





Spiel den Blues in zwölf Bars! Das Kneipenspiel

Spielanleitung
und Extras

Brettspiel: 1-4  30-60 min

Kartenspiel: 2-5  15-30 min



Spiel den Blues in zwölf Bars

Es ist Freitagnachmittag, 14 Uhr

Zeit für ein Bier! Du triffst dich mit ein paar Freunden im Café Safran. Beim sagenhaften Stand von 0 % schlägst du ganz spontan vor, heute mal Fünfe grade sein zu lassen und eine Kneipentour durch Hannover zu machen.

"Durch einen bestimmten Stadtteil?", fragt Baggi?

"Weiß nicht", sagt Raffa und legt einen Stadtplan auf den Tisch.

"Nicht die Getränke auf die Karte stellen", ruft Brombert. "Da bilden sich Ringe!" Aber es ist schon zu spät! Über Linden Nord, Linden Mitte, der Nordstadt, der Innenstadt und Oststadt/List haben sich fünf Ränder um die abgestellten Gläser gebildet.

"Sehen aus wie Donuts", meint Kiefer.

"Oder Rettungsringe!", sagt Brombert. "Kneipen-Rettungsringe! Erstens retten sie uns bei der Entscheidungsfindung, zweitens tragen wir heute mit einer kleinen Tour zur Rettung der Kneipenkultur bei und drittens ..."

"Drittens brauchen wir vielleicht die Rettung, wenn wir alle Kneipen in so einem Ring durch haben!", fügt Raffa an.

"Na dann, nichts wie los!", rufen alle, stoßen an, trinken aus ... und zur Sicherheit erst nochmal ein zweiter Getränk hinterher, um hinreichend gestärkt den langen Weg zum nächsten Kneipen-Rettungsring anzutreten!

Das sind eure Wege zum Ruhm:

Spiel den Blues in zwölf Bars: Wer zwölf Kneipen besucht, gewinnt (Das Safran als Startfeld zählt dabei noch nicht mit!)

Rette den Kiez: Je mehr Kneipen aus einem Rettungsring, um so besser: Jede Kneipe ab (einschließlich) der dritten Kneipe in einem Ring verringert die erforderliche Anzahl für den Sieg um eine Karte.

Quer durch die Stadt: Wenn ihr es schafft, aus jedem Rettungsring eine Kneipe (plus eine zusätzliche sechste) zu besuchen, habt ihr bereits mit sechs Kneipen gewonnen!

Spielanleitung **EINS IST KEINS**

Inhalt:

- › Ein Spielplan von Hannover mit Zeitleiste und Promille-Strahl
- › 50 Kneipenkarten (25 grüne und 25 schwarze Rückseiten)
- › Vier Karten mit Kurzanleitungen zum Ablauf eines Spielzugs
- › Eine Deckkarte (Rückseite: Uhr-Karte)
- › Ein Würfel und je zwei Spielfiguren in rot, blau, grün und gelb
- › Eine schwarze Spielfigur (Uhr-Stein)
- › Eine Spielanleitung

Beginn des Spiels

Alle Spielerinnen* nehmen sich die Spielsteine ihrer Lieblingsfarbe. Ein Stein kommt auf das Café Safran und einer auf 0 % auf dem Promillestrahl der entsprechenden Farbe (unten auf dem Spielplan). Promille sind in diesem Spiel die Energie, die euch voranbringt. **Achtung:** *Das ist nur in diesem Spiel so! Im echten Leben sind es gutes ausgewogene Ernährung, Freundlichkeit und Sport. Das spielt in diesem Spiel jedoch wiederum keine Rolle!*

Die Spielerinnen bekommen weiterhin eine Kurzanleitung und sechs Kneipen-Karten mit grünen Rückseiten, die sie offen vor sich auslegen. Diesen Kneipen versucht ihr, zu besuchen.

Die übrigen Kneipenkarten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel (den Nachziehstapel!) gelegt. Die oberste Karte wird offen neben den Nachziehstapel gelegt.

