



Co-funded by
the European Union



Spielanleitung



Comparative Research Network:

SHARE 
EDUCATION



Co-funded by
the European Union

Joyful Brettspiel

Ein fröhliches Projektspiel für NGO-Mitarbeiter

Spielanleitung, 2024

Autoren:

Comparative Research Network, Germany

Ewelina Barthel, Katarzyna Włusek

Dracon Rules Design Studio, Greece

Konstantinos Lekkas, Cristina Morar

Asociatia Share Education, Romania

Lucia Matei, Alina Florina Ratiu

About the project:



The images produced for the materials of this Rulebook and the board game were AI-generated images and art with a text prompt using Canva's AI photo generator apps.

This material has **CC BY-SA licences**, to find out more visit the following link:



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Comparative Research Network:

SHARE
EDUCATION



Co-funded by
the European Union

Joyful: Journey of Optimising Well-being through Fun and Unique Learning

Disclaimer:

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project reference: 2023-2-DE02-KA210-ADU-000178079



Comparative Research Network:



Table of contents

Einführung.....	5
Komponenten.....	6
Das Spiel in Kürze.....	8
Einrichtung.....	10
Haupt-Spielregeln.....	11
Spielende.....	15
Zusätzliche Spielregeln.....	16

Einführung

Das Joyful-Brettspiel soll den Ausbildern ein unterhaltsames und lehrreiches Instrument an die Hand geben, mit dem sie den NRO-Mitarbeitern helfen können, sich in erster Linie in ihrem Arbeitsumfeld wohlfühlen, indem sie etwas über persönliches und gruppenbezogenes Wohlbefinden und Psychologie lernen.

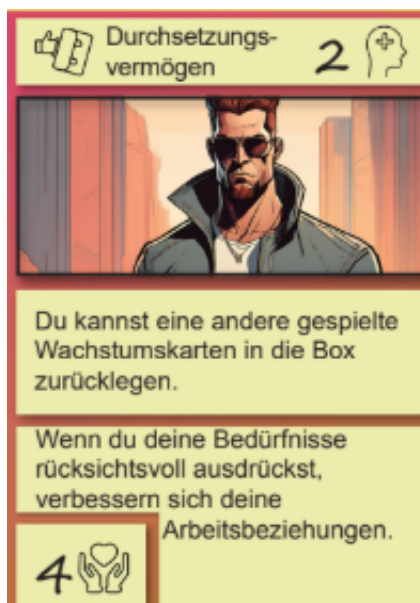
Die Teilnehmer sind Teammitglieder, die zusammenarbeiten und versuchen, Themen des Wohlbefindens und Lösungen für verschiedene Probleme zu fördern, Erfahrungen auszutauschen und voneinander zu lernen, wobei sie ihren Erfolg auf den Spuren des Spiels messen.

Komponenten

Grundkarte



Fortgeschrittene Karte (gut oder schlecht)



Spielbrett

Das Spielbrett, auf dem die gemeinsamen Karten abgelegt werden und der Fortschritt verfolgt wird.



The game board is divided into several sections:

- Top Left:** Joyful: Wachstumsstapel (Growth stack) with a colorful brain icon.
- Top Middle:** Four Potenzial-karten (Potential cards) with a red head and rocket icon.
- Top Right:** Funken der Positivität (Sparks of positivity) with a lightbulb icon.
- Center:** A 5x15 grid labeled 'Potenzial' (Potential) and 'Stress'. The rows are:

Körperliches Wohlergehen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Harmonie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Positivität	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Arbeitszufriedenheit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Soziales Wohlbefinden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
- Right Side:** Ablagestapel (Storage stack) with a folder icon.
- Bottom Left:** Five Stress-karten (Stress cards) with a head and lightning bolt icon.
- Bottom Right:** Funken der Freude (Sparks of joy) with a smiling face icon.

Markierungen

Markierungen, mit denen der Fortschritt der Spieler auf dem Spielbrett verfolgt werden kann.







