

vector | agile consensus creation

Der Vektor, im mathematischen Sinn, gibt uns eine Richtung und eine Entfernung, jedoch keine Koordinaten. Im strategischen und unternehmerischen Sinne ist der Vektor die Verbindung zwischen dem Ist-Heute und einem Zielpunkt. Die Aufgabe euren Vektor zu definieren zwingt zur Auseinandersetzung mit eurem Ziel, der Distanz zu diesem Ziel und den Maßnahmen um diese Distanz zu überwinden.

EINLEITUNG

Vector ist ein Strategieplanspiel für alle Teams, die gemeinsam etwas großes oder kleines bewegen wollen. Vector ist geeignet für eine Gründer:innen-Truppe, Unternehmensleitung, Projektgruppe, interdisziplinäre Forschungsteams, studentische Gruppenarbeit oder Gesellschafterrunde.

Vector ist eine spielerische Methode zur Entdeckung und Einigung auf die wichtigsten, strategischen Aufgaben in einem definierten Zeitraum, bspw. die kommenden 12 Monate.

Mit Vector wird die übergeordnete Fokusliste (Actionlist), bestehend aus typischerweise 10 Aufgaben (Actionpoints), gemeinsam entwickelt, diskutiert, visualisiert und entschieden.

Das Vorgehen dahinter ist Agile Consensus Creation (agile Konsensfindung). Agil, denn es ist ein im Ergebnis flexibler, iterativer und lernender Entwicklungsprozess. Stets im Sinn die wichtigste Voraussetzung für beste Teamarbeit: das "alle an einem Strang ziehen", "auf das gleiche Ziel einzahlen", ihren Konsens finden und sich dazu bekennen.

Ihr werdet von den vielen Perspektiven überrascht sein, die auch in eurer Runde schlummern.

Beispiel: Ein Rückzugsort in Zeiten der digitalen Tristesse – "Tolstoi"

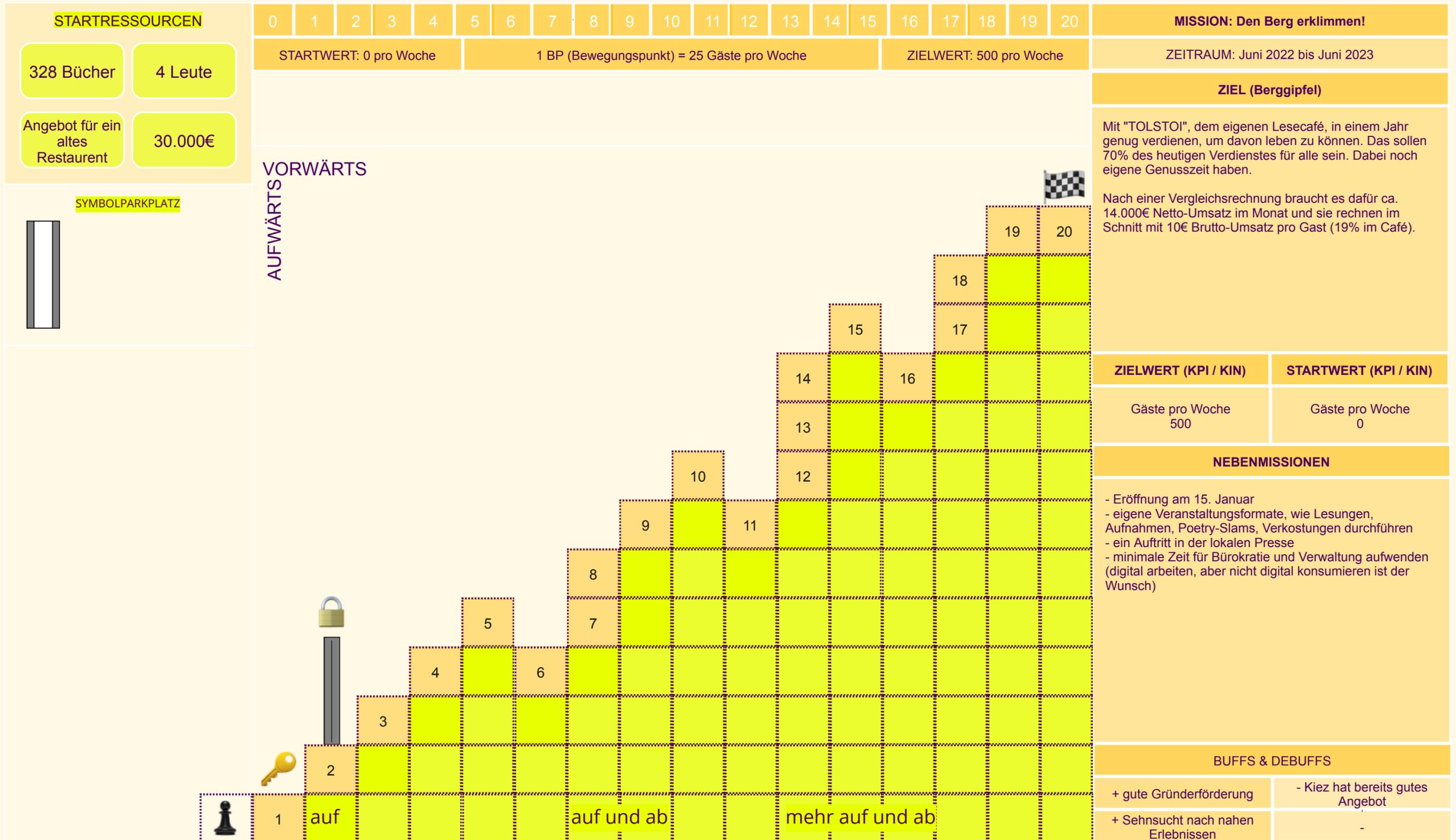
HINTERGRUND

Vor wenigen Monaten trafen sich vier Bekannte aus dem Kiez an einem sonnigen, frisch-windigen Tag in einer bekannten Eckbar zum Nachmittagshopfen. Erstmals sprachen sie ernsthaft über eine Idee, die seit Langem zwischen ihnen herumgeisterte. Bis in den späten Abend hinein rauchten ihre Köpfe, wurde diskutiert, gesponnen, gelacht, resigniert, gekritzelt und wieder Mut geschöpft. Nach dem Zahlen, vor der alten Schanktür der Bar, ein Relikt überwuchert mit Kiezklebern, eingerahmt vom Efeu, standen die Vier in der klaren Nacht. Sie blickten sich an, gaben sich die Hand und sprachen "Wir machen das jetzt!". Sie lachten über ihre Kühnheit.

Charlotte (Lotti), Ralf (Ralle), Amir (Brudi) und Yasemin (Mine) beschlossen an diesem Abend das Abenteuer des Unternehmertums zu wagen. Sie begannen nicht mehr nur von ihrer Unabhängigkeit zu träumen. Sie wollten ihr "Tolstoi"!

