

Denk mal – Neue 3-Hirn-Spiele



Manche Brettspiele erzählen Geschichte(n), auch einige in diesem Beitrag. Zunächst werden Pizzen gebastelt und gebacken, dann Varus und seine Jungs in den Sümpfen Germaniens verprügelt. Schließlich gibt es ein Ressourcen-Drama auf der Oster-Insel. Spieleerfinder Prof. Dr. Ingo Althöfer stellt einige seiner spannenden Kreationen vor.

Madame Olive und Mr. Tomato

Ein Pizza-Spiel zum Selberbasteln

Für zwei Spieler oder Teams, ab sieben Jahren, Spieldauer 10-15 Min. Copyright Ingo Althöfer, Juni 2005. Das Spiel ist nicht geeignet für Kleinkinder wegen verschluckbarer Kleinteile!

Spiel-Material

Sieben rundliche oder ovale Pizza-Teige: Zwei davon haben drei Sektoren, zwei mit vier Sektoren, zwei mit fünf Sektoren, einer mit sechs Sektoren. 24 rote oder rötliche Spielsteine für Mr. Tomato, 24 schwarze oder dunkle Spielsteine für Madame Olive. Gebrauchte wird ein Sechser-Würfel.

Bastel-Anleitung

Für die Pizza-Teige nimmt man Geschenkpapier oder Bastelkarton. Ausreichend sind etwa drei Bögen der ungefähren Größe DIN A3, davon z.B. zwei in sattgelb und einer in orange. Auf die Bögen malt man mit schwarzem Filzler die Pizzaformen (frei Hand reicht völlig) mit der passenden Sektor-Aufteilung wie im Foto. Anschließend schneidet man aus. Die Pizza-Teige aus Karton sind damit fertig. Ist das Papier dünner, empfiehlt sich noch eine Laminierung.



Pizzaspiel mit ausgeschnittenen Bögen und Tomaten und Oliven

Zur Not können auch alle sieben Teige in einer Farbe sein. Zweifarbig sieht es aber schöner aus. Als rote Spielsteine habe ich die Schraubverschlüsse von 24 Saft-Tetrapacks genommen (konkret: Albi-Frühstücks-Drink Multivitamin – ausgetrunken zuvor im Wesentlichen von meiner besseren Hälfte). Als schwarze Spielsteine dienen bei uns Glassteine aus dem Dekoladen. Es könnten aber auch Spielsteine aus einem Go-Spiel sein. Wer kein Material in rot oder schwarz hat, nimmt z.B. grüne Figuren (also Mademoiselle Gurki statt Madame Olive) oder korkfarbene (Mr. Champio) oder zur Not auch Centmünzen (Senior Salamo). Für abstrakt denkende Schachspieler gehen auch die Bauern aus drei Materialsätzen: 24 weiße Bauern für den einen Akteur, 24 schwarze für den Gegner.

Spielvorbereitung

Die sieben Pizza-Teige werden übersichtlich nebeneinander auf dem Tisch platziert. Jeder Spieler legt seine 24 Teile offen vor sich hin. Es wird ausgewürfelt, wer den ersten Zug hat.

Spielverlauf

Gezogen wird abwechselnd. Wer am Zug ist, würfelt. Dann darf er aus seinem Vorrat höchstens so viele Teile seiner Zutat in einen leeren Sektor irgendeiner Pizza legen, wie er Augen geworfen hat. Wird durch diesen Zug der letzte freie Sektor einer Pizza belegt, so ist diese Pizza fertig. Es wird gezählt, ob auf ihr mehr Tomaten oder mehr Oliven liegen. Wer mehr hat, bekommt die Pizza. Ihr Belag wird direkt zurückgegeben: die Tomaten in den Vorrat von Mr. Tomato, die Oliven in den Vorrat von Madame Olive. Liegen auf einer fertigen Pizza genau gleich viele Tomaten und Oliven, wird sie neutral aus dem Spiel genommen, der Belag wie oben beschrieben zurückverteilt.

Spiel-Ende

Sind alle sieben Pizzas aus dem Spiel, ist Schluss. Gewonnen hat, wem mehr Pizzas gehören. Ein Unentschieden (z.B. ein 3-3 bei einer neutralen Pizza oder ein 2-2 bei 3 neutralen Teigen) ist möglich.

Besonderheiten

- Wer irgendwann im Spiel kein Teil mehr in seinem Vorrat hat, muss aussetzen. Passiert dies beiden Spielern gleichzeitig, ohne dass alle sieben Pizzas fertig sind, ist direkt Schluss und es wird ausgezählt, wer schon wie viele Pizzas erobert hat.
- "Höchstens so und so viel Teile" bedeutet, dass man auch null Teile legen darf. Das kann sogar Sinn haben: Man denke nur an die Situation mit 3 zu 3 fertigen Pizzas und einer verbleibenden 3-Sektoren-Pizza, auf der schon eine Olive liegt. Wenn Mr. Tomato jetzt eine 1 würfelt, hat er nur noch eine Siegchance, wenn er NICHT eine Tomate legt.
- Treffen Spieler unterschiedlicher Stärke aufeinander, kann man die Chancen ausgleichen, indem einer mit nur 23 oder 22 Teilen im Vorrat antritt.
- Das Spiel lässt sich erweitern auf mehr als zwei Spieler oder Teams, wenn man weitere Zutaten hat. Z.B. geht es zu dritt mit 16 Tomaten, 16 Oliven und 16 Gurkenscheiben.



Pizzabaecker in Mainz bei der Chess960-Computer-WM; von links nach rechts: Quark-Olive (Thomas) Mayer und Frau, Ingo Althöfer und Theo van der Storm.

Kinder-Pizza

Eigentlich ist das Spiel erst ab sieben Jahren geeignet. Neulich waren aber die beiden Nachbarjungs da, wobei Johannes acht ist und Philip Ende Dezember fünf wird. Johannes konnte schon ganz alleine für sich entscheiden, während Philip und ich uns berieten. Es war spannend zu sehen, wie Philip beim Spiel dazulernte: Am Anfang erzählte er ganz stolz, schon bis 20 zählen zu können - am Ende des Spiels ging es bis 24. Auch das Vergleichen von Zahlen hat er ein bisschen gelernt (sind acht Tomaten mehr oder elf Oliven?).

Lustig war die Schlussphase der zweiten Partie. Johannes hatte zwei Pizzas gesammelt und wir gerade unsere vierte eingesackt. Johannes: "Wir können aufhören. Ihr habt gewonnen. Ich kann euch nicht mehr einholen." Philip: "Nein. Das wird jetzt zu Ende gespielt." So holte sich Johannes die letzte Pizza mit dem Kommentar: "So, fertig." Darauf Philip: "Nein! Jetzt werden die Pizzas gezählt." Dabei holte er unsere Beutestücke hervor und zählte für alle (auch die Nachbarschaft) deutlich hörbar: "Eins - zwei - drei - vier. Und wie viel hast du, Johannes?" Und so musste Johannes seine drei auch noch einmal zählen. Nach der Partie fragte Philip mich: "Hast Du das Spiel wirklich selbst erfunden?" "Ja." Philip: "Das hast Du sehr gut erfunden." Dieses Lob ging mir natürlich runter wie eine Pizza Quattro Stagioni.

Bei Johannes war es toll zu sehen, wie er in einer konkreten Situation einen wesentlichen Aspekt des Spiels begriff: Auf einer Vier-Sektoren-Pizza waren schon zwei Sektoren mit je zwei Tomaten belegt. Er hatte gerade eine Vier gewürfelt und wollte vier Oliven auf den dritten Sektor legen. Dann zuckte seine Hand zurück, mit der Bemerkung "Das bringt ja nichts, weil bei 4 gegen 4 kriegt ihr diese Pizza ja sicher, egal was ihr als Nächstes würfelt."

