

Anekdotischer Rundumschlag

Von **CHRISTWART CONRAD**

Wer nicht ganz frisch zur Szene gestoßen ist, dem ist Tom Werneck ein Begriff. Er hat die Jury Spiel des Jahres mitgegründet, als einer der ersten Spiele rezensiert und etliche (Spiele-)Bücher verfasst, u.a. den „Leitfaden für Spieleerfinder“. Im hohen Alter von 85 Jahren verfasste er eine 500 Seiten starke Doktorarbeit*, um sein Wissen über Spiele in die Wissenschaft einzubringen. Es ist ihm ein Anliegen, dass sie kostenfrei jedem Interessierten zugänglich ist. Das vorliegende Buch sei eine „vom wissenschaftlichen Ballast befreite Version“ und durch Kürzung lesbar gemacht.

Die Eingrenzung auf die zweite Hälfte des letzten Jahrhunderts ist als grobe Richtschnur zu verstehen, holt der Autor doch weit aus und erzählt von den Jahrtausende alten Wurzeln des modernen Spiels und nimmt auch immer wieder Bezug auf die Jetztzeit. Die aktuelle Vielfalt des Spielmarktes hat ja eine lange Vorgeschichte. Er beschreibt, wie wichtige Institutionen entstanden sind, wer wesentliche Entwicklungsschritte bewirkt hat, nennt Namen der Protagonisten (u.a. Knut-Michael Wolf, unseren langjährigen **spielbox**-Autor, siehe Seite 40) und zitiert mehrmals unsere Zeitschrift.

Das Wirtschaftswunder ermöglichte mehr Freizeit; zugleich spiegeln Spiele das, was die Gesellschaft bewegt. Ein schönes Zeitgeist-Beispiel ist Risiko, das Anfang der 80er Jahre Gefahr lief, auf den Index zu geraten wegen der Formulierung, Länder zu erobern und Truppen zu vernichten. Tom Werneck höchstselbst war im Indizierungsverfahren wegen Jugendgefährdung als Gutachter bestellt, was dazu führte, dass der Spielmechanismus zwar unverändert blieb, jedoch nun Länder von ihren Besatzern befreit wurden. Aber der Zeitgeist hat sich danach wieder gewandelt. Der pazifistische Konsens ist dem Anspruch auf Kriegstüchtigkeit gewichen. Schon seit einigen Jahren wird in Risiko wieder erobert.

Zugleich kritisiert Werneck heftig die zwielichtige Praxis, dass manche Firmen sowohl vom Konsumenten kassiert haben als auch von Sponsoren, wie bei BIERBÖRSE und DIE WAHL-SCHLACHT geschehen. Viele Geschehnisse sind noch nicht dokumentiert. Tom Werneck ist es gelungen, seine

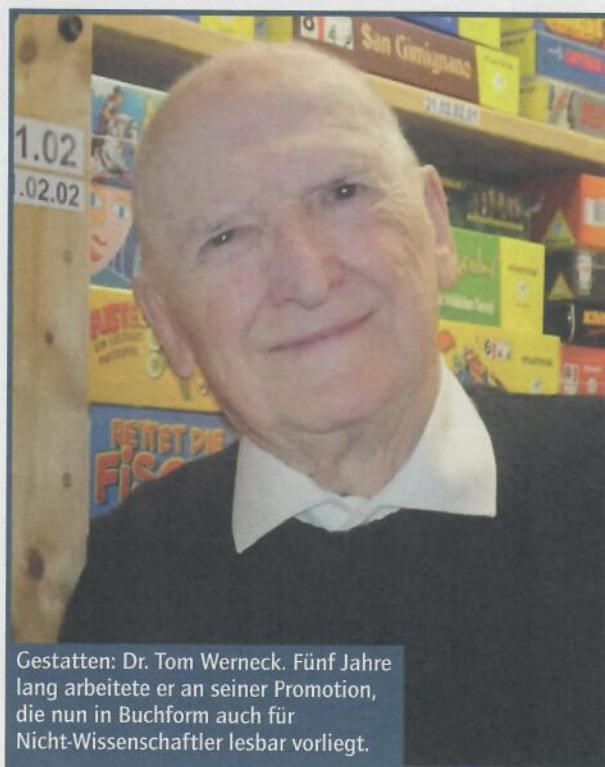
Doktormutter dafür zu gewinnen, dass er seine eigenen Erlebnisse anekdotenhaft entsprechend ausgewiesen schildern konnte, sodass diese jetzt in nachfolgenden Publikationen zitiert werden können. Diese Anekdoten lesen sich besonders amüsant, etwa eine selbstironische, wie er selbst als Autor das doch nicht ganz so perfekte Spiel **ATTACKE** (Heyne) unters Volk gebracht hat.

