

Bretter, die die Welt bedeuten

Deutschland – ein Paradies
für Gesellschaftsspiele

Von Christian Bleher

Aus der brikettgroßen Truhe auf dem Wohnzimmer Tisch scheppert ein Gong, und eine schneidende Stimme verkündet: „Ich bin der Zauberer – ihr werdet den Schatz nie finden! Um sechs Uhr gehört das Königreich mir.“ Die Kinder werfen bange Blicke. Entweder sie können in den nächsten Minuten dem Esel, dem Pfau oder irgendeinem anderen sprechenden Tier im Schloss den richtigen Tipp entlocken und den Räuber des magischen Rings entlarven – oder sie haben allesamt verloren. Da fleht das jüngste Mädchen im Kreis der Spieler: „Du Papa, ich muss aussetzen, mein Herz klopft so!“

Es ist die siebenjährige Tochter von Bernhard Löhlein, Mitglied der Jury „Spiel des Jahres“. Dem wird in diesem Moment klar: „Wer war's?“ ist ein verdammt spannendes Spiel – es hat den Preis „Kinderspiel des Jahres“ wirklich verdient. Löhlein, Rundfunkjournalist und dreifacher Vater, testet Neuerscheinungen in einer Spielegruppe, aber gerne auch im Kreise seiner Familie – und befreite sich in diesem Fall von letzten leisen Zweifeln, mit denen er versuchsweise die begeisterten Jury-Kollegen traktiert hatte. Vom ehrlichen Urteil eines leidenschaftlichen Spielers wie ihm hängt es eben ab, ob sich ein neues Spiel in Deutschland wie üblich nur zehn- bis 30 000-mal verkauft oder ob es als Kassenschlager mindestens zehnmal so oft über die Theke geht. Kein Klacks bei 500 neuen Titeln allein im vergangenen Jahr.

Elektronik und Tradition

2008 war im Urteil des Jury-Sprechers Löhlein „ein besonders guter Jahrgang“. Von den nominierten Spielen „hätten in anderen Jahren alle den Preis gewonnen“. Noch keines allerdings habe Elektronik derart geschickt mit traditionellem Brettspiel verbunden wie „Wer war's?“. Der hauptberufliche Spiele-Autor Reiner Knizia, derzeit der Erfolgreichste seiner Gilde, programmierte einen Chip so, dass die jungen und älteren Spieler ständig gemeinsam vor neuen Herausforderungen stehen. Der Ravensburger Verlag setzte seine Idee mithilfe von Schauspielern um, die sämtliche Texte aller Fabelwesen bühengerecht sprachen. Was der Jury besonders gefiel: Der Mechanismus ermöglicht ein kooperatives Spielprinzip, alle gegen einen – den bösen Zauberer. Knizia ist sicher: „Das schweißt zusammen“ (siehe Interview Seite 97).

Derzeit versprechen sich die großen Verlage auch viel von Romanstoffen: So

hat Autor Stefan Feld Umberto Ecos Bestseller „Der Name der Rose“ in ein schaurig-spannendes Spiel verwandelt, das Jugendbuch „Tintenherz“ ist gar aufs Brett gewandert, bevor der Film im Dezember dazu in die Kinos kam. Löhlein lobt: „Da wird nicht nur mal schnell was abverkauft, diese Sachen sind richtig toll gemacht.“

Monatelange intensive Entwicklungsarbeit lohnt sich für die Produzenten: 430 Millionen Euro haben die Deutschen 2007 für Spiele und Puzzles ausgegeben, nirgendwo sonst auf der Welt finden sich so viele Spieleerfinder, Hersteller und Käufer. 150 000 Menschen haben im vergangenen Oktober allein die Spielmesse in Essen besucht – die größte weltweit.

