

Drachenspiel

The Dragon Game

Jeu de dragon

Drakespel

**Ein Spiel von Hildegard und Eberhard Klippstein
mit Grafiken von Olaf Dierig**

*Ausgezeichnet mit „spiel gut“ vom
Arbeitsausschuß Kinderspiel + Spielzeug, Ulm.*

*Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels*



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Drachenspiel

Ein Miteinander-Spiel für zwei bis vier Spieler (4 bis 10 Jahre)

Die Spieler spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. Ihr gemeinsames Ziel ist es, alle von einem Drachen bewachten Edelsteine zu gewinnen. Jeder Spieler hat ein Schatzmuster, das mit den Edelsteinen geschmückt werden soll. Dabei können sich die Spieler gegenseitig helfen. Aber da ist auch der Drache, der sich gefährlich verändert. Gelingt es den Spielern, die Schatzmuster zu stecken, bevor dem Drachen alle Zähne gewachsen sind, sind sie gemeinsam Sieger. Hat aber der Drache alle Zähne bekommen, bevor die Schatzmuster vollständig gesteckt sind, holt der Drache sich wütend seine Schätze wieder zurück. Das Spiel ist dann für alle Spieler verloren.

Und so geht das Spiel:

Bitte beachten: Der Spielplan ist mit dem Kartonboden fest verbunden – also nicht herausnehmen!

1. Die Spieler verteilen unter sich die vier verschiedenen Schatzmuster, nämlich Krone, Ring, Halskette und Schatzkästchen. Jeder Spieler hat einen Farbwürfel. Es wird reihum gewürfelt. Wer Rot, Gelb, Blau, Weiß oder Grün würfelt, darf einen entsprechenden Edelstein (farbiger Stecker) in sein Schatzmuster setzen. Er darf aber auch seinen Edelstein zurückgeben oder an einen Mitspieler verschenken. Dieser muß ihn nicht annehmen, denn es kann manchmal für die Gruppe günstiger sein, wenn er zuerst einem anderen Mitspieler angeboten wird. Wer die Hilfe nicht annimmt, sollte immer den Grund dafür nennen.
2. Wird Schwarz gewürfelt, haben alle Pech. Jetzt muß nämlich der Spieler dem Drachen einen Zahn setzen (schwarzer Stecker mit Kopf nach unten). Dabei gibt es kein Verschenken.
Wer Weiß würfelt, darf — statt einen Edelstein zu stecken — dem Drachen einen Zahn ziehen, aber nur solange seine weißen Felder noch nicht besetzt sind.
3. Wenn ein Schatzmuster fertig geworden ist, darf der Spieler dem Drachen wieder einen Zahn ziehen. Er spielt dann weiter mit und kann seinen Spielpartnern helfen, indem er seine gewürfelten Edelsteine verschenkt (auch Weiß kann nur verschenkt werden). Würfelt er Schwarz, braucht er keinen Zahn einzusetzen. Er spielt jetzt also ohne Risiko für die Gruppe.

Es kommt bei diesem Spiel darauf an, durch gegenseitige Hilfe zu verhindern, daß der Drache rasch alle seine Zähne bekommt.

Wird das Spiel sehr oft verloren, klappt es mit der gegenseitigen Hilfe noch nicht so recht. Miteinander zu spielen kann jedoch jeder lernen.

Variation

Man kann das Drachenspiel schwerer machen, indem man nicht mehr erlaubt, daß ein Zahn gezogen werden darf, wenn jemand Weiß würfelt und seine weißen Felder noch nicht besetzt sind.

Erklärungen und Hinweise

1. Grundgedanke des Spiels

Das „Drachenspiel“ ist ein spannendes neuartiges Gesellschafts- und Unterhaltungsspiel, bei dem es darauf ankommt, daß die Spieler nicht gegeneinander, sondern miteinander spielen. Je mehr sich die Spieler gegenseitig helfen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß sie gemeinsam gegen das Würfelpoch (Drachen) gewinnen. Diese Art Spiele nennt man deshalb auch „kooperative Spiele“. Das Kooperieren wird durch die Spielregel möglich gemacht. Die Spieler kooperieren jedoch meist nicht von Anfang an. Sie müssen dieses Verhalten erst lernen. Dieser Lernprozeß wird dadurch erleichtert, daß der einzelne Spieler für sein Helfen belohnt wird, bzw. sieht, daß andere eine Belohnung für Hilfeleistungen erhalten.

Alle Mitspieler müssen im Auge behalten, wie sie gemeinsam mit der Bedrohung durch den Drachen fertig werden. Einzelsieger gibt es nicht.

2. Besonderheiten des Spielaufbaus

Es ist für dieses Spiel wichtig, daß man nicht gegen einen Mitspieler (= Mitspieler) kämpft, sondern gegen ein sagemwobenes Urtier. Die gemeinsame Gefahr besteht darin, daß der Drache sich seine Schätze zurückholt, sobald ihm alle Zähne gewachsen sind. Dieser Drache wird von Kindern als bedrohlich erlebt. Aber er sorgt auch für Spannung. Außerdem gibt es ein wirksames Mittel, diesem Ungeheuer zu begegnen: die gegenseitige Hilfe.

Dabei können zweiseitige Sympathien und Freundschaften ins Spiel kommen. Aber sie allein reichen meist nicht aus, um das gemeinsame Ziel der Gruppe zu erreichen. Alle Mitspieler sind gleich wichtig, da das Spiel verloren ist, wenn auch nur ein Spieler nicht rechtzeitig fertig werden konnte.

