



# Zeitung

## *Schach im Nass*



*und andere Spiele*

## EIN SPIELHEFT FÜR

Daheimgebliebene  
 Verregnete Herbsttage  
 Langweilige Bahnfahrten  
 Überfüllte Strände  
 Die Tiroler Sommereinöde  
 Verschmutzte Meere  
 Verdrieste Marmeladenköche  
 Touristenstrohflüchtlinge  
 Bargeldlose  
 Staugeplagte  
 Im Scheegestöber fast Erfrorene  
 Die ganz normale Mittagspause  
 Das leichte Gepäck

UND ALLEIN,  
 DIE DIES MÖGLICH  
 GEMACHT HABEN!



## INHALTSVERZEICHNIS

- 2...Einleitung, Inhaltsverzeichnis
- 3...Mitarbeiter des Z6, Impressum
- 4...Labyrinth, Radmühle
- 5...Mini - Mikado
- 6...Mörder unter uns
- 7...Elefant / Palme / Affe
- 8...Kuhschwanz, Autorennen
- 10..Tangram
- 11..Telegramm
- 12..Tintenfisch
- 13..Sockenraub
- 14..Kreuz und Quer
- 15..Braut - Bräutigamschau
- 16..Ramba Zamba
- 17..Craps, Mini-Boccia
- 18..Faltmensch
- 19..Faltgeschichten, Bücherwurm
- 20..Besteckhüpfen
- 21..Buchstaben
- 22..Tanz der Vampire, Wortkaskade
- 23..Schlange und Leiter
- 24..Schweinchen im Loch
- 25..Wolf, Samurai
- 26..Willi mag - Willi mag nicht
- 27..Sozialprojekte, Purzigagl
- 28..Z6-Laden, wer kennt ihn nicht?!
- 29..Philippine und Rezept
- 32..Haguh

UNSERE ZEITUNG IST VON  
 SPENDEN ABHÄNGIG. HIER  
 IST UNSERE KONTONUMMER:

BTV: 100-351099

## MITARBEITER IM Z6

## Jugendzentrum:

Christof Gstrein (Leiter), Andrea Ciresa (Familienberatung), Barbara Heisig (Drogenberatung), Meinrad Schumacher (pädagogischer Mitarbeiter), Edith Saxl (Sekretärin), Hermann Larcher (Hausmeister), Radmila Obradovic, Gustl Flucher (psychologische Beratung), Hannes Stabentheiner (Jurist), Dagmar Jenewein (GF des Cafe Teddies)

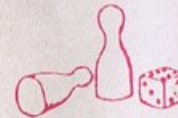
Verein: Karl Kätzler (Obmann), Manfred Weber, Franz Mayr, Maria Paumgarten, Bernhard Rathmayr, Franz Hießböck, Fritz Staudigl, Brigitte Knoflach, Leo und Artur Habicher, Sieglinde Rosenberger, Töllner Christiane

## Sozialprojekte:

Peter Knapp (Koordination), Angelika Preßlauer (Jugendberatung), Annalies Mader (Buchhaltung), Gertrud Mathe (GF des Ladens), Karin Kreisler (GF der Philippine), Elke Holubetz (GF im Purzigagl), Lisi Juen (GF-stellvertreterin im Laden), Csulli Marosi (Mitarbeiterin im Purzigagl), Monika Planer (GFStv. Purzigagl), Geri Mader, Ingrid Blengl, Maria Thaler, Erwin Sappel, Willi Tschitschko, Roland Prötz (alle Philippine)

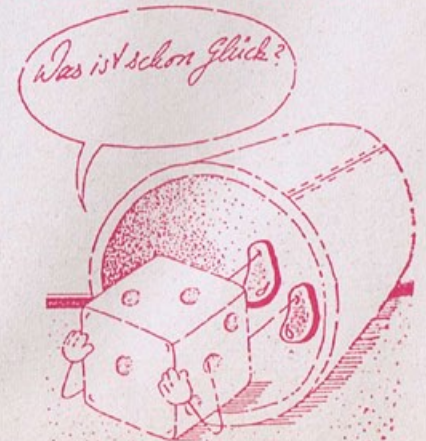
Jugendliche: Almut Siedler, Petra Theurl, Christine Pratter, Barbara Heckl, Caroline Saurwein, Karin Proksch, Martina Köhle, Peter Handl, Rita Tschugg  
 Ingrid Kirschner

Verein: Reinhard Schrott (Obmann), Herbert Cammerlander, Franz Hießböck



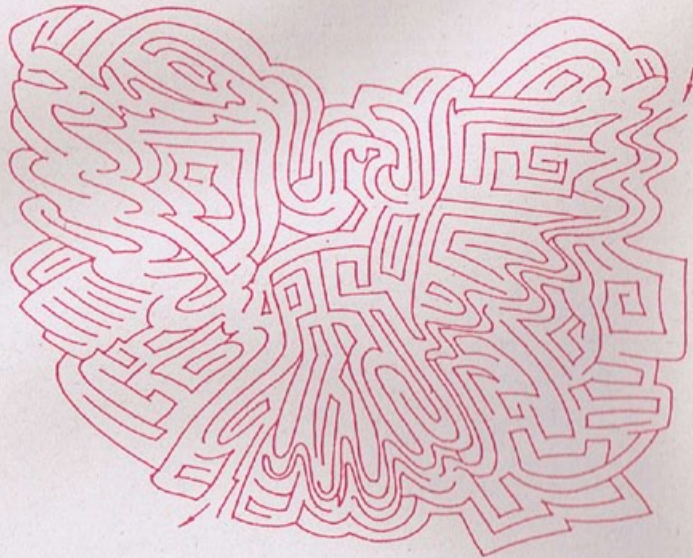
## IMPRESSUM:

Z6, Dreieiligenstraße 9, 6020 Innsbruck  
 Angelika Preßlauer, Barbara Heisig,  
 Andrea Ciresa, Edith Saxl, Peter Knapp

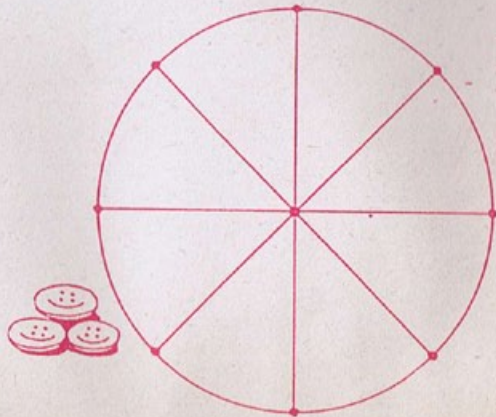


## LABYRINTH

Ein Labyrinth, auch Irrgarten genannt, das ist auch ein uraltes Spiel, das seinen Ursprung in der Mythologie hat. Inzwischen ist es zu einem Kinderspiel verkümmert - das heißt wäre beinahe, hätte nicht jemand neue Formen erfunden wie diese.



## RADMÜHLE

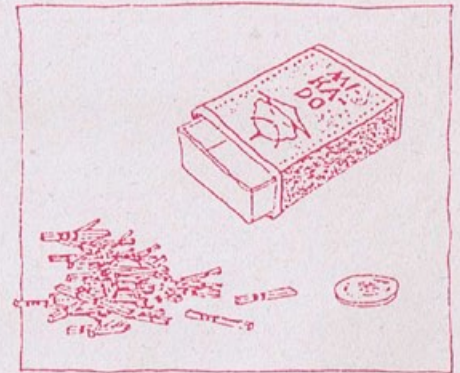


Spieler: 2 Spieler

Material: Papier, Bleistift, je drei Spielfiguren

Der schlichte Spielplan läßt sich schnell auf Papier bringen. Zunächst werden die Steine abwechselnd gesetzt. Weiß beginnt, das ist Tradition. Danach wird gezogen. Eine Mühle kann nur auf einer der vier Achsen geschlossen werden, auf einer Speiche. Wer das geschafft hat, hat gewonnen. Da Weiß seinen ersten Stein auf die Radnabe setzen wird, scheint er im Vorteil zu sein. Wenn Schwarz jedoch dessen andere Steine blockieren kann, kommt Weiß in Zugzwang und muß die alles entscheidende Position aufgeben. Springen verboten!

## MINI - MIKADO



Mikado spielt man mit 41 Holzstäbchen. Eine Streichholzschatel enthält die 40 Hölzer (die "Haushaltsware" - laut Etikett - sogar 50 Stück). Man kann sich also ein Mini-Mikado in der Streichholzschatel anfertigen: Man schneidet den Hölzern die Zündköpfe ab und kennzeichnet sie mit aufgemalten Ringen. Der Mikado (1 Holz) bekommt fünf Ringe, die Samurais (5 Hölzer) haben jeweils vier Ringe, die Mandarine (5 Hölzer) jeweils drei Ringe, die Bonzen (15 Hölzer) jeweils zwei Ringe und die Kulis (15 Hölzer) jeweils nur einen Ring. Gespielt wird so: Jemand nimmt alle Hölzer in eine Hand, setzt sie senkrecht auf den Tisch und läßt sie blitzschnell los. Aus dem Hölzer-Gewirr muß man - reihum - Stück für Stück herausholen. Bewegt sich jedoch beim Abheben oder Hervorziehen ein anderes Hölzchen, so muß der Spieler abgeben. Gewertet wird die Anzahl der regulär gezogenen Stäbchen. Beim Mini-Mikado ist jedes Hilfsmittel - etwa eine Münze - erlaubt.

