

SWR2 Leben

## **Sophias Spiele**

**Von der Faszination für Würfel, Karten und bunte Steine**

Von Tim Wiese

Sendung: Mittwoch, 27. November 2019 (Wiederholung)

Redaktion: Petra Mallwitz

Regie: Tim Wiese

Produktion: SWR 2017

SWR2 Leben können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter [www.SWR2.de](http://www.SWR2.de) und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:  
<https://www.swr.de/~podcast/swr2/programm/SWR2-Tandem-Podcast,swr2-tandem-podcast-100.xml>

---

**Bitte beachten Sie:**

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

---

**Kennen Sie schon das Serviceangebot des Kulturradios SWR2?**

Mit der kostenlosen SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen. Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert. Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder [swr2.de](http://swr2.de)

**Die SWR2 App für Android und iOS**

Hören Sie das SWR2 Programm, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR2 App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...  
Kostenlos herunterladen: [www.swr2.de/app](http://www.swr2.de/app)

## MANUSKRIFT

*(Atmo Escaperoom – Knarzende Wände, Gemurmel Spieler, Schritte)*

Sophia Wagner

Oh, Oh ... Wir sind jetzt in einem Raum, der sieben Ecken hat ...

*(Stein rollt weg, Tür öffnet sich)*

Sophia (überrascht)

Uhhh ... Ach du Scheiße ...Wow...

Autor (auf Atmo)

Sophia und ihre Freunde tasten sich durch das Schummerlicht. Hinter einer verborgenen Tür haben sie einen Gang entdeckt. Er führt in völlige Dunkelheit.

Jan Saynisch

Brauchst du die Taschenlampe?

Sophia

Ja ...

Gregor Tallig

Gib uns ein Walkie-Talkie mit.

Fabian Kirsch

Ich komme mit rein ...

Autor (Auf Atmo)

Die Vier sind einem Geheimnis auf der Spur. Ihnen bleibt nur wenig Zeit, das Rätsel zu lösen. Vorsichtig bewegen sie sich vorwärts.

Gregor (schiebt sich durch engen Gang):

Oh mein Gott, wo geht das hier hin?

Sophia

Der Boden fühlt sich so komisch an. Siehst du etwas?

Gregor

Es wird hier richtig eng, ja ich sehe so bisschen was.

Sophia (entfernt sich):

Hallo, Hallo? ....

*(Atmo steht kurz)*

Autor

Alles nur ein Spiel. Und sein Geheimnis werden wir später noch lüften. Aber erst einmal möchte ich Sophia vorstellen. Sophia Wagner.

*(Wohnungstür öffnet sich)*

Ton Sophia  
Ahh Hallo ...

Autor  
Hallo, grüß dich.

Sophia  
Schön, dass du da bist.

Autor *(auf Atmo - Betreten der Wohnung)*:  
Ein paar Wochen zuvor. Ich treffe Sophia bei ihr Zuhause zum ersten Mal. Hier arbeitet die 32-jährige Spieleentwicklerin auch.

Sophia  
Das ist eben meine Zweiraumwohnung. Hier wohne ich mit meinem Verlobten und ein Zimmer ist ganz groß. Da ist ein Stück abgetrennt. Das ist dann mein Arbeitszimmer. Da steht dann ganz viel Spielmaterial, mit dem man neue Prototypen bauen kann. Ganz viele Kisten, in die neue Spiele dann reinkommen. Einfach ganz viele Sachen, mit denen man kreativ arbeiten kann.

Autor  
Wenn ich mich jetzt in eurem Wohnzimmer umgucke, fällt mir auf: Da ist gar kein Fernseher. Aber dafür viele, viele Kartons mit Spielen. Unterschiedlichen Spielen.

