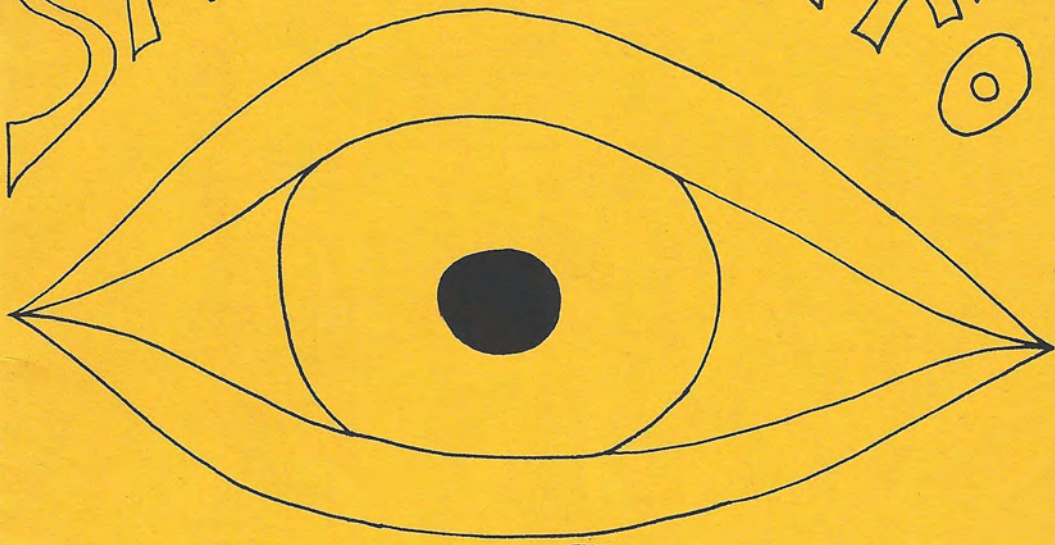


SPIEL-INFO



NOVEMBER '96

INHALT

S. 2:	Inhalt
S. 3:	MaMa's Impressum
S. 4-6:	Spielen in Ex-Jugoslawien
S. 7:	Wichtige Daten
S. 8/9/12:	Auflösung Gewinnspiel
S. 10/11:	Spielmesse St. Gallen'96
S. 13-15:	Spiel des Jahres
S. 16:	Dä Hansjoggeli seit...
S. 17:	Wettbewerb
S. 18/19:	Impressionen aus Österreich
S. 20:	Good day Bruce

REDAKTION

Martin Wildi
Hinteregg
Postfach 159
9125 Brunnadern
071/374'30'62

MaMa's Impressum

Endlich!

Es ist soweit!

Nach etlichen Vorstössen, Postulaten und Motzionen ist er und es nun doch noch erschienen.

Wir möchten uns bei allen bedanken, die sich die Mühe gemacht haben etwas zu schreiben und sogar abzuschicken.

Es ist eben oder auch nicht unbedingt (k)eine Selbstverständlichkeit zu wissen, wie weit der Kalender schon fortgeschritten ist.

Entschuldigen möchten wir uns bei denjenigen, die uns massenweise Material zukommen liessen, das leider nicht mehr berücksichtigt werden konnte, da die Zeit überschritten und die Seiten gefüllt sind.

Schade!

Gerade die brandneuen Spiele aus aller Welt (Herz ist Trumpf aus Russland oder DAS neue Wahlspiel aus den USA, die Schmierenskomödianten, von D.C. Washington u.v.m.) hätten noch vermehrt internationale Präsenz in der hiesigen Spielszene markiert.

Doch genug der schlechten Scherze und des grauen Spiels, was wir eigentlich sagen wollten:

Fröhlich-verspielte Weihnachtszeit, und
SCHREIBT WEITER!

SPIELEN in EX-JUGOSLAWIEN

Ein halbes Jahr ist es her, 3 Wochen waren es, und im Moment (2 Wochen unbeschwerte Ferien liegen hinter mir) ist mir die kleine Insel Prvić gefühlsmässig weit entfernt.

