

# GESCHICHTEN, GESCHICHTEN

Bücher erzählen Geschichten. Spiele erzählen ebenfalls Geschichten. Und Spiele erzählen ihre Geschichten sogar jedes Mal wieder neu und anders. Abhängig von den Mitspielern, abhängig vom Spielausgang.

Eine naheliegende und dennoch ausgesprochen gute Idee besteht deshalb darin, Buch und Spiel zu verschmelzen, also eine bekannte literarische Vorlage in eine spannende Spielhandlung zu übertragen. Man nennt dies „Literaturverspielung“, und von **DER HERR DER RINGE** über **DIE SÄULEN DER ERDE** bis hin zu **ROBINSON CRUSOE** gibt es viele herausragende Beispiele.

Einen ähnlichen Weg ist nun der Thriller-Autor Sebastian Fitzek gemeinsam mit dem Spieleautor Marco Teubner gegangen.

**SAFEHOUSE** heißt ihr Spiel. In unserem großen Interview erzählt **Sebastian Fitzek** von seinen spielerischen Erfahrungen, seinen neuen Ein-

blicken in die Spielwelt und wie **SAFEHOUSE** von der Idee zum Spiel Gestalt annahm.

Originellerweise ist **SAFEHOUSE** übrigens kein Spiel zum Buch, sondern das Spiel zu einer Buchidee. Allen Nachwuchsautoren, die bislang noch kein Buch fertigbekommen haben, mag dies Hoffnung machen: Es könnte trotzdem schon mal ein Spiel dazu erscheinen.

Spiele erzählen auch von ihrer Herkunft, spiegeln die Geschichte und Mentalität ihres Landes. In einer neuen Serie widmen wir uns der Spielkultur anderer Länder. Den Anfang machen Spiele aus und über **Frankreich**.

Spiele schreiben – wenn es gut läuft – Erfolgsgeschichten. Das Elektronik-Brettspiel **WER WAR'S?** ist auf dem besten Wege zum Kinderzimmer-Klassiker. Gemeinsam mit Autor **Reiner Knizia** blicken wir zurück auf die Entwicklung dieses Meisterwerks.

Weil Spiele Menschen zusammenbringen, werden Spielgeschichten Teil einer gemeinsamen Geschichte.

Das macht das Spielen so einzigartig. Wenn nun aber sieben, acht oder noch mehr Menschen zusammentreffen: Was spielt man dann? Unsere Charts mit den besten Spielen für viele geben Antwort.

Und wie immer haben wir gespielt, gespielt, gespielt, um aus dem riesigen Angebot besonders pfiffige, spannende, taktische, lustige oder actionreiche Spiele auszuwählen, die auch Sie hoffentlich viele schöne Geschichten erleben lassen.

Viel Spaß beim Lesen und später beim Spielen!

**Udo Bartsch**



Auch der  
Chefredakteur kann  
Literaturverspielung



... schön wär's



© Gene Glover

## Sebastian Fitzek 4

„Der Spieler ist eine geniale Figur“

## 8 SAFEHOUSE

Flucht durchs Buch



## Katrins Corner 10

Knigge spielt mit

## 12 Die Geschichte von ...

WER WAR'S?



## Alt & gut 16

Die besten Spiele von Reiner Knizia

## 18 Spielgeschichten

Wenn aus Spielen Ernst wird



© Amigo

## Nachgefragt 20

Das schönste Spielerlebnis

## 22 Charts

Die besten Spiele für viele



## Spiele im Gefängnis 24

Reportage

## 27 Vater und Tochter

Gut gegeben



## Spiele in ... 28

Frankreich

## 32 Wie arbeitet eigentlich ein ...

Spielverleger?



## Zombie-Spiele 37

Gekommen, um zu beißen



<b>Spiel doch: FACECARDS + Rätsel</b> .....	<b>42</b>
<b>Spiel doch: OBEN UND UNTEN</b> .....	<b>44</b>
<b>Spiel doch: MAJESTY</b> .....	<b>46</b>
<b>Spiel doch: CENTURY - DIE GEWÜRZSTRASSE</b> ..	<b>48</b>
<b>Spiel doch: AZUL + Faktencheck</b> .....	<b>50</b>
<b>Spiel doch: RHINO HERO SUPER BATTLE</b> .....	<b>52</b>
<b>Spiel doch mit Kindern</b>	
<b>DER MYSTERIÖSE WALD   KULLERHEXE</b> .....	<b>53</b>
<b>Spiel zwischendurch</b>	
<b>MEMOARRR!   KARUBA</b> .....	<b>54</b>
<b>BONK   POK</b> .....	<b>55</b>
<b>Spiel doch vor Ort</b>	
<b>SUSHI Go!</b> .....	<b>56</b>

