

Wir können nicht anders

Es gehört zu unserem Leben dazu und ist in Bayern immaterielles Kulturerbe. Die Rede ist vom Spiel. Ein Vereinsbesuch zum Start der Spiel Messe in Essen

Von Anna-Lena Weber

Der erste Blick fällt auf zusammengeschobene Tische mit mehreren Dutzend Kartons darauf. Sie tragen Aufschriften wie „7 Wonders“, „Die Legende von Andor“ oder „Isle of Skye“. Es handelt sich um Brettspiele. Denn hier, in zwei Räumen des Gründerzentrums Landshut Link trifft sich an einem Samstagnachmittag ab 14 Uhr der Gesellschafts- und Brettspielverein Landshut (Gubl).

Christian Günthner, einer der Gründer des Gubl, begrüßt jeden, der neu dazukommt. Gefolgt von einem „Servus“ aus der Runde der 18 Spieler, die auf vier Tischen verteilt ihrem Hobby frönen. Einem Hobby, das als „Förderung von Brettspielen“ seit 2019 in die Landesliste Bayern als immaterielles Kulturerbe eingetragen ist. Dass Spielen nicht nur etwas für Kinder ist, zeigt auch die jährlich stattfindende Spiel Messe in Essen, die an diesem Donnerstag wieder startet. Im vergangenen Jahr kamen 96300 Besucher.

Räume, in denen wir uns ausprobieren können

In der linken Ecke steht ein Tisch mit Tee- und Kaffeemaschine, Blechkuchen und anderen Süßigkeiten. Rund zwei Meter daneben sind vier Tische zusammengeschoben. Auf ihnen ausgerollt liegt eine Matte mit Sandprint. Darauf verteilt: Plastikbäume, Felsformationen und zwei begrünte Hügel. Ebenfalls mit auf dem Spielfeld sind jede Menge Plastikfiguren, darunter Krieger, Reiter und sogar Drachen. Die gehören Robert und David. Die beiden befinden sich gerade in einer Warhammer-Schlacht. Wessen Armee dieses Mal erfolgreich ist, entscheidet neben der richtigen Zusammensetzung der Spielfiguren auch viel Würfelglück. Zusammengefunden haben die beiden über den Gubl. Vereine wie diesen gibt es mit dem Ali Baba Spieleclub und Remata zum Beispiel auch in Regensburg und mit Spielverein(t) in Osterhofen (Kreis Deggen-dorf).

Was in Landshut 2020 mit einem



Robert (l.) und David spielen Warhammer. Bei dem Tabletop-Spiel hat jeder eine Armee, die in einer Schlacht gegeneinander kämpfen. Robert misst nach, wie weit er mit seiner Figur vorrücken darf.

Fotos: Anna-Lena Weber

Gang zum Notar und neun Mitgliedern begann, ist nun ein Verein mit stetig wachsender Mitgliederzahl. „Aktuell sind wir 53 Leute, was aufgrund von Corona ein echter Erfolg ist“, sagt Günthner. Schließlich seien Treffen erst seit Kurzem wieder möglich. Alleine in den vergangenen drei Monaten kamen 15 neue Mitglieder dazu.

Dass der Ansturm so groß ist, verwundert nicht. Laut Jens Junge vom Institut für Ludologie (Spielwissenschaft) Berlin gehört Spielen einfach zu uns dazu. „Es macht uns neugierig, verträglich, pflichtbewusst, gelassen und trainiert unsere emotionale Stabilität.“ Wir beginnen damit im Kindesalter und hören nie auf damit. Einen weiteren wichtigen Faktor von Spielen nennt Karin Falkenberger, Leiterin des Spielzeugmuseums Nürnberg: „Spiele schaffen Simulationsräume, in denen wir uns ausprobieren können. Spielen heißt: Nicht aufgeben! Immer wieder weitermachen.“ Außerdem würden Spiele unsere Gesellschaft und den kulturellen Rahmen widerspiegeln, in dem gespielt wird.

Spiele über die Weltherrschaft und die Natur, die Themen sind unzählige. Genau so wie die Anzahl der Spiele mancher Landshuter Ver-

einsmitglieder. „Das jemand mehrere Hundert Spiele daheim hat, ist keine Seltenheit“, sagt Günthner. Nur die Mitspieler fehlen oft. Der Verein selbst hat um die 40 Spiele, die die Mitglieder jederzeit ausprobieren und ausleihen können. Darunter sind auch die aktuellen Spiele des Jahres: Cascadia und Living Forest. „Das ist uns wichtig. Auch, dass wir Spiele anbieten, die unsere Mitglieder interessieren, die sie sich aber vielleicht nicht gleich kaufen wollen oder nicht leisten können“, sagt der Mitbegründer.

