

Alarm im Bötzowkiez

Ein kommunikatives Gedächtnisspiel
von Peer Sylvester und Günter Cornett

thematisch und inhaltlich bearbeitet von
Barbara Ahrens, Günter Cornett, Jana
Haase, Kurt Haase, Jan Henze, Christine
Kahlau

für 2-7 Spielende ab 7 Jahren

Spielmaterial

27 Ortskarten mit Fußspuren
davon 6 mit Haus und 6 mit Figur in der
Symbolleiste
34 Personenkarten
davon 17 Dubletten mit Fragezeichen auf
der Rückseite
3 Ereigniskarten
1 Spielfigur
1 Würfel
55 Zählsteine (die 30 hellen sind je 1 Punkt
wert, die 25 blauen jeweils 3 Punkte)

Bevor ihr startet, lest die Spielanleitung
von vorn bis hinten durch. Das Spiel
dauert etwa 45 bis 60 Minuten.

Impressum

Alarm im Bötzowkiez ist eine Adaption des Spiels *Old Town Robbery* von Clicker-Spiele und erscheint 2018 mit freundlicher Genehmigung der Autoren Günter Cornett und Peer Sylvester zum 10-jährigen Jubiläum des Vereins Pro Kiez Bötzowviertel e.V.

Zeichnungen Jana Haase, digitale Bearbeitung Michael Haase, 3D-Druck der Spielfiguren Axel Borchmann, Druck der Karten Druckerei Bunter Hund GbR Berlin Prenzlauer Berg, Druck der Anleitung und Etiketten Centralstation Druck + Kopie GmbH Berlin Prenzlauer Berg, Herstellung der Schachteln Spektrum GmbH NetzWerk Berlin Prenzlauer Berg, Schrift Berlin Sans

Unser Dank gilt in erster Linie Günter Cornett für die Betreuung, dem Verein Pro Kiez e.V. und allen Nachbarn und Nachbarinnen, die das Projekt tatkräftig unterstützt und an seinen Erfolg geglaubt haben.

Herausgegeben von
Pro Kiez Bötzowviertel e.V.
Esmarchstraße 18, 10407 Berlin
www.prokiez.de

Das Spiel ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, da Kleinteile verschluckt werden könnten.

Die Spielidee

Die Ortskarten liegen in einem Kreis auf dem Tisch aus. Sie bilden das Bötzow-Viertel. Auf den Personenkarten sind Bewohnerinnen und Bewohner des Viertels abgebildet, die im Spiel verschiedene Orte aufsuchen. In der ersten Spielphase entscheidet der Würfel, welche Personenkarte auf welcher Ortskarte landet. Dazu erzählt ihr kleine Geschichten, bei denen Wirklichkeit und Phantasie kreativ verknüpft werden können – originelle Geschichten erhöhen den Spaß am Spiel. Dann gibt es ein Ereignis und das Viertel ist alarmiert. In der zweiten Spielphase gilt es herauszufinden, wer das Ereignis ausgelöst hat. Dazu werden Personen gesucht, die etwas wissen könnten. Nun zeigt sich, ob ihr euch gemerkt habt, wo sich welche Person befindet. Für jeden Treffer gibt es Punkte. Wer zum Schluss die meisten hat, gewinnt. Das Spiel kann in verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden (siehe Varianten).

Spielvorbereitung

Wählt 18 Ortskarten, mischt sie und legt sie offen und mit der Fußspur nach innen in einem Kreis aus. Startkarte ist der Stierbrunnen. Legt die restlichen Ortskarten verdeckt in einem Stapel zur Seite.

In die Mitte des Kreises legt ihr in einem Stapel folgende Karten übereinander: alle 17 Personenkarten mit Fragezeichen auf der Rückseite verdeckt, eine Ereigniskarte eurer Wahl mit der Bildseite nach oben, die anderen 17 Personenkarten verdeckt.

Legt Zählsteine, Würfel und Spielfigur bereit.

Spielbeginn und erster Zug

Du darfst beginnen, wenn du die längste Zeit im Bötzow-Viertel wohnst oder wenn dein Wohnort dem Bötzow-Viertel am nächsten liegt. Nachdem du gewürfelt hast, setzt du die Spielfigur von der Startkarte aus im Uhrzeigersinn um so viele Ortskarten weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Dann ziehst du die oberste Personenkarte vom Stapel und legst sie unterhalb dieser Ortskarte offen an. Nun erzählst du eine Mini-Geschichte, in der Ort und Person vorkommen, z.B.: „Die Wirtin kauft sich im Nähladen rotes Garn für ihr Sofa, weil ihre Katze die Polster zerkratzt hat.“ Solche Mini-Geschichten helfen dabei, dass ihr euch in der zweiten Spielphase erinnert, wo sich welche Person befindet. Lass die Karte offen liegen, damit alle sie sich einprägen können. Dann gibst du den Würfel im Uhrzeigersinn weiter.