## MÖRDER UNTER UNS

Dieses Spiel hat alle Qualitäten eines klassischen Krimis. Ein heimtückischer Mörder ist unter uns. Wie finden wir ihn? Einer nach dem anderen fällt ihm zum Opfer! Nun zeigt Eure Sherlock Holmes-Fähigkeiten und bringt ihn zur Strecke, bevor er uns alle ins Jenseits befördert hat.

Zunächst muß in diesem Kriminalstück bestimmt werden, wer der Mörder ist. Ihr könnt gefaltete Zettel verteilen, von denen einer ein Kreuz trägt. Wer es erwischt, ist der Mörder. Jetzt geht es darum, ob es ihm gelingt Euch alle umzubringen, bevor ihr ihn auf frischer Tat ertappt.

Der Mörder hat eine außerordentlich heimtückische Methode - ein Augenzwinkern in Richtung des Opfers genügt. Ihr geht nun herum und tauscht verstohlene Blicke aus. Wenn jemandem zugeblinzelt wird, ist er damit auch schon ermordet. Das Opfer hat nun Gelegenheit, seine schönste Sterbeszene zu zelebrieren. Da alle mitkriegen sollen, wer umgebracht worden ist, sollte das Opfer nicht davor zurückschrecken, taumelnd zusammenzubrechen, fürchterliche Schreie auszustoßen und röchelnd zu verscheiden. Damit der Mörder jedoch nicht sofort verraten wird, muß das Opfer nach dem tödlichen Zwinkern drei bis fünf Sekunden warten, bevor es sich ans Sterben macht.

Für die Überlebenden wird die Situation immer kritischer. Einer nach dem anderen wird dahingerafft. Jetzt muß der Mörder schnellstens entdeckt werden, bevor Ihr alle ausgeblinzelt seid. Wie geht Ihr dabei vor? Wenn einer von Euch meint, den Mörder erkannt zu haben sagt er: "Ich habe einen Verdacht!" Leider genügt ein einzelner Verdacht nicht, es muß sich noch ein zweiter finden, der sagt: "Ich stimme dem Verdacht zu!", sonst wird einfach weiter gespielt.

Wenn zwei von Euch Verdacht geschöpft haben, müssen sie bis drei zählen und dann auf den Mitspieler deuten, von dem sie glauben, er sei der Mörder - aber ohne sich vorher zu beraten. Zeigen sie beide auf einen Unschuldigen oder auf zwei verschiedene Verdächtige (selbst wenn einer der beiden wirklich schuldig ist), müssen sie augenblicklich sterben - als Strafe für ihre Unfähigkeit als Detektive. Wenn sie jedoch beide auf den wahren Mörder zeigen, legt er ein vollständiges, reuevolles Geständnis ab, und das Verbrechen des Jahrhunderts ist aufgeklärt.



## ELEFANT / PALME / AFFE



Die Rollen wechseln in diesem Spiel so schnell, daß Ihr bald Mühe haben werdet zu wissen, wer oder was Ihr eigentlich seid. Aber das macht nichts - Hauptsache Ihr verlaßt Eure Alltagswelt und begeben Euch in exotische Spielregionen.

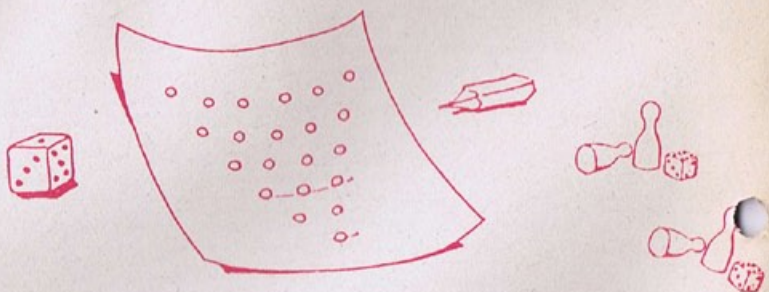
Eure Dschungelwelt besteht aus Elefanten, Palmen und Affen, die jeweils von drei Personen dargestellt werden. Beim Elefant macht einer den Rüssel und zwei die wedelnden Ohren. Eine Palme hat einen langen Stamm, der sich zum Himmel reckt, und zwei schwingende Palmzweige. Die Affen treten immer zu dritt auf und reagieren auf alles mit der klassischen Antwort, daß sie nichts hören, nichts sehen und nichts sprechen.

Stellt Euch, bevor Ihr anfangt, in den Kreis und übt die drei Figuren, bis alle die neun Positionen intus haben. Das Spiel beginnt, wenn der Spinner in die Mitte des Kreises tritt. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht er sich im Kreis, während die anderen mit Dschungelgeräuschen die rechte Stimmung schaffen.

Plötzlich bleibt der Spinner stehen und ruft eine der drei Rollen aus, zum Beispiel: "Affe!" Der Spieler, auf den er zeigt, legt augenblicklich die Hände vor die Augen und seine beiden Nachbarn vervollständigen das Bild. Alle drei müssen in der richtigen Pose sein, bevor die anderen "Elefant, Palme, Affe!" haben rufen können. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam ist, wird der Spinner der nächsten Runde. Wenn es Euch im Dschungel nicht gefällt, könnt Ihr Euch eine andere Szenerie ausdenken - einen Bauernhof, einen Berggipfel, einen Stadtpark - und sie mit entsprechenden Dreierfiguren bevölkern. Das Spiel wird schwieriger, wenn Ihr mehr als drei Figuren auftreten laßt, sie aus mehr Mitspielern zusammensetzt oder mehr als einen Spinner in die Mitte stellt.



## KUHSCHWANZ



Spieler: 2 und mehr

Material: Papier, Bleistifte, Würfel

Der Kuhschwanz besteht aus sechs Reihen, deren Augen (Kreise oder Punkte) von oben nach unten, von der 6 bis zur 1 den Würfelseiten entsprechen. Das Spiel geht reihum, und jeder Spieler darf die von ihm erwürfelte Augenzahl auf dem Kuhschwanz durchstreichen - aber immer nur in einer Reihe oder die ganze Reihe. Springen ist verboten, und das macht dieses rasante Spielchen um so spannender, je näher man zum Ende kommt. Man kennt das ja vom Mensch-ärgere-dich-nicht, wo man oft mit der letzten Figur dicht vor dem "Stall" steht, die erwünschte Augenzahl sich aber partout nicht einstellen will. Bei diesem Spiel kommt es nicht auf Taktik an, vielmehr auf Glück.

Nachsatz: Kuhschwanz kann auch als Zweikampf ausgetragen werden. Es verliert der, der den letzten Zug machen muß.

## AUTORENNEN

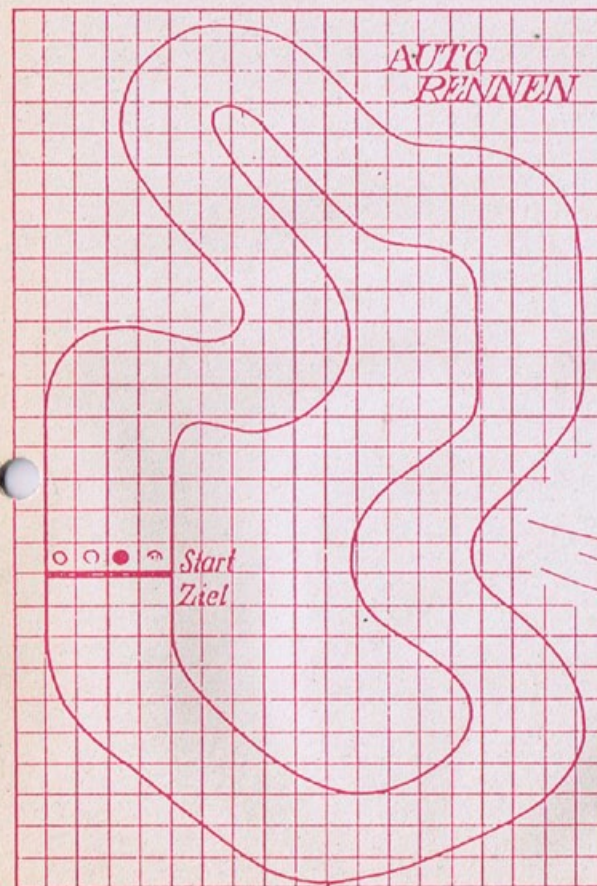


Spieler: 2 - 4 Spieler

Material: kariertes Papier, je einen Buntstift pro Spieler/in

Ein rasantes Spiel! Man zeichnet auf kariertem Papier eine beliebige Rennstrecke - mit oder ohne Schikanen. Start und Ziel müssen in einer Geraden liegen, die so breit ist, daß alle Autos (markierte Punkte an der Startlinie) nebeneinander Platz finden. Beim 1. Zug zieht jede/r Rennfahrer/in

