

PEOPLE-POKER

Du brauchst

- Einen Pokerkoffer für die Pokerchips
- 60-90 Minuten Zeit
- Mindestens 4 Spieler und 1 Spielleiter
- Einen Spielleiter
- Requisiten für die jeweiligen Spielrunden
- Einen Preis für das Siegerteam

Spielregeln

Bei People-Poker treten vier Teams gegeneinander an, um in sieben Spielrunden mit verschiedenen Spielen einen Sieger festzustellen. Alle Teams erhalten zu Beginn das gleiche Startkapital an Pokerchips. (Die Menge an Chips müsst ihr passend zu euerm Pokerkoffer festlegen.)

Mit diesem Startkapital wetten sie in den jeweiligen Spielrunden darum, welches Team das Spiel der Runde gewinnt. Das Team oder die Teams mit dem höchsten Gebot haben dann die Chance den Pot (also die Summe der Wetteinsätze) zu gewinnen. Gelingt ihnen das nicht, wird der Pot auf die verbleibenden Teams aufgeteilt. Gibt es zwei oder mehr höchstbietende Teams, die das Spiel mit einem Unentschieden für sich entscheiden können, teilen sich diese Teams den Pot.

Nach der vierten und sechsten Runde scheidet jeweils das Team mit den wenigsten Chips im Besitz aus, so dass die siebte Runde als Finale zwischen zwei verbleibenden Teams gespielt wird.

Die sieben Runden laufen wie folgt:

- Zu Beginn jeder Runde bekommen die Teams vom Spielleiter den Namen des aktuellen Spiels und einen Hinweis auf die gefragten Fähigkeiten genannt.
- Daraufhin wählen die Teams je ein Teammitglied, das für ihr Team antreten wird. Wenn alle Teams aus mehr als einer Person bestehen, werden die ausgewählten Teammitglieder aus dem Raum geschickt, so dass die verbleibenden Teammitglieder bereits zum Bieten die Aufgabe des Spiels erfahren. Besteht ein oder mehrere Teams nur aus einer Person, bleiben alle Spieler im Raum und die Gebote erfolgen nur auf Basis des Spielnamens und des Hinweises.
- Dann wird reihum geboten. Die Reihenfolge beim Bieten bleibt immer gleich, aber wie beim Poker wird mit jeder Runde rotiert welches Team mit dem Bieten beginnt. Wie beim Poker haben die Teams drei Möglichkeiten, auf das aktuelle



Gebot des Teams vor ihnen zu reagieren: Call, Raise und Fold. Call bedeutet sie bieten gleich viel, wie das vorangegangene Team. Raise bedeutet eine Erhöhung des aktuellen Gebots. Fold bedeutet das Team steigt ohne weiteres Gebot aus dem Wettbieten aus. Das Wettbieten wird beendet, wenn alle verbleibenden Teams sich auf denselben Betrag geeinigt haben. (Also wenn das Team, dass zuletzt einen Raise getätigt hat erneut drankommt und nicht weiter erhöhen will.) Alle Teams, die dieses Höchstgebot mitgeboten haben, haben dann die Chance, den Pot zu gewinnen.

- Nach dem Wettbieten treten die gewählten Spieler aller vier Teams im jeweiligen Spiel gegeneinander an. Die Ergebnisse des Spiels entscheiden dann wie oben beschrieben über die Verteilung des Pots.

Ablauf

	Spielname	Hinweis
Vorbereitung	Teams festlegen, Pokerchips austeilen und Spiel erklären-	
Runde 1	Candle Light Dinner	Für Menschen mit einem langen Atem
Runde 2	Butler-Abschlussprüfung	Für Menschen mit Wurfgeschick
Runde 3	Safari	Für Menschen, die Tiere mögen
Runde 4	Dann eben mit Gewalt	Für kräftige Menschen
	<i>-Das Team mit den wenigsten Chips verlässt das Spiel-</i>	
Runde 5	Tebaphla	Für Menschen, die Buchstabensuppe mögen
Runde 6	Vier Räder	Für Menschen, die Motoren mögen
	<i>-Ein weiteres Team mit den wenigsten Chips verlässt das Spiel-</i>	



Runde 7	Hoch hinaus	-Keine Wetttrunde mehr notwendig-	S T E P S
----------------	-------------	--------------------------------------	------------------

Spiele

Runde 1: Candle Light Dinner

20 Teelichter werden in einer Reihe aufgestellt. Jeder Spieler bekommt 2 Anläufe, um mit einem Atemzug so viele wie möglich auszupusten. Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt.

Runde 2: Butler-Abschlussprüfung

Alle Spieler stellen sich 2m von einer Kleiderstange entfernt auf und erhalten einen Kleiderbügel (möglichst alle dasselbe, robuste Modell). Die Spieler haben dann 2 Minuten Zeit, ihren Kleiderbügel auf die Stange zu werfen. Der Spieler, dem das als erstes gelingt, gewinnt das Spiel.

[Alternative: Piloten-Abschlussprüfung -Jeder Spieler bekommt ein DIN A4 Blatt. Alle haben 2 Minuten Zeit, einen Papierflieger zu basteln. Der Flieger, der am weitesten fliegt gewinnt.]

Runde 3: Safari

Die Spieler stellen sich nebeneinander auf und müssen der Reihe nach Tiere nennen, die man im Zoo sehen könnte. (Nach Spieler 4 beginnt man nahtlos wieder bei Spieler 1) Kann ein Spieler nicht schnell genug ein weiteres Tier nennen, oder nennt ein bereits genanntes Tier, so scheidet er aus. Gewinner ist der letzte verbleibende Spieler.

Runde 4: Dann eben mit Gewalt

Der/die Spieler der höchstbietenden Teams muss die Spieler aller anderen Teams im Armdrücken besiegen.

Runde 5: Tebaphla

Die Spieler haben 3 Versuche, das Alphabet rückwärts aufzusagen. Jeder Fehler kostet einen Versuch. Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Schaffen mehrere Spieler diese Aufgabe gewinnt der Spieler, der weniger Versuche gebraucht hat. Bei Gleichstand gewinnen beide Teams.



S T E P S

Runde 6: Vier Räder

Selbe Regeln wie Runde 3. Die Spieler müssen statt Zootieren Automarken nennen.
Auch nicht mehr aktive Marken zählen.

Runde 7: Hoch hinaus

Im Finale spielt jeweils das ganze Team. Beide Teams bekommen ein Set Spielkarten und haben 3 Minuten Zeit ein möglichst hohes Kartenhaus zu bauen. Das höchste Haus, das am Ende der 3 Minuten steht gewinnt das Spiel.

Requisiten für die Spiele

- 20 Teelichter
- Feuerzeug
- Mobile Kleiderstange oder Alternative
- 4 robuste Kleiderbügel
- 2 identische Sets Spielkarten