

ten. Der Platz im Boot war knapp bemessen; trotzdem schafften wir es, alle zwölf Leute unterzubringen. Erstaunlicherweise kamen wir trotz der Enge gut miteinander aus und hatten eine Menge Spaß. Au-

den Variationen. Trotzdem waren alle satt und zufrieden — bis auf einen, der das Essen immer mit den Kommentaren „das sieht ja fies aus“ und „schmeckt komisch“ bedachte.

trinken, aber immerhin Faxen machen (wie zum Beispiel Schwäne „beschleunigen“, indem man sie anfönt). Außerdem mußten wir uns gegen gemeingefährli-

SPIELE

Rallye nur für Enten

Fahren, stylen, reparieren, dabei keine Zeit verlieren — unter diesem Motto steht Walter Müllers Spiel „Entenralley“. Jeder der zwei bis sechs Mitspieler ab neun Jahre erhält eine ganz ordinäre 08-15-Ente in Form einer Spielkarte und eine Holz-Miniatur-Ente als Setzstein. Dieser Setzstein markiert auf dem Spielplan den Standort des eigenen Wagens.

Mit Hilfe eines Würfels schlängelt sich jeder über den vorgeschriebenen Parcours. Dabei geht es darum, aus dem eigenen häßlichen Entlein durch den Einbau schönerer Teile ein



edles Stück zu basteln. Außerdem müssen Mängel, die ja fast ständig anfallen, beseitigt werden. Nur dann kann man nämlich die vorgeschriebenen ASU- und TÜV-Prüfungen überstehen. Wer das nicht schafft, wird umgehend in die Werkstatt geschickt. Schließlich gibt es auch noch vier wichtige Treffen der Entenfahrer. Nur wer hier recht-

zeitig ankommt, kann mit seiner herausgeputzten Ente Pluspunkte sammeln.

Dummerweise ist nie alles zu schaffen: Wer viel repariert und verziert, der kann nicht gleichzeitig schnell fahren, und wer langsam fährt, kommt zu spät zum Ententreffen. Die Zeit in einem „Spieljahr“ ist einfach ständig zu knapp.

Über die Dauer des „Spieljahres“ entscheidet vor allem der Würfel. Bei jeder gewürfelten Sechs vergehen ein paar Tage. Ob nun erst der Mai gekommen oder schon der Sommer vorbei ist — alles wird auf dem Spielplan markiert. Und wird eine Sechs gewürfelt, ändert sich das Datum.

Das bringt natürlich eine gehörige Portion Glück ins Spiel, was „Entenralley“ (etwa 50 Mark) besonders für jüngere Spieler interessant macht, die an ausgefeilten taktischen Überlegungen noch nicht den rechten Spaß haben. Immerhin muß man aber abschätzen, ob die Zeit noch reichen könnte, um ein Treffen rechtzeitig zu erreichen oder ob man lieber — auch das ist möglich — eine Abkürzung auf dem Parcours nimmt: Das bedeutet zwar Verzicht auf einige Pluspunkte, ermöglicht aber, schneller einen anderen wichtigen Ort anzusteuern.

Ist das „Spieljahr“ abgelaufen, endet auch die Entenralley: Gewonnen hat dann, wer bei den vier Treffen die meisten Pluspunkte gesammelt hat. „Walter Müllers Spielewerkstatt“ legt damit wie schon beim Pferderennspiel „Favoriten“ ein attraktives Familienspiel vor, das zudem von Wolfgang Steinmeyer hübsch gestaltet ist.

jokus

BRIEFMARKEN

Weltkugel ohne Amerika

Der 1459 in Nürnberg in einer Patrizierfamilie geborene Martin Behaim lebte nach seiner Ausbildung als Kaufmann und verschiedenen Reisen und Aufenthalten im Ausland vor 1484 an überwiegend in Lissabon, wo er 1507 starb. Weger seiner guten Kenntnisse der Forschungen des (Johannes) Regiomontanus (1436 bis 1476), des Begründers der modernen europäischen Astronomie, soll er Mitglied einer Kommission zur Verbesserung der Navigation gewesen sein. 1491 bis 1493 hielt Behaim sich in seiner Geburtsstadt auf, wo unter seiner Anlei-



tung der Erdglobe hergestellt wurde. Hieran erinnert eine neue deutsche 60-Pf-Sondermarke die am 10. September ausgegeben wird.

Behaims Globus, Durchmesser circa 51 Zentimeter, zeigt die Weltkugel noch ohne den amerikanischen Kontinent. Neueste Untersuchungen haben ergeben daß die Kugel von dem Nürnber-