

Psychiatriekritisch und unabhängig von der Psychopharmaka-Industrie

Zeitung für Psychiatrie-Erfahrene in Deutschland

# LAUT BRIEF RUND SPRECHER



Jahrestagung

Interview mit Martin Zinkler

Spiel zum herausnehmen



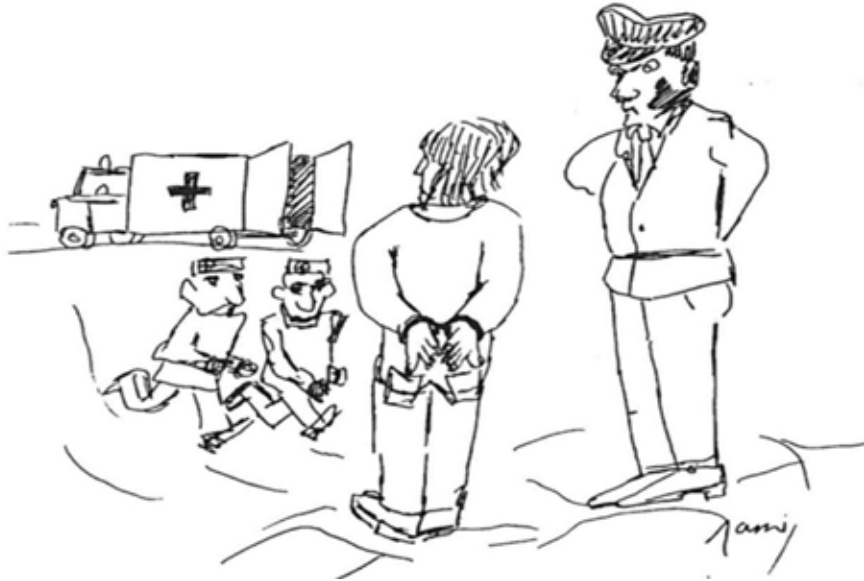
Bp@ Heft 5

ISSN (Print) 2702-7511  
ISSN (Online) 2702-752X

Ehrenvorsitzende : Dorothea Buck † 2019  
Ruth Fricke † 2021

# Das System

## Halb so schlau, voll genau!



**Ausgeschrieben auf Seite 22 in der dritten Ausgabe! Ein Spiel zum Herausnehmen.**

**Spieleranzahl:** 2  
**Spieleralter:** 10 +  
**Spieldauer:** 10 Minuten  
**Spielmaterial:** 1 Spielfeld, 1 sechsseitiger Standardwürfel, 4 Spielfiguren (1 x blau, 1 x schwarz, 1 x gelb und 1 x rot), 19 kleine Gegenstände (z.B. kleine Münzen)

### **Spielidee:**

Vier Menschen bewegen sich im psychiatrischen System. Diese werden abwechselnd von einem Betroffenenspieler und einem Psychiatrierspieler gespielt. Die Spieler erhalten also nicht, wie gewohnt, eine Farbe zugeteilt, sondern spielen beide alle vier Spielfiguren, also Farben. Pro Spielzug wird aber nur eine Spielfigur, also Farbe gespielt.

Kann einer der vier Menschen aus dem psychiatrischen System aussteigen oder akzeptieren alle vier Menschen für sich den Stempel „psychisch krank“?

### **Spielmaterial:**

- Die Farben der Spielfiguren stimmen mit den Farben der Zahlen im psychiatrischen System überein. Wenn Du die notwendigen Farben als Spielfiguren nicht hast, nimmst Du Dinge, die Du den Farben blau, schwarz, gelb und rot zuordnen kannst.

- Von jeder der vier Farben gibt es im psychiatrischen System die Zahlen von „1“ bis „6“ jeweils einmal. Es gibt im psychiatrischen System also 24 Zahlen.

- Die Laufleiste beginnt mit dem „START“-Feld und führt aufsteigend bis zum „EXIT“-Feld (Feld 15) bzw. „KRANK“-Feld (Feld 16 bis 21).

### **Spielvorbereitung:**

Das Spielfeld wird aus der Zeitung herausgeholt und in die Mitte gelegt. Die vier Spielfiguren werden auf das „START“-Feld der Laufleiste gestellt. Der Würfel und die 19 Münzen werden bereit gelegt. Es wird festgelegt, wer Betroffenenspieler und wer Psychiatrierspieler ist.

### **Spielablauf:**

Ein beliebiger der beiden Spieler beginnt mit einem Spielzug:

- Der Spieler würfelt einmal mit dem sechsseitigen Würfel.

- Er legt eine Münze auf eine Zahl entsprechend der gewürfelten Augenzahl im psychiatrischen System. Diese Zahl hat eine Farbe (blau, schwarz, gelb oder rot).