Sophia  
Ja, schöner ist es dann eben doch zusammen an einem Spiel zu sitzen abends. Und dann schauen wir unseren ganzen schönen Spieleschrank an und sagen: ‚Oh, das habe wir ja lange nicht mehr gespielt. Oder das haben wir noch gar nicht gespielt.‘ Und das geht hier auch von ganz großen Drei-Stunden-Spielen bis zu kleinen Kartenspielen ist alles mit dabei.

Autor  
Über die Jahre ist Sophias Sammlung gewachsen. Als Kind spielt sie mit ihrer Oma in Göppingen die Klassiker wie „Mensch Ärgere dich nicht“ und Schach. Richtig entfacht wird ihre Begeisterung aber erst während Studiums der Geowissenschaften in Potsdam durch Kommilitonen.

Sophia  
Da kamen Brettspiele auf den Tisch, die mich total umgehauen haben. Was das da für eine Riesenwelt ist an Brettspielen, die noch so unterschiedlich sind zu den Spielen, die ich bisher kannte, dass ich gedachte habe: ‚Wow, da ist wirklich so eine ganze Welt, die sich einem eröffnet, wenn man mal so guckt, was gibt es eigentlich alles für Erwachsene an Spielen‘

Autor  
Strategiespiele, Partyspiele, Geschicklichkeits- und Rollenspiele. Beim Blick in die Regale bekomme ich einen ersten Eindruck von der Vielfalt. Sophias Begeisterung für diese bunte Welt ist so groß, dass sie sich nach ihrem Studium gegen eine Karriere als Geowissenschaftlerin entscheidet. Sie will selbst

Spiele erfinden und sich ausschließlich darauf konzentrieren.

Sophia

Diese Ideen kamen mir einfach zugeflogen und ich konnte eigentlich gar nichts dagegen tun. Ich bin in sehr vielen Sachen gut, aber dass ich jetzt irgendwie die Motivation hatte, extrem gut zu werden, war noch nie so, bis es dann zu diesen Spielen kam, wo ich so gemerkt habe: Jetzt verstehe ich, was es bedeutet, eine Leidenschaft für etwas zu haben. Das hätte ich mir wahrscheinlich nie verziehen, wenn ich es nicht versuchen würde.

Autor

Sophia setzt alles auf eine Spielkarte. Von ihrem Einfallsreichtum zeugen die zahlreichen Prototypen in den Fächern neben ihrem Schreibtisch. Der Weg zum Erfolg ist aber mühsam und langwierig. Im Herbst wird endlich ihr erstes eigenes Spiel erscheinen.

*(Atmo Hervorziehen Karton)*

Autor

Zwei Jahre hat die Entwicklung gedauert.

Sophia

So hier ist es jetzt mein Baby. In einem schönen Karton. Gucken wir mal rein ...  
*(Rascheln Karton)*

Autor

„Noria“ heißt das Strategiespiel.

Sophia

Wir befinden uns auf einer Welt aus verschiedenen fliegenden Inseln. Wir starten auf der Insel mit der Hauptstadt und wir werden im Laufe des Spiels verschiedene andere Inseln entdecken, die am Anfang im Nebel liegen und die dann aufgedeckt werden und weitere Möglichkeiten bieten, sich dort auszubreiten oder dort Rohstoffe abzubauen.

*(Atmo Straße)*

Autor

Regelmäßig finden Testrunden für letzte Verbesserungen von „Noria“ statt. Deshalb ist Sophia auch heute wieder auf dem Weg in die „Spielwiese“.

Sophia (vor der Spielwiese)

Ja das ist ... Steht hier auch: Ludothek – Laden und Café. Das heißt, hier kann man einerseits Spiele ausleihen. Man kann sich hier aber auch hinsetzen, einen Kaffee trinken und währenddessen Spiele spielen. Und mittlerweile hat die Spielwiese auch einen Verlag gegründet und dort wird mein Spiel erscheinen.

*(Tür öffnet sich)*

Sophia

Gucken wir mal, ob alle schon da sind.

