



# Brettspiele! Damals wie Heute



Vor mehr als 4000 Jahren beginnt die Geschichte der Brettspiele. Durch die Spiele Senet und Ur ist es wissenschaftlich bewiesen dass die die Kultur und das Spiel in der Geschichte der Menschheit immer schon Hand in Hand gegangen sind!



Wissensturm

Volkshochschule Stadtbibliothek

Dem Brettspiel kommt in unserer Gesellschaft eine besondere Funktion zu. Durch das Ausleben seines Spieltriebs in einem Spiel erlernt ein Kind unbewusst den sozialen Handlungsrahmen indem es sich bewegen kann.

Ein Spiel wird nach bestimmten Regeln gespielt, wodurch das Kind lernt, dass man auch in der Gesellschaft nach bestimmten Regeln leben oder besser spielen muss. Mit zunehmendem Alter verändert sich die gesellschaftliche Funktion des



Brettspiels. Denn ab einem gewissen Alter dient es nicht mehr nur dem Erlernen von Handlungsmöglichkeiten, sondern auch zur Entspannung.

Es gibt dem spielenden Menschen die Möglichkeit, dem Alltag zu entkommen, sich sozusagen abzulenken.

## Ort: Volkshaus Keferfeld Oed

### Franky's GAME NEWS Tip

aus Heft 216. Ausg. 22. Juli. '10



Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 19,-Titel: Atlantis
Spielerzahl: 2 bis 4
Autor: Leo Colovini
Verlag: Amigo Spiele

Jahrgang: 2009

Atlantis: Ich bin versucht, diesen Begriff in "Wikipedia" einzugeben, um Dir, meinem Leser,wie immer präzises Hintergrundwissen zu den Spielgeschichten liefern zu können. Aber ist dies wirklich so wichtig? Findest Du dieses Übermaß an Information nicht vielleicht störend und betrachtest mich deshalb als pedanten, besserwisserischen Oberlehrer? Von Selbstzweifeln gepackt beschließe ich daher, Dir nur die kurze, im Spiel enthaltene Story zu "Atlantis" wiederzugeben:



"Dem griechischen Philosophen Platon zufolge gab es vor über 11.000 Jahren das sagenumwobene Inselreich Atlantis.

Die Hauptinsel versank der Sage nach in kurzer Zeit, während die Bewohner versuchten, so schnell wie möglich ihr Hab und Gut von der Insel zu retten."

### KURZ UND BÜNDIG!

Kurz und bündig, und ohne überflüssige Erklärungen. Auch wurde löblicherweise darauf verzichtet, Atlantis an einen bestimmten Ort zu fixieren, wie es so viele Pseudowissenschafter gerne tun. Althistoriker und Philologen kritisieren bis heute sämtliche Lokalisierungsversuche als Fehlinterpretationen, denen eine falsche Vorstellung von Platons Intentionen zugrunde liege. Atlantis sei eine reine Fiktion, die auf keinerlei geschichtliche oder naturwissenschaftliche Kenntnisse aufbaue

### **U**ND SO GEHT'S!

Doch im Spiel "Atlantis" wollen wir mal annehmen, dass das Inselreich tatsächlich existierte.

Die Spieler haben die Aufgabe, ihre eigenen Figuren - ausgewählte Bewohner - sicher zum Festland zu bringen und unterwegs wertvolle Gegenstände wie Helme, Kronen, Ringe, Amphoren, u. ä. aufzusammeln. Jeder Spieler besitzt drei Spielfiguren in seiner Farbe, die er auf das Startfeld "Atlantis" stellt. Von Atlantis bis zum Zielfeld "Festland" wird ein langer, verschlungener Pfad aus offenen Wegeplättchen ausgelegt. Die Plättchen zeigen sieben verschiedene Gegenstände, für jeden davon gibt es Plättchen in den Werten von 1 bis 7.

