

MEINE KLEINE UNI

Das Erstsemesterspiel

Wir beglückwünschen Euch zur Absicht, MEINE KLEINE UNI zu spielen.

Mit MEINE KLEINE UNI liegt eins der besten Spiele des Jahres 1992 vor, welches nur deshalb nicht „Spiel des Jahres“ geworden ist, weil die Einreichungsfrist für das Spiel um einen Tag überschritten wurde.

Für die Entwicklung von MEINE KLEINE UNI haben mehrere Spiel-Konstrukteure ihre sämtlichen, langjährigen Erfahrungen im Studium an deutschen Universitäten eingesetzt. Dadurch ist das Spiel deutlich realistischer geworden als die Realität.

Wer sich mit guten Vorsätzen hier durchs Studium spielt, hat's manchmal ganz schön schwer. Die unterschiedlichsten Dinge müssen erledigt werden. Je besser man alles unter einen Hut bringen kann, desto größer sind die Chancen, auch die abschließenden Prüfungen zu bestehen. Wer die Vorbereitungen ausgewogen und erfolgreich zu gestalten vermag, gehört nachher zu den Glücklichen. Aber meistens kommt es anders als man denkt.

Aufbau des Spiels

Das Spiel besteht aus

dem Spielplan,	dem so realistisch wie möglich gestalteten studentischen Lebensraum,
der Spielanleitung,	die Ihr Euch gerade zu Gemüte führt,
den Ereigniskarten,	welche das Studileben in all seiner Couleur widerspiegeln,
den Spielfiguren,	das sind die handelnden Personen und
dem Rundenzählstein,	das ist die große Uhr,
ein 6er und 20er-Würfel,	die den Zufall ins Spiel bringen.

Diese Dinge würden für das Spiel schon ausreichen, wären da nicht die Prüfungen. So waren wir gezwungen, das Spiel um

die Leistungspunkte,	die Euren Vorbereitungsstand auf die Prüfungen verkörpern und
die Prüferkarten,	die Persönlichkeitsprofile der prüfenden Professoren enthalten,

zu erweitern.

Ziel des Spiels

Genau wie in diesem Spiel kommt es auch im richtigen Leben darauf an, die Prüfungen zu bestehen. Und genau wie in diesem Spiel soll das richtige Leben auch Spaß machen.

Zum Spielplan

Der Spielplan besteht aus Stationen und Wegen zwischen diesen Stationen. Einige Wege sind nur in eine Richtung begehbar. Die Stationen sind:

- **Kneipe/Biergarten** : Ein zentraler Punkt im Studileben. Begegnungs- und Kommunikationsstätte.
- **Freizeit** : Umfaßt den kleinen Rest der Zeit, der noch übrigbleibt.
- **Fachschaft** : Der Schlüssel zum Erfolg.
- **Vorlesung** : Alles schläft und einer spricht.
- **Übung** : Hier trifft man sich im kleineren Kreis.
- **Bibliothek** : Hier stehen die Bücher, die im Augenblick niemand braucht.
- **Arbeitsgruppe/Selbststudium** : Hier lernt man was.

Einige Stationen kommen dabei doppelt vor. Die Stationen Kneipe/Biergarten sowie Arbeitsgruppe/Selbststudium sind jeweils als ein einziges Feld zu betrachten. Die Wegfelder unterscheiden sich folgendermaßen:

- „normale“ Wegfelder : Hier passiert nichts.
- mit Kreuz gekennzeichnete Wegfelder, den sogenannten **Unterwegs-Feldern** : Hier passiert was.

Spielablauf

Nachdem Ihr alle Ereignis- und Punktekarten zurechtgelegt habt, kann's losgehen. Zu Beginn des Spiels würfelt Ihr aus, wer anfängt. Dazu würfeln alle einmal mit dem Zwanziger-Würfel. Wer die höchste Augenzahl hat, beginnt. Eventuell gibt es ein Stechen, das kennt Ihr doch alle zu Genüge, ne? Gespielt wird im Uhrzeigersinn (wie auch sonst?). Das Spiel besteht aus zwei großen Abschnitten, dem Studienabschnitt und dem Prüfungsabschnitt.