*(Atmo - Begrüßung durch Spielrunde: Ahhhh Sophia, Hallo!)*

Autor

Das Café ist Sophias zweites Wohnzimmer. Ihre Tester sind schon mitten im Spielgeschehen.

Julian Steindorfer

Ich habe gerade das erste Mal die Chance, gegen Carlo zu gewinnen.

Autor

Julian Steindorfer. Der 29-Jährige hat als Redakteur die Entwicklung von „Noria“ begleitet. Auch er ist – natürlich - ein Brettspiele-Enthusiast.

Ton Julian Steindorfer

Man braucht eine gerade Fläche, man braucht Licht und Menschen und das ist alles. Und ich glaube gerade in unserer durchdigitalisierten Welt, wo immer höhere Anforderungen entstehen, dass man sich einfach mal wieder mit Menschen trifft und sich austauschen muss. Spiel ist ein Medium, wo man im direkten Kontakt miteinander steht und wo es auch ganz schwer ist, Emotionen zurückzuhalten.

*(Atmo – Spielgeschehe. Sophia: ‚Ooooh, Nein!’ Carlo lacht.)*

Julian Steindorfer (Weiter auf Atmo)

Ich sage zu vielen Menschen immer, wenn du jemanden kennenlernen möchtest, dann spiel mit ihm. Kann man Spannungen aushalten, wer schummelt? Wer ist ein guter Verlierer, wer ist ein schlechter Verlierer? Das ist wahnsinnig schön.

*(Atmo hoch: Sophia lacht auf und jubelt. Carlo stöhnt auf: Du bist dran? Nein!!)*

Autor

Auch Carlo Botolini gehört zur Testrunde. Der Italiener entwickelt selbst Brettspiele und ist begeistert von der Szene in Deutschland.

Ton Carlo Botolini

In Italien haben wir keine starke Brettspielkultur. Dort ist es fast immer wärmer als hier, deshalb spielen Leute gerne Fußball oder gehen raus. Hier bleiben die Leute zuhause, wenn es kalt ist und spielen gerne Spiele. In Italien war das nicht so.

Ton Julian Steindorfer

Das ist ganz interessant, weil Deutschland der Brettspielemweltmeister auf eine Art ist. Also durch so Spiele wie ‚Siedler von Catan‘ und große Verlage, die ganz lange Zeit eine Vorreiterrolle hatten auch weltweit. Das hat dazu geführt, dass im amerikanischen Raum eine bestimmte Art von Brettspiel sogar als ‚German Games‘ bezeichnet wurde. Also Strategiespiele, die einen nicht zu großen Glückfaktor haben, die für die ganze Familie gut spielbar sind. Interessanterweise verschiebt sich das

gerade ein bisschen. Der amerikanische Markt ist sehr stark am Aufblühen. Das hat wahrscheinlich auch sehr viel mit der Start-up - Community zu tun. Wo Brettspiele mittlerweile in Bewerbungsgespräche mit reinkommen.

Autor

Beim Spielen sollen die Bewerber ihre Teamfähigkeit unter Beweis stellen. Außerdem können sie durch Verhandlungsgeschick glänzen und logisch intellektuelle Fähigkeiten demonstrieren.

*(Atmo Rascheln, Karton)*

Ton Sophia

Also hier haben wir das Rad, die ineinander liegenden Scheiben.

Autor

Sophia erklärt den anderen den wichtigsten Mechanismus ihres Spiels. Über die verstellbaren Scheiben lassen sich Aktionen auswählen.

Ton Sophia

Das ist quasi unsere Kommandozentrale. Jeder Spieler spielt ein hohes Haus. Das ist die politische Macht auf der Insel, von der wir alles steuern, was hier geschieht.

Autor

Allein an dieser Funktion hat Sophia Monate getüftelt. Jedes Element eines Spiels ist wie ein Zahnrad, das in die anderen greifen muss.

