

IM LAND DER BRETTSPIELE

In Deutschland sind Brettspiele sehr beliebt. Jedes Jahr werden viele neue Spiele entwickelt. Für manche ist das Entwickeln neuer Spiele sogar ein Beruf. Andere verdienen Geld damit, im Internet über neue Spiele zu berichten. Es gibt sogar Cafés, in denen man sich treffen und Brettspiele spielen kann.

MANUSKRIFT

SPRECHER:

Voller **Einsatz** ist **gefragt**, sonst steht man ohne **Rohstoff**-Karten da. Doch von denen braucht man bei „Tumult Royal“ eine Menge. Bei dem **Brettspiel**, das Benjamin Teuber entwickelt hat, ist man ein **Adliger**, der sein **Reich** mit **Statuen** verschönern will. Es ist eines von rund 1500 Brettspielen, die 2015 in Deutschland erschienen sind – gut 20 Prozent mehr als noch vor fünf Jahren. Für viele ist das Spielen **Ausgleich** zum **Alltagsstress**.

BENJAMIN TEUBER (Spieleentwickler):

Ich denke, dass es 'ne sehr **bewusste Auszeit** ist, vielleicht auch 'n **gewisses Achtsamkeitstraining**, könnte man schon fast sagen, weil man total im Jetzt **gefangen** ist und nicht irgendwie an die nächste Woche denkt, was man vielleicht für Aufgaben hat oder was gestern **schlecht lief** im Job, sondern dass man einfach wirklich hier und jetzt vollkommen **fokussiert** ist.

SPRECHER:

Seit zwei Jahren entwickelt der 31-Jährige **hauptberuflich** Spiele. **Am Prototyp** von „Tumult Royal“ hat er eineinhalb Jahre **herumgetüftelt** und dabei fast einhundert **Testrunden** gespielt.

BENJAMIN TEUBER:

Irgendwann kommt dieser Moment, dass man einfach merkt, ich bin jetzt gar nicht mehr in der Entwicklung, sondern wir spielen gerade einfach nur noch. Es macht einfach nur noch Spaß, und dann merkt man, oh, jetzt habe ich gerade diesen Moment, wo es nur noch Spaß macht, und ich entwickel gar nicht mehr. Und dann hat man so 's Gefühl, vielleicht hier und da noch einen kleinen **Feinschliff** oder so was, aber dann merkt man: Eigentlich ist das Spiel jetzt **reif**.

SPRECHER:

Als **Wegbereiter** der Entwicklung gilt Benjamins Vater Klaus Teuber. Sein Brettspiel „Die Siedler von Catan“ verkaufte sich mehr als 22 Millionen Mal weltweit. **Populär** ist es auch bei **Computer-Nerds** im Silicon Valley – ein **Gegenpol** zum Alltag vor dem Bildschirm. Selbst Facebook-Gründer Mark Zuckerberg **outete** sich als Fan. Den Grund für den Erfolg sehen die Brettspiel-Experten Johannes Jaeger und Jan Cronauer **alias** Hunter & Cron in der **Vielschichtigkeit** der deutschen Brettspiel-Landschaft.

JAN CRONAUER (Youtuber):

Unter 'nem „German style Boardgame“ verstehen die Amerikaner in erster Linie was mit **ausgeklügelten Mechanismen**, die wie 'n **Uhrwerk ineinandergreifen**, wo es wenig Glück gibt, wo Spieler nicht **vorzeitig** sterben oder **anderweitig ausscheiden** können, wo Konflikt nicht darin besteht, dass man **militärische Einheiten** oder **Raumschiffe** oder **Zombiehorden aufeinanderhetzt**.

SPRECHER:

Bei Youtube präsentieren die beiden seit fast drei Jahren ihre Show „Hunter & Cron-Brettspiele“. Täglich stellen sie eine neue **Episode** ins Netz.

JAN CRONAUER

Ja, hallo und willkommen auf unserem **Kanal** „Hunter & Cron-Brettspiele“, hier findet ihr wirklich alles rund um Brettspiele, **Board-Games**, **Tabletops**, Kartenspiele, Kinderspiele, das ganze Zeug.

