

DE

heyheyhey land

Spieleregeln von P.P.G. Lutzme

Wichtig: Spielinformationen.

Bitte diese Gebrauchsanweisung sorgfältig aufbewahren, damit Sie sie auch später noch zu Rare ziehen können.

Kleine und elektrische Einzelteile müssen von einem Erwachsenen montiert werden.

Warnung:

1. Handeln Sie zum Teil genauestens, und zum Teil ungenau gemäß dieser Gebrauchsanweisung. Benutzen Sie nur Mittel die Ihnen empfunden wurden oder Gegenstände, die Ihnen selbst adäquat erscheinen und sorgen Sie dafür, daß Sie diese auf die richtige Art anwenden/
2. Benutzen Sie eventuell alte und neue, standardisierte wie auch außergewöhnliche Medien durcheinander.
3. Stecken Sie keine kleinen Einzelteile in Nase, Mund oder andere offengelegten Körperteile.
4. Entnehmen Sie bitte die Batterien, Akkus oder Aggregation wenn längere Zeit nicht mit dem Produkt gespielt wird.
5. Achten Sie auf die 'Plus' und 'Minus' - Pole. Sorgen Sie dafür, daß die Kontaktdrähte keinen Kurzschluß verursachen. Tritt ein Kurzschluß auf, so hat dieser, lehrt die Erfahrung, nicht notwendigerweise negative Folgen.
6. Falls dieses Produkt Störungen in der Funktion anderer verursacht, bringen Sie dieses Produkt außerhalb der Reichweite dieser anderen.

An diesem in der ganzen Welt unbekanntes Spiel können 2 bis x Personen teilnehmen. Zu diesem Spiel gehören x Objekten, x Geräte, x Farben, x Seiten eines Spielfeldes mit mindestens einem Spieler für jede mögliche Seite.

Involvierte Spieler:

- Spielleiter; außerdem Verwalter der Bank (Elske van der Putten) in der zentralen Regie und Erik Sinnerman im frivolen Chaos).
- Interessierte für das Spiel oder Personen die sich zunächst abwartend aber interessiert zeigen.
- Diverse Objekte und Gebrauchsgegenstände.

Das Zusammensetzen des Spielfeldes

Die beiden Spielleiter werden die Gegenstände bereit stellen und, wo nötig, aufstellen. Es ist den Spielern zu raten, hierbei zu assistieren weil es oft Zeitnot herrscht und es viel Arbeit erfordert bis der Beginn des Spieles möglich ist. Die Unterseite der Gegenstände - wenn es die gibt - wird überwiegend genutzt als diejenige Seite auf welche der Träger des Objektes gesetzt wird. Am besten können die Gegenstände nach Farbe angeordnet werden, oder gerade nicht danach. Auch kann es sein, dass diese Objekte nach ihrer Nutzung bereit gestellt werden, und direkt anzuwenden sind für das anvisierte Spielziel. Die Teile die montiert werden müssen, mittels anschrauben, leimen, hängen oder auf andere Weise, werden von dem Spielleiter angewiesen (und können vorgeschlagen werden). Wenn nötig, wird Strom angeschlossen und Spielkatalysatoren gereicht um das Spiel in Gang zu bringen unter Mithilfe von auditiven, visuellen, festen oder flüssigen Stimuli. Die Spielumgebung und das Spielerleben stellen sich ein.

Kurze Erklärung

Spieler bewegen sich zwischen natürlichen und unnatürlichen Mitspielen und Spielaccessoires.

Ziel des Spieles

Mitmachen ist lustiger als gewinnen und mitmachen macht man zusammen. Man entzieht sich dem mechanischen Drang der Spielkonvomie, um unter den gegebenen Umständen von zweifelhaftem Materialismus einen Nettogewinn an zweifelhaftem, praktizierend sozialem Kapital zu generieren. Das Spielelement in unserer menschlichen Natur muss genutzt werden um neue Erfahrungen zu erreichen.

Und los geht's!

1. Eine Person darf, ungeachtet ihres Alters und der Spielchronologie, den ersten Zug machen.
2. Das Spiel manifestiert sich diagonal, vertikal, im Kreuz und horizontal im Uhrzeigersitu.
3. Die Spieler sind an der Reihe in dem Moment, in dem sie eingreifen wollen.
4. Der genutzte Moment umfasst sowohl passive als auch aktive Elemente als Spielmöglichkeit.
5. Die Momenten können sich andienen durch vorhandene Objekte und Spielmöglichkeiten.
6. Alle Kreativität ist erlaubt, solange sie inklusiv angewendet wird oder exklusiv verantwortet wird.
7. Der Körper des Spielers kann seine introvertierten Gedanken tragen oder kann sich extrovertiert aufstellen in der Form von aktiven Handlungen, welche an die physische Form des Spielfeldes heimgt oder in die gemeinschaftliche Atmosphäre rund das Spielfeldes.
8. Jede Kreativität ist erlaubt, so lange sie inklusiv angewendet oder exklusiv verantwortet ist.
9. Der Körper des Spielers kann seine introvertierten Gedanken tragen oder sich extrovertiert in der Form von aktiven Handlungen manifestieren, die an die physische Form des Spielfeldes oder an die gemeinschaftliche Atmosphäre rund des Spielbrettes beitragen.
10. Man darf jederzeit auf die Toilette gehen. Auch das Telefon darf an bleiben.
11. Während des Spieles darf getwittert werden.
12. Wenn ein Spieler den Verlauf des Spieles anders gestalten will, muss er dies effektiv und generös postulieren, damit das Ziel des Spieles nicht gefährdet wird (Prinzip der gegenseitigen Rechenschaft).
13. Wenn ein Spieler sich in einer Situation wieder findet, die ihm eine deutlich prominentere Position auf dem Feld gibt, dann muss er gegenüber den anderen Spielern auch Rechenschaft über diese Position ablegen, damit die anderen Spieler ihn längerfristig als Mitspieler anerkennen.
14. Wenn ein Spieler sich in einer Situation wieder findet in der er keinen Rat mehr weiß, dann kann er diese mit dem Einsatz von Humor, Nachfragen nach praktischen Lösungen oder einfach durch Geduld als Trumpf auszuspielen, überwinden.
15. Der Spieler hat alle auf das Spiel bezogene Anweisungen von Mitspielern, explizit oder impliziert, wahrzunehmen und positiv zu unterstützen oder, im negativen Fall, diese zu neutralisieren.
16. Spieler die das Bedürfnis haben an einem zusätzlichen Kredit, können dies entweder auf Basis von synergetischer Reziprozität bei Mitspielern verdienen oder sich aber auf der Basis von Barmherzigkeit auf die Bank des Spielleiters berufen.

Und der Gewinner ...

ist niemand. Der Gewinner ist derjenige, der ein gutes Rendement holt aus den bestehenden schöpferischen Voraussetzungen für die materielle Differenz oder für das soziale Spiel. Derjenige der mit Witz als gemeinsamen Nenner spielt.