

## Der beginnende Wahnsinn in 365 Schritten 228. Schritt

Das Leben ist ein seltsames Spiel! Wer wagt zu sagen, was es bedeuten soll? Es kommt einfach auf einen zu – es ist da, und wenn wir zu denken anfangen, begreifen wir erst, daß es längst begonnen hat. Dann befinden wir uns auch meist schon in fatalen Abhängigkeiten, aus denen eine Befreiung nur dann möglich wäre, wenn wir von diesem Spiel nicht komplett in Anspruch genommen würden.

Trotzdem suchen wir nach verrückten Erklärungen – außer, wir befinden uns noch in einem der schrumpfenden Urwälder, wo es keine Rolle spielt, was wir uns denken, weil wir es ohnehin nicht philosophisch anwenden können. Sich erinnern ist da zweitrangig, einfach da sein ist alles. Doch in Kulturkreisen versuchen wir uns zu erinnern ... Auch ich versuche das!

Irgendwann – das Geschehen liegt im Grau einer nicht mehr ablesbaren Vergangenheit – bin ich ihm begegnet, dieses seltsamen Spiel. Heute stelle ich mir vor, daß es schön verpackt gewesen sei. Kam es als Gesellschaftsspiel daher? Und wie nannte es sich? „Leben“?

Dieses sehr beliebte Spiel könnte vielleicht auch „Sir Gustav“, oder „Hau den Lukas“ oder „Titanic“ oder „Furz ärgere dich“ heißen. Das Titel-Bild auf der gläsernen Verpackung zeigte mir womöglich einen Clown in der Manege, der seinen Kopf gerade unter den Fuß eines Elefanten gelegt hat. Ich denke, das Spiel war vor Eintritt durchsichtig ...

Auf dem gläsernen Spielbrett sehe ich einen Kreis ohne erkennbares Ende. Er ist unterteilt in ... ich-weiß-nicht-wie-viele Felder. Spielfigur gibt es nur eine (aus Kristall). Es ist offenbar ein Spiel für eine letztendlich imaginäre Person.

Eines der Felder trägt die Aufschrift „Du bekommst einen Lustgewinn“. Soweit ich bisher erkennen kann, heißen mindestens 80 der übrigen Felder „Bemühe dich!“ Wer sie betritt, kommt im Schneckentempo weiter, denn sie versprühen bei der Berührung Lachgas. Daraufhin ist man nicht ganz bei sich, erkennt aber dafür den Irrsinn seiner Anstrengungen nicht.

Es dauert eine Weile, bis man wieder klar denken kann. Um klar denken zu können ist es gut, ein Feld mit der Bezeichnung „unwillkürliche Bestrafung“ zu erreichen. Der daraufhin erfolgende Stromschlag bringt einen zur Besinnung!

Gewürfelt wird mit einem Zellophan-Kubus, der immer nur eine Zahl zeigt. Sie leuchtet digital auf. Die anderen Zählerbleiben verborgen. Bei mir ist es permanent die 1.

Der Verschleiß an Nerven ist hoch, denn ich erwarte jedes Mal eine 6. „Alle Mitspieler“, der eine also, operieren nach dem Prinzip Hoffnung. Die „anderen“ Mitspieler sind kryptisch. Sie heißen „Zufall“ und „Tagesform“. Die Spieldauer ist individuell verschieden. Beim einen ist sie vielleicht nur auf wenige Jahre beschränkt, beim andern kann sie schier endlos sein. Das Glück entscheidet über den Spielverlauf. Wann der Elefant Zutritt, ist ebenfalls nicht vorhersagbar ... Es gab schon Teilnehmer, die sangen noch mit 100 ihre Lieder.

Sie kamen wahrscheinlich sehr oft auf ein Feld mit dem Lustgewinn. Auch brauchten sie sich vermutlich keine Notlügen aus den Fingern zu lutschen, um fröhlich bleiben zu können.

Was der Würfel bei ihnen anzeigte, ist und bleibt ein Geheimnis. Danach befragt, antworten sie (das ist Regel Nr.1): „Es war immer nur die 1 – wie bei jedem anderen auch.“ Alles in allem kann man jedoch getrost behaupten: Ein Günstling der gegebenen

Umstände zu sein empfiehlt sich auf jeden Fall!

Nach Spielende wird man zusammen mit Brett und Verpackung (auch die gläsern) in den Glascontainer verfrachtet. Wer dort noch mit Steinen wirft, ist ein Held. Die Trennung nach Farben, Schwarz, Grau, Weiß, ist nicht mehr erforderlich. Es wird sowieso alles zusammen eingeschmolzen.

© **Alf Gloker**

Diese PDF wurde erstellt durch das [Schreiber Netzwerk](#)