Lotti (32) ist angestellte Tischlerin und Hobby-Poetin, Ralle (28) ist angestellter Konditor und nebenberuflich Hörbuchsprecher, Brudi (35) ist verbeamteter IT-Administrator und Hobby-Erotikgeschichtenschreiber, zuletzt Mine (42), angestellte Lektorin und Hobby-Vorleserin.

Sie wollen einen Raum mit Zeit schaffen, einen Raum für intensive Begegnungen im Geiste und nicht auf dem Bildschirm. Die vier wollen ihr eigenes Lese-Café betreiben.



HAND

Umsetzung	Umsetzung	Umsetzung	Umsetzung	Umsetzung	Umsetzung	Kooperation	Akteur	Umsetzung	Projekt	Räuber / Raub
FINANZIERUNG BUSINESSKONZEPT FERTIG + 1.000€ K - 0,5 BP Beschreibung: Die Idee ist zu prüfen, aber ohne Businessplan... Effekt: Kosten sinken...	FINANZIERUNG GRÜNDERDARLEHEN + 10.000€ K - 0,5 BP Beschreibung: Die Gründer... Effekt: ...	ERÖFFNUNG JOBS KÜNDIGEN + 0,5 K - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...	ERÖFFNUNG MIETVERTRAG UNTERSCHREIBEN + 1.000€ K - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...	ERÖFFNUNG SCHRIFTEN & LADEN AUSBAUEN + 0,5 K - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...	ERÖFFNUNG KULTURLESUNG & WEIN, am 15. Januar + 1.000€ K - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...	MARKETING Lokale Gruppen ins TOLSTOI holen + 100 auf 0 - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...	MARKETING MARC-WE BUCHVORSTELLUNG! + 2 BP - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...	MARKETING ONLINE OFFLINE SEIN! (Behauptet und SoSe) + 200 auf 0 - 1.000€ K - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...	MARKETING GUERRILLA-AKTION "(DO)OFFLINE" + 0,5 BP - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...	ERÖFFNUNG AUSBAU BRAUCHT 300 LÄNGER! + 10.000€ K - 0,5 BP Beschreibung: ... Effekt: ...

AKTIONSKARTEN

ABLAGESTAPEL

VOR DEM SPIEL

VORBEREITUNG IST DER SCHLÜSSEL FÜR EIN GUTES ERGEBNIS

() Jeder Spieler macht sich mit dem Spielfeld vertraut.

Das Spielfeld wird zusätzlich bei Spielbeginn vom Spielleiter erklärt.

() Die Spieler kennen das Team und ihre Mitspieler.

Beispiele:

1. Marketing-Team für die Jahresplanung inkl.
2. Menschen aus verschiedenen Organisationen für ein gemeinsames Forschungsprojekt
3. Gründer/innen für ihr Start-up

() Jeder Spieler erledigt für sich die Vorbereitungsübungen 1 bis 4.

Bei den Übungen gibt es kein "richtig" und "falsch", sondern um die eigene Perspektive.

() Jeder Spieler bringt einen Vorschlag für ein starkes gemeinsames Ziel mit.

Ein "starkes" Ziel bietet Antworten für:

1. Hirn – das Rationale, Logische, Theoretische – ist es vernünftig?
2. Hand – das Praktische, Handlungsorientierte – kann ich dafür etwas tun?
3. Herz – das Emotionale, Überzeugende – macht es Bock daran zu arbeiten?

() Jeder Spieler schreibt sich zwingende Bedarfe auf die das Team gemeinsam befriedigen muss.

(Ressourcen?)

Beispiele:

- Risikokapital akquirieren
- Eine Technologie-Lizenz erwerben, Maschinchen kaufen
- Fachpersonal anwerben

Startressourcen

Hier eintragen, welche, für euer Vorhaben wichtigen(!), Ressourcen ihr zum Beginn der Periode mitbringt.

Bspw.: Startkapital (Gründungskapital), Projektbudget; Patente, Maschinen, Werkzeuge; Räume, Fahrzeuge, Flächen; Kompetenzträger, Multiplikatoren, Netzwerke,...

SYMBOL-PARKPLATZ

Hier können weitere Spielfiguren, Hindernisse, Ressourcen o.ä. vor Spielbeginn platziert werden.

Im Standard ist hier die "offene Tür".

SCHLÜSSEL & TÜR
Bei jedem Abenteuer gibt es Schlüsselmomente die einen große Hindernisse überwinden lassen.

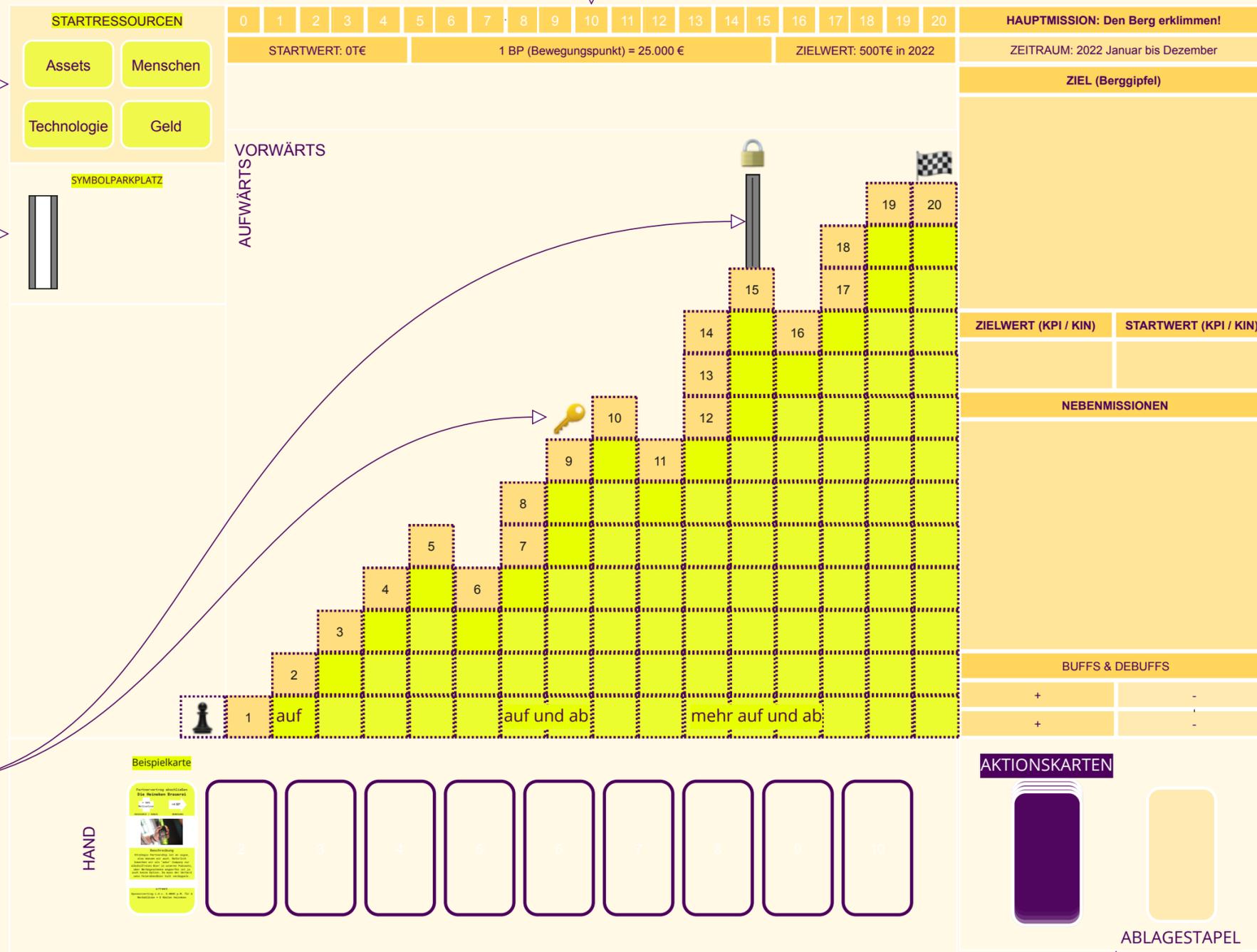
Die Tür symbolisiert euer größtes Hindernis.