Ich überlege mir, wo wohl die 40-50 Flüchtlinge (v.a. Mütter mit Kindern) sind, die dieses Haus bevölkerten, die ich kennenlernen durfte, die viele Alpträume hinter sich hatten und viele Träume vor sich.

Sehr kurzfristig (gedanklich beschäftigte ich mich schon lange damit) entschloss ich mich, diesen Freiwilligeneinsatz zu leisten.

Nach einer langen Busfahrt nach Šibenik (kroatische Küste, Nähe Split) brachte mich eine kleine Fähre auf eine wundervolle, sonnige Insel. Ausser mir waren noch 3 Schweizer und ein Spanier als Freiwillige im Flüchtlingszentrum. Unsere Aufgabe war es, den Alltag der Flüchtlinge aufzulockern, mit ihnen zu leben, auch einfach präsent zu sein. Nach meiner Ankunft wurde mir die sprachliche Barriere erst recht bewusst. Wenige sprachen englisch, einzelne ein paar Brocken deutsch. Bald jedoch merkte ich, dass für einen ersten Kontakt

ein Lächeln genügt, um eine Verbindung zu schaffen. V.a. die Kinder waren sehr spontan.

Meine mitgebrachten Luftballone waren auf der Hitliste. Aber der Traum vom Fliegen war auf der mit Scherben bespickten "Spielwiese" allzu schnell zu Ende. So bastelten wir daraus lieber Jonglierbälle (mit Sand gefüllt). Einige Jugendliche konnten bereits jonglieren. Sie lernten aussergewöhnlich schnell neue Tricks und wir studierten sogar eine kleine Clown-Jonglage-Nummer ein, die wir der Care-Canadien-Truppe vorführten.

Zusammen mit den anderen Volontären organisierten wir z.B. eine Olympiade, Lottoabende, Kindergarten, Ausflüge und Sprachkurse. Meist war es aber auch wichtig, die von Tag zu Tag veränderte Stimmung im Haus zu spüren und darauf spontan zu reagieren. Es gab auch Tage, an denen wir einfach im Schatten sassen und türkischen Kaffee tranken. Die Frauen stickten Socken, den Kindern brachten wir das Knüpfen von Armbändeli bei, das so weit führte, dass fast jeder es probierte und am Schluss fast alle ein Armband trugen.

Für mich waren es drei sehr strenge Wochen. Ich versuchte mich möglichst schnell in all dem Fremden zurecht zu finden und dabei nicht zu stark mit mir beschäftigt zu sein, um möglichst viel

Energie abgeben zu können.

Das dumpfe Gefühl im Bauch machte mich traurig. Ich hatte die wunderbare Aussicht wieder nach Hause fahren zu können, zu Familie, Freunden, Arbeit.

Die Flüchtlinge hier warteten seit Monaten auf Entscheide irgendwelcher Ämter, um ins Ausland (Australien, Schweden, Kanada...) gehen zu können. Ihr Ziel war die Fremde, das Ungewisse.

Ich mache mir keine Illusionen, was ich mit meinem Aufenthalt in Kroatien bewirkte, doch ich habe für mindestens drei Wochen stark mitgeföhlt und ich glaube, dass es das schon wert war.

Susan Rutishauser

27. Spielmobilkongress

5. - 9. November 96

Infos:

VKE Bozen Tel.: 0039 / 491 / 97 74 13

2. Süddeutsche Spielmesse

7. - 10 November 96 Stuttgart

Infos:

Messe Stuttgart

Spieltage Wien

22. - 24. November 96

Infos:

Austria-Center Wien

Generalversammlung SBSK

22. März 1997 Luzern

Infos:

Andrea Hurschler Tel: 041 / 311 23 91

Spielmesse St. Gallen

10. - 14. September 1997 St. Gallen

Infos:

Ida Burri Tel. 0043 / 5574 / 8628

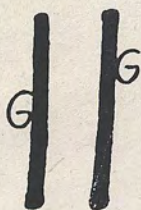
Offener Jongliertreff - jedem Mittwoch 20.00 - 22.00 Uhr
Turnhalle des VlbG. Kinderdorfs Birgenz
Infos:
Mania Keckeisen Tel 0043 / 5574 / 79357

AUFLÖSUNG

DRUDEL - GEWINNSPIEL

vom Letzten SPIEL - INFO

①



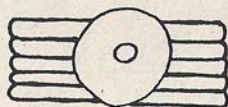
zwei G am Stamm
Zweige am Stamm

②



Spinne beim Handstand

③



Mexikaner auf einer
Luftmatratze
(sonnige Grüsse aus Mexico!)

④



spiegelei in Seitenansicht

⑤

GLER

an G ler
Angler

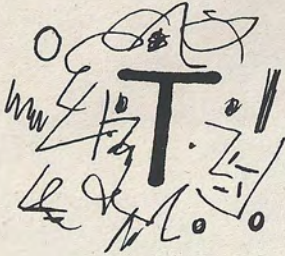
oje... sauschwer!

⑥

DUIS
TRIE

in dus trie
Industrie

⑦



T mit etwas rum
Tee mit etwas Rum

→ Den 2. Teil der Auflösung mit EMMA
findet ihr auf Seite 12.

⇒ → Und hier die GEWINNER/INNEN:

Aus den unzähligen Einsendungen
wurden folgende GewinnerInnen gezogen:

1. PREIS

eine goldene Uhr mit Dampfheizung
erging an Frau Nixle Niemand

2. PREIS

ein goldenes Nichtsle im silbernen Büchsele
gewann Herr Kurt Keiner

3. PREIS

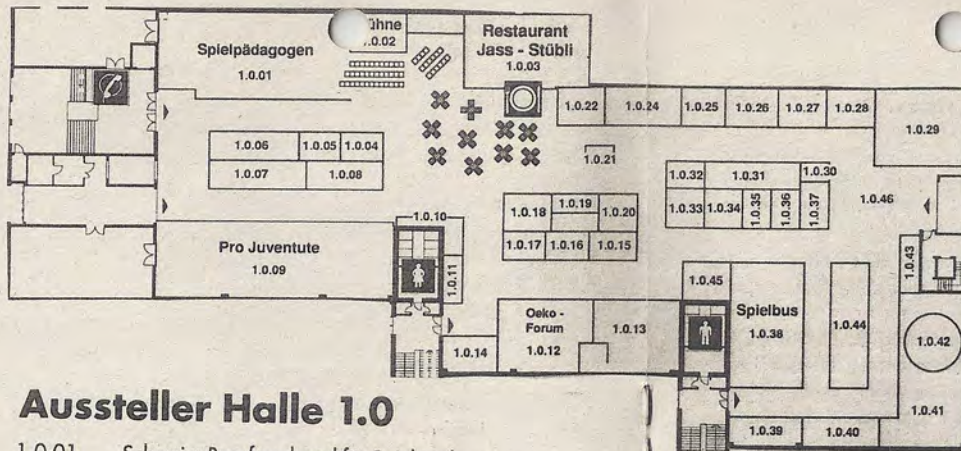
eine extragrosse Schachtel Luftkussis
erging an Miss Nova Nobody

Herzlichen Glückwunsch ⑧



**Schweizer
SPIELMESSE
und
MOBAUTECH
St.Gallen**

Internationale Messe für
Spiele, Spielwaren, Modell-
bau und Hobby
4. - 8. September 1996



