

DAS ABITURSPIEL

SPIELANLEITUNG

* EINLEITUNG *

Das hiermit erstmals vorliegende ABITURSPIEL gibt die gesamten Zustände der vergangenen zwei Jahre exakt wieder. Nun werden sich natürlich einige fragen, warum denn erst jetzt nach dem Abitur; dafür gibt es verschiedene Gründe: zum einen soll das Spiel einige Erinnerungen an die Kollegstufe wachhalten, zum anderen benötigt man mindestens zwei Jahre Kollegstufen-erfahrung, um die Regeln und das Spiel auch nur halbwegs zu begreifen.

* ZIEL DES SPIELS *

Du bist Kollegiat und willst das Abitur erreichen. Dabei stehen Dir viele Hürden und sonstige Schwierigkeiten im Wege. Nur nicht den Mut verlieren: mit viel Fleiß und dickem Sitzfleisch schaffst Du es!

* VORBEREITUNG *

- 1) Jeder Spieler, der sich in diesen Abitur-Punkte-Einbringungsdschungel begibt, muß sich den möglichen Folgen bewußt sein.
- 2) Der innere Bogen wird vorsichtig herausgetrennt und die 42 Ereigniskarten sorgfältig herausgeschnitten und auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans gelegt.
- 3) Für jeden Spieler sollte vorhanden sein:
 - eine sich von den anderen durch Form, Farbe oder Gestalt deutlich unterscheidbare Spielfigur
 - ein Laplace-Würfel
 - Schreibgerät, mindestens ein gutes Weißbier pro Semester sowie überdurchschnittlich gute mathematische Kenntnisse (Taschenrechner!)
 - ein Einbringungsformular nach folgendem Muster:

* MUSTER-EINBRINGUNGSFORMULAR *

Schnitt

gewichtete Wertung (Lk: 3fach; Gk: 1fach) → Hände?

hier Punkte mehr?

Anzahl der Leistungen

	LEISTUNGSKURS I	LEISTUNGSKURS II	GRUNDKURS I	GRUNDKURS II	GRUNDKURS III	SUMME	FACHARBEIT
1. SEMESTER	12 5 14	12	1 4 2	5 7 13	0+4 7 11	10 x 3 = 30 12 x 3 = 36 2 x 1 = 2 8 x 1 = 8 7 x 1 = 7	11 x 2 = 22
2. SEMESTER						83	
3. SEMESTER <i>wie 1.-II-</i>							
4. SEMESTER	8 15	14	13 0	11 2	0 2	11 x 1 = 11 14 x 1 = 14 13 x 1 = 13 6 x 1 = 6 1 x 1 = 1	
ABITUR	14 0	5 12	13 11			7 x 3 = 21 8 x 3 = 24 12 x 3 = 36	
						45	
						81	

alle Wertungen 1fach

alle Wertungen 3fach

5-Punkte-Hände unterschritten

DURCHSCHNITT PUNKTZAHL

$\div 43$

* SPIELVERLAUF *

Gestartet wird auf dem Feld 'Halbjahresanfang' (Sternwarte). Es wird gewürfelt und um die entsprechende Augenzahl weitergezogen. Bei einem normalen Spielfeld wird entsprechend der Beschriftung diesem Kurs eine Punktzahl zugeschrieben. Wenn Würfeln verlangt wird, verhält man sich entsprechend der Tabelle im Absatz 'Würfeln'. Bei Ereignisfeldern (E) zieht man eine Ereigniskarte (siehe Absatz 'Ereigniskarte'). Bei den Feldern 'Facharbeit' (F) verhält man sich entsprechend den Anweisungen.

Gelangt ein Spieler nach Vollendung eines Semesters schließlich auf das Ausgangsfeld (Sternwarte) zurück, so erhält er genau so viele Bonuspunkte, wie Mitspieler noch hinter ihm liegen. (Zur Verdeutlichung: derjenige Spieler, der als k -ter das Ausgangsfeld erreicht, erhält genau $n-k$ Bonuspunkte, wobei n die Gesamtanzahl der Spieler darstellt). Er darf erst weiterziehen, wenn auch der letzte Spieler dieses Feld erreicht hat, damit alle Spieler gemeinsam in das nächste Semester starten.

Nach drei Runden (=Semester) muß man die Facharbeit mit mindestens 1 Punkt einfache Wertung bestanden haben, andererseits muß man das dritte Semester wiederholen.

Das vierte Semester ist verkürzt, auch hier wartet man auf dem Feld Halbjahresanfang/ende, um gemeinsam ins Abitur zu gehen.

