

# SPIEL-ANLEITUNG

## Das Jahrhundert-Spiel

Nr. 611 1921

Das ELTERN-„Jahrhundert-Spiel“ beruht auf dem selben Prinzip wie das ELTERN-Spiel „Bambuli“. Es geht also nicht nur um Wissen sondern vor allem um schnelles Reagieren.

Spiel-Thema sind diesmal berühmte Leute aus den letzten fünf Jahrhunderten. Um das Spiel übersichtlich zu halten, haben wir uns auf vier europäische Länder beschränkt: England, Frankreich, Deutschland und Italien. Wir haben aus diesen Ländern ausgewählt: Komponisten, Dichter, Maler, Physiker, Chemiker, Ärzte und Erfinder.

Das Spiel wird umso spannender, je gleichartiger der Wissensstand der Mitspieler ist. Da sich dieser Wissensstand erfahrungsgemäß im Laufe der Zeit ausgleicht, wächst der Spaß am Spiel meist noch mit zunehmender Spieldauer.

#### **Spielvorbereitung**

Zunächst muß jeder Spieler Gelegenheit haben, den Spielplan genau zu studieren, damit er sich einprägen kann, wo die einzelnen Felder für Jahrhundert, Beruf, Alter und so weiter liegen.

Danach ist es sinnvoll, sich kurze Zeit mit dem System der Spiel-Karten vertraut zu machen: Auf der Vorderseite sind jeweils Bild und Name aufgedruckt; auf der Rückseite stehen alle Lebensdaten, die für dieses Spiel wichtig sind. Dann wird das Spielfeld so in die Mitte des Tisches gelegt, daß es für alle Spieler gleichmäßig gut zugänglich ist. Jeder Spieler erhält zehn Chips einer Farbe.

#### **Spielverlauf**

Sind die Vorbereitungen abgeschlossen und die Chips verteilt, dann wird aus

dem gut gemischten, an der Seite liegenden Karten-Stapel eine untere, nicht sichtbare Karte gezogen und mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Spielplanes gelegt. Im selben Augenblick beginnt der Wettkampf: Jeder versucht als erster einen Chip in die Antwortfelder zu legen, die für die ausgewählte Berühmtheit zutrifft. Wer zum Schluß die meisten Chips richtig als erster (!) gelegt hat, ist Sieger der Runde. Chips, die in bereits belegte Felder geworfen werden, zählen nicht.

Aufgeschrieben werden entweder die Rundensieger oder die Punktzahlen aller Mitspieler. Jeder richtig gelegte Chip bedeutet einen Punkt. Jeder falsch gelegte Chip wird mit einem Minus-Punkt bewertet. Vier richtig und zwei falsch gelegte Chips bedeuten also zwei Plus-Punkte.

Zwei Beispiele:

1. Wird die Karte „Galileo Galilei“ gezogen, so dürfen folgende Felder mit Chips belegt werden: „Italien“, „Physiker“, „Geboren im 16. Jahrhundert“, „Wurde älter als 60“.
2. Wird die Karte „Leonardo da Vinci“ gezogen, so dürfen folgende Felder mit Chips belegt werden: „Italien“, „Renaissance-Künstler“, „Maler“, „Erfinder“, „Geboren im 15. Jahrhundert“, „wurde älter als 60“.
3. Bei Streitfragen entscheidet der Text auf der Karten-Rückseite.

Selbstverständlich ist es möglich, dieses Spiel später durch selbstgefertigte Bildkarten zu ergänzen. Wer die Spieldauer vorher festlegen will, kann sie auf eine bestimmte Anzahl von Runden begrenzen, etwa auf 15 Runden.