Sophia

Da braucht man natürlich logisches Denken und so ein Systemverständnis. Es macht einfach auch Spaß dann auszuprobieren, was passiert, wenn ich das und das verändere, dann hat das ganz viele Auswirkungen und das muss ich dann wieder abfangen an anderen Enden, damit das ganze System eben funktioniert.

Julian

Man muss wissen, wie man Probleme kriert, für die es spannende Lösungen gibt. Und vielleicht ist auch das der Grund, warum es lange Zeit weniger Autorinnen gegeben hat, weil viele klassische Autoren aus den naturwissenschaftlichen, aus den mathematischen Berufen kommen und sich da gottseidank jetzt auch etwas ändert.

Autor

Noch ist Sophia aber eine von sehr wenigen Frauen, die sich in der bisherigen Männerdomäne behaupten. Dabei kann sie neben ihrem analytischen Talent ihre anderen großen Stärken ausspielen. Fantasie und Humor.

*(Atmo Spielen, Lachen)*

Sophia

Ja genau, du kannst mal schön den Pfad hier hochgehen, da bin ich nämlich mit dabei.

Julian

Verdammt, da habe ich nicht drauf geachtet.

*(Sophia lacht laut)*

Julian

Man wird richtig lebendig, wenn es ein gutes Spiel ist. Und das ist auch, was für mich ein gutes Spiel ausmacht.

Dass es mich vielleicht auch für eine kurze Zeit in eine andere Welt entführt. Dass ich vielleicht kurz den Alltag vergesse und jetzt bin ich nur im Spiel drin.

Autor

Damit das immer wieder gelingt, hätten sich die Spiele in den letzten Jahren sehr verändert und weiterentwickelt, sagt Julian.

Julian Steindorfer

Wenn man heutzutage ein Brettspiel mit Monopoly vergleicht, das hat einfach nichts mehr miteinander zu tun. Man erlebt in viel kürzer Zeit viel stärkere Emotionen, als man es früher getan hätte. Also man kann das auch ganz gut mit anderen Medien wie Hollywoodfilmen und so weiter vergleichen, wo sich das Tempo, also die Anzahl der Schnitte sich wahnsinnig erhöht hat. Da gibt es zum Beispiel einen neuen Trend, das sind Legacy-Spiele, die verändern sich bei jedem Spiel. Das heißt, ich zerreiße Karten, wenn ich eine Partie gespielt habe, ich klebe auf das Spielfeld gewisse Sachen und dann gibt es noch den momentan stärksten Trend und das ist der, der sich von den Escaperooms ableitet, das sind sogenannte Exitgames. Wo man gemeinsam versucht, innerhalb eines begrenzten Zeitraums Rätsel zu lösen.

*(Atmo Escaperoom - Walkie-Talkie-Geräusch)*

Jan

Hallo, lebt ihr noch?

Sophia (über Walkie-Talkie)

Wir sind jetzt in einem anderen Rau... Oh, hier sind ganz viele Schumpfköpfe.

Autor

Zurück zum Rätsel vom Anfang.

Sophia (über Walkie - Talkie)

Wow – hier ist ein riesiger neuer Raum

Autor

Sophia hat sich mit ihrem Verlobten Jan und ihren Freunden Gregor und Fabian in einem dieser Escaperooms einschließen lassen. 60 Minuten haben sie, einen angeblich verschollenen Schatz des Naturforschers Alexander von Humboldt zu finden.

Jan

Ja, beschreib mal bisschen näher, was da ist?

Sophia über (Walkie – Talkie)

Hier ist ein Sarkophag. Ich weiß ...(Funkspruch bricht ab)

Autor

Das Spiel erstreckt sich über drei aufwändig gestaltete Räume. Ausgestopfte Tiere, vergilbte Landkarten, Schatzkisten und scheinbar wertvolle Bücher tragen zu der Illusion bei, dass man sich tatsächlich an einem verborgenen Ort tief unter der Humboldt Universität in Berlin befindet.

