

Background Story: alle bisher erschienenen Teile finden Sie in unserer Online-Ausgabe.

Ganz im Gegensatz zu den bisherigen an dieser Stelle präsentierten Spiele-Erfolgsstories, steht diesmal der Beginn einer etwas anders verlaufenden, realen Spiel-Entstehungsgeschichte in drei (Misser)Folgen, wo es am Ende nicht heißt: „Man bringe den Spritzwein!“ – unterhaltsam ist es allemal, Sie werden sehen!

Die Leiden des alten Weaners eine Misserfolgsgeschichte von Harald Schatzl - Teil 2

* frei nach Liedermacher Georg Danzer

Des kaun do no ned ollas gwesn sein (*)

Du bist ja nicht so: Das Österreichische Spiele Museum könnte vielleicht eine kostenfreie Print & Play-Version anbieten und zur (Herbst-)Messe 2015 in Essen publik machen; quasi als Geschenk für Wien, für die Welt, ja sogar für das ganze Universum (und auch gleich für alle Paralleluniversen)! Damit einher geht aber erneut die mühsame Bilderrecherche im Internet. Schließlich kann es heutzutage schon fast die Todesstrafe bedeuten, wenn Fotos ohne Genehmigung verwendet werden. Immerhin findest du auf Wikipedia und Wiki Wien mehrere Bilder, die allgemein genutzt werden dürfen, sofern die (gänzlich unverständliche) Lizenz zitiert wird – einige Stellen in deinem persönlichen „Ringstraßen-Panini-Album“ bleiben dennoch leer.

Dann entdeckst du das Foto-Archiv der Österreichischen Nationalbibliothek: Ein Quell' unzähliger passender und toller alter Bilder strömt auf deinen Schirm! Aber leider: Die ÖNB verlangt für deren Nutzung Lizenzgebühren, auch für ein kostenloses Projekt gäbe es keine Ausnahme. Also wieder mal frustrierende Freudlosigkeit – plötz-

lich ereignet sich ein unerwartetes Wunder: Eine andere Abteilung der ÖNB stellt zahlreiche alte Ansichtskarten online zur Verfügung (AKON), davon viele auch aus Wien! Und deren Motive sind nicht nur bunter, sondern schauen auch noch viel besser aus als die bisher verwendeten Bilder.

Jetzt aber: Unter hohem Zeitdruck müssen die Karten erneut grafisch umgearbeitet werden, auch die Spielanleitung wird neu gestaltet samt Wien-Plan (für einen virtuellen Spaziergang rund um die alte Ringstraße) und dazu kommt noch ein Glossar zu allen im Spiel vorkommenden Gebäuden und Personen – sogar eine englische Übersetzung geht sich zeitgerecht aus.

Dein Spiel „erscheint“ tatsächlich im Oktober 2015 auf der Homepage des Spielemuseums, in der Ausgabe fg 3/2015 sowie online! Endorphine und sonstige Glückshormone durchströmen dich wie nach der Geburt eines Kindes! Zu deinem Spiel gibt es außerdem Notizen bei den aktuellen Nachrichten der Seite spielbox.de (am 20.10.2015), im Dezember-Newsletter der (Wiener)



spielbox und einen dauerhaften Eintrag auf *boardgamegeek*! Dort findet sich nur wenige Tage später sogar die erste positive Bewertung (und die stammt nicht einmal von dir selber oder von sonst jemandem, den du kennst)! Danach tut sich aber rein gar nichts mehr, keine weitere Bewertung, keine Postings, keine Fragen, keine Rezension.

Winter 2015/2016: Beim Wandern überlegst du dir ein anderes wienersches Thema; der Tiergarten Schönbrunn wäre doch fein, anstelle der 36 Ringstraßengebäude nimmst du 36 Tiere, die als „Untertanen“ der „Großen Sechs von Wien“ in sechs „Bezirken“ des Tiergartens wohnen:

Auf einer Foto-Safari in Afrika möchten wohl alle unbedingt die „Großen Fünf“ (Büffel, Elefant, Leopard, Löwe und Nashorn) vor die Linse bekommen. Der gleiche Erfolg

Die „Großen Sechs von Wien“

<p>überaus babschierliche Tiere (herzig, reizend, niedlich)</p> <p>Kirk-Dikdik Nacktnasewombat Roter Panda Schwarzwanz Prähirhund Wildkaninchen Zwergseidenaffe</p>	<p>zumeist büselnde Tiere (schlafend, schlummernd, dösend)</p> <p>Arktischer Wolf Dunkler Tigerpython Habichtskauz Koala Löwe Zweifinger Faultier</p>	<p>irgendwie entrische Tiere (unheimlich, gespenstisch, gruselig)</p> <p>Australische Riesenmantis Jaguar Kaiserskorpion Komodowaran Schwarzwanz-Klapperschlange Waldrapp</p>	<p>offenbar gscham (schüchtern, verschäm)</p> <p>Feuersalamander Kurzschnebel Nördliche Riesenschildkröte Rosa Flamingo Südliches Kugelgibbon Urson</p>
--	--	--	--

Anleitung und Spielmaterial als PDF zum Ausdrucken finden Sie hier:

ist im Tiergarten Schönbrunn, dem ältesten Zoo der Welt, viel einfacher zu erreichen. Dort residieren nämlich sogar die „Großen Sechs“: Afrikanischer Elefant, Eisbär, Großer Panda, Löwe, Orang-Utan und Panzernashorn. Und als Nachfolge zur ehemals kaiserlichen Historie fungieren sie quasi als „Bezirksherrscher“ und werden jeweils mit großen Bronzestatuen des Künstlers Prof. Gottfried Kumpf gewürdigt.