Der Schlüssel, das, was ihr benötigt, um euer Hindernis zu überwinden.

BEWEGUNGSPUNKTE

Es gibt 20 Bewegungsfelder, die in der vorgegebenen Periode genommen werden müssen.

Ein Bewegungsfeld entspricht einem Bewegungspunkt und ist immer 1/20 eures Zielwerts abzüglich eures Startwerts.



ZEITRAUM

Hier einen sinnvollen Zeitraum eintragen, der überblickt und hinreichend geplant werden kann.

ZIEL

Hier euren Berggipfel beschreiben.

ZIEL- & STARTWERT

Beim Berg wird häufig die erreichte Höhe als Erfolgswert gemessen, die Spitze ist die höchste Höhe. Hier tragt ihr euren Erfolgswert ein.

KPI (key performance indicator)– zentraler Leistungsindikator

KII (key impact indicator)– zentraler Wirkungsindikator

NEBENMISSIONEN

Oft soll auf dem Weg nach oben noch ein schickes Bild vom Tal gemacht werden, oder ein schicker Wasserfall gesichtet.

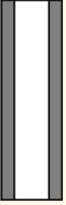
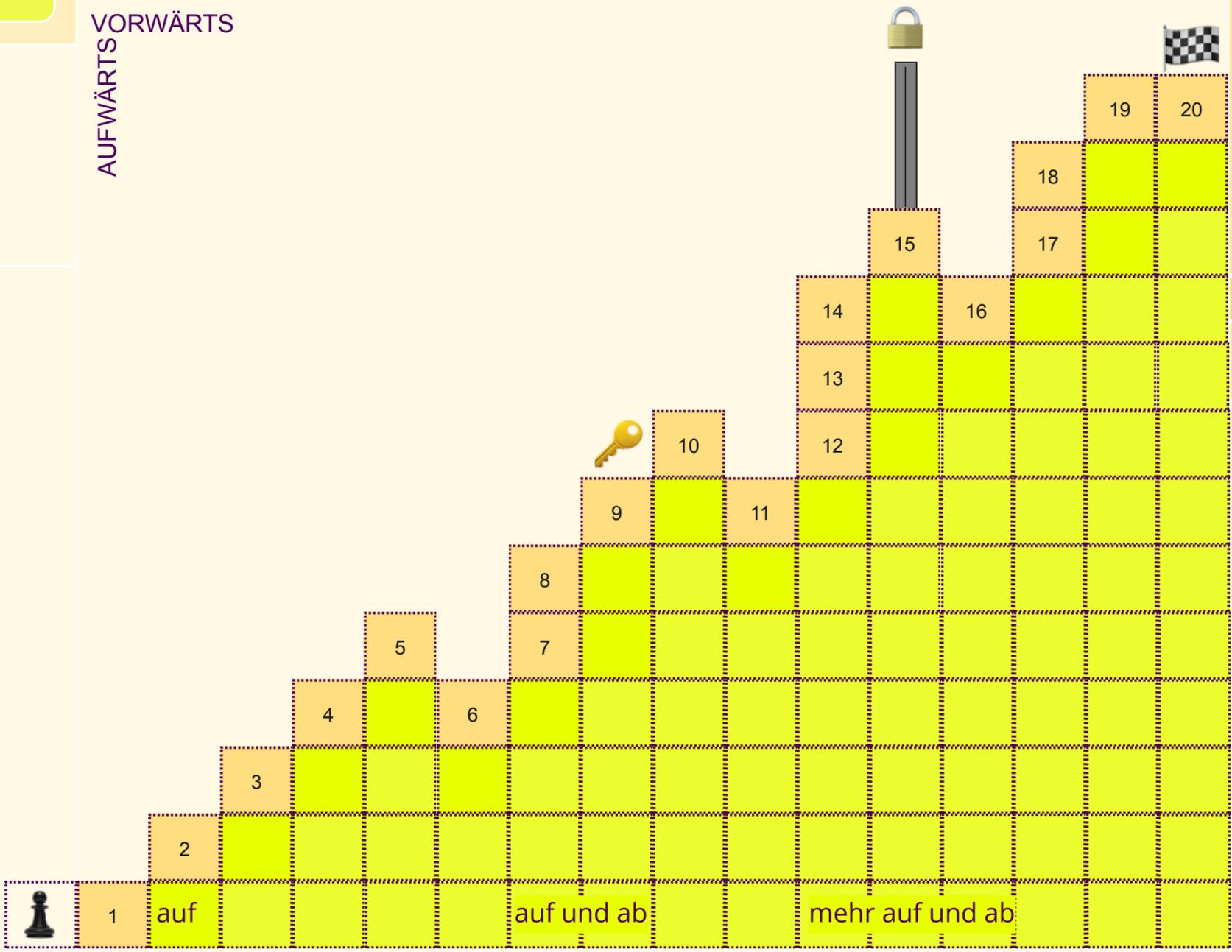
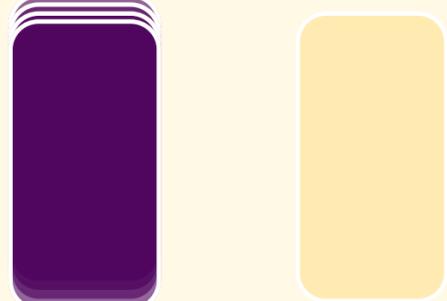
Hier werden eure Nebenmissionen beschrieben.

