

FÜR SIE GESPIELT: WORLD FACTGAME

Seit Pisa ist das deutsche Bildungssystem ordentlich in Schiefelage geraten. Unser Nachwuchs weiß und kann zu wenig. Was tun? Rezepte gibt es viele, weil das Feld weit ist, auf dem nun alle ackern. Nicht zuletzt sind das auch Spieleverlage, die verstärkt das Lernspiel für sich entdeckt haben. Und prompt gibt es in dieser Sparte auch einen entsprechenden Preis zu vergeben. Dabei ist doch hinlänglich bekannt, Spielen bildet ohnehin. Erst recht, wenn es sich um ein so kleines und feines Kartenspiel wie das „World Factgame“ handelt, erschienen im noch jungen Verlag Spielzeit.

In der Kiste stecken 220 Spielkarten. Auf den meisten davon sind Nationen abgebildet, insgesamt 197 an der Zahl: von Afghanistan bis Zypern, von San Marino mit 32 000 Einwohnern bis China mit 1,3 Milliarden Menschen, vom recht winzigen, 1,8 Quadratkilometer kleinen Monaco bis zum Giganten Russland



EDWIN
RUSCHITZKA
TESTET FÜR SIE
NEUE SPIELE

mit 17 Millionen Quadratkilometern. Und um all die Länder herum haben Christian Kraus und Volker Hesselmann ein Spiel erfunden – genauer eine kleine Spielesammlung mit fünf Ideen.

Auf jeder Kartenrückseite sind jeweils zehn Angaben zu finden, die



Spielend lernen mit der ganzen Welt.

Fläche des Landes, die Länge der Küste oder der Landesgrenze, der höchste Punkt, die Einwohnerzahl, die Dichte der Einwohner pro Quadratmeter, die größten Städte, das Durchschnittseinkommen, die Geburtenrate und die Militärausgaben in einem Jahr.

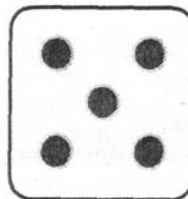
Und darum geht es dann auch in vier der insgesamt fünf Varianten, die in der Spielregel beschrieben werden: Wir sollten die Daten stets im Vergleich zu den anderen Ländern einordnen können. Dabei ist Wissen Trumpf, aber nicht allein. Mitunter reicht es auch, geschickt zu bluffen, so energisch und kalt-schnäuzig aufzutreten, dass die anderen in der Runde nicht in Versuchung kommen, irgendwelche Einschätzungen anzuzweifeln. Das ist vor allem in der „Anno Domini“-Variante der Fall, die Vielspieler aus der Abacus-Serie von Urs Hostettler kennen: Wir müssen Reihen zu einem bestimmten Kriterium bilden, mal aufsteigend, mal absteigend. Ziel ist es, zuerst seine Handkarten richtig einzuordnen und so loszu-

werden. Wobei es immer dann neue Karten auf die Hand gibt, wenn einer vom nachfolgenden Spieler beim falschen Ablegen erappt wird oder zu Unrecht angeschuldigt wurde.

Ähnlich funktioniert eine Poker-Variante, während in einem Fall wirklich nur Wissen abgefragt wird. Sogar ein Solospiel wird angeboten und eine Art Quartett, so wie wir es in jungen Jahren mit Autos, Flugzeugen oder Schiffen gespielt haben.

„World Factgame“ kommt etwas trocken daher, aber nur auf den ersten, oberflächlichen Blick. Das Spiel macht Spaß, in erster Linie in der „Anno-Domini“-Variante, aber nicht nur. Lehrreich ist „World Factgame“ allemal. Wissen wird aber nicht mit dem Holzhammer verarbeitete, sondern auf spielerische Art und Weise. Vielleicht ist das ja auch des Rätsels Lösung: Schüler für einen Stoff begeistern, im kreativen Wettstreit miteinander. Was über das bloße Abfragen von Zahlen, Daten, Fakten hinausgeht.

Wer das Spiel nicht im Laden findet, kann es beim Verlag Spielzeit (Lindenstraße 5 in 47798 Krefeld, Telefon 02151/80 17 18) bestellen. Internet: www.spielzeit.de



„World Factgame“ von C. Kraus und V. Hesselmann, ab acht Jahre, Spielzeit-Verlag, rund 20 Euro.

Bewertung: 1 Würfelauge: oh je, oh je; 2: wirklich nichts Besonderes; 3: geht so; 4: ganz gut; 5: sehr gut; 6: ein absolutes Spitzenspiel