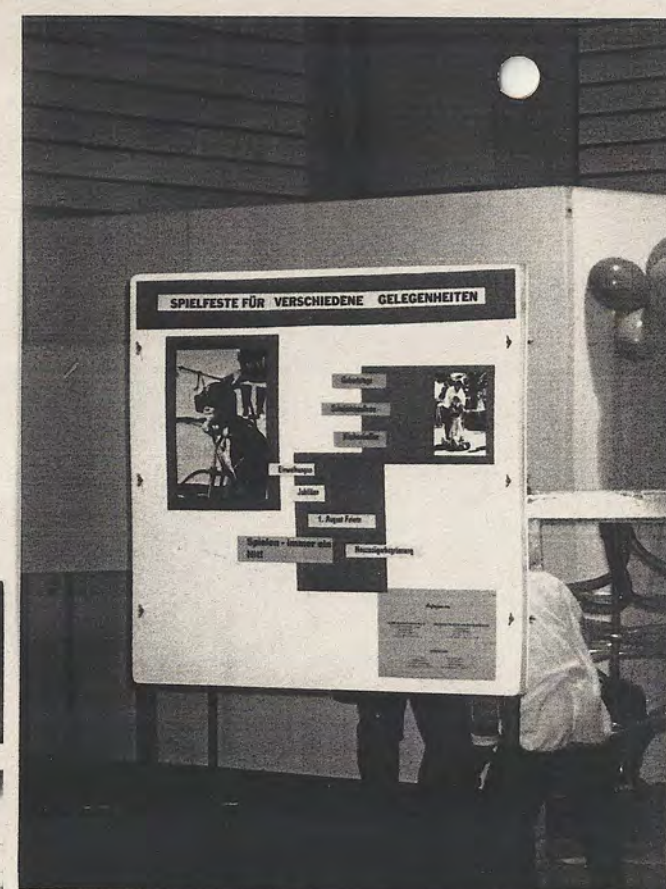
Aussteller Halle 1.0

1.0.01 Schweiz. Berufsverband für Spiel und
Kommunikation, 5000 Aarau

Ein Rückblick

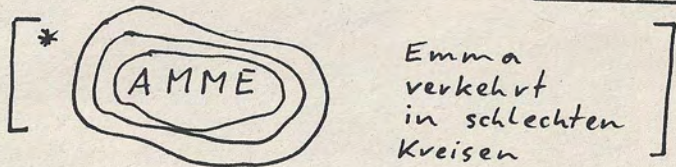
Kisten. Schachteln. Abgesperrt. Securitas überreden. Auspacken. Hämmern. Kleben. Der Standnachbar hat Musik. Kann ich schnell die Leiter haben? Klar. Messestimmung. Die Ferienmesse lässt grüssen. Schulklassen. Familien. Horden. Getümmel. Drehende Teller. Fliegende Diabolos. Strahlende Gesichter. Sternsekunden. Zwei Buben fechten mit den Devil sticks. Verknottete Diaboloschnüre. Kleine Kinder. Grosse Kinder. Die Mutter soll die Taschen abstellen. Der Vater die Hände aus dem Hosensack nehmen. Noch nie so etwas in der Hand gehabt. Kennst du diese Figur? Komm, wir gehen weiter. Nein, ich will noch bleiben! Messerumgang. Von Holzfrosch bis Hightech. Piepsen. Knattern. Rauschen. Flimmern. Lachen. Staunen. Dann Apfelküchlein mit Vanillesauce. Wie spät ist es? Noch drei Stunden. Noch zwei Tage. Montag. Die Halle schwach beleuchtet. Praktisch leer. Grösser könnte der Unterschied nicht sein. Material ins Auto packen. Vom Halbdunkel in die helle Sonne. Isch jetzt d'Spielmass fertig? Nächstes Jahr wieder, Anja.

Eveline Solenthaler



2. TEIL DER AUFLÖSUNG

„Für alle Freunde von EMMA“*



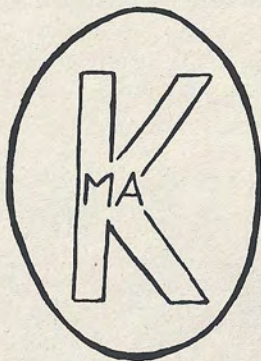
Die guten Nachrichten von EMMA
(und übrigens ganz liebe Grüsse!):

E1



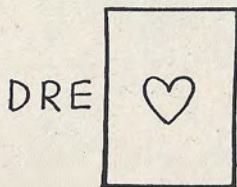
EMMA auf dem
ersten Ball

E2



EMMA im K in O
EMMA im Kino

E3



und der Freund
von EMMA heisst
an DRE ASS
ANDREAS!