das Gefährt um ein Feld vor. Jeder weitere Zug setzt sich aus der Wiederholung des letzten (Hilfszug) und einem neuen Zug (Hauptzug) zusammen. Der Hauptzug darf nur eine Veränderung gegenüber dem Hilfszug beinhalten (also z.B. einen Richtungswechsel bei gleichbleibendem Tempo = Anzahl der Kästchen pro Zug oder verändertes Tempo - also um ein Kästchen mehr oder weniger aber unter Beibehaltung der Richtung). Es darf nach allen vier Richtungen gefahren werden, aber nicht diagonal. Auf diese Weise kann der/die Fahrer/in je nach Schwierigkeit der Strecke das Tempo beschleunigen oder drosseln, letzteres ist vor Kurven sehr zu empfehlen. Der Zug, zu dem sich der/die Spieler/in entschlossen hat, wird nun verbindlich eingetragen. Wer nicht wenigstens den nachfolgenden Zug vorkalkulieren kann, wird meist aus der Bahn geschleudert und muß aufgeben.



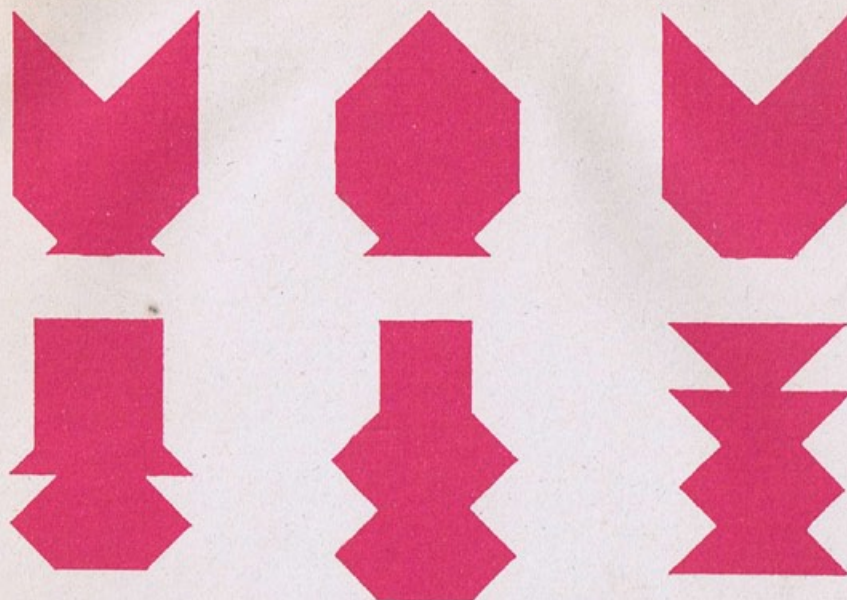
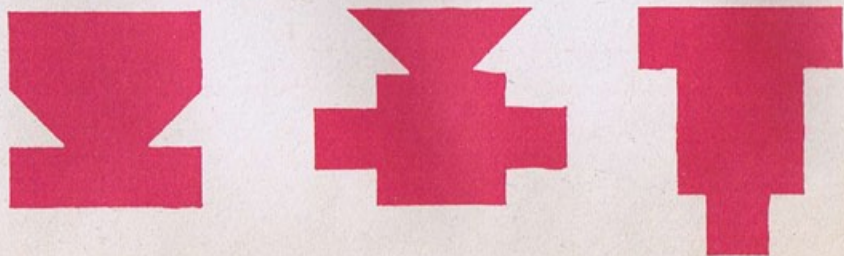
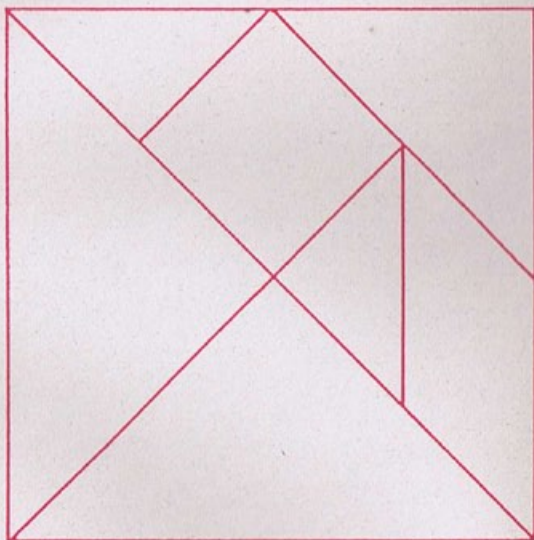
## TANGRAM

**Spieler:** 1 Spieler

**Material:** Karton, Bleistift, Lineal, Schere

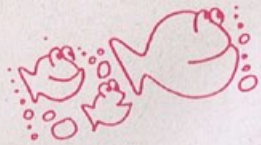
Wer solo ist und sich die Zeit mit einem Gedulds- und Intelligenz-Spiel vertreiben möchte, sollte es einmal mit Tangram versuchen. Tangram oder Chinesisches Puzzle ist ein uraltes Spiel. Es besteht aus sieben (meist Holz-)Teilen, die - richtig zusammengesetzt - ein Quadrat ergeben. Sinn des Spiels ist es, aus den Teilen neue Formen zu legen, für die es Vorlagen gibt: Kennern sind übrigens mehr als tausend verschiedene Möglichkeiten bekannt.

**Der Spielvorschlag:** Schneide Dir aus einem festen Karton das siebenteilige Tangram heraus. Versuche erst einmal, die folgenden Formen zu legen:



T E L E G R A M M

Eine nützliche Ablenkung für längere Reisen: Für dieses Spiel braucht man lediglich Papier und Bleistift. Das Spiel basiert auf der Vorstellung fehlerhafter Telegramme, bei denen jeweils nur der Anfangsbuchstabe richtig übermittelt wurde. Sucht Euch ein Wort - etwa einen Personen- oder Ortsnamen - mit acht bis zehn Buchstaben. Die Buchstaben dieses Wortes liefern die Anfangsbuchstaben der Wörter des Telegramms. Jeder Spieler muß dann versuchen, innerhalb einer Minute die Bedeutung der Botschaft zu erraten. Die Botschaft sollte schon sinnvoll, kann aber auch ein wenig geheimnisvoll sein. Wenn das Schlüsselwort "Sebastian" war, könnte die Lösung durchaus lauten: Sammlung erhalten - Betrag angewiesen - Sichere Trophäe in altem Nachttopf. Oder auch: Sobald es besser aussieht, stürme Turm in anmutiger Natürlichkeit. Der Gewinner wird durch allgemeine Zustimmung ermittelt. Jedermann sollte zumindest einmal die Chance erhalten, das Wort zu wählen.



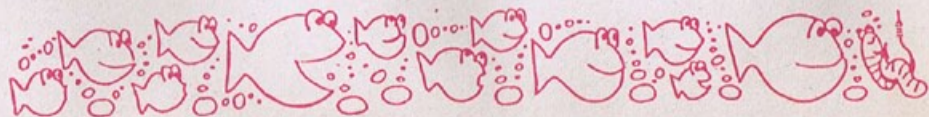
## TINTENFISCH

Es heißt, daß Tintenfische gar nicht so bösaartig sind, wie ihre Fangarme voller Saugnapfe vermuten lassen. Aber ihr schlechter Ruf ist uns gerade recht, um einen gruseligen Hintergrund für dieses Spiel abzugeben.

Natürlich braucht ein Tintenfisch einen Ozean, und der besteht aus einem Spielfeld mit einer Ziellinie an beiden Enden. Ihr beginnt das Spiel alle als Fische, bis auf einen, der sich bereit erklärt, den Tintenfisch zu spielen, und mit einem Schaumgummiball bewaffnet ist. Der Tintenfisch hat großen Appetit auf die kleinen Fische, die er sich fängt, indem er sie mit dem Ball abschlägt oder trifft.

