

Leitartikel Schwerpunkt

Spielerische Begegnung

Rendez-vous ludique

Wie oft entdeckt der Mensch etwas Neues in seinem Leben, indem er der Leidenschaft eines anderen Menschen begegnet. Die Passion des anderen macht uns neugierig und «gluschtig». Wir sind bereit uns mit der Leidenschaft des anderen auseinanderzusetzen und öffnen uns für Neues. Plötzlich wird aus der Begeisterung des anderen eine gemeinsame Leidenschaft oder zumindest ein geteiltes Erlebnis. Auslöser jedoch war eine Begegnung.

Diesen Begegnungen mit Menschen und ihren Spielleidenschaften gehen wir im aktuellen

Schwerpunkt nach. Die Begegnungen sind zufällig oder besser gesagt vom Leben geprägt. Das heisst es sind Menschen dargestellt, die mir in meinem Leben begegnet sind und es sich angeboten hat etwas genauer nachzufragen und in ein Gespräch einzutauchen.

Vielleicht befinden sich auch spielbegeisterte Menschen in ihrem Umfeld und es würde sich lohnen in einen ausführlicheren Dialog einzusteigen. Ich entdecke am Liebsten Neues über andere Menschen! Probieren Sie es aus... ●



Foto: Andrea Riesen

Mike Keller: Spielautor – Spielentwickler und -erfinder

Interview: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Thema Spiel?

M: Spiel ist eine Leidenschaft, ein angenehmer Zeitvertreib, eine Herausforderung für mich. Ebenso ein Wettstreit, nicht zwingend mit dem Gedanken des Gewinnens, sondern mehr mit der Idee was kann ich gegen die anderen herausholen. Und ich mag es beim Spielen eine coole Geschichte mit anderen Menschen zu erleben. Als Spielentwickler fasziniert mich natürlich besonders das Analysieren der Spiele, sozusagen das Geheimnis des Spiels zu erforschen.

R: Wie wurdest du Spielentwickler?

M: Ich war früh fasziniert vom Spielreiz. Die Frage was «fägt» hat mich beschäftigt. Ich bin eingetaucht in die Spielmechaniken, habe mir bei Spielen Gedanken gemacht, was man hätte anders machen können. Während diesen Gedankenspielerereien habe ich entdeckt wie spannend die Spielmechaniken sind. Wie schnell etwas anders wird, wenn nur 1 winziges Rädchen in der Spielmechanik geändert wird. Alles hängt zusammen, etwas anderes entsteht, diese ergänzenden Elemente, diese Zahnräder, die ineinandergreifen begeistern mich. Mein Ehrgeiz und meine Neugierde für diese Zusammenhänge sind stetig gewachsen. Bis ich irgendwann nicht mehr nur bekannte Spiele verändert habe, sondern eigene Spiele entwickelt habe. Wenn ich heute Brettspiele kennenlerne, sehe ich oft welche Herangehensweise der Autor gewählt hat. Jeder Autor hat eigene Wege.

R: Ich habe den Eindruck, du beginnst die Entwicklung eines Spiels immer bei der Mechanik, ist das korrekt?

M: Ja in den meisten Fällen ist dies so. Ich teste verschiedene Spielmechaniken und versuche sie zu ineinandergreifenden Elementen zu verknüpfen. Erst spät im Prozess suche ich dann ein Thema, welches das Spiel erhalten soll. Ab diesem Entwicklungsstadium versuche ich das Thema und die Spielmechaniken optimal ineinander zu fügen. Selten habe ich zuerst ein



Foto: Henk Rollemann

Thema, das mich beschäftigt, welches ich in einem Spiel umsetzen will und die Mechanik dazu suche.

R: Wie ist deine erste Veröffentlichung entstanden?

M: Ich kam in Kontakt mit Andreas Odenthal, welchen ich in Essen kennen lernte. Wir haben als Co-Autoren meine für mich erste Veröffentlichung entwickelt – das Spiel «La Granja». Diese Co-Autorenanarbeit war sehr bereichernd. Wir haben uns zwar selten gesehen – das meiste lief über Email, da Andreas in Norddeutschland lebt – doch hatten einen intensiven Austausch miteinander, konnten diskutieren, Kompromisse

Stichwort: «Spielmechanik»

Als Spielmechanik wird der Ablauf eines Spiels bezeichnet. Die Art, wie aus definierten Ausgangssituationen, den Spielregeln und den Aktionen des Spielers folgend ein Spielerlebnis entsteht.

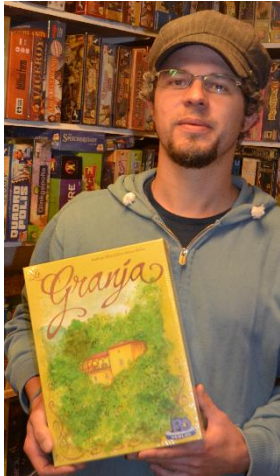
Eine Ausführliche Übersicht über Spielmechaniken im nachfolgenden Link.

[Link: Übersicht Spielmechaniken im Boardgame Geek](#)

suchen und eine Vertiefung der Gedanken erreichen. In dieser Phase habe ich sehr viel gelernt.

R: La Granja war dein erstes Spiel auf dem Markt?

M: Ja genau. Das Spiel wurde im Sommer 2014 veröffentlicht, hier herrscht oft etwas Flaute auf dem Spielemarkt, was sich positiv für unser Spiel auswirkte. Wir hatten sehr schnell eine positive Resonanz. Das Spiel ist unterdessen in 8 Sprachen erschienen.



Granja ist sehr beliebt und erscheint in 8 Sprachen.
Foto: Andrea Riessen

R: Wie lange dauert es bis ein Spiel fertig entwickelt ist?

M: Bei La Granja hat die gesamte Entwicklung bis es auf den Markt kam sicher 5 Jahre gedauert; wobei man natürlich nicht über 5 Jahre immer nur am selben Spiel weiterentwickelt hat.

R: Kann man vom Spiele entwickeln leben?

M: Aktuell kann ich dies nicht. In der Regel verkauft der Autor seine Rechte an einem Spiel an einen Verlag. Mit diesem Verlag schliesst der Autor einen Vertrag ab, welcher regelt, wieviel Prozent pro verkauftem Spiel er erhält. Wenn ich also zum Beispiel einen Vertrag habe, der mir 5%-7% pro verkauftem Spiel zuspricht und das Spiel in einer 1'000er Auflage einen Umsatz von etwa 40-50'000 Euro erzielt, kannst du selber ausrechnen was ich für den Verkauf der Rechte erhalte. Der Umsatz ist natürlich auch abhängig, ob es zum Vollpreis oder zu Händlerkonditionen verkauft wird.

R: Womit verdienst du deinen Lebensunterhalt?

M: Ich arbeite 60% als Gipser auf dem Bau. Daneben bin ich 2 Tage Hausmann, betreue die Kinder und den Haushalt und meine Partnerin geht arbeiten.

R: Was sind deine aktuellen Projekte?

M: diesen Herbst erschien In Essen, an der Spiel 17, mein neues Spiel Agra. Dieses habe ich am Stand des Verlegers vorgestellt und erklärt. Ich bin sehr zuversichtlich, das Spiel hat schon viele Lorbeeren zum Voraus erhalten. Auf dem Weg, der dieses Spiel genommen hat, war auch Glück dabei. Der Verlag hat Michael Menzel beauftragt die Grafik zu machen. Es ist ein wirklich tolles Resultat entstanden, welches ich zwar nicht direkt beeinflussen konnte, aber welches mir durchaus sehr gefällt (s. Infobox unten). Übernächstes Jahr sollte mein Spiel Green House erscheinen. Hier bin ich zusammen mit Uwe Rosenberg auf gutem Weg einen Verlag zu finden.

R: Wie viele Spiele hast du normalerweise in Arbeit?