Spiel des Jahres: El Grande

Mitte Mai 96 bekam ich erstmals durch einen Zeitungsartikel Wind davon, dass El Grande für die alljährlich zugesprochene Auszeichnung im Spielsektor in Betracht gezogen werde. Und so kam es denn auch: an der 3. CH-Spielmesse in St. Gallen nahm ich die Gelegenheit wahr, mir das Spiel erklären zu lassen. Als ich's in der nächsten Spielrunde einführte, gingen die Meinungen aber ziemlich auseinander und die Begeisterung hielt sich in Grenzen. Jemand meinte sogar, dieses Spiel das erste und letzte Mal gespielt zu haben, da es viel zu lang dauere und die Anleitung mal wieder nicht komplizierter sein könnte. Andere waren ziemlich schnell und mit verhaltenener Schläue dabei und der Erfolg blieb nicht aus.

Mir persönlich gefielen die letztjährigen Siedler von Catan auf Anhieb besser, lebt doch dieses Spiel durch angeregtes Hin- und Her-Händeln von lebhafter Kommunikation, während es bei El Grande auf zwar recht transparente Art um Einfluss und Machtausdehnung geht!

El Grande wird vom Verlag Hans im Glück herausgegeben, Autoren sind Wolfgang Kramer und Richard Ulrich. Zwei bis fünf Leute ab 12 Jahren (finde ich berechtigt) können mitspielen. Es ist möglich, über 9 oder 6 Runden (Kurzform) zu spielen. So oder so beansprucht es eineinhalb bis zwei Stunden Zeit. Kosten tut's (mit Vorbehalt) Fr. 69.- im Handel.

Der Spielplan zeigt das mittelalterliche Spanien als historische Landkarte mit 9 Regionen. Die erlesen gestalteten Karten und hochwertiges Spielmaterial rechtfertigen den Preis allerdings. Ziel ist es, seinen Einfluss sukzessive auf ganz

Spanien auszudehnen, indem man in möglichst vielen Regionen seine Mannen möglichst zahlreich platziert. So rückt man zügig auf der Wertungsskala vorwärts und gilt als Sieger, wenn man die Nase ganz vorne hat.

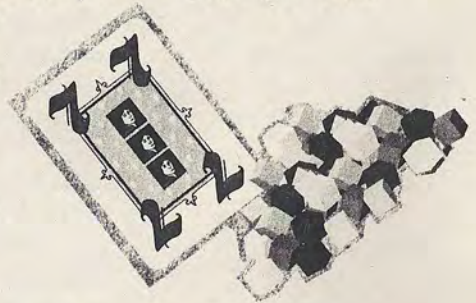
Vorbereitung: Die 9 Regionenkarten werden gemischt und die oberste aufgedeckte gilt als Königsregion, wo folglich die Königsfigur hingestellt wird.



Danach nimmt sich jede Mitspielerin eine Karte und bestimmt so ihre Heimatregion. Dahinein setzt sie ihren Granden (rot, gelb, blau, grün oder braun) und 2 Caballeros gleicher Farbe. Ein weitere Cab.

kommt auf das Startfeld der Wertungsskala, weitere 7 bilden den persönlichen Vorrat eines jeden Mitspielers. Dann gibt's noch für alle eine Geheimscheibe mit jeder Region drauf und je ein Satz von 13 Machtkarten.

Neben dem Spielplan, in der Provinz, liegen alle übrigen Caballeros, welche erst nach und nach ins Spiel kommen. Ebenfalls liegen da 5 Stapel Aktionskarten sortiert nach Caballeros-Stärke.