Das Spiel in Kürze



**JOYFUL IS AN
ERASMUS+ PROJECT,
FUNDED BY THE
EUROPEAN UNION**

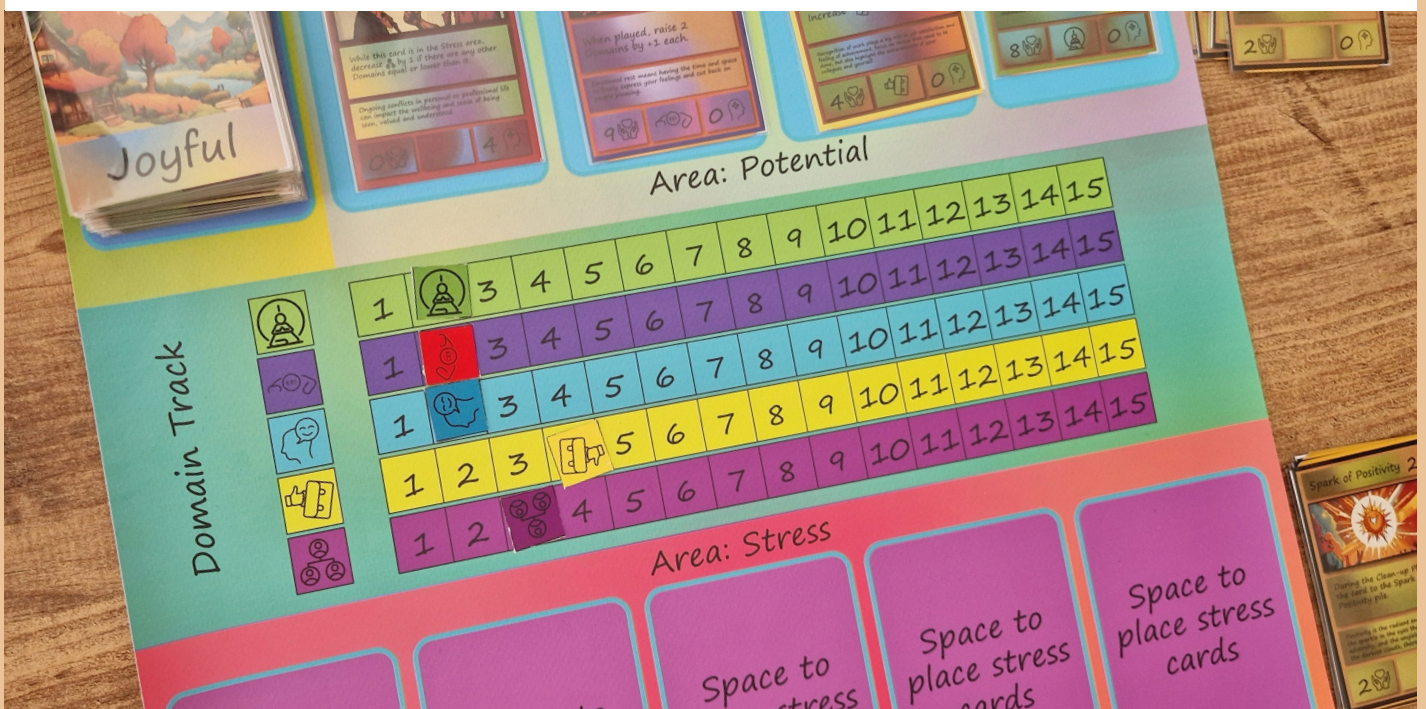
Die Spieler nehmen ein Spielbrett und einen Satz Startkarten vor sich, die ihren persönlichen Kartensatz bilden, wobei die obersten 5 Karten ihre Hand bilden.

Während des Zuges eines jeden Spielers nutzt der aktive Spieler alle Karten auf seiner Hand, um neue Wohlstandsmethoden zu "erlangen", die durch eine der Wachstumskarten auf dem Spielbrett in der Mitte des Tisches dargestellt werden, oder um sich einer oder mehreren der Herausforderungen zu stellen, die ebenfalls auf dem Spielbrett abgebildet sind und durch Stresskarten dargestellt werden.

Die Karten auf der Hand addieren ihre Zahlen zu den Summen des **Positiven Denkens**  und des **Guten Gefühls**  und ordnen sie den Wachstumskarten zu (entweder positiv oder Stress), je nach den Anforderungen. Sie erhalten die positiven Karten, denen sie genug "Gutes Gefühl" zugewiesen haben, und legen sie auf ihren persönlichen Ablagestapel, und sie legen die Stresskarten ab, denen sie genug "Positives Denken" zugewiesen haben.

Dann fügt der aktive Spieler Punkte zu den Leisten hinzu, wenn er genug Karten aus einem bestimmten Wohlfühlbereich gespielt hat, er legt alle seine gespielten Karten auf seinen Ablagestapel und zieht 5 neue Karten, bevor er die Runde an den nächsten Spieler weitergibt, der nun der aktive Spieler ist.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis die Spieler alle Spielsteine auf das Endfeld ihrer Spielleiste führen und gewinnen, oder bis der Wachstumstapel keine Karten mehr enthält und die Spieler verlieren.