Innerhalb weniger Stunden Menschen kennenlernen

Zwei Tische weiter, an der Fensterfront sitzen Andre, René, Anna und Gudrun. Passend zum Oktober-Motto des Vereins spielen sie ein gruseliges Spiel: Arkham Horror. In dem Kartenspiel arbeiten bis zu vier Spieler zusammen, um mysteriöse Mordfälle aufzuklären. Dabei übernimmt jeder Spieler eine Rolle. Anna ist zum Beispiel Daisy, eine Kellnerin, die zaubern kann. René spielt einen Sträfling. Die beiden Mitteldreißiger treffen sich auch so ab und zu zum Spielen. Warum sie dann einen Verein brauchen? „Nun,

wenn mal dreiviertel meiner Freunde keine Zeit haben, steh ich alleine da. Sind im Verein nur ein Viertel der Mitglieder da, sind wir immer noch genügend, um ein Spiel zu starten“, sagt Anna. Da stimmt ihr Gudrun zu, die gegenüber sitzt. „Ich bin zwar zusammen mit meinem Mann hier, aber wir trennen uns auch schon mal, wenn jeder ein anderes Spiel interessanter findet.“

Hier sieht Günthner einen weiteren Vorteil seines Vereins: „Innerhalb weniger Stunden lernst du die Menschen kennen. Wer ist auf Sieg aus? Wie geht jemand mit einer Niederlage um? Wie ist jemand?“ Das Alter spielt dabei keine Rolle. Das jüngste Mitglied ist 14 Jahre alt, das älteste bereits im Rentenalter.

Mittlerweile ist es 19 Uhr. Jay, der gerade seine Spielrunde beendet hat, geht von Tisch zu Tisch und fragt, wer Hunger hat – er würde beim Italiener bestellen. Nach fünf Stunden spielen ist das für viele die erste Pause. Jetzt wird auch mal geplaudert. Denn obwohl ab und zu Wortfetzen zu hören sind, ist es im Link recht ruhig. Nach einer kurzen Essenspause geht es wieder weiter. Wie lange der Abend noch geht? „Open End“, sagt Christian Günthner und zuckt mit den Schultern.

Nicht nur was für Kinder

Regensburg. (alw) Betritt man Das Traumwerk im Weißerberggraben in Regensburg, hat man durchaus das Gefühl, in eine andere Welt zu kommen – in die Welt der Brettspiele. Zwischen 400 und 600 von ihnen lagern hier. Von Kartenspielen über Kenner- und Expertenspiele bis hin zu Regelwerken für Rollenspiele bietet Inhaber Nikolai Freese seit 25 Jahren in seinem Laden an. Dabei geht er nicht nur auf die Wünsche seiner Kunden ein, sondern orientiert sich auch an Empfehlungen einschlägiger Blogs und an Auszeichnungen. „Wird ein Titel Spiel des Jahres oder gewinnt den Golden-Geek-Award, ist es in der Regel auch ein tolles Spiel.“

Unter einem tollen Spiel versteht Freese Titel, die einen hohen Wiederspielwert haben, also auch bei oftmaligem Spielen immer wieder ein neues Spielerlebnis bieten. Auch der Spieleautor könne Indikator für ein gelungenes Spiel sein. „Uwe Rosenberg oder Alexander Pfister sind hier gute Namen“, sagt Freese. Er verkauft überwiegend sogenannte Kennerspiele. Das sind Spiele, die in ihrem Aufbau und in ihrer Mechanik anspruchsvoller als ein klassisches Familienspiel sind. Seit der Pandemie sind es auch vermehrt Spiele für zwei Spieler, die von den Verlagen angeboten werden. „Auch einige Klassiker wie zum Beispiel Agricola ist nun zu zweit spielbar.“

Die Zukunft der Branche sieht der Spielladenbesitzer in der Erweiterung von bereits bestehenden, gut laufenden Titeln. „Auch sogenannte Kampagnen, also Spiele, in denen sich die Handlung in mehrere Abschnitte aufteilt, sehe ich in der Zukunft“, sagt Freese.



Nikolai Freese verkauft seit 25 Jahren Spiele.