M: Ich habe oft sehr viele verschiedene Spiele in Arbeit. Vielleicht 2 meistens sehr intensiv und parallel zueinander. Im Gesamten aber sicher 6-10. Ich beginne manchmal mit einem Spiel, dann lasse ich es wieder etwas in einer Schublade liegen und erst später hole ich es wieder hervor. So wechseln sich die Spiele immer etwas ab.

R: Wenn ein Spiel fertig ist, wie findest du einen passenden Verlag?

M: Ich habe glücklicherweise Beziehungen zu Menschen, die in den Verlagen arbeiten oder die jemanden kennen, der vernetzt ist in der Verlagswelt. Dann versuche ich regelmässig ein gutes Spiel dem Autorenwettbewerb «Hippodice» zuzuschicken (siehe Box Seite 29). Hier können alle eine Idee für ein Spiel einsenden und Ausgewählte Einsender können anschliessend einen Prototyp einsenden, der getestet wird.

Infobox Expertenspiel Agra

Autor:	Mike Keller	
Grafik:	Michael Menzel	
Verlag:	Quined Games	
Sprachen:	4 (D/F/E/NL)	
Alter:	ab 12 Jahren	
Preis:	ca. CHF 80	
Bezug:	Fachhandel	

Hippodice Wettbewerb



«Dieser Wettbewerb steht für langjährige Tradition. Genau genommen werden seit 1989 Spiele eingereicht, getestet und bewertet.

Gleichzeitig steht dieser Wettbewerb auch für viele erfolgreiche Veröffentlichungen. In diesen 26 Jahren, wurden 81 Spiele der teilnehmenden Spiele veröffentlicht. Mit Mississippi Queen sogar das Spiel des Jahres 1997. Und ich weiss von diversen anderen Spielen aus den letzten Jahren, die ebenfalls veröffentlicht werden oder die es schon sind.

Für viele Autoren war dieser Wettbewerb zudem ein Sprungbrett zur ersten Veröffentlichung. Ja, selbst die grossen Spieleautoren der Szene wie Uwe Rosenberg, Michael Schacht oder das Autorenpaar Inka & Markus Brandt waren sich nicht zu schade und haben hier schon erfolgreich teilgenommen. Da wundert es kaum, dass sich gar Legenden um diesen geschichtsträchtigen Wettbewerb ranken. So kam mir zu Ohren, dass sich zwei Verlage einst sogar darum stritten wer nun das Spiel bekommt.

Mitmachen lohnt sich, auch oder gerade weil, das Niveau des Wettbewerbs so hoch ist. Wer in die Endrunde kommt ist auf einem guten Weg.

Mitmachen kann dabei jeder, der einen selbstständig entwickelten Prototyp besitzt. Dieser darf lediglich bis zum Tag der Ergebnisbekanntgabe nicht veröffentlicht sein. Dabei ist es egal ob Kinderspiel, Familienspiel, Kennerspiel oder Expertenspiel.

Bewerben kann man sich ausschliesslich per Mail. Was diese E-Mail beinhalten soll, lest ihr am besten auf der Hippodice Website selbst nach.»

[Link: Brettspiellabor – Hippodice Autorenwettbewerb](#)

R: Wie testest du deine Spiele?

M: Ich kenne viele Spielbegeisterte in meinem Bekanntenkreis. So stelle ich eine Runde zusammen für ein Testspiel.

R: Was ist deine Entdeckung auf dem Spielmarkt. Oder welche Trends zeichnen sich ab?

Es gibt noch «Escape Room» von Noris und «Unlock» von Space Cowboys. Auch diverse andere Verlage haben bereits solche Rätselspiele im Sortiment.

R: Was wäre ein nächster Erfolg für dich?

M: ich würde mich unheimlich freuen, wenn Agra es beim Deutschen Spielepreis (siehe Box unten) unter die ersten 10 schaffen würde. ●

Deutscher Spielepreis

Der «**DEUTSCHE SPIELE PREIS**» bündelt zahlreiche Initiativen und die Sachkunde der gesamten deutschsprachigen Spieleszene, die sich seit dem Ende der 70er Jahre entwickelt hat.



Er versammelt somit einen breiten internationalen Sachverstand aus unterschiedlichen Arbeits- und Berufssphären: Tausende von Spielern werden nach ihren Bestenlisten gefragt.

Auch Leser der Zeitschriften «Fairplay», «spielbox» und «Spielerei» sind an dieser Wahl beteiligt.

Ausgewählte Journalisten des Fernsehens, des Rundfunks und der Printmedien geben ihr Votum in entsprechenden Bestenlisten ab.

Über 300 Spielespieler in Deutschland, Österreich und der Schweiz werden ebenfalls um ihre «Bestenliste» gebeten. Ausgewählte Spielespielgeschäfte erarbeiten jeweils Bestenlisten nach ihren Kriterien.

Seit dem Jahre 2001 sind auch Abstimmungen per Internet zulässig.

[Link: Abstimmungsplattform «brettspielbox.de»](#)

Robert Baumgartner: Gründervater des Vereins «Geimerei»

Interview: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

Robert Baumgartner (RO): Ich mag es mit den Menschen etwas zu tun. Im Spiel kann man die Menschen neu kennenlernen. Natürlich kommt ab und zu auch der Ehrgeiz und der Sportsgeist in den Spielen zum Vorschein. Und ich habe den Verein «Geimerei» zusammen mit Reto Müller, Remo Badertscher, Mirjam Baumgartner und Mirjam Schmutz mitgegründet.

R: Wie ist dieser Verein entstanden?



RO: Ich war mit langjährigen Bekannten oft in Oberburg in einem Lokal mit einem Standard Spielangebot zu Gast. Die Idee, ein Angebot ohne Konsum Zwang und trotzdem eine Attraktion zum fortgehen zu haben, hat uns geleitet. Wir wollten nicht zu jemandem nach Hause gehen, so dass man die Möglichkeit hat, noch auf andere Menschen zu treffen. Wir waren 5 Gründungsmitglieder und haben den Verein initiiert.

R: Wie hat sich der Verein entwickelt?

RO: Aktuell sind wir in der 3. Saison. Wir haben unterdessen 38 Mitglieder. Es ist ein Dominoeffekt entstanden. Viele haben Bekannte mitgebracht. Werbung haben wir nie gemacht und sind trotzdem grösser geworden.

R: Woher kommt deine Spiel Leidenschaft?

RO: Ich bin so aufgewachsen. Wir waren 3 Geschwister zu Hause und hatten einen Spielschrank. Regelmässig sind wir auch in die Ludothek oder in die Broki zum Spiele suchen. Häufig wurde auch gejasst zu Hause. Wir haben zu Hause Jassturniere veranstaltet.

R: Wie hat dich das Thema Spielen auf deinen Reisen begleitet?

RO: Ich war viel auf Reisen in Süd und Mittelamerika, in Südostasien, in Skandinavien. Reisen ist auch eine tolle Gelegenheit Menschen kennen zu lernen. Einfache Spiele helfen dazu enorm. Es bildet sich ein gemeinsamer Gesprächsstoff. Besonders Spiele mit wenig Text

mag ich hierfür. «Rumi» und «Carcassonne» hatte ich meistens dabei. Mir hat das Spielen im Ausland auch sehr geholfen meine Sprachsicherheit in der fremden Sprache zu festigen.

R: Was ist deine grösste Entdeckung aus der Reisezeit?

RO: Polarity (siehe Infobox «Polarity» nächste Seite). Das Spielfeld ist aus Stoff und auch gleich die Verpackung des Spiels, das heisst man benötigt wenig Platz es mitzunehmen, dazu noch Magnetische Spielsteine, fertig.

R: Hast du versucht Menschen das Jassen beizubringen?

RO: Jemandem jassen zu lernen ist schwierig. Ich habe aber viele dem Jass ähnliche Spiele mit Pokerkarten kennengelernt. In Kolumbien hatte ich ein witziges Erlebnis. Wir haben mit zwei



Foto: Andrea Riesen

Was ist «Geimerei»

Geimerei ist ein Verein für Spielfreudige in Burgdorf und Umgebung. In der Zeit von Google-Play, Xbox-Live und Playstation Network haben auch Gesellschaftsspiele einen Aufschwung.

