

Du bist was du spielst



Schöne Spiele gehören unter den Weihnachtsbaum. Sie sind ein Lichtblick an langen Corona-Winterabenden. Dabei beschäftigen sich die Menschen schon seit mehr als 10.000 Jahren mit Brettspielen. Spiele sind Spiegel der Gesellschaft. Das erste Spiel des Lebens stammt auf dem Zweistromland.

TEXT: JOCHEN BETTZIECHE



Wer zuerst im Himmel ist, hat gewonnen: Die ersten Brettspiele waren Laufspiele, die das Leben abgebildet haben. Zum Beispiel mit dem Ziel, am Ende des Lebens bei den Göttern zu sitzen. Archäologen haben das Königsspiel von Ur im Zweistromland ausgegraben. Aus dem alten Ägypten stammt das Spiel Senet. Und Pachisi, den Vorläufer des Mensch-ärgere-Dich-nicht-Spiels, haben Forscher bei archäologischen Grabungen in Indien entdeckt. Es ist also belegt: Brettspiele sind seit der Frühzeit Bestandteil der menschlichen Kultur. „Die Menschheit spielt Brettspiele, seit sie sesshaft geworden ist“, sagt Jens Junge, Direktor des Instituts für Ludologie an der SRH Hochschule für Kommunikation und Design in Berlin.

Im Altertum waren sie noch Sache der Oberschicht. „Die Spiele bestanden aus kostbaren Materialien, und man musste auch Zeit zum Spielen haben“, sagt Spieleforscher Junge. Im Mittelalter sollten Adlige mithilfe von Vorläufern von Kartenspielen aus Holz lernen, welche wichtigen Geschlechter und Herrschaftsgruppen in Europa existieren. Wappen auf den Karten symbolisierten die Häuser, der Kartenweg zeigte deren Bedeutung. Zu dieser Zeit entstand auch eine der ältesten Spielesammlungen der Menschheit, das Libro de los juegos. Alfons X. der Weise von Kastilien beauftragte seine Höflinge im 13. Jahrhundert, die Regeln zahlreicher Brettspiele wie Mühle, Schach und andere zu dokumentieren.

Industrialisierung befeuert Glücksspiele

Die Erfindung der Druckkunst ermöglichte, Spielpläne und Karten in größeren Mengen zu produzieren. Im 30-jährigen Krieg organisierte König Gustav Adolf II. von Schweden eigens Spiele für seine Soldaten zur Aufmunterung und zur Ablenkung vom Elend des Kriegs. Mit der Industrialisierung breitete sich eine neue Art von Spielen aus: Glücksspiele. Gefördert durch die Massenproduktion von Spielkarten, die Einführung von Lotterien und die Etablierung von Casinos. „Auch viele Brettspiele wurden mit kleinen Geldeinsätzen gespielt“, sagt Junge.

Handel und Wirtschaft als Thema für ein Spiel seien hingegen noch eine junge Gattung. Erst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts begann es im angelsächsischen Raum. Spiele wie Acquire und Hotel, bei denen die Spieler an der Börse agieren oder Hotelketten verwalten, kamen auf. „In Deutschland ging es eigentlich mit Siedler von Catan los, dass immer mehr Erwachsene Brettspiele spielten“, sagt Junge. Und das ist gerade mal 25 Jahre her. Danach kamen immer mehr umfangreiche und anspruchsvolle Spiele auf den Markt. Die Amerikaner prägten sogar einen eigenen Begriff für diese Gattung der anspruchsvollen, komplexen Spiele: German Board Games.

Doch ausgerechnet im Ursprungsland Deutschland fehlt die offizielle Anerkennung der kulturellen Leistung. Während die Nationalbibliotheken Frankreichs und Skandinaviens wie selbstverständlich Brettspiele archivieren, geschieht das →


Fotos: Elizabethsallebauer/getty images; Viktor Fedorenko/shutterstock; David Orcaá/shutterstock

hierzulande nicht. „Spielen ist ein wichtiger Kulturtreiber, und es ist bitter, dass man das nicht erkennt“, sagt Junge. Immerhin pochten in den 80er-Jahren erste Autoren darauf, dass ihre Namen auf den Schachteln erscheinen. Heute ist das üblich. Warum es in Deutschland immer noch kein zentrales Spielearchiv gibt, ist Junge unerklärlich.

