

Psychiatriekritisch und unabhängig von der Psychopharmaka-Industrie

Zeitung für Psychiatrie-Erfahrene in Deutschland

LAUT BRIEF RUND SPRECHER



Rückblick Jahrestagung
Zeitungsspiel
Selbsthilfetag Köln

Bpø

Heft **9** Dezember 2022

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

Ehrevorsitzende : Dorothea Buck † 2019
Ruth Fricke † 2021

Wer sind wir?

Spieleranzahl: 2

Spieleralter: 10 +

Spieldauer: 10 bis 20 Minuten

Spielmaterial:

Das Spielfeld, 5 Tippsteine, 9 Ausschlusssteine und ca. 12 Treffersteine (Es bedarf also drei verschiedene Sorten von kleinen Dingen, um etwas auf dem Spielfeld zu markieren.)

Spielvorbereitung:

Das Spielfeld wird aus der Zeitung genommen und in die Tischmitte gelegt. Die Treffersteine und Ausschlusssteine werden bereit gelegt. Die fünf Tippsteine werden auf das Startfeld gelegt. In dieser Spielanleitung spielt beispielhaft Steffi gegen Peter.

Spielidee:

Steffi wählt zuerst eine Kombination aus zwei verschiedenen Spielfiguren, also Farben, aus und notiert die Farben geheim auf einem Zettel. Es darf also nicht zweimal dieselbe Farbe ausgewählt werden und die Reihenfolge der beiden Farben ist egal. Peter versucht nach dem Ausschlussprinzip dieser Kombination möglichst nahe zu kommen oder sie ganz zu erraten. Er erzielt eine Punktzahl.

Die Aufgaben werden getauscht. Nun schreibt Peter nach den selben Regeln zwei Farben auf einen Zettel.

Steffi muss die Punktzahl von Peter überbieten. Errät Steffi die Kombination genau, gewinnt sie auf jeden Fall. Mindestens muss sie allerdings vier Punkte erzielen, auch wenn Peter vorher weniger Siegpunkte erzielt hat.

Erklärung der Spielfiguren und ihrer Eigenschaften:

Es gibt fünf verschiedene Spielfiguren, die jeweils einen Gegenstand in der Hand und somit eine Eigenschaft haben. Immer zwei Eigenschaften machen die/den Spieler*in verrückt.



Spielfigur rot:

Die Spielfigur hat Boxhandschuhe an. Sie trägt Konflikte offen aus.



Spielfigur blau:

Diese Spielfigur hat Pfeil und Bogen. Sie kämpft ohne Risiko.



Spielfigur gelb:

Diese Spielfigur betätigt sich gerade mit Seilspringen. Sie kommt nicht zur Ruhe und baut Energie ab.



Spielfigur schwarz:

Diese Spielfigur liest Gesetzestexte. Sie hat Bedenken, ob alles ihre Richtigkeit hat.



Spielfigur grün:

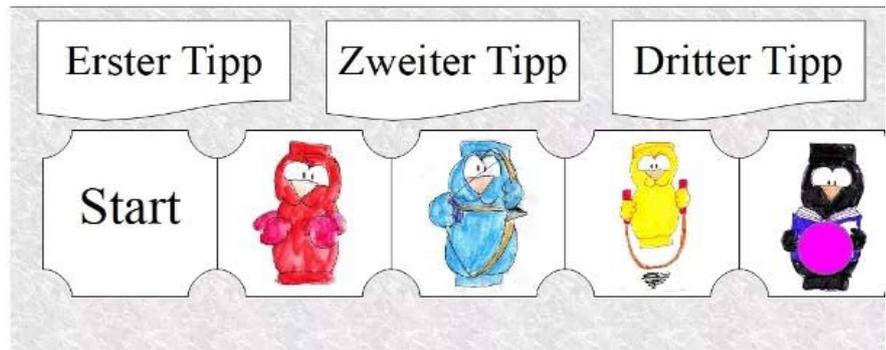
Diese Spielfigur trägt ein Schutzschild. Sie geht oft in die Defensive.



Einsetzen der Tippsteine:

1) Peter setzt einen ersten Tippstein auf ein beliebiges Feld der Laufleiste, also auf eine Spielfigur. (Nur nicht auf die Erste, weil ein Feld mindestens übersprungen werden muss.)

2) Beispiel: Peter setzt den ersten Tippstein auf die schwarze Spielfigur (Tippstein: rosa Kreis). Steffi hat in der Spielvorbereitung „rot“ und „gelb“ geheim aufgeschrieben. Steffi muss zwei Treffersteine auf das Feld „Erster Tipp“ legen. Hätte Peter den Tippstein (rosa Kreis) auf die gelbe Spielfigur gelegt, dürfte Steffi lügen, weil der Tippstein genau auf eine Spielfigur gelegt werden würde,



dessen Farbe sie geheim aufgeschrieben hatte. Sie könnte null bis zwei Treffersteine auf das Feld „Erster Tipp“ legen. Es kann die Wahrheit gesagt werden, auch wenn man lügen könnte.

3) Peter setzt den zweiten Tippstein auf ein Feld der Laufleiste, die mit dem Startfeld beginnt. Der zweite Tippstein muss nach dem ersten Tippstein eingesetzt werden. Es muss wieder mindestens ein Feld ausgehend vom ersten Tippstein übersprungen werden. Im folgenden werden nur die Felder zwischen dem ersten und zweiten Tippstein berücksichtigt.

Steffi legt Treffersteine oder auch keinen Trefferstein auf das Feld „Zweiter Tipp“. Es gelten die Regeln von Punkt 2).

Hinweise:

1) Die Felder, auf denen die Tippsteine stehen, zählen nicht als übersprungen, sondern zeigen ausschließlich an, wann gelogen werden darf.

2) Treffersteine dienen lediglich dafür, dass sich die Spieler*innen, nicht merken müssen, welche Anzahl an Treffer bei den fünf Tippsteinen genannt wurden.

3) Es dürfen maximal fünf Tippsteine eingesetzt werden.

4) Es können von einer Farbe mehrere Felder beim Überspringen gezählt werden. Die Spielfiguren (Felder) einer Farbe sind identisch.

5) Das Einsetzen der Tippsteine und Ausschlusssteine kann beliebig miteinander kombiniert werden.

Beispiel:

Man kann die ersten beiden Tippsteine einsetzen, dann drei Ausschlusssteine und dann wieder einen Tippstein usw...

Ermittlung der Siegpunkte:



Beispiel:

Wenn man z.B. einen Ausschlussstein auf die gelbe Spielfigur (Seilspringer) setzt, ist die Kombination „gelb“ & „blau“ ausgeschlossen, weil die Figur gelb ist und die Umrandung der drei Figuren blau. Dieses gibt einen Siegpunkt. Sind alle drei Kombinationen dieser Umrandung ausgeschlossen, also mit Ausschlusssteinen belegt, gibt es zusätzlich zu den drei Siegpunkten einen Bonuspunkt. Dieses gilt für jede der vier dicken Umrandungen. Für das Ausschließen der Kombination „grün“ & „schwarz“ gibt es also direkt zwei Siegpunkte.

Wird ein Ausschlussstein auf eine Kombination gesetzt und dieses ist die geheim aufgeschriebene Kombination, ist die Partie sofort beendet und die ratende bzw. tippende Person bekommt null Siegpunkte. Sind neun der zehn Ausschlussfelder (Spielfiguren in dicken Rahmen nach der Laufleiste) mit Ausschlusssteinen belegt, ist die Kombination erraten.

Wenn die ratende Person keine Ausschlusssteine mehr einsetzen möchte, endet die Partie und es werden die Siegpunkte ermittelt.

Spieleautor: Tobias Thulke

Für Regelfragen bitte direkt an Tobias wenden: E-Mail: Tobias.T.PE@gmx.de, Telefon: 0163 54 33 517

Illustratorin: Eva-Maria

Testpersonen werden nicht genannt.

Erster Tipp

Zweiter Tipp

Dritter

Start



er Tipp

Vierter Tipp

Fünfter Tipp