- Er trägt die Felder mit der Spielfigur **dieser Farbe** auf der Laufleiste, um das Spielfeld herum, ab.

- Hat er z.B. eine „3“ gewürfelt und legt eine Münze auf die rote „3“ macht er drei Schritte mit der roten Spielfigur. Würde er z.B. die Münze stattdessen auf die schwarze „3“ legen, würde er drei Schritte mit der schwarzen Spielfigur machen.

- Der andere Spieler ist an der Reihe und der Spielablauf wiederholt sich mit dem nächsten Spielzug.

### **Siegbedingungen:**

- Der Betroffenenspieler gewinnt sofort, wenn **eine** Spielfigur genau auf das „EXIT“-Feld kommt. Das sind genau 15 Schritte mit derselben Spielfigur, also Farbe.

- Der Psychiatriespieler gewinnt sofort, wenn **alle vier** Spielfiguren auf das „KRANK“-Feld kommen. Eine Spielfigur kommt auf das „KRANK“-Feld, wenn sie mehr als 15 Schritte macht. Ganz schön schwierig!

- Der Psychiatriespieler hat aber eine zusätzliche Möglichkeit zu gewinnen. Er gewinnt sofort, wenn vier der neun Wolken komplett (alle Zahlen: zwei oder drei) mit Münzen belegt sind.

Welcher der beiden Spieler durch einen Spielzug eine Siegbedingung erfüllt, ist für den Ausgang des Spiels egal!

Gewinnen beide Spieler gleichzeitig, endet das Spiel unentschieden.

### Ergänzende Regeln:

- Auf jeder der 24 Zahlen hat nur eine Münze platz. Beispiel: Auf die blaue „4“ darf nur eine Münze gelegt werden.

- Wenn von der gewürfelten Augenzahl noch zwei, drei oder vier Zahlen im psychiatrischen System frei sind, **muss eine beliebige** davon mit einer Münze belegt werden.

- Wenn von der gewürfelten Augenzahl nur noch eine Zahl im psychiatrischen System frei ist, **muss** diese ebenfalls mit einer Münze belegt werden.

- Ist von der gewürfelten Augenzahl im psychiatrischen System keine Zahl mehr frei, macht dieser Spieler nichts und der andere Spieler ist an der Reihe. Es wird weiter abwechselnd gespielt.

- Wenn eine Spielfigur das „KRANK“-Feld erreicht hat, können im psychiatrischen System freie Zahlen dieser Farbe noch mit Münzen belegt werden.

- Die vier Spielfiguren können ohne Konsequenzen auf dem selben Feld der Laufleiste stehen.

### Einordnung des Spiels:

- Von eins (abstrakt) bis zehn (thematisch) ordne ich es bei fünf ein, weil es zwar ein klares Thema hat, das Spielgefühl aber eher abstrakt ist. Den Zahlen im psychiatrischen System gebe ich keine thematische Bedeutung und ordne sie so an, wie ich meine, es spielerisch interessant ist.

- Von eins (leichte Kost) bis zehn (Kennerspiel) ordne ich es bei vier ein, weil es etwas zu knobeln gibt, wenn man möchte.

- Von eins (Glück) bis zehn (Können) ordne ich es ebenfalls bei vier ein, weil es ein paar Kniffs hat, die es herauszufinden gilt. Die Entscheidungsfreiheit sinkt aber mit zunehmenden Spielverlauf.

- Von eins (schneller Spieleinstieg) bis zehn (hohe Einstiegshürde) ordne ich es bei fünf ein, weil es ein paar ungewöhnliche Spielregeln gibt und sie etwas umfangreicher sind.

### Anmerkungen zur Spielanleitung:

- Habe des einfachen Schreibens wegen in der männlichen, dritten Person geschrieben, spreche aber natürlich genauso Frauen an.

- Wer Verständnisprobleme hat, kann sich direkt an mich wenden:

- E-Mail: Tobias.T.PE@gmx.de

- Telefon von Tobias: 0163 5433517

- Der Untertitel „Halb so schlau, voll genau!“ bezieht sich auf die Arbeitsweise der Psychiatrie.

Spieleautor: Tobias Thulke

Design Spielfeld (Prototyp): Tobias Thulke

Illustrationen: Jan Michaelis

Diverse Testpersonen



START

1

KRANK

Psychiatrie

Offene Station

1 3 4

Geschlossene

5 3

Tagesklinik

3 1

Rehabilita

6 4

Betreutes Wohnen

2 1 5

Gesetzliche

6

14

13

12

2

3

4

# ches System

ene Station

Maßregelvollzug

2

5 4

5

itation

SPZ

2

6 2 3

6.

e Betreuung

Wohnheim

6

4 1 5

8

11

10

9