Ausgeklügelte Mechanismen und wundervoll gestaltetes Spielmaterial sorgen für Aufregung, Spannung, Ärger und Witz. Geimerei ist für alle Spielfreudige die ihrem Gegner oder Mitspieler gerne gegenüber sitzen um seine Emotionen, mit ein bisschen Schadenfreude oder nicht, wahrzunehmen. Die Lachmuskeln werden oft strapaziert bei der Vergnügung mit den über 150 Spielen, die der Verein besitzt. Die Regeln dieser Spiele sind bei den über vierzig Mitgliedern des Vereins verankert. So findet sich immer jemand, der einem die Regeln erklären kann und das mühsame Spielregellesen erspart. Gespielt werden Karten-, Würfel- und Brettspiele, sodass für jeden vom Unspieler bis zum Strategiespielfanatiker die geeigneten Mitspieler gefunden werden. Für ehrgeizige Spieler und Spielerinnen gibt es die Jahresmeisterschaft, in welcher die Meistergeimerin oder der Meistergeimer gekürt wird.

Romands gejasst. Alle konnten richtig jassen, aber wir haben zusammen Spanisch gesprochen, weil ich nicht gut Französisch kann und die zwei nicht gut Deutsch...

R: Was sind deine Lieblingsspiele?

RO: Das ändert immer wieder... Aktuell Black Fleet, Carcassonne, Siedler von Catan, Jassen

R: Gibt es Visionen für den Verein Geimerei?

RO: in der Sägegasse in Burgdorf läuft ein Umbau für ein Kulturlokal. Dort wollen wir mit den Säge Games (Link zu IG Sägegasse siehe Info-Box) eine Kooperation anstreben. Ansonsten nein, wir wollen nicht unbedingt grösser werden. Die vereinsinterne Meisterschaft versuchen wir möglichst attraktiv zu machen, da gibt es sicher ein paar kleine Änderungen. ●

Robert Baumgartner

Robert Baumgartner ist 32 Jahre alt, gelernter Bäcker und aktuell im Vorpraktikum als Sozialpädagoge. Robert ist begeisterter Spieler und Gründungs- und Vorstandsmitglied des Vereins «Geimerei».

Infobox Verein «Geimerei»

4x im Jahr trifft man sich zur Spielrunde in Burgdorf. Die Termine findet man auf der Website des Vereins.

 [Link: Website Verein Geimerei](#)

Zusammenarbeit mit IG Sägegasse

 [Link: IG Sägegasse](#)

Polarity – das intelligente Strategie- und Geschicklichkeitsspiel

Theoretisch ist alles ganz einfach: Die Magneten haben eine weisse und eine schwarze Seite. Ein Spieler nimmt weiss, der andere schwarz. Vor Spielbeginn werden jeweils 5 Magnet-Scheiben irgendwo auf der Spielfläche platziert, hinzu kommt noch ein roter, neutraler Stein (natürlich ebenfalls magnetisch) in die Mitte.

Nun müssen die Spieler eigentlich nichts weiter tun, als ihre Steine ins Spiel bringen. Wer dran ist, kann das tun – muss eine neue Scheibe aber quasi auf dem Magnetfeld einer anderen Scheibe ablegen. Alternativ kann man eine so abgelegte (und auf dem Magnetfeld halb schwebende) Scheibe aus ihrem Schwebezustand befreien und mittels Abstossungskräfte eines weiteren Spielsteines flach hinlegen. Erst jetzt zählt sie wie eine vollwertige Scheibe für alle Spielzwecke.

Praktisch ist das alles aber nicht wirklich einfach und benötigt ein hohes Mass an Feingefühl – *Polarity* ist in erster Linie ein Geschicklichkeitsspiel. Es passiert sehr leicht, dass etwas passiert, was nicht passieren soll: Scheiben klappen um, ziehen sich gegenseitig an und klappen zusammen oder springen irgendwo einen ganz anderen Stein an. In diesen Fällen gilt die Faustregel: Erlangt der Gegner einen Vorteil durch die ungewollte

Reaktion, wird der Fehler nicht korrigiert. Wenn nicht, muss der Spieler seine ungehorsame Scheibe wieder in seinen Vorrat zurücknehmen.

Das Spiel endet entweder, wenn die rote Scheibe wegspringt (der Spieler, der das verbrochen hat verliert sofort) oder ein Spieler all seine Scheiben untergebracht hat – dann gewinnt derjenige, der mehr Scheiben in Türmen (die durch Fehler entstehen) hat.

Polarity ist eine Herausforderung und schlägt so auf intelligente Weise die Brücke zwischen trocken abstraktem Strategiespiel und locker flockigem Geschicklichkeitsspiel. Und nicht zuletzt ist gerade der Nervenkitzel beim Einsetzen der Steine beachtlich. Auch das Spielbrett aus feinem, leinenartigen Stoff bietet immer einen Hingucker. Ein echtes Spiel für Liebhaber und nervenstarke Menschen mit ruhigen Händen

Infobox Polarity Spiel

Verlag: Ekkos
 Autor: Douglas Seaton
 Spieleranzahl: 2 (oder 4)
 Alter: ab 7 Jahren



Sven Jau: Rasant unterwegs mit Lego und Gaming-Rig

Interview und Fotos: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

S: Spiel ist ein Hobby für mich. Ich besitze eine Lego Sammlung und ein «Gaming Rig».

R: Sprechen wir zuerst über deine Lego-Sammlung.

S: Lego zusammenbauen ist Entspannung für mich. Zirka 5x im Jahr, wenn ich das Wochenende alleine bin, baue ich ein Stück zusammen.

R: Wie wählst du die Objekte aus?

S: Ich wähle immer Sammlerstücke. Zum Beispiel Dinge aus Star Wars. Hier wurde ich sicher inspiriert aus meiner Kindheit und aus den Kinofilmen. Oder ich wähle Technik Sets mit Themen



Der (Lego)Porsche 911 GT3 RS ist 17 cm hoch, 57 lang und 25 cm breit (ohne den mit 3-Drucker gedruckten Sven Jau...).

die mich faszinieren. Mein Porsche zum Beispiel soll irgendwann das wertvollste Technik Set werden. Die Sets werden in der Regel 2-3 Jahre produziert und dann sind sie nicht mehr erhältlich. Insider sprechen von hoher Wertstabilität, d.h. die Sets werden über die Jahre hinweg eher wertvoller. Ich bin auch fasziniert von der Ausführung der Sets. Der Porsche hat beispielsweise eine funktionierende Schaltung!

R: Wie ist deine Legofaszination entstanden? Ein Relikt aus der Kindheit?

S: Vor zirka 2 Jahren, im Austausch mit einem Kollegen, habe ich die Legos wiederentdeckt. Ich hatte auch Lego als Kind – damals habe ich aber damit gespielt, heute werden die Sets nach dem Aufbau nicht mehr zum Spielen, sondern zum Ausstellen verwendet.



Foto: Sven Jau

R: Jetzt zu deinem «Gaming Rig». Was ist das?

S: Mein Gaming Rig ist eine Spielanlage. Ich habe schon während der Schulzeit viel am Computer gespielt. Vor allem Rennspiele haben mich «gepackt». Anfangs benutzte ich dazu ein einfaches Media Markt Lenkrad. Unterdessen habe ich mir eine qualitativ hochwertige Spielanlage zusammengestellt.

R: Wie ist deine Spielanlage gewachsen?

S: Gestartet habe ich mit einem Stuhl, den ich zum gamen gekauft habe. Dazu ein Lenkrad mit Pedalen. Mit dieser Einrichtung hatte ich oft Rückenweh nach dem Spielen. So habe ich einen



Mit professionell eingerichtetem Gaming Rig geht's in die Rennen. Auch hier überlässt Sven Jau nichts dem Zufall.

echten Autositz in die Anlage integriert und benötigte dazu auch einen guten Unterbau. Ich habe ein Alugehäuse mit modularem Aufbau dazu gewählt. So hat sich die Anlage Schritt für Schritt verbessert.