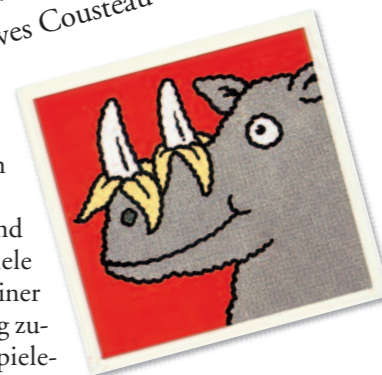
Warum ausgerechnet Deutschland zum Paradies der Gesellschaftsspiele wurde, liegt dem Spieleforscher Rainer Buland von der Universität Salzburg zufolge nicht etwa an einer Art „Spiele-Gen“. Die Erfolgsgeschichte sei auf den Preis „Spiel des Jahres“ zurückzuführen. Den rief 1979 der Journalist Tom Werneck mit Kollegen ins Leben. Klassische Werbung hatte bis dahin kaum gefruchtet, nun aber verkaufte sich das jeweilige Siegerspiel wie verrückt. Die Verlage investierten in immer ausgefeiltere Produkte. Der Turbo für den Spielmarkt war 1995 Klaus Teubers „Die Siedler von Catan“, ein Welterfolg, der bis heute über zehn Millionen Mal über den Ladentisch ging.

Klassiker wie Domino, Backgammon, Mühle oder auch Scrabble, von dem es 155 Millionen Exemplare gibt, haben von den sogenannten Autorenspielen nichts zu fürchten. Auch memory® nicht. Das Merkspiel wird in diesem Jahr 50, Hersteller Ravensburger gibt zum Jubiläum eine „Zeitreise“-Edition heraus. Die Paare zeigen nicht identische Motive, sondern etwa den VW-Käfer von 1959 und das Auto 2009 – das eine Bild schwarz-weiß, das andere in Farbe. Unter den vielen Versionen, die zum Verkauf von 55 Millionen Exemplaren in über 80 Ländern beitrugen, gehört auch das kniffligste: ein memory®, bei dem sogar die Rückseiten der Kärtchen mit Motiven bedruckt sind.

Diplomarbeit über Merkspiel

Was kindlich anmutet, hat Millionen durchaus erwachsene Fans. Einer davon ist der Berliner Erik Ecker. Er gründete 1983 zusammen mit Kumpels die „Gesellschaft der Freunde des Memory-Spiels“

Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.
Jacques-Yves Cousteau – französischer Meeresbiologe



und richtete deutsche Meisterschaften aus – Qualifikation zur EM. Der Statistiker Uwe Rosenberg schrieb gar seine Diplomarbeit in Mathematik über „die letzte Unbekannte beim 8 x 8 angeordneten Memory-Spiel“ (siehe Tipps auf Seite 98). Doch selbst die Kenntnis der Wahrscheinlichkeitstheorie verhalf Rosenberg nicht zum Titel. Der machte sich nichts daraus, sondern startete mit dem Kartenspiel „Bohnanza“ eine sagenhafte Erfinderkarriere. Sein „Agricola“ bekam 2008 den Deutschen Spielepreis sowie von Lohlein & Co. den „Sonderpreis komplexes Spiel“.

Mitspieler im Internet gesucht

Das Internet verschafft mehr und mehr Menschen neue Spiellust. Dort kursieren Gesuche nach Mitspielern wie einst Heiratsannoncen oder Wohnungsanzeigen: Auf „spielbox.de“ schreibt „Bananen Willi's Frau“ aus Elmshorn: „Hallo, suchen nette Leute, die am Wochenende gerne Catan, Carcassonne, das verrückte Labyrinth spielen. Lassen uns auch neue Spiele zeigen.“ Auf den Homepages „catan.com“ oder „siedeln.de“ diskutiert man die neuesten Strategietipps und verabredet sich an festen Orten oder zu kontinentübergreifenden Online-Partien, wenn der eine Spieler eben zufällig in Rio sitzt und nicht in Regensburg.

Gerade im Ausland wächst die Lust auf „German Games“, wie der Kölner Spielpädagoge Udo Schmitz vom Leipziger Felsenweg-Institut kürzlich wieder selbst erlebte: Auf einer Weltreise in Sachen Spiele machte er im November ein paar Tage Halt in Hongkong – und vergnügte sich einen Abend lang im „Jolly-Thinkers“-Café mit ein paar der über 100 „German Games“. Auch in Peking, Tokio und Seoul zahlt man

Eintritt und lässt sich zu Brause oder Bier von „Agricola“ bis „Zicke-Zacke-Hühnerkacke“ alles servieren, was ein Brett hat. Und was das Personal erklären kann oder in der Landessprache nachzulesen ist.

Genau das tun die Deutschen nicht mehr gern. Schmitz stellt immer öfter fest: Kaum jemand will noch Regeln lesen, schon gar nicht lange und komplizierte. Ein Grund, warum manche Verlage ihren Spielen schon eine DVD beilegen. Als Erstes begann Kosmos mit „Catan“ damit. Auf der Homepage „catan.com“ spielen Comicfiguren das Spiel interaktiv vor.

