



Ein Spiel zu Design Thinking, Kreativität und Empathie für 3-7 Spieler

89 Spielkarten

20 Sterne

4 Kurzanleitungskarten

Überblick

Bei Wicked Inventions geht es darum, herauszufinden, was Kund*innen wollen, und wie Erfindungen entsprechend gestaltet werden können. Das Spiel wird in 3 Runden gespielt. Spieler*innen sind in Kunde/Kundin und Erfinder*innen-Teams aufgeteilt.

Die Erfinder*innen müssen versuchen, so viele Kund*innenwünsche wie möglich zu erfüllen, ohne dabei ihre Designphilosophie aufzugeben.

Der Umgang mit diesem Interessenskonflikt ist ein wesentlicher Teil der Praxis des Designs.

Anmerkung: Diese Spielanleitung ist unter Verwendung des * genderneutral verfasst. Sie können dieses Konstrukt gegebenenfalls beim Lesen oder Vorlesen der Anleitung gegen Formulierungen Ihrer Wahl ersetzen.

Vorbereitung

- ★ Wählt aus, wer Kunde/Kundin ist. Diese Person wird Spielleiter*in und steuert den Verlauf des Spiels.
- ★ Die restlichen Spieler*innen sind die Erfinder*innen und arbeiten in Zweiertteams. Wenn noch eine Person übrig ist, kann auch ein Team aus drei Personen gebildet werden.
- ★ Kunde/Kundin zieht drei **Customer-Karten** und wählt davon eine aus. Diese Karte bestimmt ihre Identität für den Rest des Spiels.
- ★ Erfinder*innen-Teams ziehen jeweils zwei **Philosophy-Karten** und wählen eine aus. Diese bestimmen ihre **Design-Philosophie** für den Rest des Spiels.
- ★ Kunde/Kundin übernimmt die große **customer to-do-Karte**, jedes Erfinder*innen-Team bekommt einen **inventor's blueprint**.
- ★ Kunde/Kundin übernimmt die goldenen Sterne, um sie im weiteren Verlauf des Spiels an die Erfinder*innen-Teams zu vergeben.



Ablauf

Zu Beginn des Spiels stellt sich der Kunde/die Kundin vor und kann dabei so viele oder wenige Details hinzufügen, wie sie möchte. Erfinder*innen müssen dann eine Erfindung entwickeln, die zu den Vorstellungen des Kunden/der Kundin passt. Dabei sollten sie bedenken, welche Probleme beschrieben wurden.

Jede Runde besteht dann aus zwei Phasen: einer Erfinder*innen-Phase und einer Präsentationsphase.

- ★ **Erfinder*innen-Phase:** hier arbeiten Erfinder*innen an ihren Erfindungen. Der Kunde/die Kundin ist dafür verantwortlich, die Zeit im Blick zu behalten, und kann diese Phase nutzen, um sich auf die nächste Runde vorzubereiten.
- ★ **Präsentationsphase:** hier stellen Erfinder*innen ihre Designs dem Kunden/der Kundin vor. **Achtung:** es ist wichtig, dass immer nur ein Team präsentiert – die anderen Teams sind während dieser Präsentation zum Stillschweigen verpflichtet!

Für den Ablauf jeder Runde folgt ihr den Anweisungen auf den **customer to-dos** bzw. den **inventor's blueprint**.

Spielende

Nach der letzten Runde hat das Erfinder*innen-Team, das die meisten goldenen Sterne bekommen hat, gewonnen. Die Verteilung der Sterne ist auf der **customer to-dos**-Karte beschrieben.

Wicked Inventions wurde von Tala ElMouassarani 2024 als Variation des Spiels »Snake Oil« gestaltet und mit Mitteln des Vizerektorats für Lehre produziert.

Layout Tala ElMouassarani und Peter Purgathofer.

Sie können die Spielkarten von Wicked Inventions auch kaufen:
<https://pigliab.org/brettspiele>