

Anekdotischer Rundumschlag

Von CHRISTWART CONRAD

Wer nicht ganz frisch zur Spiele-
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 Spielearbeiter“. 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 be-
freite 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 Jahr-
tausende alten Wurzeln des modernen
Spiels und nimmt auch immer wieder
Bezug auf die Jetztzeit. Die aktuelle Viel-
falt des Spielemarktes hat ja eine lange
Vorgeschichte. Er beschreibt, wie wich-
tige Institutionen entstanden sind, wer
wesentliche Entwicklungsschritte bewirkt
hat, nennt Namen der Protagonisten (u.a.
Knut-Michael Wolf, unser langjährigen
spielbox-Autor, siehe Seite 40) und zi-
tiert 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 Formu-
lierung, Länder zu erobern und Truppen
zu vernichten. Tom Werneck höchstselbst
war im Indizierungsverfahren wegen Ju-
gendgefährdung als Gutachter bestellt,
was dazu führte, dass der Spielmechanismus
zwar unverändert blieb, jedoch nun
Länder von ihren Besatzern befreit wur-
den. Aber der Zeitgeist hat sich danach
wieder gewandelt. Der pazifistische Kon-
sens ist dem Anspruch auf Kriegstüchtig-
keit gewichen. Schon seit einigen Jahren
wird in Risiko wieder erobert.

Zugleich kritisiert Werneck heftig die
zweilichtige 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 dokumen-
tiert. Tom Werneck ist es gelungen, seine

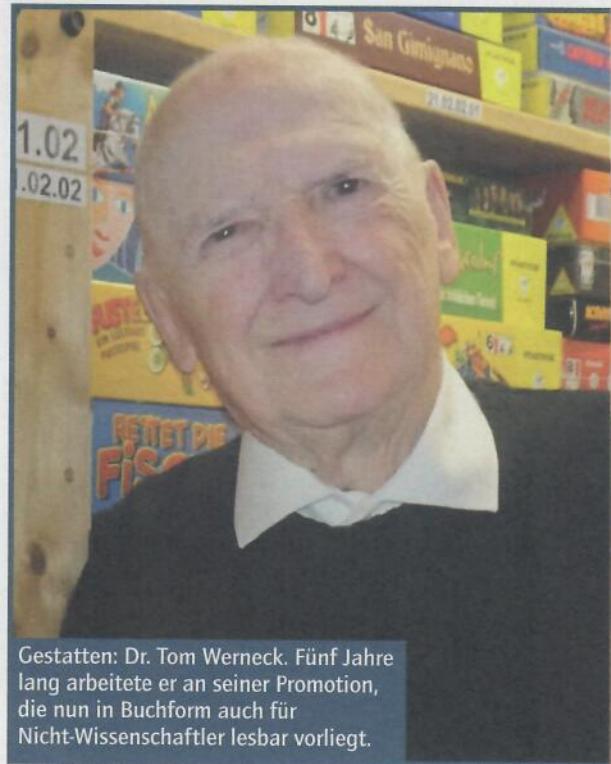
Doktormutter dafür zu gewinnen, dass
er seine eigenen Erlebnisse anekdoten-
haft entsprechend ausgewiesen schildern
konnte, sodass diese jetzt in nachfolgen-
den Publikationen zitiert werden können.
Diese Anekdoten lesen sich besonders
amüsant, etwa eine selbstironische, wie
er selbst als Autor das doch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

Getrübt wird die umfassende Zusam-
menstellung 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 Ver-
sionen 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 gewonne, die
SPD dagegen verliere. Tatsächlich kom-
men Parteien dort gar nicht vor. Aber in-
haltlich hat Werneck nicht ganz Unrecht,
denn die wertvollen Politikerkarten lassen
sich klar Unionspolitikern zuordnen (Stär-
ke 5: der schwarze Riese – Helmut Kohl),
während schwache Karten SPD-Größen
aufs Korn nehmen (Stärke 1: Polter-
geist mit Pfeife – Herbert Wehner). Laut
Schachtaufdruck stammt die Idee von
der Agentur von Holzschuher & Gann; tat-
sächlich wurde das Spielprinzip fast 1:1
von ATTACKE (Schmidt) übernommen und
nur mit einem anderen Thema versehen.

Das Spiel Ploy hat Werneck fälsch-
licherweise 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 aus-
wies.

Davon abgesehen liest sich das Buch
sehr unterhaltsam. Wer dabei war, er-
fährt 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 dazuge-
stoßen 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 Darstel-
lung 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>.