

# Westermanns Monatshefte

Das Kulturmagazin

Marz 3/1985 S 7207 E  
12,- DM 10,- SFR 96,- G5



Special: Kinder  
Spiele  
Freizeit

Chaos-  
Forschung

Die neue Wissenschaft  
vom scheinbar Regellosen

Die Kartäuser

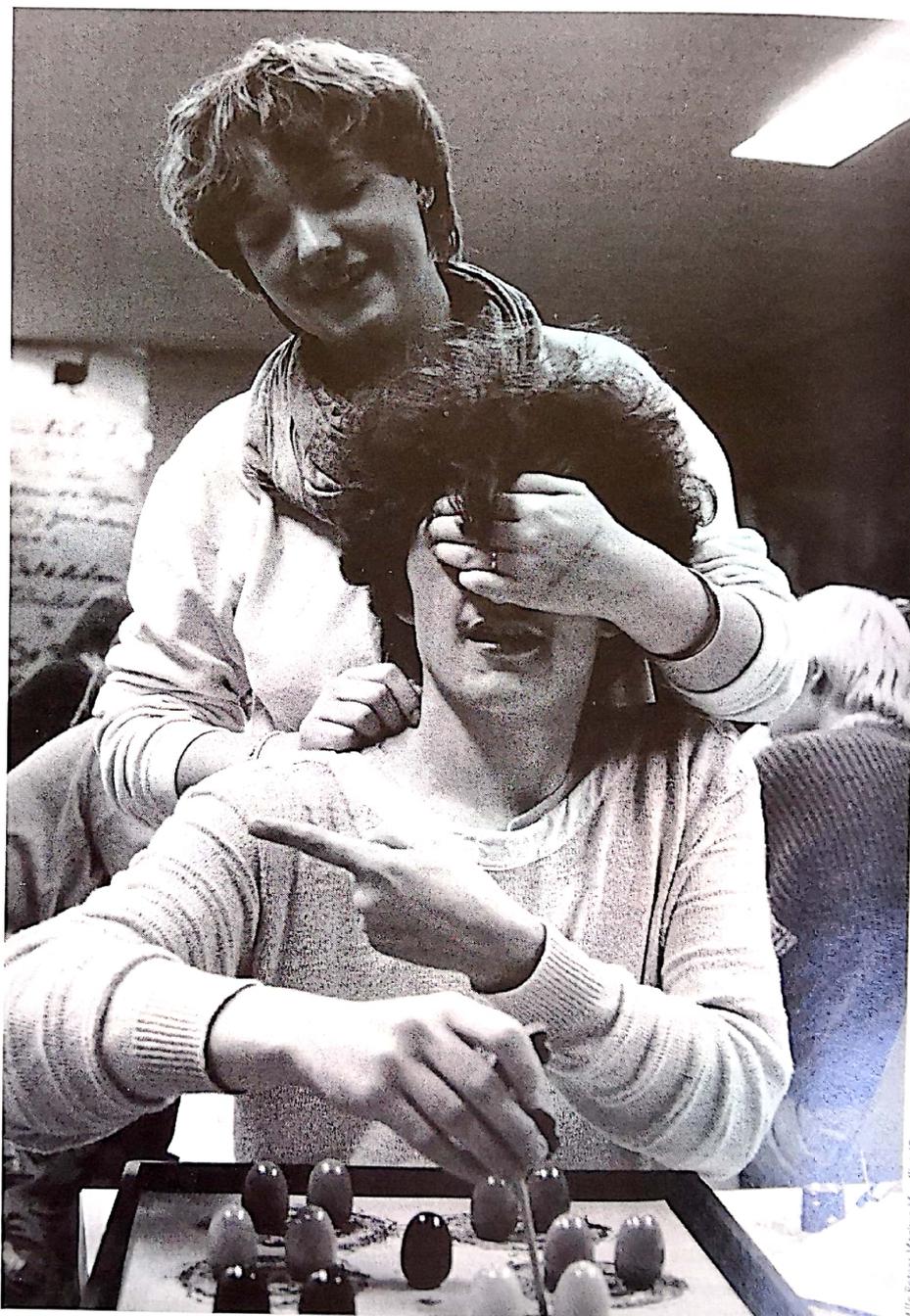
Die Alternativen  
des Katholizismus

# Märchenprinzen und Wirtschaftsbosse

*Knut-Michael Wolf*

*Gesellschaftsspiele für Erwachsene*

*Gesellschaftsspiele für Erwachsene werden immer beliebter. Ob die Spieler Figuren aus dem Fabelreich als „Darsteller“ wählen oder harte Wirtschaftskämpfe auf dem Spielbrett nachvollziehen: Die starke Nachfrage läßt die Kassen der Hersteller klingen. Ständige Programmweiterungen sind die Regel. Nicht immer zum Vorteil der Spielekäufer. Ohne Beratung bleibt für sie das Warenangebot unübersichtlich.*



Spiele in Ruhe ansehen, ausprobieren – in Spielwarenläden und Kaufhäusern leider keine Selbstverständlichkeit. Anders auf den Veranstaltungen für Freaks: „Deutsche Spielertage“ in Essen

**special**

**G**esellschaftsspiele sind keine Erfindung unserer modernen Freizeitkultur. Gespielt wird seit Menschengedenken. Die ältesten erhaltenen Spielbretter förderte ein englisch-amerikanisches Expeditionsteam Anfang des 20. Jahrhunderts zwischen Euphrat und Tigris zutage. Das königliche Spiel von Ur, der biblischen Stadt der Chaldäer, zeichnet sich durch wunderschöne Einlegearbeiten aus. Sein Alter wird auf etwa 5000 Jahre geschätzt. Es gehört heute dem Britischen Museum in London.

Bei Grabungen in Kamid el-Loz, einer Siedlung in den Bergen des Libanon, wurden zwei Spielbretter aus Elfenbein entdeckt, die auf Ober- und Unterseite unterschiedliche Spielpläne zeigen. Das eine Spiel, *Senet*, ist in Ägypten seit der vordynastischen Zeit bekannt, das andere, *Tau*, blickt auf eine ähnlich lange Tradition zurück. Zahlreiche Grabfunde und auch Wandmalereien deuten auf eine religionsgeschichtliche Bedeutung hin.

Einige Jahrtausende später, nämlich vor rund 700 Jahren, ließ Alfons X., König von Kastilien, das erste uns bekannte Spielbuch schreiben, das phantastisch illustrierte *Libro de Juegos*. Es enthält eine reichhaltige Sammlung von Spielen des spanischen und maurischen Kulturkreises, von denen einige schon damals eine lange Geschichte hatten.

Und heute? Noch vor wenigen Jahren wurden Gesellschaftsspiele in Deutschland gemeinhin als „Kinderkram“ abgetan. Ein Spiel konnte allenfalls dann allgemeine Anerkennung gewinnen, wenn es Lerninhalte vermittelte. Erwachsene beschränkten sich auf einige wenige Klassiker, wie beispielsweise *Schach* – und entschuldigten ihre Beschäftigung mit dem Schachspiel damit, daß dies ja ein anspruchsvolles Denkspiel zur Schulung des Geistes sei und keine inhaltsleere Freizeitbeschäftigung.

#### Zurück zur Spielkultur

Die ersten Versuche, dem homo ludens in der Bundesrepublik eine Gasse zu öffnen, begannen im Herbst 1964. Eine Zeitung wagte es, Spielekritiken zu veröffentlichen. Bis dahin las man nur Rezensionen von Büchern, Theaterstücken, Konzerten, Filmen und Fernsehsendungen. Warum eigentlich sollten nicht auch Spiele als besondere Form geistiger Beschäftigung auf diese Weise unter die Lupe genommen werden? Seit jenen „Pioniertagen“ finden sich Spielekritiken in verschiedenen Medien, selbst Rundfunk- und Fernsehanstalten stellen hin und wieder neue Spiele vor. Ge-

sellschaftsspiele erobern ihren Platz als Kulturfaktor zurück.

