



# SPIELREGELN

## Willkommen bei der StartUp for Good – Challenge!

Diese Anleitung hilft Ihnen beim Aufbau und bei der Navigation durch das Spiel. Die meisten Anweisungen finden Sie auf den Karten. Befolgen Sie diese, und alles sollte problemlos funktionieren!

### 1. SPIELBRETT AUFBAUEN

- Legen Sie das Spielbrett in die Mitte.
- Legen Sie alle Kartensätze nach Kategorien sortiert um das Spielbrett herum (Problem, Rollen, Herausforderung, kreative Lösungen).
- Sie können gerne direkt auf dem Spielbrett zeichnen oder Notizen machen!

### 2. KARTEN ZIEHEN

- Alle Fortschrittskarten sind entsprechend der Phase, zu der sie gehören, nummeriert.
- Ziehen Sie sie in der Reihenfolge (1, 2, 3...), in der sie im Spiel **logisch** vorkommen.
- Für jeden Schritt ist angegeben, wann Sie weitere unterstützende Karten ziehen müssen (z.B. Problem, Herausforderung, Rolle).

### 3. ROLLEN

- Zu Beginn (nach dem Ziehen der ersten Fortschrittskarte) zieht jeder Spieler eine

Rolle oder wählt eine aus. Die Rollen werden der Gruppe erst bekannt gegeben, wenn alle verteilt sind.

- Jede Rolle hat eine eigene Sichtweise – spielen Sie diese voll aus! (Nutzen Sie die Fragen auf den Rollenkarten als Leitfaden für Ihre Überlegungen und Beiträge.)

### 4. ZEITMESSUNG

- Für die meisten Schritten gibt es eine Zeitempfehlung (z.B. 10–15 Minuten für das Brainstorming).
- Verwenden Sie eine Stoppuhr oder den Timer Ihres Handys, um die Spielzeit im Blick zu behalten.

### 5. BEENDEN DES SPIELS

Wählen Sie die für Ihre Gruppe passende Version:

#### Ende A – Spiel in einer Sitzung

- SCHRITT 11A: Erstellen Sie gemeinsam eine verbesserte Version als letzten Schritt

#### Ende B – Langzeitprojekt (Version für den Unterricht)

- zeichnen Sie SCHRITT 11B: Fortlaufende Reise als letzten Schritt



Kofinanziert von der Europäischen Union

**Hekima**

**impact games**

DEUTSCHER  
ÜBUNGSFIRMENRING  
Ein Angebot der BIZ-Essen GmbH

CC BY-NC-SA 4.0

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.