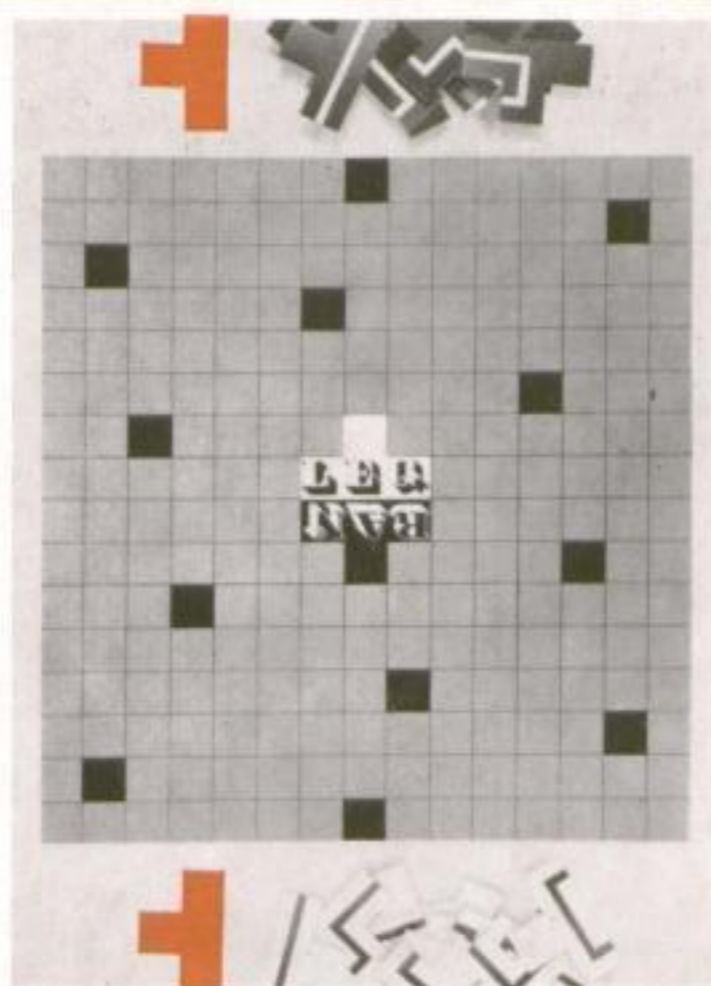


### Leg ran

Zu allen Zeiten haben findige Köpfe neue Unterhaltungsspiele ausgeknobelt. Wenn nach wie vor Dame, Mühle und das legendäre „Mensch ärgere dich nicht“ immer noch Spitze sind, so mag das an den Gewohnheiten der Menschen liegen oder am Pfiff dieser Spiele.

Mit LEG RAN stellt Eberhard Dorschfeldt ein neues Brettspiel für zwei Parteien vor, das er für den VEB Kinderspiele Schmalkalden entwickelte. Jeder Spieler erhält 16 Spielsteine und einen orangefarbenen Joker. Die Parteien legen ihre Steine abwechselnd nach bestimmten Regeln auf der Spielfläche (305 x 325 mm) aneinander (begonnen wird im Mittelkreuz). Das Spiel wird beendet, wenn sämtliche Spielsteine abgelegt wurden oder der noch vorhandene Spielraum keinen Platz mehr für einen weiteren Spielstein bietet.

Aber darauf reduziert sich dieses Spiel nicht. Mit jedem weiteren Legen eines Steines entsteht zugleich eine neue optische



Situation, die einen wesentlichen Reiz des Spieles ausmacht. Die Wirkungskomponenten sind hierbei: Farbe an Nicht-Farbe, Schwarz an Weiß, Positiv an Negativ. Die unterschiedlichen Leitlinien der Steine geben dem ausgelegten Spiel einen starken grafischen Akzent.

Wert des Spieles: Spiellogik und ästhetisches Formieren durchdringen sich, sie bilden zwei konstitutive Seiten eines Vorganges und – im Spielen wird ästhetisches Formieren als widerspruchsvoller Prozeß erfahren.