Fabian (über Walkie-Talkie)

Wir haben einen Schlüssel gefunden. Over.

Autor

Die vier Freunde haben sich aufgeteilt. Sonst hätten sie keine Chance, innerhalb der einen Stunde die verschiedenen Aufgaben zu lösen. Der Schlüssel öffnet eine Geheimtür.

Sophia und Gregor

Ist offen! Ich habe es offen!

*(Tür öffnet sich)*

Gregor

Eine Mumie ...

Sophia

Oh eine Mumie ...

Fabian

Zieh!! Zieh!

Gregor

Zieh am Seil!

Sophia

Ich weiß nicht, ob man da ziehen sollte, wenn da eine Mumie ist ... Ahh.. was passiert jetzt ...

Gregor

Leute, die Drei ist offen. Los rein da.

Autor

Nach und nach kommen die Vier dem Geheimnis des Ortes auf die Spur. Nebenbei erfährt man einiges über die Forschungsreisen Alexander von Humboldts. Zum Beispiel mit welchen Mineralien und Tieren er sich beschäftigt hat. Durch Spielen lernt man eben auch.

Sophia

Wieviel Zeit haben wir noch? Acht Minuten ... Oh... Oh.

Autor

Trotz der Anspannung müssen die Vier Ruhe bewahren. Denn nicht nur ihre Kombinationsgabe ist gefragt, sondern auch ihre Geschicklichkeit.

Jan

Wir versuchen so eine Kugel durch ein Labyrinth mit Löchern zu navigieren, ohne dass sie in eins der Löcher reinfällt. Und am Ende des Labyrinths ist ein Zielloch, wo sie reinfällt und hoffentlich etwas auslöst, was uns weiterhilft.

Autor

Was das ist, soll an dieser Stelle nicht verraten werden. Ein Escaperoom bereitet schließlich nur Freude, wenn man seine Rätsel selbst löst. Für ungeübtere Spieler gibt es kleinere Hilfestellungen.

Sophia und ihre Freunde haben es in 59 Minuten und fünf Sekunden geschafft.

Sophia (jubelt)

Das war jetzt aber knapp.

Fabian

Nur 55 Sekunden..

Sophia

Jetzt erst mal ausruhen..

Autor

Erschöpft, aber sehr zufrieden, lassen sich die Vier auf ein Sofa fallen.

Gregor

Wenn man natürlich im Kino sitzt und sich einfach nur berieseln lässt oder vor dem Fernseher, dann ist das etwas ganz Anderes. Aber man ist jetzt wirklich dabei. Man tut da etwas.

Fabian

Das Tolle ist, dass Spielen im Allgemeinen oder jetzt dieser Escaperoom oder Spieleabende so eine richtig schöne soziale Beschäftigung ist, die man mit Freunden macht. Was etwas Anderes ist, als wenn man einfach nur so rumsitzt und vielleicht ein Bierchen trinkt.

Sophia

Ja, sich mit anderen in einem Rätsel befinden, das man lösen muss zusammen mit anderen Leuten. Man muss viel Kommunikation betreiben. Und es ist toll, in so eine Situation gesetzt zu werden, die einfach ganz anderes ist als normale Situationen.

Gregor

Dass es sich so echt anfühlt. Weil es halt wirklich echt ist.

Jan

Also ich mag einfach auch die Herausforderung dabei, also wenn man zusammenspielt, dann gibt es ja auch eine gewisse Herausforderung, die man zusammen meistert.

Sophia

Manchmal ist da Jan so, wenn ihm Sachen zu einfach sind, dass sie ihm keinen Spaß machen. (lacht)

Autor

Jan, du bist ja mit Sophia verlobt. Wenn ihr zuhause miteinander spielt, zofft ihr euch da eigentlich auch mal?

Jan

Also Spiele, die wir gleich gut können, wo das Gewinnen von den eigenen Fähigkeiten abhängt, da wird es auch schon einmal ein bisschen ernst dadurch und die spielt man dann auch vielleicht nicht mehr so oft miteinander.