Im Abitur zählen nur die gewürfelten Augen 1,2,3 die anderen (4,5,6) verfallen! Wer das letzte Feld erreicht, kann schon mit der großen Abrechnung beginnen (siehe hierzu Muster-Einbringungsformular).

* WÜRFELN *

Wenn man seine Noten würfeln muß (hier zeigt sich, wie realistisch dieses Spiel ist), dann entspricht die Augenzahl der Note. Entsprechend der bekannten Tabelle werden diese in Punkte umgerechnet und in das Einbringungsformular übertragen.

* FACHARBEIT *

Es wird gewürfelt und die entsprechende Punktzahl mit 2 multipliziert. Bis zum Ende des dritten Semesters muß man eine Facharbeitsnote besitzen. Gelangt man im Verlauf eines Spieles mehrmals auf das Feld 'F', dann zählt die zuletzt gezählte Note (man kann sich also auch verschlechtern).

* HÜRDEN *

Folgende Hürden muß jeder Spieler überwinden, sonst muß das letzte Semester wiederholt werden:

- Grundkurs: Null Punkte gelten als nicht eingebracht;
Die 5-Punkte-Hürde darf höchstens fünfmal unterschritten werden (bezo-

gen auf einen gesamten Spielverlauf)

- Leistungskurs: Die 15-Punkte-Hürde darf höchstens zweimal unterschritten werden.

* EREIGNISKARTEN *

Gelangt man auf ein Feld 'E', dann muß man eine Ereigniskarte vom Stapel ziehen. Dabei sind folgende Konsequenzen möglich:

- keine Wirkung: bezieht sich nur auf den Spielablauf; bei mehrmaligem Ziehen kann es bei Dir zu paranoiden Wahnvorstellungen kommen.
- einmal Aussetzen
- N Punkte mehr ($N \in \{2;4;5\}$): die entsprechende Punktzahl kannst Du auf Deinem Einbringungsformular bei einem Kurs Deiner Wahl gutschreiben. Entsprechendes gilt für die Karte:
- N Punkte weniger
- überall zwei Punkte mehr: Du kannst Dir in allen FÜNF Kursen (2LK und 3GK) je zwei Punkte gutschreiben.
- Du bekommst null Punkte: eine Leistung in einem beliebigen Kurs muß mit 'Null' eingetragen werden.
- zweimal null Punkte: siehe oben, jedoch können die beiden „Leistungen“ auch in einem Kurs eingetragen werden.
- Facharbeitskarten (würfel Deine Note): siehe unter 'Facharbeit'.
- Punkte werden halbiert: in einem Kurs Deiner Wahl werden alle Leistungen halbiert (ggf. wird gerundet).
- eine Hürde nicht geschafft: Du hast die Fünf-Punkte-Hürde mit Ziehen dieser Karte bereits einmal unterschritten.
- Kurswechselkarte: diese Karte bewahrt man auf. Man kann sie später gegen die Karten: 'Du bekommst null Punkte',
'zweimal null Punkte'
'Punkte werden halbiert'
'eine Hürde nicht geschafft'
ausspielen, so, daß diese ihre Wirkung verlieren.
- Disziplinausschuß: solltest Du aus irgendeinem Grund vor den Disziplinarausschuß geraten, hängt die Entscheidung von einem Würfelwurf ab:
1,2: keine Wirkung
3,4: laufendes Semester muß wiederholt werden (Punkte verfallen).
5,6: Du fliegst und wirst damit vom weiteren Spiel ausgeschlossen. Red.



BONUS
WARTEN
HALBJAHRES ANFANG/
ENDE

ZUM
ZABITUR

GKI
WÜRFELN I

LKII
14P II

E II

LKI
WÜRFELN IV

GKI
13P

LKII
13P
GKIII
WÜRFELN
E
GKII
WÜRFELN
GKI
6P
Dü müßt ins Sekretariat, um Entschuldigungsformulare zu holen
3 FELDZURÜCK
GKII
WÜRFELN
GKIII
14P
LKII
WÜRFELN
GKI
11P

LKI
WÜRFELN
LKII
WÜRFELN
GKII
13P
GKI
8P
E
E

VERSCHLAFEN!
3 PUNKTE
WENIGER

VERSCHLAFEN!
3 PUNKTE
WENIGER

VERSCHLAFEN!
3 PUNKTE
WENIGER

VERSCHLAFEN!
3 PUNKTE
WENIGER

E
Kürz vor Ende des Semesters
Kannst Du einem sympathischen Mitspieler
15 P. schenken
E
LKI
GKI
E
CHAOS-FELD
Dü ziehst fünf E-Karten und verteilst diese an Deine Mitspieler
E
GKIII
LKI
E
5P
WÜRFELN
WÜRFELN
WÜRFELN

