

## Spielanleitung zu Methode 7

Die Hauptaufgabe in diesem Spiel ist, die 7 Merkmale: Name der Methode, Definition, Ablauf, Anwendung, Skizze, Vorteile und Nachteile einer bestimmten Methode zu sammeln. Dabei wird das direkte Ziel verfolgt, auf spielerische Weise ein Entscheidungs- und Managementtraining im Projektteam durchzuführen. Geeignet ist dieses Spiel zur Vertiefung des Grundwissens der Projektmanagement Methodenbausteine:

Brainstorming, SWOT, Projektstrukturplan, Gant-Chart, FMEA, Break Even Point, Soll ist Vergleich.

- Spieleranzahl: 2-4;
- Der Spielführer nimmt die 7 Phasenkarten und jeder Spieler erhält eine davon und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Die übrigen Phasenkarten werden zur Seite gelegt.
- Die Merkmalkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 7 Merkmalkarten auf die Hand. Die restlichen Merkmalkarten werden als Stapel in die Mitte gelegt.
- Der Spielführer beginnt. Er nimmt eine Karte des Stapels auf. Hat er nun eine Karte auf der Hand, die nicht zu seiner Methode passt, so legt er diese neben den Stapel in der Mitte ab, um wieder 7 Karten auf der Hand zu haben. Die Karten passend zu seiner Methode werden auf der Hand gesammelt. Sein Spielzug ist nun beendet.
- Der nächste Spieler hat nun die Möglichkeit, die abgelegte Karte des Vorgängers aufzunehmen, insofern diese zu seiner Methode passt. Ansonsten wird ebenfalls eine vom verdeckten Stapel aufgenommen. Anschließend legt er eine Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel ab. Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, werden die Karten vom Ablagestapel umgedreht, gemischt und als neuer Aufnahmestapel verwendet. Wenn der Stapel dreimal neu gemischt wurde und noch kein Gewinner feststeht, decken alle Spieler ihre Karten auf und derjenige, mit den meisten Karten seiner Methode, hat die Runde gewonnen.
- Alle 3-5 Minuten erscheint auf der Webseite unter dem Punkt Spielerweiterung ein Popup Quiz. Jeder Spieler hat hier die Möglichkeit sich einen Vorteil zu verschaffen, indem er/sie als Erste/-er die Frage beantwortet und danach das Glücksrad drehen darf.

- Mögliche Ausgangsszenarien des Glücksrads sind:
- Der Spielführer nimmt erneut die 7 Phasenkarten in die Hand und jeder Spieler zieht wieder eine davon. Die Spieler dürfen ab sofort nicht dieselbe Methode erhalten wie zuvor.
- Lösungen: Brainstorming: 23, 16, 6, 28, 25, 5, 9; FMEA-Methode: 18, 29, 27, 43, 36, 21, 2; Projektstrukturplan: 45, 33, 14, 45, 38, 10, 3; Gantt-Chart: 32, 13, 30, 15, 4, 19, 44; Break-Even-Analyse: 49, 20, 40, 47, 35, 1, 37; SWOT-Analyse: 12, 46, 11, 34, 22, 8, 42; Soll-Ist-Vergleich: 17, 24, 26, 7, 31, 39, 41

## **Spielkarten**

Übersichtskarte: (2 Stück) mit Angabe der 7 Methoden

Phasenkarte: (7 Stück) Liste der zu sammelnden Merkmale zu der jeweiligen Methode in einer bestimmten Phase.

Merkmalkarten: (49 Stück) Jedes Merkmal passend zu einer Methode wird darauf genauer dargestellt.

Aufnahmestapel: Stapel in der Mitte, von dem man die Merkmalkarten aufnimmt.

Ablagestapel: Stapel neben Aufnahmestapel, auf dem während des Spiels die nicht brauchbaren Karten abgelegt werden.

Joker: (4 Stück) Der Joker ersetzt eine beliebig wählbare Merkmalkarte. Das ersetzte Merkmal muss vom Spieler allerdings beim Offenlegen seiner 7 Karten erklärt werden. Schafft er dies nicht, ist sein Spielzug ungültig.

Aussetzer: (4 Stück) Nimmt ein Spieler eine Aussetzerkarte auf, so kann er diese ablegen und einen Spieler auswählen, dieser muss seinen nächsten Zug aussetzen. Wenn ein Spieler eine Aussetzerkarte spielt, muss er eine zusätzliche Karte ziehen.

Tauschkarte: (4 Stück) Nimmt ein Spieler eine Tauschkarte auf, so darf er sich die Karten auf der Hand eines Spielers ansehen und eine Karte ziehen.

Anschließend gibt er dem Spieler eine andere Karte.