Dass Spielen alles andere als Kinderkram ist, merkt Schmitz auch daran, dass Firmen nach geeigneten Spielen für Managerschulungen suchen. Japanische Unternehmen schicken künftige Führungspersonen längst auf Go-Schulen – auf dass das weisheitsvolle Urspiel sie Selbstbeherrschung und besonnenes Verhalten lehre. Spieleforscher Rainer Buland ist überzeugt, dass Spiele manches mühsame Einstellungsverfahren erübrigen würden: „Man findet in kurzer Zeit die wichtigsten Charaktereigenschaften heraus.“

Ungeduldige Selbstherrlichkeit etwa dürfte den frühen Spielern fremd gewesen sein – schon weil es in den Spielen von früher gar nicht ums Gewinnen ging. Sie dienten dazu, Ewigkeit und Schönheit zu erfahren. Beim Go etwa drehte sich einst alles um die Mitte des Himmels, den das Spielfeld symbolisierte. Buland zufolge wurden die weißen und schwarzen Steine am Ende nicht ausgezählt. Auch das verloren gegangene mittelalterliche Kloster spiel „Rhythmomachia“ sollte die vollkommene Zahlenharmonie im Universum greifbar machen. Es wurde im 17. Jahrhundert durch das absolut auf den König abgestellte Schach verdrängt.

Spiele als Spiegel der Zeit

Beim indischen Laufspiel „Pachisi“ ging es symbolträchtig um den Ursprung allen Lebens: Die gleichwertigen Figuren kamen aus der Mitte des Spielfeldes und mussten dort auch wieder hinein – die Wiedergeburt in Brettspielform. Ein kommerzieller Welterfolg wurde es erst in der simpleren Form des „Mensch ärgere dich nicht“. Da ging es aber nur noch ums Rauswerfen. In den USA heißt es daher auch „Frustration“. Buland sagt: „Spiele sind Spiegel der jeweiligen Zeit“.

Den Geist der Zeit zu treffen, das war 2004 auch Reiner Knizias erklärtes Ziel mit seinem Kartenspiel „Blue Moon“. Die Handlung, die er über fünf Jahre hinweg austüftelte, besteht in einem Kräfteressen der Vertreter verschiedener Völker. Wichtig ist dem Mann aber die Legende: Die heilige Stadt des Gottes Blue Moon wurde zerstört, es begann eine dunkle Zeit. Auf die Frage, ob ein Kampfspiel wie dieses politisch korrekt sei, antwortet Knizia: „Alle Völker sehnen sich danach, den Frieden wiederherzustellen und zurück zu ihrem Gott, Blue Moon, zu finden.“ Nur er als Erfinder wisse, wie die Geschichte ausgehen könne. „Vielleicht“, so der Spiele-Zeus, „finden die Völker ja ihren Frieden eher in einer größeren Völkergemeinschaft als in ihrer isolierten Welt.“

„Lieber knapp verlieren als haushoch gewinnen“

Reiner Knizia ist einer der erfolgreichsten Spiele-Autoren der Welt. Er hat über 500 Spiele veröffentlicht, von denen rund zehn Millionen verkauft und Dutzende prämiert wurden. 2008 hat der 51-Jährige aus Illertissen bei Ulm alle begehrten Preise gewonnen



DiD: Auf Ihrer Visitenkarte steht das Motto: „Bringing enjoyment to the people“ – den Leuten Spaß bringen. Sie haben Hunderte von Spielen erfunden und leben längst ausschließlich davon. Bringt das bei so viel Routine auch Ihnen noch Spaß?
Knizia: Natürlich. Ich lebe zwar von den Spielen, aber das Erfinden ist für mich nicht Arbeit. Es kommt aus dem Herzen. Ich stehe jeden Morgen auf und sage mir: Ich mache genau das, was ich will. Den meisten Menschen geht es leider nicht so.

DiD: Was fasziniert Sie so sehr an Gesellschaftsspielen?
Knizia: Ich halte das Spielen miteinander für unheimlich wertvoll. Spiele bringen Menschen zusammen, egal, ob sie acht oder 80 Jahre sind, schwarz oder weiß. Sie verbinden und schaffen Toleranz.