Sophia

Oder gegeneinander (beide lachen)

Also so Sachen wie Schach als Beispiel und da gibt es auch andere Spiele, die sehr auf das eigene Können und ohne Glücksanteile sind. Da haben wir beide so einen Ehrgeiz.

Jan

Bisschen Glück im Spiel hilft es dann die Niederlage zu verdauen. Oder das darauf zu schieben. (Lachen)

Autor

Aber es schmälert eure Liebe nicht?

Sophia

Nein!!!

Gregor

Es entfacht sie neu! (Alle lachen)

*(Atmo Drucker)*

Autor

Ein paar Tage später besuche ich Sophia noch einmal Zuhause. Wieder feilt sie an Details für ihr Spiel, das im Herbst erscheint.

Sophia

Genau. Das ist jetzt so eine Insel für ‚Noria‘. Das heißt, hier sieht man jetzt verschiedene Produktionsstätten, die im Spiel auf den Inseln vorhanden sind. Und diese Inseln muss ich jetzt nur noch ausschneiden und dann für den nächsten Prototypentest bereitmachen.

Autor

Die vielen Tests sind auch deshalb so wichtig, um festzustellen, ob das Spiel ein verstecktes Frustpotential birgt.

Sophia

Wenn man zum Beispiel ein Spiel hat, was über zwei Stunden geht und man aber in

den ersten zehn Minuten, dadurch dass einer vielleicht zwei Züge besser gemacht hat, schon einen großen Vorsprung hat und sich dann alles darauf aufbaut, so dass die anderen gar nicht mehr aufholen können, anderthalb Stunden dasitzen und wissen, dass sie schon verloren haben. So etwas muss man einfach auch vermeiden.

Autor

Mittlerweile weiß die Autorin, worauf es ankommt. Viele Prototypen hat sie schon entwickelt. Die ersten sogar schon als Kind.

Sophia

Da hatte ich einen Nachbarsjungen, mit dem habe ich dann auf tausend DinA4-Blättern Spielwelten aufgemalt. Ich denke mal, keiner außer uns konnte diese Regeln verstehen oder hätte das jemals spielen können. Aber wir konnten uns damit gut beschäftigen und das hat da schon Spaß gemacht.

*(Atmo - Natur, Schritte)*

Da sind wir einfach mit unseren Heldenfigürchen durch einen riesen gemalten Wald durchgelaufen und mussten das magische Schwert finden, um damit eine Tür aufmachen zu können. Einfach Sowas.

*(Atmo hoch - Rad fährt vorbei. Kirchenglocken in der Ferne)*

Autor

Unterwegs in der echten Natur. Ein Weg entlang eines Flussufers in der Nähe von Sophias Wohnung.

Sophia

Hier gehe ich immer spazieren, wenn ich mal neue Ideen brauche, mal abschalten will, auch um mal aus der Wohnung rauskommen.

Autor

Stundenlang, über Monate beschäftigt sich Sophia mit ihren Ideen. Manchmal drehen sich da die Gedanken im Kreis. Auch Zukunftsängste spielen dann eine Rolle.

Sophia

Also das Harte daran ist eigentlich, dass man nicht weiß, was daraus wird. Es ist einfach nicht so, dass ich weiß, dass ich jetzt ein Jahr Arbeit investiere und die Spiele auf jeden Fall verlegt werden, sondern natürlich auch immer Absagen zu kriegen.

Autor

Und was ist es, was dich dann wieder motiviert und dich wieder aufrufen lässt?

Sophia (überlegt)

Also es auch nicht immer so leicht, dass ich dann sofort wieder motiviert bin. Ja oftmals ist es dann, dass ich zulasse, dass ich dann neue Ideen habe und die erstmal umsetze. Weil das ist immer das Schönste eigentlich. Da steht man fast schon unter Adrenalin. Und es entsteht so ein ganz doller Drang, das auch

umzusetzen und der ist eigentlich immer motivierend.

