

Die Jagd nach dem Goldenen Becher

Spielkonzept:

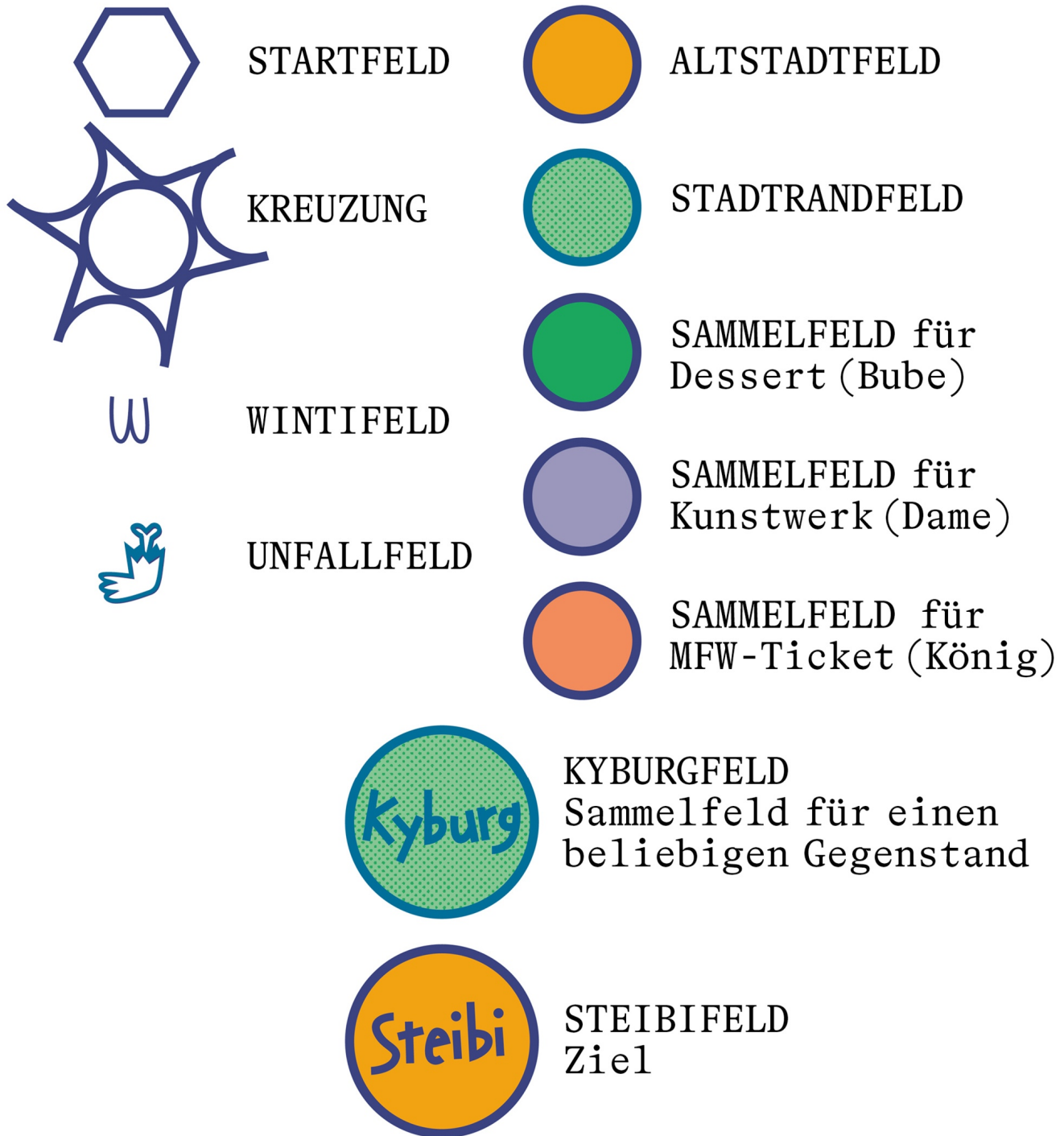
DIMITRI DÜNKI, JULIUS SCHMIDT

Gestaltung:

SAMUEL JORDI

Winterthur im August. Die Musikfestwochen sind fast vorbei. Für den letzten Konzertabend gibt es neu einen Wettkampf unter den Helfer*innen. Der Preis ist der goldene Becher. Wer ihn besitzt, trinkt den ganzen Abend umsonst. Alle wollen ihn haben! Aber nur die Person, die es als Erste schafft, die coucoukunst-Ausstellung mit einem Kunstwerk zu beliefern, die Schlemmerei mit Desserts zu versorgen und ein MFW-Ticket am Eingang einem verzweifelten Fan zu verschenken, kriegt ihn. Deine Freund*innen und du habt es euch zum Ziel gesetzt, diesen Wettbewerb zu gewinnen. In Windeseile macht ihr euch auf in die verschiedenen Stadtteile, um die benötigten Gegenstände einzusammeln. Dabei lernt ihr Winterthur von einer ganz neuen Seite kennen. Die erste Person, die die Steibi erreicht, erhält den goldenen Becher – und blättert dann auf Seite 19. Viel Glück.

Spielzeit: etwa 1 Stunde; für 3 bis 8 Spieler*innen



Spielanleitung

MATERIAL

Ihr braucht: ein Poker-Kartenset, bzw. bei mehr als 4 Spieler*innen zwei Poker-Kartensets, Spielfiguren, Papier und Stift (oder Smartphones), das Spielfeld (Rückseite des Kalenders) und diese Coucou-Ausgabe.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt alle Buben, Damen und Könige aus den Poker-Kartensets heraus und legt sie aufgedeckt in drei Stapeln auf den Tisch. Dann mischt die restlichen Karten und legt den Kartenstapel verdeckt auf den Tisch.

ZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, als Erste*r den goldenen Becher zu ergattern. Um das zu schaffen, musst du ein MFW-Ticket, ein Kunstwerk sowie ein Dessert einsammeln und anschliessend auf das STEIBI-FELD gelangen. Du darfst in jedem Stadtteil nur einen dieser drei Gegenstände holen. Notiere dir also, wo du bereits einen Gegenstand gesammelt hast. Dafür brauchst du Papier und Stift (oder ein Smartphone). Wer zuerst alle drei Gegenstände eingesammelt hat und das STEIBI-FELD erreicht, gewinnt den goldenen Becher. Blättert dann auf Seite 19.