R: Was fährst du genau für Rennen?

S: Ich nehme an iRacing Rennen teil. Ich bin unterdessen Mitglied des «Disabled Motorsport Rennteam» bestehend aus 6 Personen. Gemeinsam sind wir dieses Jahr diverse 24 Stunden Rennen und diverse andere Rennserien gefahren. Unterdessen habe ich alle diese Fahrer auch persönlich kennengelernt. Das ist toll, wir sind eine gute Truppe.

R: Wie funktionieren diese Rennen?

S: Es gibt etwa 10-15 Rennserien. Es macht Sinn, dass man sich auf 1-2 Serien beschränkt, an welchen man teilnehmen will. Ich habe letztes Jahr an einer Serie teilgenommen. In so einer Serie finden dann während 12 Wochen Rennen statt. Es wird Anfang Saison ein Rennkalender veröffentlicht. In einer Rennwoche findet alle 2 Stunden ein Rennen statt, an welchem man teilnehmen kann.

R: und wie ist die Wertung?

S: In jedem Rennen können, wie in echten Autorennen, Punkte gewonnen werden. Ende Saison werden diese zusammengezählt und die Rangliste ermittelt. Jeder Fahrer hat eine persönliche Wertung, die aus zwei Komponenten besteht. Einerseits das «iRating»:



Verdiente Auszeichnung für eine gelungene Rennserie: Sven schafft es in seiner Division auf den ersten Rang!

je höher diese Punktzahl, desto bessere Gegner werden einem zugeteilt.

Andererseits das «Safety Rating». Mit diesem Rating kann man sich höhere Lizenzen herausfahren und entsprechend an schwierigeren Rennserien teilnehmen.

R: Wie gut schneidest du in den Rennen ab?

S: in der Regel bin ich in einem Rennen bei den schnellsten 20. Letzte Saison in der Advanced



Der Rennfahrer in seinem Element: die rasante Fahrt erfordert höchste Konzentration schnelle Reflexe und Erfahrung – (fast) wie in echten Autorennen.

Mazda MX-5 Serie bin ich in der Division 2 erster geworden. Somit war ich auf der Weltrangliste über alle Divisionen auf Platz 10.

R: Wie ist deine aktuelle Punktezahl und wie hoch kann man sein?

S: Aktuell bin ich bei zirka 3800 Punkten. Die besten sind inzwischen bei fast 10'000 Punkten.

R: gibt es Fahrer, die damit Geld verdienen?

S: Klar. Es ist möglich Sponsoren zu haben und so Geld zu verdienen. Am Nürburgring findet seit 3 Jahren die Sim Racing Expo statt. Anfangs ganz klein ist die Expo von Jahr zu Jahr gewachsen. Die E-Sports Szene entwickelt sich im Moment enorm. Dies merken auch die Firmen und ein Sponsoring wird lukrativer.

R: Wie lange dauert ein Rennen und wie viele Stunden pro Woche fährst du?

S: Ein Rennen dauert rund 30 Minuten dazu kommen vorher Warm-up, Qualifying, und nach dem Rennen die Analyse. Während der Saison fahre ich rund 5-6 Stunden die Woche. Daneben je nach aktuellem Interesse und Motivation. ●

Infobox

SIM Racing Expo Nürberg

[Link: Racing Expo Nürberg](#)

iRacing Website (mit Livestreams)

[Link: iracing.com/live](#)



Spielerische Begegnungen





an der SuisseToy 2017



«Toyman» Gilles Delatre

Interview: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

Gilles Delatre (G): Ich arbeite seit 30 Jahren im Spielwarengeschäft. Ich habe mich spezialisiert auf Holzspielwaren wie Bilboquet, Jojo, Kreisel...

R: Wie hast du zu deinem Beruf gefunden?

G: Ich habe Wirtschaft studiert und wollte ins Spielwarengeschäft wechseln, wusste aber nicht wie. Da habe ich diesen Master «Science de Jeu» in Paris entdeckt. Ich war dann 1 Jahr in Paris und habe diese Ausbildung absolviert. Während der Ausbildung habe ich ein Praktikum bei Vilac (siehe blaue Box) gemacht und bin geblieben.

Holzspielwarenfabrik Vilac

Die Firma Vilac ist seit über 100 Jahren im Bereich Holzspielwaren aktiv. Vilac fertigt hochwertige interaktive Holzspielwaren, wunderschönes Spielzeug für draussen und fürs Rollenspiel, ausgefallene Kinderautos, Gesellschaftsspiele sowie Holzpuzzles für Babys und Kleinkinder. Vilac überzeugt durch das wunderschöne Design mit französischem Esprit. Zudem stellt Vilac viele der Holzspielwaren im französischen Jura her.

[Link: www.vilac.com](http://www.vilac.com)

R: Was waren die Inhalte der Ausbildung?

G: Hauptsächlich die Entwicklungspsychologie der Kinder

R: Wie sieht dein Beruf konkret aus?

G: Seit 7 Jahren bin ich selbständig. Ich vertreibe für 15 verschiedene Marken Holzspielwaren in der Schweiz.

R: Machst du noch andere Jobs rund ums Spiel?

G: Ja gelegentlich mache ich Spielanimation an Festen. Das Nationalmuseum der Welschen Schweiz in Prangins veranstaltet jeden Sommer einen «Tag der offenen Türe» (siehe Box). Dort darf ich jeweils in ihrem wunderschönen Garten einen Spieltag organisieren. Oder in Estavayer-le-Lac ist jeden Sommer : ein Kinderfestival «Ludimaniak» (s. Box). Dort bin ich mit Karten-



spielen, Diabolo, Hulahopp und Geschicklichkeitsspielen dabei. Ich bin ein Hulahopp Profi. Früher habe ich das auch an der

Suisse Toy gemacht, das war lustig. In Morges ist auch jedes Jahr ein Diabolo Festival (siehe Box).

R: Was spielst du zu Hause?

G: Croquet ist mein Lieblingsspiel. Ich habe meine Abschlussarbeit über dieses Spiel geschrieben. Das spiele ich immer zu Hause im Garten, ich bin ein richtiger Croquet Spezialist. Dann mag ich das Kartenspiel Belote. Das ist ähnlich wie Jass. Gespielt wird mit den französischen Jasskarten aber nur mit 32 Karten, die 6 wird weggenommen. Weiter mag ich Dixit, Qwirkle und «6 Nimmt!».

R: Was ist deine Entdeckung der letzten Spieljahre?

G: Alte Dinge werden wiederentdeckt. Menschen sind mehr überrascht mit Kreisel als mit ihren Smartphones. Die Suisse Toy ist immer eine gute Gelegenheit dazu.

R: Was sind bekannte Spiele in Frankreich?

G: «Jeu de petits chevaux», das ist so populär wie das Leiterspiel in der Schweiz. Und natürlich Pétanque und Belote.

R: Ein Schlusswort...

G: Mein Motto «make the world play!» ●

Infobox Spielanlässe

Tag der offenen Türe Nationalmuseum Prangins

[Link: mehr Informationen zum Tag des Spiels](#)

Kinderfestival «Ludimaniak» Estavayer-le-Lac

[Link: Projektinformation Website Verband](#)

Diabolo Festival Morges

[Link: mehr Informationen zum Diabolo Festival](#)

[Website du «Toyman»](#)

Doris Dellenbach: Pokémon Liga- und Turnierleiterin

Interview: ANDREA RIESEN (R)



R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

D: Ich war von klein auf mit dem Spiel in Berührung. Ich komme aus einer Spieler Familie und mag sowohl Gesellschaftsspiele als auch elektronische Spiele. Ich bin offen zum Ausprobieren von verschiedenen Spielen. Entweder bleibe ich dann dabei oder ich lasse es wieder.

R: Wie bist du in die Pokémon Szene gelangt?