Wer die Kneipe mit der frühesten Öffnungszeit hat, bekommt den Würfel. Haben zwei Spielerinnen die gleiche früheste Öffnungszeit, vergleicht ihr die Karte mit der nächstfolgenden Öffnungszeit und so weiter, bis feststeht, wer beginnt.

Die Spielerin rechts der Startspielerin ist Uhrenbeauftragte. Sie bekommt die Uhr-Karte und stellt die schwarze Spielfigur auf das Feld mit der 14 auf dem grünen Zeitstrahl oben auf dem Spielplan.

*) Wenn in dieser Anleitung die weibliche Form gebraucht wird, sind die Männer auch mitgemeint

Spielprinzip

Es wird reihum gewürfelt. Mit den gewürfelten Augen dürft ihr entweder trinken oder ziehen. Bei allen Zahlen mit Ausnahme der 6 gibt es Extra-Aktionen (siehe unten).

Trinken geht nur in einer Kneipe (Öffnungszeiten beachten!) Euer Promillezähler wird um maximal den gewürfelten Betrag nach vorne gestellt (in 0,1-%-Schritten; **Achtung:** Bei 2,3 % ist in diesem Spiel Ende der Fahnenstange).

Beim **Ziehen** wird eure Figur um maximal die gewürfelte Zahl weitergezogen. Euer Promillezähler wird um die gleiche Anzahl Felder zurückgestellt (**Achtung:** Bei 0 % ist Schluss!)



- › **Eins ist keins:** Ihr dürft trinken (also euren Promillestand um 0,1 % auffüllen, wenn ihr in einer Kneipe seid) oder ein Feld ziehen gehen (und euren Promillezähler entsprechend 0,1 % zurückstellen). Anschließend dürft ihr **noch einmal würfeln!**



- › **Karte tauschen:** Ihr dürft eine eurer Karten mit der offenliegende Karte neben dem Nachziehstapel tauschen oder ihr legt eine eurer Karten auf die offenliegende Karte und zieht dann eine Karte nach. Anschließend trinken oder ziehen.



- › **Fußpils** (auch: Handbier genannt): Bei einer Drei dürft ihr (nur, wenn ihr euch in einer Kneipe befindet!), drei Schritte in Richtung der nächsten Kneipe ziehen, **ohne dabei Promille zu verlieren!** Ein Fußpils gibt es auch noch genau zur Schließzeit!



- › **Lokalsrunde:** Bei einer Vier dürfen **alle Spielerinnen**, die in einer geöffneten Kneipe sind, für 0,4 % trinken. Wer die Vier gewürfelt hat, kann stattdessen auch ziehen (auch wenn sich das eigentlich nicht gehört ...)

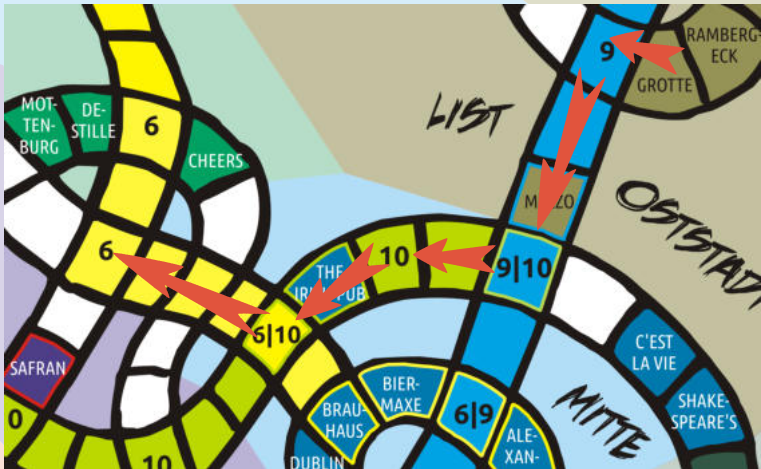


- › **Die Zeit rennt ...** am schnellsten, wenn es gerade schön ist. Nehmt euch die Karte der Uhrenbeauftragten! Macht euren Zug (Trinken oder Ziehen) und stellt anschließend **den Uhr-Stein auf dem Zeitstrahl weiter**