SPIELSTART

Alle platzieren ihre Spielfiguren beliebig auf den markierten Startfeldern. Es darf nur eine Spielfigur auf einem Feld stehen. Die Person, die zuletzt ein Hasan-Sandwich gegessen hat, verteilt jeder*m Spieler*in 4 Karten. Die Person, die rechts neben der Person sitzt, die die Karten verteilt hat, beginnt die erste Runde.

ABLAUF

Im Gegenuhrzeigersinn spielen alle nacheinander eine Handkarte aus und bewegen ihre Spielfiguren in Pfeilrichtung entsprechend dem Kartenwert. (Eine 2 sind 2 Felder, eine 3 sind 3 Felder usw.; Ausnahme: mit dem Ass kann man entweder 1 oder 11 Felder vorrücken; mit dem Joker darf man bis zu 11 Felder vorrücken.) Wenn du an eine Kreuzung kommst, darfst du entsprechend den Pfeilen (!) selbst entscheiden, wo du durchgehst. Haben alle ihre 4 Karten ausgespielt, wird der Kartenstapel zum Austeilen an die Person weitergegeben, die rechts neben der Person sitzt, die zuletzt verteilt hat. In der zweiten Runde werden nur noch 3 Karten verteilt, in der dritten nur noch 2. Dann beginnt es wieder mit 4 Karten, 3, 2. Während der Runde dient der Kartenstapel als Nachziehstapel für die WINTI-FELDER. Ist dieser leer, mischt ihr den Ablagestapel.

ALTSTADTFELD

Nur die Spieler*innen, die bereits alle drei Gegenstände eingesammelt haben, dürfen die ALTSTADT-FELDER betreten. Du musst genau auf dem STEIBI-FELD landen, um zu gewinnen. Wenn dir das nicht gelingt, fahre über das Feld hinaus und mach eine Ehrenrunde. Oder zwei oder drei. (Beachte die Pfeile!)

BUNTES SAMMELFELD

Auf diesen Feldern kannst du einen Gegenstand einsammeln. Auf einem orangen Feld erhältst du ein MFW-Ticket, auf einem violetten Feld ein Kunstwerk, auf einem grünen Feld ein Dessert. Diese Gegenstände werden durch die folgenden Karten dargestellt: MFW-Ticket = König, Kunstwerk = Dame, Dessert = Bube. Wenn du einen dieser Gegenstände einsammelst, nimm die entsprechende Karte und lege sie offen vor dich hin. Du kannst jeden Gegenstand maximal einmal besitzen. Vergiss nicht, dir zu notieren, in welchem Stadtteil du deine Gegenstände gesammelt hast – du darfst in jedem Stadtteil nur einen Gegenstand sammeln.

KYBURG-FELD

Hier darfst du einen beliebigen Gegenstand einsammeln.

UNFALL-FELD

Du verletzt dich! Du musst ins KSW und eine deiner Handkarten abwerfen.

WINTI-FELD

Wer auf einem WINTI-FELD landet, muss die oberste Karte vom Nachziehstapel aufdecken. Schlagt den Stadtteil nach, in dem sich die Spielfigur befindet. Die Person, die rechts von dir sitzt, liest die Aktion vor, wofür die gezogene Karte steht. Führe dann die beschriebene Aktion aus.

BESONDERES

- 1) Landet eine Spielfigur auf einem Feld, das bereits durch eine andere besetzt ist, überspringt sie dieses Feld. Die Spieler*in zieht eine Handkarte von der*dem übersprungenen Spieler*in. SONDER- und SAMMELFELDER behalten ihre Wirkung.
- 2) Wenn du auf ein SAMMELFELD kommst, dessen Gegenstand du bereits besitzt, dann gilt dieses für dich als WINTI-FELD.
- 3) Wenn du in einem Stadtteil bereits einen Gegenstand gesammelt hast, dann gelten für dich in diesem Stadtteil alle SAMMELFELDER als WINTI-FELDER.

Seen/Mattenbach/Breiti

ASS

Gestern Abend hast du dich mit einer*m Bekannten im «Paradiesli» zum Picknick getroffen, um beim Anblick des Sternenhimmels stundenlang über die Eigenheiten Winterthurs zu philosophieren. Dein*e Bekannte*r hat eine Flasche Ruprecht-Rotwein mitgebracht. (Du darfst einer Person eine Handkarte wegziehen und auf deine Hand nehmen.)

2

Du warst letzte Woche spontan mit Freund*innen in der Breiti minigolfen. Bei Loch Nummer 6 sind zwei von ihnen in den Teich gefallen und haben sich im magischen Wasser auf wundersame Weise ineinander verliebt! (Lass 2 Spieler*innen ihre Handkarten tauschen.)

3

Samstagabend am Eidberger Openair. Die Nacht bricht an, es wird kalt. Aber du willst noch nicht nach Hause, denn Jack Slamer treten gleich noch auf. Du leihst dir von einer*m Freund*in einen Pullover, vergisst aber, diesen zurückzugeben. (Vertausche deine Spielfigur mit einer anderen. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)

4

In der Tankstelle auf dem Seemer Buck hast du Koffein-Shots gekauft. Beim Öffnen jedoch bemerkst du, dass das nichts ist, was du deinem Magen antun willst. Du verschenkst die Shots. (Bewege eine beliebige andere Spielfigur bis zu 3 Felder vorwärts. Die Wirkung der Sonder- und Sammelfelder bleibt bestehen.)

5

Beim Spaziergang in der Kiesgrube im Schützenbühl findest du eine Krähe, die sich den Flügel gebrochen hat. Du pflegst sie gesund. Die Krähe verspricht dir, auf dich aufzupassen. (Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Die Schutzkrähe bewahrt dich vor einer zukünftigen Verletzung. Wenn du dich das nächste Mal verletzt, musst du nicht ins KSW. Leg die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.)

6

Als du nachts auf der Eschenberglichtung stehst, siehst du über der Kyburg einen Sternschnuppenregen und bist ergriffen. Du erzählst allen davon, so dass sie mit dir Sternschnuppen schauen wollen. (Alle, die bereits drei Gegenstände eingesammelt haben, machen einen Ausflug zur Kyburg. Setz sie auf das Kyburg-Feld.)