BUFFS & DEBUFFS

Hier werden externe, von euch nicht beeinflussbare, Faktoren festgehalten, die euer Vorhaben begünstigen oder behindern.

AKTIONSKARTEN

Links werden eure offenen Karten platziert, rechts der Kartenstapel und der Ablagestapel.

STARTRESSOURCEN Technologie Mensch Zeit Geld		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	MISSION: Den Berg erklimmen!																		
		STARTWERT: 0T€					1 BP (Bewegungspunkt) = 25.000 €										ZIELWERT: 500T€ in 2022					ZEITRAUM: 2022 Januar bis Dezember																			
SYMBOLPARKPLATZ 		VORWÄRTS AUFWÄRTS 																				ZIEL (Berggipfel)																			
																						ZIELWERT (KPI / KIN)										STARTWERT (KPI / KIN)									
HAND		NEBENMISSIONEN																				BUFFS & DEBUFFS																			
																						+										-									
																						+										-									
Beispielkarte 		AKTIONSKARTEN 										ABLAGESTAPEL																													
		2 3 4 5 6 7 8 9 10																																							

SPIELEN 1

I. Das Team-Ziel finden

90 Minuten

Eure Mission ist das Ziel im vorgegebenen Zeitraum zu erreichen!

1. Das Team definiert den Zeitraum, bspw. 12 Monate
2. Jeder Spieler erstellt seinen Ziel-Vorschlag
3. Das Team vergleicht und diskutiert die Vorschläge
4. Das Team verbalisiert und visualisiert das gemeinsame Team-Ziel
5. Das Team muss einen messbaren Zielwert definieren und den Startwert festlegen
 - a. bspw. ein zentraler Leistungsindikator (KPI) wie Umsatz, Abschlüsse, Leads, ...
 - b. bspw. eine zentrale Wirkungszahl (KIN) wie Tonnen CO2, Menschen gerettet, Schulstunden gespendet, Lächeln geschenkt, ...
6. Das Team diskutiert über eventuelle NEBENMISSIONEN die im Zeitraum erreicht erfüllt werden müssen oder wollen
7. Jeder Spieler überlegt sich
 - a. zwei Buffs (Verstärkungs"zauber"), die im Zeitraum für euch arbeiten
 - b. zwei Debuffs (Schwächungs"zauber"), die im Zeitraum gegen euch arbeiten
8. Das Team einigt sich auf je zwei Buffs und Debuffs

II. Die Aktionskarten entwickeln

90 Minuten

Mit insgesamt 10 Aktionskarten muss das Team rechtzeitig sein Ziel erreichen und alle Nebenmissionen erfüllen.

Die Aktionskarten sind jedoch keinesfalls vorgegeben, jede Missionen bedarf ihrer individuellen Aktionen, um die Mission zu erfüllen!

1. Jeder Spieler entwickelt allein 10 Aktionskarten, mit denen er das Team ans Ziel bringen möchte
 - a. maximal 8 Vorwärts-Karten
 - b. mindestens 1e Räuber-Karte
 - c. mindestens 1e Schlüssel-Karte
2. Das Team hat die Wahl:
 - a. Die Aktionskarten jedes Spielers ein Mal durchzuspielen und zu feedbacken (nutzt die Hilfe KARTENCHECK)
 - b. Eine Team-Runde zu spielen in der jeder Spieler nacheinander eine Karte einwirft: JEDOCH sofort seine Räuber-Karte spielen muss, wenn diese eine Karte eines Mitspielers negieren kann

SPIELEN 2

III. Den Kartenstapel füllen

120 Minuten

Das Team hat viele Optionen, zu viele für einen gemeinsamen Aktions-Plan!

1. Die Spieler nehmen ihre Aktionskarten zurück
2. Die Spieler können untereinander Karten tauschen
3. Jeder Spieler macht vor sich zwei Stapel
 - a. "Behalten"
 - b. "Verwerfen"
 - c. Die Räuber-Karte muss im "Behalten"-Stapel bleiben
4. Das Team wird gefragt ob die "Behalten"- & "Verwerfen"-Stapel so ok sind
5. Die Spieler arbeiten das Karten-Feedback der Mitspieler in ihre Aktionskarten des "Behalten"-Stapels ein. Der "Verwerfen"-Stapel wird...verworfen.
6. Alle Aktionskarten werden unsortiert auf einen Stapel gelegt.
7. Das Team deckt nacheinander die Aktionskarten auf.
 - a. Jeder Spieler wählt erneut "behalten" oder "verwerfen"
 - b. Das Team diskutiert, ob die jeweilige Aktionskarte "behalten" oder "verworfen" wird
8. Das Team wiederholt 7. bis
 - a. mindestens die Hälfte aller Aktionskarten verworfen wurde
 - b. oder nur noch 10 Aktionskarten übrig sind
 - c. je 10 Aktionskarten muss stets eine Räuber-Karte im Stapel verbleiben
 - d. es muss stets eine Schlüsselkarte im Stapel verbleiben

IV. Die Team-Hand ziehen und gewinnen!

120 Minuten

Der Kartenstapel ist gefüllt, jetzt muss das Team abschließend seine Gewinner-Hand erstellen.

1. Jeder Spieler zieht 3 Aktionskarten
 - a. Jeder Spieler darf 1e Aktionskarte behalten, die anderen beiden Karten kommen zurück auf den Kartenstapel
 - b. Der Vorgang wird noch zwei Mal wiederholt, bis jeder Spieler 3 Aktionskarten offen vor sich liegen hat
 - c. Das Team darf jederzeit über die Wahl der Spieler diskutieren und sich abstimmen
2. Das Team wählt aus den Aktionskarten der Spieler insgesamt 10 Aktionskarten aus, mit denen das Team sein Ziel erreichen will, das Spiel gewinnen will.
 - a. mindestens 1e Räuber-Karte und 1e Schlüssel-Karte muss auf der Hand sein

KARTENTYPEN

SPIELHILFE | Arten von Aktionskarten

Art1: Umsetzung (Tat) | "Wir tun etwas...", "Wir setzen das um..."
Beispiele: Neue Website; Werbe-Kampagne; Kaltakquise; Messebesuch;
Filmproduktion; Werkzeug kaufen; ...
Wichtig: klares Ergebnis (möglichst)

Art2: Ereignis | "Wir reagieren auf..."
Beispiel: Verordnung wird erlassen; Gesetz tritt in Kraft;
Europameisterschaft; Fridays4Future;...
Wichtig: externer Faktor (tritt unabhängig eigener Aktivitäten ein)

Art3: Projekt | "Wir probieren aus..." / "Wir entwickeln..."
Beispiele: Produktentwicklung; Markterkundung; neue Zielgruppe;...
Wichtig: unklares Ergebnis, Fehlschlag möglich!

