

Auf Zeit spielen

Bei jeder neuen Partie geht's von vorne los – so kennt man die traditionellen Karten- und Brettspiele. Neue Gesellschaftsspiele hingegen erzählen ganze Geschichten: Episode um Episode, Spiel um Spiel. Deren Autoren haben sich von TV-Serien und Videogames inspirieren lassen.

HENDRIK BREUER

Serien wie «Game of Thrones» und «Breaking Bad», die neuen Erzählformaten folgen und Geschichten in aller Ruhe auch einmal über Monate hinweg erzählen, haben nicht nur das Fernsehen revolutioniert, sondern auch das Phänomen des «Binge watching» hervorgebracht. Damit ist der Trend gemeint, dass Fans stunden- und tagelang eine Serie schauen, weil sie einfach wissen müssen, wie es weitergeht – dank DVD und Netflix ist dies ja kein Problem mehr. Es ist durchaus möglich, dass demnächst auch der Begriff «Binge playing» Einzug in unseren Sprachgebrauch hält. Er könnte beschreiben, dass man nicht aufhören kann, bis man weiss, wie ein bestimmtes Gesellschaftsspiel ausgeht.

«Täglich grüsst das Murmeltier»

In den vergangenen Jahren hat sich nämlich einiges getan im einstmalig verschlafenen Genre der Brett- und Kartenspiele. Spieleautoren haben sich die Entwicklungen im TV und im Videospieldesign genau angeschaut und interessante Aspekte auf ihren Bereich übertragen. Rob Daviau, einer der Vordenker bei den Gesellschaftsspielen, sagt dazu: «Ich bin ein grosser Fan von episodischen Geschichten in Comics und im Fernsehen. Solche Geschichten wollte ich auch in meinen Spielen erzählen.» Traditionell seien Spiele aber anders, eher wie die Komödie «Und täglich grüsst das Murmeltier», in der Bill Murray immer wieder den gleichen Tag durchlebt. «Man spielt eine Partie, stellt das Spiel weg und wenn man es wieder herausholt, geht's von vorne los», sagt Daviau. Jahrelang habe er über der Frage gebrütet, wie man Spiele spannender machen könne, bis ihm die entscheidende Idee gekommen sei. Daviau erfand das Legacy-System.

Laufend neue Spielelemente

In einem Legacy-Spiel treffen die Spielenden Entscheidungen, die das Spiel dauerhaft beeinflussen und für alle künftigen Partien relevant sind. Die Spielenden dürfen entscheiden, welche Teile des Spielbretts mit Aufklebern beklebt, welche Karten zerrissen (!) und durch neue ersetzt oder welche speziellen Regeln zum Spiel hinzugefügt werden. Nachdem Daviau vor ein paar Jahren eine Legacy-Version zum Klassiker «Risiko» erfand, ist ihm 2015 der ganz grosse Wurf gelungen. «Pandemic Legacy» heisst das Meisterwerk – ein Spiel, das



«Pandemic Legacy» von Rob Daviau und Matt Leacock (Z-Man Games), «T.I.M.E. Stories» (unten) von Manuel Rozoy (SpaceCowboys).

innerhalb kürzester Zeit im Ranking der Online-Community BoardGameGeek auf den ersten Rang geschossen ist. Das soll schon etwas heissen: Die Webseite hat über eine Million internationale Nutzer.

«Pandemic Legacy» basiert auf dem kooperativen, aber traditionellen Spiel «Pandemie», bei dem alle Spielenden gemeinsam versuchen, tödliche Seuchen einzudämmen und so die Welt zu retten. In der Legacy-Version kämpfen immer noch alle gemeinsam. In jeder Partie trifft man aber folgenschwere Entscheidungen, zudem kommen ständig neue Elemente hinzu, die eine übergeordnete Geschichte vorantreiben. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten, denn genau wie im Fernsehen ist bei diesen neuartigen Spielen die Überraschung



Klassiker und Moderne Mistfliegen und Hunderte Welten

«Kuhn» statt «Uno» Oft reichen ein paar frische Ideen aus, um einen in die Jahre gekommenen Spiele-Klassiker aufzupeppen. Dank der Mistfliege Kuhn



geht, Kuhnkarten so auf vier Stapeln abzulegen, dass Kuhflecken und die Position der Fliege auf einem Fladen übereinstimmen. Spielende werden überrascht sein, wie verwirbelt es bei «Kuhn» zugeht und wie aus altbekannten Spielelemente ein junges Spiel entstanden ist. «Kuhn» von Thierry Chapeau, Zoch Spiele

«504» oder die Brettspiel-Playstation «504» besteht aus neun Elementen, von denen sich je drei zu einem Spiel kombinieren lassen. Es gibt demnach 504 unterschiedliche Kombinationen (9 mal 8 mal 7).