7

Du spazierst den Boll entlang in den Wald hinein. Da stösst du auf Füchse, die an ihrem Heiligen Hain ein Ritual abhalten. Sie bemerken dich, jagen dir nach, wollen dich beißen. Du sprintest quer durch Iberg, Binzenloo und Eidberg. Die Füchse sind dir dicht auf den Fersen! Du fliehst weiter bis zur Köhlerei Adelbach in Oberseen. Dort rettet dich eine Köhlerin. Aus Dankbarkeit hilfst du ihr bei der Arbeit. (Wirf alle deine Handkarten ab.)



8

Eine Parkwärterin wettet mit dir, dass du dich nicht traust, auf einem Bruderhaus-Wisent einmal quer durch Winterthur zu galoppieren. Wirst du es machen? (Wähle eine*n Mitspieler*in aus. Ihr beide zieht je eine Karte vom Stapel. Wenn deine Karte höher ist, verliert die andere Person einen Gegenstand deiner Wahl. Ist deine Karte tiefer, musst du ins KSW. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Ganze. Ein Joker zählt als 12.)

9

Beim Anblick des Heinrich-Bosshard-Denkmal vor der Kirche in Seen denkst du daran, wie der Dichter – Sohn eines Schuhmachers und Kleinbauern – während des Züriputsches wegen religionsfeindlicher Äusserungen ein Berufsverbot erhielt. Rebellisch gestimmt hältst du eine feurige Rede über Gerechtigkeit. (Alle – auch du – stimmen ab, wem du eine Handkarte wegziehen darfst. Bei einem Unentschieden hast du 2 Stimmen.)

10

Du spazierst im Waldegg am Mattenbach entlang und denkst an Erwin Schatzmanns Initiative, hier einen See anzulegen. Du gehst heim, holst eine Schaufel und fängst an zu graben. Dabei verstauchst du dir den Knöchel. (Ab ins KSW. Wirf zudem eine beliebige Handkarte ab.)

JOKER

Als du die Ruine beim Waldfriedhof im Sonnenbergpark erkundest, triffst du eine Eule. Sie führt dich zum Astrolabium im Rosengarten und lehrt dich, wie du anhand der Sterne die Zukunft voraussagen kannst. (Du ziehst die Handkarten aller Spieler*innen inklusive deinen ein, schaust sie dir an und verteilst sie nach Belieben reihum.)

Hegi/Grüze

ASS

Du kletterst über den Zaun «Kerberos» der Künstlerin Katja Schenker aufs Gelände der Kehrrichtverbrennungsanlage. Zwischen den Müllwagen entdeckst du eine Spalte, der Gase entströmen. Als du sie einatmest, sagst du orakelnd die Zukunft voraus! (Sammle alle Handkarten verdeckt ein – inklusive deiner –, mische sie und verteile sie reihum. Beginne bei dir.)

2

Als du mit deinem Board durch den Skatepark schiesst, weckst du die Geister der Industrie, die in seinem Beton schlafen. Sie lassen Schmieröl aus dem Boden quellen, so dass dein Skateboard die Haftung verliert und du stürzt. (Ab ins KSW. Wirf zudem eine Handkarte ab.)

3

Als du vor dem Deutweg-Sportplatz die Hitler-Eiche siehst, die dem Bodenturner Georges Miez zu seinem Sieg an der Olympiade 1936 überreicht wurde, rufst du alle Freund*innen an und hältst eine flammende Rede darüber, dass es nie wieder ein faschistisches System geben darf. Es muss sich etwas ändern! (Alle stimmen ab, wer wem eine Handkarte wegziehen darf. Bei einem Unentschieden hast du 2 Stimmen.)

4

Als du nach der Besichtigung der Stadler Rail AG durch die Sulzer-Allee spazierst, fragt dich ein Stahlarbeiter, ob du mit ihm in der Ida-Beiz beim Eulachpark noch einen Kaffee trinken magst. Du verliebst dich in ihn und bleibst bis zum Abend. (Wirf alle deine Handkarten ab.)

5

Du lädst ein paar Bekannte zu einer Tour durch die fünf Brockenhäuser in der Grüze ein. Als ihr euch gemeinsam auf ein Bett werft, bricht es zusammen. (Alle Spieler*innen, die bereits drei Gegenstände eingesammelt haben, gehen mit dir ins KSW. Ihr werft je eine Karte ab.)

6

Du gehst in die alteingesessene Rösterei am Bahnhof Grüze. Hier probierst du die Kaffeeröstung Wiener Top, die auf einem Rezept des Urgrossvaters Johann Küng basiert. Du kaufst eine Packung und verschenkst sie weiter. (Bewege eine beliebige andere Spielfigur bis zu 3 Felder vorwärts. Die Wirkung der Sonder- und Sammelfelder bleibt bestehen.)

7

Als du in der Grüze-Industriezone die grosse Graffitiwand neben der Kehrrichtverbrennungsanlage betrachtest, triffst du auf Stadtkater Ginger, der sich hierher verirrt hat. Du rufst ein Taxi und lässt ihn zurück in sein Zuhause, die Neustadtgasse, fahren. Als Dank verspricht Ginger dir, in Zukunft auf dich aufzupassen. (Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Die Schutzkatze bewahrt dich vor einer zukünftigen Verletzung. Wenn du dich das nächste Mal verletzt, musst du nicht ins KSW. Leg die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.)

8

Mit einem Menschen, der dir nahesteht, verbringst du die Nacht auf dem Hegifeld. Zwar sucht ihr Vergebens mit eurem Teleskop nach dem Asteroiden «Winterthur», aber immerhin hast du Zeit, mit deinem Wissen über Sternbilder zu glänzen. Zum Dank erhältst du ein Geschenk. (Du darfst einer Person eine Handkarte wegziehen und auf deine Hand nehmen.)

9

Deine Kollegin ist Pilotin und nimmt dich zum Segelflugplatz im Hegifeld mit. Dort hebt ihr in die Lüfte ab. (Vertausche deine Spielfigur mit einer anderen. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)

10

Du stehst vor der Doppelleu-Brauerei und diskutierst in einer Runde darüber, welches Winterthurer Bier am besten ist. Ihr gebt in der Runde euer Chopfab-, Stadtgut- und Euelbräubier zum Probieren weiter. (Bestimme, welche 3 Spieler*innen miteinander ihre Handkarten tauschen müssen.)

