

Richterskala

Ein Spiel über Erdbeben für 2 Spielgruppen oder 2 Personen. In den Regeln wird nur von Gruppe A und Gruppe B gesprochen.

Warnung: Der Gummimotor ist stärker, als er zunächst einmal aussieht. Deshalb Kinder nie allein damit spielen lassen! Und nie in dem mittleren gesperrten Bereich (Grüngürtel, Naturschutz) bauen. So kann der Quakemaker keinen Baustein treffen!
Also: Gefährlich für Kinder. Aber auch für Erwachsene gilt: Bitte aufpassen. Mit Erdbeben ist nicht zu Spaßern. Auch nicht im Spiel! Nach dem Spiel den Quakemaker bitte gleich wieder von den Schrauben nehmen.

Zubehör: 1 Erdbebengebiet aus Holz, 2 Schlossschrauben (19 cm), ein „Quakemaker“, 10 Gummibänder (4 + 6 Reserve), 2 Roboter als Verzierung, 22 Bausteine (in dieser Ausgabe richtige kleine Ziegelsteine, die meist unterschiedlich sind!), 2 Sätze Zahlenkarten von je 12 Karten, 20 Punkte-Chips: 10 kleine Einer, 10 große Dreier.

Vorbereitung: A und B bekommen je einen Satz Karten. Dann werden die Ziegelsteine aufgeteilt, und zwar folgendermaßen: Abwechselnd nehmen A und B sich einen Stein, bis jede Gruppe 11 Stück hat. Das ist wichtig, weil die Steine meist etwas unterschiedliche „Bauqualität“ haben. Die Gruppen behalten ihre Steine für das ganze Spiel. Jede Gruppe bekommt noch einen Roboter.

Die Schlossschrauben werden in die Löcher des Gebiets gesteckt und mit den Muttern von Hand befestigt. 4 Gummibänder werden oben zwischen die Schlossschrauben gespannt. Genau in der Mitte des Grünstreifens werden sie etwas auseinander gedrückt. Dort wird nun der Quakemaker postiert, lange Seite nach unten. Die Gummibänder werden durch die Schlitze in die Löcher des Quakemaker gebracht. Jetzt „schwebt“ er zwischen den Schrauben. Das nun fertige Spielbrett wird zwischen die Gruppen gelegt. Jede Gruppe baut auf der Seite des Grünstreifens, die ihr zugewandt ist. Es wird nun noch vereinbart, welche Gruppe beginnt. Die ist jetzt Gruppe A. Danach wird abwechselnd gespielt.

Gruppe A hat jetzt **2 Aufgaben:**

1) Sie bestimmt die Stärke des ersten Erdbebens. Dafür legt sie verdeckt ein oder zwei Karten aus. Grundsätzlich gilt, dass kein Beben stärker als 8 sein darf (Sicherheit)! Liegen Karten übereinander, so werden ihre Zahlen addiert. Liegen sie neben einander, so wird die kleinere von der größeren abgezogen.

2) Dann bestimmt A durch Nennen einer Zahl zwischen 1 und 11, mit wie vielen Ziegeln gebaut werden soll. Übrigens der Roboter kann immer zusätzlich verbaut werden, auch dekorativ, allerdings zählt er bei der Höhenbestimmung mit!

Jetzt sollte noch die Schachtel als Sichtschutz so auf den Grünstreifen gestellt werden, dass nicht zu sehen ist, wie die jeweils andere Gruppe baut.

Jetzt wird gebaut!

Ist die Bauphase von beiden Gruppen beendet, wird der Sichtschutz weggenommen.

1. Höhenbestimmung: Wer höher, also mutiger gebaut hat, bekommt gleich 1 Punkt (kleiner Chip) aus der Kasse.

Die ausgelegten Karten werden aufgedeckt. Der Quakemaker wird aufgezogen: ganze Drehungen entsprechend der vorgegebenen Zahl. Dann den Quakemaker einfach loslassen und ...

...es beb!

2. Höhenbestimmung: Das höhere Bauwerk nach dem Beben wird mit 3 Punkten (großer Chip) ausgezeichnet. Kommen bei der Bewertung der Gebäude, bzw. Ruinen Zweifel auf wem die Punkte zustehen, werden keine Punkte vergeben.

Gruppe A nimmt die ausgelegte Karte (oder Karten) noch aus dem Spiel und alle Bausteine werden zurückgenommen. Nun ist Gruppe B an der Reihe und nimmt sich die beiden Aufgaben vor.

Hat eine Gruppe ihren Kartenvorrat aufgebraucht, kann die andere Gruppe all ihre Karten noch ausspielen. Wer danach die meisten Punkte hat gewonnen. Glückwunsch!

Ich danke Ranling Zhang, Katrin Müller und Malin Sahlmann sowie Mike Plock und Clara sowie Hilko Drude für die Tests dieser ganz wesentlich geänderten Regel. Mein besonderer Dank gilt außerdem Dr. Lutz Krakow, der mir aus seinem Labor die echten Ton-Ziegelchen für diese Ausgabe des Spiels gegeben hat. Prima und Danke!

Ein fachliches Nachwort noch zu diesem Spiel. Hier ist die Zunahme der Intensität der Erdbeben bei jeder Stufe der Richterskala annähernd linear. In Wirklichkeit ist sie aber logarithmisch! Das heißt, jede Stufe ist zehnmal so stark wie die vorhergehende. Für weitere Informationen bitte bei Wikipedia nachsehen. Und wen es interessiert, kann auch mal bei Google gucken: Fossile Erdbeben, Namibia und Reinhold Wittig (Erdbeben sind nämlich schon seit 1970 mein Thema, die Geophysik schon viel länger)



© Copyright 2014, 2023 by Reinhold Wittig, Edition Perlhuhn „Spiel und Kunst“ bei
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Made in Germany.

