

„DE ERSCHDE“ NEWSLETTER

riwwer unn niwwer



Liebe GeburtshelferInnen und liebe Geburtshelfer,

heute möchte ich Euch zum ersten Mal über die neuen Entwicklungen bei dem kurpfälzischen Spieleprojekt informieren.

Bitte entschuldigt, dass es solange gedauert hat, bis ich mich bei Euch melde. Aber manchmal entwickeln sich die Dinge nicht so, wie man es geplant hat.



Nach einem erfolgreichen Start des Spieleprojekts im März 2015 hat sich im April 2015 für mich und meine Frau überraschend die Möglichkeit ergeben, einen lang gehegten gemeinsamen Lebenstraum zu erfüllen. Schon lange träumen wir davon, mit Freunden in einem Wohnprojekt zusammen zu leben und zu arbeiten. Diese Gelegenheit hat sich jetzt ergeben. Deshalb werden wir im nächsten Jahr ein Haus bauen, das von mir viel Zeit und Energie erfordert.

Deshalb habe ich beschlossen, die Veröffentlichung von *riwwer unn niwwer* um ein Jahr auf Oktober 2017 zu verschieben. Ich hoffe, Ihr habt Verständnis für diese Entscheidung.

Trotzdem geht es bei der Entwicklung von *riwwer unn niwwer* weiter und es gibt Neuigkeiten zu berichten:

1) GEBURTshelfER STAND 10/2015

Nach der erfolgreichen Geburtshelferaktion mit „*ebbes*“ habe ich mir bei *riwwer unn niwwer* zum Ziel gesetzt, 500 GeburtshelferInnen für das Projekt zu gewinnen. Der aktuelle Stand heute:



2) SPIEL / SPIELREGEL

Das Spiel ist in seiner Entwicklung fast fertig. In unterschiedlichen Spielrunden probiere ich zwar immer wieder verschiedene Varianten aus, lande aber immer wieder beim ursprünglichen Spielmechanismus.

Wie bei *ebbes* soll auch bei *riwwer unn niwwer* der Lokalkolorit nicht zu kurz kommen. Deshalb werden im Spiel den 5 Farben wechselweise 5 Charaktere zugeordnet:

TRUMPF	=	<i>Aagewwer</i> (Angeber, besser als alle anderen)
PLUSPUNKTE	=	<i>Schwooweseggel</i>
SCHUTZ VOR FARBZWANG	=	<i>Schutzgees</i>
MINUSPUNKTE	=	<i>Jammerlabbe</i>
PLUSPUNKTE	=	<i>Hinnehogger</i>

In Kürze kann man sich bei Interesse die Spielregel auf meiner Website herunterladen. www.palatia-spiele.de

3) GRAFIK

Die Idee der grafischen Umsetzung wurde in eine der ersten Testrunden geboren. Bei dem Spiel sollen nämlich nicht nur die Plus- und die Minuspunkte *riwwer unn niwwer* über die Disch (hin und her über den Tisch) wandern, sondern auch Boote *riwwer unn niwwer* über den Rhein fahren, der ja bekanntlich die Lebensader der Kurpfalz ist. Nachfolgend einige Eindrücke des ersten Prototypen:



4) SPIELETERMINE

Wo und wann kann man in diesem Jahr noch *riwwer unn niwwer* spielen, vor allem auch für die GeburtshelferInnen, die das Spiel noch nicht kennen?

Samstag, 14. November 2015 von 13 – 20 Uhr

Spieletag LU, dasHaus, Bahnhofstraße 30, 67059 Ludwigshafen

Samstag, 21. November 2015 von 14 – 2 Uhr und

Sonntag, 22. November von 11 – 18 Uhr

Spieleausstellung Böhl-Iggelheim, Evangelisches Gemeindezentrum Iggelheim, Langgasse 12a, 67459 Böhl-Iggelheim

Samstag, 28. November 2015 von 14 – 24 Uhr

8. SpieLunke Maudach, Julius-Hetterich-Saal, Grünstadter Str. 2, 67067 Ludwigshafen

5) AUSBLICK

Für die nächste Zeit habe ich mir folgende Dinge vorgenommen:

- Suche nach einem/einer Grafiker/Grafikerin. Zuerst werde ich natürlich wieder bei Ronja Hähnlein anfragen, die mein erstes Spiel *ebbes* superschön grafisch umgesetzt hat.
- Traditionell ist der November wegen der Vielzahl der Spieltermine für mich der Spielemonat des Jahres. Ich möchte die Veranstaltungen nutzen, um in vielen Spielerunden weitere GeburtshelferInnen für das Projekt zu gewinnen.

In diesem Sinne wünsche ich Euch allen einen spielerischen November, eine besinnliche Adventszeit, ein fröhliches Weihnachtsfest und einen guten Start ins Neue Jahr.

Euer

Klaus Geis