JOKER

Du wettest mit dem Spiderman von Winterthur, dass du acht Big Macs verdrücken und dann einmal übers Eisfeld von der Eishalle rennen kannst, ohne dich zu übergeben. Wirst du es schaffen? (Wähle eine*n Mitspieler*in aus. Ihr beide zieht eine Karte vom Stapel. Wenn deine Karte höher ist, verliert die andere Person einen Gegenstand deiner Wahl. Wenn nicht, musst du ins KSW. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Ganze. Ein Joker zählt als 12.)

Oberwinterthur

ASS

Du versammelst dich mit Bekannten an jenem Ort, der 1963 vom SRF als «die stinkende Sinfonie der Trostlosigkeit» betitelt wurde: dem Stinkberg. Von dort zieht ihr in die Welt hinaus. Nachdem ihr eine Weile gelaufen seid, kommt ihr an einen Abgrund. Ihr realisiert, dass die Aussenwelt gar nicht existiert und ihr nur Spielfiguren eines Spiels seid, das vom Kulturmagazin Coucou entworfen wurde. Ihr habt alle einen Nervenzusammenbruch. (Alle Spieler*innen, die bereits drei Gegenstände eingesammelt haben, landen mit dir im KSW und ihr werft je eine Handkarte ab.)

2

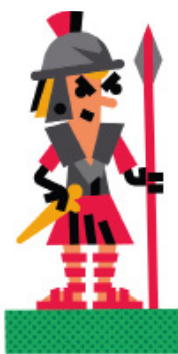
Du spazierst durch den alten Dorfkern Oberis. Auf dem Platz vor der Kirche St. Arbogast siehst du plötzlich, wie die Engel mit den Furien ringen, die zu dem ehemaligen Tempel unter der Kirche gehören. Dieses Spektakel fasziniert dich derart, dass du Raum und Zeit vergisst. (Wirf alle deine Handkarten ab.)

3

Du wettest mit Mike Künzle, dass du es schaffst, mit deinem Gleitflieger vom Bäumlü bis aufs Dach vom Sulzer-Hochhaus zu fliegen. Wirst du es schaffen? (Wähle eine*n Mitspieler*in aus. Ihr beide zieht eine Karte vom Stapel. Wenn deine Karte höher ist, verliert die andere Person einen Gegenstand deiner Wahl. Ist deine Karte tiefer, gehst du ins KSW. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Ganze. Ein Joker zählt als 12.)

4

Ihr habt euch am Römerfest im Dorfkern Oberis verabredet. Während der Gladiator*innenspiele füllt jedoch Bacchus eure Weinkelche immer wieder auf, sodass ihr euch immer wieder verpasst. (Vertausche zwei Spielfiguren miteinander. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)



5

Du machst einen Ausflug zur Mörsburg. Dort findest du den unterirdischen Gang, in dem jene junge Frau sitzt, zu deren Füßen ein Schatz liegt und die von einem schwarzen Hund bewacht wird – genauso, wie es in der Sage vom «Goldenen Kegelspiel» steht. Du führst sie ans Licht und nimmst den Schatz mit. (Tausche mit einer anderen Person die Handkarten.)

6

Als du die Treppen der Wunderbrücke im Park des Technoramas herunterschleuderst, greift dich ein Roboter an. (Ab ins KSW. Wirf zudem eine Handkarte ab.)

7

Du kommst an dem Haus vorbei, das früher die Villa Kunterbunt war und in der sonntags Konzerte im Keller stattfanden. Spontan hältst du eine Rede darüber, dass Menschen ein Recht auf Wohnraum haben sollten und forderst die Vergesellschaftung von Immobilien. (Sammle alle Handkarten verdeckt ein, mische sie und verteile sie reihum. Beginne bei dir.)

8

Auf dem Areal der Kantonsschule Rychenberg, dort wo einst die gotische Abdankungskapelle stand, findest du den kleinen Finger eines Skeletts. Du erschrickst und willst zuerst die Polizei rufen, überlegst es dir dann aber anders und steckst den Finger zurück in die Erde. Der Geist des Stadtbaumeisters Bareiss erscheint dir und zeigt sich dankbar. Er verspricht, auf dich aufzupassen. (Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Der Schutzgeist bewahrt dich vor einer zukünftigen Verletzung. Wenn du dich das nächste Mal verletzt, musst du nicht ins KSW. Leg die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.)

9

Du errichdest auf dem Goldenberg eine riesige Skulptur, die auf utopische Art und Weise ein mögliches lustvolles und heiteres Zusammenleben aller Menschen veranschaulicht. Alle zollen dem schöpferischen Genie, das von dir Besitz ergriff, Respekt. (Alle Spieler*innen ausser dir müssen ihre Karten abwerfen.)

10

Eine Bekanntschaft wird beim unflätigen Treiben in der Öffentlichkeit erwischt und muss deswegen im Jugendtreff Gleis 1B beim Bahnhof Oberwinterthur Sozialstunden leisten. Nett wie du bist, übernimmst du die Schicht. Dank wird dir zuteil. (Du darfst einer Person eine Handkarte wegziehen und auf deine Hand nehmen.)

JOKER

Du gehst ins Technorama. Bei der Show in der Blitz-Arena läufst du durch den Faradayschen Käfig und schnappst dir mit einem der Handschuhe einen Blitz. Du bist nun elektrisiert. (Bewege dich bis zu 4 Felder vorwärts. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)

Veltheim/Rosenberg

ASS

Du fütterst Enten auf dem Schützenweiher. Sie verraten dir, dass sie auf dem Grund des Weihers heimlich einen Tempel aus Beton gebaut haben und versprechen dir, in Zukunft auf dich aufzupassen. (Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Die Schutzente bewahrt dich vor einer zukünftigen Verletzung. Wenn du dich das nächste Mal verletzt, musst du nicht ins KSW. Leg die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.)

2

Du bist auf der Schützenwiese und stimmst eine FCW-Hymne an, die du dir spontan ausgedacht hast. Plötzlich singen alle mit. (Alle werfen eine Karte in die Mitte. Du mischst sie. Alle ziehen reihum blind eine der Karten. Du beginnst.)

3

Du bist mit Freund*innen im Linas. Es werden neue Bekanntschaften geschlossen. Als die St. Peter und Paul Kirche gerade zwölf schlägt, tauschen zwei Leute ihre Telefonnummern aus. (Lass zwei Spieler*innen ihre Handkarten tauschen.)