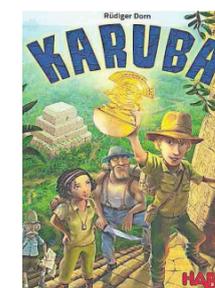
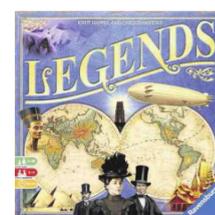
Das Spiel spricht von 504 «Welten», die besucht werden. Selbst wenn kein Szenario wiederholt wird, haben Spielende auf Jahre hinaus neue «Welten» in der Schachtel. «504» könnte man deshalb durchaus als Brettspiel-Playstation bezeichnen, in die man unbegrenzt viele Spiele einlegen kann. Auch wenn der Aufbau jedes Szenarios weitaus



mehr Zeit in Anspruch nimmt als das Einlegen eines Videospieles. Der Erfinder Friedemann Friese (Bild unten) versteht sein «504» denn auch als Meta-Spiel. Spielende können sich herauspicken, was ihnen besonders reizvoll erscheint: etwa «Militär», «Wettrennen» und «Aktienmarkt». Friese, der jahrelang an «504» gewerkelt hat, ist hauptberuflich Spieleautor und eine Szenegrösse. Dank seines selbst verlegten internationalen Bestsellers «Funkenschlag» kann er es sich leisten, ungewöhnliche Spiele wie «504» zu erfinden. «504» von Friedemann Friese, 2F-Spiele

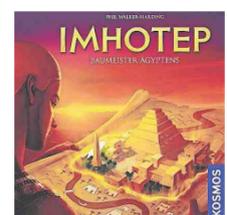
Spiele für Familien Abenteurer und Bauherren

Das Gros der eintausend jährlichen Neuerscheinungen auf dem Spielmarkt sind noch immer klassische Familienspiele. In Legends versuchen sich englische Ladies und Gentlemen im 19. Jahrhundert als Abenteurer. 70 Wochen haben sie Zeit, um die berühmtesten Sehenswürdigkeiten der Welt abzuklappern. Das Spiel ist ein rasantes Rennen mit spannendem Countdown-Mechanismus und schnell-



len Spielzügen. Schnell geht es auch bei Karuba zu. Die Spielenden versuchen gleichzeitig, auf einer Insel Pfade zu verschollenen Tempeln zu legen. Der Clou dabei ist, dass alle immer dieselben Plättchen zur Verfügung haben. Der cleverste Schatzsucher gewinnt. Eines der populärsten Brettspielthemen überhaupt ist das Bauen in der Antike. In Imhotep bauen die Spielenden altägyptische Monumente auf und versuchen dabei, sich gegenseitig die lukrativsten Bauplätze wegzuschnappen. Ein bekanntes Thema, frisch aufbereitet!

«Legends», Christian Fiore u. Knut Happel, Ravensburger; «Karuba» von Rüdiger Dorn, Haba; «Imhotep» von Phil Walker-Harding, Kosmos-Verlag



Teil des Spasses. Sämtliche neue Elemente sind auch so verpackt, dass man sie erst sieht, wenn man nach Aufforderung Aufkleber ablöst, Schächtelchen öffnet oder Karten-decks aufreisst.

«The End» nach 20 Partien

Allerdings ist «Pandemic Legacy» auch so konstruiert, dass es ein Ende gibt. Je nach Spielverlauf ist man nach 16 bis 20 Partien durch mit dem Spiel und weiss endlich, wie die Story ausgeht. Danach kann man das Spiel zwar nicht mehr spielen, hat aber ein mitreissendes Abenteuer erlebt, das es so nirgendwo sonst gibt. Eine Partie «Pandemic Legacy» dauert etwa eine Stunde, so dass sich in der Schachtel, ähnlich wie in einer DVD-Box, eine Menge spannende Spieleabende befinden.

Binge watching oder playing hin oder her, manchmal hat man einfach nicht genug Zeit für ein 20 Stunden langes Erlebnis, selbst wenn es über mehrere Wochen abläuft. Da kommt «T.I.M.E. Stories» gerade recht. Bei «T.I.M.E. Stories» lösen die Spielenden im Team einen ausgeklügelten Kriminalfall. Dabei wird die Gruppe in ein Szenario verfrachtet (etwa in eine US-Kleinstadt im Jahr 1982, in der junge Mädchen entführt worden sind) und kann sich dort völlig frei umsehen, verschiedene Orte besuchen und mit Anwohnern sprechen.

Alle drei Monate ein Kriminalfall

Der Clou am System ist, dass die Spielenden jeweils eigene Nachforschungen anstellen und die Ergebnisse zusammentragen, so sind alle Spielenden gleich wichtig. Ähnlich wie in einem der populären «Live Escape Games», auch bekannt als «Escape Rooms», steht die Gruppe vor Logikrätseln und Puzzles, die nur durch intensive Diskussionen gelöst werden können. Die Spiele verlaufen zudem immer unterschiedlich, je nachdem, welche Entscheidungen die Gruppe trifft (Leute verhören oder vermöbeln, ihnen folgen oder nicht...). Einen Fall komplett durchzuspielen dauert etwa drei bis vier Stunden.

Jedes «T.I.M.E.-Stories»-Szenario besteht aus einem aufwendig gestalteten Satz von über einhundert Karten, die ins Grundspiel eingelegt werden können. Alle drei Monate erscheint Nachschub in Form eines neuen Falls. Dem vierteljährlichen Binge playing während der «Game of Thrones»-Pause steht also nichts mehr im Wege!