

SPIELINIA



NOV. '97



Schweizerischer Berufsverband
für Spiel und Kommunikation


WHAUS

- S. 2 INHALT
- S. 3/4 SPIEL DES JAHRES + MEHR
- S. 5 DAS WORT ZUM...
- S. 6/7 SPIELEN IM SPITAL
- S. 8/9 VON UNSEREM LESER M.W. aus B.
- S. 10 SPIEL - INFO - RAETSEL - SPIEL
- S. 11 UEBRIGENS

Das Spiel des Jahres und andere

Natürlich bin ich an der diesjährigen Spielmesse in St. Gallen schon sehr bald auf das Spiel „des Jahres zugesteuert, aus purer Neugier.. Es heisst Mississippi-Queen, herausgegeben vom Verlag Goldsieber, zu spielen ab 10 Jahren aufwärts, wobei die Spieldauer 30-40 Minuten betragen kann, Kostenpunkt Fr. 59.90. Ein gewisser Werner Hodel figuriert als Autor.

Zum Spielmaterial gehören 10 im Verlauf des Spiels aneinanderzufügende Flussabschnitte aus solidem, farblich ansprechend gestaltetem Karton mit oder ohne aufgemalte Inseln, worauf sich eine berockte Dame (Kunststoff-Figur) befindet, welche durch Ansteuern und manövriertechnisch geschicktes Anlegen auf den eigenen Dampfer geholt werden soll. Es gibt auch unbestückte Flusssteile, welche dafür mit Hindernissen versehen sind, die es zu umschiffen gilt.

Jeder MitspielerIn hat einen kleinen Mississippidampfer, ausgestattet mit einem Anzeigerad für zu verbrauchende Kohle und einem zweiten Rad, welches zum Beschleunigen oder Drosseln der Geschwindigkeit nach Ziffern von 1-6 dient. Beschleunigen und Abbremsen sowie auch eine Schiffswende um mehr als 60° (die Spielfelder sind  sechseckig) kostet Kohle. Ziel des Spiels ist, die Flussfahrt mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen und zwei ergatterten Damen, eben den Mississippi-Queens, möglichst schnell zu absolvieren. Dabei können gegnerische Dampfer abgedrängt oder überholt werden. Ein Würfel entscheidet über den nicht voraussehbaren Flussverlauf der nach und nach ins Spiel kommenden Flusssteile nach links, rechts oder geradeaus.

Ein einfaches Spiel, schnell zu erlernen und familienfreundlich, welches meiner Meinung nach aber niemals an die Reize eines Siedlers heranreicht.

Das sei auch nicht die Absicht, liess ich mich belehren. Siedler sei nun mal ein Erzeugnis für absolute Spielfreaks.

Noch einmal
"Schwein gehabt?"



Beim Weglaufen wurde ich gleich an der nächsten Ecke auf ein kleines Spiel aufmerksam. KLEINE FISCHES heisst es und der 41-jährige Gymnasiallehrer Peter Neugebauer aus dem Ruhrgebiet legt damit sein erstes eigenes Kartenspiel vor. Franz Vohwinkel gestaltete die 10 Fischarten plus eine Krakenkarte in farblich und formal sehr phantasievoller Manier. Die Karten sind von guter Qualität und abwaschbar. Das Spiel wird vom Goldsieber-Verlag herausgegeben, kostet Fr. 9.90 und kann gut ab 7 Jahren gespielt werden. Eine Runde dauert wenige Minuten; DER Reiz, mehrere Runden hintereinander zu spielen wird aber bestimmt durch die erste Runde ausgelöst.

