

GAMES ON THRONES



© des Titels »Games on Thrones« vom riva Verlag (ISBN Print: 978-3-86883-884-8)
2016 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München
Nähere Informationen unter: <http://www.riva-verlag.de>

EINLEITUNG

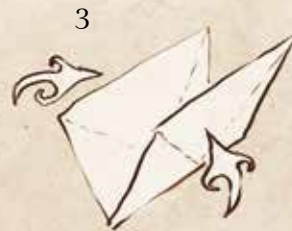
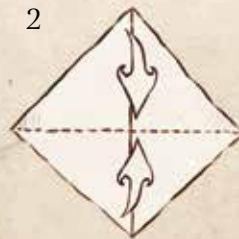
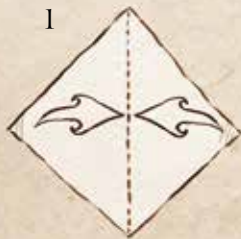
Hier sitzt du nun auf deinem Thron aus Porzellan – eingeschlossen in deinem kleinen gekachelten Königreich. Es ist ein tückisches Territorium, in dem Unbehagen Erleichterung weicht, sich der Winter zum Sommer wandelt und gefährliche Attacken, hartnäckige Regungen und heftige Kämpfe deines Verdauungsapparats deine volle Aufmerksamkeit verlangen. Mehrmals täglich musst du dem Appell gehorchen und in deiner Nasszelle antreten, die Knie beugen, dem Ruf der Natur folgen und deinen dunklen Geschäften nachgehen.

Abgesehen von den sich in den Eingeweiden abspielenden Dramen gehört eine Sitzung auf dem Klo zu den langweiligsten Beschäftigungen überhaupt. Klug also, wer für Ablenkung sorgt, während er darauf wartet, dass die Wildlinge an den Toren des Königreichs rütteln.

Hilfe ist zur Hand – oder liegt, genauer gesagt, in deinen Händen. Dieser Fundus an Spielen, Rätseln, Tricks und Aufgaben bereitet der gesamten Familie stundenlang Spaß, fordert Intelligenz und Kreativität heraus und sorgt auch bei den längsten Sitzungen für Unterhaltung. Er bietet für jeden etwas Spannendes und sollte bei einem Gang zur Toilette keinesfalls fehlen.

ORIGAMI-DRACHE

Drachen sind gewaltige fliegende Reptilien, sie können die Armeen von Feinden vernichten, indem sie Feuer speien, und ganze Städte in Schutt und Asche legen. Bastle dir deinen eigenen schlangenähnlichen, flügelschlagenden Wächter, der deine Machtposition stärkt und dein gekacheltes Königreich bewacht!

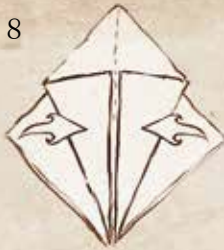


FALTE EINEN DRACHEN

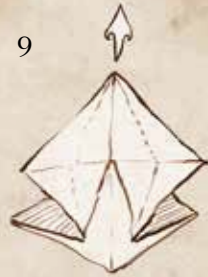
7



8



9



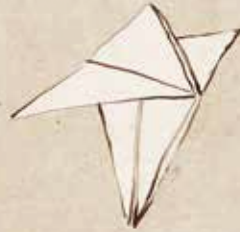
10



11



12



13



14



15



FALTE EINEN DRACHEN

16



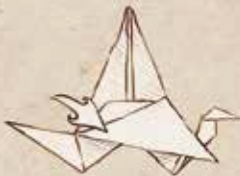
17



18



19



20



21



22



© des Titels »Games on Thrones« vom riva Verlag (ISBN Print: 978-3-86883-884-8)
2016 by riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München
Nähere Informationen unter: <http://www.riva-verlag.de>

PRINZ ODER PRINZESSIN?

Ein König hat zwei Kinder. Eines davon ist ein Junge. Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, dass das zweite ein Mädchen ist?