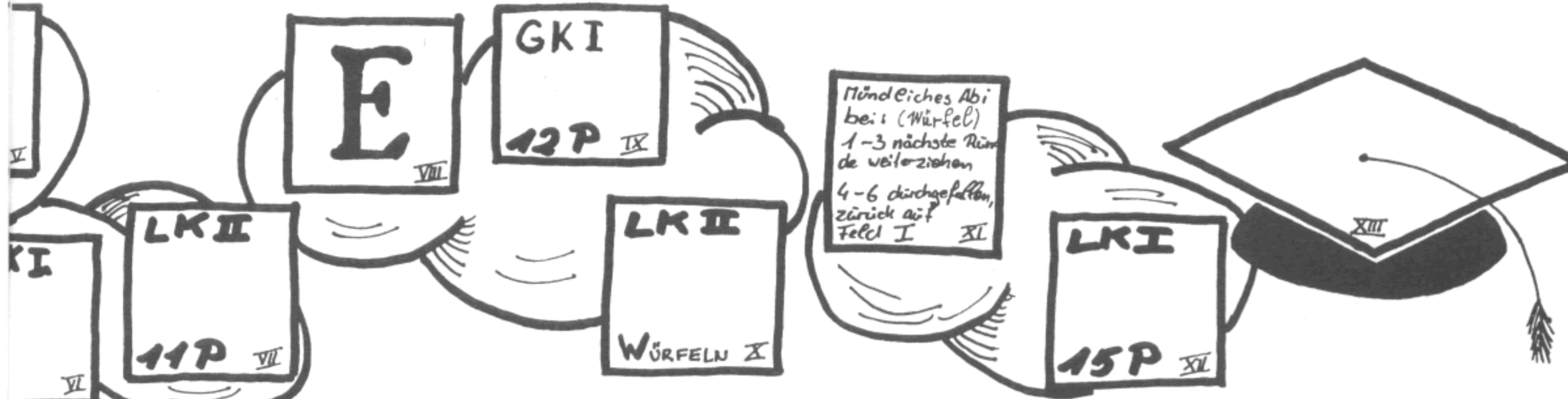
DAS AB

Hiermit hast Du eine Betonmischmaschine gewonnen, dies ändert aber nix am Spielverlauf
E
LKI
GKII
GKIII
WÜRFELN
2P
WÜRFELN



Zwischenpause
Dü müßt am Pausenstand anstehen:
1 mal aussetzen
E
LKI
GKIII
Dü bist spät dran! Um pünktlich zur Schule zu kommen darfst Du auf Feld 28 vorrücken
14P
3P





KIII	VERWEIS Dü lächelst kürz und unterschreibst 69	LKI WÜRFELN 67	GKII WÜRFELN 66	GKII 9P 65	E 64	GKI 16P 63	LKI 13P 62	MUSTERUNG ♂ 1x Aussetzen ♀ noch mal würfeln 61
Dü müßt vom Physika saal 242 zum Physika saal im Neubau 3 FELDER ZURÜCK 60								
F	LKI 12P 52	WIEDERHOLUNGS- KLAUSUR 3x würfeln = Punktzahl (max. 18P; nur bei LK) 53	GKII WÜRFELN 54	LKI 6P 55	Heute ist Marsprecher- versammlung und Redaktions- sitzung 2x AUSSET- ZEN 56	E	E	GKI WÜRFELN 59
Attestpflicht! Es zählen nur noch: 1, 2, 3, 4. 4. Semester C								

ITURSPIEL



F	Laß Deinen sa- distischen Trieben freien Lauf, und spiel' Lehrer: Du DARFST 0 PUNKTE VERGEBEN 35	E 34	LKI 7P 33	GKI 9P 32	GKIII 7P 31	GKI WÜRFELN 30	Dü darfst erst weiter- ziehen, wenn ein anderer Spieler vor- bezieht 29	E 28
LKI 3P 27								
LKI WÜRFELN 26								
GKII WÜRFELN 25								
KI	E 16	LKI 5P 18	GKI WÜRFELN 19	Dein Bús hatte Rückenwind, Dü darfst noch einmal würfeln 20	LKI 3P 21	GKIII 10P 22	Weil Deine Halb- jahresnotenstün- denzahl zu klein ist, müßt Dü ins Kollegstufenbüro auf Feld 17	E 24