Hermann und Thusnelda verprügeln die Römer

Ingo Althöfer, 3-Hirn-Verlag, September 2005 Unter Kaiser Augustus versuchten die Römer, ganz Germanien zu besetzen. Doch dabei erlitten sie im Jahre 9 nach Christus einen ziemlichen Dämpfer. Am Teutoburger Wald lockte nämlich Hermann (der Cherusker) den Feldherrn Varus und seine Legionen in einen Sumpf. In dreitägiger Schlacht wurden die schlecht vorbereiteten Römer völlig aufgerieben. Als die Nachricht der schmachvollen Niederlage nach Rom kam, fing Augustus zu jammern an: "Varus, Varus, gib mir meine Legionen wieder!" Hermanns Gattin Thusnelda - auf sie geht das heute noch gebräuchliche "Tussi" zurück - war übrigens auch eine sehr energische Person.

Rechtzeitig vor dem 2009-Jubiläum habe ich zur Varus-Schlacht ein Denkspiel für zwei oder drei Personen

ab acht Jahren erfunden. Es ist ein Spießbrutenlauf zur Frage, ob mindestens ein Römer seine Heimat erreicht. Im Unterschied zur schlimmen Wirklichkeit haben die Südländer im Spiel aber eine faire Chance.



Spielbrett mit Heavy Metal-Figuren

Zu Beginn werden alle 19 Figuren auf das 50-feldrige wabenförmige Spielbrett gestellt: Die fünf Tussis kommen an den linken Brettrand, die fünf Hermans auf die markierten Felder rechts und die neun Römer werden auf die beiden unteren Spielfeld-Reihen gesetzt. In der Zwei-Personen-Version ziehen "der Germane" und "der Römer" abwechselnd. Ein Römer kann nur nach vorne ziehen, und zwar jeweils ein Feld schräg vor. Hat eine Römerfigur die oberste Reihe erreicht, so kann sie, wenn sie nicht direkt geschlagen wird, im nächsten Zug in die Zielzone ziehen und dadurch gewinnen. Bei den Germanen muss man unterscheiden: Tussis ziehen nur von links nach rechts, und zwar schräg oder gerade, jeweils um ein Feld. Hermans dagegen ziehen analog nur von rechts nach links. Eine Germanen-Figur, die am anderen Ende des Spielbrettes ankommt, muss dort stehen bleiben. Geschlagen werden darf auf beiden Seiten so, wie man auf freie Felder zieht. Der Römer hat auch gewonnen, wenn alle Germanen

geschlagen sind oder wenn der Germane am Zug ist und nicht mehr ziehen kann. Der Germane ist Sieger, wenn alle Römer geschlagen sind oder der Römer am Zug ist und nicht mehr ziehen kann. Für den Germanen gibt es keine Zielzonen.

Es gibt auf der Rückseite des Spielbretts eine kleine Version zum Warmspielen: Dort kämpfen - je nach Spielstärke - 5 oder 6 Römer gegen 3 Hermans und 3 Tussis. In der Drei-Spieler-Version mischen zwei Germanen-Spieler mit: Der eine ist für die Tussis zuständig, der andere für die Hermans. Beide müssen gut kooperieren, wenn sie Erfolg haben wollen. Das Spiel ist hochgradig asymmetrisch, sowohl von den Zugmöglichkeiten her als auch von den Spielzielen. Deshalb war es eine echte Herausforderung, Brettgröße und Figurenzahlen so anzupassen, dass beide Seiten wirklich ähnlich gute Chancen haben. Beim Austarieren haben Autoplay-Experimente mit verschiedenen Zillions-Varianten des Spiels geholfen. Eine Pointe von "Hermann & Thusnelda" ist, dass die Germanen im Unterschied zu den römischen Figuren Tempozüge machen können: Ein Hermann kann z.B. zunächst nach Nordwest ziehen und von dort dann nach Südwest. Dadurch landet er (in zwei Zügen) auf dem gleichen Feld, als wenn er in einem Zug direkt Richtung West gelaufen wäre. Die Normalversion von "Hermann und Thusnelda" hat Glassteine: gelbe Römer, rote Tussis und blaue Hermans. Daneben gibt es auch eine "Heavy Metal"-Ausgabe (siehe Foto oben): Darin sind die Hermans durch starke Schrauben und die Tussis durch dicke Muttern dargestellt.

Die Spielregel ist auf hochdeutsch abgefasst. Als kleiner Gag existiert der Einleitungsabschnitt aber auch in Latein ("Arminius et Thusnelda legiones Romanorum verberant"), Lippisch Platt ("Herm un suin Tussi verkamisölen de Römer") und Osnabrücker Platt ("Hiarm u siene Thusnelda verwämset de Römer"). Von den Plattversionen entstand zuerst die lippische - durch meinen Um-die-Ecke-Nachbarn Walter Möller-Afrika. Als das im Osnabrücker Land bekannt wurde, dauerte es nur wenige Tage, bis Frau Luise Schäfer (aus Bramsche) ein Gegenstück im O-Platt vorlegte. Interpretieren sollte man das Plattduell vor dem Hintergrund einer regionalen Rivalität: Seit 1875 steht bei Detmold in Lippe das Hermans-Denkmal, zur Erinnerung an den Sieg über Varus. Lange wusste man nicht, wo die Schlacht wirklich war, bis Ende der 1980er Jahre in Kalkriese (bei Bramsche, was wiederum nördlich von Osnabrück liegt) auf einem Acker viele Münzen und andere Gegenstände ausgegraben wurden, die darauf hindeuten, dass dort zwischen 9 und 16 nach Christus eine große Schlacht stattfand. Heutzutage glaubt die Mehrheit der Menschen an den Schlachtort Kalkriese, auch wenn in Lippe nach wie vor jeden Abend einige Heimatfreunde mit Schaufel und Eimer in die Wälder ziehen, um die Überreste von Varus in der eigenen Erde zu erbuddeln.

PS: Die Latein-Regel hat mein lieber alter Lateinlehrer Hermann Koch besorgt. Gratias tibi ago, Hermann!

Rapa Nui

Ein Osterinsel-Spiel von Ingo Althöfer und Reinhold Wittig

Edition Perlhuhn, August 2005

Rapa Nui - so heißt die Osterinsel bei ihren Eingeborenen. Rapa Nui liegt im Südpazifik, bei etwa 109° westlicher Länge und 27° südlicher Breite. Damit sind die nächsten bewohnbaren Landbereiche mehr als 3000 km entfernt. In mehreren Wellen wurde Rapa Nui von polynesischen Seefahrern besiedelt, zwischen etwa 300 und 1400 nach Christus.



riesige Steinskulptur Moai

Bevor Menschen die Insel betraten, war Rapa Nui mit dichtem Wald bewachsen. Die Menschen in der aufblühenden Kultur, die wegen der isolierten Lage ganz auf das angewiesen war, was die Insel hergab, holzte jedoch nach und nach alle Bäume ab, bis es zwischen 1500 und 1700 - noch vor der Entdeckung der Insel durch die Europäer - zur ökologischen Katastrophe kam. Gebraucht wurde das Holz für Bootbau, Hüttenbau, als Feuerholz und für die Bearbeitung und den Transport der riesigen Steinfiguren, Moai genannt. Bei den Verteilungskämpfen um die immer knapper werdenden Güter standen sich die Stämme der Langohren und Kurzohren kriegerisch gegenüber.

Im Frühjahr 2003 hatte ich das Ökodrama als Spiel unter Zillions of Games nachgestaltet: Auf einem Spielplan mit dem Grundriss der Insel bewegen sich Langohren und Kurzohren wie Könige beim Schach, wobei sie sich aber nicht schlagen dürfen. Jeder Zug hinterlässt auf dem freigemachten Spielfeld eine frische Moai-Skulptur. Zwischen den Zügen gibt es immer wieder

"Verwitterungs"-Schritte, in denen zufällig entweder eine frische Moai-Skulptur zu einer alten Skulptur verwittert oder eine alte Skulptur ganz vom Spielplan verschwindet.

Da das Verwittern insgesamt langsamer vor sich geht als das Entstehen neuer Skulpturen, wächst die Insel nach und nach vollkommen mit Moais zu. Der Spieler, der als Erster mit keiner seiner Figuren mehr ziehen kann, hat das Spiel verloren. Das Programm Zillions stellt sich bei diesem Spiel nicht allzu intelligent an. Deshalb gab ich dem Computer immer drei Spielfiguren und mir selbst nur zwei. Trotzdem konnte ich etwa drei Viertel der Partien gewinnen.



Noch bedecken die Skulpturen erst einen kleinen Inselteil

Vom virtuellen zum echten Rapa Nui

Mehr als zwei Jahre ruhte Rapa Nui auf der Festplatte meines Notebooks - das Spiel war mir zu schade für eine Veröffentlichung als "Free Download" auf der Zillions-Webseite. Beim Besuch der Göttinger Ausstellung "Gott würfelt nicht" kam ich mit Altmeister Reinhold Wittig (weit mehr als hundert veröffentlichte Spiele) ins Gespräch. Über Höckschen und Stöckschen gelangten wir zum Spielthema Osterinsel und Reinhold probierte mein Zillions-Rapa-Nui aus. Mit wachsender Begeisterung stapften seine Langohren über das Eiland. Meine schulterzuckende Bemerkung "Leider lässt sich der Verwitterungs-Mechanismus nicht auf ein echtes Brettspiel übertragen" weckte seinen Widerspruchsgeist: "Das wollen wir erst mal sehen!"

Es folgten gleich konkrete Verwitterungs-Ideen und eine knappe Woche später war ein schöner Mechanismus fertig: Die Skulpturen bestehen aus einem Holzpodest als Unterteil und einem 6er-Würfel mit ausgewürfelter Oberseite als Oberteil. Das Verwittern passiert nicht mehr völlig zufällig, sondern ist den Spielern in die Hand gegeben: Nach seinem eigentlichen Zug darf der Spieler entscheiden, ob er ein frei liegendes Holzpodest vom Spielplan nimmt oder würfelt. Entscheidet man sich für das Würfeln, muss man danach eines der Oberteile vom Brett nehmen, das die gleiche Augenzahl zeigt wie das Würfelergebnis. So entsteht insgesamt in jedem Zug ein neuer Moai auf dem Feld, welches die ziehende Figur verlässt, während anschließend ein halber Moai "wegverwittert". Schließlich ist die Insel ganz mit Skulpturen zugesetzt. Gewonnen hat, wer als Letzter noch ziehen kann.

Ganz begeistert waren wir, als sich bei Probestritten zeigte, dass man Rapa Nui nicht nur zu zweit sehr schön spielen kann, sondern auch zu dritt, zu viert, zu fünft und sogar zu sechst: Bei zwei Spielern bekommt jeder drei Figuren, bei drei oder vier Spielern jeder zwei und bei fünf oder sechs Spielern hat jeder nur eine einzelne Figur.

Rapa Nui bei der Edition Perlhuhn



Ein Prototyp zur Kleinserie

Inzwischen hat die Edition Perlhuhn eine Kleinserie von Rapa Nui in Vorbereitung, bei der die Spielfelder als flache Näpfe in das Spielbrett gebohrt sind, sodass Figuren und Skulpturen genau hineinpassen. Das Spielbrett selbst hat die Form der Osterinsel.

Ein halbes Dutzend Einzelstücke des Spiels wird es geben, bei denen die Insel und damit der Spielplan mit Ölfarbe auf alte Holzbretter gemalt ist.

Einordnungen von "Rapa Nui"

In der (Computer-)Schachszene relativ bekannt ist das aus Argentinien stammende Spiel "Amazons". Dabei ziehen vier gegen vier Amazonen damenartig und schießen das 10x10-Brett nach und nach mit Pfeilen zu. Verloren hat, wer seine Amazonen zuerst nicht mehr bewegen kann. Im Unterschied zu Rapa Nui verwittern die Pfeile nicht.