D: Meine beiden Söhne haben Karten gesammelt als sie klein waren. Plötzlich hatte ich viele Karten zu Hause und keine Ahnung wozu diese dienen und wie man mit ihnen spielen kann. Ich begann zu recherchieren und bin schliesslich an der SuisseToy fündig geworden. Ich habe eine CD Rom mit den Regeln erhalten. Dann habe ich im Internet gesucht und eine Pokémon Liga in Deutschland gefunden, für die Schweiz war aber nichts angegeben. Eines Tages sehe ich im Laden in Thun einen Werbeflyer für die Pokémon Liga. Wir sind hingegangen und dabei geblieben.

R: Wie hat sich die Begegnung mit der Schweizer Szene weiterentwickelt?

D: Der Ligaleiter von Thun hat seinen Posten abgegeben und ich stand vor der Wahl das Amt zu übernehmen oder die Liga geht zu. Da ich zwei Pokémon angefressene Jungs zu Hause hatte, habe ich mich entschlossen, die Leitung der Liga zu übernehmen.

R: Wie funktioniert die Pokémon Liga?

D: Wir bauen und testen Decks, tauschen Karten, spielen und haben eine gute Zeit miteinander. Auch üben wir für Turniere. Unsere Liga ist in Amerika gemeldet und ich rapportiere regelmässig unsere Aktivität, so dass wir in der weltweiten Turnierwertung und Liga registriert sind. Es gibt verschiedene Turniere, die gespielt werden und je nach Grösse und Bedeutung des Turnieres kann man eine unterschiedliche Punktezahl erreichen. Die gesammelten Punkte berechtigen dann zur Teilnahme an internationalen Anlässen

R: Hast du schon an internationalen Anlässen teilgenommen?

D: Ja mein jüngster Sohn wurde, kaum hatten wir mit den Pokémon Turnieren gestartet Schweizer Meister und war eingeladen an den Weltmeisterschaften in Amerika teilzunehmen. Er durfte in der Kategorie Junior die Schweiz vertreten.

R: Wie gross ist die Schweizer Pokémon Szene, wie funktioniert sie?

D: Es gibt knapp 10 Ligen, die so wie wir auch, mit Amerika verlinkt sind und ihre Turniere rapportieren. Deren ihre «alteingesessenen» Spieler kenne ich alle. Es gibt viele Spieler, die «nur» Liga und lokale Turniere spielen. Eine Handvoll reist regelmässig ins Ausland an Turniere und so an die 20 reisen an alle Turniere in der Schweiz. Es hat sich sehr viel am System verändert in den letzten Jahren. Leider nicht alles zu Gunsten der Schweiz. Am 3. Dez. starten wir deshalb mit einer neuen Turnierreihe, nur in der Schweiz, den Swiss Open. Da gibt es tolle Preise zu gewinnen.



Aktuell hat es ein paar neue Läden gegeben, die auch Liga anbieten, aber noch nicht mit Amerika verlinkt sind. Die Schweiz hat dadurch viele neue Spieler erhalten.

R: Was wird heute für ein Turnier gespielt?

D: Heute ist ein «Prerelease» Turnier. Das heisst in der Teilnahme Gebühr ist ein neues Kartenset enthalten, das die Mitspieler erhalten.

R: Wie funktioniert dieses Turnier?

D: Die Spieler erhalten Zeit sich aus dem Prerelease Set ein Deck mit 40 Karten zusammenzustellen. Anschliessend lost der Computer die Spieler gegeneinander aus und die zwei gewählten Spieler machen eine Partie gegeneinander. Das Resultat wird wiederum im Turnierprogramm im Computer registriert. Dann wird die nächste Paarung vom Computer errechnet. So werden 3 Runden gespielt.

R: Ich sehe hauptsächlich männliche Teilnehmer ist dies korrekt?

D: Ja die Frauen sind in der Minderheit. Ich weiss auch nicht genau weshalb. Pokémon ist ein tolles Strategie Spiel. Eine Mischung aus Jass und Schach. Ich muss jede Karte und deren Eigenschaften kennen und richtig einsetzen. In letzter Zeit sind die Frauen jedoch am Aufholen, auch kommen vermehrt Paare.

R: Spielst du selber auch

D: Wenn ich die Turniere leite darf ich nicht mitspielen. In der Liga schon.

R: Wie finden heute die Jugendlichen zu Pokémon

D: Es ist immer noch ähnlich. Es hat Pokémon Karten im Umlauf, die Kinder finden die Karten schön, tauschen sie miteinander ohne genau zu wissen, was es mit diesen Karten auf sich hat. Dann gibt es ja auch die digitalen Pokémon Spiele. Die Pokémon Ligen sind auch immer an den Messen wie Suisse Toy oder Fantasy Basel präsent und erklären den Besuchern das Spiel.

R: Was sind deine Lieblingsspiele neben Pokémon

D: Ich mache sehr gerne Brettspiele. Aktuell gehörten Love Letter mit Erweiterung, Siedler von Catan, Zug um Zug und Machi Koro zu meinen Favoriten. ●

Pokémon Turnieranlässe

Es werden verschiedene Pokémon Anlässe pro Jahr gespielt. Im Turnierspiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Pokémon-Trainern, deren Pokémon in der Arena gegeneinander im sportlichen Wettkampf antreten. Jeder Spieler hat dabei sein eigenes Deck mit Pokémonkarten, Trainerkarten und Energiekarten. Gewinner des Spiels ist der Trainer, der zuerst sechs Pokémon des Gegners in der Arena kampfunfähig macht.

- 1 Weltmeisterschaft – als CH Spieler kann man teilnehmen, wenn man 250 Championship Punkte vorweisen kann
- 4 Regionalmeisterschaften – in der CH leider nicht mehr möglich
- Liga Cups – in der CH angeboten
- Liga Herausforderungen – in der CH angeboten

Pokémon-Weltmeisterschaften

Die Pokémon-Weltmeisterschaften sind der **Höhepunkt** der Pokémon-Wettbewerbe. An diesen Meisterschaften, die jedes Jahr üblicherweise im August stattfinden, nehmen die besten Spieler des Pokémon-Sammelkartenspiels und der Pokémon-Videospiele aus aller Welt teil. Spieler kämpfen um Preise im Wert von Tausenden von US-Dollar, den Weltmeistertitel und erneute Einladungen zu den Weltmeisterschaften im darauffolgenden Jahr.

Spieler des Pokémon-Sammelkartenspiels und der Pokémon-Videospiele qualifizieren sich für die Weltmeisterschaften durch die Anhäufung von Championship Points im Verlauf der Meisterschaftsserie. Die Zahl der benötigten Championship Points, um eine Einladung zu erhalten, basiert zum einen auf der geografischen Bewertungszone und zum anderen auf der Altersklasse. Die absolut besten Spieler avancieren automatisch zum zweiten Tag und erhalten einen Reisepreis, der ihnen den Antritt zur Veranstaltung ermöglicht.

[Link: Weltmeisterschaften Website \(Englisch\)](#)

[Link: Schweizer Pokemon Turniere](#)

Ein Plädoyer für Pokémon: Pokémon fördert kognitive Lernprozesse

Text: DORIS DELLENBACH

Das Pokémon-Sammelkartenspiel hielt erstmals im Herbst 1999 Einzug in die Kinderzimmer und ist seitdem ein grosses Thema bei Kindern ab 6 Jahren. Schnell wird der Sammlerehrgeiz geweckt. Das Tauschen mit Freunden und Mitschülern ist ein wichtiges Happening. Bei Eltern und Lehrern stösst dies zuweilen noch auf Unverständnis. Dabei bietet das Spiel auch pädagogische und soziale Aspekte, die für die Entwicklung der Kinder förderlich sind.

Logisches Denken fördern und lernen mit Niederlagen umzugehen

Auf spielerische Weise fördert das Pokémon-Sammelkartenspiel das logische Denken und die Fähigkeit, komplexe Probleme zu lösen. Dabei wirkt es sich auch positiv auf die Konzentrationsfähigkeit von Kindern aus, gibt ihnen Denkanstösse, um eigene Strategien zu entwickeln oder mehrere Züge im Voraus zu planen und stärkt ihre mathematischen Fähigkeiten durch die erforderlichen Rechenaufgaben im Zahlenraum bis 250.