Autor

Jetzt ist es ja soweit. Jetzt kommt ja dann erstes Spiel tatsächlich auf den Markt. Was bedeutet dir das?

Sophia

Ach, das bedeutet mir richtig viel. Das, von dem ich immer nur geredet, geträumt habe, ist dann einfach wirklich da. Es ist dann ein Produkt, das man in den Läden kaufen kann. Das ist sicher ein ganz, ganz tolles Gefühl. Da freue ich mich schon riesig drauf.

*(Atmo bleibt noch einen Moment stehen)*

*(Zimmertür wird geöffnet)*

Gregor

Also hier ist unsere Sammlung. Bis unter die Decke, wie man sieht. Die ganze Sammlung.

Autor

Wow

Gregor

Das ist die Tapete hier in dem Zimmer sozusagen.

Autor

Wiedersehen mit Gregor und Fabian. Wir sind mit dem Paar Zuhause zu einem Spieleabend verabredet. Ich staune über die etwa 600 Spiele, die sich in einem Regal über eine ganze Wandlänge stapeln.

Gregor

Von oben bis unten

Fabian

Genau. Links haben wir so unsere Familienspiele. In der Mitte die Partyspiele.

Gregor

Und rechts dann die epischen Spiele.

Autor

Was sind epische Spiele?

Gregor

Die dann doch durchaus mal vier Stunden gehen und länger.

Fabian

Und die Regelwerke haben, die 40, 50 Seiten umfassen können.

Autor

Die meisten ihrer Schätze haben die beiden 27-Jährigen in Essen gekauft. Auf der weltgrößten Spielemesse, die einmal im Jahr stattfindet. Für Gregor und Florian ein Pflichttermin.

Fabian

Da wird dann auch immer Urlaub genommen.

Gregor

Und da wird nachts um drei losgefahren, so dass man dann eine Stunde vor Messebeginn da ist und dann gleich vorne steht, wenn die Türen aufgehen und rein rennen kann. Dann ist kein Halten mehr.

Fabian

Also die Messe in Essen ist so ein typischer Termin auch für die ganzen Firmen, wo die ganzen Brettspiele eben fertig sein müssen, damit die da dann das erste Mal präsentiert und verkauft werden können

Autor

Und ihr nehmt ja da dann auch immer ein bisschen was mit nach Hause?

Gregor

Der Kofferraum ist halt wirklich bis zum Anschlag voll. Wir sind immer froh, dass wir den noch zukriegen. Das sind dann so Spiele im Wert von 600 Euro pro Person würde ich sagen.

Autor

Aber das muss dann einfach sein. Die müssen einfach mit die Spiele?

Gregor

Ja, genau, weil das dann so Spiele sind, auf die man sich ewig gefreut hat und da ist man dann natürlich völlig aus dem Häuschen und muss das dann einfach mitnehmen. Das ist ganz klar.

Fabian

In einer Welt, wo es so viel Unsicherheit gibt, was die Zukunft angeht, auf dem Arbeitsmarkt oder auch persönliche Zukunftsunsicherheit, finde ich es immer sehr nett, wenn es bestimmte Lebensbereiche gibt, die etwas planbarer sind wie zum Beispiel Brettspiele. Dadurch, dass es Strukturen hat, weiß man, worauf man sich da einlässt im Vergleich zum normalen Leben.

Gregor

Es ist ja auf jeden Fall eine Beschäftigung, wo man seinen kompletten Kopf freimacht und gar keine anderen Gedanken mehr Platz haben als ‚Was mache ich in meinem nächsten Zug?‘ Über viel mehr kannst du gar nicht mehr nachdenken und das ist natürlich dann auch befreiend auch.

*(Atmo: Rascheln Chipstüte)*

Fabian

Ich habe dann hier auch noch mal eine Tüte Chips organisiert. Mayo-Geschmack mit Senfnote. (Lachen)

Gregor

Großartig.