SPRECHER:

Sie stellen **Neuerscheinungen** vor, **rezensieren** Spiele und laden andere Youtuber zu ihrem Brettspielclub ein. Für sie sind Brettspiele längst mehr als nur Familienunterhaltung, sie sprechen von einer Brettspielkultur.

JOHANNES JÄGER (Youtuber):

Es ist inzwischen eben auch 'ne, ja, **geekige** Beschäftigung für Erwachsene oder junge Erwachsene, wie man's nennen mag, die **gleichwertig** steht zu Filme gucken, Comics lesen, Computerspiele spielen, und da ist es ganz natürlich, dass sich natürlich da auch so, ja, so 'ne Kultur drum herum entwickelt.

SPRECHER:

Und die steht längst nicht mehr im Gegensatz zur digitalen Welt. Viele **Verlage** stellen ihre **Spieleanleitungen** als Videos ins Netz.

SPRECHER DER SPIELANLEITUNG:

Mischt nun alle anderen Karten außer der **Luchs**-Karte und gibt jedem Spieler 13 Karten. Nehmt sie so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht **einsehen** können.

SPRECHER:

Und auch bei den Brettspielen selbst macht sich ein **Hauch Virtualität** bemerkbar, etwa bei dem **Klassiker** Scotland Yard. Hier unterstützt eine dazugehörige App die Spieler bei ihrer Jagd nach Mr. X. Populär sind auch Spielecafés – sogenannte Ludotheken, etwa die „Spielwiese“ in Berlin. Für einen Euro in der Stunde kann man sich hier aus dem **Fundus** von etwa 2000 Brettspielen bedienen. Michael Schmitt hat das Café vor 10 Jahren eröffnet. Am Anfang war die **Resonanz durchwachsen**, doch seit zwei Jahren ist das Interesse deutlich gestiegen.

MICHAEL SCHMITT (Spielecafébesitzer):

'n Spielecafé ist 'ne Alternative zur Kneipe, zum Kino, zum Club. Also, ich habe ganz, ganz viele Kunden, die gerade so am Wochenende bis, bis

Video-Thema

Begleitmaterialien

zum Ende hier spielen und die dann **weiterziehen** in die Clubs.

SPRECHER:

Die jährlich in Deutschland **verliehene Auszeichnung** „Spiel des Jahres“ gilt mittlerweile global als eine Art Brettspiel-Oscar. Ein **Anwärter** auf den Titel 2016 ist dann vielleicht auch Benjamin Teubers „Tumult Royal“.

GLOSSAR

Brettspiel, -e (n.) – ein Spiel, das man auf einer Platte aus Holz oder Pappe meist zu mehreren spielt (Person: Brettspieler)

Einsatz, Einsätze (m.) – hier: die Anstrengung

gefragt – hier: notwendig, wichtig

Rohstoff, -e (m.) – ein Material aus der Natur, aus dem etwas hergestellt wird

Adliger, Adlige/Adlige, -n – jemand, der in einer traditionellen Gesellschaft zu den wichtigeren Bevölkerungsschichten gehört

Reich, -e (n.) – hier: ein Land oder Gebiet, in dem ein König, Kaiser oder Diktator herrscht

Statue, -n (f.) – eine Figur eines Menschen oder Tieres (meist aus Holz oder Stein); ein Denkmal

Ausgleich, -e (m., meist im Singular) – hier: etwas (z. B. Sport), das man macht, um zu verhindern, dass man von einer anderen Art der Tätigkeit (z. B. Arbeit) zu viel macht

bewusst – so, dass man weiß, was man tut, und es tun will

Auszeit, -en (f.) – die Ruhepause; die Unterbrechung

gewiss – hier: nicht genauer bestimmt

Achtsamkeitstraining, -s (n.) – etwas, bei dem man lernt, sich auf eine Sache zu konzentrieren

gefangen – hier: so, dass man sehr auf etwas konzentriert ist; so, dass die Aufmerksamkeit ganz bei einer Sache ist

schlecht laufen – sich schlecht entwickeln

fokussiert – hier: mit Konzentration; so, dass man nur an eine Sache denkt

etwas hauptberuflich machen – mit etwas das Geld verdienen, das man zum Leben braucht; an etwas die meiste Zeit arbeiten

