

Protokoll der Cubana-StuKo

„Timospiel“:

Wichtige Ziele:

- Es kommen am Ende Gruppen für den nächsten Tag heraus
- Die Gruppen haben am Ende Geld, und zwar max. 100 \$

„Postenlaufspiel“

- Ziel: Der meistgesuchte Bandit werden
- Wird erreicht durch: Punkte (um zu gewinnen) und Gold sammeln (zum Limo kaufen und Spielen)
- Hintergrundstory: In der Goldgräbergegend wird aufgeräumt und es ist Schluss mit den laschen Sitten. Deshalb wird in Zukunft folgendes verboten (→ Alles was in unseren Workshops vorkommt). Um der Spaßbremserei ein Ende zu machen, treten so eine Art Daltons auf den Plan und suchen Verstärkung für ihre Bande. Da kommt nur rein, wer wirklich richtig fies ist. Das kann eine Gruppe nachweisen, indem die höchste Belohnung auf ihre Köpfe ausgesetzt wird.

Konzept:

- Jede Gruppe („Clan“) gibt sich einen Namen
- Clan bekommt ein Fahndungsplakat
- An jedem Posten muss der Clan seine Künste im Beherrschen der verbotenen Tätigkeiten unter Beweis stellen (Workshops)
- je besser die sind, um so besser wird der Wechselkurs, zu dem sie Geld in Gold tasuchen können (Geldwäsche). Die dürfen aber nur eine Maximalsumme von 10 \$ auf einmal tauschen. Der Wechselkurs variiert von 1:1 bis 1:5. Geld ist am Ende nix mehr wert.

Außerdem steigt die Belohnung der Gruppe nach einem noch unbekanntem System, weil die Banditen ja jetzt böser sind.

Die können unterwegs, wenn sie sich treffen, auch Poker oder Black Jack spielen, aber es wird ein Limit geben.

Einführung:

1. Ansprache von Sheriff → Spaßbremse → stellt Gesetze vor (Pogo)
2. Mann mit Trenchcoat und Hut betritt die Bühne und verkündet seinen Plan mit den Banditen und so weiter = die Spielregeln (Rüdiger).

ToDo:

- Spielgeld suchen. *Ergebnis: Gibt's bei eBay in Massen und für billig.*

Nächste StuKo: 16.05., 20:00 Uhr, Königsdorf