Alle Mitspieler werden in gleicher Weise vom Drachen bedroht, denn jedem kann es (mit der gleichen Wahrscheinlichkeit) passieren, daß er „Schwarz“ würfelt. Kein Spieler ist gegenüber einem anderen im Vorteil. Zwar ist jeder Spieler für ein anderes Schatzmuster verantwortlich, aber die Zahl der benötigten Stecker ist gleich. So haben alle die gleiche Aufgabe.

3. Sieg und Niederlage

Das Würfelglück entscheidet nicht allein über Sieg und Niederlage. Es erhöht jedoch die Spannung, besonders gegen Ende des Spiels, wenn nur noch wenige Stecker fehlen, aber auch der Drache schon fast alle Zähne hat. Wenn dann die Gruppe siegt, sieht sich der einzelne Spieler für die eigene Leistung belohnt. Kommt es zu einer Niederlage, kann er diese gemeinsam mit den anderen besser ertragen. Kinder, die bei Wettbewerbspispielen nicht verlieren können, haben es dadurch leichter, Einzelverlierer gibt es nicht.

4. Individuelles Vorgehen

Sich gegenseitig zu helfen bedeutet nicht, daß der Einzelspieler unwichtig wird. Im Gegenteil: Jeder Spieler bekommt sein eigenes Schatzmuster. Kein anderer Mitspieler darf ohne Zustimmung des Besitzers einen Stecker einsetzen. Jeder Spieler wird sich anfangs um sein eigenes Spielfeld kümmern. Dieses Verhalten, das jeder für normal hält, wird durch die Spielregel nicht bestraft. Erst wenn sich alle Spieler nur um ihren eigenen Vorteil kümmern und als erste mit ihrem Muster fertig sein wollen, werden sie die Erfahrung machen, daß sie das Spiel verlieren. Diese Erfahrung bringt sie dazu, ihre Art des Spielens zu überdenken und alle Möglichkeiten der Spielregel anzuwenden. Kooperation wird ihnen also nicht aufgezwungen.

5. Einführung der Kinder in das Spiel

Das Spiel kann schon von Kindern ab 4 Jahren gespielt werden. Allerdings braucht es Zeit, bis die Kinder begreifen, daß miteinander spielen Vorteil und gegeneinander spielen Nachteil bringt.

Als Erzieher sollte man deshalb nicht sofort eingreifen, sondern die Kinder ruhig mehrmals die Erfahrung machen lassen, daß sie verlieren, wenn sie nicht miteinander, sondern gegeneinander spielen.

In der anschließenden Phase, wenn die Kinder nach geeigneteren Spielstrategien suchen, ist es für die Kindergruppe hilfreich, wenn der Erwachsene als Zuschauer Vorschläge der Kinder zur Kooperation unterstützt.

Besonders wirkungsvoll ist es, wenn der Erwachsene später mitspielt und dabei den Mitspielern hilft. Erhält er selbst Hilfe, wäre es gut, wenn er das nicht als selbstverständlich ansieht, sondern seine Freude deutlich zeigt.

Weniger Anlauf brauchen Kinder ab etwa 5 Jahren. Auch älteren Kindern macht es Spaß, gemeinsam dem gefährlichen Drachen die Schätze zu entreißen.

6. Spielstrategien

Die Spieler werden miteinander absprechen, welches Vorgehen erfolgreich ist, um den Drachen so wenig wie möglich gefährlich werden zu lassen. Zum Beispiel können sie verabreden, zunächst nur bei einem oder zwei Spielern die weißen Felder zu besetzen, um beim weiteren Würfeln von Weiß dem Drachen einen Zahn ziehen zu dürfen. Oder sie versuchen, einem Spieler, der schon fast fertig ist, gemeinsam zu helfen.

Die Spieler werden sich auch darüber unterhalten, warum zum Beispiel eine Hilfe verweigert oder eine angebotene Hilfe nicht angenommen wurde. Dabei werden auch Aggressionen geäußert. Sie gehören zum Lernprozeß der Spieler. Wenn ein Erzieher als Spieler oder Zuschauer an diesem Spiel beteiligt ist, sollte er diese Diskussionen zwischen den Kindern fördern, auch wenn das Spiel dadurch für längere Zeit unterbrochen wird.

Kooperatives Verhalten wird nicht nur durch den vollständigen Sieg über den Drachen belohnt. Wenn ein Spieler mit Hilfe seiner Spielpartner sein Spielfeld vollenden konnte, hat die Gruppe dadurch einen doppelten Vorteil: Ein Drachenzahn darf gezogen werden, und der fertig gewordene Spieler trägt nun nicht mehr dazu bei, daß dem Drachen weitere Zähne wachsen. Wenn er „Schwarz“ würfelt, passiert nichts.

Damit die Kinder möglichst allein die geeigneten Spielstrategien herausfinden, sollte der Erwachsene nur dann Vorschläge machen, wenn es mit der Kooperation überhaupt nicht klappen will.

Variation

Durch die in der Spielregel vorgeschlagene schwerere Variante wird die Anforderung an die Kooperation der Kinder stark erhöht. Sie ist ein neuer Anreiz für diejenigen Spieler, die so gut zusammengespielt haben, daß sie häufig gewinnen konnten.