Fortbewegung

Mit den gewürfelten Augen könnt ihr in Einzelschritten von Feld zu Feld ziehen. Auf den Stadtbahnlinien 6, 9 und 10 könnt ihr von Station zu Station fahren. Dabei könnt ihr natürlich auch umsteigen. Im untenstehenden Zug möchte Raffa von der Grotte aus möglichst schnell zur Destille gelangen. Sie geht einen Schritt, fährt eine Station mit der 9, zwei Stationen mit der 10 und eine Station mit der 6. Dort (am Königsworther Platz) ist der Zug zu Ende. Ihr Promillezähler wird um 0,5 ‰ zurückgestellt.

Achtung: Das ist nur in diesem Spiel so. Im echten Leben bauen sich Promille nicht so schnell ab (die Größenordnung liegt bei 0,1 ‰ pro Stunde). Also freut euch, dass ihr in einem Spiel seid!



Unter Null ist nicht erlaubt: Wenn Raffa nur 0,4 ‰ auf ihrem Promillestrahl hat, kann sie auch nur vier Felder ziehen (in diesem Fall käme sie dann nur bis zum Steintor).

Zahnfleisch-Regel: Durst ist ein schlechter Begleiter! Vermeidet es, außerhalb einer Kneipe mit 0 ‰ dazustehen. Solange ihr auf dem Trockenen seid, dürft ihr nicht würfeln, sondern in jeder Runde nur ein Feld weiterziehen!

Nachtsternverkehr: Ab 1 Uhr fährt die Stadtbahn nur noch zur vollen Stunde. Wenn der Uhrstein auf einer halben Stunde steht (z.B. 1:30 Uhr), dann müsst ihr in diesem Zug zu Fuß gehen.

Die Spielkarten



Ihr wisst nicht, wo die Kneipen alle liegen? Kein Problem, die Karten geben euch Hinweise:

Das rote Feld zeigt die Lage der Kneipe auf dem Spielplan an.

Am linken Kartenrand steht der Stadtteil. Außerdem seht ihr im unteren Bereich der Karte die Öffnungszeiten der Kneipe.

Die Rettungsringe:

35 der 50 Kneipen liegen in fünf Kneipen-Rettungsringen. Damit sind Bereiche in Hannover mit hoher Kneipendichte gemeint.

Das rote Feld zeigt die Lage der Kneipe im jeweiligen Rettungsring an.

Der Name des "Rettungsring" steht am rechten Kartenrand.



35 der 50 Kneipen liegen in fünf Kneipen-Rettungsringen. Damit sind Bereiche in Hannover mit hoher Kneipendichte gemeint.

Das rote Feld zeigt die Lage der Kneipe im jeweiligen Rettungsring an.

Der Name des "Rettungsring" steht am rechten Kartenrand.

Die Öffnungszeiten

In Kneipen gibt es nur etwas zu trinken, wenn sie geöffnet sind. Das bedeutet, wenn ihr euch zum Beispiel um 1 Uhr in einer Kneipe befindet oder gerade dort ankommt, und diese um 1 Uhr schließt, dann bekommt ihr nichts mehr zu trinken (außer vielleicht ein Fußpils).

Wenn ihr wissen wollt, ob eine bestimmte Kneipe offen ist, ohne die Karte dazu zu haben, schaut einfach auf der folgenden Seite.

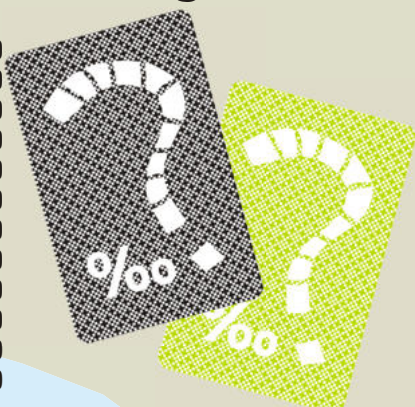
Alle Zeiten sind ohne Gewähr!

