



BRETT- UND KARTENSPIELE

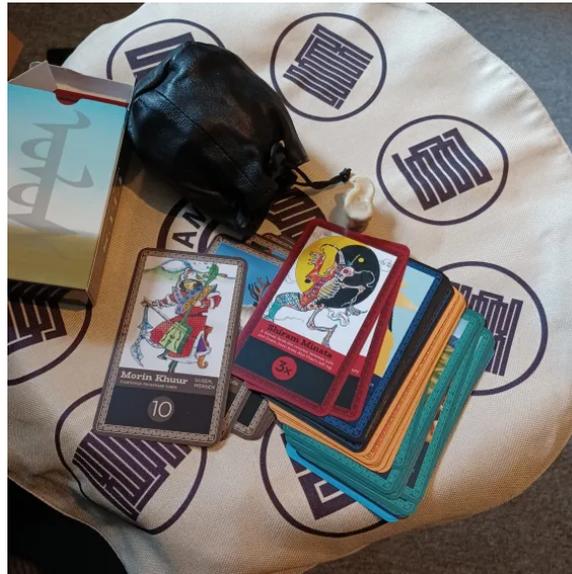
Spiele in der Mongolei: Ulus

Peer Sylvester 📅 6. Februar 2022 ⌚ 4 Minuten Lesezeit

Obwohl Ost- und Südostasien mittlerweile ja durchaus auf der Spielelandkarte auftaucht, assoziiert man mit der Mongolei ja eher weniger mit modernen Spielen. Dank Bleep-Kollege [Hilko Drude](#) kann ich nun über ein besonderes Projekt aus dem östlichen Zentralstaat berichten: *Ulus : Legends of the Nomads* war 2020 ein ganz besonderes [Kickstarterprojekt](#). Hier sollte es nicht darum gehen ein beliebtes Spiel der Kindheit wieder aufzulegen, eine Schachtel voller Plastikfiguren zu verkaufen oder einen unveröffentlichten Prototypen an den Mann zu bringen. Vielmehr geht es um nichts geringeres als die Erhaltung eines Kulturgutes: Der mongolischen Schriftsprache, die während der sowjetischen Besetzung verboten war und nun als eine „bedrohte Sprache“ gilt. Doch wie fördert man eine Sprache? Bücher bieten sich an – und die gibt es auch – aber damit spricht man nur eine sehr spezielle Zielgruppe an. Das Ziel war zudem nicht nur die Schrift zu retten, sondern auch die dazugehörige Kultur. Ein Spiel schien eine geeignete Verbindung zu sein, da es inhaltliche narrativen (also z.B. Sagen), graphische Elemente (in diesem Fall eben die Schrift) und kulturelle Handlungen, also Spielelemente verbinden kann. Das Ergebnis ist *Ulus* ([Link](#)).



vieler traditioneller Spiele. Prinzipiell ist Uls nun eine Art Minispielesammlung, wobei die einzelnen Bestandteile eben zusammen ein großes Ganzes ergeben. Das funktioniert, weil *Uls* thematisch ein großes Mongolisches Fest simuliert, bei dem es verschiedene „Disziplinen“ wie Bogenschießen, Ringkampf oder Geschichten erzählen gibt.



Das ganze Spielmaterial passt in den Spielplan, der als Stoffbeutel auch als Verpackung dient

Dabei dient die erste Hälfte des Spieles quasi der Vorbereitung: Es wollen verschiedene Monster aus der mongolischen Mythologie zu besiegen, ohne viel Zeit zu verlieren. ZU gewinnenn gibt es Götterkarten -ebenfalls aus der mongolischen Mythologie. Dieser Teil wirkt im Design durchaus modern, ein Eindruck der durch die Anmerkungen des Autorens auch bestätigt wird. Insbesondere können auch die Mitspielenden um Hilfe gebeten werden. Man merkt dem Spiel druchaus an, dass es versucht auf spielerische Weise ein Stück Mythologie zu vermitteln. Die Karten sind wunderschön gezeichnet und machen neugierig auf die Begleittexte. Spielerisch haben wir es hier eher mit einem „Bier&Bretzel“-Spiel zu tun, aber auch westliche Dungeon Crawler sind oft auch nicht unbedingt taktischer.

Die zweite Hälfte des Spieles ist nun das erwähnte Turnier und hier werden nicht nur die traditionellen Disziplinen vorgestellt, sondern auch traditionelle mongolische Spiele, aus deren Mechansimen die einzelnen Spiele zusammengesetzt sind. So ist das Pferderennen ein einfaches Laufspiel, nur das statt mit Würfeln mit Shagai „gewürfelt“ wird.



m.E. wunderbar! Das mag sich für den einen oder anderen wie eine Ausrede anhören, aber der Bewertungsmaßstab für *Ulus* muss ein anderer sein, als für andere Spiele. Ich kann mir aber schon vorstellen, *Ulus* draußen am Lagerfeuer zu spielen – die Atmosphäre des Spieles, die durch das Material, aber auch durch die Handhabung der Shagai erzeugt wird, ist schon etwas besonderes. Zudem sorgt das Gewinnen der Karten durchaus für Teilerfolge. Mich erinnert das ein bisschen an das eggertspiel *Rummelplatz*, wo es für die Gewinner:innen der Teilspele immer Lose gab, aus denen die Person bestimmt wird, die das Spiel insgesamt gewonnen hat. Es wird auch der Effekt erzeugt, dass es um den Gesamtsieg eigentlich gar nicht geht: Man misst sich in verschiedenen Disziplinen und mal verliert man, und mal gewinnen die anderen. Das ist schon sehr stimmig.

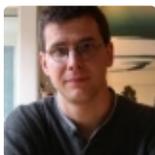
Als Projekt ist *Ulus* aber noch einmal eine ganz andere Hausnummer. Mir fehlt die Qualifikation, um einschätzen zu können, wie viel „Impakt“ das Spiel nun tatsächlich haben wird, als Didaktiker finde ich es aber ausgesprochen gelungen. Man hat nicht den Eindruck eines der üblichen Lernspiele vor sich zu haben – dies ist kein Quiz und kein simples Roll&MOve, sondern vermittelt auf verschiedenen Kanälen einen Teil der mongolischen Kultur. Es zeigt dabei ganz nebenbei auch, dass Spiele mehr können als „nur“ zu unterhalten und Spaß zu machen.

ciao

peer

Über

Letzte Artikel



Peer Sylvester

Begann seine Spielerkarriere recht früh, weil sein Vater einen Gegner beim Schach brauchte. Berufswunsch in der dritten Klasse: „professioneller Schachspieler“. Lebt in Berlin und arbeitet als Lehrer für Mathematik und Chemie. Hat bereits erfolgreich seine ersten Spiele als Autor bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht.