

Rolf Asche
Reinhold Wittig

ARBORA



franckh

Edition Potholken

Rolf Asche und Reinhold Wittig

ARBORA

Waldleben

Ein fast utopisches Spiel für 2–6 Spieler

ZUBEHÖR: 1 Spielplan, 36 Spielkarten und 70 Spielsteine.

„Wie lange dauert es, bis man ein Spiel erfunden hat?“ Diese Frage wird wohl jedem Spieleautor immer wieder gestellt. Meine Antwort darauf lautet, daß ein Spielgedanke – denn das ist das Entscheidende bei einem neuen Spiel – häufig in sekundenschnelle kommt. Die Ausarbeitung zu einem fertigen Spiel kann sich lange, vielleicht bis zu einem Jahr hinziehen. Diese Antwort paßt aber gar nicht zu „Waldleben“. Schon lange hatte ich vor, ein Spiel zu dem Thema Waldsterben zu machen. Ich bin aber nicht über den Titel (Waldleben) hinausgekommen, denn:

Spiele sollen in erster Linie **Spiel** sein. Werden sie dazu benutzt, Probleme zu transportieren, seien es politische oder ökologische, entsteht leicht ein doppelter Schaden. Diese Spiele landen häufig in der Schublade; es wird also weder gespielt noch die gewollte Aussage verbreitet.

Ein Spiel, das das ganze Ausmaß des Waldsterbens ohne Beschönigung zum Thema hat, kann kein Spiel mehr sein.

Als mir Rolf Asche die Spielidee zu diesem Spiel anbot, erschien sie mir als gute Lösung für das Waldleben. Die Spieler pflanzen gemeinsam einen guten Mischwald (leicht exotisch durchsetzt). Wer dabei etwas mehr Glück hat oder auch besonders geschickt vorgeht, wird zusätzlich belohnt.

Bei der Suche nach den Blätter- und Fruchtmotiven ist uns aufgefallen, daß auch der Wald, der noch aus der Spaziergängersicht gesund aussieht, deutliche Schäden trägt. Wir wären froh, wenn dieses Spiel auch etwas dazu anregt, sich den Wald genauer anzusehen, als man es normalerweise macht.

Reinhold Wittig



SPIELREGEL

SPIELVORBEREITUNG:

Auf alle grünen Kreise des Spielplans werden schwarze Spielsteine gesetzt. Jeder Mitspieler erhält fünf Spielsteine als Startkapital. Eine beliebige Karte wird auf ein beliebiges Feld des Spielplans gelegt, die anderen Karten werden gemischt und verdeckt als ein Stoß zum Abnehmen bereit gelegt. Es wird vereinbart, wer beginnt.

SPIELVERLAUF:

ANLEGEN: Reihum nehmen die Spieler eine Karte vom Kartenstapel. Paßt sie nach dem Domino-Prinzip an eine schon liegende, **muß** sie angelegt werden. Paßt sie aber nicht, legt man sie offen vor sich hin. Hat man schon eine oder mehrere Karten offen vor sich liegen, so kann man wählen, ob man die aufgenommene Karte oder eine aus dem eigenen Vorrat nimmt. Auf alle Fälle muß man, falls möglich, eine (oder, wenn man will, auch mehrere Karten) ablegen. Diese Pflicht kann man nur umgehen, indem man sich freikauf.

FREIKAUFEN: Wenn man anlegen kann, es aber aus taktischen Gründen vermeiden möchte, kann man sich mit einem Spielstein freikaufen. Man zahlt ihn an eine Kasse, die niemandem gehört. Das Freikaufen gilt aber nur für **eine** Runde. Will man also weiter aussetzen, muß man für jede weitere Runde einen weiteren Spielstein zahlen.

SPIELSTEIN-GEWINNE: Kann ein Spieler so anlegen, daß mit seiner Karte ein Spielstein völlig eingeschlossen wird, erhält er diesen Spielstein als Gewinn. Einen Spielstein auf den Kreisen außerhalb des eigentlichen Spielfeldes bekommt jeweils derjenige Spieler, der die letzte Karte in die dort endende Sechser-Reihe legt. Je weiter sich das Spiel dem Ende zuneigt, um so mehr häufen sich die Fälle, bei denen mit dem Anlegen einer Karte mehrere Spielsteine „auf einen Streich“ erobert werden können.

KLOPFEN: Übersieht der Spieler, der an der Reihe ist, eine Anlegemöglichkeit, zahlt er einen Spielstein als Belohnung an denjenigen Mitspieler, dem dies auffällt und der als erster klopft. Die Karte wird abgelegt. Bringt sie einen Gewinn, erhält der aufmerksame Mitspieler diesen ebenfalls.

SPIEL-ENDE: Sind alle Karten abgelegt und damit alle grünen Felder freigelegt, gewinnt der Spieler mit den meisten Spielsteinen.

