

# Brettspiele: immun gegen Corona und Digitalisierung

*Die Coronakrise verleiht der Digitalisierung gerade einen massiven Schub. Gleichzeitig bietet sie aber auch einem althergebrachten, analogen Medium die Gelegenheit, seine Stärken unter Beweis zu stellen: den guten alten Brett- und Kartenspielen.*

Eines muss man wissen: Brett- und Kartenspiele boomten schon vor der Coronakrise trotz Digitalisierung: Zu Jahresbeginn, auf der Spielwarenmesse in Nürnberg, konnte der Verbund der wichtigsten Spieleverlage im deutschsprachigen Raum, die «Spieleverlage e.V.» das sechste Jahr in Folge eine deutlich Steigerung des Spielmarkts bekannt geben, mit zuletzt acht Prozent Zunahme gegenüber dem Vorjahr. Der Sprecher der Spieleverlage e.V., Hermann Hutter, ist nach wie vor zuversichtlich, trotz Corona auch Ende 2020 eine positive Bilanz zu diesem Jahr ziehen zu können.

## Unterbrochene Lieferketten

Dabei hat die Branche derzeit durchaus Probleme: Weil China einen Monat lang dicht gemacht hat, verzögerten sich die Lieferketten. Auch in europäischen Fabriken mussten aufgrund der Abstandsregeln und Lieferengpässe die Prozesse angepasst werden. In einem tschechischen Betrieb verliessen die Mitarbeiter aus Angst ihre

Arbeitsplätze. Erscheinungsdaten von Neuheiten mussten auf später verschoben werden. Der klassische Fachhandel war wegen geschlossener Läden «ein Totalausfall», so Hutter. Zwar boomten die Online-Geschäfte, auch mit Puzzles. Den Einbruch konnten die Webshops aber nicht vollständig auffangen. Weil die Spieleautoren ihre Prototypen nicht ausreichend mit Spielgruppen testen können, wurde ein Autorenwettbewerb abgesagt.

Trotzdem ist Hermann Hutter zuversichtlich: «Der allgemeine Trend kann dadurch nicht aufgehoben werden. Nur weil ein paar Neuheiten später erscheinen, wird die Branche nicht in die Krise kommen. Die Nachfrage wird auf die lange Sicht weiter zunehmen, gerade weil die Familien in der Krise wieder die schönen Seiten des gemeinsamen Spielens erfahren haben und gemerkt haben, dass Spiele Spass machen», gibt er sich überzeugt.

Weil die Digitalisierung das urmenschliche Bedürfnis nach einer unmittelbaren, direkten Erfahrung nicht ersetzen kann und viele Leute beruflich eh schon ständig von digitalen Medien umzingelt sind, haben viele Millennials in den vergangenen Jahren das Brettspiel wiederentdeckt. Vor allem in Kanada und den USA bereicherten zum Beispiel Spielecafés die Freizeitkultur.

## Angela Vögtli, Spielemacherin aus Luzern

Die Digitalisierung hat aber auch andere positive Effekte auf die Brettspielkultur, was das Beispiel der 36-jährigen Luzerner Spielemacherin Angela Vögtli zeigt: Dank Crowdfunding-Plattformen sind kreative Köpfe für die Veröffentlichung von Spielen nämlich nicht mehr auf Verlage angewiesen. Die selbstständige Grafikdesignerin Vögtli (wirmarket.ch > Pixel-Queen) lernte 2014 auf einer Whiskey-Tour durch Schottland das satirische Kartenspiel «Cards Against Humanity» kennen, das amerikanische Freunde mitgebracht hatten. Sie fand es «geil», wie sie sagt, aber schade, dass man hierzulande die Hälfte der Referenzen auf die amerikanische Politik- und Popkultur nicht verstand. Des-



Den «Kampf gegen das Bünzlitum» gewinnt, wer die absurdesten Sätze kreiert.



Angela Vögtl ist Grafikdesignerin und entwickelt in Ihrer Freizeit Spiele, vorzugsweise für Liebhaber des schwarzen Humors.

Fotos: Romina Amato

halb bastelte sie während eines Wochenendes im Tessin zusammen mit einer Kollegin eine erste eigene Version mit Schweizer-Bezug auf Fresszetteln.