Spielverlauf: Die 66 Karten werden ordentlich gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Der zum Spiel gehörende Würfel mit den Ziffern 1, 2, 3 sowie -1 wird bereitgelegt. Wer beginnt, deckt die oberste Karte auf und legt sie offen neben den Stapel. Hier kann sie oder er den Zug bereits freiwillig beenden und die ihr sichere Fischkarte (ausser es sei die Krake) verdeckt vor sich ablegen oder sie/er spielt weiter und versucht, mehr Fische zu fischen. Wird nun aber im weiteren Verlauf ein artgleicher Fisch aufgedeckt (Grösse spielt keine Rolle), so befreit dieser den ersten derselben Gattung und auch alle anderen, welche dazwischen liegen. Der Zug endet sofort. Die verlorenen Karten kommen zurück in die Schachtel.

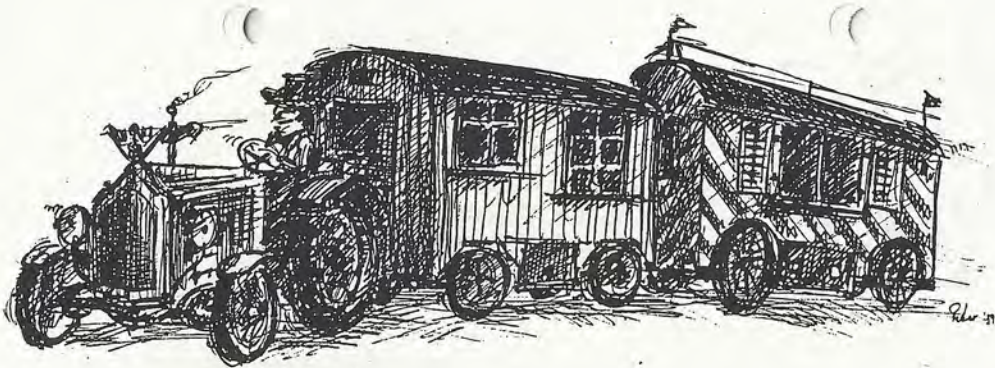
Wird nun im Laufe des Spiels eine Krakenkarte aufgedeckt, endet der Zug ebenfalls sofort. Die ausgelegten Fischkarten plus Krakenkarte sind verloren und kommen zusammen weg in die Schachtel. Der oder die Krakenfischerin hat jetzt aber das Recht, in fremden Beständen zu räubern. Dazu kündigt sie laut an, von wem der Mitspielerinnen sie wieviele Karten haben möchte. Dann würfelt sie. Der Würfel entscheidet dann, ob sie die angesagte Anzahl Karten verdeckt aus dem Beutevorrat der Mitspielerin ziehen darf oder ob sie eventuell eine eigene Gewinnkarte (bei -1) verliert.

So wird munter reihum gespielt, bis die letzte Karte vom Stapel gezogen und ausgewertet ist. Nun werden die jeweils ins Netz gebrachten Fischarten sortiert. Pro eroberte Sorte zählt nur der höchste Wert, angezeigt mit 4 Muscheln. Wenn über mehrere Runden gespielt wird, können die Ergebnisse notiert und addiert werden. Meine Beurteilung: ein schnelles Spiel, bei dem Freude, Enttäuschung, Entscheidung und Glück in gesundem Wechsel aneinanderreihen.
sich

Und noch eine 3. Spielmesse-Entdeckung:

Bi-litaire

Der Name leitet sich ab von Solitaire, dem altbekannten Geduldspiel für eine Person. Der Tüftler Kris Burm hat diesem Spiel eine verschiebbare Fläche unterlegt, und so kann es nun zu zweit gespielt werden. Die eine Person spielt die Kugeln, die andere bewegt das Spielbrett. Nach einer Runde werden die Rollen getauscht, dann die Resultate beider Spiele verglichen. Gewonnen hat, wer mehr Kugeln vom Brett entfernen konnte. Die Idee hat mich so fasziniert, dass ich einem Kauf nicht widerstehen konnte. Wer was übrig hat für anspruchsvoll herausfordernde Strategiespiele, wird mit Bi-litaire seinen Spass haben. Der liegt nämlich im Detail. Kugeln und Spielbrett sind aus unverwüstlichem Kunststoff. Herausgeber sind die Peri-Spiele, von denen auch das interessante ZATRE stammt. Kosten tut's rund Fr. 40.-



DAS WORT ZUM ...

