



In der Bildmitte die Gegner: Rattenfänger und Lagerkatze. Die Ratten sind in der Stadt verteilt Foto: kv

Fieser Rattenfänger macht Jagd

Verklaute Ratten durchkämmen Hamelns Altstadt nach Beute

Hameln (kv). Immer wieder sieht man bei Wesio einen Blog ganz weit vorn, in dem man unter vielen anderen diesen Eintrag lesen kann:

„Die beste Vorbereitung auf DAS Geburtstagsfest der Christenheit sind spannende Stunden im Kreise der Liebsten: Der Adventskranz brennt, nein, die Kerzen darauf, und alle sitzen am Esstisch um ein Spielbrett herum und spielen. „Ah, schon wieder dieser fiese Rattenfänger mit seiner Flöte!“ schreit die Jüngste. Alle Ratten, die nicht in schützende Gebäude abtauchen konnten und irgendwo auf der Straße herumhuschen, müssen zurück ins Nest. Wenn ein Spieler (Spieler sind hier die Ratten) Glück hat, kann er dank des Ereigniswürfels seinen Nachbarn mithilfe der gefährlichen Lagerkatze in dessen Häuschen einsperren und ihn so von den Leckereien abhalten. Abflussrohre ermöglichen den Ratten, mit einem Zug quer durch Hamelns Altstadt zu gelangen. Magische Treppen bringen den Spieler ruck, zuck

ganz dicht ans begehrte Futter und gleichzeitig viele andere Ratten dorthin, wo sie ganz bestimmt nicht hinwollten. Aus den Vorratslagern der Hamelner Bürger klauen die Ratten Essbares und bringen es in ihre Nester.

Wenn einer denkt, er hat gleich alles zusammengehamstert, oder besser „gerattet“ und ist ganz, ganz kurz davor, die Arme in Siegerpose hochzureißen, dann, ja dann rotten sich seine Kollegen zusammen, lungern vor seinem Nest herum, und schwupp hat ihm die erste Ratte ein Beutegut geklaut.

Spektakuläre Wendungen kennzeichnen das Spiel, von dem hier die ganze Zeit die Rede ist. Es heißt „Ratzen-tanz“. Der Schicksalswürfel kann allen Ratten Nachwuchs bescheren, er kann alle, die bereits Beute in ihren Pfoten halten, auf einen Schlag mit-samt der Beute ins rettende Nest katapultieren, aber er kann eben auch alle Ratten, die draußen auf Straßen stehen, ohne Beute zurück ins Nest befördern. Dort finden

sie sich nicht als spielbereite Ratten wieder, sondern als deaktivierter Nachwuchs, der erst noch mit einem Ereigniswurf geboren werden muss.

Wem das jetzt alles zu viel gewesen ist, der soll sich nicht entmutigen lassen! Das Spiel ist geeignet für 10 bis 100-Jährige. Sie kommen damit klar – versprochen! Die Familie kommt damit zwar etwas aus dem Häuschen, aber das ist ja beabsichtigt. Spielen ist nicht das richtige Leben, aber fast genauso spannend.“

Wesionär und Spielautor Thomas Hülsen hat in Hameln die Wilhelm-Raabe-Schule und das Schiller besucht. Nach seinem Diplom-Designstudium in Münster ist Hülsen nach Hameln zurückgekehrt. Er arbeitet schwerpunktmäßig im Ladenbau und nebenbei realisiert mit der Grafikerin Regine Wölk Ideen wie ein eigenes Spiel.

Am Sonntag können Sie von 14 bis 16.30 Uhr in der Buchhandlung Matthias probespiesen. Mehr Informationen bei

wesioade