

# The Chinese Game Room

## Spielvorbereitung

Ihr braucht pro Spiel:

- 27 Eisstäbchen (geht auch mit Steinen, Büroklammern, Papierstreifen o.ä.)
- Tisch und Stühle
- Ausgedruckte Step-by-step-Anleitung
- mind. 2 Mitspieler, einen Spielleiter

Ein Spielleiter bereitet das Spielfeld vor. Auf jedem Tisch liegen 3x9 Stäbchen.

## Das Briefing

M hört die Spielregeln: "Es gibt drei Stapel von jeweils 9 Stäbchen. Du darfst pro Spielzug jeweils beliebig viele Stäbchen von einem Stapel nehmen (mindestens aber 1). Wer das letzte Stäbchen vom Tisch nimmt, hat gewonnen."

R bekommt das Step-by-Step Anleitungsheft: "Du bist ein Roboter. Du zeigst keine Emotionen und darfst nicht sprechen. Du machst genau immer den Spielzug, der im Anleitungsheft angezeigt wird."

*Ein Spielleiter teilt die Mitspieler\*innen. Die einen sind Menschen (M), die anderen Roboter (R). Menschen und Roboter werden getrennt voneinander gebrieft. Natürlich ohne zu wissen, was die anderen hören.*

## Tipps und Tricks

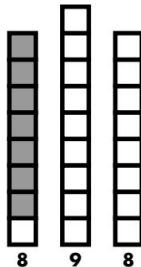
Das Spiel funktioniert auch gut für größere Gruppen, indem pro Tisch jeweils 2 "Menschen" gegen 2 "Roboter" spielen. Für 5 -6 Tische reichen 2-3 Anleitungshefte.

Im De-Briefing für alle Mitspieler\*innen sollen die Gruppen gegenseitig erzählen, welche Infos sie bekommen und wie sie das Spiel erlebt haben.

Hilfe zum Lesen der Anleitungen:

Zählt, wie viele Stäbchen am Tisch liegen. Such die entsprechende Zeichnung im Heft. Nimm genau die Stäbchen weg, die grau markiert sind.

z.B.: R ist am Zug. Am Tisch liegen noch drei Stapel mit 8 - 9 - 8 Stäbchen. R nimmt vom ersten Stapel 7 Stäbchen weg.



## Über das Spiel

Dauer: ca. 15-20 Minuten

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren

Zur Vertiefung der Diskussion empfehlen wir das kurze Video "The Chinese Room Experiment":

<https://www.youtube.com/watch?v=D0MD4sRHj1M>

Das Spiel zum Download und weitere Materialien gib's unter: <https://imaginary.org/project/chanceki>

Spielentwicklung: Sebastián Uribe

Anleitungsheft: Eric Londaits

Text: Kathrin Unterleitner

Herausgeber: IMAGINARY, 2019.