Aufbau

01

Jeder Spieler nimmt einen Satz Startkarten (7 "Gutes Gefühl", 3 "Positives Denken") und mischt sie; anschließend legt jeder Spieler seinen Kartenstapel verdeckt ab und zieht 5 Karten.

02

Lege das Spielbrett in die Mitte des Spielfelds.

03

Decke 9 Wachstumskarten auf, mische sie und lege sie beiseite. Mische die restlichen Wachstumskarten und die Stresskarten zu einem Stapel, lege den Stapel auf den Stapelplatz des Potenzialbereichs und lege die 9 beiseite gelegten Wachstumskarten oben auf den Stapel. Schließlich werden die obersten 4 Karten aufgedeckt, um das Potenzial zu bilden.

04

Trenne die Spark-Karten in ihre jeweiligen Stapel (Freude, Positivität), mische sie und lege sie offen auf den Spielplan.

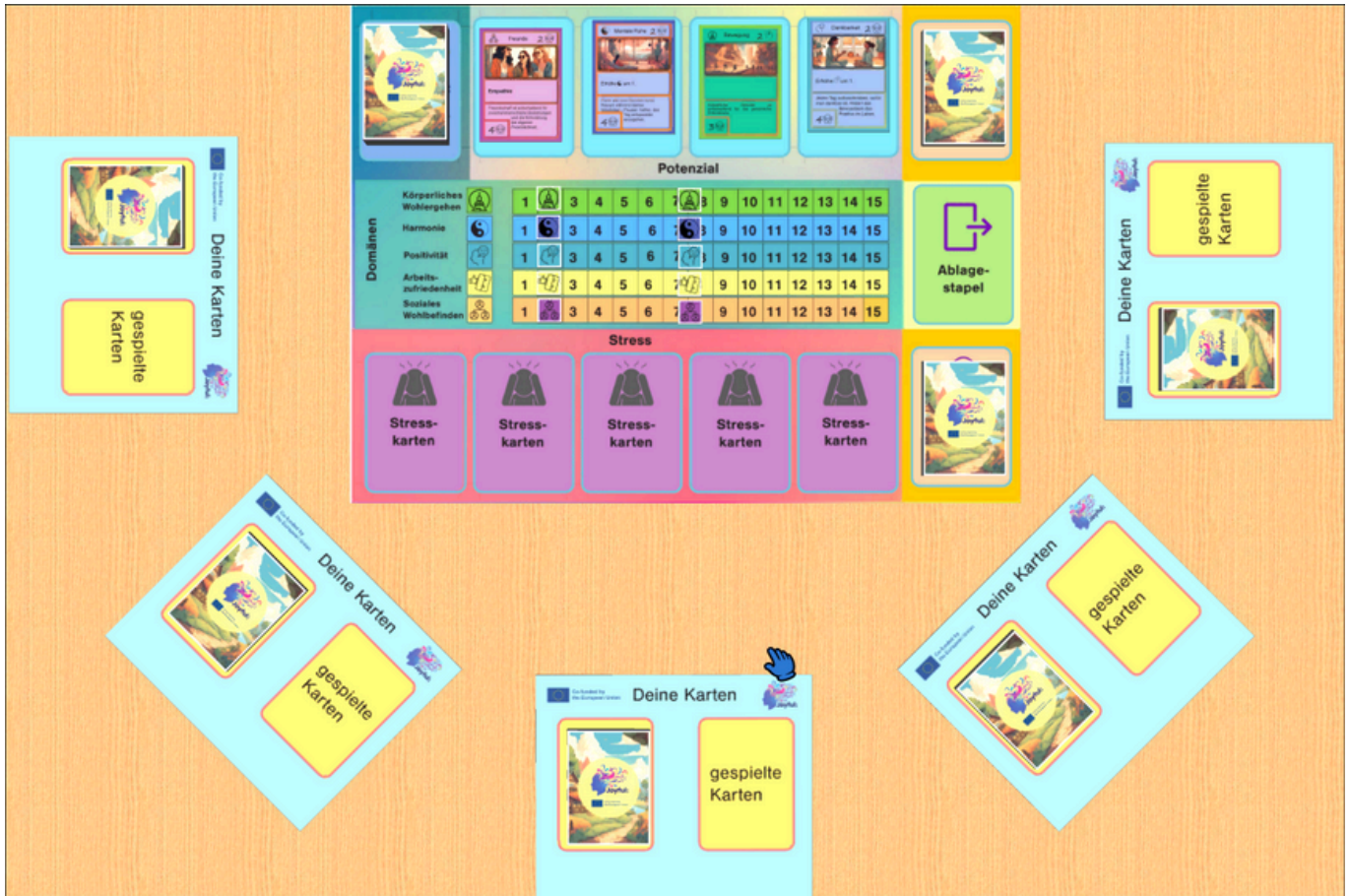
05

Platziere die Attributmarker auf der Startposition (S) und die Schwellenwertmarker bei 7.