Getrübt wird die umfassende Zusammenstellung durch Wiederholungen und zahlreiche Ungenauigkeiten im Detail. Manche Angaben sind unpräzise oder falsch. So ist zu vielen Abbildungen eine unpassende Jahreszahl genannt. Auch die auf dem Titelbild fotografierten Versionen sind erst in diesem Jahrhundert erschienen. Da hätte ich mir Bilder der Erstausgaben gewünscht.

Offenbar aus der Erinnerung heraus schreibt der Autor, dass in **DIE WAHL-SCHLACHT** die Union immer gewönne, die SPD dagegen verliere. Tatsächlich kommen Parteien dort gar nicht vor. Aber inhaltlich hat Werneck nicht ganz Unrecht, denn die wertvollen Politikerkarten lassen sich klar Unionspolitikern zuordnen (Stärke 5: der schwarze Riese – Helmut Kohl), während schwache Karten SPD-Größen aufs Korn nehmen (Stärke 1: Poltergeist mit Pfeife – Herbert Wehner). Laut Schachtelaufdruck stammt die Idee von der Agentur von Holzschuher & Gann; tatsächlich wurde das Spielprinzip fast 1:1 von **ATTACKE** (Schmidt) übernommen und nur mit einem anderen Thema versehen.

Das Spiel **Ploy** hat Werneck fälschlicherweise Sid Sackson zugeschrieben, was vermutlich darauf zurückzuführen ist, dass eine Ausgabe von Schmidt mit dem Titel **IMPERIUM** fälschlicherweise einen „Sid Saxon“ als Autor auf dem Cover auswies.

Davon abgesehen liest sich das Buch sehr unterhaltsam. Wer dabei war, erfährt noch etwas Neues oder erinnert sich schmunzelnd an frühere Begebenheiten. Besonders zu empfehlen ist das Werk dem Nachwuchs, etwa Bloggern, die erst vor wenigen Jahren zur Szene dazugestoßen sind. Sie erfahren, wie es zu dem Entwicklungssprung der Produktionen kam, der die aktuelle Vielfalt mit ihrem hohen Niveau zur Folge hatte, und wer daran maßgeblich Anteil hatte. Der Autor



Gestatten: Dr. Tom Werneck. Fünf Jahre lang arbeitete er an seiner Promotion, die nun in Buchform auch für Nicht-Wissenschaftler lesbar vorliegt.

fordert ausdrücklich eine Fortsetzung und stellt die Frage, wer sich mit der Darstellung der Folgejahrzehnte befassen will. ■



Tom Werneck: **Das moderne Brettspiel** – Die unglaubliche Entwicklung von 1950 bis 2000, Piatnik, 256 Seiten, 24,90 Euro. ISBN 978-3-200-10424-2. Im Buchhandel ist das Werk trotz ISBN kaum erhältlich. Das Bayerische Spiele-Archiv verschickt es versandkostenfrei innerhalb Deutschlands.

* DOI: <http://dx.doi.org/10.25673/118359>.