Kneipen und ihre Öffnungszeiten

... und der böse Wolf:	17:00 bis 3:00
501 Bar	16:00 bis 2:00
Alexander	16:00 bis 3:00
Alte Liebe	16:00 bis 5:00
Barkarole	20:00 bis 05:00
Bier-Maxe	11:00 bis 22:00
Brauhaus Ernst-August	11:00 bis 04:30
C'est la vie	22:00 bis 10:00
Café Kalah	17:00 bis 02:00
Café Safran	10:00 bis 02:00
Centrum	11:00 bis 00:00
Cheers	9:00 bis 1:00

Crempel Pub	18:00 bis 05:00
Das Ei	17:00 bis 2:00
Debakel	17:00 bis 2:00
Deister-Quelle	16:00 bis 3:00
Destille	10:00 bis 4:00
Dublin Inn	16:00 bis 2:00
Edenstube	15:00 bis 23:00
Elfi's Stübchen	20:00 bis 6:00
Extrakt	11:30 bis 2:00
Frosch	16:00 bis 2:00
Gaston	17:00 bis 02:00
Gaststätte Kaiser	11:00-15:00 und 17:00-1:00

Gaststätte Lorberg	17:00 bis 0:00
Grotte	18:00 bis 1:00
Hannovers Wohnzimmer	18:00 bis 23:00
Havana	18:00 bis 4:00
Izarro	17:00 bis 3:00
Klein Kröpcke	17:00 bis 1:00
Kleines Museum	17:00 bis 0:00
Kuriosum	18:00 bis 0:30
Lindwurm	18:00 bis 3:00
MacGowan's The Irish Pub	17:00 bis 1:30
Mezzo	9:00 bis 0:00
Mottenburg	18:00 bis 2:00
Peanuts	17:00 bis 01:00
Piccolo Fiasko	14:00 bis 0:00
Pinte Pjög	17:00 bis 4:00



Plümecke	17:00 bis 0:00
Ramberg-Eck	11:00 bis 3:00
Rumpelkammer	12:00 bis 0:00
Santana Cocktail Bar	16:00 bis 5:00 ("open end")
Schateke	17:00 bis 1:00
Schätzchen	16:00 bis 2:00
Shakespeare's	17:00 bis 3:00
Spektakel	18:00 bis 1:00
Ständige Vertretung	11:00 bis 0:00
The Harp	16:30 bis 23:00
Was nun?	18:00 bis 2:00
Zum Stern	17:00 bis 22:00

Die Auswahl der Kneipen ist rein subjektiv. Mir fehlen hier auch eine ganze Menge, von der Bergklausen über das Gilde Stübchen, das Café K, das Grüpchen, Safrans Bar, das Spandau, die Pestalozzi-Klausen, Meiers Lebenslust, bis hin zum Probst, um nur einige zu nennen. Aber was soll ich sagen? Die Auswahl der Kneipen ist rein subjektiv!

Ablauf eines Spielzugs

① Würfeln

Wer dran ist, nimmt den Würfel und würfelt.

Ausnahme: *Ihr habt 0 % und seid nicht in einer Kneipe (oder die Kneipe, in der ihr euch befindet, ist geschlossen). Dann braucht ihr nicht würfeln und dürft ein Feld ziehen*

② Extra-Aktion ausführen (je nach Würfelzahl)

(siehe "Spielprinzip" und Kurzanleitungen auf den Karten)

Ausnahme: *Ihr habt eine Sechs (Die Sechs ist in diesem Spiel die einzige Zahl, die nichts Besonderes ist)*

③ Trinken oder ziehen (und Promille anpassen!)

Je nach Aktivität geht der Promillezähler vor oder zurück.

Ausnahme: *Fußpils: Bei einer Drei könnt ihr (wenn ihr in einer geöffneten Kneipe seid), drei Felder ziehen, ohne Promille zu verlieren. Das geht auch dann, noch wenn die Kneipe, in der ihr euch befindet, gerade schließt.*

④ Karte ablegen (wenn ihr in einer Kneipe ankommt)

Wenn ihr in einer eurer Kneipen (oder der Karte in der Mitte) ankommt, und diese geöffnet ist, könnt ihr die Karte ablegen. Zieht eine Karte vom Nachziehstapel nach oder nehmt euch die Karte in der Mitte und deckt eine neue auf.

