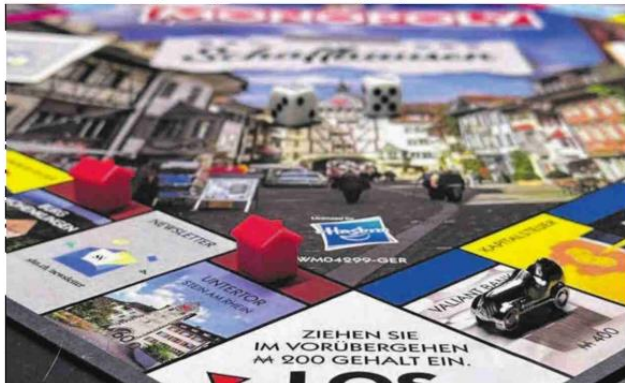


# SCHAFFHAUSER SPIELE IM TEST

Seit einer Woche sind zwei neue Brettspiele mit Schaffhauser Bezug auf dem Markt erhältlich: Die neueste Schaffhauser Version von «Monopoly» und «Du bisch en Schaffhauser», ein Wissensspiel über die Region. Der «Bock» hat die Gelegenheit genutzt und beide Spiele getestet.



Das Schaffhauser Monopoly lässt die Spielenden durch den regionalen Bezug fröhlich erquickeln.

## GESELLSCHAFTSSPIELE SCHAFFHAUSEN

Mevina Portner und Ronny Bien

Um die Neuauflage der 2019er-Version vom Schaffhauser «Monopoly» unter die Lupe zu nehmen, hat sich eine Gruppe von Spielfreudigen besammelt. Die Anwesenden: Der Raser, der geldgierige Hut, das nie sinkende Dampfschiff und der Halbschuh. Ziel des Spieles ist, Häuser und Hotels auf den Grundstücken zu bauen und durch hohe Mieten die anderen Spieler in den Bankrott zu treiben.

### Der Beginn

Bereits beginnt das Spiel und die ersten Züge werden getätigt. Der Raser, wie es der Name schon vorhersagt, steigt gleich mit hohen Würfelzahlen in die Partie ein. Der geldgierige Hut hat schon zu Beginn klare Absichten. Er will die wertvollsten Felder unter seinen Nagel reissen. Die Taktik des nie sinkenden Dampfschiffes steht unter dem Motto: Wer den Rappen nicht ehrt, ist den Franken nicht wert. Das nie sinkende Dampfschiff kauft jedes Feld, auch wenn das Grundstück einen niedrigen Wert besitzt. Der Halbschuh hingegen startet, sein Name in allen Ehren, und landet sogleich auf dem Feld der Bundessteuer und darf 200 M an die Bank zahlen. Kein guter Start für den Halbschuh.

### Der erste Schock

Weitere Runden sind gespielt und die ersten Versteigerungen wurden durchgeführt. Dann landet das nie sinkende Dampfschiff auf dem Newsletterfeld. Der erste Schock: Die Nachricht ist eingegangen, dass das nie sinkende Dampfschiff auf das dunkelblaue Feld der Valiant

Bank vorrücken darf und sich somit das wertvollste Feld sichert. Empörung macht sich auf dem Spielfeld breit, vor allem beim geldgierigen Hut. Die Rache lässt nicht lange auf sich warten. Er landet auf dem anderen dunkelblauen Feld mit dem Rheinfall, kauft das Grundstück und verhindert damit die vollkommene Machtübernahme des nie sinkenden Dampfschiffes.

### Kartensets vervollständigen sich

Auch der Raser erleidet ein schlimmes Schicksal. Zu schnell ist er vorgeprescht und bezahlt nun Busse dafür. Auf dem «Geh in das Gefängnis»-Feld wird er verhaftet und sogleich eingebuchtet. Nun vervollständigen sich die ersten Kartensets und Häuser werden gebaut. Das nie sinkende Dampfschiff erhält beide braunen Karten mit dem Untertor in Stein am Rhein und der Burg Hohenklingen. Von allen wird es belächelt, denn diese Felder sind die günstigsten. Doch dort wissen sie noch nicht, dass diese Felder ihnen zum Verhängnis werden. Auch der Halbschuh erreicht erste Erfolge. Er sichert sich durch einen Deal die roten Felder mit dem Butcher Lüthy Schoch, dem Fronwagplatz und dem Rheinfallfelsen. Auch der Raser kommt aufgrund guter Führung und einem Pasch aus dem Gefängnis und investiert in die Verkehrsfelder mit der Steinemann Kleinbus AG, der Liliputbahn in Stein am Rhein, den Elektrobussen und dem Taxi. Doch schon wieder war der Raser zu schnell. In den Online-News erfährt er, dass er beim Panorama Express des Adventure Parks Rheinfall heruntergeflutet ist und seine Schuhe verloren hat. 15 M an die Bank für ein neues Paar. Beim geldgie-

rigen Hut sieht es nun schon besser aus. Mit den zweitwertesten Grundstücken, Scheffmacher, Hallau und dem Munot, verfolgt er weiter seine Taktik

### Errichtung des Monopols

Doch leider mangelt es dem gierigen Hut an Geld, denn im Newsletter erfährt er, dass sein Autoschlüssel vom Hagenturm gefallen ist und er 100 M für einen neuen bezahlen muss. Ausgerechnet jetzt landet der geldgierige Hut auf dem braunen Feld der Burg Hohenklingen. Das nie sinkende Schiff hat dort schon in Hotels investiert. 450 M Miete muss der geldgierige Hut bezahlen. Als Deal übergibt er dem sinkenden Schiff die dunkelblaue Rheinfallkarte. Das nie sinkende Schiff hat sein Monopol aufgebaut und ist nicht mehr zu stoppen. Nach und nach nimmt es alle Spieler aus. Der erste, der diesem Monopol unterliegt, ist, nicht überraschend, der Halbschuh. Auch die anderen Spieler werden nach und nach schwächer. Auch mit der Aufnahme von Hypotheken reicht es nicht mehr. Zuerst geht der geldgierige Hut unter, zum Schluss der Raser. Das nie sinkende Schiff kann seinem Namen gerecht werden.