Nun zuerst noch ein kleines Wort an den/die BeginnerIn:

Du hast die ehrenvolle Aufgabe, jedesmal, wenn Du an der Reihe bist, den Rundenzähler ein Feld vorzusetzen. Beim ersten Mal setzt Du ihn auf das Feld 1.

Das Studium

Das Studium erstreckt sich über 20 Runden. Alle beginnen auf dem Fachschaftsfeld. Wenn Du dran bist, würfelst Du einmal mit dem 6er-Würfel. Entsprechend der Augenzahl kannst Du in eine beliebige Richtung ziehen. Kommst Du an einer Station vorbei, so kannst Du dort bleiben und die eventuell überzähligen Augen verfallen lassen. Je nachdem, wo Du gelandet bist, passieren unterschiedliche Dinge.

Wenn Du willst, kannst Du auch auf das Würfeln verzichten. Du tust dann so, als ob Du durch Würfeln dort gelandet wärest, und verhältst Dich entsprechend der folgenden Ausführungen.

Normales Wegefild :

Hier passiert nichts und der/die Nächste darf weitermachen.

Unterwegs-Feld :

Ziehe eine Ereigniskarte „Unterwegs“ und lies diese laut vor. Dort steht, was passiert ist und welche Konsequenzen das für Dich hat. Beachte auch die Erläuterungen dazu im Abschnitt *Zu den Ereigniskarten* weiter hinten.

Station Arbeitsgruppe/Selbststudium :

Bevor Du eine Ereigniskarte ziehst, mußt Du noch folgendes beachten : Entscheide Dich zuerst, ob Du lieber Selbststudium betreiben möchtest oder an einer Arbeitsgruppe teilnehmen willst. Bist Du der/die einzige auf dem Feld, so bleibt Dir nichts anderes übrig, als Selbststudium zu betreiben.

Selbststudium :

Du ziehst eine Ereigniskarte „Arbeitsgruppe/Selbststudium“ und liest laut vor, was passiert ist und welche Konsequenzen das bei Selbststudium für Dich hat. Beachte auch die Erläuterungen dazu im Abschnitt *Zu den Ereigniskarten* weiter hinten.

Arbeitsgruppe :

Du kannst nun andere SpielerInnen, die auf dem selben Stationsfeld stehen, fragen, ob sie mit Dir eine AG gründen wollen oder Dich in ihre aufnehmen. Will Dich niemand, so mußt Du wohl doch → Selbststudium betreiben. Kommt also eine Arbeitsgruppe zustande (mindestens 2 Leute!), so ziehe eine Ereigniskarte „Arbeitsgruppe/Selbststudium“ und lies laut vor, was passiert ist und welche Konsequenzen das für die Arbeitsgruppe hat. In der Regel sind alle AG-Mitglieder davon betroffen (ja, auch beim Punkte bekommen!), außer es ist ausdrücklich nur von Dir die Rede.

Die Arbeitsgruppe bleibt solange bestehen, bis höchstens nur noch eine(r) der Mitglieder auf dem Stationsfeld steht.

sonstige Stationen :

Ziehe eine entsprechende Ereigniskarte und lies laut vor, was drauf steht. Beachte auch die Erläuterungen dazu im Abschnitt *Zu den Ereigniskarten* weiter hinten.

Die Prüfungen

Nun kommt die Stunde der Wahrheit. Die Prüfungsordnung schreibt zwei Teilprüfungen vor, die beide zu bestehen sind. Dabei darf man allerdings eine Prüfung wiederholen. Der Prüfungsabschnitt besteht also aus zwei Prüfungsrunden und einer Wiederholungsrunde. An letzterer nehmen diejenigen nicht mehr teil, die entweder bereits beide Teilprüfungen bestanden oder eben beide nicht bestanden haben. 20 ProfessorInnen können Prüfungen abnehmen. Sie werden durch die Prüferkarten repräsentiert.

