

# W U N D E R W A T S C H L E R

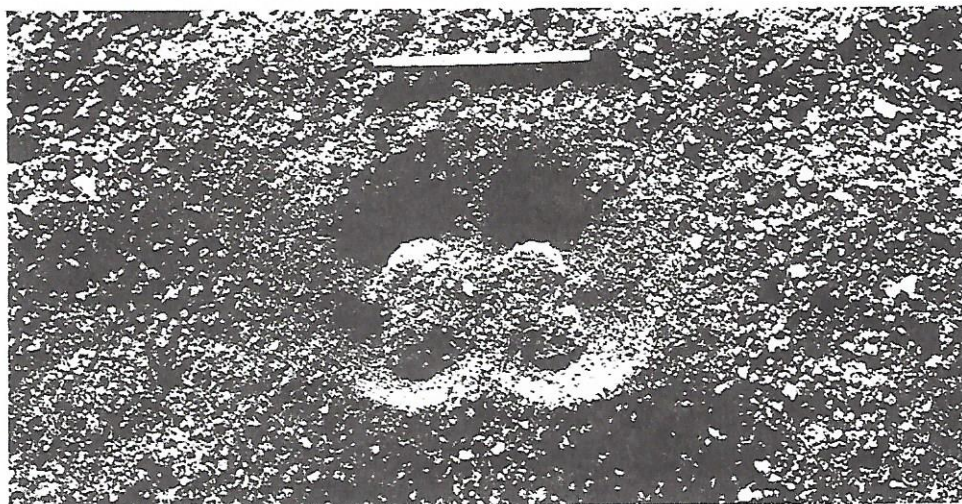
Frühe Reisende in Ombagassa berichteten von einem geheimnisvollen Tier, das kleeblattartige Fußabdrücke hinterläßt und nach der ungleichmäßigen Verteilung der Spuren offensichtlich vorwärts und rückwärts gehen konnte.

Eingeborene bekräftigten die Reisenden in ihrem Glauben und zeigten ihnen ein Spiel, das nach der eigenartigen Gangart jenes unbekanntes Tieres, das sie Wunderwatschler nannten, gespielt wurde.

So ist dieses Tier in Europa zuerst als *Miracursor ombagassiensis* bekannt geworden.

Tatsächlich handelt es sich bei der kleeblattartigen "Spur" nicht um die Fährte eines großen Tiers, sondern jeder "Abdruck" ist der kunstvolle Bau einer kleinen Spinne. Diese Spinnen leben, wo es ihre Hauptbeute-Tiere (Ameisen) reichlich gibt, so dicht beieinander, daß der Eindruck von Tierfährten entsteht.

Wahrscheinlich ist, daß die Ombagassen diese Erklärung kannten, aber in ihrer Fabulier- und Spiellust die Europäer absichtlich auf der falschen Fährte beließen. Ihre Spielbretter jedenfalls zeigen Ameisen als Ornamente.



So sieht der Fangbau der kleinen Spinne aus.

(Maßstab: Streichholz. Aus: "Natur und Museum", Band 107)

Spiele aus Ombagassa gibt es nur in der Edition Perlhuhn.

Bisher sind erschienen:

Ombagi von Reinhold Wittig (Lieblingsspiel der ombagassischen Kaiser)

Dschungel von Peter Pallat (eine Reise durch das ombagassische Tiefland)

Spielobjekte des Prinzen Gillipilli

Von Wunderwatschler gibt es eine nummerierte, signierte Vorzugsausgabe (125 Exemplare)

Bald folgt:

Der ombagassische Seiltrick



17.12.83



von Dirk Hanneforth

Ein flottes Würfelspiel für 3 - 5 Mitspieler

Zubehör: Spielplan, Spielregel, 20 Spielsteine in 5 Farben, 1 Würfel.

5

{ rot, grün, blau, gelb, weiß } je 2x

Ziel: Wer zuerst seine Steine über die Spielfeldbahn in das Ziel gebracht hat, gewinnt.

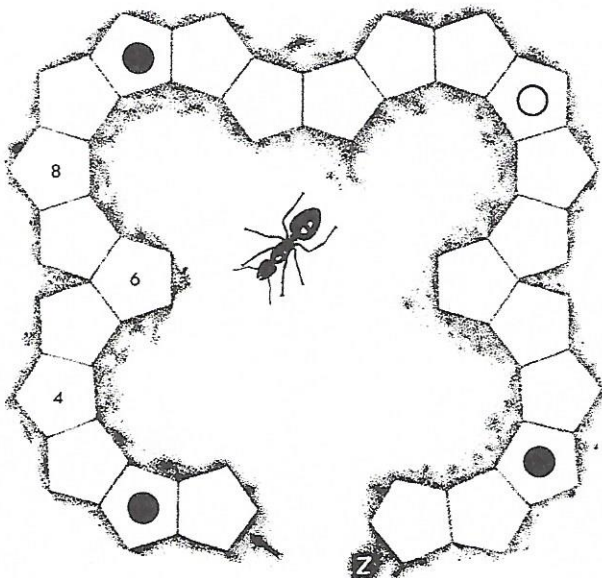
Vorbereitung: Jeder Spieler erhält die Steine seiner Farbe. Es wird vereinbart, wer beginnt.

Spielregeln: Reihum wird je einmal gewürfelt. Mit geraden Zahlen (2, 4, 6) kann man einen Stein über den Startpfeil in das Spiel bringen und auf das entsprechende Feld setzen. Hat man Steine im Spiel, kann man einen um die gewürfelte gerade Augenzahl vorwärts setzen. Mit ungeraden Zahlen (1, 3, 5) muß man einen Stein rückwärts setzen, eventuell aus der Spielbahn heraus. Würfelt man eine ungerade Augenzahl, solange man noch keinen Stein im Spiel hat, verfällt der Wurf.

Trifft ein Stein beim Ziehen auf ein besetztes Feld, so wird der dort stehende eigene oder fremde Stein um die gewürfelte Augenzahl in der Bewegungsrichtung des Steines vorwärts oder rückwärts gestoßen. Würfelt der Spieler also z.B. eine "6", so setzt er einen seiner Steine um sechs Felder vorwärts. Trifft er dort auf einen anderen Stein, wird dieser ebenfalls um sechs Felder vorwärts gesetzt. Unter Umständen kann der angestoßene Stein noch einen anderen in Bewegung setzen usw. Es können also Kettenreaktionen ausgelöst werden! Bei einer ungeraden Zahl werden entsprechend alle Steine rückwärts gestoßen.

Wenn ein Stein über das letzte Feld hinaus gestoßen wird, hat er das Ziel erreicht. Mit eigener Würfelzahl muß er jedoch direkt auf dem Ziel "z" landen. So muß ein Stein, der auf dem letzten Feld steht und, ohne gestoßen zu werden, ins Ziel gelangen möchte, zuerst zurückgesetzt werden (z.B. mit einer "1"), um dann mit einer "2" das Ziel zu erreichen.

Tip: Es empfiehlt sich, möglichst viele Steine im Spiel zu haben.



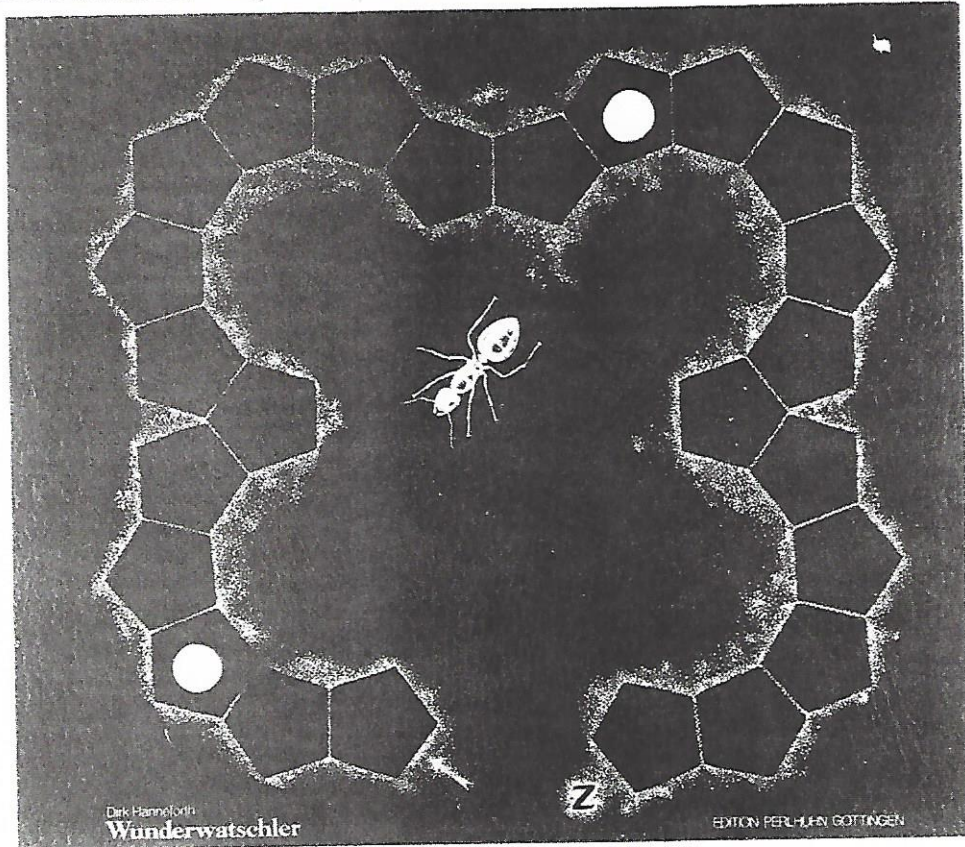
Der Besitzer der dunklen Steine würfelt eine "6". Zieht er mit dem Stein, der auf Feld 10 steht, so stößt er damit den hellen Stein weiter, der seinerseits wieder einen dunklen Stein in das Ziel befördert.