#### «Kampf gegen das Bünzlitum»

2015 startete sie eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne und brachte das Spiel «Kampf gegen das Bünzlitum» heraus, bei dem die Mitspieler möglichst absurde und politisch nicht korrekte Füller für einen Lückentext beisteuern sollen. «Ungeeignet für Bünzli und kombinierbar mit Bier» – deshalb sind die Karten laminiert –, wird das Spiel auch heute noch beworben. Sie gründete mit einem Partner, Jérôme Schwarzkopf, die «Kampfhummel Spiele»-GmbH (kampfhummeln.ch). Es folgten zwei Erweiterungen, eine Version für Deutschland «Kampf gegen das Spiessertum» sowie eine österreichische Version «Kampf gegen die Korinthenkacker». Die Gesamtauflage beträgt bisher über 50 000 Stück.

Angela Vögtli erfindet nur Spiele, die mindestens mit sechs Leuten spielbar, einfach und lustig sind. Im letzten Herbst stellte sie nach zweijähriger Entwicklungszeit ihren neuesten Streich «Arschlochkind» vor. Ein Kartenspiel mit transparenten Karten, die übereinander gelegt werden können und dadurch ihre Eigenschaften verändern. Das Spielziel sind möglichst schlecht erzogene Kinder, was die Spieler durch das gegenseitige Verabreichen widriger Erziehungsmethoden bewerkstelligen. Auch dieses Spiel hat einen rabenschwarzen Humor und ist nichts für zartbesaitete Gemüter. Die Idee kam Vögtli aus eigenen Beobachtungen, wie Eltern ihren Nachwuchs zu egozentrischen, verwöhnten Bengeln heranzüchten. Selber hat sie keine Kinder, nur einen Kater aus dem Tierheim, den sie wegen seines zweifelhaften Charakters und seiner hübschen orangen Haare «Trump» getauft hat.

#### Gameorama in Luzern

Ihr neuestes Projekt ist ein interaktives Spielemuseum mit integriertem Spielecafé in der Luzerner Innenstadt, das sie mit zwei Partnern zusammen plant. Zurzeit wird für eine notwendige neue Lüftungsanlage über Crowdfunding (gameorama.ch) Geld gesammelt. Das 300 Quadratmeter grosse Lokal am Hirschengraben soll über 16 Sitzplätze für das Café und einen kleinen Spiel Laden verfügen. Im Museumsbereich gibt es Flipperkästen, funktionstüchtige alte Arcade-Automaten, Spielkonsolen, Töggelikasten, Dart, Go, Schach zum Anfassen und Ausprobieren. Die Eröffnung war vor der Coronakrise für Mitte Juni geplant. Jetzt will man schauen, was möglich ist.

● Tom Felber\*

\*Tom Felber war Vorsitzender der internationalen Kritiker-Jury «Spiel des Jahres» und veröffentlicht seit 1985 Spiele-Rezensionen in verschiedenen Medien.

## Wenn man ganz allein ist

Social Distancing hat ja zur Folge, dass man vielleicht öfters alleine ist. Die gute Nachricht: Ja, es gibt sogar Brettspiele, die man ganz alleine spielen kann.

### Exit – Das Spiel



Die Reihe «Exit» mauserte sich 2019 zur umsatzstärksten Spielmarke in Deutschland. Es gibt schon über 20 Titel in verschiedenen Schwierigkeitsstufen, die das Escape-Room-Feeling in die eigenen vier Wände bringen. Eigentlich ist es für Gruppen gedacht. Es geht aber problemlos auch alleine. In jedem Exit-Spiel kämpft man sich durch zehn Rätsel. Wie in den richtigen Escape-Räumen muss man Dinge in die Hände nehmen und damit kreativ herumbasteln. Material wird zerschnitten, zerrissen, gefaltet.

Von Inka und Markus Brand für 1 bis 4 Spieler, verschiedene Altersstufen; ca. 45 bis 90 min; [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de); ca. 18 Franken.

### Tiny Towns



Mit niedlichen Holzgebäuden wird eine winzige Stadt errichtet. Zum Bau der Häuser gibt es fünf verschiedene Ressourcen. Diese kommen zum Teil zufällig ins Spiel. Jede Gebäudeart benötigt

eine andere Kombination und geometrische Anordnung von Ressourcen. Von 25 Gebäuden sind in jeder Partie nur 7 vorhanden. Deshalb ist «Tiny Towns» extrem variantenreich: Planen, tüfteln, mit dem Platz geschickt haushalten und eine möglichst wertvolle Stadt zu bauen, wird zu einer packenden Denksportaufgabe. Von Peter McPherson für 1 bis 6 Spieler ab 8 Jahren; ca. 20-45 min; [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de); ca. 40 Franken.