Hand in Hand mit dieser Popularisierung des Spiels stiegen beständig Quantität und Niveau der Erwachsenen- und Familienspiele. Verantwortlich für diese Entwicklung ist nicht zuletzt ein von seinen Vätern liebevoll als „kleinster Kulturpreis der Bundesrepublik“ bezeichneter Preis, der seit 1979 unter der Schirmherrschaft des Bundesfamilienministers verliehen wird. Eine Jury erfahrener Spiele-Journalisten

*Focus*, ein abstraktes Denkspiel, *Sagaland*, ein Familienspiel um Märchenfiguren,

*Scotland Yard*, ein Detektivspiel, bei dem die Spieler gemeinsam in London auf der Suche nach dem berüchtigten Mister X sind, und

*Dampfrost*, ein Wirtschaftsspiel um Bau und Betrieb von Eisenbahnlinien.

All diese Spiele kann man bedenkenlos empfehlen; natürlich unter Berücksichtigung des persönlichen Geschmacks.



Spielerfinder greifen zur Selbsthilfe.

Sie produzieren und vertreiben ihre Werke in Eigenverlagen: das „Spiel“ (Reinhold Wittig, Edition Perlhuhn)

wählt alljährlich eine Neuerscheinung zum „Spiel des Jahres“.

Dieses Prädikat läßt die Kassen des glücklichen Herstellers klingen. Doch tut man der Jury unrecht, wenn man ihre Arbeit als pure Werbekampagne abqualifiziert. Auch dieser Preis hat zur weiteren Verbreitung des Spielgedankens beigetragen. Darüber hinaus gibt er dem Käufer eine kleine Hilfestellung, wenn er etwas ratlos vor dem vielfältigen Spieleangebot steht.

Sechs Spiele zeichnete die Jury bisher mit dem begehrten Preis aus:

*Hase und Igel*, ein Wettrennen nach der bekannten Fabel, bei dem allein spieltaktische Überlegungen und nicht die Würfel zum Sieg verhelfen,

*Rummikub*, eine Rommé-Variante mit Spielsteinen,

#### Der Spielekäufer – ratlos?

Leider ist die Beratung im Spielwarenhandel allzu oft mangelhaft oder ungenügend. Wer erlebt, daß ein Kunde, der *Backgammon* zu kaufen wünscht, zum Erwerb von *Rummikub* überredet wird, „weil das so ähnlich ist“ (gemeint war in diesem Fall wohl die gleichartige Verpackung der beiden angebotenen Spiele!), dem fällt auf die Frage „Was ist ein Fachverkäufer?“ nur die böse Antwort ein: „Er langt ins Fach und verkauft etwas.“

Nicht selten bleibt es dem Käufer auch verwehrt, sich selbst Informationen über ein Spiel zu verschaffen. Die Spieleschachteln sind fast immer in Folien verschweißt. Der Wunsch, einen Blick in den Karton werfen zu dürfen, wird nur dann erfüllt, wenn der Kunde sich gleichzeitig zum Kauf ver-

pflichtet. Warum soll er sich das Spiel dann überhaupt noch ansehen?

Ein Lichtblick in diesem Dunstkreis sind jene kleinen Spieläden, die seit kurzem allorts aus dem Boden sprießen und meist von begeisterten Spielern geführt werden. Irgendwo im Verkaufsraum dieser Läden steht ein großer Spieltisch, an dem von Interessenten und Käufern alle Angebote ausgepackt, studiert und ausprobiert werden können.