<p>Dein etwas einfältiger Kursleiter entdeckt hinter Deinen einfachen Antworten nicht deren prompte Genialität.</p> <p>DU BEKOMMST NULL PUNKTE</p>	<p>Du warst zu faul zum Auswendiglernen und Verständnis allein ist in diesem Schulsystem nicht gefragt.</p> <p>DU BEKOMMST NULL PUNKTE</p>	<p>Du bist dumm, unreif, faul versoffen und auch Dein äußerer Eindruck spricht nicht für Dich.</p> <p>DU BEKOMMST NULL PUNKTE</p>
<p>Du hast wie üblich keinen Strich gelernt. Der Kursleiter will Dich ausfragen und Du konntest Dich nicht herausreden.</p> <p>DU BEKOMMST NULL PUNKTE</p>	<p>Du hast eine Doktorarbeit auf entsprechenden Facharbeitsumfang gekürzt.</p> <p>WÜRFEL DEINE NOTE !</p>	<p>Nach tage- und nächtelanger Arbeit schaffst Du es gerade noch, Deine Facharbeit pünktlich abzugeben.</p> <p>WÜRFEL DEINE NOTE !</p>
<p>Du hast einen fähigen Bekannten, der Dir bei Deiner Facharbeit "gewisse Unterstützung" zukommen läßt.</p> <p>WÜRFEL DEINE NOTE !</p>	<p>Du findest 200DM als annehmbaren Preis und erstehst "Deine" Facharbeit von Deinem Nachhilfelehrer.</p> <p>WÜRFEL DEINE NOTE !</p>	<p>Dein Kursleiter erfährt, daß Du seine Tochter verführt hast. Das hat seine Haltung Dir gegenüber grundlegend geändert.</p> <p>EINE HÜRDE NICHT GESCHAFFT !</p>
<p>Ein Mitschüler klärt Deinen Kursleiter über Deine recht zweifelhaften Entschuldigungsgründe auf. Aus diesem Grund beschließt der Lehrer, daß Deine mündlichen Leistungen zu wünschen übrig lassen.</p> <p>EINE HÜRDE NICHT GESCHAFFT !</p>	<p>Die Faschingsfete gestern ging selbst wohl über Deine Säufergewohnheiten hinaus. Deswegen bist Du heute leider am Besuch des Unterrichts verhindert.</p> <p>EINMAL AUSSETZEN !</p>	<p>Du hättest gnadenhalber die Hürde geschafft, doch aufgrund eines Einspruchs eines pflichtbewußten Mitschülers ist die Lehrkraft gezwungen, nachträglich Deine Note herabzusetzen.</p> <p>EINE HÜRDE NICHT GESCHAFFT !</p>
<p>Der Bruder eines Freundes Deiner Tante hat überraschend Besuch von einem Staubsaugervertreter bekommen. Als Du ihn abgewimmelt hattest, war es schon zu spät, um noch am Sportunterricht teilzunehmen.</p> <p>EINMAL AUSSETZEN !</p>	<p>Das Wetter ist so schön, daß Du Dich plötzlich gesundheitlich nicht mehr in der Lage dazu fühlst, die Schule zu besuchen.</p> <p>EINMAL AUSSETZEN !</p>	<p>Die grünen Männchen essen jetzt statt Erdbeer-Eis doch lieber Waldmeister. Der UNO-Generalsekretär hat nichts dagegen.</p> <p>KEINE WIRKUNG</p>
<p>Du hast letzte Woche einen Kaugummi-Automaten ausgeraubt und deswegen jetzt genügend Geld, um den ganzen Vormittag Billard zu spielen.</p> <p>KEINE WIRKUNG</p>	<p>In den letzten Wochen hast Du intensiv mitgearbeitet, alle Hausaufgaben gemacht, bist immer pünktlich gekommen und hast sogar einen Nachhilfelehrer engagiert.</p> <p>KEINE WIRKUNG</p>	<p>Dein Kollegstufenbetreuer hat heute gute Laune, da die Kochzeit für sein Frühstücksei wirklich nur viereinhalb Minuten betrug.</p> <p>KURSWECHSELKARTE</p>
<p>Außergewöhnlich günstige Umstände (Mond im dritten Viertel) ermöglichen Dir den Kurswechsel.</p> <p>KURSWECHSELKARTE</p>	<p>Du hast einen Mitschüler davon überzeugt, daß er in Deinem Kurs besser aufgehoben ist. Du nützt diese Chance kaltblütig.</p> <p>KURSWECHSELKARTE</p>	<p>Während einer Klausur stellt Dein Kursleiter fest, daß Deine Formelsammlung schon allzu auffällig erweitert ist.</p> <p>ZWEIMAL NULL PUNKTE</p>

Dein Kursleiter stellt bei einem Toilettenbesuch fest, daß Du einen 26bändigen Brockhaus -verteilt auf zwei Damentoiletten- hinterlegt hast.

