

NEWS PAPER

1. Das Spiel

Newspaper ist ein Unterhaltungsspiel für zwei bis vier Personen, bei dem es darum geht, eine Zeitungsseite zu füllen: mit Texten, Bildern, Schlagzeilen und Linien.
Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine Zeitungsseite komplett gefüllt hat.

Dann werden wie folgt Punkte vergeben:

- Der Spieler, der das Spiel beendet hat, erhält 5 Punkte
- Pro komplett gefüllter Textspalte erhält man 4 Punkte
- Pro eingebautem Bild erhält man 3 Punkte
- Pro eingebauter Linie erhält man 2 Punkte
- Bei Schlagzeilen erhält man pro Buchstabe 1 Punkt

Außerdem dürfen „Originalitätspunkte“ für besonders gelungene Passagen (Schlagzeilen, Wort-Bildkombinationen u. ä.) vergeben werden. Diese Punkte werden von der einberufenen Redaktionskonferenz vergeben; das heißt, alle beteiligten Spieler müssen der Vergabe dieser Punkte zustimmen. Möglich sind z. B. folgende Punktwerte: Vergabe von 8, 5 oder 3 Punkten pro Passage. (Diese Punktestaffel ist beliebig veränderbar.)

2. Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält: 1 Zeitungsseite
1 Spielstein

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt; daneben der Behälter mit dem Satzmaterial. Ein Spieler wird beauftragt, das Material zu verwalten.

3. Der Spielablauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt und zieht entsprechend seinen Spielstein. Wenn der Spieler auf einem Symbolfeld landet, erhält er Satzmaterial; hat ein Spieler genügend Material gesammelt, so kann er dies auf die Zeitungsseite setzen.

3.1 Start des Spiels

Alle Spieler würfeln reihum; es beginnt der Spieler, der zuerst eine „1“ würfelt. Die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn. Alle Spielesteine werden neben das Startfeld gesetzt, von dem aus das Spielfeld betreten werden kann.

Hat ein Spieler ein Symbolfeld erreicht, so erhält er das entsprechende Material (Wort, Bild, Linie, Textspalte). Würfelt ein Spieler eine „6“, so ist er zweimal an der Reihe.

Spezialfelder

Tausch: Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so kann er einen seiner Mitspieler zum Tausch auffordern; er bietet eines seiner Satzteile an und nennt das Teil, das er dafür haben möchte. Dann würfelt jeder der beiden Spieler; wer die höchste Zahl würfelt, entscheidet, ob der Tausch stattfindet oder nicht.

Jungfrau: Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so erhält er einen neutralen Satzteil (weiß), den er bei Bedarf als „Joker“ einsetzen kann; aber nur anstelle eines Wortes.

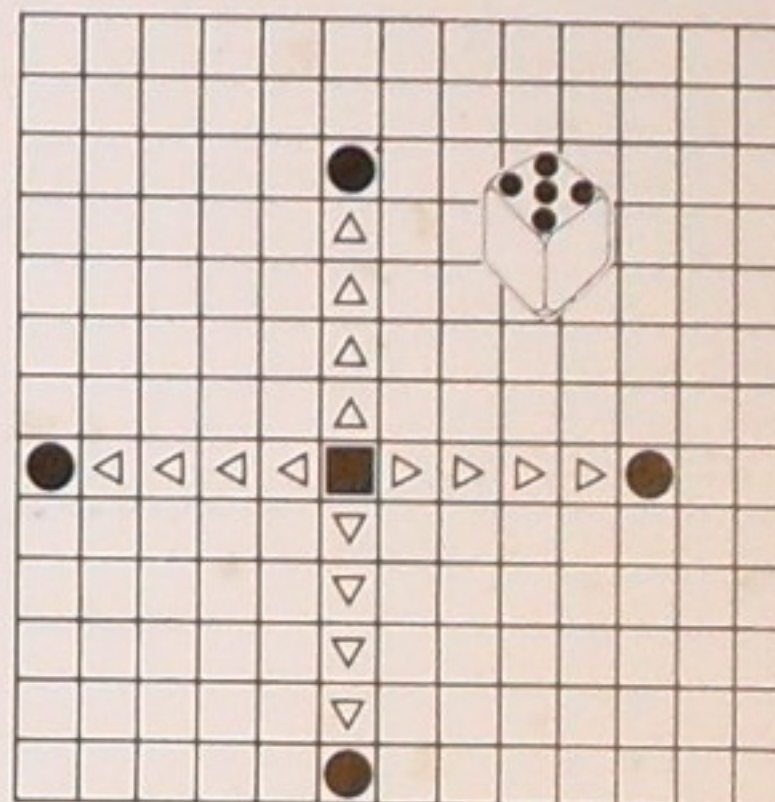
Erfolg: Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so erhält er das Wort „Erfolg“ und ein weiteres Wort nach seiner Wahl.

Glück: Der Spieler erhält neben dem Wort „Glück“ zwei weitere Worte nach freier Wahl.

Reise: Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so kann er in Richtung der Pfeile auf dem Spielplan „reisen“; in gerader Linie, bis zu einem beliebigen Feld in dieser Reihe.
Der Spieler erhält das Wort „Reise“ und das entsprechende Satzteil des Symbols, zu dem er gereist ist. Sollte der Spieler das Wort „Reise“ nicht benötigen oder bereits besitzen, so kann er sofort einen „Tausch“ vornehmen — Ablauf wie oben beschrieben.

3.2 Wie man das Spielmaterial erhält

Jeder Spieler würfelt einmal und bewegt dann entsprechend seinen Spielstein, um möglichst schnell ein Feld mit einem Symbol zu erreichen. Jedes Feld zählt — auch das Startfeld. Ein Spielstein darf nur in gerader Linie bewegt werden; diagonale Züge sind nicht gestattet.
Siehe Abbildung 1:
Ein Spieler würfelt eine „5“ und hätte folgende Bewegungsmöglichkeiten:



3.3 Wie man die Zeitungsseite füllt!

Zweckmäßigerweise sammelt jeder Spieler zunächst seine Materialteile neben einer Zeitungsseite. Sobald er genügend Satzmaterial zusammen hat, kann er seine Seite (oder auch nur Spalte) damit füllen.
Die folgende Abbildung 2 zeigt, wie das Satzmaterial auf die Zeitungsseite gesetzt wird.

NEWS PA

Unabhängige Spielzeitung 1



Grundsätzlich ist es von den Materialbestandteilen her möglich, einspaltig oder zweispaltig zu arbeiten. Dreispaltiger Aufbau ist nicht möglich. Der Wechsel von einspaltig und zweispaltig ist jederzeit möglich, auch innerhalb einer Spalte selbst.
Eine Zeitungsspalte gilt erst dann als gefüllt, wenn alle Rasterfelder bedeckt sind. (Dies gilt nicht für Rasterfelder, die zwischen zwei verschiedenen Artikeln liegen und als Zwischenraum gelten!)

4. Ende des Spiels

Das Spiel endet in dem Augenblick, in dem der erste Spieler seine Zeitungsseite komplett gefüllt hat. Die Zeitungsseiten der einzelnen Spieler werden mit Punkten bewertet — nach dem unter Abschnitt 1 angeführtem Schema.

Dieses Schema kann natürlich beliebig ergänzt und erweitert werden; z. B. Punkteabzug für Spieler, die nicht fertig geworden sind oder nur eine (zwei, drei) Spalten gefüllt haben; usw.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.