Prototyp, -en (m.) – das Teststück eines Produktes

an etwas herum|tüfteln – etwas erfinden und entwickeln; etwas ausprobieren

Testrunde – hier: das Spielen eines Spiels, um zu sehen, ob es Spaß macht und alles funktioniert

Feinschliff, -e (m.) – hier: die letzten Arbeitsschritte am Ende, wenn ein Produkt schon fast fertig ist und nicht mehr stark verändert werden muss

reif – hier: fertig entwickelt, bereit für die Veröffentlichung

Wegbereiter, - (m.) – jemand, der als Erster etwas entwickelt oder gemacht hat, was danach auch viele andere machen

populär – beliebt, bekannt

Computer-Nerd (m.) – jemand, der sich nur für Computer und nicht für die Menschen um sich herum interessiert

Gegenpol, -e (m.) – hier: etwas ganz anderes als das, was man sonst macht

sich outen – hier: sagen, dass man zu einer bestimmten Gruppe gehört

alias – auch bekannt als; ein anderer Name für

Vielschichtigkeit, -en (f.) – hier: die Tatsache, dass es sehr viel Unterschiedliches gibt

ausgeklügelt – sehr gut überlegt; klug konstruiert

Mechanismus, Mechanismen (m.) – hier: die Art oder Idee, wie etwas funktioniert

Uhrwerk, -e (n.) – die Technik, die in einer Uhr steckt

ineinander|greifen – hier: gut zueinander passen; gut miteinander funktionieren

anderweitig – auf eine andere Art

aus|scheiden – hier: nicht mehr Teil des Spiels sein dürfen

militärische Einheit – eine Gruppe von Soldaten; Menschen, die im Krieg kämpfen

Raumschiff, -e (n.) – eine Art Flugzeug, das die Erde verlassen kann und das dort fliegen kann, wo keine Luft mehr ist

Zombiehorde, -n (f.) – Phantasiewesen; eine große Gruppe von Toten, die wieder laufen können

aufeinander|hetzen – hier: gegeneinander kämpfen lassen

Episode, -n (f.) – ein Teil einer Geschichte oder einer Show; eine Folge

Kanal, Kanäle (m.) – hier: eine Reihe von Videos, die man sich im Internet ansehen kann

Board-Game, -s (n., aus dem Englischen) – ein → Brettspiel

Tabletop, -s (n., aus dem Englischen) – eine Art Spiel, das man auf einem Tisch spielt und bei dem Krieg dargestellt wird

Neuerscheinung, -en (f.) – hier: ein Brettspiel, das man erst seit kurzer Zeit kaufen kann

etwas rezensieren – seine Meinung über ein Kulturprodukt wie ein Buch oder ein Spiel in einem geschriebenen Text oder einem Video mitteilen

geekig – aus dem Englischen: besonders; so, dass man spezielle Interessen hat

gleichwertig – so, dass etwas die gleiche Bedeutung hat; gleich wichtig

Verlag, -e (m.) – ein Unternehmen, das Bücher, Zeitungen, Zeitschriften oder Spiele veröffentlicht

Spielanleitung, -en (f.) – die Erklärung der Regeln eines Spiels

Luchs, -e (m.) – eine Art Wildkatze

etwas ein|sehen – hier: die Inhalte sehen; sehen, was abgebildet ist

Hauch, -e (m.) – hier: ein ganz kleiner Teil von einer Sache

Virtualität, -en (f.) – hier: die Tatsache, das etwas auf einem Computer dargestellt wird

Klassiker, - (m.) – etwas, das auch nach langer Zeit noch sehr bekannt ist/oft genutzt wird

Fundus (m., nur Singular) – hier: eine Menge, aus der man etwas wählen kann

Resonanz, -en (f., hier nur Singular) – hier: die Reaktion auf etwas

durchwachsen – hier: nicht sehr gut

weiter|ziehen – hier: den Ort wechseln; ein anderes Lokal besuchen

eine Auszeichnung verleihen – einen Preis, den jemand gewonnen hat, vergeben

Anwärter, -/Anwärterin, -nen – hier: jemand, der die Chance hat, etwas (zum Beispiel einen Preis) zu gewinnen

*Autoren: Alexander Dluzak/Felix Hartmann
Redaktion: Ingo Pickel*