

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

TRIVIAL PURSUIT

Welche Farbe haben schottische Schafe?

Liebe Leserin, lieber Leser! Exakt diese im Untertitel gestellte Frage werden Sie beim größten Quiz-Erfolg der jüngeren Spielgeschichte nicht finden. Es handelt sich vielmehr um den Titel meines neuesten Buches, das sich dem großen Thema „skurriles Wissen“ annimmt. Doch wie beim Quiz-Klassiker wird der Leser immer wieder durch „triviale“ Fragen herausgefordert, zunächst ganz persönliche Antworten zu finden. Nicht die Frage an sich macht also den Reiz aus, sondern der in der Antwort verborgene Aha-Effekt. Also, was fällt Ihnen zur folgenden „Schafslöge“ ein? Drei weise Professoren reisen in einem gemütlichen Zug durch die schottischen Highlands. Plötzlich bemerkt der Biologe beim Anblick eines grasenden schwarzen Schafes: „Interessant, schottische Schafe sind also schwarz.“ Sofort entgegnet der Physiker: „Werter Kollege, vielleicht sind einige schottische Schafe schwarz, ob alle, können wir keinesfalls behaupten.“ Nun mischt sich der Logiker ein: „Wenn wir schon exakt wissenschaftlich sein wollen, dann dürfen wir nur so viel behaupten, ...“ Gerade in diesem Moment fährt der Zug in einen Tunnel ein. Was wird der Logiker wohl gesagt haben? [Antwort weiter unten] Falls Sie die kleine Eigenwerbung stört, bitte ich sofort zu einem echten Trivial Pursuit zu greifen, also zu einer „belanglosen Verfolgungsjagd“, vielleicht sogar im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf, wo Ihnen sämtliche Editionen zur Verfügung stehen. www.spielen.at

Soll mein Lichtkegel auf die Farbe Blau schwenken (Erdkunde), oder doch lieber auf Rosa (Unterhaltung), Gelb (Geschichte), Braun (Kunst & Kultur), Grün (Wissenschaft & Technik) oder Orange (Sport & Vergnügen) fixiert bleiben? Ich spreche von den sechs mittlerweile schon weltbekannten „Trivial Pursuit-Farben“, die für mich besonders in der Genus-Edition vergnüglichste Stunden garantieren. Fast schon bin ich geneigt, bei der Spielerzahl die „1“, also Solitär, zuzulassen. Wie viele der Erdkundefragen kann

ich als ausgebildeter Geograf so ohne Probleme beantworten? Das stellt sich jedenfalls manchmal als reizvolle, wenn auch bisweilen frustrierende Herausforderung heraus. Denn Trivialwissen ist nicht immer das, was man in der Schule lernt. Und so kommt es durchaus vor, dass nicht die „Eggheads“ die Oberhand behalten, sondern der krasse Außenseiter. Vermutlich waren das auch die Hintergedanken der beiden kanadischen Erfinder, Scott Abbott (Sportredakteur der Canadian Press) und Chris Haney (Fotograf der Montreal Gazette). Angeblich kam den beiden bereits im Dezember 1979 die Grundidee bei einem Streit darüber, wer von beiden der bessere Scrabble-Spieler wäre. Bereits am Abend dieses 15. Dezember war das Prinzip von Trivial Pursuit geboren. Jedenfalls rechtfertigen die Millionenaufgaben, noch dazu in der großen Zahl von 19 Sprachen, dieses genial simple Konzept (Wikipedia: 88-millionenmal verkauft). Dabei waren die ersten Anfänge mehr als zäh, fast schon schien die Spielidee am Markt zu scheitern. Erst durch die Kontaktnahme zum amerikanischen Spieleproduzenten Selchow & Righter wurde der „Million-Dollar-Boom“ ausgelöst. 1988 musste aus Kapazitätsgründen an Parker Brothers verkauft werden. Und 2008 übernahm Hasbro sämtliche Rechte für sagenhafte 80 Millionen Dollar. Trivial, nicht wahr!

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at

EMPFEHLUNG #36

Autor: Scott Abbott, Chris Haney

Preis: ab 35,00 Euro

Jahr: seit 1994

Verlag: Parker / Hasbro

<http://www.hasbro.de>

SPIELER

2-36

ALTER

14+

DAUER

30+



Wissen

Info+

Glück

Ohne Wissen geht es nicht bei diesem Quiz-Klassiker. Doch eine Portion Glück gehört – Gottseidank – auch zum Gewinnen dazu. Jedenfalls macht dieses Wissensspiel süchtig ... und das schon in der dritten Generation

Auswahl deutscher Editionen:

Trivial Pursuit – 20 Jahre Edition, Choice, Disney, Evergreen, Familien, Genus, Jahrtausendausgabe, Junior Edition, Kompakt, Girls vs. Boys, Kronen Zeitung, Musik, Olympic Edition, Promi, Star Wars, Worldwide.

Hugos EXPERTENTIPP

Suchen Sie sich das für Sie passende Themen-set. Und spielen Sie je nach Zusammensetzung der Runde und vorhandener Zeit eventuell mit gut adaptierten Hausregeln. Beispiel gefällig? Bilden Sie vier Gruppen und lesen Sie reihum einer Gruppe alle sechs Fragen eines Kärtchens vor, allerdings mit einer Sanduhr als Zeitmesser. Punkte werden entsprechend der richtigen Antworten verteilt. Schafft die Gruppe „alle Sechse“, darf sie sich an einem zweiten Kärtchen versuchen. Spielen Sie auf 15 oder 25 Punkte – wie beliebt!

Hugos BLITZLICHT

Leidenschaft pur! Zumindest für alle, die sich von ihrer Persönlichkeit her dem Zauber einer Quiz-Runde öffnen können. Nur nicht zu ernst werden – es soll ja keine Wortklauberei und Endlosdiskussion werden. Spiel bleibt Spiel! – so und nur so muss das Motto lauten. Ja, noch eine löbliche Anmerkung: Bei den zahlreichen Trivial Pursuit-Editionen findet sich für jeden Geschmack etwas. Nur die Frage nach der Farbe der schottischen Schafe bleibt ausgespart. Aber hier kennen Sie mittlerweile ja ohnehin die Antwort.

VORANKÜNDIGUNG: TIME'S UP

Wanted: Word Power & Pantomime



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2009 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter

Antwort: „Zumindest ein Schaf in Schottland ist schwarz. Um ganz präzise zu sein, jedenfalls auf einer Seite.“