Drei Sachen scheinen mir wichtig:

1. Team-Geist. Circus kann man nicht allein machen. Dazu braucht es eine Gruppe. Es braucht Menschen, die sich verstehen. Egoisten, die nur sich selbst ins Rampenlicht setzen wollen, haben keinen Platz. Stars sind nicht gefragt.
2. Die Freude am Spiel. Circus-Leute müssen Freude am Spiel, am Entwickeln, am Gestalten und Formen haben. Spielen, auch Circus spielen, ist etwas Wunderbares, es befreit und steckt an.
3. Der Funke muss springen. Die Vorstellung, die Krönung aller mühseligen, harten und langen Arbeit, soll Lebensfreude und Zuversicht versprühen. Der Zuschauer muss spüren, dass die Spieler noch an das Gute, das Schöne in der Welt glauben. Ja, der Glaube, dass viele kleine Farbtupfer zusammen ein herrliches Bild ergeben, muss trotz der zum Teil traurigen Weltlage bleiben.

Guido Muntwyler,
Circusleiter und Clown Monti



SPIELEN IM SPITAL

... nicht einfach so aber oft so einfach ...

... hier im speziellen Fall der

CLINICLOWNS

Die CliniClowns sind ganz besondere Spieler, Rollenspieler nämlich, die in die Rolle der Clown-Doktoren schlüpfen, um dann mit den Kindern, ihren Besuchern, Eltern und deren Phantasie zu spielen. Ziel dieses Spiels ist das Lachen, die Freude! Denn Lachen ist und macht gesund. Lachen nimmt Angst und Anspannung und fördert den Genesungsprozess.

So besuchen die CliniClowns einmal wöchentlich Kinder im Krankenhaus. Die Visite besteht aus einem weiblichen und einem männlichen Clown, die von Bett zu Bett gehen und mit den kleinen Patienten sprechen und spielen. Da wird zum Beispiel mit Hilfe eines Modellierballons der „Luftdruck“ gemessen; ein anderes Mal muss das ganze Zimmer umgestellt werden, weil mittels Melodie-röhrenuntersuchung festgestellt wurde, dass die Luft in einem anderen Teil des Zimmers viiiel besser ist. Oder möchten Sie mit einem speziellen Kaleidoskop ihr eigenes Blutbild betrachten? – Es sieht übrigens sehr gesund aus und hat auch die richtige Fliessgeschwindigkeit.

Trippelfiebermessung mit zwei Meterstäben über drei Betten hinweg oder „Gesundheits(seifen)blasen“ für die ganz Kleinen ... das sind nur einige der sich ständig entwickelnden Ideen für das Spiel mit Kindern im Spital. [In eigener Sache: gute Ideen

sind immer gefragt und werden gerne entgegengenommen –
deshalb Vorschläge bitte sofort melden!]

Den Verein CliniClowns, der seine Arbeit aus Spenden
finanziert, gibt es in Österreich seit 6 Jahren. Mittlerweile
werden auch Patienten in der Geriatrie besucht.

In der Schweiz gibt es die Stiftung Theodora in
Lausanne.

Für genauere Informationen:
CLINICLOWNS VORARLBERG
Roßmähder 21 b
A-6850 Dornbirn
Tel/Fax: 0043 / 5572 / 28343

Maria Kackeisen



US EM TOGGEBURGER

SPIELTRUECKLI

1. TEIL, FFV

MitspielerInnen : Anzahl und Alter egal; aber von Vorteil, wenn die Handhabung der Schere beherrscht wird; aussondern können auch Teams gebildet werden.