Gleichzeitig wird eingeübt, mit eigenen Niederlagen umzugehen und so Frustrationstoleranz aufzubauen, während ein Sieg das Selbstvertrauen steigert.



Langfristiger Lernerfolg

Jedes einzelne Spiel trägt so langfristig zu einem Lernerfolg bei. Das Pokémon-Sammelkartenspiel kann sich neben der Förderung kognitiver Lernprozesse auch positiv auf Entwicklung auf Ausbau sozialer Fähigkeiten auswirken. Anders als bei Video- oder Computerspielen sind es hier reale Mitspieler, mit denen die Kinder während des Spielens kommunizieren und interagieren. Sie lernen, sich mit anderen im spielerischen

Pokémon Sammelkartenspiel: das Spiel im OFFLINE-MODUS

Information und Aufklärung für Eltern und Lehrkräfte

«Diesen Text benutze ich für einen Informationsflyer, der sich an die Eltern, Lehrkräfte usw. richtet. Es ist mir ein Anliegen, das Spiel mit den Pokémon Sammelkarten ins richtige Licht zu rücken. Es gibt auch eine ONLINE Variante, die wir in diesem Artikel nicht behandeln.

Wichtig ist der Umstand, dass das Sammelkartenspiel – im Gegensatz zu den vielfältigen Online Varianten im OFFLINE MODUS – nicht virtuell am Computer, sondern mit realen Mitspielern gespielt wird.»

Wettbewerb auseinander zu setzen. Hauptsächlich werden so präzise Informationen über den Spielverlauf ausgetauscht, die für eine erfolgreiche Spielgestaltung genau analysiert werden müssen.

Tauschen will gelernt sein

Auch das Tauschen der gesammelten Karten zur Vervollständigung der eigenen Sammlung ist ein Aspekt, der die Ausbildung sozialer Kompetenzen fördert. Hier gilt es, gegenüber dem Tauschpartner die eigenen Interessen argumentativ zu vertreten, um einen gerechten Tausch auszuhandeln, der für beide Seiten zufrieden stellend ausfällt. ●



«OFFLINE»-Spiel in der realen Welt. Foto: Andrea Riesen.

Gaby Kaufmann: Rätselgeschichten und Erlebniswege sind ihre Leidenschaft

Text: ANDREA RIESEN (R)

R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

G: als Kind habe ich nicht viel gespielt. Ich habe zwei ältere Brüder, die haben mit den Eltern gejast und ich musste zusehen. Ausserdem wollten die Brüder immer Monopoly spielen, das mochte ich gar nicht. Bei meiner besten Freundin zu Hause habe ich andere Spiele kennen gelernt. So richtig begonnen hat meine Spielbegeisterung mit meinen eigenen Kindern.

R: Unterdessen bist du ja sehr aktiv rund ums Thema Spiel. Was gehört alles dazu?

G: Begonnen hat alles mit den Geburtstagen meiner Kinder. Ich habe für jedes meiner drei Kinder 2x einen Detektiv Geburtstag organisiert. Da habe ich eine Geschichte geschrieben und mich mit den Geschäften in Langnau abgesprochen. So konnten sich die Kinder durch Langnau bewegen mit dem Ziel einen Kriminalfall aufzuklären. In den Geschäften konnten sie Materialien beziehen, die zum Lösen des Rätsels hilfreich waren.

R: Daraus ist dein erstes grosses öffentliches Projekt geworden?

G: Ja, ich hatte die Idee dieses Krimi Erlebnis mit dem Tourismus Bereich zu verknüpfen. So habe ich einen Comic gezeichnet und eine Geschichte dazu geschrieben, mit welcher Gäste in Langnau den Fall «Der falsche Emmentaler Käse» lösen können.



Foto: A. Riesen/G. Kaufmann

R: Was gehörte alles dazu?

G: Ich habe eine Anfrage an den Tourismus Verein Langnau gemacht. Da der Verein keine Ressourcen anbieten konnte, habe ich das Projekt alleine umgesetzt. Ich habe Gold-, Silber- und Bronze-Sponsoren gesucht. Die Goldsponsoren habe ich in meine Geschichte integriert. Ich habe einen eigenen Verlag gegründet, über welchen ich die Comics vertreibe. Aus der Eröffnung ist ein richtiges Dorffest entstanden, das war toll. Im Comic kommt eine Tiger Katze vor, passend zu den SCL Tigers (im Emmental ein sehr populärer Eishockeyclub der National League). Die Apotheke hat Kindergesichter zu Katzens Gesichtern geschminkt, die Bäckerei hat «Tatzengüetzi» lanciert, ein kleiner Seilpark lud zum Klettern ein, die Käsekeller waren offen... und vieles mehr.

R: Aus diesem Projekt ist auch dein erster Auftrag entstanden?

G: Genau. An der Eröffnung des Krimiwegs war der Marketingleiter der Schaukäserei Affoltern anwesend. Er hat den Besuchern die Käseherstellung über dem Feuer gezeigt. Er hat mich angefragt für die Schaukäserei einen Detektivweg zu kreieren.



Projekt «Spiel dich durch Langnau»

Quer durch Langnau laden 20 Spielposten im Freien zum Spielen und Verweilen ein. Im Angebot sind unterhaltsame Würfel-, Karten-, Lege-, Wort-, Geschicklichkeits- und Grossspiele. Die Posten werden abwechslungsreich präsentiert: Auf Tischen, am Boden, an Wänden, auf Treppen, im Park, vor Gebäuden ... Die Tour führt an den Sehenswürdigkeiten, Geschäften und Restaurants vorbei.

[Link: «Spiel dich durch Langnau»](#)

R: Wie bist du diesen Auftrag angegangen?

G: Ich habe eine Geschichte mit verschiedenen Aufgaben-Stationen entwickelt. An diesen Stationen lernen die Kinder wie Emmentaler Käse entsteht. Alles wiederum mit der Lösung eines Rätsels verknüpft. Beim Start können die Kinder eine Box mit verschiedenen Materialien beziehen, welche sie auf dem Weg gebrauchen.

R: Kannst du von diesen Aufträgen leben? Willst du das überhaupt?

G: Es ist eine Mischung. Ich arbeite 3 Tage die Woche in einer Tagesschule. Das lässt sich super mit meinem Amt als Beirätin in der Jury «Kinderspiel des Jahres» verbinden. Daneben kann ich mit Aufträgen von Firmen meine Arbeit entschädigen lassen. Projekte, die ich selber lanciere sind meistens zu einem Teil ehrenamtlich und es müssen Sponsoren für Unterstützungsbeiträge angefragt werden. Nein ich möchte nicht nur von den Aufträgen leben, da wäre mir der Druck Aufträge zu generieren zu gross. Ich finde es schön, wenn ich die Projekte selber umsetzen kann. Das lässt nur eine bestimmte Grösse zu. Ich mache alle Arbeiten bei der Projektentwicklung sehr gerne, so dass ich nicht wüsste welche Teile ich abgäbe, falls ich Kooperationen einginge.

R: Erzähl mir etwas über dein Engagement in der Jury für Kinderspiel des Jahres

G: Ich bin Beirätin im Verein Spiel des Jahres. Die Jury «Kinderspiel des Jahres» besteht, inklusive Beiräte, aus 8 Personen. Ich teste pro Jahr rund 100–150 Neuerscheinungen aus dem Deutschsprachigen Raum.

R: Wie funktioniert das genau?

G: In Essen und Nürnberg besuchen wir die Spielmessen. Dort erkundigen wir uns an den



Gaby Kaufmann ist Beirätin in der Jury «Kinderspiel des Jahres» (2. v. links).
Foto: Website Spiel des Jahres

**Gaby Kaufmanns Projekt
«Detektivweg» in der Schaukäserei**

In der Schaukäserei Affoltern im Emmental herrscht Aufregung: – der Schlüssel zum Käsekeller ist verschwunden... Gaby Kaufmanns Projekt «Detektivweg in der Schaukäserei» ist ein beispielhaftes Projekt, wo sich Spiel, Tourismus und kommerzieller Auftrag auf wohlthuende Art harmonisch begegnen.