Der Tintenfisch läßt sich im Ozean treiben, während sich alle anderen hinter einer Ziellinie zu einem Fischschwarm vereinigt haben. Dann ruft der Tintenfisch: "Fischlein, Fischlein klein, schwimmt in meinen Ozean rein!" Daraufhin müssen die Fische den Ozean durchschwimmen (rennend, gehend, hüpfend oder was sonst Ihr vereinbart), um zur gegenüberliegenden Ziellinie zu gelangen. Wenn einer von ihnen abgeschlagen oder vom Ball erwischt wird, erstarrt er auf der Stelle. Alle gefangenen Fische werden in der nächsten Runde Fangarme des Tintenfisches, die sich nicht von der Stelle rühren dürfen. Wenn der hungrige Tintenfisch die Fische das nächste Mal auffordert, in seinen Ozean zu schwimmen, müssen sie sich vor den Fangarmen in acht nehmen und vor dem Tintenfisch selber, der frei herumschwimmt. Nach jeder Runde wachsen seine Fangarme. Wenn nur noch ein paar Fische übrig sind, könnt Ihr deren Leben dadurch verlängern, daß die Fangarme ihre Augen schließen müssen und es so schwerer haben, ihre Opfe zu umschlingen.

Ihr ahnt schon, wie das endet - ein riesiger Tintenfisch, der mit seinen schlängelnden Saugnapfarmen im Ozean wabert. Kein Wunder, daß Tintenfische einen so schlechten Ruf haben!



## SOCKENRAUB

Bei diesem Spiel habt Ihr zu Beginn alle Eure Socken an. Wem beide Socken geraubt worden sind, scheidet aus dem Spiel aus. Ihr müßt Euch in den Grenzen des Spielfeldes (das kann z.B. ein großes Tuch sein) halten und auf den Knien bleiben. Fußverdrehen oder Treten wird mit dem Entzug eines Sockens bestraft (oder sogar beider bei flagranten Regelwidrigkeiten). Ausgeschiedene Spieler machen als Schiedsrichter weiter.

Inzwischen haben sich bereits wieder neue Varianten von Sockenraub entwickelt. So können die Weiß- und Grausocken gegen die Buntsocken spielen, der Ihr schafft die Teams überhaupt ab und werft Euch einfach ins Getümmel. Es kann bei einem sanften Kriegsspiel wie Sockenraub viel Spaß machen, seine Aggression auszuleben, aber Sicherheit und Rücksichtnahme sollten dabei immer im Vordergrund stehen. Gebraucht Eure Kraft nur, um Eurem Gegner gleichzukommen, nicht, um ihn zu überwältigen. Spielt auf weichem Untergrund und tragt keinen Schmuck. Sollte es sehr heiß hergehen, so kommt die Stop-Regel ins Spiel: Wenn sich irgendjemand bedroht fühlt, ruft er "Stop!", worauf die anderen Spieler den Ruf wiederholen, bis das Spiel zum Stillstand kommt.

Fußnote: Im Frühling 1981 erließ der Bevollmächtigte der Internationalen Sockenraub-Liga die Vorschrift, daß Kniestrümpfe verboten sind (alle Socken und Kniestrümpfe müssen vor Spielbeginn auf Knöchelhöhe heruntergerollt werden) und daß ein Spieler, der mit Strumpfhosen erwischt wird, wegen unsockmäßigen Betragens eine Buße zu entrichten hat.



## KREUZ

Spieler: 2 und mehr

Material: kariertes Papier und Bleistifte

Bei Kreuz und quer stand eine amerikanische Variante des guten alten Kreuzworträtsels Pate. Da die Vorbereitung nicht viel Zeit in Anspruch nimmt, kann man daraus ein Bleistift-und-Papier-Spiel machen: Jeder Spieler erhält einen Bogen kariertes Papier, aus dem zunächst ein Rechteck von mindestens 10 x 15 Kästchen aufgezeichnet wird. Nun muß sich jeder Spieler zehn Namen oder Begriffe aus einem Bereich ausdenken, auf den man sich vorher gemeinsam geeinigt hat - sagen wir zum Beispiel: Flüsse, Säugtiere, Märchengestalten, Bäume, Städte. Die zehn Namen oder Begriffe trägt man in das Spielfeld ein. Und zwar kreuz und quer, von oben nach unten, von unten nach oben, ja auch diagonal und unmittelbar anschließend. Alle Kästchen, die noch frei geblieben sind, werden jetzt wahllos mit Buchstaben aufgefüllt und die Zettel ausgetauscht. Bei diesem Spiel ist Sieger, wer als erster die versteckten Worte aufspürt - im Beispiel übrigens zehn Weltstädte. Wohlan, die Suche kann beginnen.

UND

R	L	U	Z	M	Q	Z	H	Q	I	A	U	R	K	D	T	U	N	M
B	O	S	K	L	B	O	N	N	K	B	V	S	P	A	R	I	S	O
E	V	M	K	K	T	S	I	R	E	E	W	T	L	E	V	U	L	K
R	E	A	Z	L	U	L	J	S	J	W	I	E	N	E	W	U	L	R
L	R	D	O	I	S	O	K	S	L	C	Y	M	M	F	X	S	O	I
H	P	R	P	J	R	Y	M	T	M	D	X	O	N	G	Y	E	N	H
I	O	I	A	K	P	X	L	O	O	E	Y	S	R	H	Z	B	D	A
Z	O	D	A	T	H	E	N	Z	N	G	X	K	O	K	A	P	O	D
Y	L	A	P	L	O	W	T	K	P	F	Y	A	P	I	B	Q	N	V
X	K	H	O	M	N	Y	K	T	R	H	Z	U	Q	J	C	S	R	W

QUER

## BRAUT - BRÄUTIGAMSCHAU



Ihr braucht zwei Kartenspiele mit Namen und Bildern verschiedener Tiere. Ihr könnt Tierarten nehmen, die vom Aussterben bedroht sind, Fabelwesen oder zoologische Raritäten. Laßt Eurer Fantasie freien Lauf. Wichtig ist, daß von jeder Karte zwei Exemplare ausgeteilt werden. Falls Ihr keine Tierkarten habt, sucht Euch einen Schiedsrichter, der im Nebenfach Zoologie studiert hat und Euch die Tiernamen ins Ohr flüstert.

Gebt allen Spielern ein paar Minuten Zeit, sich in ihre Tiere einzufühlen - ihre Bewegung, ihre Sprache, ihr Wesen. Auf ein Zeichen verwandelt sich jeder in sein Tier. Wenn Du jemandem begegnest, der das gleiche tierische Benehmen an den Tag legt, dann hast Du vielleicht Deine bessere Hälfte gefunden. Aber die ist nicht immer leicht zu erkennen. Zwei Katzen können gemeinsam miauen, aber was machen zwei Kamele?

Wenn zwei Spieler glauben, sie seien füreinander geschaffen, gehen sie zum Schiedsrichter und geben zum Ausdruck, daß sie sich erkannt haben und es miteinander probieren wollen. Ist der Schiedsrichter nicht sicher, ob die Verbindung ratsam ist, kann er sich mit anderen Tieren beraten (dabei mag es schwierig sein, bei einem "Muh" zwischen Ja und Nein zu unterscheiden). Gibt er Eurer Verbindung seinen Segen, könnt Ihr entweder dem weiteren Treiben zuschauen oder Euch eine gemeinsame neue Rolle in dem Spiel ausdenken.

Das tierische Getümmel dauert solange, bis jeder seinen Partner gefunden hat. Manchmal bleiben aber ein paar Mauerblümchen übrig. In diesem Fall mögen Schiedsrichter und andere Mitspieler behutsame Verkuppelungsversuche unternehmen.

Dieses Spiel klappt am besten, wenn Ihr Euch Geschöpfe aussucht, die man leicht erkennen kann: Drachen, Hühner, Gorillas, Ameisenbären, Schildkröten, Walfische, Fledermäuse, Aasgeier, Vogelscheuchen, Papageien, Stachelschweine...Was immer Euch einfällt - in Noahs Arche ist alles vorhanden.





RAMBA ZAMBA



Das Spiel mit den drei Stellen!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 3 Augenwürfel, Notizzettel, Bleistift

Ziel des Spieles: Es geht darum, die drei hintereinander geworfenen Augenzahlen so in die dreistellige Stellenwerttafel einzutragen, daß eine möglichst hohe Zahl entsteht.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Vor Spielbeginn wird eine Teilnehmerliste in etwa folgender Art angefertigt:

Cristof			Andrea			Hannes			Gustl		
H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E	H	Z	E



Der erste auf der Liste beginnt mit dem Würfeln, indem er einen Würfel nach dem anderen auf den Tisch rollt. Er muß sich nach jedem gefallenem Würfel entscheiden, in welche der Spalten er die Augenzahl notieren möchte: In die Spalte "H" (Hunderter), in die Spalte "Z" (Zehner) oder in die Spalte "E" (Einer). Auf diese Weise entsteht nach dem dritten und letzten Würfel eine dreistellige Zahl, die so hoch wie möglich sein sollte.

Die höchste erreichbare Zahl ist 666, die niedrigste 111. Wirft der Spieler mit dem ersten Würfel eine Sechs, so wird er diese Augenzahl natürlich bei den Hundertern eintragen. Wirft er anfangs eine niedrige Augenzahl, trägt er sie wohl bei den Zehnern oder Einern ein - in der Hoffnung, im nächsten Wurf besser zu sein.