Nicht zu vergessen 2 wertungstafeln.

Nun geht's los!

Spielablauf: Der schwarze Rundenzähler wird auf Feld 1 der Rundentabelle gesetzt. Nun wird von jedem Stapel die oberste Aktionskarte aufgedeckt. Diese Karten sollten genau studiert werden. Wer nämlich beim darauffolgenden Ausspielen der Machtkarten die Höchste hat, darf den 1. Zug ausführen. Weiter hängt von dieser Karte

ab, wieviele eigene Caballeros man aus der Provinz zu sich an den Hof holen darf. Anschliessend kommt die Karte aus dem Spiel. Nun holt sich die Spielerin eine der 5 Aktionskarten und darf erstens die darauf abgebildete Anzahl Caballeros vom eigenen Hof auf den Spielplan bringen und die beschriebene Sonderaktion ausführen oder verhindern. Das bringt Bewegung ins Land, hat z.B. zur Folge, dass sich jemand aus einer Region zurückziehen muss, oder ein Intrigant treibt sein Unwesen, die Mitspielerinnen erleiden Autoritätsverlust bei ihren Untertanen, Regionen werden auf-, ab- oder sonder gewertet, auch kann der König sich für eine neue Regierungsregion entscheiden usw. Ist die Aktion abgeschlossen, wird die Karte umgedreht und steht für die nachfolgenden Spielerinnen nicht mehr zur Verfügung. Nun geht das Agieren an diejenige mit der zweithöchsten Machtkarte weiter.

Noch eines: Die Königsregion- dort, wo der König gerade steht, ist tabu. Es darf dort nichts verändert werden, ausser eine Sonderaktion bestimmt es so. Und nur in den Regionen rund um den König- Standort dürfen Caballeros eingesetzt werden. Und natürlich jederzeit im Castillo!

Nach 3 Runden wird erstmals gewertet. Da spielt dann der Inhalt des Castillo eine nicht zu unterschätzende Rolle und ist imstande, die Mehrheitsverhältnisse in den Regionen drastisch zu ändern; und wer in einer Region die meisten Caballeros sitzen hat, ersieht aus der dortigen Wertungstafel, wieviele Punkte er oder sie auf dem Erfolgspfad vorwärts kommt.

Los denn, auf geht's ins fröhliche Machtgerangel. Viel Spass wünscht euch

Schacher Pia

DÄ HANSJOGGELI seit...

Ein Spiel für Gruppen von 10-? Personen, dass aus persönlicher Erfahrung heraus sehr gut geeignet ist, eine tolle Stimmung und einen engen Zusammenhalt in der Gruppe zu garantieren.

SPIELDAUER: ca. 10-15 Minuten; sollte dafür öfters gespielt werden

Der/die SpielleiteIn veranlasst, dass sich die Gruppe in einem begrenzten Raum fortbewegt.

Er/sie lässt sie stillstehen, weiterlaufen, absitzen, aufstehen, sich kratzen, die Augen schliessen, die Beine kreuzen, die Arme in die Höhe strecken, rennen, das Spiel beenden und vieles mehr.

Doch wichtig ist:

Die TeilnehmerInnen dürfen nur zu einer anderen Bewegung übergehen, wenn der/die SpielleiterIn sagt:

DÄ HANSJOGGELI seit... (z.B. absitzen)

Ansonsten muss die vorangehende Bewegung beibehalten werden.

Ein Beispiel:

Alle gehen in ihrem Tempo, der/die SpielleiterIn sagt: 'Dä Hansjoggeli seit schtahbliibe.' Alle bleiben stehen. 'Wiitergah'. Wer sich jetzt bewegt, wird mit 3 Klapsen auf die Schulter 'bestraft', da er/sie sich nicht an die Regel gehalten hat.

Die TeilnehmerInnen dürfen sich auch untereinander anschwärzen, doch kriegen auch sie dann 'die Bestrafung', da es sich ja nicht gehört, jemanden zu verraten.

Marin