⑤ Uhrzeit vorstellen (wenn ihr die Uhr-Karte habt)

⑥ Karten nachziehen (Kneipen, die schon zu sind)

Alle überprüfen ihre Karten (auch die in der Mitte). Kneipen, die schon geschlossen sind, kommen weg. Anschließend wird reihum je eine Karte vom Stapel nachgezogen, bis alle wieder sechs Karten haben.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn

- › keine Kneipen mehr offen haben oder der Stapel aufgebraucht ist
- › Der Uhr-Stein bei 5 Uhr angekommen ist
- › eine Spielerin **zwölf Kneipen** besucht hat ("**Drunken Master**")
- › eine Spielerin eine der folgenden Gewinnkombinationen aus Rettungsringen und Kneipen erreicht hat (**Faustregel: Jede Kneipe ab der dritten Kneipe in einem Rettungsring verringert die erforderliche Anzahl für den Sieg um eine Karte**):

▶ **Drei** Kneipen aus einem Rettungsring **plus acht** weitere, beliebige Kneipen (insgesamt elf Karten)

▶ **Vier** Kneipen aus einem Rettungsring **plus sechs** weitere, beliebige Kneipen (insgesamt zehn Karten)

▶ **Zweimal drei** Kneipen aus zwei Rettungsringen **plus vier** weitere Kneipen (insgesamt zehn Karten)

▶ **Drei und vier** Kneipen aus zwei Rettungsringen **plus zwei** weitere Karten (insgesamt neun Karten)

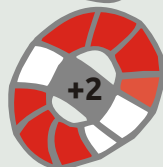
▶ **Dreimal drei** Kneipen aus drei verschiedenen Rettungsringen (insgesamt neun Karten)

▶ **Fünf** Kneipen aus einem Rettungsring **plus vier** weitere, beliebige Kneipen (insgesamt neun Karten)

▶ **Sechs** Kneipen aus einem Rettungsring **plus zwei** weitere, beliebige Kneipen (insgesamt acht Karten)

▶ **Zweimal vier** Kneipen aus zwei Rettungsringen

▶ **Drei und fünf** Kneipen aus zwei Rettungsringen



- › wenn eine Spielerin **alle sieben Kneipen aus einem Rettungsring** besucht hat ("**Heldin des Ghettos**")
- › oder wenn eine Spielerin **eine Kneipe aus jedem der fünf Ringe plus eine** sechste beliebige Kneipe besucht hat ("**Touristin**").

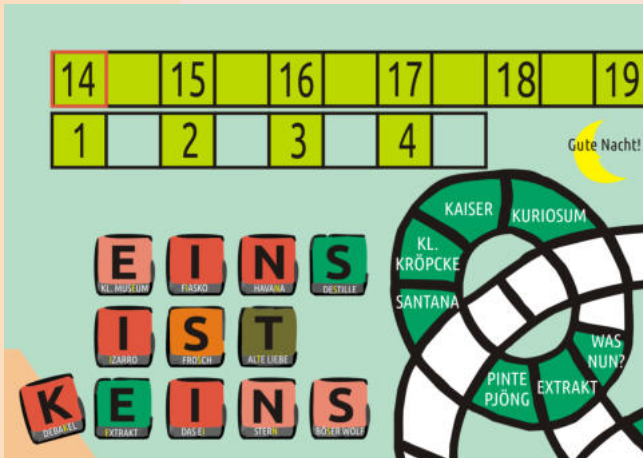
Bei Gleichstand gewinnt, wer Kneipen aus mehr verschiedenen Stadtteilen hat. Ist dann immer noch Gleichstand, gewinnt die Spielerin mit dem höheren Promillestand.