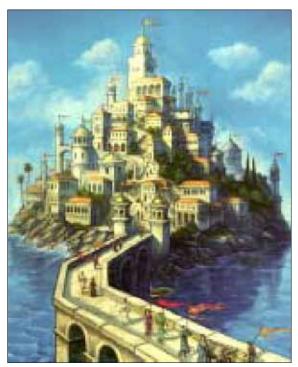
Die Spielfiguren werden durch das Ausspielen von Bewegungskarten vorwärtsgezogen. Zuerst wählt man die Figur, die bewegt werden soll, www.knobelritter.at

danach spielt man eine Karte aus seiner Hand aus und zieht die gewählte Figur auf dem Weg vor bis zum Plättchen, das denselben



Gegenstand zeigt wie die gespielte Karte. Ist dieses Feld besetzt, egal ob von einer eigenen oder fremden Figur, muss eine weitere Karte ausgespielt und auf dieselbe Weise weitergezogen werden. Anschließend darf ein Wegeplättchen aufgenommen werden, und zwar das erste freie Plättchen in Richtung Atlantis direkt hinter dem Plättchen, auf dem die Figur schließlich gelandet ist. Zum Abschluss des Spielzuges zieht man eine Karte vom Stapel nach, unabhängig davon, wie viele Karten man ausgespielt hat. Sehr selten bleibt es bei einer einzigen Partie, meistens

# E-Mail: spieletreff-linz@gmx.at



wird eine Partie nach der anderen angehängt, das Glück wird ein ums andere Mal neu herausgefordert.

Durch das Aufnehmenvon Wegeplättchenkönnen Lücken im Pfad entstehen. Ich verwende den Ausdruck "können" deshalb, weil dies nicht zwangsläufig passiert. Bei der Startaufstellung werden nämlich die meisten Plättchen als Zweierstapel ausgelegt.

### WASSERPLÄTCHEN

Kommt dort das oberste Plättchen weg, bleibt immer noch ein Plättchen auf dem Pfad über. Wird jedoch ein einzelnes Plättchen entfernt, entsteht eine Lücke, die mit einem Wasserplättchen gefüllt wird. Wasserplättchen bilden Hindernisse, welche nachfolgende Figuren nur erschwert überwinden können.

Die einfachste und billigste Möglichkeit dazu ist es, eine Brücke zu bauen. Jeder Spieler hat anfangs eine neutrale Brücke, die er einmalig im Spiel während seines Zuges beliebig einsetzen kann. Von diesem Zeitpunkt an dürfen alle Spieler kostenlos die überbrückte Lücke überqueren. Eine gelegte Brücke bleibt bis zum Spielende liegen. Ohne Brücke muss für die Überquerung von ein oder mehr aneinanderliegenden Wasserplättchen bezahlt werden.

Die Kosten richten sich dabei an den beiden Plättchen, welche vor und hinter der zu überquerenden Lücke liegen. Der niedrigere Wert gibt an, wie viele Punkte der Spieler an Punkten abgeben muss. Bezahlt werden kann mit Plättchen, die man be-

reits vor dem Spielzug gesammelt hat, und/oder mit Handkarten (jede Karte zählt 1 Punkt). Bezahlte Plättchen gehen aus dem Spiel, Karten kommen wie gewohnt auf den Ablagestapel. Erreicht man mit einer Figur das Festland, darf man fortan um eine Karte mehr nachziehen. Schafft man es. seine zweite Figur auf das Zielfeld zu ziehen, sind dies immerhin schon 3 Karten. Und sobald ein Spieler seine dritte Figur auf das sichere Festland bringt, endet augenblicklich das Spiel. Nun muss noch jeder Spieler genügend Punkte abgeben, um seine verbliebenen Figuren ins Ziel zu ziehen. Wer danach die höchste Summe aus seinen verbliebenen Plättchen (aufgedruckter Punktwert) und seiner Handkarten (je 1 Punkt) aufweist, gewinnt das Spiel.

### **RELATIV EINFACH**

"Atlantis" ist relativ einfach. Das Spielprinzip hat ein bisschen von "Cartagena", auch einen Hauch von "Verflixxt!", daher ist es schnell erklärt, und es kann nach dem Spielaufbau gleich losgelegt werden. Trotzdem ist

es nicht banal. Zwei Dinge gilt es stets zu beachten: Zum einen sind die Handkarten zu Beginn recht knapp bemessen, weshalb es von Vorteil ist, mit einer Figur rasch ins Ziel zu kommen, um einen beständigen Nachschub an Karten zu schaffen. Wenn es die Karten zulassen, vorneweg zu sausen, lässt man dabei auch Lücken hinter sich, für die nachfolgende Spieler vielleicht bereits teuer bezahlen müssen. Zwischendurch sollte man aber keine Gelegenheit auslassen,

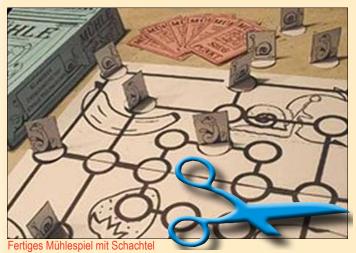


mit dem Einsatz möglichst weniger Karten möglichst punkteträchtige Plättchen abzuräumen. Sicher, das Kartenglückspielt eine wichtige Rolle, aber "Atlantis" erhebt ohnehin nicht den Anspruch auf ein hochtaktisches Spiel. Insgesamt ist "Atlantis" ein schönes. lockeres Spielchen, gerade recht für eine Partie im Familienkreis, zum Aufwärmen oder Abklingen eines Spieleabends.



# WEB: www.bastelspiele.jimdo.com

# BASTELSPIELETIP



### Klassiker - MÜHLE

Wer kennt nicht diesen Klassiker. In keiner Spielsammlung durfte Mühle fehlen.

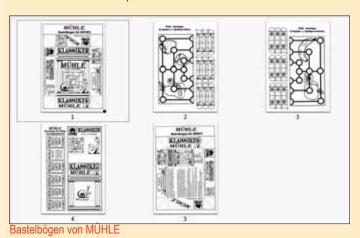
Jetzt habt ihr die Möglichkeit euch ein Mühlespiel selber zu basteln

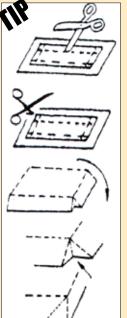
Gestaltet: Ewald Wolfsgruber

Alter	Hirn	Glück	Zeit	Spieler
6-99	groß	klein	ca 20 min	2

Die Bastelbögen und die Bastelanleitung herunterladen (alles PDF Dateien)

Die Bastelbögen auf 160g A4 Karton audrucken. Dann kann man die Schachtel und das Spielmaterial nach Lust und Laune anmalen, ausschneiden und zusammenbauen!





#### BODEN / DECKEL BASTELN:

- 1. Alle Linien mit einer Schere oder einem Rillwerkzeug aus Metall oder Kunststoff vorsichtig nachziehen. Die Kantlinien lassen sich dadurch leichter falten.
- 2. Jetzt erst alle Volllinien ausschneiden
- 3. Die strichlierten Linen nach unten biegen. Dabei sollte die Schrift des Bodens oder des Deckels sichtbar bleiben
- 4. Dann alle strichpunktierten Linien nach innen falten und mit einer Klammerlmaschine fixieren.

http://bastelspiele.jimdo.com/autorenspiele/schnupperspiele

### FREIE SPIELESCENE LINZ UND OÖ



### *Impressum*

Kultur & Spiel: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Ewald Wolfsgruber (E.W) 4020 Linz, Kressweg 14, Tel. 0699/104 077 34; e-mail: spieletreff-linz@ gmx.at, Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Autoren. Diese Meinung muss aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Kultur & Spiel bringt Informationen über Spiele, über Aktivitäten der Spieleszene Linz und OÖ, der "Spiele-Theke", den "Linzer Spielekreis" und dem "Linzer Spieltreff". Erscheinungsweise: nicht regelmäßig. © by Kultur & Spiel. Alle Rechte vorbehalten. (www.bastelspiele.jimdo.com)





#### SPIELEKREIS LINZ

**Monatlicher Spieletreff** 

im VH KEFERFELD-OED in Linz Spielesammlungen mit verschiedenen Brett- und Kartenspielen.