Und wie steht es um die Fachpresse? Alle Hobbyisten haben ihre eigenen Publikationen. Spieler bilden da keine Ausnahme, wenn auch das Angebot sehr beschränkt ist. Es gibt nämlich nur eine Zeitschrift, die sich speziell diesem Freizeitbereich widmet. Die „SpielBox“ stellt in jedem Heft eine ganze Reihe neuer Spiele vor, gibt Kaufempfehlungen und Tips, wie bekannte Spiele durch Regelvarianten verbessert werden können und berichtet über aktuelle Ereignisse.

Neben diesem einzigen professionellen Magazin ist in den vergangenen Jahren eine ganze Reihe von Amateurzeitschriften entstanden, die sich ganz speziellen Spielarten widmen. Sie werden mit einfachen Mitteln hergestellt und vervielfältigt, zeichnen sich aber durch starkes Engagement ihrer Herausgeber aus, die oft auch Chefredakteur, Artikelschreiber und Layouter in einer Person sind.

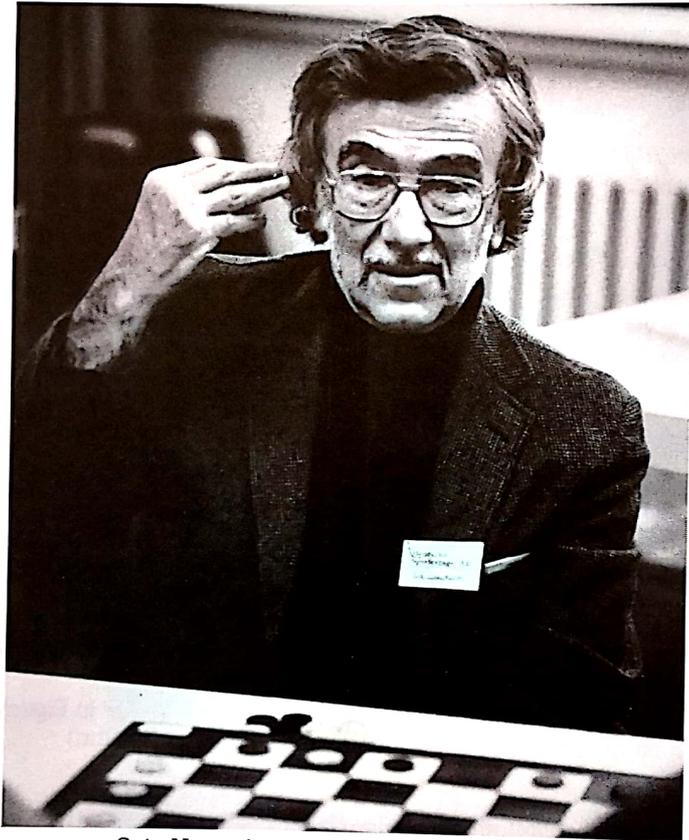
#### Wer spielt was?

Aufgrund einer Umfrage stellte die „SpielBox“ fest, daß drei Viertel ihrer Leser zur Altersgruppe der Zwanzig- bis Vierzigjährigen gehören. Der Anteil der Leser mit Abitur ist fast ebenso hoch, die Hälfte hat einen Studienabschluß. 59 Prozent verfügen über ein monatliches Nettoeinkommen von mindestens 3000,- Mark. Die Amateurzeitschrift „Pöppel-Revue“ ermittelte unter ihren Abonnenten drei überdurchschnittlich vertretene Gruppen: Studenten, Lehrer und Angehörige von EDV-Berufen.

Weit verbreitet (sowohl unter Spielekäufern als auch unter Herstellern) ist die Ansicht, ein Spiel müsse sich in zwei, drei Sätzen erklären lassen. Aus diesem Grund hätte Schach, würde es heute einem Verlag angeboten, keine Chance, veröffentlicht

zu werden. Der Nachteil solcher Sempel-Spiele: nur sehr selten steckt eine so geniale Idee dahinter, daß sie zu mehr als zwei oder drei Partien reizen.