06

Wähle einen Spieler aus, der der erste Spieler sein soll.

Setup



Die wichtigsten Spielregeln

Der Spieler ist dran

Beginnend mit dem ersten Spieler wird jeder Spieler abwechselnd der aktive Spieler sein und seine Karten ausspielen, um Herausforderungen zu meistern und/oder persönlich zu wachsen. Während seines Zuges durchläuft der aktive Spieler zwei Phasen:

① Aktivitätsphase

Nur der aktive Spieler deckt alle seine Karten auf und löst sie nacheinander auf. Die aufgedeckten Karten werden offen vor den Spieler gelegt. Der Spieler kann jeden Effekt auf einer Karte separat und in beliebiger Reihenfolge auflösen.


Im Allgemeinen bieten die Karten (positives Denken) 

oder (gutes Gefühl) 

die sich ansammeln und während der Aktivitätsphase verwendet werden können.

Zusätzlich können die Karten einen Texteffekt haben.

Persönliches Wachstum


Um eine der Karten mit den Kosten für persönliches Wachstum vom Potenzial- oder einem der Funkenstapel zu nehmen, müssen die Spieler genügend  ausgeben, wie auf der Karte angegeben. Wenn sie dies tun, nehmen sie die Karte und legen sie neben ihre gespielten Karten, um 90 Grad gedreht, um anzuzeigen, dass sie in dieser Runde nicht verwendet wird.

Einfühlungsvermögen

Einige Karten der persönlichen Entwicklung haben das Schlüsselwort "Empathie". Diese Karten können auch während des Zuges eines anderen Spielers gespielt werden und haben somit ihre Wirkung auf den aktiven Spieler. Der Spieler, der die Empathiekarte ausspielt, legt sie vor sich ab und verschiebt sie auf seinen persönlichen Ablagestapel, wenn der aktive Spieler seine Aufräumphase beendet, aber er zieht keine neuen Karten.

Hinweis: Karten mit Empathie müssen nicht nur im Zug eines anderen Spielers gespielt werden; sie können ganz normal im Zug ihres Besitzers gespielt werden. Wenn sie während des Zuges eines anderen Spielers gespielt werden, zieht der Spieler, der sie gespielt hat, keine neuen Karten und sie zählen auch nicht als Bereichssymbole für den aktiven Spieler!

Stress

Einige Karten haben Stresskosten anstelle von Kosten für persönliches Wachstum; solche Karten sind besonders und müssen überwunden werden, unabhängig davon, ob sie im Bereich Potenzial oder Stress liegen. Um eine solche Karte zu überwinden, müssen die Spieler genügend  ausgeben, wie auf der Karte angegeben. Wenn sie das getan haben, legen sie die Stresskarte zurück in den Abschnitt "aus dem Spiel entfernt" des Spielplans.

Am Ende der Aufräumphase verschieben Sie alle diese Karten, die offen im Potenzial über dem Spielplan liegen, in den Stressbereich unter dem Spielplan. Diese Karten haben in der Regel einen anhaltenden negativen Effekt, und die Spieler sollten trotzdem versuchen, sie in einer späteren Runde zu überwinden.

Überwindung

Einige Stresskarten haben das Schlüsselwort "Überwinden". Wenn sie vom Potenzial her überwunden werden, löst der aktive Spieler zwangsweise den Effekt "Überwinden" auf und legt die Karte auf den Abschnitt "aus dem Spiel entfernt" des Spielplans.

② Aufräumphase

Der Spieler legt alle Karten, die er vor sich liegen hat, und alle Karten, die er nicht gespielt hat (Karten, die er noch auf der Hand hat), auf seinen Ablagestapel (er legt sie offen auf einen Stapel neben seinem persönlichen Kartenstapel).

Dann zieht der Spieler 5 Karten. Wenn der Stapel nicht ausreicht, zieht er so viele Karten wie möglich. Dann mischt er seinen Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden, und zieht weiter.