In der normalen Brettspiel-Szene gab es schon zwei Spiele mit Osterinsel-Bezug, beide aus den späten 1980er Jahren stammend: Von Reinhold Wittig gibt es "Hotu Matua", bei dem die polynesischen Segel- und Navigationskünste thematisiert sind. Hotu Matua hieß übrigens der polynesische Stammesfürst, der in einer der Besiedlungswellen mit 600 Mann auf die Osterinsel kam. Von Alex

Randolph und Leo Colovini stammt "Die Osterinsel". Bei diesem Wettlaufspiel müssen die Spieler durch glückliches Würfeln und geschicktes Agieren große Moai-Figuren auf einem Spielplan vorwärtsschieben. Thematisiert ist darin der immer noch nicht vollständig aufgeklärte Transport der riesigen Skulpturen von den Steinbrüchen zu ihren endgültigen Standplätzen an der Küste von Rapa Nui.



Unikate auf alten Holzbrettern

Widmen wollen Reinhold Wittig und ich unser "Rapa Nui" dem britischen Historiker Clive Ponting für sein weitsichtiges Buch "A Green History of the World - The Environment and the Collapse of Great Civilizations". Die Ökokatastrophe der Osterinsel wird im Einleitungskapitel von Pontings [unbedingt lesenswertem Werk](#) anschaulich ausgemalt und kritisch diskutiert.

Weitere gute, wenn auch teilweise widersprüchliche Informationen zur Besiedlungs-Geschichte der Osterinsel finden sich im Internet unter

<http://de.wikipedia.org/wiki/Osterinsel#Geschichte> und

<http://www.alpha64.de/osterinfo.htm>.

Duell in der Suedsee, eine Beispielpartie Rapa Nui

Die würfelabhängige Erosion sorgt dafür, dass man nicht immer gut vorhersagen kann, welchem Spieler das Schicksal des Erststickens zuerst trifft.

Schlüsselstationen aus einem Duell zwischen dunkelrot und grün zeigen, wie sich eine eigentlich gute Situation des Roten nach und nach in einen Albtraum verwandelt ... Auf den Schnappschüssen zeigt immer der aufgelegte rosa Würfel, wer als Nächstes am Zug ist.



Kurz nach der Setzphase ist noch nicht viel passiert. Allerdings steht der grüne Stein links oben eingengt, fast schon fixiert. Rot war hier sehr guter Hoffnung.



Rot hat die Jagd auf diese arme Figur eröffnet und sie fast eingeklemmt. Jetzt bricht aber - durch Würfelglück - rechts neben dem Grünen eine Statue auseinander.



Grün hat das Podest der bröckelnden Statue entfernt - und Rot muss sich entscheiden, ob sein Wächter die Lücke besetzt oder sich auf die Halbinsel links unten konzentriert.



Rot hat sich für das "Bewachen" der Halbinsel entschieden. Dadurch konnte sich der Problem-Grüne von links oben in die freie Mitte kämpfen und übt plötzlich viel Zentral-Einfluss aus.



Die rechte Halbinsel gehört Grün, der kleine verbleibende freie Nordteil ist unter Rot-Kontrolle. Die übrigen Gebiete (Halbinsel links unten und Teile der Südküste) sind weiter umkämpft.



Plötzlich ist die Stellung zugunsten von Grün gekippt: Über einige erodierte Statuen hat sich sein einstiges Sorgenkind einen Weg nach Nordwesten gebahnt. So musste Rot dort mit seinem Nordmann dagegenhalten und konnte nicht die rechte Halbinsel attackieren. Die Südküste gehört inzwischen Rot, ist aber zugebaut und nichts mehr wert. Die Ressourcen der Südwest-Halbinsel sind fast aufgebraucht - und die noch freie östliche Halbinsel wird den Tag für Grün entscheiden.



