

## Zwischenbericht der Rochlitzer Spurensucher\*innen zum Thema

### Castle to go – Hansens Zeitreise durch das Rochlitzer Schloss (als Brettspielversion)

Anknüpfend auf der Idee des Spurensucheprojekts vom Jahr 2019, überlegten sich die Jugendlichen des JUGENDladens Rochlitz eine Möglichkeit, das Spiel „Castle to go - Hansens Zeitreise durch das Rochlitzer Schloss“, nicht nur vor Ort sondern auch bequem von zuhause oder unterwegs spielen zu können. Aus diesem Grund entschied sich die Projektgruppe aus Rochlitz neben dem Live-Active-Rätselrundgang mit einem Zeitreiserucksack durch das Rochlitzer Schloss auch eine Brettspielversion zu entwickeln. Das Interesse der Jugendlichen sollte nicht allein durch die Zeitreise vor Ort, sondern auch durch ein Spiel, welches zu Anlässen auch gerne mal verschenkt werden kann und trotzdem dem Charme und den Zauber einer mysteriösen Zeitreise, gestillt werden.

Ausgehend von dieser Idee mussten die Projektmitglieder mit der Unterstützung der Museumspädagogin Antje Krahnstöver ein Konzept entwickeln, die Rätsel in abgewandelter Form und komprimiert in Brettspiel zu verpacken. Wie der Name sagt bietet die Grundlage dieses Spieles, das sogenannte Brett auf dem die Spieler\*innen, ihre Spielzüge tätigen und somit ein grober Überblick über den Spielverlauf sichtbar wird. Wie auch in dem Rundgang, sollen auch hier als Tipps und Hilfestellungen, die Hilfsfiguren als Personenkarten vorhanden sein. Die Spieler erhalten während des Spiels einen Einblick über die geschichtliche Entwicklung des Rochlitzer Schlosses über die letzten Jahrhunderte.

Die Rätsel, um in die verschiedenen Zeiten der Rochlitzer Schlossgeschichte zu gelangen, müssen von den Spielern entdeckt und gelöst werden. Als Unterstützung können die Spieler\*innen ein Heft im Sinne des Tagebuches von dem Hofnarr Hans im Brettspiel verwenden. Hans war im Live-Spiel eine Ikone und auch der Protagonist der Geschichte. Ausgehend von seinen fiktiven Erlebnissen und Beziehungen zu bestimmten Personen der Rochlitzer Schlossgeschichte, schreibt er diese in seinem Tagebuch nieder. Er hofft für die nachfolgende Generation einen Anhaltspunkt über die mysteriösen Zeitreisen zu geben und die Rätsel der verschiedenen Zeitsprünge zu lösen. Wie die Rätsel miteinander zusammenhängen und welche Rätsel der Reihe nachgelöst werden müssen, müssen die Zeitreisenden jedoch selbst herausfinden. Bestimmte Hinweise werden in dem Spiel zu finden sein aber aufgrund der holprigen Zeitstrudel sind sie ein wenig durcheinandergekommen. Inwieweit auch die Rundgangkarte des Liveactionspieles im Brettspiel wieder Verwendung findet, wird noch in den nächsten Wochen geklärt. Das Ziel des Spieles wird sein, durch die gelösten Rätsel, gemeinsam mit Hofnarr Hans zurück in die Gegenwart zu gelangen.

Die Projektteilnehmer\*innen setzen sich eigenständig und kritisch reflexiv während der Erarbeitung des Spieles mit der Geschichte und auch den Bestrafungsmaßnahmen des Mittelalters auseinander. Sie sollen sich auch mit der verschiedenen Ständegesellschaft der

damaligen Zeit und dem Leben der Armen und des Adels beschäftigen. Dabei sollen sie sich eine sachliche Meinung bilden und diese mit der heutigen Zeit verknüpfen.

Für die Umsetzung des Spieles trifft sich die Projektgruppe mit der Museumspädagogin Antje Krahnstöver wöchentlich im Rochlitzer Schloss oder im JUGENDladen. Selbst während der Corona-Pandemie und des Lockdowns trafen sich die Projektmitglieder online über Zoom und arbeiteten an dem Brettspiel weiter.

Anhand dieser Brettspielidee soll Besuchern des Rochlitzer Schlosses die Möglichkeit gegeben werden einen Teil der Rochlitzer Schlossgeschichte mit nachhause zu nehmen und von dort aus nacherleben zu können. Außerdem bietet dieses kompakte Spiel die Chance die regionale Geschichte des Rochlitzer Schlosses, deren bedeutenden Persönlichkeiten und ihr Leben am Hof spielerisch kennenzulernen und diese zum Leben zu erwecken. Die Einnahmen über den Verkauf des Brettspieles sollen dem Spurensucherladen zugutekommen.

Neben dem Brettspiel wird aktuell auch der Bonusrundgang mit Antje Krahnstöver entwickelt. Dieser soll als Preis für ein gewonnenes Live-Action-Spiel auf dem Schloss, die einmalige Möglichkeit bieten, hinter die Kulissen und in verschlossene Türen und Kammern zu blicken.