Art4: Kooperation (Partnerschaft) | "Wir arbeiten zusammen mit..."
Beispiele: langfristige, relevante Verträge; Vertriebspartnerschaft;
Sponsoring; Multifirmen Förderprojekt; neuer strat. Investor;...
Wichtig: Sonderform der Umsetzungs-Karte

Art5: Akteure | "Wir holen uns diese Person..."
Beispiele: spezifischer Beirat, Markenbotschafter, Mitarbeiter,
Partner (Individuum);...
Wichtig: Sonderform der Umsetzungs-Karte

Art6: Räuber (Raub) | "Das wirft uns deftig zurück..."
Beispiele: Mitbewerber erhält Auftrag; Mitarbeiter wird abgeworben;
Geld geht aus; Finanzierung kommt nicht;...
Wichtig: Nur, was auch wirklich Schaden verursacht (bspw. wurden 20T€
in eine Akquise gesteckt und müssen abgeschrieben werden)

DIE KARTE

Zweck:

Welchen Zweck dient die Aktionskarte, worauf zahlt sie ein.

Bspw.: Mitarbeiter-Akquise oder Kapitalbeschaffung (kann auf mehreren Karten vermerkt sein)

Ressource/Bonus:

a) gibt die Höhe einer Ressource an und die Aufgabe einbringt.

b) gibt die Höhe eines allgemeinen Bonus an, bspw. auf die Bewegungspunkte für andere Aktionskarten.

! Kann auch negativ sein

Kartentitel:

einzigartige, prägnante und treffende Überschrift für die Aktion der Karte

Bspw.: Neues Corporate Design veröffentlichen; Maschine XY in Betrieb nehmen; Marketing-Kampagne starten; etc.



Bewegung:

BP (Bewegungspunkte) für die Spielfigur, berechnet nach dem Zielwert.

Beschreibung: Was ist zu tun? Präzisiert die Aufgabe mit hinreichend konkreten Schritten.

Icon / Bild: eine oder mehrere ausdrucksstarke Visualisierungen für die Karte. Auch Freihand ist eine gute Idee.

Effekt: Auswirkung(en) qualitativ und/oder quantitativ präzisiert. Beispiele oder Eselsbrücken.

BEISPIELKARTEN

Beispiel 1: Projekt

Ressourcen sammeln für
Kauf eines Teleporters

- 1 mio. €
+ 100% BP

+20 BP

RESSOURCE / BONUS

BEWEGUNG



Beschreibung

Mal fix zum Kunden teleportieren erübrigt nicht nur unproduktive Reisezeit. Keiner wird schneller reagieren können als wir, nicht nur digital. Wenn das kein USP ist... Der Teleporter passt sicher in die Abstellkammer und Strom reich sicher aus der PV-Anlage.

Effekt

Statt 3 Kundenterminen p.W. jetzt 15, in halber Zeit.
Abschlussrate steigt 500%, Serviceteams bedienen 5x mehr Kunden.

Beispiel 2: Ereignis

Dick Aktien kaufen, denn
Canabis wird legalisiert

- 10.000€
+ 0% BP

+0 BP

RESSOURCE / BONUS

BEWEGUNG



Beschreibung

"Am Ende sollten wir uns alle mal entspannt zurücklehnen..."

Mit dem Privatkauf von "THC Inc." Aktien schaffen wir ein Backup, falls wir in 24 Monaten nachfinanzieren müssen oder neues Startgeld brauchen, weil diese Company gescheitert ist.

Effekt

Kein Effekt für das Unternehmen.
30% Wahrscheinlichkeit für 400% Rendite in 24 Monaten.
70% Wahrscheinlichkeit für 75% Verlust in 24 Monaten

Beispiel 3: Akteur

Den Beirat stärken mit
Elon Musk

+ 30% BP

+10 BP

RESSOURCE / BONUS

BEWEGUNG



Beschreibung

Musk ist der Bekannteste Vertreter der e-Mobilität, nebenher noch Influencer, Tunnelbauer, Raketenfetschist und ein Wahnsinns Netzwerk. Er kann uns nicht nur an alle wichtigen Adressen vernetzen, sondern macht unsere Marke über Nacht bekannt.

Effekt

"Elon believes in us" = einzigartiges USP = 100% Steigerung in Verkaufsabschlüssen, Auftragsvolumina und Stellenbewerbungen

Beispiel 4: Räuber / Raub

Von links überholt
W1 gewinnt Ausschreibung

- 15.000€

- 5 BP

RESSOURCE / BONUS

BEWEGUNG



Beschreibung

Zwei Monate haben wir in die Bewerbung zum Innenausbau der neuen Oper gesteckt und in der letzten Runde werden wir vom Wettbewerber ausgetobt, obwohl uns der Auftrag schon inoffiziell zugesagt wurde. Nur weil die Mutter des Dirigenten mal eine Runde Selbstgebrannten ausgeschenkt hat....

Effekt

Budget zur Auftragsakquise aufgebraucht.

Keine Alternativen >> wirft uns zwei Monate zurück.

KARTEN-CHECK

SPIELHILFE | Check der Aktionskarten

(1)

Jede Aktionskarte = Aufgabe

Eine Aufgabe ist:

"mir egal"

= schlecht

"verstehe ich"

= ok

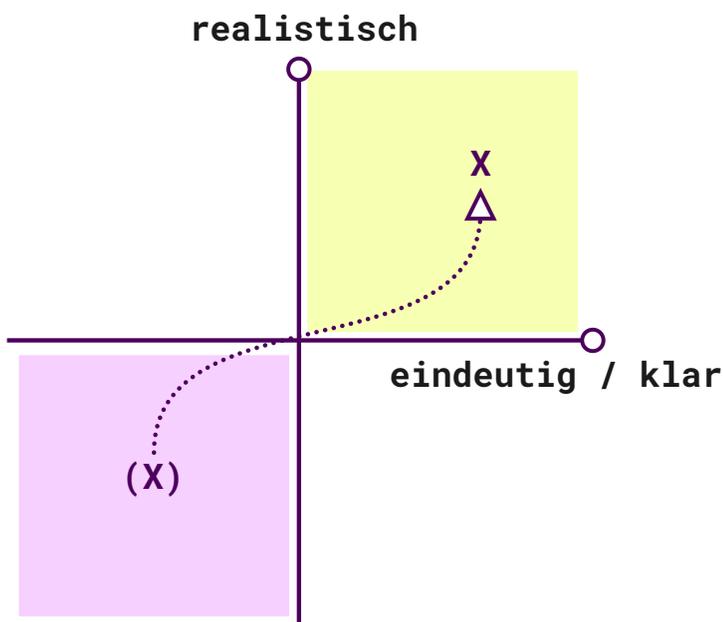
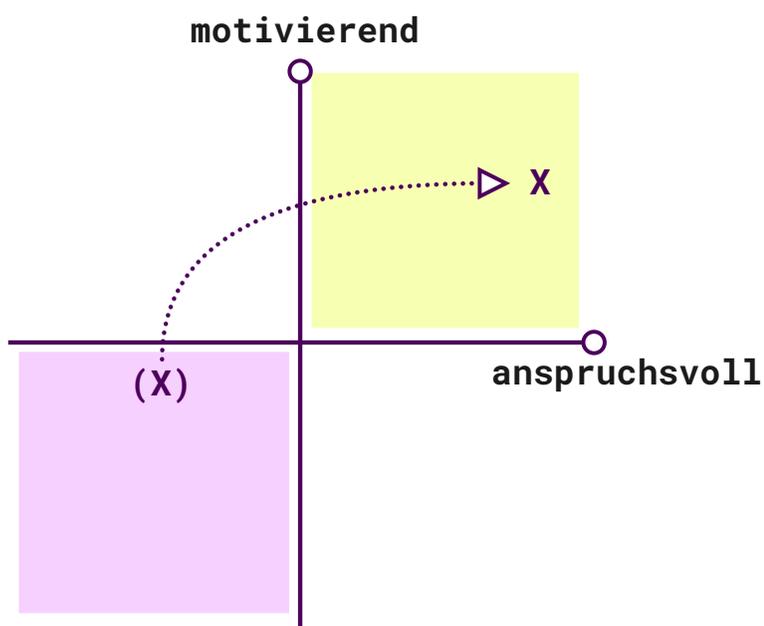
"find ich gut"

= gut

"lebe ich"

= sehr gut

(2)



Übung 1 | Freude & Nerven (Gain- & Painpoints) | Schlagworte aufschreiben

Unsere Stärken

(Was können wir gut? Wofür werden wir wertgeschätzt?
Warum melden sich die Menschen bei uns?)

Three yellow sticky notes with rounded corners and white borders, each containing three dots (...). One is positioned at the top left, one at the top right, and one centered below them.

Unsere Schwächen

(Wo stehen wir uns im Weg? Wobei eiern wir immer rum?
Was bereitet uns Bauchschmerzen? Wann streiten wir
uns?)

Four purple sticky notes with rounded corners and white borders, each containing three dots (...). They are arranged in a 2x2 grid.

Wovor haben wir Angst? (Risiken)

(Was ließe uns stracheln? Wann verlören wir unseren
Daseinszweck? Wann müssten wir dichtmachen?)

Three purple sticky notes with rounded corners and white borders, each containing three dots (...). They are arranged in a triangular pattern: one on the left, one at the top right, and one at the bottom center.

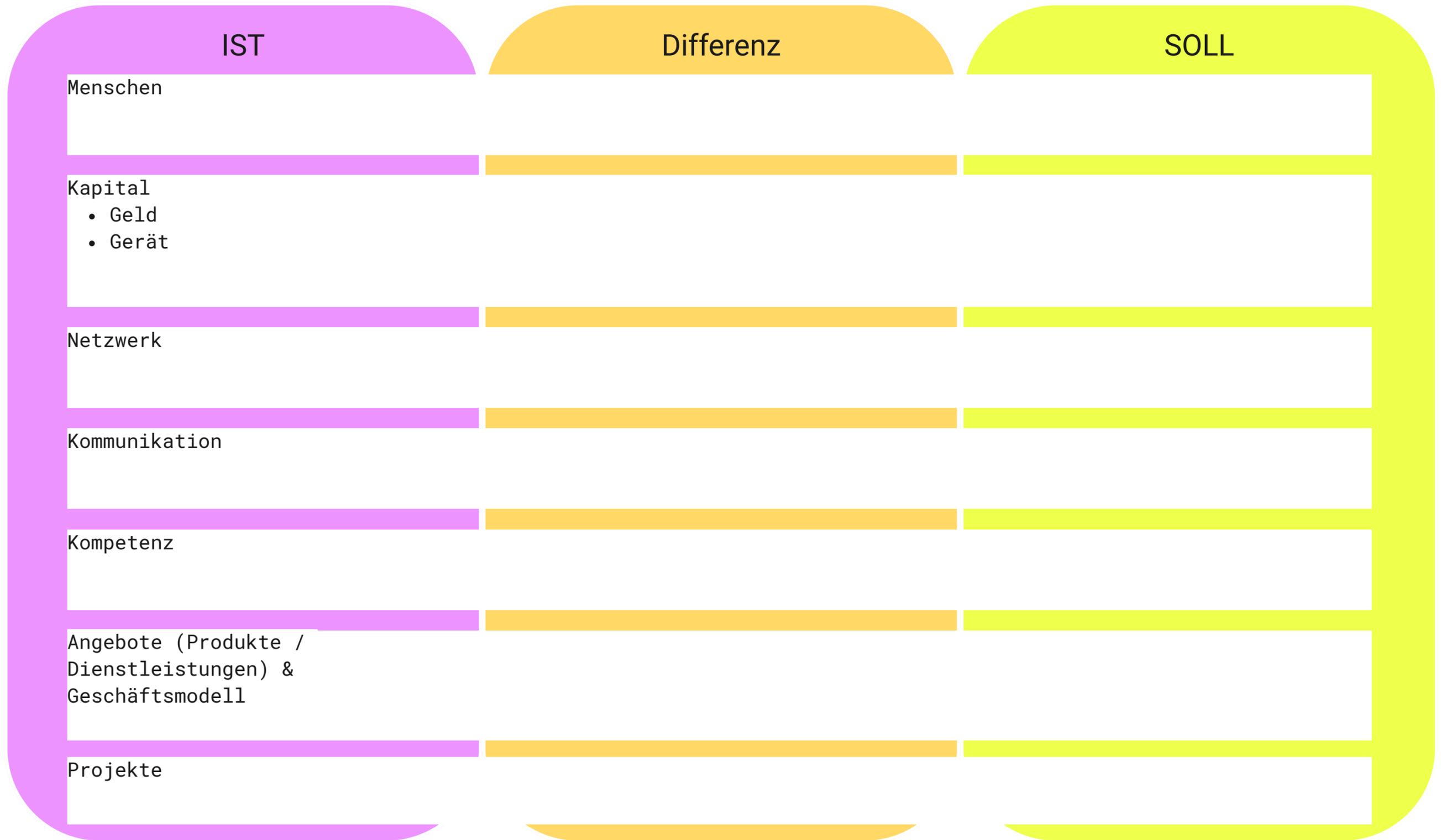
Worauf freuen wir uns? (Chancen)

(Was wäre unser Red Bull? Wo könnten wir richtig
abkürzen? Wofür ließen wir die Korken knallen?)

Three yellow sticky notes with rounded corners and white borders, each containing three dots (...). Two are positioned at the top left and top right, and one is centered below them.

