

In den ersten sieben Folgen gab es neben sehr klar formulierten Startspielerregelungen auch solche mit Interpretationsspielraum. Einige wenige Anleitungen vergessen überhaupt auf die Bestimmung

des Startspielers und manche unglaublicherweise sogar auf dessen Erwähnung.

Um dennoch einen Spieleabend nicht mit Diskussionsrunden zum

Thema „Wer beginnt?“ zu eröffnen, sondern einen zügigen Spielbeginn zu gewährleisten, gibt es Methoden und Hilfsmittel. Angefangen von der autoritären Variante (Du fängst an!) bis zur APP ist alles vorhanden.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielerkindes, erzählt von Jörg Domberger – Folge 8

Das Spiel vor dem Spiel

Ted Alspach ist ein alter Fuchs in der Spielebranche. Genau genommen ist er ein „old ultimate werewolf“. Sein Kartenspiel *Startspieler* (englisch, italienisch und deutsch erschienen) ermittelt den Startspieler durch Ziehen einer Karte vom Deck. Darauf finden sich neben einem kleinen Cartoon aus der board2pieces-Welt auch Angaben wie: Startspieler/in ist, wer ... die größte Hausnummer hat, ... im größten Gebäude wohnt, ... die meisten Sprachen beherrscht, ... die größten Hände hat. Und wieder sind wir beim Wolf gelandet, der auf die Frage „Warum hast du so große Hände?“, antwortet: „Damit ich das Spiel beginnen darf!“

Speziell bei unseren Spieleabenden jedoch wären erwähnte Ermittlungshilfen wenig zielführend. Regina und Albert haben dieselbe Hausnummer und auch Karin und Christians Haus ist genau gleich groß.

So nebenbei erwähnt: Von Ted gibt es auch *Tiebreaker*, ein Kartenpack, mit dem Gleichstände aufgelöst werden können. Aber wer will schon nach einer oder zwei Stunden durch eine zufällig gezo-

gene Karte verlieren? Dann schon eher gewinnen.

Gute alte Hausmittel

Nicht nur in der Apotheke sollten die guten und bewährten Hausmittel zu finden sein, auch im verspielten Haushalt ist die Anwendung alt hergebrachter Methoden zur Startspielerfindung angeraten. Der simpelste aller Auszählreime „ene-mene-muh-und-raus-bist-Du“ hat dabei genauso seine Berechtigung wie „Schere-Stein-Papier“, mit und ohne Brunnen. Stillschweigend wird vorausgesetzt, dass sich in jeder Spieler-Bleibe auch Würfel finden lassen. Prinzipiell reicht einer, netter ist es natürlich, das Auswürfeln mit zwei oder drei Sechs- oder gar Mehr-Seitern abzuwickeln. Ideal ist die Verwendung eines Sechseiters bei genau sechs Mitspielern. Jeder bekommt eine „Startnummer“ zugeteilt – Du bist Nummer 1 und dann durchzählen bis sechs im Uhrzeigersinn! - einmaliges Würfeln reicht und mit dem gewürfelten Wert ist der Startspieler bestimmt.

Mit Spielfiguren lässt sich die dem Spiel vorangehende Prozedur viel eleganter, wenn auch nicht un-

bedingt effektiver, gestalten. Eine Spielfigur jedes Mitspielers wird beispielsweise blind in linke und rechte Hand aufgeteilt, eine Hand wird gewählt, nach einer neuerlichen Aufteilung und Wahl steht der Startspieler zumeist fest. Ganz einfach ist es, je Mitspieler eine Spielfigur in die Hand zu nehmen, durchzumischen und eine davon aus der geschlossenen Faust fallen zu lassen. Voilà!

Kartenspiele bieten die Möglichkeit, den Startspieler an Hand der höchsten gezogenen Karte zu ermitteln. Was „hoch“ ist, bedarf häufig einer vorangehenden Definitionsphase, letztlich wird aber jede Spielerrunde zu einem befriedigenden Konsens kommen. Dass Herz höher ist als Karo, Pik höher als Treff, ist ja auch nichts anderes als pure Definition. Zumindest beim *Préférence* oder wie es in Österreich heißt: dem *Préferenzen*.