Ein letzter Eindruck kurz vor Torschluss: Es ist gelaufen. Rot hat nur noch genau ein freies Nachbarfeld zum Ziehen. Dadurch kann er zwar ein Podest neben seinem rechten unteren Stein entfernen. Dort wird sich aber sofort der Grüne hineinsetzen und den Gegner ersticken. Grün hingegen hätte mit seinen beiden anderen Steinen noch viel Luft für eine ganze Reihe von Restzügen: Der Südwestler kann noch mindestens dreimal (durch jeweiliges Entfernen der Podeste), und sein Zentralkollege könnte noch mindestens zweimal in Richtung Nordwest schreiten. Rot gab hier auf.

Quizfrage: Wie viele Züge kann eine Rapa-Nui-Partie mit drei roten und drei grünen Figuren maximal dauern?

Dies und das

BallaBalla oder Finale

Während der Fußball-WM 2002 hatte ich unter Zillions das Glücksspiel BallaBalla gestaltet, in dem ein quasi zufällig agierender Schiedsrichter wahllos Spieler vom Platz stellte. Das Spiel lässt sich [von der Zillions-Seite herunterladen](#).

Später ist aus BallaBalla ein echtes Brettspiel ohne Randal-Schiri geworden, das in diesem Herbst als "Finale" im Noris-Verlag erscheint.

Wo gibt es die Spiele?

Hermann und Thusnelda und die Papalapagos-Käfer sind exklusiv im 3-Hirn-Verlag erhältlich. Auf der Webseite

<http://www.3-hirn-verlag.de/games.html>

finden sich auch Preise und Bestellmodalitäten.

"Rapa Nui" gibt es bei der Edition Perlhuhn, in der Normalversion für ca. 70,- und die bunten Unikate ab 100 Euro. In beiden Fällen empfiehlt sich rechtzeitige Vorbestellung (Email an wittig@perlhuhn.de) und etwas Geduld.

Spielemesse Essen 2005

Vom 13. bis 16. Oktober findet in Essen die diesjährige große Spielemesse statt. Vertreten sind alle Verlage. Man kann viele neue Spiele Probe spielen - und bei Gefallen auch direkt kaufen. Allgemeine Informationen zur Messe finden sich unter

<http://www.merz-verlag.com/spiel/index.php4>

Der 3-Hirn-Verlag ist erstmals mit einem kleinen Stand vertreten, in Halle 4 an Platz 4-53. Jeden Tag gibt es ein neues EinStein-Rätsel mit Gewinnmöglichkeit. Auch meine Spiele "Regenbogen-Karawane", "Einparken bis zum Abwinken" und das Mitbringspiel "SO oder SO oder SO oder SO" kann man dort kennen lernen, ebenso wie Rapa Nui und das strategische ConHex von Michail Antonow.

Eine Webseite mit Auflistung der meisten Messeneuheiten ist

<http://www.spielbox.de/spielarchiv/sbmessen/sp052tab.php4>.

3-Hirn-Stipendium

Wenn sich der 3-Hirn-Verlag weiter gut entwickelt, werde ich zum Winter 2006/07 erstmals ein 3-Hirn-Stipendium ausschreiben, durch das eine Promotion im Bereich der kombinatorischen Spieltheorie und der Spiele-Programmierung gefördert werden soll.

EinStein-Turnier

Am 18. November 2005 ist in Jena eine lange Nacht der Wissenschaften. Mein Lehrstuhl beteiligt sich daran mit einem großen "EinStein würfelt nicht"-Turnier. Einige Infos finden sich schon unter

<http://www.3-hirn-verlag.de/JenaerNacht.html>.

(Prof. Dr. Ingo Althöfer)

Informationen zum Autor:

Prof. Dr. Ingo Althöfer

Artikeldiskussion:

Diskutiere diesen Artikel in einem Forum. (0 Beiträge)

Artikel wurde aufgerufen durch:
Timo Klaustermeyer
2009-02-09 11:10:00
team-oh@gmx.de

[Fenster schliessen](#)