

Die Revolution 1848 in Deutschland

Das Heckerzug-Spiel

Herstellung und Spielregeln

Vorbereitungen:

- Das Ausfüllen der Karte zum Heckerzug kann mit diesem Spiel verbunden werden.
- Zunächst werden die Spielkarten hergestellt, indem man die Spielkartenvorlage auf geeignetes Papier (dünnen Karton), vergrößert auf DIN A 3-Format kopiert und dann die Datums-, Ort- und Ereignisfelder entlang der waagrechten und senkrechten Rasterlinien ausschneidet, am besten mittels einer Schneidemaschine.
- Außerdem erhält jede Gruppe ein Blanko-Raster zum Einordnen und Aufkleben der beim Spielen richtig gewählten Felder und ein ausgefülltes Raster (evtl. als DIN A3- Kopie) zur Kontrolle der richtigen Lösung.

Spielregeln:

- Das Spiel kann in verschiedenen Varianten gespielt werden:

1. als eine Mischung aus Intelligenz- und Glücksspiel:

- Es eignet sich für Gruppen von drei bis sechs Mitspielern.
- Einer der Mitspieler fungiert als Schiedsrichter.
- Durch Los wird der erste Spieler ermittelt.
- Er vermischt die Kärtchen verdeckt, also mit der unbedruckten Seite nach oben und teilt an die Mitspieler jeweils sechs davon verdeckt aus.
- Der Rest befindet sich verdeckt aufgestapelt in der Mitte des Tisches.
- Der erste Spieler zieht eine seiner Karten und legt sie aufgedeckt in die Tischmitte.
- Die nächsten Spieler rechts reihum wählen aus ihren Spielkarten jeweils eine nach Datum, Ort oder Ereignis dazu passende Karte aus und legen sie dazu.
- Der Schiedsrichter entscheidet, ob die passende Karte ausgespielt wurde. Passt eine Karte, wird sie vom Schiedsrichter an die richtige Stelle des Blanko-Rasters gelegt.
- Passt sie nicht, wird sie auf einen zweiten Stapel auf dem Tisch verdeckt abgelegt.
- Vor jeder neuen Runde entnimmt jeder Spieler eine neue Karte vom Stapel in der Mitte.
- Sind diese aufgebraucht, werden die als unpassend abgelegten Karten vom zweiten Stapel gemischt und ebenso verwendet.
- Gewonnen hat der Spieler, der als erster keine Karten mehr hat.
- Die auf dem Blanko-Raster richtig platzierten Karten werden anschließend dort aufgeklebt, so dass als Ergebnis ein Übersichtsblatt zum Heckerzug entsteht.

2. als reines Intelligenzspiel in Gruppen:

- Jeder Spieler bekommt sämtliche Datums-, Orts- und Ereigniskarten sowie ein Blanko-Raster.
- Er legt sie vermischt, aber in Kolonnen sortiert nach Datum, Ort, Ereignis, vor sich auf den Tisch.
- In der Mitte des Tisches liegt ein Blanko-Raster im DIN A 3-Format.
- In jeder Spielrunde legt der Spieler zu einer Karte, die der Vorgänger richtig auf dem Blanko-Raster platziert hat, eine passende aus seinem Vorrat. Verfehlt er die richtige Karte, muss er seine Karte behalten und der nächste kommt an die Reihe.
- Gewinner ist, wer bei Spielende am wenigsten Karten hat.

3. als Intelligenzspiel für Einzelspieler innerhalb einer Gruppe/Klasse

- Jeder Spieler erhält bunt vermischt sämtliche Datums-, Orts- und Ereigniskarten sowie ein Blanko-Raster.
- Er legt oder besser klebt mit Klebestift die Karten in die entsprechenden Kästen des Blanko-Rasters.
- Gewinner ist, wer als erster alle Karten richtig gelegt oder aufgeklebt hat.
- Die Kontrolle erfolgt durch ein Mitglied der Gruppe oder Klasse bzw. deren Leiter oder Lehrer.
- Dies kann durch Auflegen einer Schablone in Form einer Folienkopie des Kontrollblattes erfolgen.