### Schnell, schlaue, super

Szenenwechsel. Im Meetingpoint treffen sich mit Migi, Marco und Ronny drei schlaue Köpfe, die sich dem Wissensspiel «Du bisch vo Schaffhausen» stellen. Ein Brettspiel, welches am ehesten mit dem bekannten «Leiterlspiel» verglichen werden kann, allerdings mit unzähligen, teils kniffligen Fragen bereichert. Dabei wird gleichzeitig mit einem Zahlen- und einem Farbwürfel gespielt. Zeigt dieser die

gelbe Farbe an, folgt eine regionale Frage, bei Rot gibt's eine nationale Frage. Dabei stehen jeweils drei Antwortmöglichkeiten zur Auswahl. Wird die Frage ohne Hilfe gelöst, erhält man drei Taler, nimmt man die Auswahlhilfe in Anspruch, verdient man nur einen Taler. Als Bonus erhalten alle Mitspielenden je einen Tisch- und

Telefonjoker. Wer es als Erstes ins Ziel schafft, wird als schnellster Schaffhauser gefeiert, wer die meisten Taler sammelt, gilt als schlauester Schaffhauser und wenn beides zusammen gelingt, darf sich «Super Schaffhauser» nennen.

### Taffe Fragen

Schon schnell gelingt Marco ein grosser Vorsprung, da Migi und Ronny nahezu keine Gelegenheit auslassen, um mit dem Leiterli wieder in Richtung Startgelände hinunterzusteigen, was mit entsprechenden Fluchtraden kommentiert wird. Immerhin geben sich die drei Kontrahenten bei den Fragen nahezu keine Blöße und lösen diese mal souverän, mal begleitet von intensiven Diskussionen. Es hat jedoch auch Fragen darunter, die sogar für Urschaffhauser so knifflig sind, dass sie auch nach Bekanntgabe der Antwort nicht aufschlussreich sind, wie die Fragen rund um die Töss oder das gesuchte Städtli, in dem Vergangenheit und Zukunft vereint seien. Da wäre es bestimmt von Vorteil gewesen, wenn es zu den einzelnen Fragen jeweils noch eine kleine Erläuterung zur korrekten Antwort gegeben hätte, weil auch die Enzyklopädien nicht immer Aufschluss geben können. Eine Frage über den Stadionnamen des FC Schaffhausen ist bereits überholt und nicht mehr aktuell; besser hätte man danach gefragt, wie das Stadion

ohne Namensgeber hiesse.

### Mit Tisch- und Telefonjoker

Auffällig während des Spieles ist auch, dass zwischendurch sehr ähnliche Fragestellungen vorkommen, wie beispielsweise, welches die Nachbargemeinde von Rüdlingen ist, während zwei Runden später der Nachbarort von Buchberg gesucht wird. Viele bekannte Namen aus der Gegenwart sind ebenfalls in den Quizfragen enthalten, dafür fehlt aus der Eigenperspektive die regionale (Sub-)Kultur nahezu gänzlich. Als Migi den Tischjoker einsetzt, wird auch klar, warum es sinnvoll ist, «Du bisch vo Schaffhausen» mit mindestens vier Personen zu spielen. Denn nebst dem Fragestellenden würde dann nicht nur eine Person mit Tipps aushelfen können. Migi versucht sich ebenso beim Telefonjoker und ruft seinen Bekannten «Goofy» an, der ihm den richtigen Namen des eidgenössischen Generals des Sonderbundkrieges 1847 nennen soll: Dufour oder

Guisan – nach einigen Diskussionen kristallisiert sich die korrekte Antwort auch hier heraus

### Perfekt für Quizliebhaber

Nach rund 100 Minuten Spielzeit ist Marco kurz vor dem Ziel angelangt. Unklar ist nun, ob man die genaue Zahl würfeln muss, um ins Schlussfeld zu gelangen. Aufgrund der fortgeschrittenen Spielzeit wird beschlossen, dies nicht als Kriterium zu zählen. Und so hat sich Marco den Titel als erster «schnellster Schaffhauser» verdient. Zudem haben alle Spieler zwischen 35 und 40 Taler gesammelt und gelten fortan hoch offiziell und augenzwinkernd als «schlaue Schaffhauser». «Du bisch vo Schaffhausen» ist vor allem für Personen zu empfehlen, die sich gerne mit Quizfragen herum-schlagen, aber es auch mögen, darüber zu diskutieren. Dann ist eine abendfüllende Spielrunde garantiert.

Der «Bock» und «schaffhausen24.ch» verlosen exklusiv je ein Spiel. Begründen Sie, möglichst kreativ, warum Sie eines der Spiele gewinnen sollen. Senden Sie eine Postkarte an Bock Verlag, Kennwort «Spiels».

Herrenacker 15, 8200 Schaffhausen oder eine Mail an [wettbewerb@bockonline.ch](mailto:wettbewerb@bockonline.ch)



Das Wissensspiel «Du bisch vo Schaffhausen» hält die Schaffhauser Hirnzellen mit den vielen regionalen und nationalen Quizfragen zünftig auf Trab. Bild: Ronny Bien