DiD: Mit dem Spiel „Der Herr der Ringe“ oder nun auch mit dem Kinderspiel „Wer war's?“ spielt man miteinander statt gegeneinander. Scheinbar geht es auch ganz ohne Konkurrenz.

Knizia: Das Prinzip Kooperation schafft noch mehr Zusammengehörigkeitsgefühl. Und wenn das Spiel interessant gemacht ist, können sogar jüngere Kinder problemlos einsteigen. Der Feind von außen, der böse Zauberer etwa, dem man bei der Suche nach dem Schatz gemeinsam zuvorkommen muss – so etwas schweiß zusammen.

DiD: Das Neue an diesem Spiel ist ein elektronischer Chip, der den Verlauf steuert und Tiere und Wesen sprechen lässt. Manche sehen in der Elektronik eine Gefahr für die Kultur des geselligen Brettspiels.

Knizia: Diese Angst verstehe ich nicht. Es gibt viele hervorragende Gesellschaftsspiele und weniger gute – und ebenso gibt es heute auch sehr intelligente elektronische Spiele. Die Elektronik ist aus unserer Welt nicht mehr wegzudenken. Und doch ist es wie eh und je: Wir sitzen um einen Tisch herum und spielen miteinander. Wir sind eben auf Gemeinschaft angelegte Wesen. Durch die Elektronik in „Wer war's?“ hat man schlicht ganz neue Möglichkeiten.

DiD: Sie haben in den USA studiert und sind nun schon seit einigen Jahren daheim in England. Spielt Ihr Zuhause in Illertissen noch eine Rolle?

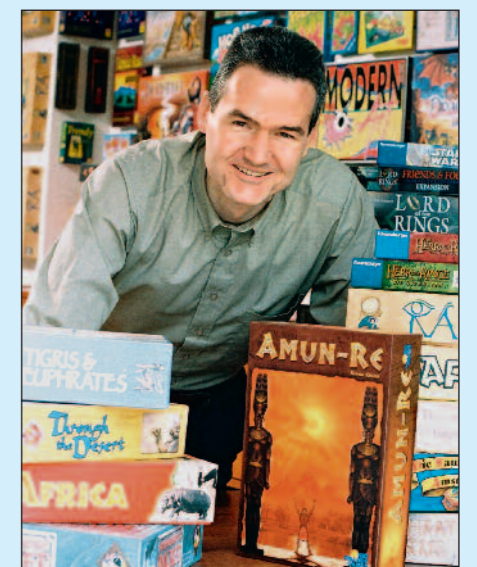
Knizia: Meine Eltern leben noch dort, und ich fühle mich dort nach wie vor sehr wohl. Ich habe eine sehr gute Verbindung zur Uni Ulm. Die Bibliothek von Illertissen hat an die 300 Spiele von mir. Ich schenke ihr immer das neueste.

DiD: Und wenn Sie mal zu Hause bei Ihren Eltern sind, spielen Sie dann auch immer Ihre eigenen Sachen?

Knizia: Meistens spielen wir das Spiel, das ich gerade entwickle. Aber am liebsten spielen wir Karten. Schafkopf, Skat und so. Man hat doch gerade zu diesen gewachsenen historischen Spielen eine besondere emotionale Beziehung.

DiD: Und Sie als Profi gewinnen ständig, stimmt's?

Knizia: Nein, nein, ganz und gar nicht! Ich liebe Spannung und verliere lieber knapp, als haushoch zu gewinnen. **cb**



Spieleerfinder Reiner Knizia hat seiner Heimatbibliothek 300 Spiele geschenkt

Spiel ist notwendig zur Führung eines menschlichen Lebens.
 Thomas von Aquin – Ordensmann und Kirchenlehrer

Wie Sie memory® garantiert gewinnen

Mit den Merktechniken
der Profis schockt
Sie kein vorwitziger
Merkzwerg mehr



Die Globus-Methode

Stellen Sie sich vor, unter Ihrem Quadrat aus acht mal acht Karten befände sich eine Weltkarte. Ordnen Sie gedanklich jedem Feld ein bestimmtes Land zu. Vielleicht wird der Apfel in Frankreich geerntet, das Dreirad kurvt durch den Urwald von Brasilien. Je verrückter die Zusammenhänge, desto besser.