„Mitten in der Nacht hatte ich die Idee“

Der Regensburger Florian Pfab erfindet Spiele und setzt seine Ideen im eigenen Verlag um

Sein Erstlingswerk Materia Prima veröffentlicht Florian Pfab 2020 im Eigenverlag Peacock Tabletops. Das Spiel verkauft sich weltweit. Davon leben kann er nicht. Der 40-Jährige, der unter anderem Kunst an der Universität lehrt, hat sich damit jedoch einen Traum erfüllt.

Herr Pfab, wie wird man Spieleautor?

Florian Pfab: Einen typischen Weg dafür gibt es nicht. Ich selbst war und bin Vielspieler. Vor gut acht Jahren kam mir mitten in der Nacht die Idee zu einem Brettspiel. Aus Angst, diese wieder zu vergessen, stand ich auf und schrieb innerhalb von zwei Stunden drei DIN-A4-Seiten mit meiner Idee voll.

Das war die Geburtsstunde von Materia Prima.

Pfab: Kann man so sagen. Wobei die Idee dann für drei Jahre erst einmal in einer Schublade verstaubte. Erst als ich zufällig auf eine Kickstarter-Kampagne für ein anderes Spiel aufmerksam wurde, war das sozusagen die Initialzündung dafür, meine eigene Idee in die Tat umzusetzen. Das war vor etwa fünf Jahren.



Florian Pfab entwickelt im Nebenerwerb Brettspiele.



Fotos: Pfab

Was ist eine Kickstarter-Kampagne?

Pfab: Um ein Spiel herstellen zu können, braucht es natürlich Geld. Ist man als Spieleautor bei keinem Verlag, der einen unterstützt, ist Kickstarter eine Möglichkeit, ein Spiel zu verwirklichen. Die Kampagne hilft dabei, finanzielle Unterstützer zu finden. Als Projektgründer gibt man eine Summe x an, die

innerhalb einer bestimmten Zeitspanne erreicht werden soll. Interessierte können vorab ein Spiel kaufen. Ist die Kampagne erfolgreich, kann ich das Spiel produzieren lassen und die Investoren bekommen ihr Exemplar, das sie bereits bezahlt haben, zugeschickt.

Und bei Ihnen war sie erfolgreich. Pfab: Bei meiner ersten Kampa-

gne habe ich 500 Unterstützer gefunden und konnte so eine Auflage von etwa 1200 Spielen drucken lassen. Ich bin zwar mit einem leichten Plus aus der Kampagne herausgegangen, wirklich etwas daran verdient habe ich aber nicht. Da das Spieleerfinden nur mein Nebenjob ist, finde ich das aber nicht schlimm.

Für die Kampagne muss das Spiel aber schon fertig sein.

Pfab: Ein spielbarer Prototyp ist Voraussetzung dafür. Bei mir hat die Entwicklung um die drei bis vier Jahre gedauert. Getestet wurde Materia Prima immer wieder in meiner Stammspielgruppe. Überraschenderweise entspricht das heutige Spiel noch zu 90 Prozent dem Prototypen von damals.

Dauert die Entstehung eines Spieles immer so lange?

Pfab: Ich setze mich nicht unter Druck und veröffentliche auch nur, wenn ich mit dem Ergebnis voll zufrieden bin. Und ich mache wirklich alles selber. Also vom Regelwerk bis zu den einzelnen Charakteren und Spielsteinen habe ich alles selbst geschrieben und gezeichnet. Das machen hauptberufliche Spieleau-

toren meist nicht, die sind nur für das Regelwerk zuständig. Den Rest erledigt der Verlag.

Gerade läuft eine weitere Kickstarter-Kampagne von Ihnen. Um was geht es da?

Pfab: Es soll eine Neuauflage und eine Erweiterung zu Materia Prima geben.

Planen Sie in Zukunft auch noch andere Spiele?

Pfab: Ich habe mehrere Ideen in der Pipeline. Aber auch für das Materia-Prima-Universum habe ich weitere Pläne. Dabei hoffe ich sehr, sie irgendwann umsetzen zu können. Um jede Idee, die ich nicht verwirklichen kann, würde ich trauern.

In diesen Tagen sind Sie auch auf der Spiel '22 Messe in Essen.

Pfab: Messen sind für uns eigenständige Autoren echt wichtig. Nicht nur, um Spiele zu verkaufen, sondern auch, damit mich die Leute kennenlernen, sehen, wer hinter dem Spiel steckt. Und vielleicht finde ich so neue Unterstützer. Und ich bekomme hilfreiches Feedback von den Spielern.

Interview: Anna-Lena Weber