Außerdem verschiebt der Spieler alle Stresskarten im Potenzial wie üblich in den Stressbereich und füllt das Potenzial wieder auf 4 Karten auf. Sollte der Wachstumsstapel jemals leer werden, verlieren die Spieler das Spiel.

Schließlich wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum aktiven Spieler und darf seinen Zug machen.

Spielende

Die Spieler gewinnen, wenn sie es schaffen, jedes Attribut auf die Siegbedingung zu erhöhen.

Das Spiel endet mit einer Niederlage, wenn die Spieler nicht in der Lage sind, die Siegbedingung zu erfüllen, bevor keine Karten mehr im Wachstumsstapel vorhanden sind.

Zusätzliche Spielregeln

Bereich

Einige der Karten haben ein Bereichssymbol. Wenn der Spieler in seinem Zug genügend Karten ausspielt, um eine der beiden Bedingungen zu erfüllen, erhöht er den entsprechende Bereich um 1:

- 2 Karten des gleichen Bereich spielen
 - Diesen Bereich um +1 erhöhen
- Spielkarten von 3 verschiedenen Bereichen
 - Erhöhe den niedrigsten Bereichen um +1 (bei Gleichstand wählt der aktive Spieler)

Schwierigkeitsgrad

Die Standard-Siegschwelle des Spiels liegt bei 7. Sie können jedoch entscheiden, den Schwierigkeitsgrad je nach Erfahrung des Spielers zu differenzieren.

Lernen

Wenn der aktive Spieler eine neue Wachstumskarte aus dem Potenzial erhält, muss er seinen Mitspielern erklären, warum er glaubt, dass die neue Karte ihm hilft, und wie er sie erhält.

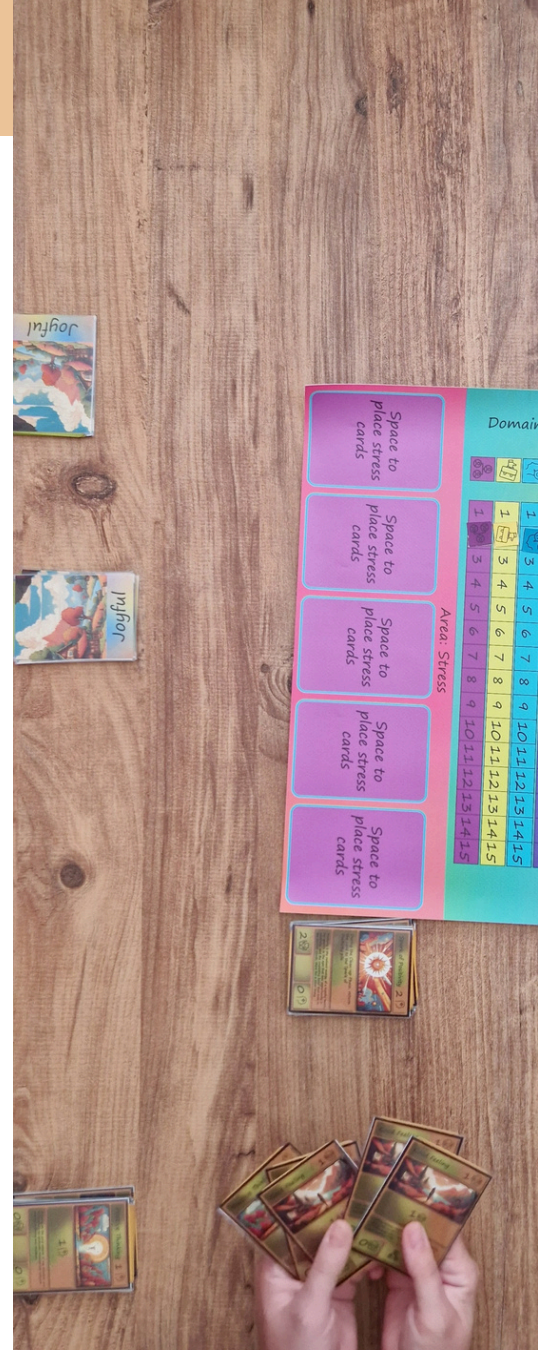
Dazu darf er den Beschreibungstext oder den Titel von mindestens einer Karte, die er gespielt hat, und/oder persönliche Erfahrungen verwenden. Wenn der Spieler nicht in der Lage ist, eine Erzählung abzugeben, wird kein Punkt aufgrund des Bereichskartenspiels hinzugefügt.



Co-funded by
the European Union



Journey of Optimising Well-being through Fun and Unique Learning



Project partners:



Comparative Research Network:

