

SWR2 Zeitwort

06.09.1979:

"Hase und Igel" wird erstes Spiel des Jahres

Von Ralf Götde

Sendung vom: 06.09.2023

Redaktion: Susanne Schmaltz

Produktion: SWR 2023

SWR2 Zeitwort können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter www.SWR2.de und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:
<https://www.swr.de/~podcast/swr2/programm/podcast-swr2-zeitwort-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.

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

Autor:

Deutschland ist einer der größten und bedeutendsten Spielmärkte weltweit. Die europäischen Spiele-Fans blicken mitunter neidisch auf die vielfältige Spielkultur hierzulande. Das war nicht immer so und ist wohl der größte Erfolg der langjährigen Arbeit des Vereins „Spiel des Jahres“.

O-Ton von Tom Werneck:

England war – 60er, 70er Jahre – das absolute Spielerparadies. Das lag daran, dass es eine sehr starke, sehr ausgebaute, sehr intensive Spielkritik gab, und in Deutschland hatten wir zu dieser Zeit im Grunde eine sehr qualifizierte Wüste.

Autor:

Sagt Gründungsmitglied Tom Werneck, der bis 2009 in der Jury mitentschieden hat.

O-Ton von Tom Werneck:

Wir haben natürlich davon geträumt, dass auch bei uns irgendwo mal eine Bereicherung in die Landschaft kommt. Wir wollten einen Wettbewerb kreieren, der für die Verlage es begehrenswert macht, diesen Preis zu kriegen, damit ein möglichst hohes Qualitätsniveau heraus kommt zu einem vernünftigen Verkaufspreis.

Autor:

Diese Idee entstand an einem Journalisten-Stammtisch im Nürnberger Bocksbeutelkeller. Dort trafen sich damals regelmäßig Kritiker zu einem Meinungsaustausch während der Spielwarenmesse. 1978 gründeten sie den Verein „Spiel des Jahres“. In die Jury werden seitdem ausschließlich erfahrene Fachjournalisten berufen, die unabhängig sind von Industrie und Handel. Am 6. September 1979 war Premiere. Das taktische Rennspiel „Hase und Igel“ erhielt die allererste Auszeichnung.

O-Ton von Tom Werneck:

Damit hatten wir natürlich auch wirklich einen Glücksgriff, denn das war ein unglaublich schönes und tolles Spiel.

Autor:

In dem es wie in der alten Fabel auch um den berühmten Wettlauf zwischen „Hase und Igel“ geht, der ganz ohne Würfel ausgetragen wird. Um vorwärtszukommen, lassen die Spieler ihre Hasen Karotten fressen. Neigt sich der Vorrat dem Ende, müssen sie allerdings zurück hoppeln zum letzten Igel-Feld, wo es neues Futter gibt. Das Spiel war bereits sechs Jahre zuvor von dem Engländer Dave Parlett entwickelt worden und zunächst in Großbritannien erschienen. Der Verlag Ravensburger brachte es nach Deutschland und konnte mit dem Titel die Jury überzeugen. Die Qualitätskriterien für die Auszeichnung „Spiel des Jahres“ von damals gelten bis heute.

O-Ton von Tom Werneck:

Das Allerwichtigste ist, es muss einen unheimlichen Spaß machen. Natürlich soll es eine sich leicht erschließende Spielregel haben und dann gehört zu einem guten Spiel des Jahres auch, dass die Ausstattung und die Aufmachung gefällig ist. Man

muss es auch verschenken können mit einer Freude und sagen: „Wenn Du das spielst, da hast Du Freude dran.“

Autor:

1995 löste der gelernte Zahntechniker Klaus Teuber mit seinem preisgekrönten „Die Siedler von Catan“ dann eine kleine Brettspiel-Revolution aus. Das Erfolgsrezept: Eine variable Grundfläche, die immer wieder neue Inseln entstehen lässt. Permanente Interaktionen durch das Tauschen von Rohstoffkarten und ein didaktisch gut durchdachtes Regelblatt für den schnellen Einstieg. Catan löste einen spürbaren Qualitätssprung aus. Die Spiele sind danach komplexer und vielseitiger geworden. Immer beliebter kooperative Spiele, bei denen man nicht gegeneinander um den Sieg kämpft, sondern zusammen im Team Punkte sammelt. Um dem breiten Spektrum der Spieler-Szene gerecht zu werden, kürt der Verein seit 2011 zusätzlich noch das anspruchsvollere „Kennerspiel des Jahres“. Die Auszeichnungen sind äußerst begehrt, sorgen sie doch dafür, dass sich die Verkaufszahlen der prämierten Spiele vervielfachen. Gerade während der Pandemie erlebte die Branche einen regelrechten Boom, der Umsatz stieg um etwa ein Drittel. Harald Schrapers, der Vorsitzende des Vereins „Spiel des Jahres“, macht sich um die Zukunft des Kulturgutes Spiel keine Sorgen:

O-Ton von Harald Schrapers:

Jetzt müssen wir uns als Brettspiel wieder verteidigen gegen andere gemeinschaftlich betriebene Dinge wie z. B ins Freibad gehen. Das wird dem Brettspiel aber gelingen, weil ich glaube, das ist ein Gemeinschaftserlebnis, das die Menschen einfach nicht mehr missen möchten, gerade dann, wenn man es in der Pandemie vielleicht neu entdeckt hat.