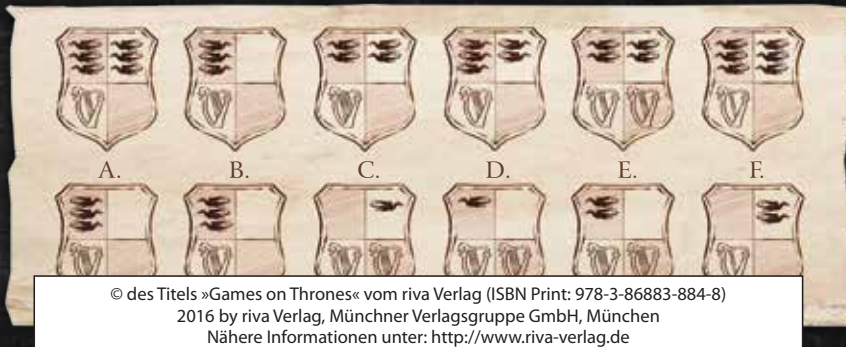
Tipp: Die korrekte Antwort lautet NICHT 50 Prozent.

VERGIFTETE PASTETEN

An die Festtafel eines gefräßigen Königs werden drei Pasteten gebracht. Dem König wurde von seinen Spionen mitgeteilt, dass zwei der Pasteten vergiftet wurden – doch die Speisen sind so köstlich, dass der König nicht alle drei wegwerfen möchte. Also gibt er eine Pastete seinem Vorkoster Rosencrantz und die zweite seinem Vorkoster Guldenstern. Die dritte behält er für sich. Rosencrantz probiert ein Stück von der ersten Pastete, bricht zusammen und windet sich vor Schmerzen. Der König weiß nun, dass eine der beiden anderen Pasteten gefahrlos gegessen werden kann. Da er von der guten Pastete nichts abgeben möchte, schnappt er sich die von Guldenstern und beginnt sie zu essen, denn er geht davon aus, dass bei dieser Pastete die Wahrscheinlichkeit, dass sie vergiftet ist, am geringsten ist. Ist die Schlussfolgerung des Königs korrekt?

WAPPEN

Welches Wappen folgt als Nächstes in dieser Reihe?



BADEZIMMERFLIESEN

Betrachte die Fliesen auf deinem Badezimmerboden und stell dir vor, sie wären Steinplatten unter dem Thron am Königshof. Wie viele verschiedene Rechtecke kannst du aus diesen acht Fliesen bilden?



STREICHHÖLZER & KLOPAPIERROLLE

Ordne zehn Streichhölzer so an, dass sie einen Kreis bilden, der denselben Durchmesser hat wie die Papprolle, die in der Klopapierrolle steckt. Dabei darf kein Streichholz vom anderen mehr als einen Zentimeter entfernt sein.

DREI TOILETTEN

Der König verfügt auf seinem Schloss über drei herrschaftliche Toiletten: Eine befindet sich im Westturm, eine liegt im Ostturm und die dritte im Südturm. Jede dieser Toiletten wird von einer einzigen Glühbirne erhellt, aber alle drei Lichtschalter sind im Schlafzimmer des Königs im Nordturm angebracht. Der ungeduldige Herrscher ruft seinen Diener des Königlichen Stuhls herbei und verlangt, dass dieser herausfinde, mit welchem Schalter sich welche Glühbirne anknipsen lässt. Der Diener erholt sich gerade von einer heftigen Lebensmittelvergiftung und möchte bei der Ausführung des Befehls unbedingt nur minimale Wegstrecken zurücklegen. Wie stellt er das an?

BASTLE EINE MUSKETE

AUS EINEM LUFTBALLON & DER PAPPROLLE EINER KLOPAPIERROLLE

DAS BRAUCHST DU:

einen runden Luftballon (keine Wurstform!), eine Papprolle, Schere, Klebeband.

1. Schneide das Mundstück des Luftballons so ab, dass nur noch ein kurzes Stück davon übrig bleibt.
2. Stülpe die Öffnung des Ballons über ein Ende der Papprolle und fixiere sie mit Klebeband.
3. Such dir Munition aus und füll sie am anderen Ende der Papprolle in den Gewehrlauf.