Exemplare für entrückte, wamperte, gschamige, büselnde und stude Tiere sind bald ausgewählt, aber wie schwer kann es denn eigentlich sein, einen wienerischen Ausdruck für „süß/herzig“ zu finden? Nach dem Durchblättern mehrerer Wörterbücher bietet sich endlich „bagschierlich“ an. Und anstelle von 18 verschiedenen Symbolen gibt es nur mehr 12, das macht das Spiel flotter und leichter zugänglich. Für die neuen Kartenmotive versucht du dich vor Ort mit frierenden Fingern an dilettantischen Fotos von ohnehin kaum sichtbaren Tieren; letztlich hältst du es nicht mehr aus und flüchtest dich in die Innengehege, dort beschlägt sich die Kameralinse – dein mehrstündiger beinhardter „Reportage-Einsatz“ unter extremen klimatischen Bedingungen bringt somit letztlich nur eine äußerst magere Ausbeute.

Warum schaut du nicht gleich auf der Homepage des Tiergartens nach? Dort gibt es viele, viele perfekte Tierfotos, die alle nur auf Dich warten – das Leben kann so einfach sein! Bald ist der neue Prototyp grafisch fertig und wirkt gelungen, du schickst ein Email an den Tiergarten. Noch am selben Tag kommt

ein Anruf: „Wir wollen gar kein Spiel haben“ – auch Kommunikation kann so einfach sein! Na gut, Plan A ist gescheitert; du aber bist schlau und hast bereits einen Plan B, und zwar mit „B“ wie „besser“. Auch heuer gibt es nämlich wieder den Kartenspiel-Autorenwettbewerb der Wiener Spiele Akademie: Dafür änderst du das Thema auf „Opernball der Tiere“, mit nahezu denselben Tieren, diesmal aber aus den sechs Kontinenten:

Der Wiener Opernball ist der alljährliche gesellschaftliche Höhepunkt der Ballsaison. Stets mit dabei ist auch ein bekannter Baulöwe, in Begleitung von Mausi, Hasi, Bambi, Katzi, Kolibri oder Spatzi. Und heuer lädt er als seine weiteren Gäste sogar echte Tiere ein: Erstmals findet also ein Opernball der Tiere statt! Aus der ganzen Welt strömen sie in Frack und Robe zum festlichen Ereignis herbei. Das ist selbstverständlich eine „Riesenhetz“ für die Stadtbewohner, alle wollen das sehen und fotografieren; und nebenbei natürlich auch noch das Aussehen der Ballbesucher mit dem bekannten „Wiener Charme“ kommentieren.

Wienerischer geht's ja wohl kaum! Und statt der Würfel funktioniert jetzt alles über „Selfie-Stick-Karten“ (auf diese Idee bringt dich das Kartenspiel zu *Die Burgen von Burgund* (siehe fg 2/2016 und Online-Ausgabe): Je höher die Zahl bzw. je länger der Stick, desto eher lässt sich ein Foto grapschen!

nächste Fortsetzung (!) in fg 4/2018

ige Tiere
(st, schamhaft)



cher stude Tiere
(ruhig, leise, still)



- Bartagame
- Beulenkrokodil
- Giraffe
- Häuser
- Panzernashorn
- Vikunja

etwas wamperte Tiere
(dickbäuchig, beleibt)



- Bennettkänguru
- Bison
- Flusspferd
- Großer Panda
- Humboldtpinguin
- Pustertaler Sprinzen (Wiener Kuh)



Du hast ein Spiel erfunden und möchtest wissen, ob es Chancen hat veröffentlicht zu werden?

Komm zum **White Castle AutorInnen Stammtisch**

Autoren aller Altersgruppen und Spielvorlieben treffen sich unter unserer Regie regelmäßig zur Perfektionierung ihrer Spielideen.

Wir als Agentur greifen auf über 10jährige Branchenerfahrung zurück und haben bereits über zwanzig Autoren zu ihrer Erstveröffentlichung verholfen.

jeden Montag, ab 19.00 im Lokal »Spielbar« Lederergasse 26 in 1080 Wien

Voranmeldung nicht notwendig! Wer schnuppern möchte, kann natürlich auch ohne Spiel vorbeikommen!

Nähere Infos unter: www.whitecastle.at

White Castle Games AutorInnen Sprechstunde
Jeden Mittwoch 17.00-20.00 und Donnerstag 10.00-12.00 im MQ/quartier 21

MITMACHEN ERWÜNSCHT!