# Weitere Spieleempfehlungen

## Spiele für Zwei

### Naga Raja

In indischen Tempeln warten sagenhafte Reliquien in Geheimverstecken auf die Spieler, einige davon sind allerdings verflucht. Zwei Archäologen duellieren sich mit Handkarten und «Schicksalsstäben» und müssen sich einen Weg durch die labyrinthartigen Räume bahnen, die sich auch noch verändern. «Naga Raja» ist eines der ungewöhnlichsten und abwechslungsreichsten Zwei-Personen-Spiele der letzten Jahre. Zum Sieg braucht es nicht nur Taktik, sondern auch Glück. Es ist sehr aufwendig und schön gestaltet.

Von Bruno Cathala und Theo Rivière für zwei Spieler ab 9 Jahren; ca. 30 min; [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de); ca. 40 Franken.

### Lost Cities: Das Duell



1999 zum ersten Mal erschienen, ist dieses fesselnde Kartenspiel bereits ein Klassiker. Inzwischen gibt es eine ganze Spielefamilie. Mit den Karten legen die Spieler möglichst punkteträchtige Expeditionsrouten

durch fünf Gebiete, die den verschiedenen Kartenfarben entsprechen: Wüste, Himalaya, Tiefsee, Regenwald, Vulkangebiet. Die Hauptregel ist, dass die Kartenwerte bei der Fortsetzung einer Expedition ansteigen müssen. Weil man nicht weiss, welche Karten man nachzieht, ist dadurch viel Spekulation und Risikobereitschaft gefragt.

Von Reiner Knizia für 2 Spieler ab 10 Jahren; ca. 30 min; [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de); ca. 25 Franken.

### Mixtour

Mixtour ist eines der originellsten modernen abstrakten Taktikspiele für zwei Personen ohne Glücksfaktor. Es stammt aus einem deutschen Familienbetrieb, der sich auf die Herstellung hochwertiger, schöner Holzspiele spezialisiert hat: Gerhards Spiel und Design. Die Regeln sind einfach, zu gewinnen aber tricky: Entscheidend für die Zugweite ist nicht die Zahl der Steine, aus denen ein zu bewegendes Turm besteht, sondern die Höhe des Turms auf dem Zielfeld, was das Hirn ziemlich strapazieren kann. «Mixtour» überzeugt durch seine grosse Spieltiefe und das stilvolle Design.

Von Dieter Stein für 2 Spieler ab 10 Jahren; ca. 25 min; [www.spielwerkstatt.eu](http://www.spielwerkstatt.eu); ca. 55 Franken.

## Spiele für die ganze Familie

### Zug um Zug

Das «Spiel des Jahres 2004» spielen wir auch nach Jahren noch regelmässig, weil es so gut ist. Es hat eine ganze Produktfamilie begründet. Im Originalspiel baut man Eisenbahnstrecken durch die USA, mittlerweile gibt es über 20 verschiedene Ausgaben mit anderen Ländern und Kontinenten. Die Spieler sammeln Karten verschiedener Waggonarten und versuchen, Städte miteinander zu verbinden, indem sie Strecken auf Landkarten mit kleinen 3D-Bahnwagen bestücken. Dabei kann man auch ein bisschen fies sein und seine Mitspieler ausbremsen.

Von Alan R. Moon für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren; 30 bis 60 min; [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de); ca. 50 Franken.

### Just One

«Just one» ist ein kooperatives Partyspiel um geheime Wörter und wurde 2019 zum «Spiel des Jahres» gewählt. Ein Begriff muss erraten werden. Jeder Mitspieler darf dazu einen Hinweis beisteuern, der aus genau einem Wort besteht. Die Kombination aller Hinweise sollte dann zum Lösungswort führen. Der Haken dabei: Werden zwei identische Hinweise aufgeschrieben, sind diese ungültig. Die Hinweise sollten also nicht zu offensichtlich sein. Das Spiel funktioniert auch mit Leuten, die sich für nicht so sprachbegabt halten und unterhält die Beteiligten fantasztisch.

Von Ludovic Roudy und Bruno Sautter für 3 bis 7 Spieler ab 8 Jahren; ca. 20 min; [asmodee.de](http://asmodee.de); ca. 30 Franken.

### Pandemic



Nur für Leute, die sich während der Pandemie nicht davon abschrecken lassen, eine fiktive Pandemie zu spielen, ist dieser moderne Klassiker geeignet, von dem es mittlerweile auch bereits fast ein Dutzend verschiedene Varianten gibt. Im

Grundspiel «Pandemic» muss ein Team von Spezialisten möglichst rasch die Ausbreitung von vier Seuchen verhindern und Heilmittel dagegen finden. Nur wenn die Spieler koordiniert und sinnvoll vorgehen, wird ihnen das gelingen.

Von Matt Leacock für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren; ca. 45 bis 60 min; [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de); ca. 45 Franken.