In der Schaukäserei Affoltern im Emmental verfolgen die Detektive, mit Lupe und Taschenlampe ausgerüstet, die Hinweise des anonymen Briefes. Um dem vermissten Schlüssel auf die Spur zu kommen lernen die Detektive, auf spielerische Weise, den Ablauf bei der Entstehung des Emmentaler Käses – von der Kuh, über die Milch, das Handwerk des KäSENS bis zum fertigen KäSE. Unterwegs ist Entschlüsseln, Rechnen, Kombinieren und Rätseln angesagt. Dabei kommen auch das Messband, der Spiegel und der Magnet zum Einsatz. Verdächtige Entdeckungen werden mit Hilfe eines Fernrohrs und Mikroskops genauer betrachtet. Die Ermittlungen werden notiert, damit der geheimnisvolle Fall gelöst werden kann.

[Link: Detektivweg Schaukäserei](#)

Ständen der Verlage über die Neuerscheinungen. Die Spiele werden uns anschliessend zugesandt und dann beginnt unsere Test Arbeit. Ich teste die Spiele mit den Kindern aus der Tagesschule, in Kindergärten und mit Nachbarskindern. Das Kinderspiel des Jahres ist die Alterskategorie 4-8 Jahre.

R: Gibt es vorgeschriebene Kriterien?

G: Ja unbedingt, es gibt Punkte die zwingend bewertet werden müssen. Daneben hat aber jedes Jury Mitglied seine eigene Herangehensweise. Ich habe ein eigenes Test Protokoll, welches ich benutze. Mir sind die Emotionen der Kinder wichtig. Wie reagieren sie, wenn das Spiel präsentiert wird. Wie reagieren sie, wenn ich das Spiel ein zweites Mal aufstelle, beim Spielen etc.

R: Wie ist der Austausch unter der Jury?

G: In einem Internet-Forum tauschen wir Erfahrungen aus Zudem gibt es im Mai jeweils eine

Klausurtagung in einer deutschen Stadt. So sieht sich die Jury 4x im Jahr. An den beiden Messen, an der Klausurtagung und an der Preisverleihung in Hamburg.

R: ist das ein ehrenamtliches Engagement?

G: Die Spesen sind bezahlt, der Rest ist ehrenamtlich. Die Spiele von den Verlagen darf ich alle behalten. Diese spende ich der Ludothek Langnau, welche ich als Präsidentin leite.

R: wie lange bist du schon in der Jury

G: Ich bin bereits seit 2 Jahren dabei. Man wird für dieses Amt jedes Jahr neu gewählt. Aktuell macht es mir Spass und ich bleibe für ein weiteres Jahr dabei, falls ich wiedergewählt werde.

R: Was spielst du privat am liebsten?

G: 7 Wonders, Atlantis, Codenames, Imhotep und Kingdomino. Ich mag Spiele mit einer guten Mischung aus Strategie und Glück.

R: ist deine Familie auch spielbegeistert?

G: mein Mann eher weniger. Wenn er aber spielt, mag er am liebsten reine Strategiespiele. Mein ältester Sohn ist ein begeisterter Spieler, wie auch meine Tochter. Sie fiebert auch immer bei meinen Projekten mit und unterstützt mich mit guten Ideen. Mein mittlerer Sohn spielt jeweils nach guter Überzeugungsarbeit auch mit. ●

☞ [Link: Kontakt Gaby Kaufmann](#)

Gaby Kaufmann: weitere vielfältige Projekte

Entdeckerpfad Trubschachen



Der spannende Entdeckerpfad führt durch Trubschachen zu schönen Plätzen und Sehenswürdigkeiten des Emmentaler Dorfes, das für die berühmten Kambly Biscuits bekannt ist. Start und Ziel ist im Kambly Erlebnis, das an 7 Tagen die Woche geöffnet ist. Ausgerüstet mit Entdecker-Büchlein und Stift geht es mit drei witzigen Eichhörnchen auf die 3.5 km lange Tour. Auf dem lehrreichen Entdeckerpfad können sich die Kleinen auf grosse Abenteuerreise begeben und die Erwachsenen erfahren Wissenswertes zum Dorf und der umliegenden Natur.

Auf dem lehrreichen Entdeckerpfad können sich die Kleinen auf grosse Abenteuerreise begeben und die Erwachsenen erfahren Wissenswertes zum Dorf und der umliegenden Natur.

☞ [Link: Entdeckerpfad Trubschachen](#)

Das geheime Tagebuch, Kemmeriboden-Bad

Mit Annas Tagebucheinträgen erfährt man auf dem Erlebnispfad im Kemmeriboden-Bad spannende Erlebnisse eines Kurgastes um 1928.

Streng gehütete Geheimnisse und überraschende Enthüllungen aus Annas Kuraufenthalt können

entdeckt werden. Die Besucher und Leser tauchen ein in die Geschichte des Kemmeriboden-Bad und lassen sich in die Zeit der Schwefelquellen, der Badekuren und Postkutschen entführen. Man erlebt mit Annas Tagebuch die historischen Geschehnisse hautnah und lässt die Atmosphäre der damaligen Zeit auf sich wirken: Das einstige Kurhaus, kulinarische Gewohnheiten, die Verfahren der heutigen Wirtsleute, Brauchtum, der Badebetrieb, Schwefelkuren, die Entstehung der «Meränge» (Meringue), verbotene Liebschaften, militärische Operationen im zweiten Weltkrieg, Schmuggel, Intrigen, Verrat... Für alle, die noch mehr darüber erfahren möchten oder auch als Schlechtwettervariante gedacht, führt Gaby Kaufmann Lesungen über ihr geheimes Tagebuch gleich selbst durch.

☞ [Link: Erlebnispfad Kemmeriboden Bad](#)



André Marti: Dank der Liebe hat Vaduz einen Spieltreff

Interview und Foto: ANDREA RIESEN (R)



R: Was ist dein Bezug zum Spiel?

A: Ich spiele seit Geburt. Besonders Brettspiele faszinieren mich. Ich wollte mehr verbunden sein mit diesem Thema und habe mich Spielgruppen angeschlossen. Ich wollte mein Hobby auch mit Menschen, die ich nicht kenne, teilen. In Chur habe ich die Leitung eines Spieltreffs übernommen und in Vaduz einen Spieltreff gegründet.

R: Wie kam es dazu?

A: Ich komme ursprünglich aus der Region Solothurn und war in diversen Treffs aktiv. Dann bin ich zu meiner jetzigen Frau nach Liechtenstein umgezogen. Ich habe mich umgesehen und Angebote in der Region Liechtenstein gesucht. So bin ich auf die «Capricorns Spielelegilde» gestossen. Zuerst war ich einfach als Teilnehmer dabei.



R: Und wie hat es sich weiterentwickelt?

A: Der Gründer von Capricorn, Patrick Inauen, ist nach St. Gallen gezogen und hat einen Nachfolger für die Leitung des Spieltreffs Chur gesucht. Es ist

wohl aufgefallen, dass ich ein ambitionierter Spieler bin, so kam die Anfrage an mich.

R: Du bezeichnest dich als ehrgeizig?

A: Ja ich spiele gerne zielgerichtet. Das kommt wohl aus meiner sportlichen Vergangenheit.

R: Was hast du sportlich gemacht?

A: Tischtennis, Streetball, Windsurfen, Volleyball, Unihockey

R: Was am intensivsten?

A: Tischtennis habe ich als ich 6 Jahre alt war gestartet. Mein Vater hat mich geschult. Mein

Spielgeist hat wohl hier seinen Ursprung. Ich habe einige Turniere gewonnen. Leider musste ich aus gesundheitlichen Gründen den Sport aufgeben. Das Spiel ist heute eine Alternative dazu für mich.

R: Kannst du Glücksspiele spielen, mit deinem Ehrgeiz?