Nun ist deine Waffe gesichert und geladen. Stell eine Reihe von Papprollen am anderen Ende des Badezimmers auf. Ziele mit deiner Muskete darauf und verbringe die nächste halbe Stunde damit, deinen Lieblingsfilm mit Kevin Costner nachzuspielen. Nur du, deine Muskete und ein Beutel voll Geld.

Tauche ein in das Szenario, wenn Dutzende kleiner Kupfermünzen von den Badezimmerwänden abprallen, Risse in die Fliesen reißen, den Spiegel zerspringen lassen und dir, wenn du wirklich hartnäckig bist, die Netzhaut von den Augen ziehen. Wenn du deine Badezimmereinrichtung und dein Augenlicht wertschätzt, kannst du auch eine weniger gefährliche Munition ausprobieren, zum Beispiel Wattebällchen, kleine Stückchen eines zerschnittenen Schwamms oder Kügelchen aus feuchtem Klopapier.



DREI RÄTSEL UM MORALISCHE FRAGEN

Wusstest du, dass Frauen im Durchschnitt 1 Stunde und 25 Minuten pro Woche auf der Toilette verbringen? Männer halten sich dort sogar noch länger auf: etwa 1 Stunde und 45 Minuten. Das entspricht, je nach Geschlecht, zwischen 2 und 2,5 Arbeitswochen pro Jahr – eine beträchtliche Zeitspanne, die man gut zur eigenen Charakterbildung nutzen kann.

Was spricht also dagegen, die grauen Zellen zu trainieren und das eigene Gehirnkästchen ein wenig durchzurütteln, indem man sich mit den folgenden drei Rätseln beschäftigt, die sich um moralische Aspekte drehen. Im Einklang mit der Überzeugung Kants, dass Moral eher auf der menschlichen Vernunft denn auf Zweckmäßigkeit oder Naturgesetzen basiert, gibt es bei diesen Rätseln keine richtigen oder falschen Antworten. Also, leg einfach los!

1. KONFLIKT IM KERKER

Der tyrannische König hat dich, deinen Sohn und zwölf weitere Unschuldige für den Rest des Lebens im Verlies seines Schlosses eingesperrt. Dein Sohn versucht zu fliehen, wird aber von den Wachen gefasst und zum Tode verurteilt. Du wirst vor die Wahl gestellt: Dein Sohn wird gehängt oder du kannst sein Leben retten, indem du einen anderen Gefangenen auswählst und ihn zum Galgen schickst. Du wirst derjenige sein, der den Stuhl unter seinen Füßen wegritt.

2. RITTER DES ALPTRAUMS

Ein unbarmherziger Ritter nimmt zwei Kinder als Geiseln. Er droht, sie zu enthaupten und sich anschließend mit seinem Schwert selbst zu töten, wenn der König (also du) nicht auf seine einzige Forderung eingeht: seine Schwester zu ihm zu bringen, sodass er diese anstelle der Kinder töten kann. Die Schwester ist gutherzig und freundlich

und ihren drei kleinen Kindern eine gute Mutter. Es ist jedoch bekannt, dass zwischen den beiden eine inzestuöse Beziehung besteht. Schlägst du die Forderung des Ritters aus, werden die beiden Kinder sterben. Es gibt keinen Verhandlungsspielraum und keine andere Möglichkeit, die Kinder zu retten. Was wirst du tun?

3. FRIEDENSANGEBOT

Ein unheilbar kranker König hat nur noch wenige Stunden zu leben. Er hat zwei Töchter, eine gute und eine böse. Stirbt der König vor Sonnenuntergang, wird die gute Tochter Königin werden. Stirbt er nach Sonnenuntergang, wird ihm die böse Tochter auf den Thron folgen, ihre Schwester hinrichten lassen und dem benachbarten Königreich den Krieg erklären. Ist es rechtens, wenn die gute Tochter ihren Vater vor Sonnenuntergang tötet, um ihr eigenes Leben zu retten und den Frieden aufrechtzuerhalten?