Übung 3 | Spieglein Spieglein an der Wand... (Selbstreflektion) | Schlagwortsammlung

1. ————— 3. ————— 2.



ÜBUNG 4

Übung 4 | Inspiration für KPIs

Umsatz
(pro Periode)

100.000€
p.M

aus
Kerngeschäft

Headcount

25

in der
Produktion

glückliche Kunden

20

mittels
Feedbackbogen

wiederkehrende
Kunden

30%; aller 6
Monate

pro Monat

Arbeitskraftstunden

500 PS pro
Woche

am Kunden

Ratio
verkaufte Stunden zu
Gesamtstunden

60% p.M.

über alle
Mitarbeiter

Einsparung in den
Produktionskosten

20%

über alle
Stückkosten
gesamt

PHASE 2 | Karten: ??

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

PHASE 2 | Karten: ??

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

**ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL**

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

Phase 3 | Ausmisten ??

III. Den Kartenstapel füllen

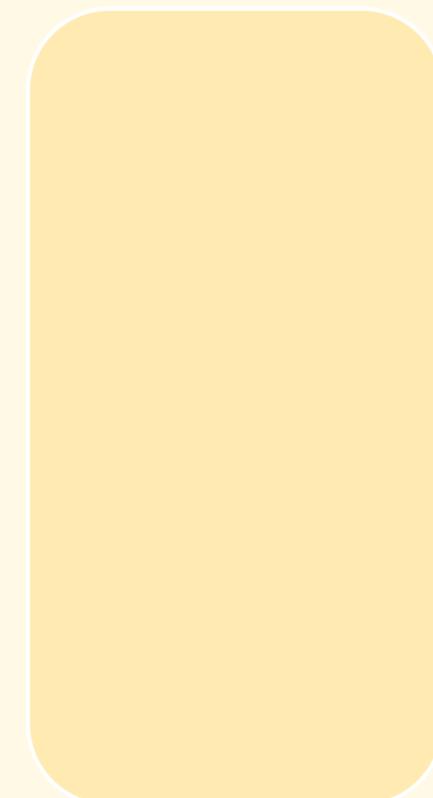
Das Team hat viele Optionen, zu viele für einen gemeinsamen Aktions-Plan!

1. Die Spieler nehmen ihre Aktionskarten zurück
2. Die Spieler können untereinander Karten tauschen
3. Jeder Spieler macht vor sich zwei Stapel
 - a. "Behalten"
 - b. "Verwerfen"
 - c. Die Räuber-Karte muss im "Behalten"-Stapel bleiben
4. Das Team wird gefragt ob die "Behalten"- & "Verwerfen"-Stapel so ok sind
5. Die Spieler arbeiten das Karten-Feedback der Mitspieler in ihre Aktionskarten des "Behalten"-Stapels ein. Der "Verwerfen"-Stapel wird...verworfen.
6. Alle Aktionskarten werden unsortiert auf einen Stapel gelegt.
7. Das Team deckt nacheinander die Aktionskarten auf.
 - a. Jeder Spieler wählt erneut "behalten" oder "verwerfen"
 - b. Das Team diskutiert, ob die jeweilige Aktionskarte "behalten" oder "verworfen" wird
8. Das Team wiederholt 7. bis
 - a. mindestens die Hälfte aller Aktionskarten verworfen wurde
 - b. oder nur noch 10 Aktionskarten übrig sind
 - c. je 10 Aktionskarten muss stets eine Räuber-Karte im Stapel verbleiben
 - d. es muss stets eine Schlüsselkarte im Stapel verbleiben

BEHALTEN



VERWERFEN



Phase 3 | Ausmisten ??

III. Den Kartenstapel füllen

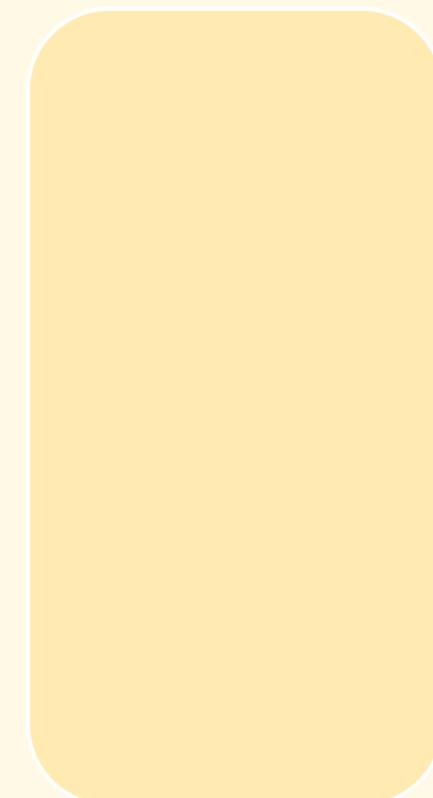
Das Team hat viele Optionen, zu viele für einen gemeinsamen Aktions-Plan!

1. Die Spieler nehmen ihre Aktionskarten zurück
2. Die Spieler können untereinander Karten tauschen
3. Jeder Spieler macht vor sich zwei Stapel
 - a. "Behalten"
 - b. "Verwerfen"
 - c. Die Räuber-Karte muss im "Behalten"-Stapel bleiben
4. Das Team wird gefragt ob die "Behalten"- & "Verwerfen"-Stapel so ok sind
5. Die Spieler arbeiten das Karten-Feedback der Mitspieler in ihre Aktionskarten des "Behalten"-Stapels ein. Der "Verwerfen"-Stapel wird...verworfen.
6. Alle Aktionskarten werden unsortiert auf einen Stapel gelegt.
7. Das Team deckt nacheinander die Aktionskarten auf.
 - a. Jeder Spieler wählt erneut "behalten" oder "verwerfen"
 - b. Das Team diskutiert, ob die jeweilige Aktionskarte "behalten" oder "verworfen" wird
8. Das Team wiederholt 7. bis
 - a. mindestens die Hälfte aller Aktionskarten verworfen wurde
 - b. oder nur noch 10 Aktionskarten übrig sind
 - c. je 10 Aktionskarten muss stets eine Räuber-Karte im Stapel verbleiben
 - d. es muss stets eine Schlüsselkarte im Stapel verbleiben

