

„DE ZWEDDE“ NEWSLETTER

riwwer unn niwwer



Liebe GeburtshelferInnen und liebe Geburtshelfer,

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

Und schon wieder muss ich mich bei Euch entschuldigen, dass es solange bis zum zweiten Newsletter gedauert hat.



Hatte die Verzögerung beim ersten Newsletter noch einen positiven Hintergrund, weil ein langgehegter Wunsch von meiner Frau und mir in Erfüllung ging (gemeinsames Wohnprojekt mit Freunden) so hat die jetzige Verzögerung einen weniger schönen Anlass. Im Dezember 2016 ist meine Frau schwer erkrankt. Auf einen Schlag haben sich erneut die Prioritäten verschoben und ich stand kurz davor, dass ganze Projekt aufzugeben. Aber nach reiflicher Überlegung habe ich mich dazu entschlossen, trotz der schwierigen Umstände weiter an der Realisierung des Projekts zu arbeiten. Zum einen gibt mir die Arbeit daran auch Kraft und Bestätigung, zum anderen ist es einfach zu schade, dieses schöne Kartenspiel nicht zu veröffentlichen!

Eine Realisierung ist dieses Jahr aber leider nicht mehr möglich. Deshalb werde ich aus genannten Gründen die Veröffentlichung auf Oktober 2018 verschieben. Ich habe volles Verständnis dafür, wenn Euch das zu lange dauert. Deshalb gebe ich jedem, der das möchte, die Gelegenheit, als Geburtshelfer auszusteigen. Eine kurze Mail an mich mit Eurer Bankverbindung genügt, dann werde ich Euch Eure Unterstützung wieder zurück überweisen.

Allen anderen, die noch geduldig warten wollen kann ich versprechen, dass sich das Warten lohnt! Denn trotz aller Widrigkeiten geht es bei der Entwicklung von *riwwer unn niwwer* weiter und es gibt gute Neuigkeiten zu berichten:

1) GEBURTshelfER STAND 02/2017

Bis Februar 2017 haben sich 210 GeburtshelferInnen an dem Projekt beteiligt. Bis Ende 2017 gibt es noch die Möglichkeit, Geburtshelferscheine zu erwerben, ich werde aber nicht mehr aktiv Werbung dafür machen.

2) SPIEL

Das Spiel ist in seiner Entwicklung jetzt fertig. In vielen Spielerunden wurde es noch einmal getestet und für gut befunden. Die große Herausforderung besteht jetzt darin, das Ganze in eine stimmige Form zu gießen. Dabei hat sich gegenüber den ersten Prototypen einiges geändert:

Zwar wird es, wie im ersten Newsletter angekündigt, 5 verschiedene Charaktere geben, die den 5 Farben zugeordnet werden, aber die anfängliche Idee mit den Schiffen, die *riwwer unn niwwer* über den Rhein bzw. den Tisch fahren, habe ich inzwischen verworfen. Mir gelang es einfach nicht eine Geschichte zum Spiel zu basteln, die positiv und negativ beladene Schiffe über den Rhein fahren lässt. Die jetzige Geschichte zum Spiel geht wie folgt:

Die Pfälzer treffen sich abends gerne in Weinstuben zum Erzählen, Kartenspielen und Trinken. Dabei findet man am Tisch immer wieder die gleichen Charaktere:

DE AAGEWWER: Weiß und kann alles besser und übertrumpft beim Geschichtenzählen immer die anderen (**TRUMPF-FARBE u. MINUSPUNKTE**)

DE WESCHWIESCHMÄÄN: Hat für alles und jeden Verständnis und es ist ihm ebenso wichtig, dass alle anderen verstehen, was er gesagt und wie er es gemeint hat (**PLUS-PUNKTE**)

DE JO LOSSEN: Möchte gerne mitreden, aber er kann machen was er will, er hat leider keine Ahnung von nix und gibt trotzdem überall seinen Senf dazu. Die Pfälzer sind ein tolerantes Völkchen und lassen das über sich ergehen: „Jo lossen“! (**SCHUTZ VOR FARBZWANG**)

DE JAMMERLABBE: Dieser Charakter jammert über alles und jeden. Sein Schoppenglas ist immer halbleer! Damit er einen Grund zum Jammern hat gibt es dafür **MINUS-PUNKTE!**

DE GLIGGSRIDDER: Alles was er anpackt gelingt. Er ist ein Sonnenkind und ihm fliegen die Sympathien zu! (**PLUSPUNKTE**)

Beim Spiel geht es darum herauszufinden, wer den jetzt am Tisch der größte Angeber, Jammerlappen etc. ist. Am Schluss jeder Runde weiß man es!

3) GRAFIK

Anstelle der Schiffe wird es richtig große Charakterkarten der oben genannten Charaktere geben, die **riwwer unn niwwer** iwwer de Disch gehen.

Für die grafische Gestaltung der Karten habe ich auch schon jemanden gewinnen können. Ein langjähriger Freund von mir, Achim Bauer, hat sich bereit erklärt, die Charakterkarten zu gestalten.

Wie beim Erstlingswerk **ebbes** wird Ronja Hähnlein das Layouten des Spiels übernehmen.

Ich freue mich schon darauf, Euch beim nächsten Newsletter die ersten Entwürfe zu den Charakteren vorzustellen!

Bis dahin verbleibt

mit spielerischen Grüßen

Euer
Klaus Geis