

## Looping Louie: Turnierregeln für das Kultspiel

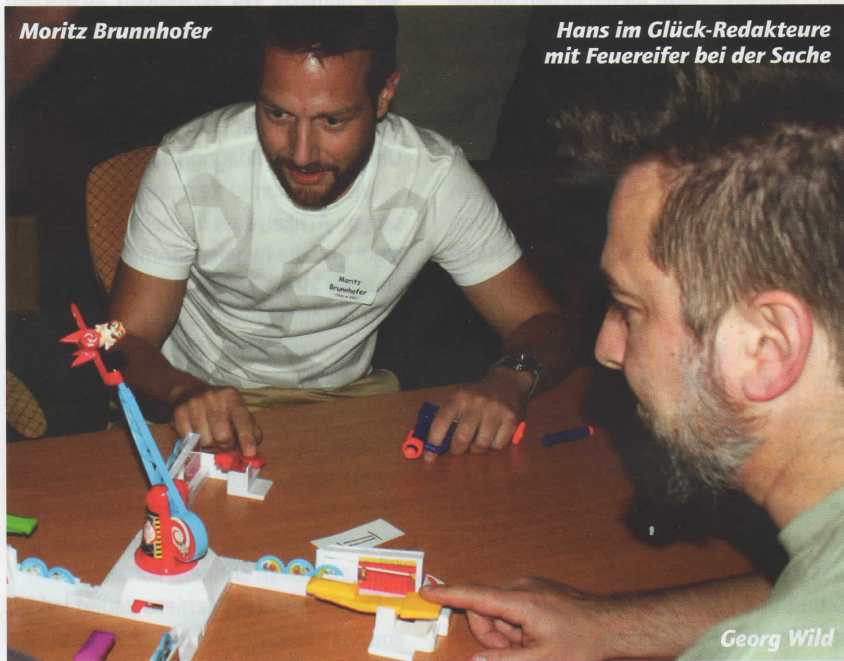
Die meisten wissen es längst: LOOPING LOUIE (MB) ist keineswegs bloß ein Kinderspiel. Dougal Grimes von Hasbro organisierte auf dem diesjährigen Redakteurstreffen in Göttingen ein Turnier nach folgenden Regeln, die für ein spannendes Finish sorgen. Diese Modalitäten, die natürlich auch auf andere Spiele übertragbar sind, funktionieren für Gruppen ab sechs Personen, aber auch für eine reine Vierergruppe, die dann direkt mit dem Finish startet.

Zunächst werden zufällig mehrere Teilgruppen gebildet, möglichst à vier Teilnehmer. Sofern es nicht aufgeht, gibt es auch bis zu drei Dreiergruppen. In jeder Gruppe wird dann so lange gespielt, bis nur noch zwei Flugkünstler wenigstens einen Hühnerchip vorweisen können. Diese beiden steigen dann in die nächste Runde auf, die dann gleichermaßen abläuft, aber so zusammengestellt wird, dass die beiden Gewinner derselben Gruppe voneinander getrennt werden. So verringert sich sukzessive die Teilnehmerzahl, bis im „Halbfinale“ nur noch zwei Gruppen dem Kunstflieger Schwung verleihen. Die vier Spieler, die daraus übriggeblieben sind, kommen ins Finish, das in mehreren Runden ausgetragen wird. Während in den Vorrunden Spieler, die alle Chips verloren haben, nicht mehr eingreifen dürfen, ist es ihnen – sofern sie noch im Rennen sind –

im Finish erlaubt, taktisch Einfluss zu nehmen gegen ihren (vermeintlich) stärksten Gegner, indem sie ihre Taste mehr oder weniger wild betätigen, um Louie zum angepeilten Hühnerhof zu schubsen.

Sobald ein Spieler eine Finish-Runde allein gewonnen hat, also als einziger noch

scheidet aus. Dadurch, dass der Führende nun ein immanentes Handicap hat, steigen die Chancen, dass die andern aufholen. Diese spannungsfördernde Regel bleibt in allen Folgerunden bestehen, bis schließlich ein Spieler, der nur mit einem einzigen Chip an den Start gegangen



nicht alle Hühnerchips verloren hat, startet er ab der folgenden Runde mit einem Chip weniger. Zur besseren Übersicht wird sein Chip in die Schachtel gelegt. Keiner

ist, die Runde auch gewinnt und damit – nach allerspätestens 9 Runden – als strahlender Sieger aus dem Turnier hervorgeht. Christwart Conrad