So wird reihum gewürfelt. Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Runden zählt jeder Spieler seine Zahlen zusammen. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, ist der Gewinner von "Ramba-Zamba".

## CRAPS

Die richtige Vorhersage ist entscheidend!

Spieler: Zwei und mehr

Material: 2 Augenwürfel und für jeden Mitspieler dieselbe Anzahl Zähleinheiten (z.B. Groschen, Streichhölzer, Chips o.ä.)

Ziel des Spieles: Wer vorausgesagte Zahlen würfelt, kann gewinnen. Doch ganz so einfach ist Craps auch wieder nicht...

Zielvorbereitung und Spielverlauf:

Durch Würfeln um die höchste Zahl wird ein Spieler bestimmt, der als erstes die Bank übernimmt. Er spielt eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen gegen die übrigen Mitspieler.

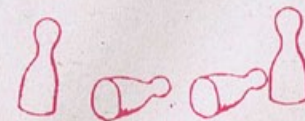
Der "Bank-Halter" nennt eine Zahl zwischen 2 und 12. Auf diese Zahl wettet er eine Anzahl Zähleinheiten, die er in den "Pott" legt. Alle Gegenspieler müssen nun zusammen dieselbe Anzahl Zähleinheiten dazulegen. Würfelt der "Bank-Halter" im ersten Versuch die vorhergesagte Zahl, so gewinnt er den Gesamteinsatz.

Trifft er mit seinem ersten Wurf die vorhergesagte Zahl jedoch nicht, so muß er weiterwürfeln - und zwar so lange, bis er entweder die vorhergesagte Zahl oder die als erstes gewürfelte Zahl erreicht. Dabei sind seine Gewinnchancen aber genau umgekehrt: Würfelt er nämlich die vorhergesagte Zahl, so verliert er den Gesamteinsatz an die übrigen Mitspieler, die den Pott unter sich aufteilen. Trifft er dagegen seine als erstes gewürfelte Zahl noch einmal, so darf er den Gesamteinsatz kassieren.

Gespielt wird so lange, bis alle Mitspieler gleich oft "Bank-Halter" waren.



MINI - BOCCIA



11 Perlen, sagen wir: 5 rote, 5 gelbe, eine blaue (die Fangkugel) - natürlich können es auch andere Farben sein -, und schon kann Mini-Boccia gespielt werden. Zimmer- oder Tisch-Boccia. Jede Partei versucht, so nahe wie möglich an die Fangkugel heranzukommen, die als erste geworfen wird. Gegnerische Kugeln dürfen weggekickt werden.

## FALTMENSCH

Ziel: Einen lustigen Menschen aus einzelnen Teilen zu zeichnen.

Benötigt werden: Bleistift und längliches Papier für jeden Mitspieler

Spielablauf: Jeder Mitspieler zeichnet auf den oberen Teil des Blattes den Kopf eines Menschen. Dann wird dieser Teil des Blattes so nach hinten gefaltet, daß die Endlinien des Halses noch sichtbar sind. Das gefaltete Blatt Papier wird dem Nachbarn weitergereicht. Selbst bekommt man einen neuen Zettel vom anderen Nachbarn. Jetzt zeichnen alle einen Körper samt Armen an die Anschlußstellen des Halses. Das mit der Zeichnung versehene Stück wird wieder nach hinten gefaltet. Der Ansatz der Beine ist dabei so gezeichnet, daß beim Falten gerade noch ein Stückel zu sehen ist. Nachdem die gefalteten Blätter wieder weitergereicht sind, zeichnen alle Beine und Füße auf das erhaltene Papier. Nach erneutem Falten und Weitergeben wird der Name einer Person draufgeschrieben, die sich auch an dem Spiel beteiligt hat oder die alle kennen.

Nachdem das Faltpapier wieder weitergegeben worden ist, kann das Kunstwerk geöffnet und von allen bewundert werden.



## FALTGESCHICHTEN

Mittel und Ziel: Wie beim Faltpensch braucht Ihr Papier und Stifte, damit eine witzige, vielsagende oder absurde Geschichte entsteht.

Ablauf: Alle Spieler schreiben einen Satz auf eine Zeile, das letzte Wort des Satzes aber an den Anfang der nächsten Zeile. Nun wird die oberste Zeile nach hinten umgeknickt, damit sie nicht gelesen werden kann, und dem linken Nachbarn zugeschoben. So hat jetzt jeder einen neuen Zettel und muß mit dem letzten Wort des rechten Nachbarn seinen Satz beginnen. Wenn das Blatt voll ist werden die Geschichten vorgelesen.



### Eine knifflige Frage

Ausgegangen wird von drei Büchern, die schön geordnet nach Band 1, Band 2 und Band 3 im Bücherregal nebeneinander aufgestellt sind.

Es stellt sich nun folgende Frage: Wie lange braucht ein Bücherwurm, der sich von der Seite 1 des ersten Bandes durch den zweiten Band bis zur letzten Seite des dritten Bandes durchgebissen hat? Für eine Einbanddecke benötigt er einen Tag, für alle Seiten eines Bandes sind drei Tage zum Durchbeißen notwendig.



### Lösung: 7 Tage

Wird der erste Band in der vorgezeigten Form aufgestellt, so befindet sich die Seite 1 in nächster Nähe zu Band 2. Der Wurm muß also nur mehr den Einband durchbohren. Nach dem zweiten Band kommt gleich wieder die letzte Seite des dritten Bandes.

## BESTECKHÜPFEN

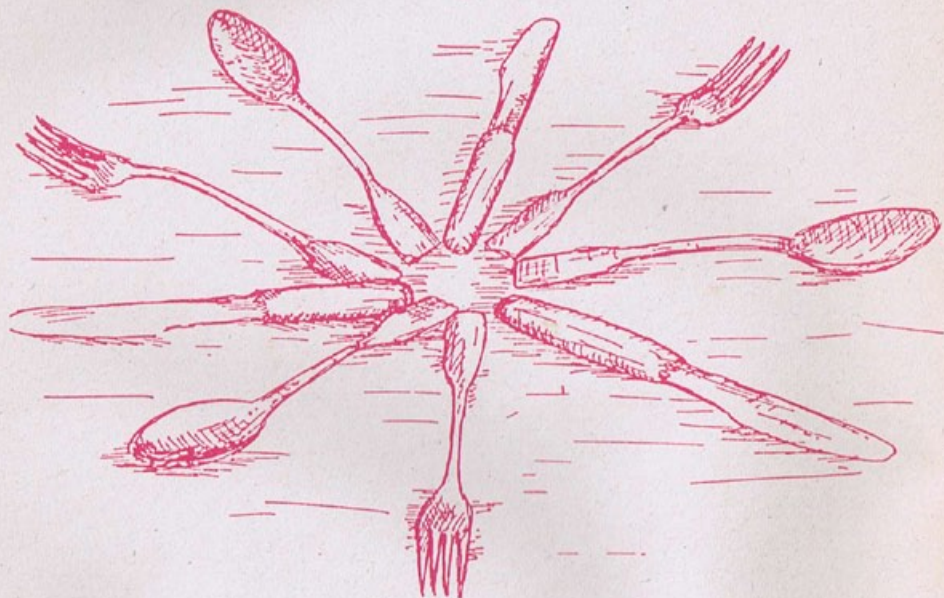
Besteckhüpfen ist so ähnlich wie ein Hürdenrennen, bei dem sich die Läufer gegenseitig ein Bein stellen dürfen. Doch oft genug stolpert man dabei auch über die eigenen Beine.

**Spielmittel:** Mindestens 3 dreiteilige Bestecke und verschiedene Gegenstände als Spielfiguren.

**Spieler:** Ab 2

**Spielziel:** Als letzter Spieler im Besteckstern zu bleiben.

Lege einen Stern aus Messer, Gabel und Löffel. Achte dabei darauf, daß die Besteckteile in regelmäßiger Folge liegen. Zum Beispiel so:



Je mehr Spieler mitmachen, desto mehr Bestecke kannst Du einsetzen. Nun wählt sich ein jeder seine Spielfigur vom Tisch, dies kann Pfeffermühle, Eierbecher, Blumenvase oder Salzfüßchen sein. Deine Spielfigur setzt Du auf ein beliebiges Startfeld zwischen zwei Besteckteile. Am besten steht sie meist vor einem Messer, wobei die Schneide auf Deine Figur weisen sollte.

Reihum zieht ein jeder mit seiner Figur entweder nach links oder nach rechts. Wie weit Du ziehen kannst, hängt davon ab, über welches Besteckteil Du Deine Figur zu Beginn des Zuges führtest. Über ein Messer springst Du nur ins nächste Feld; über eine Gabel hinweg ziehst Du vier Felder weit und über einen Löffel bewegst Du Deine Figur bis zur nächsten Gabel.

Nach jedem Deiner Züge darfst Du entweder die Plätze zweier Bestecke miteinander tauschen oder die Schnittseite eines Messers nach links oder rechts drehen.

