue Karten aus dem Stapel geben.

Advanced:

Genau, wie bei der Beginner Version basiert dieses Szenario auf UNO und seinen Spielregeln (*Spielregeln siehe Textende*).

Zunächst wird ganz normal, mit den ausgedruckten MethodenUNO Karten, eine Runde Uno gespielt.

Nachdem ein Gewinner aus dem UNO-Spiel hervorgeht, ändern die Spieler ihre Sitzanordnung indem sie sich nebeneinandersetzen. Die Spielgruppe nimmt den Ablege-Kartenstapel und reiht die Methodenkarten von der ersten bis zur letzten abgelegten Karte in einer Linie auf. Dadurch wird ein möglicher Meilensteinplan visualisiert.

Bei der Advanced Version definieren die Mitspieler, vor Beginn des Kartenspiels, ein Projekt und eine Kurzbeschreibung, wofür sie einen Meilensteinplan erstellen wollen.

Bsp.: **Projektname** – *Bugaboo*
Kurzbeschreibung – *Entwicklung eines Kinderwagens unter Einbindung von Consumer Electronics*

Jeder Spieler überlegt sich einzeln, innerhalb von 2 Minuten, wie der konkrete Handlungsablauf (Übergang) eines Kartenpaares (also von Methode A nach Methode B) aussieht. Anschließend erklärt er mündlich diesen Ansatz seinem rechten Sitznachbar. Dieser hat wiederum 2 Minuten Zeit um sich den selben Karten zu widmen und mit Hilfe der gewonnenen Erkenntnisse die Idee zu erweitern. Dies geschieht solange, bis jeder Teilnehmer jedes Kartenpaar durchlaufen hat. Beim letzten Durchlauf werden die Ideen auf einem Post-It notiert und in den Meilensteinplan eingefügt (zwischen den betroffenen zwei Methodenkarten).

Zum Schluss schreibt jeder den Handlungsablauf der letzten beiden Spielkarten nieder und fügt diesen reihum in den Meilensteinplan ein.

Tipp: - Sollte der Meilensteinplan Kollisionen mit reellen Anforderungen herstellen, paßt man entweder die betroffenen Stellen an oder wiederholt die Spielrunde.
- Passen zwei Methoden nicht zueinander darf das Team eine alternative Lösung durch Verschieben der Kartenpositionen herbeiführen.

Spielregeln MethodenUNO Runde

Das Ziel des ersten Teils beim MethodenUNO ist es als erster Spieler alle Karten abgelegt zu haben.

Spielvorbereitung

Nach dem Download des Spielsatzes und dem anschließenden ausdrucken bzw. ausschneiden der Spielkarten wird gemischt und jeder Spieler erhält 3 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den Kartenstapel. Vom Kartenstapel wird die erste rote Karte, die beim reihum Abheben erscheint, aufgedeckt danebengelegt. Dieser Stapel bildet den Ablegestapel. Ein Spieler, der die Runde beginnt, wird ausgelost.

Spielverlauf

Der erste Spieler legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablege-Kartenstapel. Dabei gilt: Eine Karte kann nur auf eine Karte der gleichen Farbe oder der gleichen Zahl gelegt werden. Die Karten ohne Methoden sind spezielle Aktionskarten mit besonderen Regeln (siehe unten „Aktionskarten“). Kann ein Spieler keine passende Karte legen, so muss er eine Strafkarte vom verdeckten Stapel ziehen. Diese Karte kann er sofort wieder ausspielen, sofern diese passt. Hat er keine passende Karte ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer die vorletzte Karte ablegt, muss „**UNO!**“ (das bedeutet „Eins“) rufen und signalisiert damit, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst ein Spieler das und ein anderer bekommt es rechtzeitig mit (bevor der nächste Spieler eine Karte gezogen oder abgeworfen hat) so muss er 2 Strafkarten ziehen. Die Runde gewinnt derjenige, welcher die letzte Karte abgelegt hat. Die Punkte werden addiert und eine neue Runde wird gespielt.

Aktionskarten

Im Spiel gibt es methodenlose Aktionskarten mit unterschiedlichen Funktionen, welche nachfolgend erklärt werden.



ZIEH ZWEI KARTEN

Wenn diese Karte gelegt wird, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen. Diese Karte kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder andere Zieh Zwei Karten gelegt werden. Wenn sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, gelten diesselben Regeln.



RETOUR KARTE

Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wenn bisher nach links gespielt wurde, wird nun nach rechts gespielt und umgekehrt. Die Karte kann nur auf eine entsprechende Farbe oder eine andere Retour Karte gelegt werden. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, fängt der Geber an und dann setzt der Spieler zu seiner Rechten anstatt zu seiner Linken das Spiel fort.



AUSSETZEN KARTE

Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen“. Die Karte kann nur auf eine andere mit entsprechender Farbe oder eine andere Aussetzen Karte gelegt werden. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, wird der Spieler zur Linken des Gebers „übersprungen“ und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort.



FARBENWAHLKARTE

Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet welche Farbe als nächstes gelegt werden soll. Auch die schon liegende Farbe darf gewählt werden. Eine Farbenwahl Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wenn eine Farbenwahl Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, entscheidet der Spieler zur Linken des Gebers, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll.



ZIEH VIER FARBENWAHLKARTE

Diese Karte ist die beste. Der Spieler, der sie legt, entscheidet, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll. Zudem muss der nächste Spieler 4 Karten von dem Kartenstapel nehmen. Er darf in dieser Runde keine Karte ablegen. Leider darf man die Karte nur dann legen, wenn der Spieler der sie hat, keine Karte in der Hand hält, die der Farbe auf dem Ablege-Kartenstapel entspricht. Hat der Spieler eine Karte mit der entsprechenden Nummer oder Aktionskarten, kann die Zieh Vier Farbenwahlkarte dennoch gelegt werden.