

Kolumne



Patrick Jerg

Primarlehrer

Blogger

Vater

Kolumnist

Spielwelten – der Traum vom eigenen Spiel

Wer sich häufig am Spieltisch aufhält und zahlreiche Spieleabende hinter sich gebracht hat, wird ihn früher oder später auch schon gelebt haben: Den Traum vom eigenen Spiel! Gerade einfachste Spielmechanismen animieren zu einem: «Das kann ich aber auch!» Bei einem Klassiker wie Monopoly kursieren schliesslich auf den heimischen Spieltischen unterschiedlichste Hausregeln. Wer spielt Monopoly schon komplett nach den vorgegebenen Regeln?

Und so wachsen manche Träume in den Himmel. Spielsysteme werden geboren: Neuartige, revolutionäre, noch nie da gewesene. «Ich habe ein Brettspiel erfunden. Allen in meiner Familie gefällt es sehr gut. Sie raten mir nun, das Spiel zu veröffentlichen.» Mal abgesehen davon, ob die eigene Familie der perfekte Kritiker in solchen Angelegenheiten ist, Spielverlage erhalten jedes Jahr zahlreiche Vorschläge für neue Spiele. Doch deren Redaktionen sind klein, die Auswahl rigoros und nur ein

Bruchteil aller Einsendungen findet den Weg ins Spieleregal. Kürzlich erst schrieb ein Verlag auf seine Webseite: «Spielautoren dürfen uns gerne ihre Werke zur Prüfung schicken. An der x-ten Variante von UNO sind wir allerdings nicht interessiert.» Selbst diese Aussage wurde von einem jungen Ostschweizer Verlag widerlegt, der mit seinem frechen Kartenspiel «Frantic» die Schweiz eindeckt. Es ist, man ahnt es, ein UNO-Klon.

Den Spieleerfindern bleibt ein neuer Weg. Über Crowdfunding (Beispiel Kickstarter) lässt sich Geld sammeln, um eigene Projekte zu verwirklichen. Doch das will gut geplant sein. Auf diesem Weg bleibt alles am Erfinder hängen: Produktion, Vertrieb, Marketing. Nicht zu unterschätzende Aufgaben, die sonst ein Verlag übernimmt. Bei einer Neuheitenflut von über 1000 Spielen jährlich wartet eben niemand auf die eigene Erfindung. Trotzdem haben in den letzten Jahren einige Schweizer diesen Weg eingeschlagen – und erfolgreich abgeschlossen. Doch man muss realistisch bleiben. Eine Geschichte, wie

*«Spielsysteme
werden geboren:
Neuartige, revolutionäre,
noch nie
da gewesene.»*

sie Klaus Teuber mit seinem Spiel «Siedler von Catan» erfuhr, das sich bis heute weltweit über 22 Millionen Mal verkauft hat, wiederholt sich im grossen Brettspielmarkt kaum mehr.

Es bleiben die Idealisten, die aus allem ein Spiel kreieren. «Ich hätte da eine Spielidee, die sie kostenlos verwenden können. Sie benötigen einfach ein Fremdwörterbuch dazu.» Und schon beginnt man am Tisch über Begriffe zu raten, zu diskutieren und denkt sich die lustigsten Geschichten aus. So einfach geht es manchmal mit dem Erfinden eigener Spiele. Auch wenn am Ende nie der eigene Name auf der Spielschachtel steht, wer im kleinen Rahmen denkt, zaubert ebenfalls Spielperlen auf den Tisch. ●