



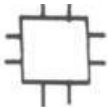
SCHICKSACK

SCHICKSACK Ist ein eigentliches Lebensspiel zum Lachen, Hinterfragen und Diskutieren. Man wandert von der Geburt (Start) zur Erleuchtung (Ziel) und wird auf diesem Weg mit zahlreichen heiklen Situationen konfrontiert, indem man entweder auf Schicksalsschlag-Felder gerät (schwarze Sterne) oder auf Sackgassen-Felder (schwarze Pufferfelder). Die positiven Nebenerscheinungen dieser Irdischen Unbill sind Lebenserfahrungen (inform von Verhaltenskärtchen), mit denen man am Ziel den grossen Erleuchtungsschlag - und damit das Spiel überhaupt - gewinnen kann. Uebereilige, d.h. Unerfahrene, werden jedoch postwendend wiedergeboren !

Vorbereitungen:

- (nur vor dem ersten Spiel:) Die buntgemischten Kärtchen nach den einzelnen Farben trennen und die unbedruckten Kärtchen aus dem Spiel nehmen (man kann sie mit eigenen, neuen Schicksalsschlägen beschreiben und so das Spiel Individuell ergänzen)
- die 62 kleinformigen, bunten Schicksalsschlag-Kärtchen nach Farben getrennt und verdeckt ausserhalb des Spielfeldrands hinlegen
- die 47 chamols-farblgen Reaktionskärtchen mischein und verdeckt in die Mitte legen
- die 48 braunen Wahrheits-Bon-Kärtchen mischein und verdeckt in die Mitte des Spielfelds legen
- 5 der 6 quadratischen Wegweichen auf eine, zufällige Position in die ausgesparten Felder legen und die sechste zum Auswechseln ausserhalb des Spielfelds legen. (Es ist von Vorteil für den Spielverlauf, wenn die erste Welche nach der Geburt keine Bumerang-Welche ist !)

Jeder Spieler nimmt sich eine Figur und stellt sie auf das Startfeld 'Geburt'. Es wird mit 1 Würfel gespielt. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl beginnt, dann geht es im Gegenuhrzeigersinn weiter.



- Wer exakt auf eine WEICHE zu stehen kommt, fährt noch 1 Feld weiter. Die erlaubte Wegrichtung ist durch Pfeile angegeben.



- SCHICKSALSFELD. Wer auf ein Schicksalsfeld trifft, erfährt durch das zuoberstliegende gelbe Kärtchen (falls sich das Feld auf der gelben Bahn befindet, bei der roten Bahn : rotes Kärtchen etc.) auf welche Art und Weise das Schicksal zugeschlagen hat (laut vorlesen!), z.B. : ICH BIN IM LIFT STECKENGEBLIEBEN

Was nun interessiert, ist die Reaktion des Spielers auf diese Lebensprüfung ; er selbst durfte am meisten gespannt sein, erfährt er doch diese Reaktion durch das zuoberstliegende chamols-farblge Reaktionskärtchen, z.B. : ICH SCHLAFE ERST MAL EINE NACHT DRUEBER

Die Mitspieler amtieren nun als Jury. D.h. : sie haben die Reaktion für befriedigend oder nicht befriedigend zu erklären, wobei den Urteil nach Möglichkeit ein 'Verhör' vorausgehen soll, damit der betroffene Spieler sein Verhalten (zu dem er zu stehen hat, als wäre es sein eigenes !) einigermaßen begründen kann. Vor allem in 'hoffnungslosen Fällen', wie dem oben angeführten Lift-Beispiel ist es wichtig, mit einer klugen, notfalls psychologisierenden Begründung die Juroren für seine Reaktion zu gewinnen.

Lautet dann der Entscheid mehrheitlich für 'befriedigend' (bei Unentschiedenheit gilt der Entscheid als negativ), gewinnt der Spieler nach eigener Wahl

- einen WEICHENTAUSCH (d.h. : er darf eine Welche auf den Spielfeld mit der Reserveweiche auswechseln ; nicht erlaubt ist blosses Drehen einer Welche)

oder

- einen WAHRHEITS-BON (braune Kärtchen mit div. Aufforderungen zur Feedback-Leistung, z.B. VERGLEICHE MICH MIT EINEM TELLERMENU !

