

## "Wertequadrat". Ein Syst®-Spiel zu Werten"

Hier eine ergänzende Spielidee von Monika Weidenhaupt (Mai 2015)

### Spaßiger Ärger, ärgerlicher Spaß

Es gibt wohl kaum jemanden, der/die bei den Spielfiguren und den Punkten auf dem Spieltuch nicht die Assoziation zu einem Spiel der Kindheit wach ruft, das "Mensch ärgere Dich nicht"- Spiel. Gleichzeitig entsteht vielleicht so eine verstohlene Freude bei der Erinnerung an den Moment, wenn die eigene Figur durch Würfelglück auf die Figur von jemand andern trifft und diese dann wieder von Vorne beginnen muss.

Auch bei diesem Syst®-Spiel begegnen sich von Zeit zu Zeit zwei Figuren auf einem Feld. Beim Zusammentreffen zweier Figuren auf dem Spieltuch kann man bei allen Variationen lt. dem Spiel beiliegendem Handbuch (außer 2,6 und 8) folgendes eintreten lassen. "Rausschmeißen" geschieht hier anders, es ist eher eine veränderte Form von "Drinsein".

Das Zusammentreffen zweier Spielfiguren (A und B) bewirkt, dass sich der Ort, an dem die Spielfiguren auf dem Tuch stehen, verändert. Der/die Eigner/in der ziehenden Figur (A) hat beim Zusammentreffen mit einer anderen Figur folgende Aufgabe: Benennen Sie einen Wert (W), den es für A hätte, wenn die bereits an dem Platz stehende Figur (B) ans Ende der Reihe der Spielfiguren versetzt würde, also: welchen Wert hat es für Sie, wenn die Figur von Spieler/in B von dem Feld des Zusammentreffens weggehen müsste, z.Bspl. Weite. (B) nennt einen Wertgegensatz (W'), z.Bspl. Begrenzung (s. Abb.). Alle anderen entscheiden gemeinsam, ob sie das Wertepaar W - W' überzeugend, im Sinne von: ja, es ist wirklich spannungsreich, finden. (A) und (B) ziehen dann ein Feld nach vorne. Wird es als nicht überzeugend gesehen (eine/r reicht aus), dann rücken beide Spielfiguren ans Ende der Reihe. Wenn alle Beteiligten aus verschiedenen Richtungen gestartet sind, zählt diejenige Figur, die am nächsten zum eigenen Ausgangspunkt steht als Hinten. (A) und (B) versetzen dann die eigenen Figuren auf dem je eigenen Weg nach hinten. Bei überzeugendem Ergebnis ziehen (A) und (B) ein Feld auf dem eigenen Weg nach vorne.

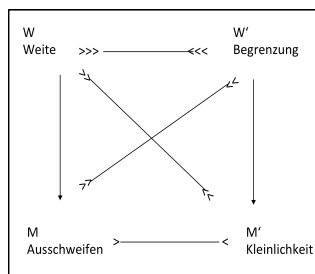


Abb. Wertequadrat