Gesellschaftsspiele sind weit mehr als bloßer Zeitvertreib.

Amerikaner spielen fieser

Denn Brettspiele sind Abbilder von Gesellschaftsstrukturen. So unterscheiden sich beispielsweise die Spielweisen von Amerikanern und Deutschen. Amerikaner gelten als aggressiver, wettbewerbsorientierter, risikofreudiger, könnten aber auch mit Scheitern besser umgehen. Deutsche bevorzugen Sicherheit und Entwicklung. Das kann skurrile Formen annehmen. So berichtete vor einigen Jahren der Mitarbeiter eines amerikanischen Verlags, der europäische Spiele für die USA bearbeitet und dort vertreibt, von einem besonderen Fall. In einer Testrunde eines deutschen Wirtschaftsspiels hätte ein US-Spieler kurzerhand den Markt für einen Rohstoff leergekauft – und damit das Spiel blockiert. Diese Strategie und ihre Folgen sei den europäischen Kollegen bei ihren Tests nicht aufgefallen, weil keiner auf die Idee gekommen wäre. „Als Amerikaner schaue ich, wie ich meinem Gegner am meisten schaden kann, als Europäer mache ich Züge, die mir besonders nützen“, fasste der Verlagsmitarbeiter zusammen.

Immerhin, ein bisschen Bewegung ist in die Politik gekommen. So nahm das Bayerische Staatsministerium der Finanzen Ende 2019 die Förderung von Brettspielen in das Register Guter Praxisbeispiele zur Erhaltung des Immateriellen Kulturerbes auf. Und als das Spielecafé der Generationen aus Pfarrkirchen diesen Oktober einen Förderpreis von Startsocial erhielt, erklärte Bundeskanzlerin Angela Merkel in ihrer Laudatio: „Gesellschaftsspiele sind weit mehr als bloßer Zeitvertreib.“ 

Die besten Spiele zum Verschenken



KREIS, KREIS, DREIECK, STRICH

Male einen Hahn. Benutze dazu zwei Quadrate, einen Kreis und einen Strich. So sehen Aufgaben bei Artbox aus. Jede Runde entscheiden die Würfel, aus welchen von vier geometrischen Figuren die Spieler den Begriff zeichnen sollen, den sie geheim vor sich liegen haben, und wie oft sie diese Figuren verwenden dürfen. Danach werden alle Kunstwerke offen präsentiert. Die vorgegebenen Begriffe liegen daneben, und die Spieler raten, welches Bild was darstellt. Allerdings mischen sich auch Begriffe darunter, die gar nicht abgebildet sind. Hier ist weniger Zeichentalent als Kreativität gefragt. Dann klappt es auch, einen Stern mithilfe von vier Kreisen dazustellen.

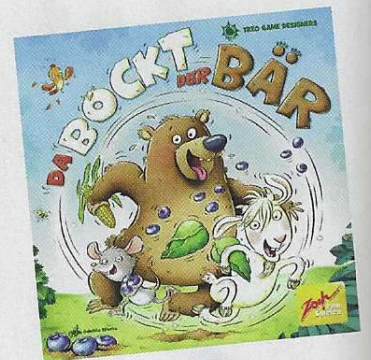
Für: kreative Kritzler mit Fantasie
Artbox, Huch!, 3 – 8 Spieler, ab 10 Jahren, 28,99 Euro



FREUNDE FÜRS ESSEN

Mehrere Teams aus Maus, Bock und Bär treten zum Wettrennen gegeneinander an. Zum Glück liegen Beeren, Kohl und Mais auf dem Weg. Denn unterwegs müssen die Kontrahenten dieses Querfeldeinschlammens essen. Und so kommt die Maus nur langsam voran, kennt aber Abkürzungen, der Bär ist der schnellste – es sei denn, er stößt auf einen Haufen. Dann wird er bockig und bleibt stehen. Jeder Spieler steuert eine Figur, die mal Maus, mal Bock, mal Bär ist. Gleichzeitig versucht jeder, den anderen auszubremsen, macht dessen Bock zur Maus oder wirft dem gegnerischen Bären einen Haufen vor die Füße.