Noch ein paar Hinweise:

Rhabarberschorle-Regel: Ihr müsst in einer Kneipe nichts trinken (also keinen Alkohol). Wenn ihr noch genug Energie für den Weg zur nächsten Kneipe habt, dann trinkt einfach eine Rhabarberschorle und zieht in der nächsten Runde weiter.

Know-your-limit-Regel: Bei 2,3 ‰ ist Schluss. Dann wird nicht mehr weitergetrunken. Jedenfalls in diesem Spiel (aber auch sonst ist es sicher eine gute Idee, in diesem Fall an die frische Luft oder nach Hause zu gehen). Das gilt auch dann, wenn das Bier schon angetrunken ist (seid ihr ja auch). Wenn ihr zum Beispiel 2,0 ‰ habt, und jemand gibt eine Lokalrunde aus, könnt ihr euer Energielevel mit einem "Durchgezapften" bis 2,3 ‰ auffüllen.

Nachtsternverkehr: An dieser Stelle noch einmal der Hinweis, dass die Bahnen ab 1 Uhr nur noch stündlich fahren (also nur, wenn der Uhr-Stein auf einem üstragrünen Feld steht). Das habe nicht ich mir ausgedacht, das ist eben so. Da ist Timing angesagt!



EINS IST KEINS zu *einst*

Man kann EINS IST KEINS auch alleine spielen. Es funktioniert ganz genauso wie mit mehreren, nur dass man die Lokalrunde alleine trinken muss. Die Herausforderung ist hierbei, möglichst früh seine Kneipentour fertig zu haben.

Spielregeln online:



johannesweigel.de/hannover-kneipenspiel/



johannesweigel.de/hannover-pub-game/

Rechtlicher Hinweis:

Alle Rechte an den Kneipennamen liegen in der Regel bei den Kneipen. Sie wurden in diesem Spiel nur verwendet, um die Kneipen zu ehren und zu preisen!

Ruhmeshalle: Hier könnt ihr euren Sieg verewigen!



EINS IST KEINS - das Kartenspiel

Ihr habt Lust auf ein Spiel, aber die Zeit ist knapp? Oder ihr wollt nicht so viel Anleitungstext lesen? Oder ihr seid zu fünft? Dann probiert mal mit zwei bis fünf Personen das Kartenspiel aus!

Jede Spielerin bekommt zu Beginn eine Karte. Die übrigen Karten kommen verdeckt auf einen Nachziehstapel.

Nach jeder Runde wird für alle Spielerinnen eine neue Karte ausgegeben, unabhängig davon, wie viele Karten jede Person auf der Hand hat.

Mit dem Ausspiel beginnt die Spielerin links neben der Kartengeberin.

Die Spielerin an der Reihe legt nun eine Karte aus und macht eine der folgenden Ansagen:

›**Früheste Öffnungszeit**

›**Späteste Schließzeit**

›**Stadtteil**

›**Rettungsring**

Dann versucht reihum jede Spielerin, zu stechen. Das geht, indem man eine Karte legt, die mit der ausgelegten Karte mindestens gleichziehen kann: Bei einer angesagten Öffnungszeit von 15 Uhr sticht also jede Kneipe, die um 15 Uhr oder früher öffnet.

Bei "Öffnungszeit" muss die Öffnungszeit erreicht oder unterboten werden

Bei "Schließzeit" gilt das Gleiche, nur dass die Zeiten erreicht oder überboten werden müssen.

Bei "Stadtteil" stechen nur Karten aus dem gleichen Stadtteil.

Bei Rettungsring stechen nur Karten aus dem gleichen Rettungsring.

Eine Karte muss nur bedient werden, wenn sie sticht! Bei Öffnungszeit kann nur eine Karte mit einer früheren oder gleichen Öffnungszeit wie die vorherige Karte gelegt werden, bei Schließzeit, Stadtteil oder Ring gilt entsprechendes. Wer kann, muss bedienen!

Beispiel: Brombert spielt das Fiasko. Keith hat keine Karte aus dem Rettungsring "Linden Nord". Baggi spielt das Izarro. Gaffa spielt das Ei und bekommt die drei ausgespielten Karten als Stich.