Wahrheits-Bons haben gleich doppelten Wert, nämlich 1) karitativen, indem sie zur Befreiung von erstarrten Mitspielern in Sackgassen dienen - vorausgesetzt, dass sich diese nicht allzusehr um die Wahrheit drücken - und 2) eigennützig-taktischen Wert, denn die Abgabe eines Wahrheits-Bons an einen Sackgässler ist gleichbedeutend mit dem Recht auf sofortigen Weichentausch.

Der Wahrheits-Bon ist also ein Weichentausch-Gewinn auf Zeit, mit einer edlen, sozial-ethischen Komponente - ein durchaus schweizerisches Instrument !

Da die Umwandlung eines Wahrheits-Bons in einen Weichentausch davon abhängt, ob sich im passenden Moment auch ein Rettung auf einem Sackgassefeld befindet, sind brachliegende Wahrheits-Bons nicht auszuschliessen ; diese sind trotzdem von Wert, denn sie können am Schluss des Spiels dem Guru zur Beantwortung vorgelegt werden !

Lautet aber der Entscheid 'nicht befriedigend', geht das Spiel weiter ohne Gewinn für den Schicksalsschlagenen.

In jedem Fall aber darf das verwendete Reaktionskärtchen behalten werden. Das Schicksalsschlag-Kärtchen kommt nach Gebrauch zuuntermst zurück in den Stapel.



- WENDEFELD. Wer darauf trifft, erhält die Chance, seinen Lebensweg ab nächstem Wurf zu ändern, muss aber nicht.



- ABZWEIGEFELD. Wer auf dieses Feld trifft, gerät im nächsten Zug in eine Sackgasse.

- SACKGASSE-FELD. Wer exakt oder mit überschüssigen Augen darauf kommt, gilt als erstarrt und hat zwei Möglichkeiten, wieder herauszukommen :

- Uebertrumpfung von Schicksalsschlag-Reaktionen seiner Mitspieler anhand eines alten Reaktionskärtchen. Ist der Versuch geglückt, die jurierenden Mitspieler für seine Reaktion zu gewinnen, hat er sich befreit und kann sich in einer beliebigen Richtung aus der Sackgasse hinauswürfeln (bei einer Weichen-Sackgasse, darf die Weiche ausnahmsweise durch Drehen verändert werden). Ist der Versuch nicht geglückt, bleibt der Sackgässler auf seinem Abstellfeld und muss auf die nächste Chance warten.

In jedem Fall aber verliert er das Kärtchen, mit dem er seinen Rettungsversuch unternommen hat (zuuntermst in die Beige).

- Rettung via Wahrheits-Bon, überreicht durch einen Mitspieler (siehe oben !).

Ein angebotener Wahrheits-Bon muss angenommen und beantwortet werden, der Spieler gilt nur als befreit, wenn der Retter mit der Art und Weise der Antwort zufrieden ist.

Werden dem Sackgässler von mehr als einem Spieler Wahrheits-Bons angeboten, so kann er sich für einen entscheiden.

- Wenn alle Spieler in Sackgassen sind, gilt der Erstangekommene als befreit

- ERLEUCHTUNGSFELD. Wer zur Erleuchtung (Ziel) vorstösst (muss nicht exakt sein), darf das zuoberst liegende weisse Erleuchtungskärtchen abdecken und vorlesen. Es gibt ihm Auskunft über den positiven Schicksalsschlag, für den man nun bestimmt ist. Aufgrund seiner gesammelten Lebenserfahrung (= Antwortekärtchen) muss man nun auch auf diesen letzten Schlag eine passende Antwort finden und sie der Jury zur Beurteilung vorlegen. Wird die Antwort nicht akzeptiert, so wird man zum Sammeln weiterer Lebenserfahrung nochmals neu geboren, kann aber mit verdoppelter Punktezahl fahren (im 3. Leben mit 3-facher etc.) sowie mit dein Neustart 1 Weiche auswechseln.

Wird die Antwort aber akzeptiert, so hat man die letzte Prüfung bestanden und damit das Spiel gewonnen. Man ist Guru geworden !

Was nun folgt, ist eine Art Ehrenrunde des Erleuchteten : die geschlagenen Mitspieler dürfen ihre im Verlaufe des Spiels gesammelten Wahrheits-Bons dem Allwissenden zur Beantwortung vorlegen. Darüber hinaus können alle Spieler je 1 Wahrheits-Bon frei wählen (aus dem Stapel) und diese dem Erleuchteten vorlegen. Bei Ueberlastung steht es dem Guru frei, gewisse Kärtchen fähigen Nachwuchsgurus zur Beantwortung zu übergeben.