Nach dem Bestecktausch dürfen jedoch keinesfalls zwei Messer nebeneinander liegen. - Willst Du nichts dergleichen tun, so kannst Du auch dies.

Du scheidest mit Deiner Figur aus dem Spiel aus, sobald Du auf ein Feld ziehst, daß von einer Messerschneide begrenzt ist.

Wird dem Feld, auf dem Du stehst, erst nachträglich die scharfe Seite eines Messers zugekehrt, hat dies für Deine Figur ebensowenig Bedeutung, wie wenn Du die anfänglich empfohlene Startposition an der Klinge einnimmst. Im übrigen dürfen sich auf einem Feld mehrere Figuren drängeln. Als Zuzügler hast Du jedoch den Nachteil, daß Du keine Änderung am Besteckstern vornehmen darfst.

Wessen Figur am Ende als einzige im Stern steht, der hat das Besteckhüpfen gewonnen. Besteckhüpfen ist wirklich ein schnelles Spiel. - Ging es Dir zu schnell? - Dann laß das Besteck doch in der Tischmitte liegen und versuche es mit Pfeffer und Salz. Hier hast Du etwas mehr Zeit, um zu gewinnen.

e t g  
N N U  
s

BUCHSTABEN

W A e S O  
B a i H e

Die Spieler setzen sich im Kreis zusammen oder halten eine bestimmte Reihenfolge ein. Jeder Spieler hat "drei Leben". Ein Spieler wählt sich einen Buchstaben, um das Spiel einzuleiten. Das Ziel des Spieles ist es, daß jeder Spieler im Kreis einen Buchstaben hinzufügt, um ein Wort zu bilden, es jedoch nicht zu vollenden. Jeder Spieler muß ein Wort im Kopf haben, auf das er aus ist, er kann aber auch bluffen. Der nächste Spieler kann ihn dazu auffordern, sein gedachtes Wort zu nennen. Wenn er ein Wort nennen kann, verliert der Herausforderer ein Leben; wenn nicht, verliert der Spieler selbst eines. Ein Spiel könnte wie folgt aussehen: Der erste Spieler sagt M (und denkt an Maus), der zweite fügt O hinzu (und denkt an Motor), der dritte macht weiter mit N (und denkt an Mond), der vierte vermeidet es, ein Wort zu vollenden und fügt T hinzu (für Montag) und so weiter, bis der letzte Spieler mit "Montage" dasitzt, ihm in letzter Minute jedoch noch das N einfällt. Der nächste ist allerdings ausgetrickst und verliert ein Leben.

## TANZ DER VAMPIRE

Schließt alle die Augen (Vampire sind ja nur nachts unterwegs) und beginnt umherzuwandern. Vertraut dabei auf den Schiedsrichter; er sorgt dafür, daß Ihr nur mit warmem, lebendigem Fleisch in Berührung kommt. Vor den Konsequenzen wird er aber Euch nicht schützen, denn einen von Euch ernennt er heimlich zum Vampir.

Auch der Vampir hat seine Augen geschlossen. Aber wehe, wenn er mit jemand zusammenstößt; er packt sein Opfer mit einem blutrünstigen Schrei - und auch das Opfer wird seinem Schrecken Luft machen. Wir raten aber den Vampiren, keine verräterischen Spuren am Hals zu hinterlassen. Worauf es ankommt, ist das Zupacken und der Schrei, die an Eurer Echtheit keinen Zweifel lassen dürfen.

Jedes Opfer wird selbst ein Vampir und sucht - nachdem es einigermaßen zu sich gekommen ist -, seinen Durst nach Lebenssaft zu stillen. Vielleicht fürchtet Ihr jetzt, daß auch hier die Vampire bald allein das Spielfeld beherrschen werden. Aber dazu kommt es glücklicherweise nicht. Geraten nämlich zwei der Blutsauger aneinander, dann verwandeln sich beide sofort wieder in gewöhnliche Sterbliche.

Werden sich die Vampire gegenseitig zurückverwandeln, bevor sie Euch alle zu ihresgleichen gemacht haben? - Probiert das Spiel einmal aus und schaut, was dabei herauskommt.

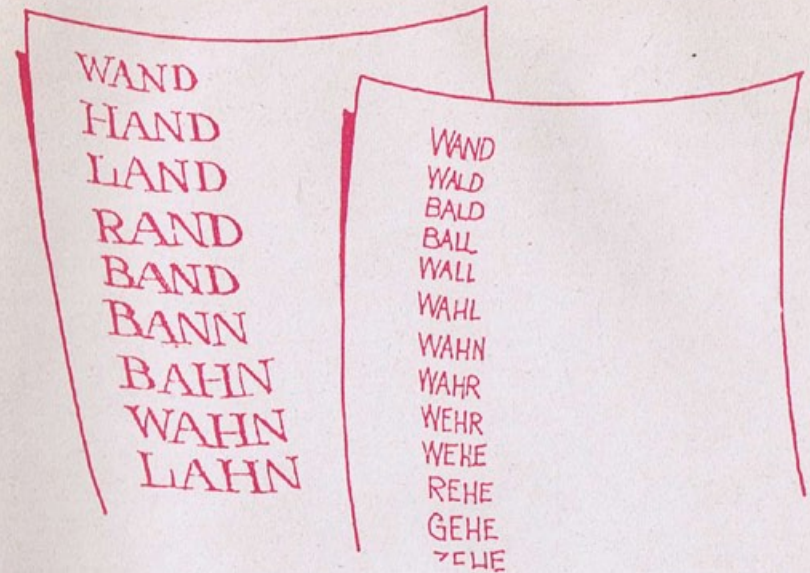
W O R T K A S K A D E

Spieler: 2 und mehr

Material: Papier und Bleistifte

Unter Kaskade versteht man einen künstlichen, stufenförmigen Wasserfall oder - in der Artistik - einen wagemutigen Sprung. Und mit wagemütigen Sprüngen - von Wort zu Wort nämlich - hat dieses Spiel in der Tat zu tun: Man versucht, aus einem vorgegebenen Wort mit vier Buchstaben durch jeweilige Veränderung eines Buchstabens immer neue Wörter zu bilden - und zwar so lange, bis es wirklich nicht mehr weitergeht. Kaskadeur wird der Spieler mit der längsten Wortkette. Selbstverständlich kann man auch eine andere Wertung vornehmen, etwa daß alle Worte, die doppelt oder mehrfach vorkommen, gestrichen werden. Gepunktet wird der Rest.

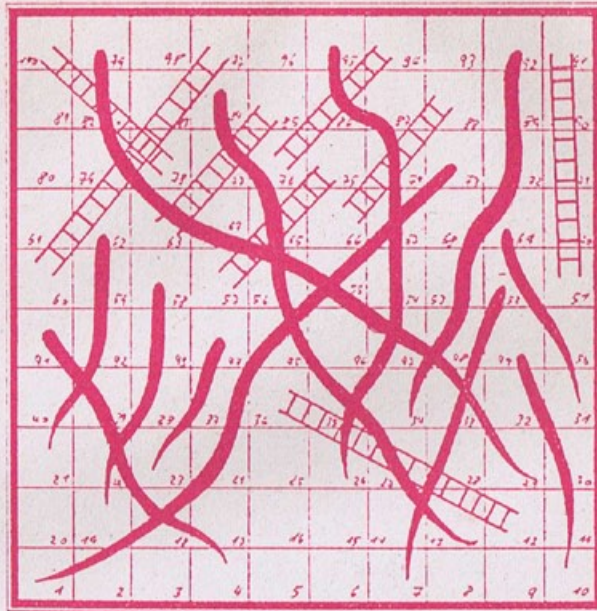
Nebenbei: Man glaube nur ja nicht, daß wenn zwei oder mehrere dasselbe tun, das gleiche dabei herauskommt. Was hier sogleich bewiesen werden kann:



## SCHLANGE UND LEITER

1 Würfel, 1 Spielstein je Spieler

Schlange und Leiter kommt aus Indien und war ursprünglich ein Schicksalspiel. Wir spielen es als ein spannendes und lustiges Hindernisrennen, bei dem es ewig rauf und runter geht. Wer als erster das Ziel erreicht, das bleibt wirklich bis zur letzten Sekunde offen. Und wer den Schaden hat (nämlich kurz vor dem Ziel wieder tief abstürzt), braucht für die Schadenfreude seiner Mitspieler nicht zu sorgen. So wird gespielt: Gewürfelt wird reihum. Wer eine 6 würfelt, darf an den Start (Feld 1), nochmals würfeln und entsprechend weiterziehen. Auch im weiteren Spielverlauf gilt: Nach einer 6 darf man ein zweites Mal werfen. Kommt ein Spieler auf ein Feld, von dem aus eine Leiter nach oben führt, darf er sie zugleich ganz hinaufklettern. Kommt er aber auf ein Feld mit einem Schlangenkopf, so muß er bis zum Schwanzende des Reptils hinunterrutschen. Mit dem letzten Wurf muß man direkt ins Ziel gelangen. Bei einem höheren Augenwert kann man auch zum Ziel vor- und dann mit dem restlichen Augenwert entsprechend zurückgehen. Diese Ausnahmeregel muß vor Spielbeginn von allen akzeptiert werden. Es gewinnt, wer als erster Feld 100 erreicht hat, die anderen spielen um die weiteren Plätze.