4

Vor der Kirche in Veltheim siehst du auf einmal die Gespenster all jener Leute, die über die Jahrhunderte zu ihr pilgerten. Für einen kurzen Moment entschliesst du dich Mönch*Nonne zu werden. Du bist ganz benebelt von dieser Idee und versinkst in tiefer Kontemplation. (Zieh eine zusätzliche Karte vom Stapel.)

5

Zwei Bekannte fragen dich unabhängig voneinander per SMS nach dem Weg. Da du gerade im Römerholz in ein Bild von Brueghel dem Älteren vertieft bist, vertauschst du die Antworten an beide. (Vertausche die Spielfiguren von zwei Spieler*innen miteinander. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)

6

Nach einer Runde Minigolf und einem Schütziburger setzt du dich an den Schützenweiher. Ein Schwarm Enten fliegt an den vielen bunten Plastikstatuen vorbei. Du kommst ins Grübeln. Das Leben ist vollkommen sinnlos, aber doch schön und voller heiterer Augenblicke. Du teilst deine Erkenntnis mit einem Gspänli. Es zeigt sich erkenntlich. (Du darfst einer Person eine Handkarte wegziehen und auf deine Hand nehmen.)

7

Im Wolfi-Schwimmbad kaufst du dir zwei Portionen Pommes. Du teilst sie mit deiner Badibegleitung. Das Salz und das Fett geben euch für kurze Zeit Energie! (Bewege deine Spielfigur bis zu 3 Felder vorwärts und bewege eine beliebige andere Spielfigur bis zu 3 Felder vorwärts. Sonder- und Sammelfelder behalten für beide ihre Wirkung.)

8

Ihr besucht das Baumgrab eines Freundes im Waldfriedhof Rosenberg, öffnet eine gute Flasche Bier aus dem Hako und bringt ihm ein Trankopfer dar. (Alle werfen ihre höchste Handkarte ab.)

9

In Erinnerung an deine Kindertage hüpfst du auf dem Rosenbergfriedhof auf Holidi herum. Das kitzelt ihn. Er schüttelt sich. Du rutschst ab und verstauchst deinen Knöchel. (Ab ins KSW. Wirf zudem eine Handkarte ab.)

10

Du wettest mit einem Gwunderfitzli, dass man Kois im Walcheweiher ansiedeln kann. Wirst du die Wette gewinnen? (Wähle eine*n Mitspieler*in aus. Ihr beide zieht je eine Karte vom Stapel. Wenn deine Karte höher ist, verliert die andere Person einen Gegenstand deiner Wahl. Ist deine Karte tiefer, passiert nichts.)

JOKER

Jemand erzählt euch, dass die Fassade des Rosenberg-Einkaufszentrums an moussierenden Schaumwein erinnern soll. Alle, die Zeit haben, beschliessen, sich Enterhaken zuzulegen, das Gebäude hinaufzuklettern und auf dem Dach Prosecco zu trinken. (Alle Spieler*innen, die bereits drei Gegenstände eingesammelt haben, werfen all ihre Handkarten ab.)



Wülfingen

ASS

Auf der Burgruine Wülflingen schenkt dir ein älterer Herr seinen Schnupftabak. Du öffnest die Dose. Sie stinkt. Du schenkst sie weiter. (Bewege eine andere Spielfigur bis zu 3 Felder vorwärts. Die Wirkung der Sonder- und Sammelfelder bleibt bestehen.)

2

Du hilfst einem Freund den Maibaum beim Dorfgemeinschaftshaus aufzustellen. Er zeigt sich dankbar. (Du darfst einer Person eine Handkarte wegziehen und auf deine Hand nehmen.)

3

In der Affenschlucht entdeckst du hinter einem der Wasserfälle, dass der Affengott in einer Felsspalte feststeckt! Du befreist ihn. Er bedankt sich bei dir. (Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Der Schutzaffe bewahrt dich vor einer zukünftigen Verletzung. Wenn du dich das nächste Mal verletzt, musst du nicht ins KSW. Leg die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.)

4

Du triffst dich mit Freund*innen im Bocciodromo im Blumenau zum Pizzaessen. Als ihr eine Gruppe Boccia spielen seht, beschliesst ihr, auch ein paar Runden zu werfen. Ihr verausgabt euch allesamt. (Alle Spieler*innen, die bereits drei Gegenstände eingesammelt haben, werfen alle ihre Handkarten ab.)

5

Auf dem Brüelberg hörst du auf einmal im Wind Winterthurs dichtende Stimmen Naturgedichte singen – Walter Gross, Lilly Ronchetti, Ruth Loosli und alle Poetograph*innen. Du bist begeistert und hältst eine Rede über die Rechte, die der Natur zukommen müssten. Etwas muss sich ändern! (Alle stimmen ab, wer wem eine Handkarte wegziehen darf. Bei einem Unentschieden hast du 2 Stimmen.)

6

Du wettest mit einer Person, dass du bei einer dunklen Messe in der Ruine Berenberg Cernunnos, den Gott der Natur, beschwören kannst. Wird es dir gelingen? (Wähle eine*n Mitspieler*in aus. Ihr beide zieht eine Karte vom Stapel. Wenn deine höher ist, darfst du blind einen Gegenstand von ihr ziehen. Falls du diesen Gegenstand bereits besitzt, musst du ihn abwerfen. Sonst darfst du ihn behalten. Ist deine Karte tiefer, passiert nichts.)



7

Du bist beim Strassenverkehrsamt, um deine Fahrprüfung zu machen. Nach den ersten 500 Metern bittet dich die Prüferin, rechts ranzufahren. Sie steigt aus und schickt dich auf den Beifahrersitz. (Tausche mit einer Person deiner Wahl deine Handkarten.)

8

Du spazierst dem Hang vom Wolfensberg entlang. Als du die Chöpfi siehst, erinnerst du dich an deine Kindheit. Du tollst auf den Steinen herum und stolperst über ein schlafendes Waldmenschlein. (Ab ins KSW. Wirf zudem eine Handkarte ab.)

9

Nach den Konzerten am Bambole verquatschst du dich mit einer Tontechnikerin. Ihr trinkt die ganze Nacht lang Absinth und die grüne Fee vernebelt eure Sinne. Du wachst irgendwo in einem Maisfeld auf. (Verteile alle deine Handkarten beliebig unter den Mitspieler*innen.)