Für: hungrige Wettläufer
Da bockt der Bär, Zoch, 2 – 5 Spieler, ab 5 Jahren, 23,99 Euro





TAROT UND TATORT

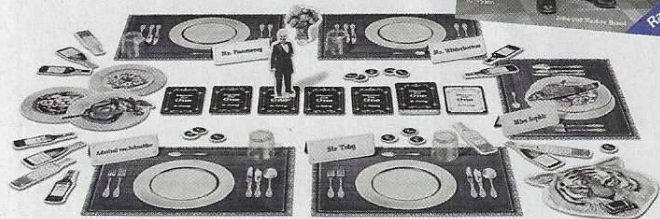
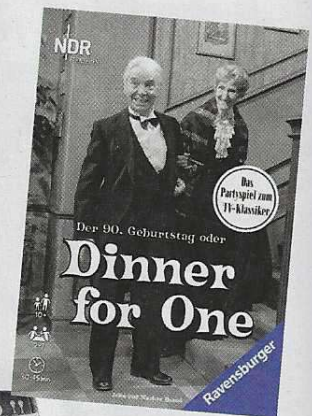
Graf Ferdinand Tudor liegt tot vor seinem Schloss. Aber warum? Helfen der Auszahlungsbeleg einer Pferdewette, ein Astrologiebuch und seine zerbrochene Taschenuhr, die neben ihm liegen, bei der Lösung des Falls? War es Mord – oder nur ein tragischer Unfall? Gemeinsam versuchen die Spieler, das Rätsel zu lösen. Dabei bringen sie immer mehr Hinweise in Form von Karten ins Spiel, müssen im Gegenzug aber auch auf einige Informationen verzichten. Das dreidimensionale Diorama des Anwesens, das mithilfe der Schachtel und einiger Karten entsteht, sollten sie ebenfalls genau betrachten. Zwar kann man das Spiel nur ein Mal spielen, danach aber an Freunde oder Verwandte weitergeben.

Für: schlaue Kombinerer
Deckdetective Blutrote Rosen, Abacus, 1 – 6 Spieler, ab 12 Jahren, 9,74 Euro

SAME PROCEDURE

Butler James ist in Deutschland der Star des Silvesterabends. Hier schlüpfen die Spieler abwechselnd in seine Rolle und spielen in zufälliger Reihenfolge Szenen des Originalsketchs nach. Sie servieren, trinken und stolpern über den Tigerkopf. Im Laufe der Partie kommen diverse Handicaps in Form von Pappflaschen dazu, die sich die Spieler an unterschiedliche Stellen wie in die Armbeuge oder zwischen die Oberschenkel klemmen. So steigt der Schwierigkeitsgrad. Hinzu kommt, dass sich jeder merken muss, welche Aufgaben die Spieler vor ihm erfüllt haben, denn die muss er auch nachspielen. Für Fehler gibt es Schwips-Chips, die am Ende über den Sieg entscheiden.

Für: den Einstieg in den Jahreswechsel und andere Partys
Dinner for One, Ravensburger, 2 – 7 Spieler, ab 10 Jahren, 19,99 Euro