Erste Spielphase

Bist du am Zug, führst du nacheinander folgende Aktionen aus:

1. Du drehst die eben angelegte Personenkarte mit der Bildseite nach unten, und zwar so, dass die Fußspur dieser Ortskarte von ihr verdeckt wird.
2. Du würfelst und ziehst die Spielfigur im Uhrzeigersinn um so viele Fußspuren weiter, wie du gewürfelt hast. Durch Personenkarten verdeckte Fußspuren zählen nicht mit.
3. Du landest auf einer freien Ortskarte. Die Symbole auf der Symbolleiste zeigen dir, was zu tun ist. Haus- und Figursymbol werden erst ab der zweiten Runde beachtet. Ihr entscheidet vor Spielbeginn, ob und wie sie beachtet werden (siehe Varianten).



Die Fußspur bedeutet: Du ziehst die nächste Personenkarte vom Stapel und legst sie offen an diese Ortskarte. Dann erzählst du deine Geschichte dazu.



Das Haus-Symbol bedeutet zusätzlich Ortswechsel: Du ziehst eine Ortskarte vom Stapel und legst sie auf eine ausliegende Ortskarte, an der bereits eine Personenkarte anliegt. Die Fußspur der Ortskarte wird von der Personenkarte bedeckt. Nun erzählst du eine Geschichte, in der beide Ortskarten vorkommen, z.B. „Der Nähladen macht zu und eine Eck-Kneipe zieht dort ein.“



Das Figur-Symbol bedeutet zusätzlich Personenwechsel: Du nimmst eine beliebige bereits anliegende Personenkarte auf und legst sie an eine beliebige freie Ortskarte im Kreis an. Dazu erzählst du eine Geschichte, in der die Person sowie ihr erster und ihr zweiter Aufenthaltsort vorkommen, z.B.: „Die Optikerin ist beim Zahnarzt fertig und geht in die Bibliothek, um sich einen Krimi für den Feierabend zu holen.“ Dann drehst du die Personenkarte wieder um.

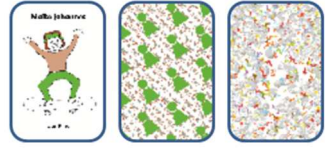
4. Du gibst den Würfel im Uhrzeigersinn weiter.

Die Ereigniskarte

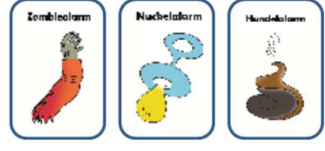
Wer die Ereigniskarte zieht, legt sie genau wie eine Personenkarte an. Diesmal wird keine Person beschrieben, sondern das Ereignis: Hat jemand einen Hundehaufen nicht entsorgt, hat ein Kind den Nuckel verloren oder wurde gar ein Zombie gesichtet? Denk dir gern mehrere Sätze aus, und wer mag, kann sie schön dramatisch erzählen. Die Ereigniskarte bleibt offen liegen.



Ortskarten
unten auf der
Symboleiste sind
Fußspur
Fußspur und Haus-
Symbol
Fußspur und Figur-
Symbol



Personenkarten
Vorderseite
Rückseiten mit Figur-
Muster
Rückseite mit
Fragezeichenmuster



Ereigniskarten
Zombiealarm
Nuckelalarm
Hundealarm

Spielvorbereitung
Die Ortskarten liegen
im Kreis aus.
In der Mitte
Personenkarten und
Ereigniskarte auf
einem Stapel zum
Ziehen. Würfel und
Spielfigur liegen bereit.
Der Stierbrunnen ist
Startkarte.



Erste Spielphase
Die Menschen gehen
zu verschiedenen
Orten im Kiez.
Im Spiel bedeutet
das:
Ihr würfelt, zieht die
Personenkarte
vom Stapel und legt
sie an die Ortskarte
an, auf der die
Spielfigur steht.

Zweite Spielphase
Die Leute im Kiez
werden gesucht, um
zu dem Ereignis
befragt zu werden.
Im Spiel bedeutet
das:
Zu jeder
Personenkarte vom
Stapel sucht ihr die
ausgelegte
Dublette.
Dabei könnt ihr
Zählsteine
gewinnen.
Die letzte Karte im
Stapel zeigt die
Person, die das
Ereignis verursacht
hat.



