



Grinch, ärgere dich nicht!

Ein Spiel für alle, die **Christkindmärkte und Punschelagen** vermeiden wollen – und sich trotzdem ihren Weg durch die Stadt bahnen müssen

IDEE:
FALTER.MORGEN &
STADTLIBEN-REDAKTION

GRAFIK:
OLIVER HOFMANN

Für manche ist es die schönste Zeit des Jahres: die Lebkuchen und Maroni, die Adventskalender und Weihnachtssänger und natürlich die Glühwein- und Punschstände. Während sich die einen frohlockend zugprostet und nach zwei Häferln Winterzauber die Glöckchen klingeln hören, wollen die „Grinche“ dieser Stadt (nach dem gleichnamigen Film über eine weihnachtshassende Kreatur) am liebsten den Schal übers Gesicht ziehen und sich so schnell wie möglich ihren Weg bahnen – jenseits süßer Heißgetränke und zuckriger Mäuler.

Doch ein Blick auf den Stadtplan zeigt: So einfach ist das gar nicht. Kaum eine Ecke der Inneren Stadt kommt ohne Punschstand aus – vom Michaelerplatz bis zur Rotenturmstraße. Gibt es ihn überhaupt, den punschlos glücklichen Weg? Versuchen Sie Ihr Glück!

Dafür brauchen Sie: eine Spielfigur pro Spieler, einen Würfel. Es beginnt, wer seinen Geburtstag mit dem längsten Abstand zu Weihnachten feiert. Nun würfeln Sie Ihren Weg von der Votivkirche (Start) in den Stadtpark (Ziel). Doch Vorsicht: Wenn Sie auf einem Feld mit einem Punschstand landen, müssen Sie zurück an den Start. Gleiches gilt, wenn ein Mitspieler aufs selbe Feld kommt und Sie des Platzes verweist. Wenn Sie auf einem Maronistand landen, müssen Sie einmal aussetzen. Und der Zug auf den Würstelstand gibt einen Joker, nach dessen Einsatz Sie auf ein „Zurück zum Start“ verzichten dürfen. Gewonnen hat natürlich der, der die Route am schnellsten schafft. Wir holen Sie da raus!

-  **Spielfeld**
Hier sind Sie sicher – landet ein Mitspieler hier, dann zurück an den Start
-  **Punschstand**
Wer hier landet, muss zurück an den Start
-  **Maronistand**
Eine Runde aussetzen
-  **Jokerfeld (Würstelstand)**
Würstel-Joker: Beim nächsten Zug aufs Punschfeld dürfen Sie mit Würsteljoker dort bleiben