ZWEIMAL NULL PUNKTE

Du benimmst Dich Deinem Lehrer gegenüber zu Recht überheblich.. Das kränkt ihn stark.

FÜNF PUNKTE WENIGER

Dein Lehrer war Referendar bei Deinem Onkel. Das läßt natürlich über vieles hinweg sehen.

FÜNF PUNKTE MEHR

Die Klausur war zwar nichts, aber Dein Ausschnitt ist tief.

ZWEI PUNKTE MEHR

Dein Mathe-Lehrer verfolgt Dich schon seit der 5.Klasse. Jetzt hast Du ihn auch noch in Physik.

PUNKTE WERDEN HALBIERT

Der Schulpsychologe hat Dich in Deiner letzten Sitzung derart verunsichert, daß Du zu keiner vernünftigen Leistung mehr fähig bist.

PUNKTE WERDEN HALBIERT

Du hast Dich die letzten Stunden mindestens 5mal gemeldet, dem Lehrer nie widersprochen, ihm die Tür aufgehalten und in der Pause immer warmen Leberkäse für ihn geholt.

KEINE WIRKUNG

Du warst schon das zweite Mal bei einer Klausur krank. Deshalb gibt sich Dein Kursleiter besonders viel Mühe, Dir eine "angemessene" Nachholklausur zu stellen.

FÜNF PUNKTE WENIGER

Deine Mutter ist langjährige Sekretärin eines höheren Beamten im Kultusministerium. Das ist schulbekannt.

ÜBERALL ZWEI PUNKTE MEHR

Du und Dein Nachbar haben offenbar telepathische Fähigkeiten, da Eure Klausuren merkwürdigerweise ziemlich identisch sind. Doch Dein Lehrer will das nicht einsehen.

ZWEIMAL NULL PUNKTE

Es ist bekannt geworden, daß Dein Vater Lehrer ist. Das macht natürlich mächtig Eindruck auf Deine Kursleiter.

ÜBERALL ZWEI PUNKTE MEHR

Dein letzter Artikel in der Schülerzeitung mißfiel einem Deiner Lehrer. Wer hat schon wissen können, daß sich dies auf Deine Noten auswirkt?

FÜNF PUNKTE WENIGER

Der Cousin Deiner Tante wohnt neben der Freundin Deines Kursleiters. Erpressung wäre ein hartes Wort ...

FÜNF PUNKTE MEHR

Im Unterricht haben dem Lehrer einige Deiner politischen Äußerungen mißfallen. Da Du nicht in der Partei bist, hat das natürlich Auswirkungen auf die Bewertung Deiner Leistungen.

FÜNF PUNKTE WENIGER

Du bist bei einer wieder mal mitreißenden Rede Deines Schuldirektors durch lautes Schnarchen unangenehm aufgefallen.

DISZIPLINARAUSSCHUSS

Dein Klassenzimmer liegt über einer Wasserader. Die Erdstrahlen beeinträchtigen Deine Leistungen deutlich. Hinzu kommen schlechtes Horoskop, ungünstige Biorhythmuskurve, sowie sprichwörtliche Faulheit.

PUNKTE WERDEN HALBIERT

Seit Jahren sitzt Du in der ersten Reihe vor dem Pult, du folgst brav dem Unterricht, nickst zustimmend. Dein Lehrer honoriert dieses vorbildliche Verhalten.

ZWEI PUNKTE MEHR

Du bist genial in dem Fach, arbeitest ständig mit, schreibst gute Klausuren. Warum sollen nicht auch heute noch gute Leistungen gerecht bewertet werden?

ZWEI PUNKTE MEHR

Du findest "zufällig" in einem Papierkorb neben dem Schulkopiergerät eine Angabe für Deine morgige Klausur.

VIER PUNKTE MEHR

Eigentlich bist Du ja keine Leuchte, aber über gute Kameradschaftlichkeit läßt sich auch das wieder ausgleichen.

VIER PUNKTE MEHR

Du hast Dich auf Mathe und Physik spezialisiert, Dein Nachbar auf Englisch und Deutsch...das Prinzip der Arbeitsteilung ist sehr erfolgreich!

VIER PUNKTE MEHR