

Ferner Osten

Spielvorbereitung:

Die Spieler teilen sich in zwei Spielkollektive. Empfohlen wird ein klares aber wettbewerbsförderliches Trennkriterium, etwa männlich gegen weiblich, ehemalige ND-Leser gegen Besitzer eines Magazin-Abos oder Trabant-Fahrer gegen den Rest. Nicht möglich ist die Aufstellung einer Wessi-Mannschaft. Derart gehandicapte Mitspieler sollten behutsam in die Spielkollektive integriert und bei vorlauten Äußerungen mit Nachsicht bedacht werden. Jedes Kollektiv erhält einen Trabant und plaziert ihn auf dem Startfeld.

Im Spiel gibt es vier verschiedene Arten von Karten:

- W** Wissen
- I** Initiative
- Z** Zufälliges Ereignis
- E** Erinnerung

Die Karten werden auf dem Spielbrett an den gekennzeichneten Stellen mit der Rückseite nach oben abgelegt. Ein Würfel und eine Sanduhr liegen bereit.

Spielziel:

Gewonnen hat das Spielkollektiv, das zuerst den Zielpunkt erreicht.

Spielablauf:

Es beginnt die Mannschaft mit dem geringeren Durchschnittsalter (wegen der geringeren DDR-Erfahrung...) zu würfeln. Der Trabant wird auf das gewürfelte Feld gesetzt. Nun würfelt die Gegenmannschaft und zieht ebenfalls. Dann geht es mit der Mannschaft, die begonnen hat weiter. In Abhängigkeit vom Symbol des Spielfeldes auf dem diese Mannschaft steht, ist von der Gegenmannschaft eine entsprechende Karte zu ziehen und der Inhalt laut vorzulesen.

W **Wissen:** Die Gegenmannschaft verliert die Frage und gegebenenfalls die Antwortalternativen. Bei richtiger Lösung kann der Trabant um zwei Felder vorgesetzt werden. Bei falscher Lösung bleibt der Trabi an seinem Platz und die Gegenmannschaft ist am Zug.

I **Initiative:** Aus der spielenden Mannschaft wird ein Mitglied ausgewählt, welches die von der Gegenmannschaft vorgelesene Aufgabe erfüllt. Die Gegenmannschaft beurteilt dessen Leistung nach Güte der Ausführung und vergibt die Punkte nach Anweisung auf der jeweiligen Karte. Um diese Punktzahl darf der Trabi vorgesetzt werden.

Z **zufälliges Ereignis:** Zufällige Ereignisse können manchmal alles ändern. Die Gegenmannschaft verliert das eintretende Ereignis und dessen Konsequenz für die spielende Mannschaft.

E **Erinnerung:** Die Gegenmannschaft verliert die Frage. Die Spieler der anderen Mannschaft haben nun eine Minute Zeit (Sanduhr nicht vergessen!), die Begriffe aus der geforderten Kategorie zu erraten. Als richtig gelten nur die auf der Karte stehenden Begriffe. Die Anzahl der richtig erratenen Begriffe bestimmt die Anzahl der Punkte, um die der Trabant weitersgesetzt werden kann.

Auf einem Leerfeld passiert nichts und die andere Mannschaft darf ziehen. Die Kollektive wechseln sich mit Spielen ab. Ausschlaggebend für die jeweilige Aktivität ist das Spielfeld, auf der sich der Trabant gerade befindet. Ist eine Aufgabe erfüllt bzw. die Frage beantwortet, setzt die Mannschaft ihren Trabi um die erreichte Punktzahl nach vorn. Dann ist die Gegenmannschaft mit der Karte, die ihrem aktuellem Feld entspricht, am Zug. In der nächsten Runde geht es dann mit dem erreichten Feld weiter oder es wird gewürfelt, wenn der Trabi auf einem Leerfeld steht.

Ihr Autorenkollektiv
Eike Bochmann
Peter Zehrt

Vorwärts!

Moderne Erzeugnisse der Unterhaltungsindustrie im Dienste des Kunden:

Ferner Osten

DDR

Würfelralley

und Ratespiel
mit „Ach ja!“-Effekt!

Werter Kunde!

Mit dem Erwerb Ihres neuen Würfelspiels „Ferner Osten“ halten Sie ein hochwertiges Produkt der Konsumgüterproduktion unserer Republik in der Hand. Fleißige Werktätige des ganzen Landes haben unter Einsatz ihrer Ideen und ihrer Schaffenskraft dieses Spiel entwickelt und somit im Sinne der Hauptaufgabe dazu beigetragen, die Arbeits- und Lebensbedingungen der Bevölkerung immer weiter zu verbessern.

In den letzten Jahren litt ein großer Teil unserer Bevölkerung unter der Tatsache, daß ca. 50% des im Laufe des Lebens erworbenen Wissens durch plötzliche und unvorhergesehene Ereignisse sozusagen über Nacht nutzlos wurden. Die planmäßige Einführung des vorliegenden Würfelspiels macht Schluß mit diesem unhaltbaren Zustand!

Niemand wird Sie mehr belächeln, wenn Sie aus dem Hut den Preis für eine Schlager-Süßtafel wissen, in Windeseile Pionierknoten binden oder zehn DEFA-Indianerfilme aufzählen können. Im Gegenteil, so gewappnet sind Sie im sozialistischen Wettbewerb nicht zu stoppen und steuern unaufhaltsam in die „Straße der Besten“.



VEB Inkognito



Erkelenzdamm 11-13 • 10999 Berlin • Tel. 030/614 10 44 • Fax 030/615 20 11 • e-mail etter@inkognito.de