

DRESDEN SPIELT: „Tunnel oder Brücke – Das ist hier die Frage“

Einleitung

Dresden ist Anfang des 3. Jahrtausends (wieder) weltberühmt. Vielleicht weniger wegen der Erfindungen, die hier auch heute noch entstehen, sondern aufgrund eines kleinen Stückchen Landes, welches bebaut werden soll bzw. schon bebaut wird: das Areal am Waldschlösschen.

Jahrelange Projektierungen, Bürgerentscheide, Klagen und Rechtsstreite, PR-Kampagnen von und zwischen sog. Brückenbefürwortern, Brückengegnern, Tunnelbefürwortern oder Welterbefreunden oder einfach nur naturverbundenen Menschen haben Dresden ein neues Kapitel in seiner Stadtgeschichte aufschlagen lassen, welches offenbar noch ein paar Jahre weiter geschrieben werden wird.

Du kannst dies nun selbst beeinflussen ... und brauchst dazu nicht einmal auf die Straße gehen, sondern den Konflikt mit Freunden am heimischen Küchentisch oder in der Kneipe auf friedliche Art und Weise und ganz individuell für dich lösen. Du brauchst dabei nicht um dein Leben zu würfeln wie vielleicht beim Frankfurter Würfelspiel im Jahr 1525 und wenn du gewinnst, musst du nicht auch gleich Pech in der Liebe haben.

Doch wie hat es einst schon Friedrich Schiller ausgedrückt:

"Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."

Spielanleitung

Und so einfach ist es ...

Es gibt zwei Teams; eines der Brückenbauer und eines der Tunnelbauer (Markierung siehe Spielfeld). Ziel ist es, als erster 13 Bausteine auf das Spielfeld gesetzt zu haben und somit sein Bauwerk fertig gestellt zu haben. Das Brückenteam beginnt am Nordufer, das Tunnelteam am Südufer. Es beginnt das Team mit dem jüngsten Mitspieler.

Gewürfelt wird mit zwei Würfeln. Folgende Wurfvarianten haben besondere Ereignisse zur Folge:

Bei einer **Folge**, d.h. du hast zwei aufeinander folgende Zahlen gewürfelt (1-2, 2-1, 2-3, 3-2, ..., 5-6, 6-5), kannst du **einen Baustein deines Teams auf deine Spiellinie setzen**.

Würfelst du einen **Pasch** (1-1, 2-2, ..., 6-6), **ziehst du eine Ereigniskarte**.

Würfelst du die Kombination 1-6 bzw. 6-1, dem **Yin-Yang** dieses Würfelspiels, **nimmst du einen Baustein wieder vom Feld**.

Bei allen anderen Wurfvarianten ist das jeweils andere Team am Zug.

Wer das Spiel ohne Ereigniskarten, also als reines Würfelspiel spielen möchte, der würfelt bei einem **Pasch** einfach noch einmal. Und wer die zwei Extra-Steine (es liegen 15 Bausteine je Team dem Spielset bei) noch verbauen möchte, der kann dies am Anfang und am Ende tun und zwei Steine übereinander setzen.

In der kneipenfreundlichen **Light-Variante** liegen dem Spiel nur zwei Spielsteine (für jedes Team einer) bei, d.h. gebaut oder zurückgebaut wird durch Vor- oder Zurücksetzen eines Spielsteines.

Für den Fall, dass ihr nicht wisst, wo er mit Würfeln dran ist oder wie nun weiter, entscheidet einfach selbst und verändert die Regeln, so dass das Spiel weitergehen kann ... Ihr wisst ja, bei Baupausen bekommt man kalte Füße.

So weit, so gut ... wir wünschen viel Spaß beim friedlichen Würfeln und Bauen.

Anmerkungen

Das Spiel ist geeignet für Menschen zwischen 8 und 108, kann jedoch auch von jüngeren und älteren Menschen auf eigene Gefahr gespielt werden. Sie brauchen keine Erlaubnis der lokalen Spielbehörde.

Für Anregungen, Lob, Kritik etc. sind wir gern jederzeit.

Einfach eine e-Mail an michael_winkler@gmx.net oder telefonisch unter 0351-8107099.

Weitere Informationen zur Idee des Spieles bei der

Agentur für L(i)ebenswerte Globalisierung Dresden unter www.alg-dresden.de.

