HUGO KASTNER EMPFIEHLT

TIME'S UP!

Wanted: Word Power & Pantomine

Liebe Leserin, lieber Leser! „Time's Up!" ist eine perfekte Spielkomposition, mit einem wunderbaren Dreiklang aus Umschreibung, Ein-Wort-Definition und Pantomime. Das ganze Spiel rast von Runde zu Runde von einem fulminanten Höhepunkt zum anderen. Wie elektrisiert versuchen die aktiven Spieler aus Wort und Gestik ihres Redners auf die dahinter liegende Persönlichkeit zu schließen. Das alles innerhalb von schrecklich kurzen 30 Sekunden. Dürfen in der ersten Runde noch längere Umschreibungen als Hinweis dienen (mit kleinen Einschränkungen, versteht sich), so muss später für dieselben Persönlichkeiten ein einziges Wörtchen genügen. Und zur Eskalation der Herausforderung bleibt dem aktiven „Redner" zuletzt nur die pantomimisch-lautmalerische Option, um seine Persönlichkeitskarte kund zu tun. Ja, es ist manchmal ganz gut, in Jugendjahren den Tarzanschrei geübt zu haben! Wie übrigens würden Sie spontan in wenigen Worten ihrem Spielpartner Dornröschen beschreiben? Vielleicht sogar mit nur einem Wort, oder vielleicht gar pantomimisch. Wie wär's mit Hannibal, Al Bundy, Humphrey Bogart. „Time's Up!" bietet in der Grundversion 836 Persönlichkeiten an. Es gibt selbstverständlich für Süchtige bereits eine Erweiterung. Sollten Sie Lust verspüren, den immensen Zeitdruck dieses Spiels mit Gleichgesinnten persönlich zu erfahren, sind Sie herzlich ins Österreichische Spielemuseum in Leopoldsdorf eingeladen. Trainingsaufgabe: Sie ziehen die Karte „Ferdinand de Cassan" … Was nun? … Die Uhr läuft! www.spielen.at

Mein Lichtkegel zirkelt für einmal in ein Klassenzimmer eines Wiener Gymnasiums. Nun, ich muss mich mal beruflich outen. Ich bin Lehrer. Mit viel Erfahrung, ganze 36 Jahre sind es inzwischen geworden. Und ich liebe das Spiel im Allgemeinen und glaube im Besonderen an das spielerische Lernen. Was das mit „Time's Up!" zu tun hat? Ganz einfach: Ich hörte nach Präsentation dieses Kommunikationsspiels von meinen Schülern Sätze wie „… das war die beste Stunde, die ich je in der Schule erlebt habe" oder „… wo kann ich das Spiel kaufen?" oder „… bleiben Sie bei uns, gleich den ganzen Vormittag". Das tut der Lehrerseele gut, glauben Sie mir. Schülerinnen und Schüler kann man übrigens nicht täuschen, mit keiner Aktivität. Daher ist die Meinung von Kindern ein wahrer Maßstab. „Time's Up!" hat einfach spielerische Qualität und Suchtpotenzial, „Time's Up!" ist ein Stimmungshammer. Für mich als Spielleiter gibt es mehrere Gründe für diesen Erfolg: Die Regel ist einfach zu erklären. Die drei Runden hängen direkt voneinander ab, das heißt, man „lernt" sozusagen während des Spiels. Alle Spieler sind ständig involviert, zumindest passiv. Jeder um den Spieltisch testet sich gleichsam auch als Zuhörer, wenn er nicht dran ist. „Hätte ich das gewusst?" Diese Frage schwebt ständig im Raum. Und das Spiel ist beliebig erweiterbar. Kleiner Hinweis: Im Internet findet sich für Ludophile die Variante „Game's Up!" (http://www.hall9000.de/) bei der statt Persönlichkeiten Spieltitel erraten werden müssen. Jetzt sollten Sie nicht mehr zögern. Bühne frei - „Time's Up!" für alle …

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

EMPFEHLUNG #37

SPIELER 4-12
ALTER 12+
DAUER 30+

Autor: Peter Sarrett
Preis: ab 20,00 Euro
Jahr: seit 2000
Verlag: Pro Ludo / Repos
http://www.proludo.de
http://www.rprod.com

Wissen — Info+ — Glück

Wortgewandtheit, Schlagfertigkeit, Einfühlungsvermögen, pantomimische Fähigkeiten, Stressresistenz – all das wird bei „Time's Up!" in geradezu unnachahmlicher Weise gefordert und gefördert. Ja, dieses Partyspiel hat sogar in gewissem Sinn Lehrcharakter. Der Schuss Glück dagegen lässt „Time's Up!" für alle Altersgruppen (auch gemischt) zum Erlebnis werden.

Hugos EXPERTENTIPP
Zwei Tipps möchte ich mir selbst bei dieser perfekten Regel für jüngere Spielgruppen erlauben: (1) Suchen Sie als Spielleiter eventuell bestimmte Personenkarten vorweg aus. Dadurch wird der Einstieg in dieses Spiel deutlich erleichtert. (2) Teilen Sie in der Startphase jedem Mitspieler 3 oder 4 Extrakarten zu. Die Wahrscheinlichkeit, dass mehr bekannte „Persönlichkeiten" ins Spiel kommen, erhöht sich dadurch ganz drastisch.

Hugos BLITZLICHT
„Time's Up!" ist ein Partyhit par excellence. Egal in welchem Spielekreis, die Stimmung steigert sich von Runde zu Runde. Schon das Erraten von Vor- und Nachname bekannter Persönlichkeiten während der hektischen Umschreibungsphase ist schweißtreibend, für alle Beteiligten. Die Ein-Wort-Runde verlangt blitzschnelles Denken und das finale, lautmalerisch unterlegte pantomimische Auftreten ein volles Aus-sich-heraus-gehen aller Akteure. Denn der durch Mark und Bein gehende Ruf „Time's Up!" kommt leider immer zu früh.

VORANKÜNDIGUNG: 6 NIMMT!
Kein Spiel für Hornochsen

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum", 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.spielejournal.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 Reszensionen 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 Spielefest, Spielefest, 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