REGIONALFÜRSTEN

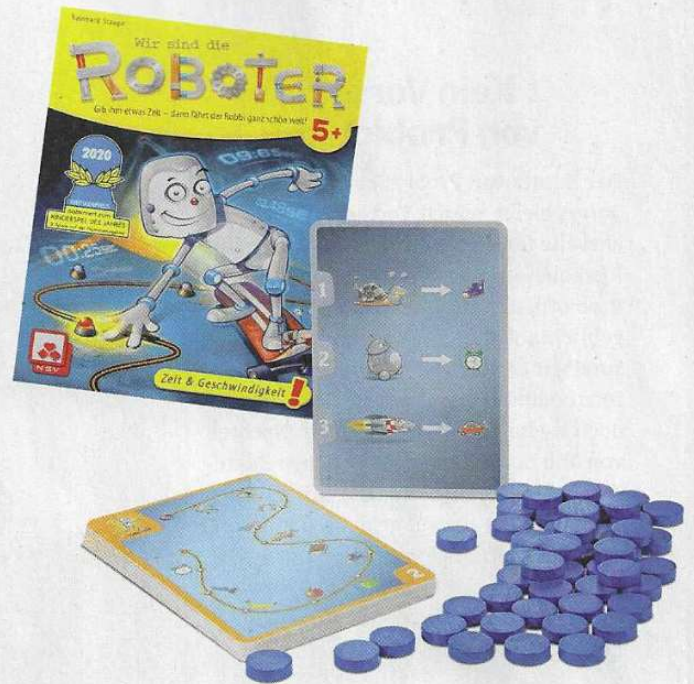
Im Tal der Loire sammeln die Spieler als Adlige im Mittelalter Rohstoffe und Gefolgsleute, errichten Dörfer, Universitäten, Festungen, Kathedralen und vieles mehr. Dabei durchlaufen sie mehrere Epochen mit unterschiedlichen Anforderungen. Zwei Szenarien mit gleichen Grund- und unterschiedlichen Detailregeln sorgen für Abwechslung. Mal geht es darum, sein Reich geschickt zu erweitern, mal um die Gunst des Königs. Langfristige Planung und ein feines Gespür für den richtigen Moment für einzelne Aktionen sind gefragt. Eine Partie dauert oft mehrere Stunden. Genau das Richtige für dunkle Wintertage.

Für: Lehnsherren und Strategen
Orléans Stories, dlp games, 2 – 4 Spieler, ab 12 Jahren, 69,95 Euro

ZEIT WIRD'S

„Beep“ macht der Roboter und fährt los. „Beep“ macht er ein zweites Mal, wenn er stehenbleibt. Jetzt heißt es, raten, wo der Roboter gelandet ist. Steht er beim Schuh oder doch erst beim Hufeisen? Immerhin wissen die Spieler, ob es sich um ein schnelles, durchschnittliches oder langsames Modell handelt. Nur sehen können sie ihn nicht, lediglich den Parcours, auf dem er sich bewegt. Ein Spieler hat die akustischen Signale vorgegeben. Das Besondere dabei: Was der eine als langsam empfindet, kann für seinen Nachbarn schnell sein. Es geht darum, ein Gespür für seine Mitspieler und deren subjektives Zeitempfinden zu entwickeln. Das Spiel kann sowohl im Team miteinander als auch gegeneinander gespielt werden.

Für: zeitsensitiven R2-D2-, C3PO- und Marvin-Nachwuchs
Wir sind die Roboter, NSV, 2 – 6 Spieler, ab 5 Jahren, 9,30 Euro



BAHN FREI

Dampflokks transportieren Güter durch Europa oder die USA. Die Spieler sind für einen reibungslosen Ablauf zuständig. Sie schalten Weichen und Signale und entscheiden damit, welcher Zug wo Waren aufnimmt, um sie zum Zielhafen zu bringen. Klingt trivial, ist es aber nicht. Denn wehe, die Signale zeigen rot oder ein anderer Zug versperrt den Weg. Das kostet wertvolle Zeit. Zwar arbeiten alle gemeinsam, diskutieren die nächsten Züge und können nur im Team gewinnen. Aber die Handlungsmöglichkeiten sind beschränkt. Wenn die Lokomotiven am Ende kurz vor Marseille stehen, aber nicht mehr ins Ziel gelangen, hilft nur noch eins: die nächste Partie.

Für: teamfähige Hobby-Eisenbahner, die gerne Weichen stellen
Switch & Signal, Kosmos, 2 – 4 Spieler, ab 10 Jahren, 34,11 Euro

Anzeige



Kinderleichtes Handpuppenspiel!



www.living-puppets.de