## SCHWEINCHEN IM LOCH



Dieses ungestüme Spiel für etwa sechs Mitstreiter ist besonders als Strandspiel geeignet.

Die Mitspieler müssen sich Stöcke von gleicher Länge suchen. Sie bilden dann, jeder in einem Meter Entfernung zum nächsten, einen Kreis, und alle bis auf einen Spieler graben sich kleine Löcher. Der restliche Spieler buddelt ein großes Loch in der Mitte und legt einen Plastikkanister hinein. Sind alle Löcher gegraben, rücken alle Spieler zur Mitte vor und schieben ihre Stöcke unter den Kanister. Auf "Achtung, fertig- los!" schleudern alle den Kanister hoch in die Luft und laufen zu ihren Löchern. Der Spieler, dem es nicht gelingt, seinen Stock in ein Loch zu stecken, ist dran. Er bemüht sich, den Kanister mit seinem Stock in das mittlere Loch zu treiben, während die anderen ihn daran zu hindern versuchen. Sobald ein Loch leer ist, kann es ein anderer Spieler mit seinem Stock besetzen - auch derjenige, der dran ist. Jeder Spieler, der nicht im Besitz eines Loches ist, ist sofort dran. Das Spiel ist zu Ende, wenn es einem der Spieler gelungen ist, den Kanister in dem Loch in der Mitte zu plazieren.

## WOLF

Ein Spieler wird zum Wolf bestimmt und sucht sich ein Versteck. Die anderen Mitspieler schließen die Augen und zählen bis 500 - das Zählen in Fünfern ist weniger langweilig als etwa die Zahlen hintereinander bis 100 aufzusagen. Dann macht sich jeder auf die Suche nach dem Wolf. Ist er gefunden, gehen die Spieler so nahe wie möglich an ihn heran, und der Sprecher des Suchtrupps ruft: "Ich sehe das Fell eines Schafs, ich sehe das Fell eines Kaninchens...", und so weiter, bis er sich endlich getraut, "Ich sehe das Fell eines Wolfes" zu sagen und auf den Gesuchten zu zeigen. Darauf rennen alle zum Ausgangspunkt zurück - natürlich mit dem Wolf auf den Fersen. Diejenigen, die von ihm erwischt werden, werden ebenfalls Wölfe. Sie verstecken sich mit ihm und helfen ihm bei der Verfolgung. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Lämmer gefangen sind.

## SAMURAI

Ein tapferer Samurai-Kämpfer, bewaffnet mit einem Boffer-Schwert, kämpft gegen eine Überzahl von Gegnern. Mit einem einzigen Streich versucht er sie zu erledigen. (Ein Boffer-Schwert ist ein etwa ein Meter langer, völlig ungefährlicher Schaumstoffstab. Zur Not könnt Ihr Euch anders behelfen z.B. indem Ihr einen Family-Tennisball an einer Schnur befestigt und ihn so durch die Luft sausen läßt.)

Die Gegner können sich im Kreis um den Samurai stellen, in einer Reihe vor ihn oder in zwei Reihen zu seinen beiden Seiten, sie müssen aber immer außerhalb der Reichweite des Samurai sein.

Der Samurai läßt sein Schwert entweder hoch durch die Luft sausen oder er rührt es tief über den Boden. Zielt er auf die Köpfe, so müssen sich alle Gegner blitzartig ducken, zielt er auf die Beine, so müssen sie in die Luft springen. Springt jemand in die Luft, wenn er sich eigentlich bücken sollte oder umgekehrt, so wird er "in zwei Stücke gehauen" und muß bis zur nächsten Runde aussetzen. Ob der Samurai sie "getroffen" hat, entscheidet am besten jeder selbst.

Dieses Spiel ist eine Gelegenheit, Eure orientalischen Kampffantasien auszuleben. Kein Samurai mit Selbstachtung würde einen Gegner angreifen, ohne sich vorher vor ihm zu verneigen, sein Schwert langsam aus der Scheide zu ziehen und jeden Angriff mit furchterregenden Schreien zu begleiten. Wenn man mit dem Japanischen nicht mehr so ganz auf dem laufenden ist, genügt ein einfaches Huiaaahh, um uns ins feudalistische Japan zurückzusetzen.

## WILLI MAG - WILLI MAG NICHT

### Ein Spiel für langweilige Autofahrten

**Ziel:** Aus dem Wortlaut des Spielleiters die Regel für das zu erkennen, was der "Willi mag" und für das, was der "Willi nicht mag".

**Spielablauf:** Der Spielleiter erzählt allen Zuhörern von Willi, der gewisse Dinge mag, aber gewisse Dinge ablehnt. Er fordert die Mitspieler auf, jene Regel zu erkennen, nach der Willi seine geliebten oder ungeliebten Dinge aussucht. Sollte jemand eine logische Erklärung gefunden haben, so möge er auch Dinge sagen, die "Willi mag" und die "Willi nicht mag". Die Regel selbst darf er aber nicht laut sagen. Das Gesetz, nach dem der Spielleiter die Wörter aussucht, ist folgendes:

1. Willi mag alle Gegenstände, Tätigkeiten oder Eigenschaften, die durch Wörter gekennzeichnet sind, die einen Doppelbuchstaben besitzen.
2. Willi aber mag alle Wörter nicht, die keinen Doppelbuchstaben haben.

Durch diese Regel kommen eigenartige, scheinbar unlogische Formulierungen zustande:

"Willi mag Tannen, aber keine Bäume", "Willi mag Puppen, aber Spielsachen mag er nicht", "Willi mag rennen, aber nicht laufen", "Willi mag Schlimmes, aber nichts Böses".

Lustig ist es, wenn mehrere Mitspieler die Regel erkannt haben und ebenso nach geeigneten Beispielen suchen.

*Ein himmlisches Vergnügen...*



**CHURRASCO**

*La Mamma*

Innsbruck, Innrain 2, Telefon 56639

## Z6 - SOZIALPROJEKTE

In unseren Betrieben stellen wir zeitlich befristete Arbeitsplätze für junge Menschen bis 25 Jahren zur Verfügung. Diese Arbeitsstellen sollen einen neuen Start ermöglichen und enden nach einem halben oder ganzen Jahr.

Die Anstellung muß ein Ziel haben, bzw. die Situation des Betroffenen verbessern; z. B. Praxis in einem bestimmten Bereich erlangen, Überbrückung bis zu einer Ausbildung, Versicherungszeiten erwerben (bei schwangenen Frauen), Wiedereinstieg ins Berufsleben,....

Interesse und Motivation der/der Betroffenen und die Fähigkeit, die jeweilige Arbeit auch auszuführen, sind Voraussetzung!

Neben der konkreten Arbeit im jeweiligen Betrieb haben die jungen Menschen durch Gruppen- und Einzelgespräche die Möglichkeit einer Reflexion und Unterstützung, bei der auch andere Lebensbereiche miteinbezogen werden.

Eine relativ hohe Anzahl an hauptamtlichen Mitarbeiter/n/innen fördert Einbindung, starke Vorbildwirkung und eine "hautnahe Auseinandersetzung".

## PURZIGAGL

VIEL SPIEL FÜR WENIG GELD UND -  
WO BLEIBT DENN UNSERE PHANTASIE UND KREATIVITÄT?

Spielzeug und Zeug zum Spielen

Kinder brauchen nicht nur (gekauft) Spielzeug, das wertvoll ist, auf das aufgepaßt werden soll/muß, das etwas "G'scheites" ist. Auch Zeug zum Spielen ist sehr wichtig für sie. Besonders erfreulich ist der Aspekt, daß es nichts kostet. Im Gegenteil. Für uns wertloses Material (z. B. Verpackungs- und Werbematerial) wird für Spielzwecke verwendet. Besonderer Vorteil Es kann ohne Probleme gespielt werden, bis es eben kaputt ist.

Hier biete ich Euch/Ihnen einige Tips und Anregungen für verregnete Sommertage und nörgelnde Kinder an:

**ENE MENE MOSE, WAS RASSELT IN DER DOSE?**  
(ein Hörspiel für Kinder ab 4 Jahren)

In leeren Teedosen mit verschiedenen Utensilien (Knöpfe, Reis, Stecknadeln, Kerne, ....) klappern. Die anderen raten, was es ist.

## WÖRTER TEILEN

Wieviele einzelne Wörter sind in "Abflußrohrknie" enthalten? Wer findet die meisten?

(Fluß, Rohr, Knie, Ohr, nie, ....)

Sucht nach anderen, möglichst langen, zusammengesetzten Hauptwörtern!