(Sophia gluckst.)

Autor

Auch „Tic Tac Bumm“ kommt auf den Tisch. Ein Partyspiel, bei dem man reihum aus einer vorgegebenen Silbe Wörter bilden muss. Dabei tickt die Zeit beziehungsweise eine kleine Plastikbombe, die immer an den Spieler weitergegeben wird, der dran ist.

*(Atmo: Ticken Bombe und Explosion)*

Fabian

Wer die Bombe gerade in der Hand hat, wenn dieses Geräusch kommt, der bekommt einen Minuspunkt. Und wer die meisten Minuspunkte hat, der verliert.

Autor

Eine Spielrunde dauert unterschiedlich lang. Ein Zufallsgenerator entscheidet, wann die Bombe explodiert.

(Atmo Spielrunde)

Fabian

Es geht um MA. (Ticken der Bombe startet)

Gregor: Mama ... Tim: Manfred ... Sophia: Matrize ... Fabian: Mathematik ... Gregor: Ähm, Ähm. Was soll ich denn damit? Ähm, Manchmal ... Tim: Mandeln ... Sophia: Ähm (Bombe explodiert – Schallendes Gelächter)

Autor:

Ausgerechnet bei Sophia geht die Bombe hoch. Das verdirbt ihr aber nicht ihre Laune.

Sophia

Ach, gerade so Partyspiele, die spielt man einfach, um mit den Leuten viel Spaß zu haben.

Fabian

Es ist häufig so, dass da Situationen entstehen, die sich in das Gedächtnis einbrennen von den ganzen Mitspielern, weil die Situationen so emotionsgeladen sind und daran erinnert man sich dann noch Jahre später.

Gregor

Es gibt ja richtig verrückte Situationen, die wir dann da schon teilweise erlebt haben. Wenn wir nachts um zwölf hier dann so ein episches Spiel auf den Tisch knallen, erst einmal eine Stunde erklären und bis nachts um vier spielen. Wenn ein Brettspiel eine

richtig gute Story erzählt, dann taucht man da richtig tief ein, weil man es ja auch interaktiv erlebt mit den anderen Leuten und wenn die alle mitmachen, dann kann das sehr, sehr immersiv werden.

Sophia

Ja genau das ist das Schöne dabei, dass es eben auf dem Brett in eine Welt reingehet und dass man ein gemeinsames Erlebnis hat, das auch so intensiv sein kann.

Gregor

Was mich auch sehr an Brettspielen fasziniert ist die Vielfalt. Bei den tausend Brettspielen, die im Jahr rauskommen, schaffen es wirklich immer noch bestimmt fünfzig Spiele, mich komplett zu überraschen, was doch noch möglich ist, also von der Mechanik noch einmal etwas komplett Anderes zu machen und ein ganz anderes Erlebnis zu kreieren. Das finde ich überwältigend.

Autor

Es scheint tatsächlich so zu sein, dass es für jeden das passende Spiel gibt. Für nüchterne Strategen, Fans komplexer Systeme oder phantasievoller Geschichten. Jeder kann seine Fähigkeiten und Persönlichkeit einbringen. Bevor ich Sophia und ihre Freunde kennengelernt habe, war ich kein großer Spieler. Die spannungsgeladene Atmosphäre beim Rätseln im Escaperoom hat aber auch mich gefangen genommen und beim Partyspiel habe ich kein Ende gefunden.

*(Atmo nächste Spielrunde)*

Fabian

Ok. PA

Tim: Papa ... Sophia: Paddel ... Fabian: Parkett ... Gregor: Pavillion ... Tim: Pause ... Sophia: Park ... Fabian: Pastasauce ... Gregor: Ähhh ... (Explosion Bombe, Großes Lachen)

Gregor

Noch mal!

Sophia

Auf jeden Fall!

*(Atmo blendet aus)*