So kommt es, dass im Laufe des Spiels alle eine unterschiedliche Anzahl von Karten auf der Hand halten.

Wer den Stich gemacht hat, verteilt, solange der Vorrat reicht, für alle je eine Karte vom Stapel und spielt dann eine neue Karte aus. Wer keine Karten mehr hat, ist raus.

Für das Gewinnen gelten die gleichen Regeln wie bei der Brettspiel-Variante: Mit 12 Kneipen hat man gewonnen. Durch Rettungsringe oder einer Tour "quer durch die Stadt" verringert sich der Kneipenbedarf entsprechend (siehe "Ende des Spiels").

Joker-Karten:

Es gibt zwei Karten, die ihr gefahrlos ausspielen könnt, da sie nicht überstochen werden können: Das sind einmal das Frosch (mit Ansage "Stadtteil") und das C'est la vie (mit Ansage "Späteste Schließzeit"): 10 Uhr morgens überbietet so schnell niemand mehr - da gibt es immerhin zwei Kneipen im Spiel, die bereits eine Stunde lang geöffnet haben.



"Es ist mir eine Ehre, euch unterstützen zu dürfen. Schließlich hat meine Tischlerei ihren Sitz in einer ehemaligen Gaststätte.

Im Jahr 2009 hatte Limmer noch 9 Kneipen, jetzt nur noch eine - den Frosch. Von daher ist jegliche Initiative zur Kneipen- und Clubrettung schärfstens zu begrüßen."

(Uwe Staade, Tischler)

Der Rettungsring:

Wenn ihr mit einem Rettungsring gewonnen habt, also mit allen sieben Kneipen in einem "Donut", dann bitte ich darum, ein Foto davon auf der Social-Media-Plattform eurer Wahl mit [#kneipendonut](#) zu posten (auch bei der Brettspiel-Variante).

Noch ein Wort zum Rettungsring:

Die Stadtteile in Hannover sind leider kneipentechnisch nicht ausgeglichen. Inklusive der Startbar, des Café Safran, teilen sie sich in diesem Spiel wie folgt auf:

Nordstadt	zehn Kneipen
Linden Nord	neun Kneipen
Linden Mitte	acht Kneipen
Mitte	ebenfalls acht Kneipen
Oststadt	fünf Kneipen
List	vier Kneipen
Calenberger Nordstadt	drei Kneipen
Südstadt	ebenfalls drei Kneipen
Limmer	eine Kneipe

Mit vier Kneipen, die dieses Spiel gesponsort haben, ist die Nordstadt sowieso das coolste Pflaster ohne Streit!

Daher - und auch, weil mir das gestalterische Element auf dem Spielplan gefallen hat, gibt es also nun diese Rettungsringe (mit der Backstory der Abdrücke der Biergläser auf der Stadtkarte).

Wenn ihr das Wort "Rettungsring" im Zusammenhang mit einer Kneipentour dennoch irgendwie seltsam findet: Im ersten Prototyp hießen die Rettungsringe noch Kneipendonuts. Aber wenn etwas überhaupt gar nicht in eine Hannoversche Kneipe passt, dann ist es wohl ein Donut. Hier wollen wir Currywurst sehen, Chili, Batamog, Burger und Bihunsuppe. Auch vegane Gerichte sind heute keine Seltenheit mehr, man denke nur an Pommes frites! Für besondere Anlässe gönnt man sich vielleicht noch einen kleinen Salat. Aber Donuts? Das ist doch eher was für Cops in amerikanischen Serien (zusammen mit Kaffee aus dem Pappbecher) - oder für einen Simpsons-Themenabend.

Daher also der Rettungsring, ich finde, das ist vertretbar. Und vielleicht doch besser als Wirtshauskranz, Kiezhunde, Pubkringel, Ghetto-Blase, Hoodcircle, Homerund, Zapfrad, Quartierskessel, Lokalreifen, Gaststättenlochkrappen, Bierzirkel, Trinkstrauß, Thekenkreis, Pilsblume oder Hopfenbagel ...

Die fünf Rettungsringe bei EINS IST KEINS sind: Die Nordstadt, Linden Nord, Linden Mitte, die Innenstadt (Hannover Mitte mit einem Hauch Südstadt) und Oststadt/List. Da wissen eh nur die lokalen Expertinnen, wo das eine aufhört und das andere anfängt.

Making of

Am Anfang war das Album der Band **DAS LETZTE AHORN** mit dem Titel *Spiel den Blues in zwölf Bars*. Kersten meinte: Mach doch eine Karte, auf der die zwölf Kneipen drauf sind, so dass man damit eine gute Kneipentour planen kann. Aus der Karte wurde ein Spielplan und aus den zwölf Kneipen zunächst 32 - die ich immerhin alle schon von innen gesehen hatte. Nach den ersten Testspielrunden*, bei der wir uns anfangs vorwiegend in Linden getummelt hatten, habe ich dann auf 48 und schließlich sogar auf 50 erhöht - von denen auch nur noch 17 in Linden sind!

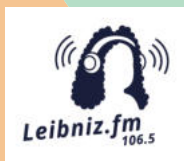
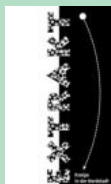
Leider sind immer noch ein paar sehr gute Kneipen durchs Raster gefallen. Die Altstadt kommt etwas zu kurz - vielleicht, weil sich die Hannoveranerinnen nicht so oft dorthin verirren, wie es der Kneipenvielfalt dort eigentlich gerecht würde. Manche Lokale fallen gar aus dem Rahmen (der Karte), wie die Gaststätte Alter Bahnhof, die Quarks Bar, das Hopfenstübchen, das Gerstenkorn oder die Dichterklause. Bei vielen anderen hat am Ende einfach der Platz gefehlt.

Aber es gibt ja noch das Kartenspiel! Wenn das einschlägt wie Zapfbier am Kiosk, Donuts auf dem Kindergeburtstag oder Asteroiden in der Kreidezeit, kann ich immer noch Erweiterungen machen: "Kneipen der Südstadt", "Hannovers Altstadt" oder "Eckkneipen der Peripherie". Aber bis dahin, denke ich, dass man auch in den 50 Kneipen in diesem Spiel das ein oder andere Tröpfchen bekommt ... und vielleicht sogar die Gelegenheit hat, das erste Album mit Brettspiel zu hören und zu zocken! Bis dahin: Prost, viel Spaß und immer eine letzte Bestellung vor dem Nachhauseweg!



*) Vielen Dank fürs Testen an Carsten, Charly, Diana, Michael, Mimi, Meike, Ralf und Ute

Danke an die Sponsorinnen

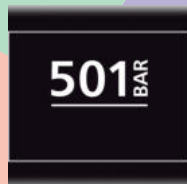


PINTE
PJONG



... an die Supporterinnen

Katja Beyer, Karsten Euchner und Sissi Köster, Kersten Flenter, Bernd Funke, Christina und Markus Hillebrandt, Bijan Gerami-Manesch, Julia Kastner, Marco Kleinert, Christoph Knop, Anja Gisela Kutzke, Marc Meinke, Olaf Puppe und Jacqueline Steinhage, Andrea und Oliver Quast, Wolfgang Roth, Renate Schmitz, Andrea Scheunemann, Julia und Tim Schwarting, Dieter Schwering, Stefan Schütte, Bettina Stein, Gunnar Wolpert und Ralf Wrzecziono



Idee, Entwicklung, Gestaltung und Verantwortung:

Johannes Weigel, Linderter Str. 41, 30974 Wennigsen

Telefon 05109/6905333 - johannesweigel.de

Wo gibt's das Spiel?

Bücherstube Veenhuis, Iltener Straße 28, 31275 Lehrte,
Telefon 05132/56400 - www.buecherstube-veenhuis.de

Das Letzte Ahorn: www.das-letzte-ahorn.de/shop

Flenter Buch und Bühne: www.flenter.de/buch-bühne/shop

... und vielleicht auch in der kleinen Kneipe bei dir um die Ecke!