

05. August – Paintball

Am Sonntag trafen sich um 11:00 Uhr ein paar „verwegene“ Jugendliche mit Eric Hoadley und Joachim Seliger in Chillicothe zum Räuber und Gendarm spielen. In Amerika nennt man



dieses Spiel Paintball, wo der Spieler der anderen Gruppe mittels Farbkugeln, die aus Druckluftpistolen abgefeuert werden, aus dem Spiel gebracht wird. Das eigentliche Ziel besteht darin, das Camp der gegnerischen Mannschaft in unterschiedlichen Szenarien zu erobern und die Flagge einzunehmen. Hierzu stehen insgesamt 15 Minuten zur Verfügung, bevor das

Spiel durch einen Sirenton für alle beendet wird. Nach einer kurzen Erfrischungspause ging es dann immer zu einem neuen Spielort.

Die Landschaften können dabei wechseln von dichtem Waldgelände bis zum freien Feld, auf welchem auch mal eine Burg nachgebaut wurde. Bevor es losging fand eine ausführliche Erläuterung der Spielregeln statt und die Mannschaften wurden mit den entsprechenden Farbbändern gekennzeichnet. Die Schiedsrichter oder Besucher waren durch eine orange Kleidung gekennzeichnet.

Für den einzelnen Teilnehmer war es ratsam, feste und langärmelige Kleidung zu wählen, damit bei einem eventuellen Treffer die milchige Farbe nicht durchkam und man sich auch nicht einen blauen Fleck einhandelte. Der Kopf wurde durch einen entsprechenden Helm geschützt. Alles in allem eine Ausrüstung, die einen bei den hochsommerlichen Temperaturen ordentlich zum Schwitzen brachte.



Soweit die Information zum Spiel, welches uns allen nach anfänglichem Zögern und Zaudern doch ordentlich Spaß gemacht hatte. Trotzdem hält der Autor dieser Zeilen dieses Spiel für grenzwertig. Natürlich träumt man als junger Bub von Cowboy und Indianer, vom Anschleichen, vom Überfallen und Gefangene machen. Dies spielt sich jedoch alles in der kindlichen Phantasie ab und endete am Ende zumeist mit einer kleinen Rauferei. Mit dieser Art des Spieles werden nun schon Kindheitsträume wahr. Man kann Strategien entwickeln um den Gegner zu überlisten und man kann den Gegenspieler sichtbar ausschalten. Nicht wie früher durch Zuruf: „ich habe dich getroffen“. Wird das Spiel jedoch missbraucht und es geht nur darum wie wild um sich zu ballern und auf alles anzulegen, was sich gerade bewegt, dann wird es schwierig. Der Betreiber der Anlage erwirtschaftet seinen Gewinn über die Anzahl der verkauften Farbkugeln. Besser wäre hier die Nutzung der schönen Anlage in den Vordergrund zu stellen, bei einer gleichzeitigen Begrenzung der Munition je Spiel. Das würde den Verlauf des Spieles sicherlich in „gefahrlosere“ Bahnen lenken.