

# Spannende Jagd auf Salat, Getreide und Obst

Raimund Wybraniec hat ein witziges Ernährungsspiel erfunden

Weinheim. (pro) Kalorien zählen und auf eine aufgewogene Ernährung achten - das mag ja gut und sinnvoll sein. Aber es gilt gemeinhin nicht gerade als besonders witziger oder spannender Zeitvertreib. Denkbar ungeeignet ist es für ein vergnügliches Gesellschaftsspiel, sollte man meinen. Doch weit gefehlt: Der 38-jährige Raimund Wybraniec, der seit fünf Jahren in der Weinheimer Weststadt lebt, schickt sich gerade an, das Gegenteil zu beweisen. Sein Prototyp für das Familienspiel „Isis' Süße Sünde“ ist bereits fertig.

Bis Oktober soll es mit einer Startauflage von 1000 bis 2000 Stück auf den Markt kommen. Denn der Spieleautor - so nennen sich die Erfinder von Gesellschaftsspielen - ist fest vom Erfolg seines Erstlingswerkes überzeugt, das in der Tat geschickt Lehrreiches mit Spaß und Spannung verbindet.

Die Zuversicht des gebürtigen Hessen hat gute Gründe: Erstens ist das Thema Ernährung angesichts von 3,5 Millionen übergewichtigen Kindern in Deutschland aktueller denn je. Und zweitens hat er „Isis“ im Freundes- und Bekanntenkreis, aber auch bei Ernährungsfachleuten immer wieder auf Spielspaß und korrekten Inhalt prüfen lassen. „Meine Freunde merkten ganz schnell, wenn's irgendwo bei den Spielregeln hakte“, konnte er sich auf ihr Urteil verlassen. Die wertvollen Verbesserungsvorschläge und positiven Rückmeldungen machten ihm Mut, an eine Veröffentlichung zu denken.

Zwar hat Wybraniec, der im bürgerlichen Beruf Werbeleiter eines Pharmaunternehmens bei Frankfurt ist, keinen Verlag für seine „Isis“ gefunden. Aber seit dem traditionsreichen Spieleautorentreffen in Göttingen will er es jetzt auf eigene Faust mit seinem Selbstverlag „Commongame“ versuchen. Denn in Göttingen wurde er mit „Isis“ von der Jury „Spiel des

Jahres“ für den Nachwuchspreis der Zunft nominiert.

Isis sei das erste Gesellschaftsspiel (ab zehn Jahre, für zwei bis vier Spieler), „das Ernährung, Bewegung und die kleinen Sünden des Lebens spielerisch und spannend umsetzt“, ist der Werbefachmann überzeugt: „Schnell lernt man dabei die Kalorienmengen verschiedener Lebensmittel und den Effekt körperlicher Aktivitäten kennen.“ Da kommt bei ihm der Werbefachmann wieder durch: „Botschaften kurz und knapp transportieren und eine eigene Welt rund um das Produkt aufbauen, das funktioniert nicht nur in der Werbung, sondern eben auch bei einem Spiel.“

Aber wie? Die Grundidee erinnert entfernt an Monopoly: Die Teilnehmer wandern ihre gewürfelte Strecke auf dem weit verzweigten Spielbrett, das die Tempelanlage der ägyptischen Göttin Isis darstellt. Mit etwas Glück landen sie in den richtigen Speisekammern und können die nötigen Lebensmittelkarten für eine ausgewogene Ernährung (Wasser, Gemüse, Getreide, Obst, Fleisch und so weiter) in ihrer persönliche Ernährungspyramide ablegen, die sich übrigens an den Leitlinien der Deutschen Gesellschaft für Ernährung orientiert. Hat ein Spieler alle Karten beisammen und liegt er im Idealbereich der Kalorienmenge, dann bedeutet das den Sieg.

Doch auf dem Weg dorthin lauern manche Gefahren. „Ereigniskarten“ verordnen zum Beispiel einen unvorhergesehenen Urlaub, in dem man erfahrungsgemäß mehr futtert; zu viele Kalorien sind die Folge und man muss nun eine Sportkammer aufsuchen. Auch die „Gemeinschaftskarten“ haben es in sich: So kann es passieren, dass einem ein Mitspieler die ausgewogene Ernährung durcheinander bringt, weil er von jedem eine Salatkarte einziehen darf. Noch gemeiner ist das Feld „Süße Rache“: Denn



Ein ebenso spannendes wie witziges Ernährungsspiel hat der 38-jährige Raimund Wybranietz erfunden, der seit fünf Jahren in der Weinheimer Weststadt lebt. Der Prototyp von „Isis' Süsse Sünde“ ist bereits fertig. Im Oktober soll das Spiel auf den Markt kommen. Bild: Gutschalk

Heißhunger auf eine Tafel Schokolade hat schon so manchen schwach werden lassen.

Die Idee zu diesem Spiel kam Wybranietz bei einem seiner früheren Arbeitgeber, auch einem Pharmaunternehmen. Dieses hatte Pillen im Programm, die bei der Gewichtsreduzierung helfen sollen. Daraus müsste sich doch was machen lassen, dachte sich Wybranietz und hatte plötzlich ein neues Hobby: Spiele erfinden. Das war vor vier Jahren.

Als nach vielen Stunden Tüftelei das Konzept und die Rahmenhandlung mit Isis und ihren Dienern standen, suchte er sich einen Grafiker, der seine Ideen profession-

nell umsetzte. Anfang dieser Woche verhandelte er dann mit der Spielfabrik „Ludofact“ in Neu-Ulm, die „Isis“ in den nächsten Monaten produzieren wird und suchte sich eine Versandfirma in Bad Dürkheim. Kurioserweise hatte Wybranietz während der Arbeit gleich noch eine zweite Spielidee. Doch diesmal standen nicht - wie bei „Isis“ - zuerst das Thema und die Geschichte drumrum fest, für die es einen passenden Spielmechanismus zu entwickeln galt, sondern es war genau umgekehrt: Anfangs hatte der 38-Jährige nämlich nicht mit Spielkarten, sondern mit quadratischen Jetons experimentiert. Als

er diese Variante für „Isis“ verwarf, kam ihm die Idee, dass man mit den Jetons trotzdem etwas anfangen könnte - vom Prinzip her etwas Ähnliches wie das Erfolgsspiel „Vier gewinnt“: So entstand quasi nebenbei „Das Komplott im Karpfenteich“. Dabei ist Wybranietz gar kein fanatischer Spieler: „Als Kind habe ich sehr viel gespielt, aber als Erwachsener eigentlich weniger“ - bis vor vier Jahren.

**I** Weitere Infos zum Spiel gibt's im Internet unter [www.suesse-suende.de](http://www.suesse-suende.de) und können per E-Mail angefordert werden bei: [Raimund.Wybranietz@t-online.de](mailto:Raimund.Wybranietz@t-online.de)