10

Du findest den Punkt, von dem aus der Sulzer-Turm und der Rote Turm in Konjunktion stehen! Ein Sonnenstrahl fällt auf dein Haupt und plötzlich ist dir alles, aber wirklich alles, klar. (Du ziehst die Handkarten aller Spieler*innen inklusive dir ein, schaut sie dir an und verteilst sie nach Belieben reihum.)

JOKER

Du bist Platzanweiser*in in der Eulachhalle an der Unjurierten und verteilst den Künstler*innen die falschen Platz-Kojen. (Alle Spieler*innen reichen ihre Handkarten der Person rechts von sich weiter.)

Töss

ASS

Du spazierst der Töss entlang. Auf der Insel der Eisvögel hörst du eine sanfte Stimme singen und folgst ihr betört. Du vergisst alles um dich herum. (Wirf all deine Handkarten ab.)

2

Du stolperst zufällig in das Schwarze Haus – das besetzte Haus an der Zürcherstrasse. Du braust deinen eigenen Wermut und lädst alle ein, die Zeit haben. Sie probieren von ihm. (Alle Spieler*innen, die bereits drei Gegenstände eingesammelt haben, machen einen Ausflug ins KSW und werfen je eine Handkarte ab.)

3

Im Gaswerk drehst du an einem Ventil. Uralte Dämpfe entströmen ihm. Du atmest sie ein. Plötzlich siehst du für kurze Zeit die Zukunft vor dir aufblitzen. (Schau dir die obersten fünf Karten vom Nachziehstapel an und nimm dir die, die dir am besten gefällt. Leg den Rest wieder verdeckt oben auf den Nachziehstapel.)

4

Die Velokurier*innen veranstalten auf dem Sulzerareal einen Alleycat, ein Postenlauf auf dem Velo. Du wettest, dass du die Strecke am schnellsten zurücklegst. (Wähle eine*n Mitspieler*in aus. Ihr beide zieht eine Karte vom Stapel. Wenn deine Karte höher ist, verliert die andere Person einen Gegenstand deiner Wahl. Ist deine Karte tiefer, wirf eine deiner Handkarten ab. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Ganze. Ein Joker zählt als 12.)

5

Du hilfst einer Person, den Gleisarbeiterfriedhof wieder in Stand zu setzen und streichst die Miniaturkirche frisch an. Dank wird dir zuteil. (Du darfst einer Person blind eine Handkarte wegziehen und auf deine Hand nehmen.)

6

Am Kick für Toleranz verletzt sich ein Maskottchen, du springst ein. (Tausche mit einer Person deine Handkarten. Die Person, mit der du die Karten tauschst, muss ins KSW.)

7

Du gehst skaten im Skills Park. (Ab ins KSW. Wirf zudem eine Handkarte ab.)

8

Beim Anblick der Arbeiter*innenhäuser überkommt dich der Geist vom «roten Töss». Auf einmal wird dir klar, dass du nicht einverstanden bist mit den gesamtgesellschaftlichen Verhältnissen. Aus dir sprudelt eine feurige Rede darüber, dass es höchste Zeit ist, die Produktionsverhältnisse zu demokratisieren! Diese Rede teilst du per Telefonanruf live im Radio Stadtfilter mit, sodass auch ja alle sie hören. (Sammle alle Handkarten verdeckt ein, mische sie und verteile sie reihum. Beginne bei der Person rechts von dir.)

9

Bei den Schildkröten-Teichen in der Nähe des Reitplatzes vertreibst du einen Storch. Die Schildkröten versprechen dir dafür, in Zukunft dein Schild zu sein. (Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Die Schutzschildkröte bewahrt dich vor einer zukünftigen Verletzung. Wenn du dich das nächste Mal verletzt, musst du nicht ins KSW. Leg die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.)

10

Du gehst ins Kino Cameo, um eine Programmreihe zum Thema Biographien zu schauen. Vollkommen überrascht bemerkst du, dass das ganze Leben von einem*r deiner Freund*innen verfilmt wurde. Nun kennst du seine*ihre Zukunft. (Bewege eine beliebige andere Spielfigur bis zu 3 Felder vorwärts. Sonder- und Sammelfelder behalten ihre Wirkung für den*die Spielfigurenbesitzer*in.)

JOKER

Du gehst zu einer Gedenkfeier des Winterthurer Ufologen Erwin Mürner ins Kraftfeld. Als du nach draussen gehst, verlierst du den Boden unter den Füßen. Erst denkst du, du hättest zu viele Belgische Kreisel getrunken, dann bemerkst du: Der Traktorstrahl eines Raumschiffs hat dich erfasst! (Tausche deine Spielfigur mit einer anderen. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)



Stadtrand (grün)

ASS

Ein Streit ist in den Pünten ausgebrochen. Es wird darüber abgestimmt, ob Hanf angepflanzt werden darf. (Alle stimmen ab, wer wem eine Karte wegziehen darf. Bei einem Unentschieden hast du zwei Stimmen.)

2

Du schaust an der Töss den Eisvögeln auf der Brutinsel zu. Einer wirkt schwächlich und du päppelst ihn mit deinem Proviant auf. Der Vogel zeigt sich dankbar. (Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Der Schutzzeisvogel bewahrt dich vor einer zukünftigen Verletzung. Wenn du dich das nächste Mal verletzt, musst du nicht ins KSW. Leg die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.)

3

Auf dem Eschenbergturm schaust du über den Wald. Plötzlich erscheint es dir vollkommen absurd, in einem Haus in der Stadt zu wohnen. Du entscheidest dich, es fortan dem Einsiedler Isidor gleichzutun und im Eschenbergwald zu leben. (Wirf alle deine Handkarten ab.)

4

Du isst beim Bruderhaus ein paar Coupes Dänemark. Sie machen dich nicht satt. Du klaust einer Freundin ein paar Fritten vom Teller. Sie bemerkt es. Als Entschuldigung schenkst du ihr die Patenschaft für einen Mufflon. (Du darfst einer Person eine Handkarte wegziehen und auf deine Hand nehmen. Die bestohlene Person darf dafür eine Karte vom Stapel ziehen und als Schutzmufflon verwenden. Wenn sie sich das nächste Mal verletzt, muss sie nicht ins KSW. Dann wirft sie die Karte auf den Ablagestapel.)

5

Du steckst ein Sportmuffelchen mit dem Langlauf-Fieber an und schickst es auf die Loipe beim Eschenberg. (Bewege eine andere Spielfigur bis zu 3 Felder vorwärts. Die Wirkung der Sonder- und Sammelfelder bleibt bestehen.)

6

Bei einem Nachspaziergang stolperst du am Brüelberg in ein Walpurgisfest. Die Hexen, Ketzer und Dämonen tragen dich durch die Luft, wohin du willst. (Springe zu einer beliebigen Kreuzung. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)

7

Ihr füttert beim Walcheweiher Karpfen, Rotfedern und Krebse. Du wetttest, dass du es schaffst, dass sie sich dir anschliessen und dich als Poseidon des Walcheweihers anerkennen. Wirst du es schaffen? (Wähle eine*n Mitspieler*in aus. Ihr zieht je eine Karte vom Stapel. Wenn deine Karte höher ist, verliert die andere Person einen Gegenstand deiner Wahl. Ist deine Karte tiefer, passiert nichts. Bei Gleichstand wiederholt ihr das Ganze. Ein Joker zählt als 12.)

8

Bei einer illegalen Technoparty im Wald geht es übel zur Sache. Alle sind ein wenig verwirrt und fühlen sich seltsam lustig. Ihr irrt durch die Nacht und findet euch bei Sonnenaufgang auf der Mauer der Kyburg wieder. (Setze alle Figuren der Spieler*innen, die bereits drei Gegenstände eingesammelt haben, aufs Kyburg-Feld.)

9

Abends beim Sternenweiher verwirren dir die Mondscheinschatten deine Sinne. Du verläufst dich und holst dir eine Lungenentzündung. (Ab ins KSW. Wirf zudem eine Handkarte ab.)

10

Beim Dättnauer Weiher wollt ihr Graureiher fotografieren. Als ihr euch auf dem Steg entspannt, legt ihr eure Kameras beiseite. Als ihr heimgeht, vertauscht ihr sie aus Versehen. (Tausche mit einer Person deine Handkarten.)

JOKER

Du treibst dich bei den Mammutbäumen beim Walcheweiher rum. Diese sind in Wahrheit biologische Antennen von Aliens: Ein Ufo-Taxi nimmt dich mit! (Tausche deine Spielfigur mit einer anderen. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)



Altstadt (gelb)

ASS

Am Albanifest spendiert dir der heilige Alban überzuckerten Long Island Iced Tea, der dir eine nie zuvor gekannte Energie verleiht! (Bewege dich 10 Felder vorwärts. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung.)

2

Nach einem Konzert im Albani feiert ihr bis spät in die Nacht weiter. Eine gute Seele spendiert allen um 3 Uhr früh einen Espresso Martini. (Alle, die weniger als zwei Karten besitzen, dürfen zwei Karten aufnehmen.)

3

Du bist im Schmalen Handtuch und hast schon drei Rasputin getrunken. Da begegnest du dem 14-fachen Thaibox-Weltmeister Azem Maksutaj. Du willst unbedingt deine Kraft erproben und forderst ihn zum Kampf auf. (Ab ins KSW. Wirf zudem zwei Handkarten ab.)

4

Du besuchst in der Stadtbibliothek eine Ausstellung zu Warja Lavater. Ihre bunten Märchenleporellos entführen dich in eine andere Welt. Dein Rucksack wird geklaut. (Zieh eine Karte vom Stapel, wenn sie gerade ist, dann darf dir die Person links von dir einen Gegenstand wegnehmen. Sie muss ihn auf den Sammelkartenstapel zurücklegen. Wenn die Karte ungerade ist passiert nichts.)

5

Du gehst auf den Kirchplatz. Dort läufst du in eine Menschenmenge. Frauenstreik, Klimastreik und Stadtkampf haben sich miteinander verbandelt und läuten eine neue heiter-soziale Epoche in Winterthur ein. Spontan schliesst du dich ihnen an. (Verteile alle deine Handkarten reihum an die anderen.)

6

Im Vögelipark fängst du mit einem der Goldfasane ein Gespräch an. Da das schon sehr lange niemand mehr gemacht hat, zeigt er sich erkenntlich. Er wird dich in Zukunft beschützen. (Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich hin. Der Schutzfasan bewahrt dich vor einer zukünftigen Verletzung. Wenn du dich das nächste Mal verletzt, musst du nicht ins KSW. Leg die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.)



7

Die Kurzfilmtage haben ihr Expanded-Cinema-Konzept erweitert. Es finden jetzt Filmvorführungen unter der Stadt im Eulachtunnel statt. Als du dir gerade beim Zermatt-Döner Popcorn holen gehst, klaut dir jemand deinen Platz! (Du zählst laut von fünf runter. Wer sich zuerst meldet, darf ihre*seine Spielfigur mit deiner tauschen. Sonder- und Sammelfelder haben keine Wirkung. Wenn sich niemand meldet, passiert nichts.)

8

Du badest mit Unbekannten in einem Judd-Brunnen der Steibi, dabei stibitzt du jemandem das Badetuch. Du wirst erwischt. (Gib einer Person eine deiner Handkarten.)

9

Im Andenken daran, dass Albert Einstein am Technikum unterrichtete, erklärst du einer*m Bekannten, was die Relativitätstheorie besagt. Dank wird dir zuteil. (Du darfst einer Person eine Handkarte wegziehen und auf deine Hand nehmen.)

10

Nach eurem Besuch an der Jungkunst fühlt ihr euch voller Energie. Ihr tanzt an der Billie-Geilish-Party im Salzhaus bis in die frühen Morgenstunden. Danach wacht ihr im Garten der Kyburg auf. (Alle Spieler*innen, die bereits 3 Gegenstände eingesammelt haben, machen einen Ausflug zur Kyburg. Setze sie aufs Kyburg-Feld.)

JOKER

Du entdeckst beim Jonas-Furrer-Denkmal den Eingang in ein unterirdisches Netz aus Geheimgängen, das die Winterthurer Freimaurerloge gebaut hat. Du irrst herum, bis du zu einer Kreuzung kommst. (Ziehe eine Karte, wenn sie ungerade ist, gehe direkt zur Steibi, wenn sie gerade ist, ab zur Kyburg. Der Joker zählt als ungerade Karte.)



Wo ist das Betrunki?

(Lest diesen Text erst, wenn eine Person «Die Jagd nach dem goldenen Becher» gewonnen hat.)