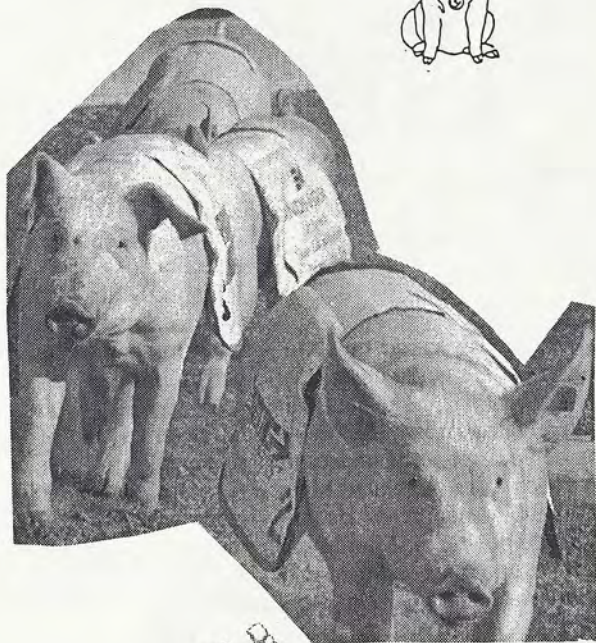
Material : Pro TeilnehmerIn
1 Schere, 1 Zeitung, 1 Blatt Papier,
1 Tube Leim, 1 Stift

Spielverlauf : Jeder legt seine liure Zeitung etc. vor sich auf den Tisch.
Zusammen wird ein passendes Sujet, Wort etc. gefunden, das dann in der Zeitung gesucht und mit der Schere ausgeschnitten wird. Aufkleben.

Ziel des Spiels : Alles was euch dazu einfällt. Probiert aus. Lasst eurer Phantasie freien Lauf.

Ein Beispiel : Zum Thema: Wie schweinisch ist meine Zeitung wirklich!
⑧

Lust



Wir lassen die Sau raus



Metzgete



M.W. in B.



SPIEL-INFO-RÄTSEL-SPIEL

... und wieder gibt es einen Wettbewerb
und tolle Überraschungspreise zu
gewinnen!!!

Also: mitspielen ...

Wer bildet aus den Buchstaben des
Wortes

SPIELINFO

die meisten neuen Worte?

Regel: jeder vorhandene Buchstabe darf
benutzt, jedoch kein neuer dazugenommen
werden.

Damit es leichter wird noch ein kleines

Beispiel:

aus OSTERN entsteht Ort, Nest, er, Tenor, Rose,

...

Also viel Spass beim Tüfteln ...

Die GewinnerInnen können sich an der GV am
21. März 98 von ihren Überraschungspreisen
überraschen lassen - Einsendungen bis dahin
natürlich ans Redaktionsteam!

Übrigens:

Die meisten Ideen für die *SPIEL - INFO-RÄTSEL - WETTBEWERBE* sind dem Buch
Knaurs Spielbuch Knaur TB 1953
entnommen.

Ich habe dieses Buch auf dem Flohmarkt erstanden
(Auflage 46. Tausend 1976). Es enthält eine Unmenge
Ideen quer durch die ganze Spiellandschaft von
Abzählversen bis Zimmerstaffeln. Und beim
Schmökern kommen viele Erinnerungen zutage – an
Brienz, an die Kindheit ... und wie mir meine Mutter
die Bebe-Sprachbebe gelehrt hat.
Übrigens: falls Ihr einmal ein altes
Spiel sucht (das sich vielleicht in irgendwelchen
Gehirnwindungen versteckt hat), könnt Ihr mich gerne
fragen.

Maria Keckeisen

WICHTIG

He da! Hast Du etwas Aufregendes,
Lustiges, gefühlsschwangeres etc.
erlebt? DANN →



Martin Wildi
Hinteregg
9125 Brunnadern
071/374'30'62
für Berichte



Maria Keckeisen
In der Braike 4
A-6900 Bregenz
0043/5574'79357
für Geschenke, Pakete,
Wettbewerbe, etc.