BEHALTEN



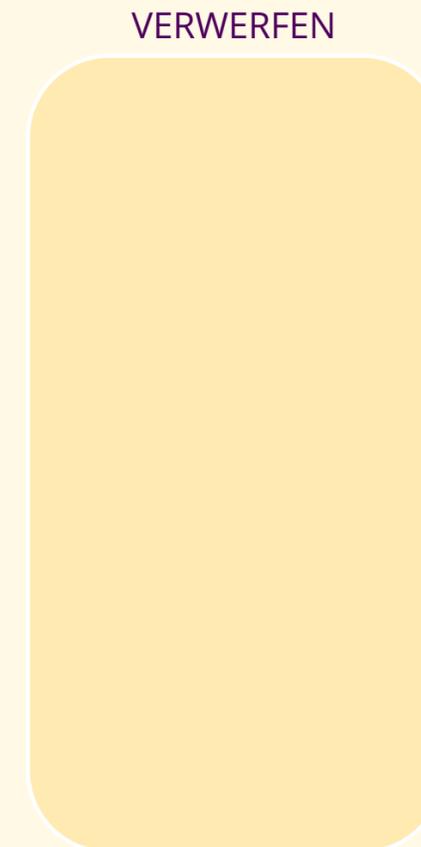
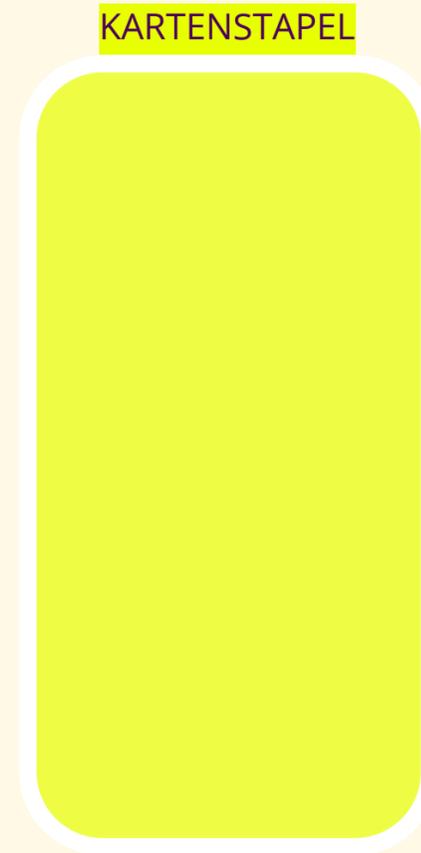
VERWERFEN



III. Den Kartenstapel füllen

Das Team hat viele Optionen, zu viele für einen gemeinsamen Aktions-Plan!

1. Die Spieler nehmen ihre Aktionskarten zurück
2. Die Spieler können untereinander Karten tauschen
3. Jeder Spieler macht vor sich zwei Stapel
 - a. "Behalten"
 - b. "Verwerfen"
 - c. Die Räuber-Karte muss im "Behalten"-Stapel bleiben
4. Das Team wird gefragt ob die "Behalten"- & "Verwerfen"-Stapel so ok sind
5. Die Spieler arbeiten das Karten-Feedback der Mitspieler in ihre Aktionskarten des "Behalten"-Stapels ein. Der "Verwerfen"-Stapel wird...verworfen.
6. Alle Aktionskarten werden unsortiert auf einen Stapel gelegt.
7. Das Team deckt nacheinander die Aktionskarten auf.
 - a. Jeder Spieler wählt erneut "behalten" oder "verwerfen"
 - b. Das Team diskutiert, ob die jeweilige Aktionskarte "behalten" oder "verworfen" wird
8. Das Team wiederholt 7. bis
 - a. mindestens die Hälfte aller Aktionskarten verworfen wurde
 - b. oder nur noch 10 Aktionskarten übrig sind
 - c. je 10 Aktionskarten muss stets eine Räuber-Karte im Stapel verbleiben
 - d. es muss stets eine Schlüsselkarte im Stapel verbleiben



PHASE 4 | Auswählen ??

IV. Die Team-Hand ziehen und gewinnen!

Der Kartenstapel ist gefüllt, jetzt muss das Team abschließend seine Gewinner-Hand erstellen.

1. Jeder Spieler zieht 3 Aktionskarten
 - a. Jeder Spieler darf 1e Aktionskarte behalten, die anderen beiden Karten kommen zurück auf den Kartenstapel
 - b. Der Vorgang wird noch zwei Mal wiederholt, bis jeder Spieler 3 Aktionskarten offen vor sich liegen hat
 - c. Das Team darf jederzeit über die Wahl der Spieler diskutieren und sich abstimmen
2. Das Team wählt aus den Aktionskarten der Spieler insgesamt 10 Aktionskarten aus, mit denen das Team sein Ziel erreichen will. Das Spiel gewinnen will.
 - a. mindestens 1e Räuber-Karte und 1e Schlüssel-Karte muss auf der Hand sein

BEHALTEN

BEHALTEN

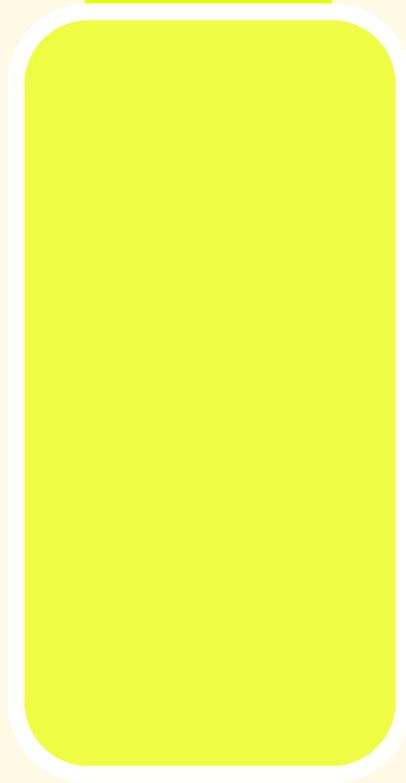
BEHALTEN

BEHALTEN

BEHALTEN

PHASE 4 | Finaler Stapel

KARTENSTAPEL



Phase 4 | Auswählen ??

IV. Die Team-Hand ziehen und gewinnen!

Der Kartenstapel ist gefüllt, jetzt muss das Team abschließend seine Gewinner-Hand erstellen.

1. Jeder Spieler zieht 3 Aktionskarten
 - a. Jeder Spieler darf 1e Aktionskarte behalten, die anderen beiden Karten kommen zurück auf den Kartenstapel
 - b. Der Vorgang wird noch zwei Mal wiederholt, bis jeder Spieler 3 Aktionskarten offen vor sich liegen hat
 - c. Das Team darf jederzeit über die Wahl der Spieler diskutieren und sich abstimmen
2. Das Team wählt aus den Aktionskarten der Spieler insgesamt 10 Aktionskarten aus, mit denen das Team sein Ziel erreichen will. Das Spiel gewinnen will.
 - a. mindestens 1e Räuber-Karte und 1e Schlüssel-Karte muss auf der Hand sein

BEHALTEN

BEHALTEN

BEHALTEN

BEHALTEN

BEHALTEN

BLANKO AKTIONSKARTEN

ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

BLANKO RÄUBERKARTEN

ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

ÜBER-AUFGABE
KONKRETER TITEL

+ 0,0 € + 0 BP

RESSOURCE / BONUS BEWEGUNG

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Beschreibung
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...

Effekt
Lorum Ipsum Dolor...