Ach ja: Gut möglich, dass Sie sich in aufeinanderfolgenden Spielen aus Versehen an alte Verknüpfungen erinnern und durcheinanderkommen. Profis empfehlen in diesem Fall: Legen Sie sich unterschiedliche Merksysteme zu. Die Felder könnten ja auch jeweils einer Person entsprechen. Wie wär's mit Obama, Gottschalk, dem Papst oder Tante Elfriede? Es könnten auch die Zimmer und Dinge in der eigenen Wohnung sein. Wenn die Kirche im Kühlfach Reif ansetzt und der König auf der Gardinenstange tänzelt, werden Sie ganz nebenbei noch Meister im Geschichtenerfinden.

Die Alt-alt-Strategie

Wenn Sie sich alles gut gemerkt haben, haben Sie natürlich noch lange nicht gewonnen. Auch auf die Reihenfolge, in der Sie die Karten aufdecken, kommt's an. Kinder probieren es zumeist mit der Kombination neu-neu, das heißt, sie versuchen, zu einer schon bekannten Karte per Zufall die Zwillingkarte zu entdecken, indem sie in ihrem Zug zwei neue Karten aufdecken. Fortgeschrittene legen neu-alt! Sie verzichten also freiwillig auf die – erwiesenermaßen – geringe Chance, per Zufall die passende Karte zu erwischen – und vermeiden die Gefahr, den Mitspielern ungewollt einen Zwilling vorzulegen.

Profis wenden sogar die Alt-alt-Strategie an – dann nämlich, wenn nur noch zwei Karten nicht bekannt sind. Indem sie zwei bekannte Karten aufdecken, passen sie. Damit verhindern sie, dass der Gegner die passende alte Karte zu der einen neuen aufdeckt und dann komplett abräumen kann. Dumm natürlich, wenn auch der Gegner in dieser Phase kneift. Dann heißt es: Und wenn sie nicht gestorben sind, ...

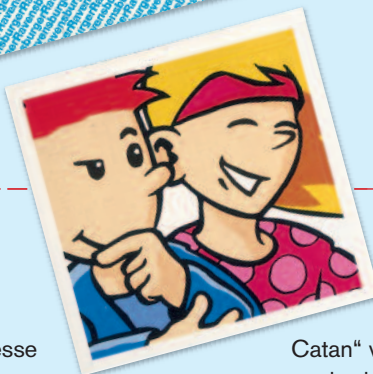
Genauer dazu finden Sie auf der Internetseite des Münchner Informatikers Peter Rösler (www.p-roesler.de). Außerdem: Zackige Tipps für die richtige Strategie beim Kultspiel „Die Siedler von Catan“ im Internet unter: www.catanien.delsiedler. CB

Rekorde rund ums Spielen

Auf der Spielmesse in Essen 2008, der größten Publikumsmesse für Spielfreunde weltweit, wurden 500 Neuheiten vorgestellt – so viele wie nie zuvor und wie nirgendwo sonst. Das deutsche Spielearchiv in Marburg hat mittlerweile etwa 35 000 Spiele auf Lager.

Rund 430 Millionen Euro haben die Deutschen allein im Jahr 2007 in Gesellschaftsspiele und Puzzles gesteckt – Weltrekord.

Der Renner schlechthin ist memory®. Bis zu seinem 50. Geburtstag im Frühjahr 2009 hat es sich 55 Millionen Mal verkauft. Würde man alle Bildkärtchen aneinanderlegen, könnte man damit fünfmal die Erde umrunden.



Am besten von allen Gesellschaftsspielen

verkauften sich Puzzles. Marktführer ist Ravensburger. Der Renner unter den Autorenspielen ist nach wie vor „Die Siedler von Catan“ von Klaus Teuber. Der Kosmosverlag hat davon rund zehn Millionen Stück in allen Varianten verkauft. Zum 60. Geburtstag der Bundesrepublik Deutschland kommt 2009 eine Deutschland-Edition heraus.

Mathematikstudenten der Uni Saarbrücken haben im Rahmen einer EM in 18,56 Stunden ein memory® aus 1200 Teilen fertig gespielt. Das ist Weltrekord.

Der Marktanteil der Gesellschaftsspiele am gesamten deutschen Spielmarkt ist 2008 auf 16 Prozent gestiegen. Den größten Teil des Umsatzes machen nach Angaben der Spielwaren-Industrie Konsolen und Software aus. CB