Bessere neue Hausmittel?

Früher (und seit 2012 wieder in adaptierter Form), gab es YPS, etwas ältere Leser erinnern sich sicher noch, nun gibt es *APPs*.



Rund ums Spiel

YPS, das gelb-grüne Känguru, lieferte den Namen für das innovative und witzige Magazin. APPs, downloadbare Spielereien auf dem Handy, besitzen diese Eigenschaften eher eingeschränkt und vielfach serviert man der Handygeneration alten Wein in neuen Schläuchen. Wer braucht eine APP zur Startspielerermittlung? Ich nicht. Dennoch ist eingangs erwähntes „Spiel“ *Startspieler* als (nur englische) APP verfügbar und liefert neben der adaptierten Kartenspielversion drei weitere Möglichkeiten zur Bestimmung des „beginners“. Bei allen ist die Anzahl der Mitspieler einzustellen. Jeder Spieler wählt seine Farbe, trägt seinen Namen ein und der kleine Rechner im Telefon dreht den Zeiger über das Tortendiagramm oder scrollt durch die Namensliste und bleibt beim Startspieler stehen.

Die folgende und damit schon letzte Variante erinnert mich ebenso stark an die Vergangenheit wie die geliebten *YPS-Gimmicks*. Jeder Spieler legt einen fettigen Finger auf ein Symbol auf dem Smartphone-Screen und ein weiterer Finger startet den Mechanismus. „Ob Du Startspieler bist oder nicht, zeigt Dir gleich das Licht!“ Und schon wandert der Lichtpunkt

wie bei „1,2 oder 3“ von Symbol zu Symbol und von Finger zu Finger, bis damit Schluss ist und das Spiel endlich mit dem Besitzer des erleuchteten Fingers beginnen kann. 99 Cent ist kein hoher Preis dafür und wer's unbedingt braucht, soll es sich auf's Endgerät holen, ich verwende lieber einen Würfel, oder manchmal auch zwei, wenn der Zufall mehr als sechs Augen haben soll.

Der Startspielerwürfel

LEGO ist ebenso Teil meiner persönlichen Vergangenheit wie die erwähnte Fernsehserie „1,2 oder 3“ und YPS. **LEGO** ist aber auch Teil der spielerischen Gegenwart. Nicht wegen der durchaus netten Gesellschaftsspiele aus den Jahren 2009-13, sondern wegen des modularen Würfels. Der Würfel hat austauschbare, farbige, beschreibbare Flächen und kann so individuell gestaltet und verwendet werden. Er ist schnell umgebaut, wenn die Wochenendrunde mit Regina und

Albert spielt oder auch wenn mal seltenere Gäste mitmachen. Und es gibt keine Missverständnisse. Wenn Edith gewürfelt wird, fängt eben Edith an und wenn ich anfangen will, sind eben sechs Seiten mit Jörg beschriftet. Das Zinken von Spielmaterial war noch nie so einfach.

Der Würfel kann sich in verschiedene Verkleidungen hüllen. Aber egal, wie bunt und schön er auch ist, er bleibt ein Würfel und auf uns würfelnde, menschliche Spieler angewiesen. Mythologisch über uns stehende Wesen verweigern das Glücksspiel.

Schon Einstein wusste: „Gott würfelt nicht!“ Verständlich, den LEGO-Würfel gab es früher ja noch nicht und wer würfelt schon gerne mit Astragalen? Aber hätte es ihn gegeben, würde die Quantenphysik vielleicht nach anderen Regeln funktionieren..



URBINO

von Dieter Stein

Häuser, Paläste, Türme
und zwei Architekten.
Wer baut die besten
Viertel der Stadt?



Spielbrett Buche massiv, geölt, 25 x 25 cm
2 Architekten (rote Spielfiguren), 18 Häuser,
6 Paläste und 3 Türme in 2 Holzarten



Spielfreude
aus der Holz-
manufaktur



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spiel-und-design.eu