Bei einer "5" wäre es am besten gewesen, den Stein von Feld 2 zurück aus dem Spiel zu nehmen.

# Wunderwatschler

## Würfel auf neue Weise

Erfinder: Dirk Hanneforth  
 Verlag: Perluhn  
 Preisgruppe: I  
 Anzahl der Spieler: 2 bis 5  
 Alter: ab 8 Jahren  
 Spieldauer: 20 bis 40 Minuten



Die Spiele der Edition Perluhn zeichnen sich mindestens dadurch aus, daß sie originell sind und attraktiv aussehen.

So verzeiht man ihnen vielleicht ihre etwas langweilige Verpackung: etwa simple Kartonrollen, die – mit einfarbigem Papier überzogen und sehr spärlichem Text bedruckt – recht wenig über den Inhalt aussagen. Da ihr Verkauf fast ausschließlich per Post vor sich geht, ist es zwar unnötig, mit aufwendigen Covers und großen Werbesprüchen Kunden zu ködern – aber mancher Spieler hätte vielleicht doch lieber eine Schachtel, die nach mehr aussieht und sich auch besser stapeln läßt.

Als solche Papprolle in Boutique-Look kommt auch *Wunderwatschler* funktionell richtig: die hölzernen Stöpselfiguren, der goldfarbene Würfel, die Regeln auf Halbkarton sowie der lederartige Kunststoffplan finden Platz, müssen nicht sortierter aufbewahrt werden und lassen nicht viel mehr luftleeren Raum übrig, als üblich ist. Daß man allerdings den Spielplan in der richtigen Weise rollen muß, damit er einer-

seits in die Hülle paßt und andererseits später auch wieder einigermaßen flach auf dem Tisch liegt, verlangt schon fast mehr Raffinesse, als beim Spiel selbst erforderlich ist.

Da müht sich jeder, seine vier Stöpsel als erster inscheinbar nahe Ziel zu würfeln. Damit man aber die zwei Dutzend Felder nicht zu schnell durchquert, bringen einen nur gerade Zahlen vorwärts – bei ungeraden muß man eine seiner Figuren zurücksetzen. Landet man auf einem bereits besetzten Feld, kommt es zur Karambolage: der angerempelte (fremde oder eigene) Stöpsel marschiert nun seinerseits um ebensoviele Schritte in dieselbe Richtung weiter. Sollte er auf seinem Zielfeld ebenfalls auf eine andere Figur treffen, dann wird auch diese in gleicher Weise weitgeschubst – und so weiter: mehrstufige Kettenreaktionen sind möglich und stellen meist das ganze bisherige Geschehen auf den Kopf.

Irgendwann – nach vielen hoffnungsvollen Vorstößen und manch frustrierenden Rückzügen schafft man den direkten Wurf ins Ziel oder wird gar hineingepuscht.

Ein überaus einfaches, aber doch immerhin neuartiges Würfelspiel also – an dem man zwar zu zweit und dritt kaum, zu viert oder fünft aber schon seinen Spaß haben kann. Bis zuletzt bleibt unklar, wer gewinnen wird, immer wieder verändert sich die Situation – und wer will, kann sogar auch die eine oder andere (wenn auch recht eindeutige und einfache) Strategie und ein winziges bißchen Denk anbringen.

Andererseits – so der ganz, ganz große Wurf ist *Wunderwatschler* wohl doch nicht – dafür watschelt er ein bißchen zu sehr und zu gleichförmig. Gegen das Ende wird das Spiel nicht (wie etwa bei *Can't Stop*) enger, schneller – es würfelt sich von Anfang bis Ende in gleicher Weise und manchmal zu lange weiter. Zwar erlebt man immer wieder die beliebten Ärgereffekte (die *Fang den Hut*, *Pachisi*, *Malefiz* zu Hits machen) – man wird bald den

einen, bald den anderen zurück und gar aus dem Feld werfen – aber das alles passiert etwas zu ungezielt, zu zufällig – und oft betrifft es nicht nur einen einzigen, sondern gleich mehrere, mit etwas Pech gar auch noch einen selbst. Und geteiltes Leid ergibt dann doch etwas wenig Schadenfreude.

Wichtig ist wohl, daß zack gewürfelt wird, daß man sich blitzschnell und ohne lange Überlegungspausen auf die neuen Situationen einstellt, einfach drauflosmarschiert und sich dann darüber freut, was dabei passiert. So werden Kinder und Jugendliche an *Wunderwatschler* ihr Vergnügen haben – Erwachsene werden es vielleicht als einfaches, schnell erlerntes Aufwärmenspiel mögen, weil es kaum Anforderungen stellt und doch unterhaltsam sein kann.

Walter Luc Haas