A: Ja. Ein gutes Spiel braucht den Glücksfaktor. Weniger ambitionierte Spieler sollen auch eine Chance auf den Sieg haben. Deshalb spiele ich kein Schach, wo der Spieler mit dem meisten Wissen gewinnt.

R: Wie gehst du mit Verlieren um?

A: Es macht mich ehrgeizig. Gerne probiere ich dann andere Taktiken in einem Spiel aus. Ich mache manchmal auch einen Zug in einem Spiel, von welchem ich weiss, dass er nicht hilfreich ist: aber mich interessiert, was alles anschliessend passiert. So erhalte ich ein besseres Verständnis über das Spiel.

R: Wie viele Spiele besitzt du?

A: Ich besitze 1'200 Spiele. Die sind in einem 8.5 Meter langen 2.5 Meter hohen Schrank bei mir zu Hause gelagert. Zum Glück haben wir eine grosse Wohnung mit einem langen Gang.

R: Wann bist du zum letzten Mal umgezogen?

A: Vor 3 Jahren. Meine Sammlung war damals zum Glück noch etwas kleiner

R: Was ist dein Lieblingsspiel?

A: «Mechs versus Minions». Das ist von den Autoren von «League of Legends». Es ist aus sehr

spielegilde
capricorns
chur · st.gallen · vaduz

hochwertigem Material hergestellt und macht Spass. Es zählt zu den kooperativen Spielen. Die kooperativen Spiele haben sich so ab 2009 auf dem Markt etabliert. Pandemie war eines der ersten.

R: Hast du Projekte in Arbeit

A: Ja ich arbeite daran, ein eigenes Spiel zu entwickeln. Und in Chur ist ein Spielprojekt in der Jugendherberge Chur geplant.

R: Hast du noch weitere Spieleengagements

A: Ja – ich bin auch regelmässig für Feuerland (Kleinverlag für Brettspiele) als «Erklärbar» im Einsatz.

R: Ist Spiel noch ein Hobby für dich oder bist du auch finanziell darauf angewiesen.

A: Nein es ist absolut ein Hobby für mich. ●

Infobox «Spielergilde Capricorn»

Capricorns Spielergilde ist eine Spielgemeinschaft in der Region Chur, Fürstentum Liechtenstein und St.Gallen, welche sich regelmässig trifft um einfache und anspruchsvolle Brett- und Kartenspiele zu spielen.

Die Spielergilde ist nicht als Verein organisiert, sondern eine Gemeinschaft von Spielbegeisterten. Die Teilnahme an den Treffs ist freiwillig und man braucht sich weder an- noch abzumelden. Das Mindestalter für eine Teilnahme an den Spieltreffs beträgt 16 Jahre.

Die Capricorns Spielergilde verfügt über mehr als 1'500 verschiedene Spiele aller Genres und Schwierigkeitsstufen.

An den Treffs kann mit Ausnahme von Jassen und Pokern alles gespielt werden.

 [Link: Website SpielerGilde Capricorns](#)

St.Galler SpieleNacht 2017 – Gross und Klein im Spieleraus

Ich habe André Marti anlässlich der 7. St. Galler Spielenacht kennen gelernt und das Interview mit ihm auch gleich dort führen können. Unser Brettspielblog Autor Patrick Jerg war auch dieses Jahr an der Spielenacht dabei – hier ein Bericht über den sehr erfolgreichen Anlass. (ar)



Spielerklärerinnen der Ludotheken Wittenbach und St.Gallen standen in zwei Schichten im Einsatz. Sie erklärten an den Tischen 30 Spiele. Das Lesen der Regeln fiel weg, der Spielspass konnte sofort beginnen.

Im hinteren Teil des Pfalzcellers fanden die erfahrenen Spieler ihren Platz. Hier konnte man selber ein Spiel aus dem grossen Spiel-Buffer auswählen. Meist entfalteteten sich hier grössere Brettspiele, aber auch für kleine Kartenspiele in grösseren Gruppen hatte man hier einen Tisch frei.

Text: PATRICK JERG

Rekord: 900 Spielbegeisterte

Im verflixten 7. Jahr fanden 900 Spielbegeisterte den Weg an die St.Galler SpieleNacht. Rekord! Der Rahmen im Kellergewölbe des St.Galler Pfalzcellers beim Kloster ist einzigartig und trägt viel zur tollen Spielatmosphäre bei. Die Veranstaltung hat sich etabliert und lockt in den 8 Spielstunden immer mehr Publikum an.



Der Pfalzceller lebt. Foto: Daniel Oswald

Auch die «Spieleilde Capricorn» ist mit von der Partie



André Marti (vorne rechts) von der Spieleilde Capricorns erklärt die Spielneuheiten.
Foto: Daniel Oswald

Der Spielejoker und die **Spieleilde Capricorns** widmeten sich vor allem den Neuheiten, die gerade noch an der SPIEL 17 in Essen auf den Tischen lagen. Mit Spielen wie «*Photosynthesis*», «*Klong!*», «*Viral*», «*Majesty*» oder «*Charters-tone*» lag das aktuelle Programm bereit. Die Tische waren schnell belegt. An der SpieleNacht gibt es mittlerweile auch Experten, die sich gerne den Neuheiten widmen, die ein wenig komplexer sind.

Spielverlage aus der Region stellten ihre Spiele gleich selber vor. Einmal ein ganz fieses «*Frantic*» spielen mit den Erfindern des Kartenspiels? Kein Problem, «*Rulefactory*» hatte sogar die Erweiterung dabei: Ein neuer Kartensatz – extra fies! arte ludens zeigte Spiele aus Holz, die man ohne Brettspielen kann. Bei all ihren Spielen benötigt man taktisches Geschick. «*Tantrix*» erfreut sich immer noch grosser Beliebtheit. Das Spiel hat mit einem eigenen Schweizer Vertrieb neuen Aufwind erhalten. Es wurde kräftig geknobelt am Tisch.



Jetzt geht die Post ab mit einem Haufen Kapla... Foto: Daniel Oswald

Der Spielverlag «*carta.media*» wagt sich an DIE Schweizer Tradition schlechthin und veröffentlicht einen «*Wiehnachtsjass*». Die Idee, die guten alten Schweizer Jasskarten im weihnächtlichen Look zu präsentieren, fand grossen Anklang. Die Motive sind wirklich gelungen und Weihnachten steht schon bald vor der Tür.

Memory und Tauschwettbewerb für die Kleinen

Der hintere Teil des Kellergewölbes gehörte den Memory-Spielern. Eine grosse Auswahl an unterschiedlichen Memory's konnten ausprobiert werden. Der Raum füllte sich schnell. Das viele Denken schaffte eine ruhigere Atmosphäre als im vorderen Bereich. Vor allem Kinder freuten sich an der Fülle an Memory's. Für die Kleinen gab es noch einen interessanten Tauschwettbewerb, bei dem man im Laufe des Abends die ei-



Wo Kinder den Erwachsenen oft den Meister zeigen: Memory... Foto: Daniel Oswald

genen einfarbigen Hölzchen mit anderen Besuchern tauschen muss, um verschiedenfarbige Hölzchen zu erhalten. Der Handel funktionierte, *Catan* lebt, die Rohstoffe gingen wie in den 90er-Jahren hin und her.

Das OK der SpieleNacht hat den Anlass wieder einmal reibungslos organisiert. Trotz der Rekordbesucherzahl fand man immer irgendwo einen Platz zum Spielen. Das Spiel-Beizli hatte erstmals ein Risotto im Angebot, das neben den tollen Spielen zum Geheimtipp avancierte. Wartezeiten gab es keine.

Neben erfahrenen «*SpieleNächtlern*» gibt es immer noch Neulinge, die einmal einen Blick in den Pfalz Keller riskieren, um danach begeistert festzustellen, dass der Termin ab sofort im Kalender eingetragen wird. So soll es sein! Das Publikum traut sich wieder an Brettspiele ran.

In einem Jahr wird erneut gespielt. Die 8. SpieleNacht findet am **10. November 2018** statt. ●