Hurra! Du hast dir den goldenen Becher ergattert. Du genießt deinen Sieg und trinkst hemmungslos allerlei Getränke, bis dir schlecht und schwindelig wird. Blöd! Du hast doch heute mit deinen Freund*innen abgemacht, um einen schönen Abend an den Musikfestwochen zu verbringen. Dir wird von Minute zu Minute unwohler. Du versuchst deinen Leuten verständlich zu machen, wo du bist, aber kaum hast du deinen Standort preisgegeben, schlägt es dich schon wieder zum nächsten! Du bist zunehmend von Wortfindungsstörungen geplagt, kannst dich aber noch einigermaßen verständlich ausdrücken und schickst deinen Leuten Sprachnachrichten. Dann landet dein Handy im goldenen Becher. Oh nein, das Mikrofon funktioniert nicht mehr richtig! Du gestikulierst stumm vor der Kamera herum. Dann schaffst du es nur noch, deinen Standort auf Servietten zu zeichnen und deinen Leuten Bilder zu schicken. Werden sie es heute noch schaffen, dich zu finden?

Spielanleitung

VORBEREITUNG

Wählt 16 Orte von der Liste aus und schreibt sie sowohl auf ein Blatt Papier, das ihr vor euch hinlegt, sowie auf einzelne Zettel, die ihr zusammengefaltet in eine Schüssel legt. Stellt eine Stoppuhr auf eine Minute ein.

ABLAUF

Das Betrunki (die Person mit dem goldenen Becher) zieht einen ersten Zettel aus der Schüssel und legt ihn verdeckt vor sich hin. Auf diesem Zettel steht, wo es sich befindet. Die anderen müssen herausfinden, was auf diesem Zettel steht. Sie tun dies per Ausschlussverfahren, indem sie erraten, was auf den verbleibenden 15 Zettel steht. Das Spiel geht so: Das Betrunki zieht nacheinander Zettel aus der Schüssel. Es muss den anderen erklären, welcher Ort darauf steht. Die Gruppe darf dreimal raten, was das Betrunki zu erklären versucht. Schafft sie es nicht, kommt der Zettel zurück in die Schüssel – der Zettel wird später erneut gezogen. Immer, wenn sie den Ort, der auf dem Zettel steht, erraten haben, gibt ihnen das Betrunki einen «Daumen-Hoch». Alle richtig erratenen Zettel werden beiseitegelegt. Die anderen streichen dann den Ort von der Liste.

ZIEL

Wenn ihr es in der vorgegebenen Zeit schafft, den Standort des Betrunkis zu ermitteln (also nur noch ein Namen auf der Liste steht und dieser mit dem anfangs beiseitegelegten Zettel übereinstimmt), habt ihr gemeinsam gewonnen. Wenn ihr es nicht schafft, klappt es ja vielleicht beim nächsten Mal.

RUNDEN

Das Spiel besteht aus drei Runden, die jeweils eine Minute dauern.

1. Runde: Das Betrunki hat eine Minute Zeit, so viele Zettel wie möglich verbal zu erklären. Es darf dabei aber nicht dieselben Worte verwenden, die auf den Zetteln geschrieben stehen, oder auf Fragen eingehen.

2. Runde: Das Betrunki hat eine Minute Zeit, so viele Zettel wie möglich pantomimisch zu erklären. Es darf dabei nicht sprechen.

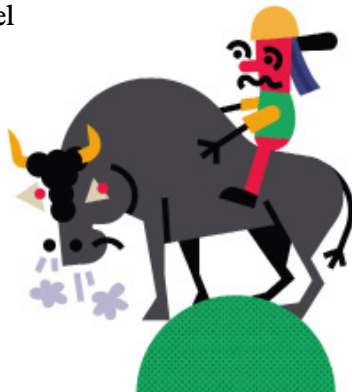
3. Runde: Das Betrunki hat nun eine Minute Zeit, so viele Zettel wie möglich zu erklären, indem es zeichnet. Es darf dabei nicht schreiben.

Wenn das Betrunki bereit ist, startet die Stoppuhr. Zwischen den Runden dürfen Pausen eingelegt werden.



Die Orte

Albani Music Club
Alte Kaserne
Altersheim am Neumarkt
Bahnhof
Barockhaus im Stadtpark
Bangkok Karaoke Bar
Bloom Restaurant
Buch am Platz
Buchhandlung Obergass Bücher
Bücherantiquariat im Rathausdurchgang
Burger King
Café Alltag
Café Lou Salomé
Café Vinyl Roxy
Cappuccino
Casinotheater
Chnelle 3
Ciel Bleu
CinCin – Tea & Coffee
CinCin – Cocktails & Spirits
Club zur Geduld
Coalmine
Comicluden Zappa Doing
Das Loch I & II
Das Schmale Handtuch
De Tapas Tapasbar
Der Gitarrenbauer
Dimensione
Don Camillo
Fahrenheit
Fischmädchenbrunnen
Figurentheater
Fotomuseum
Gelateria Pura Vida
Gelati Schulgasse
Gewerbemuseum
Gilgamesh Shisha Bar
Gisi (Besetzte)
Green Club
Gwölb
Hako Getränkehandel
Holderplatz
Hotel Krone
Insieme Padinera
Istanbul-Döner
Judd-Brunnen
Kafisatz
Kafi Stadtmuur
Kellertheater
Kino Loge



Kiwi Kinos
Kleinstes Haus in der Neustadtgasse
Kunsthalle
Kunstmuseum beim Stadthaus
Kunstmuseum Reinhart am Stadtgarten
McDonald's
Merkurplatz
Milchrampe
National
Neumarkt
Orsini
Paddy O'Brien's
Pingpong-Tische beim Altstadt-Schulhaus
Pulcinella
Rathausdurchgang
Renegade
Restaurant Schäfli
Restaurant Strauss
Rosa Pulver
Roulotte
Schachfeld beim Jugendhaus
Schatzmanns Bank auf dem Kirchplatz
Stadtbibliothek
Stadt Brocki
Stadthaus
Stadtkirche
Stadtpark
Steibi Tabacchino
Steibi-WG
Studio Radio Stadtfilter
Sumak-Sumak (Hasan)
Tamar Headshop
Tattoo-Studio Freibeuter
Tearoom Teekult
Teehaus
Technikum
Theater am Gleis
Theater Winterthur
Tibits
Tres Amigos
Türmlihuus
Velo-Unterführung
Vögelipark
Vollenweider Chocolatier
WC-Häuschen am Graben
Wein-Punkt
Widder
Zahnbürsteli
Zermatt-Döner
Zum Hinteren Hecht