Abwechslungsreicher gestaltet sich der englische und amerikanische Spielmarkt. Er verzeichnet im Gegensatz zu unserem schon seit Jahren recht komplexe Spiel-Kreationen, die eine intensive Beschäftigung verlangen, die aber auch nach vielen Partien noch interessant sind und eine Spielerrunde viele Stunden, ja eine ganze Nacht lang fesseln können.



Sein Name bürgt für Qualität: Der Amerikaner Sid Sackson gehört zu den erfolgreichsten Spieleautoren der Welt

Diese Spiele blieben auch deutschen Hobby-Spielern nicht verborgen und so importierten sie die begehrten Objekte auf eigene Faust. Im Lauf der Jahre wuchs die kleine Gemeinde dieser „Spiele-Freaks“ und heute dürften es an die tausend sein, die sich mit zum Teil recht ausgefallenen Spielen unterhalten. Da werden historische Schlachten nachvollzogen, Romanthemen auf das Spielbrett übertragen (z. B. „Der Herr der Ringe“ oder „Der Wüstenplanet“) oder edle Ritter gegen feuerspeiende Ungeheuer ins Feld geschickt.

#### Trends

Die Masse der Spiele auf dem deutschen Markt läßt sich in bekannte Kategorien einteilen: Wirtschaftsspiele, Strategiespiele, Taktikspiele, Würfelspiele und, seit Ende 1983, Fantasy-Rollenspiele. Eine andere Version tut sich aber immer noch etwas schwer: kooperative Spiele. Bei ihnen soll es für den einzelnen nicht darauf ankommen zu gewinnen, sondern gemeinsam mit den Mitspielern ein Ziel zu erreichen. Einer der etablierten Spieleverlage hat ausschließlich diese Spezies als „Miteinander-

Spiele“ im Programm. Meist erscheinen die „Spiele ohne Sieger“ jedoch in kleinen Eigenverlagen.

Ist das Angebot an kooperativen Spielen insgesamt schon recht ansehnlich, so bieten leider diese Titel gegenüber herkömmlichen Spielen noch zu wenig Reiz. Das Spiel lebt eben vom gegenseitigen Kräfteressen.

Hier neue attraktive Formen zu finden, gehört zu den vorrangigen Aufgaben der Spieleautoren.

#### Dahinter steckt immer ein kluger Kopf:

Dieser Werbeslogan gilt auch für Spiele. Jedes Spiel hat seinen Autor, jemanden, der sich die Spielmechanik und die Hintergrundgeschichte ausgedacht hat. Bei Büchern ist es selbstverständlich, den Autor zu nennen. Spieleautoren hingegen kämpfen seit Jahren um das Recht, ihren Namen mit ihrem Spiel veröffentlicht zu sehen. Erst in jüngster Zeit kommen einige Verlage diesem Wunsch nach.

Dabei gibt es auch in dieser Branche Erfolgsautoren, Namen, die immer wieder für ein interessantes, erfolgreiches Spiel gut sind. Zu den bekanntesten zählen die beiden Amerikaner Alex

Randolph und Sid Sackson. Doch sind sie gleichzeitig die großen Ausnahmen, denn die Zahl der Spieleautoren, die selbständig arbeiten und von diesem „Beruf“ leben können, läßt sich weltweit an den Fingern abzählen. Die große Zahl jener hoffnungsvollen Gelegenheitsautoren, die ihre Spiel-idee an einen Verlag schicken, liegt dagegen im Dunkeln.

Sicherlich hofft so mancher Spieleautor auf einen Erfolg wie Charles Darrow, der vor einem halben Jahrhundert *Monopoly*



Vor wenigen Jahren noch als „Kinderkram“ abgetan, erfreuen sich Brettspiele nun auch bei den Erwachsenen großer Beliebtheit: Absolute Renner sind historische Schlachten und Strategiespiele

erfand. Doch sind die Aussichten auf einen finanziellen Gewinn für die meisten von untergeordneter Bedeutung. Ein Autor erhält in der Regel von jedem verkauften Spiel nur zwei bis drei Prozent des Ladenpreises als Lizenzgebühr. Und Spiele, die eine Auflage von 100 000 Exemplaren erreichen, sind selten.

