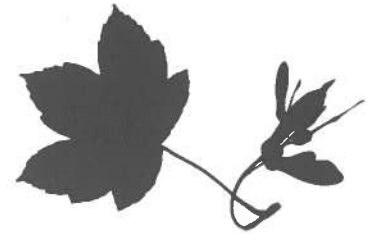


Rolf Asche und Reinhold Wittig

W A L D L E B E N

Ein fast utopisches Spiel für 2 - 6 Spieler

Zubehör: 1 Spielplan, 36 Spielkarten und 70 Spielsteine.



"Wie lange dauert es, bis man ein Spiel erfunden hat?" Diese Frage wird wohl jedem Spieleautor immer wieder gestellt. Meine Antwort darauf lautet, daß ein Spielgedanke - denn das ist das Entscheidende bei einem neuen Spiel - häufig in sekundenschnelle kommt. Die Ausarbeitung zu einem fertigen Spiel kann sich lange, vielleicht bis zu einem Jahr hinziehen. Diese Antwort passt aber gar nicht zu "Waldleben". Schon lange hatte ich vor, ein Spiel zu dem Thema Waldsterben zu machen. Ich bin aber nicht über den Titel (Waldleben) hinausgekommen, denn:

Spiele sollen in erster Linie S p i e l sein. Werden sie dazu benutzt, Probleme zu transportieren, seien es politische oder ökologische, entsteht leicht ein doppelter Schaden. Diese Spiele landen häufig in der Schublade; es wird also weder gespielt noch die gewollte Aussage verbreitet.

Ein Spiel, das das ganze Ausmaß des Waldsterbens ohne Beschönigung zum Thema hat, kann kein Spiel mehr sein.

Als mir Rolf Asche die Spielidee zu diesem Spiel anbot, erschien sie mir als gute Lösung für das Waldleben. Die Spieler pflanzen gemeinsam einen guten Mischwald (leicht exotisch durchsetzt). Wer dabei etwas mehr Glück hat oder auch besonders geschickt vorgeht, wird zusätzlich belohnt.

Bei der Suche nach den Blätter- und Fruchtmotiven ist uns aufgefallen, daß auch der Wald, der noch aus der Spaziergängersicht gesund aussieht, deutliche Schäden trägt. Wir wären froh, wenn dieses Spiel auch etwas dazu anregt, sich den Wald genauer anzusehen, als man es normalerweise macht.

Reinhold Wittig



Spielvorbereitung: Auf alle grünen Kreise des Spielplans werden schwarze Spielsteine gesetzt, die restlichen bilden die Kasse. Eine beliebige Karte wird auf ein beliebiges Feld des Spielplans gelegt, die anderen Karten werden gemischt und als ein verdeckter Stapel bereit gelegt. Es wird vereinbart, wer beginnt.

Spielverlauf: Reihum nehmen die Spieler eine Karte vom Kartenstapel. Passt sie nach dem Domino-Prinzip an eine schon liegende, m u s s sie angelegt werden. Passt sie aber nicht, legt man sie offen vor sich hin.

Immer, wenn man an der Reihe ist, muss man, falls möglich, die aufgenommene oder eine vor sich liegende Karte anlegen. Übersieht man eine Legemöglichkeit, bekommt derjenige Spieler, dem dies auffällt, einen Spielstein als Belohnung aus der Kasse.

Kann ein Spieler so anlegen, daß mit seiner Karte ein Spielstein völlig eingeschlossen ist, erhält er diesen Spielstein als Gewinn.



Einen Spielstein auf den Kreisen außerhalb des eigentlichen Spielfeldes bekommt jeweils derjenige Spieler, der die letzte Karte in die dort endende Sechser-Reihe legt. Je weiter sich das Spiel dem Ende zuneigt, umso mehr häufen sich die Fälle, daß mit dem Anlegen einer Karte mehrere Spielsteine "auf einen Streich" erobert werden. Wenn alle Karten abgelegt sind, hat der Spieler gewonnen, der die meisten Spielsteine besitzt.

Spielvariante (viel "ruppiger"): Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler 5 Spielsteine. Der Spielverlauf entspricht dem Hauptspiel. Jetzt kann man sich aber, wenn man anlegen kann, durch Zahlung eines Spielsteins an die Kasse für eine Runde freikaufen! Übersieht man eine Legemöglichkeit, muß man einen "Bußstein" an denjenigen Spieler zahlen, der den Fehler bemerkte.

Das Spielmaterial mit den Domino-Karten enthält weitere Spielmöglichkeiten. Die Fantasie der Spieler ist angesprochen, sie zu entdecken und zu entwickeln.

© Copyright 1984 by Rolf Asche und Reinhold Wittig, Edition Perlhuhn "Spiel und Kunst"
Am Goldgraben 22, D-3400 Göttingen