

Simulationsanleitung

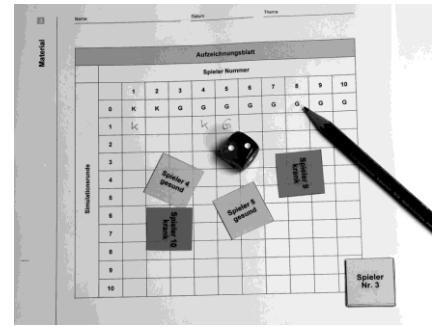
Material pro Gruppe: 1 Aufzeichnungsblatt, Bleistift, Würfel, 10 Zustandskarten, 10 Zufallskarten (Spieler 1 bis Spieler 10)

Vorbereitungen

Die Zustandskarten (Vorder- und Rückseiten) müssen ausgeschnitten und entsprechend zusammengeklebt werden. Auf der Vorderseite steht zum Beispiel „Spieler 4 – gesund“, auf der Rückseite „Spieler 4 – krank“.

Bildet Gruppen zu je zehn Personen (notfalls können einige auch gleichzeitig die Rolle zweier Spieler einnehmen). Jeder Spieler erhält eine Zustandskarte, die seinen derzeitigen Gesundheitszustand anzeigt.

Die Spieler mit den Nummern 1 und 2 beginnen dabei im Zustand „krank“ und legen ihre Karten mit der entsprechenden Seite nach oben vor sich ab. Alle anderen Spieler sind „gesund“ und legen ihre Karten mit dieser Seite nach oben vor sich ab.



Ablauf einer Simulationsrunde

Mischt zunächst die 10 verdeckt auf dem Tisch liegenden Zufallskarten. Zieht danach zwei Karten und dreht sie um. Die beiden Spieler mit den entsprechenden Nummern treten nun gegeneinander an:

- Sind beide Spieler gesund, so passiert nichts. Beide bleiben auch in der nächsten Runde gesund.
- Sind beide krank, so entscheidet sich nun, ob sie gesund werden, krank bleiben oder gar an der Krankheit sterben und aus der Simulation ausscheiden. Dazu würfelt zuerst der eine Spieler, danach der andere.

Augenzahl	Ereignis
1	Der Spieler ist zu schwach zum Weiterleben und scheidet tot aus.
2 bis 5	Der Spieler bleibt in der nächsten Runde krank.
6	Der Spieler wird wieder gesund und dreht seine Zustandskarte um.

- Ist ein Spieler gesund und der andere krank, so entscheidet sich zunächst, ob der Gesunde angesteckt wird. Dazu würfeln beide Spieler, wobei die höhere Augenzahl gewinnt. Ist der Gesunde Sieger, so bleibt er auch in der nächsten Runde gesund. Gewinnt der Kranke, so wird der Gesunde infiziert und muss seine Zustandskarte umdrehen. Bei Gleichstand wird so lange weitergewürfelt, bis ein Sieger feststeht. Am Ende dieser Paarung muss jedenfalls der Kranke noch einmal würfeln, um zu entscheiden, ob er gesund wird (6), krank bleibt (2 bis 5) oder sogar stirbt (1).

Nun werden zwei neue Zufallskarten gezogen – bis alle Spieler einmal angetreten sind. Insgesamt gibt es also in der ersten Simulationsrunde fünf solche Paarungen.

Am Ende einer kompletten Simulationsrunde wird auf dem Aufzeichnungsblatt vermerkt, welche Spieler gesund (G), krank (K) bzw. tot (T) sind.

Weitere Runden und Spielende

Die nächste Runde beginnt nun wieder damit, die Zufallskarten aller *noch lebenden* Spieler zu mischen. Sollte eine ungerade Anzahl an Spielern am Leben sein, so passiert mit dem verbleibenden Spieler Folgendes: Ist er gesund, so bleibt er es auch in der nächsten Runde. Ist er krank, so muss er würfeln, um zu entscheiden, ob er gesundet (6), krank bleibt (2 bis 5) oder stirbt (1).

Die Simulation endet entweder, wenn es keine Kranken mehr gibt, wenn also die Epidemie vorüber ist, oder wenn 10 Runden gespielt sind.

Material für die Simulation

Zustandskarten

In der Mitte knicken, dann beide Seiten zusammenkleben und die Karten ausschneiden.

Dann zeigt zum Beispiel die Vorderseite: Spieler 1 gesund – und die Rückseite: Spieler 1 krank

Spieler 1 gesund	Spieler 2 gesund	Spieler 3 gesund	Spieler 4 gesund	Spieler 5 gesund
Spieler 6 gesund	Spieler 7 gesund	Spieler 8 gesund	Spieler 9 gesund	Spieler 10 gesund
Spieler 6 krank	Spieler 7 krank	Spieler 8 krank	Spieler 9 krank	Spieler 10 krank
Spieler 1 krank	Spieler 2 krank	Spieler 3 krank	Spieler 4 krank	Spieler 5 krank

Zufallskarten

Bitte einzeln ausschneiden

Spieler Nr. 1	Spieler Nr. 2	Spieler Nr. 3	Spieler Nr. 4	Spieler Nr. 5
Spieler Nr. 6	Spieler Nr. 7	Spieler Nr. 8	Spieler Nr. 9	Spieler Nr. 10

Name: _____

Datum: _____

Thema: _____

Aufzeichnungsblatt											
	Spieler Nummer										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	K	K	G	G	G	G	G	G	G	G	G
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											