Manch frustrierter Spieleautor, der vergeblich versucht hat, sein Werk bei einem etablierten Verlag unterzubringen, greift zur Selbsthilfe, weil er von seiner Idee überzeugt ist. So entstand in den vergangenen

Jahren eine ganze Reihe von Eigenverlagen. Da sie mehr Wert auf den Inhalt als auf die Verpackung legen, sind deren Spiele meist nur im Direktbezug erhältlich. Der Spielwarenfachhandel legt nun einmal mehr Wert auf eine dekorative Verpackung . . . Eingeweihte Spieler schätzen diese Privatproduktionen sehr.

Auf Initiative des Spieleerfinders und Verlegers Reinhold Wittig (Edition Perlhuhn) erhielten Anfang 1983 erstmals Autoren die Gelegenheit, auf einer eigenen Veranstaltung ihre Probleme zu diskutieren und

ihre Werke vorzustellen. Dieses „Göttlinger Autorentreffen“ war so erfolgreich, daß es seitdem, unter reger Spiel-Beteiligung des Publikums, wiederholt stattfand.

#### Faites votre jeu!

Das Spiel beginnt allmählich, aus seinen Kinderschuhen herauszuwachsen. Noch sehr zögernd entwickelt sich das Bewußtsein, daß „Spielen“ nicht nur kindliche Beschäftigung, sondern auch aktive Freizeitgestaltung für Erwachsene bedeuten kann. Seit 1983 finden alljährlich in Essen die „Deutschen Spielertage“ statt. Hinter diesem spröden Titel verbirgt sich eine Veranstaltung, auf der erwachsene Menschen tagelang nichts anderes tun als spielen. Im ersten Jahr rechneten die Initiatoren optimistisch mit 1000 Besuchern, es kamen 5000! 1984 wurde diese Zahl fast verdreifacht. Entdecken Sie einmal selbst die vielfältigen Möglichkeiten, die Ihnen ein Spiel zu bieten hat. Spielen Sie mit! ○

*Knut-Michael Wolf, 39, hauptberuflich EDV-Organisator in Hamburg, ist Spieler aus Passion, Herausgeber der „Pöppel-Revue“, ständiger Mitarbeiter der „SpielBox“. Hin und wieder erfindet er selbst Spiele. Sein neuestes ist Netzwerk (Edition Perlhuhn), ein Denkspiel für zwei Personen.*

*Die „Deutschen Spielertage“ finden in diesem Jahr vom 25.-29. September statt.*

#### Zeitschriften:

*SpielBox* (Hrsg.: argo Verlags- und Werbe-GmbH, Am Michaelshof 8, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2) – erscheint alle zwei Monate zum Preis von 7,- DM, Jahres-Abo 33,60 DM. Die Zeitschrift veranstaltet die „Deutschen Spielertage“ in Essen.

*Die Pöppel-Revue* (Hrsg.: Knut-Michael Wolf, Schäferkampsweg 27, 2359 Henstedt-Ulzburg 3) – erscheint fünfmal im Jahr, nur im Direktbezug erhältlich, Jahres-Abo 15,-DM, Probeheft 3,- DM.

*Würfel & Co.* (Hrsg.: Helge Andersen, Zur Quelle 9, 2390 Jarplund) – erscheint viermal im Jahr, nur im Direktbezug, Jahres-Abo 20,- DM, Probeheft 3,- DM.

#### Eigenverlage:

*Edition Perlhuhn*, Am Goldgraben 22, 3400 Göttingen.

*Arbeitsstelle für Neues Spielen*, Am Dobben 100, 2800 Bremen 1.

*Hans im Glück Verlag*, Bernd Brunnhofer, Riederstr. 15, 8000 München 50.

*Franz J. Scholles*, Langentalstr. 18, 6500 Mainz 1.

*Hanje Spiele Atelier*, Griesstr. 21, 8923 Lechbruck.