Zweite Spielphase

In der zweiten Phase des Spiels gilt es herauszufinden, wohin Hund, Nuckel oder Zombie verschwunden sind. Die Personen sollen dazu befragt werden und werden deshalb gesucht. Spielfigur und Würfel werden bei Seite gelegt. Sie werden nun nicht mehr benötigt. Nun kommen die Zählsteine zum Einsatz. Wer links von dir sitzt, zieht die erste Personenkarte mit Fragezeichen auf der Rückseite vom Stapel, legt sie für alle sichtbar in die Mitte und erzählt eine Geschichte, die sich auf das Ereignis und die gezogene Person bezieht, z.B.: „Der große Konrad gießt immer die Bäume im Kiez und kennt sicher alle Menschen mit Hund. Fragen wir ihn! Aber wo ist er?“

Alle überlegen, an welchem Ort sich die gesuchte Person befindet. Versucht, euch an die Geschichte aus der ersten Spielphase zu erinnern. Wer den Ort weiß, hebt den Zeigefinger und macht sich bereit, auf Kommando auf die gesuchte Personenkarte zu tippen. Das Kommando gibt, wer sich zuletzt gemeldet hat. Wenn du es bist, sagst du „Uuuuu...nd los“. Bei „los“ tippen alle gleichzeitig auf die Personenkarte (knapp daneben ist auch o.k., solange die Entscheidung eindeutig erkennbar ist).

Alle Karten, auf die getippt wurde, werden aufgedeckt. Wer richtig getippt hat, erhält einen Punkt. Wer auf eine falsche Personenkarte getippt hat, erhält nichts. Danach werden alle aufgedeckten Personenkarten wieder umgedreht und die gezogene Fragezeichenkarte wird bei Seite gelegt. Wer nun dran ist, deckt die nächste Fragezeichenkarte für den nächsten Spielzug auf. Die Karte zeigt die nächste Person an, die etwas wissen könnte usw.

Spiel-Ende

Die letzte Karte vom Stapel enthüllt, bei wem Hund, Nuckel oder Zombie versteckt sind, z. B bei Knut Kunckel: „Knut Kunckel hat den Nuckel gemopst und ihn ins Brötchen eingebacken.“ Wer den Aufenthaltsort richtig getippt hat, erhält zwei Punkte. Damit endet das Spiel. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Was passiert, wenn ...

... einmal niemand auf die richtige Karte tippt?

Schande über euch; ihr habt gemeinsam verloren. Naja, ihr könnt euch auch darauf einigen, einen zweiten Versuch zu wagen und noch mal zu tippen. Aber dann solltet ihr das auch schaffen.

... die Zählsteine nicht reichen?

Hut ab, ihr seid verboten gut. Alle geben die gleiche Punktzahl in den Vorrat.

... nicht alle zur gleichen Zeit auf die Karte(n) tippen?

Damit alle zur gleichen Zeit auf die Karten tippen können, ist folgendes wichtig: Genug Zeit zum Überlegen lassen (ca. 1 Minute) und auf das Kommando warten. Vielleicht übt ihr das gleichzeitige Tippen einmal zu Beginn des Spieles und einigt euch auf ein Vorgehen.

Es wird immer einige geben, die ein kleines bisschen länger brauchen. Das ist schon in Ordnung. Allerdings ist es nicht o.k., absichtlich zu warten, bis die anderen sich entschieden haben, um dann abgucken zu können.

... jemand von euch sich gar nicht für eine Karte entscheiden kann und daher den Zeigefinger nicht hebt?

Du (oder jemand anderes) ergreifst die Initiative und verkündest, dass die Uhr noch genau 1 Minute läuft. Nach Ablauf der Frist gibst du das Kommando: „Uuuuu...nd los“.

Varianten

Mit den Haus-Symbolen und/oder Figur-Symbolen kann der Schwierigkeitsgrad geregelt werden. Ihr könnt diese Symbole ganz außer Acht lassen. Ihr könnt ausschließlich Karten mit Haus-Symbol oder Karten mit Figur-Symbol in das Spielset aufnehmen.

Weniger als 18 Ortskarten verkürzen die Spieldauer. Entsprechend verringert sich die Anzahl der Personenkarten im Spielset (z.B. 15/14).

Wenn einer Spielgruppe das Geschichtenerzählen wichtiger als das Gewinnen ist, können die Zählsteine weg gelassen werden.

Wenn ihr euch ein eigenes Ereignis ausdenken möchtet, nehmt dazu einfach die Rückseite einer Ereigniskarte.