## STELZEN BAUEN

Man braucht dazu: 2 leere, stabile Konservendosen, feste Schnur, Nägel, Hammer.

... und so macht man es: Mit einem Nagel werden am Bodenrand von außen nach innen 2 gegenüberliegenden Löcher geschlagen. Die Schnur wird durch die Löcher gezogen und an beiden Enden fest zusammenbunden, so daß eine Schlaufe entsteht. Fertig sind die Stelzen!

## Z6 - LADEN - WER KENNT IHN NICHT?!

Aus dem kleinen Alternativladen mauserte sich ein anspruchsvoller Laden, der knifflige, aber auch lustige Spiele und Geschenke anbietet. Das Durchgehen durch unser Geschäft soll die Freude am Schenken - auch sich selber - fördern.

Aus dem Rahmen unseres Spieleangebotes möchten ich ein Spiel vorstellen, das vor allem die Mathematikfreaks ansprechen wird. Es heißt "TURM VON HANOI" und geht auf eine alte chinesische Tradition zurück.

Der "TURM VON HANOI" besteht aus 9 Plättchen, die die Form eines regelmäßig geordneten Kegelstumpfes besitzen. Die Aufgabe besteht nun darin, diesen Turm zu versetzen: Ich gehe von Ort A aus, dem bisherigen Standort des Trums und muß diesen auf Ort B versetzen unter Zuhilfenahme von Ort C. Es darf immer nur eine Scheibe gewechselt werden und es darf nie eine größere Scheibe auf eine kleinere zu liegen kommen.

Dieses Spiel kann auch anhand von verschiedenen großen Münzen ausprobiert werden (z. B. 10,-, 5,-, 1,- und 10 Groschen). Wer sich steigern will, kann versuchen, das Versetzen dieses Münzturmes in 15 Spielzügen zu schaffen. Die Anzahl der benötigten Spielzüge berechnet sich aus der Anzahl der Münzen - oder was immer - folgendermaßen:  $2^{n-1}$  ... in diesem Fall  $2^{4-1}$ , und das ergibt 15 Spielzüge.

Bei 4 Turmscheiben ist das noch relativ einfach - unser Turm im Z6-Laden besitzt aber 9 Scheiben, die zu versetzen sind ... und dann wird es schon etwas schwieriger. (Ein Mathematiküpfiler hat mir erzählt, daß bei 64 Scheiben ein Mensch sein ganzes Leben lang beschäftigt ist!) ○

## PHILIPPINE

Wir sind gerade 5 Jahre alt - das einzige vegetarische Restaurant in Innsbruck. Wir bieten 7 Dauerarbeitsplätze und 6 Förderarbeitsplätze für junge Menschen an .... und vegetarische Vollwertköstlichkeiten, die in junger, heller und freundlicher Atmosphäre serviert werden.

zum Beispiel: Vollkornspätzle mit Mangold und Tomaten

- 500 g Vollmehl
- 5 Eier
- Salz
- 5 dl lauwarmes Wasser
- 250 g Mangold oder Spinatblätter
- 1 gehacktes Salbeiblatt
- 3 EL Butter
- 1 Knoblauchzehe
- 1/2 Dose geschälte Tomaten
- 1 gehackte Zwiebel

Mehl mit Salz, Ei, Wasser gut verrühren bis der Teig Blasen wirft, mit Spätzlesieb in kochendes Salzwasser geben, sobald sie obenauf schwimmen ins kalte Wasser legen.

Die Mangoldblätter ohne Beigabe von Flüssigkeit erhitzen, bis sie zusammenfallen, gut abtropfen und in Streifen schneiden, mit dem Salbeiblatt und einem Eßlöffel Butter gar dünsten, die Knoblauchzehe dazugeben.

Tomaten abtropfen, würfeln und mit den Zwiebeln andünsten.

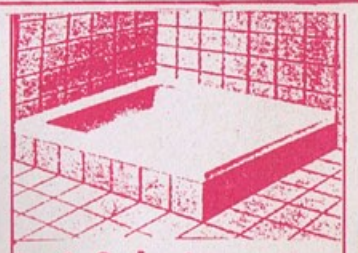
Spätzle in restlicher Butter schwenken, den Mangold darunter mischen, die Spätzle anrichten und die Tomaten darüber verteilen.

TIP: etwas weicher werden die Spätzle, wenn man statt der einen Hälfte des Wassers Milch für den Teil nimmt.

**WOLLZENTRUM**  
**URSULINEN**  
**PASSAGE**

„Dem Geld darf man nicht nachlaufen, man muß ihm entgegengehen.“

BTV der Vorteil einer guten Bank  
 Bank für Tirol und Vorarlberg



In 3 Std. eine neue  
**Badewanne**

**ENGELE**  
 WASSER GAS HEIZUNG  
**INSTALLATEUR**  
 6020 Innsbruck, Müllerstr. 9, Tel. 23 8 98

**A. GOTTARDI**  
 Feine Flaschenweine

6021 Innsbruck, Heiliggeiststraße 10, Tel.: (0 52 22) 27 1 32



**SCHLÜSSEL + SCHLOSS** ☎ 21 0 14

6020 Innsbruck

Leopoldstraße 48

Austria



**SCHLISSANLAGEN**  
**HAUSBRIEFFACHANLAGE**  
**MAGNETIC CODE-SYSTEM**

**DER SPEZIALIST LEOPOLDSTRASSE 48**

WIE DU DEINEN **Körper** BEHANDELST,  
 IST DEINE ENTSCHEIDUNG.  
 WIR VON **GLEA** BIETEN DIR DIE GESUNDEN  
 ALTERNATIVEN ZUM RICHTIGEN

**Gehe**

Schuhe für den ganzen Körper ortho - KLEINERER shoe Ganzler waldviertler Schuhe

**Sitzen**

größte Auswahl an balans - Stühlen

**Liegen**

NEU! japanische FILTONS



Mariahilfstr. 21, Innsbruck, ☎ 86060



**Umsteigen**  
**zur Hypo**



**Das Hypo-Konto**

Ein guter Einstieg in den finanziellen Aufstieg.

Denn mit jedem **HYPO-Konto** nützen Sie die Leistungskraft der Landesbank.

**Die HYPO - in allen Bezirken Tirols**



## HAGUH

In der Sprache der Tlingit Indianer, die das ursprüngliche Spiel erfunden haben, bedeutet Haguh "Komm her!". Mit diesem Ruf forderten sie jemanden auf, mit versteinerner Miene den Gang durch eine Gasse possenreißender Mitspieler zu wagen, ohne dabei das geringste Lächeln zu zeigen. Wenn wir es spielen, sieht es eher so aus, als ob sich Schimpansen bei der Polonaise versuchten. Das Spiel läßt jedenfalls alle Möglichkeiten offen, und Ihr könnt Eure eigene Version entwickeln.

Stellt Euch in zwei Reihen auf und bildet so eine Gasse, die etwa einen Meter breit ist. An dem Ende der Gasse treten zwei Herausforderer vor, einer von jedem Team. Sie verbeugen sich und gehen mit einem einladend "Haguh!" aufeinander zu, ohne den Augenkontakt zu unterbrechen oder eine Miene zu verziehen. In der Mitte treffen sie einander und gehen unbeirrt weiter, fest entschlossen, das geringste Lächeln oder den kleinsten Pruster zu unterdrücken.

Die Spieler in der Gasse sind genau auf das Gegenteil aus. Mit allen möglichen Faxen und Verrenkungen versuchen sie, die Beherrschung der Herausforderer zu brechen (Kitzeln oder sonstige Handgreiflichkeiten sind nicht erlaubt). Ihr wißt natürlich nicht, welcher Herausforderer auf welchen Reiz anspricht. Ihr müßt Euch also entscheiden, ob Ihr Euren eigenen Herausforderer durch mitfühlendes Schweigen unterstützen oder den gegnerischen durch einen Großangriff auf seine Lachmuskeln zu Fall bringen wollt. Schafft ein Herausforderer das Spießrutenlaufen ohne ein Schmunzeln, so reiht er sich wieder in sein Team ein und darf seinen Triumph mit einem Lächeln quittieren. Hat er nicht standgehalten und hält er sich immer noch vor Lachen den Bauch, dann muß er seine Talente dem gegnerischen Team zur Verfügung stellen.

Das Spiel ist aus, wenn nurmehr ein Team übrig ist, wenn alle Spieler die Gasse passiert haben oder wenn Ihr glaubt, genug gekichert, geblödel oder Euch das Lachen verkiffen zu haben.



Rundsatz - Ovalsatz - positiv - negativ - seitenrichtig, verzerrt

**STEIGER**  
DRUCK GmbH

COMPUTERSATZ-STUDIO  
A-6094-Axams  
Lindenweg 37  
Tel. 05234/8105  
Fax. 05234/8186

Was Ihr Herz begehrt... nicht verwirklicht

Mit über 100 Schriften

Prompt.  
Preiswert.  
Laserscharf.