Eine Teilprüfung :

Deine(n) PrüferIn erhältst Du dadurch, daß Du blind eine Prüferkarte ziehst. Auf dieser stehen der Name, die Beschreibung und die Anforderungen, die es zu erfüllen gilt. Nachdem Du die Karte laut vorgelesen hast, legst Du sie vor Dir auf den Tisch. Nun gilt es, die von Dir erarbeiteten Leistungspunkte einzusetzen. Alle eingesetzten Punkte gibst Du nach der Prüfung ab. Kannst oder willst Du nicht alle Anforderungen erfüllen, so sind Hopfen und Malz noch nicht ganz verloren, denn mit ein bißchen Glück kann man so manche Schwäche vertuschen. Die Prüfung naht und Du wirst langsam nervös. Endlich ist es soweit!

Würfle einmal mit dem 20er-Würfel!

Bestanden hast Du

bei 0 fehlenden Punkten, wenn Du mehr als 0 gewürfelt hast,

bei 1 fehlenden Punkt, wenn Du mehr als 3 gewürfelt hast,

bei 2 fehlenden Punkten, wenn Du mehr als 6 gewürfelt hast,

bei 3 fehlenden Punkten, wenn Du mehr als 9 gewürfelt hast,

⋮

Bei 7 oder mehr fehlenden Punkten bist Du auf jeden Fall durchgefallen.

Falls Du bestanden hast, sei Dir an dieser Stelle schon einmal eine kleine Gratulation ausgesprochen. Falls nicht, sei Dir an dieser Stelle ein kleiner Trost ausgesprochen.

(Hinweis: Erscheint Dir ein Prüfer zu schwer, so ist es vielleicht ratsam, einige Punkte für die Wiederholungsprüfung aufzuheben und sich mehr auf das Glück zu verlassen.)

Die Wiederholungsprüfung :

Sie funktioniert genauso wie eine Teilprüfung.

Tag der Abrechnung :

Jetzt sind wir dort angekommen, wo sich die Spielerschar in GewinnerInnen und Nicht-GewinnerInnen aufteilt.

Du hast bestanden :

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH !

Du darfst Dich von nun an mit dem Wort „studieneeignet“ schmücken.

Du hast nicht bestanden :

Hiermit sei Dir zuerst einmal ein großer Trost ausgesprochen. Du solltest nicht verzagen, denn daß Du durchgefallen bist, heißt noch gar nichts. Am besten ist, Du versuchst es gleich nochmal, denn

NEUES SPIEL, NEUES GLÜCK.

Zu den Ereigniskarten

Auf der Karte steht zuerst, was sich ereignet und was das für Konsequenzen für Dich hat. Es folgen noch ein paar Erläuterungen dazu.

Versetzung . . . :

Lautet die Anweisung „Versetzung“, so stellst Du Deine Spielfigur sofort auf das genannte Feld, ohne dort eine Karte zu ziehen, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben.

Gehe . . . :

Lautet die Anweisung „Gehe“, so mußt Du Dir in den nächsten Runden den schnellsten Weg dorthin erwürfeln. Dabei darfst Du keine Pause machen und mußt jeweils die volle Augenzahl ausnutzen (außer am Ziel selbst). Kommst Du dabei auf Unterwegsfelder oder Stationen, so ziehst Du dort eine Karte. Die neuen Anweisungen haben Vorrang, der alte Auftrag verfällt jedoch nicht. Du behältst die Karte solange, bis der Auftrag erfüllt ist.

Aussetzen . . . :

Lautet die Anweisung „Aussetzen“, so behältst Du die Karte solange, bis Du genügend oft ausgesetzt hast. Während dieser Zeit darfst Du keine Karten ziehen oder ähnliches tun.

und zuguterletzt

Falls während des Spiels Probleme auftauchen sollten, die nicht durch diese Regeln geklärt werden, entscheidet einfach per Abstimmung, wie Ihr vorgehen wollt. Solltet Ihr Verbesserungsvorschläge haben oder auch nur meckern wollen, so laßt es Eure Fachschaft wissen und im ersten Fall auch uns.

©bei Uns

Uns = Arbeitskreis Erstsemesterarbeit
der KoMa
c/o Stefan Leufen
Gierswall 14
W – 4790 Paderborn