### Impressum SPIELDOCH!

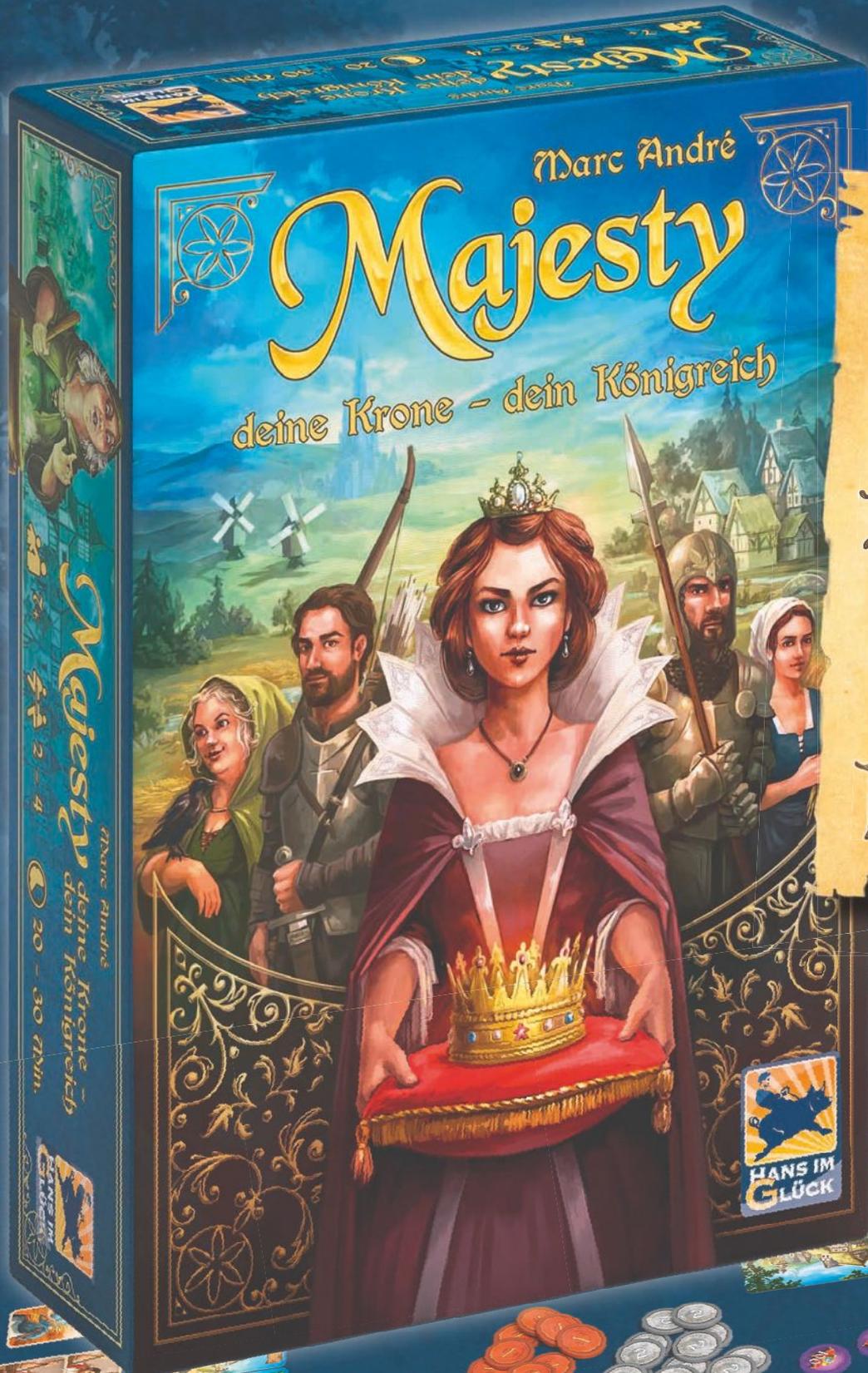
**Verlag:** w. nostheide verlag gmbh, Bahnhofstraße 22, 96117 Memmelsdorf, Tel. 0951-40666-0, Fax 0951-40666-49, Registergericht Bamberg HRB 746.  
**Geschäftsführer:** Jens Nostheide, Tim Nostheide.  
**Chefredakteur:** Udo Bartsch (ub) (bartsch@spiel-doch.eu)  
**Redaktion:** Andreas Becker (ab), Stefan Gohlisch (gol), Karsten Grosser (kg), Martin Klein (mk). Für die mit Namen gekennzeichneten Artikel sind die einzelnen Autoren verantwortlich.  
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Tom Felber, Guido Heinecke, Sandra Lemberger, Daniel Noe, Katrin Reil, Nico Wagner.  
**Erscheinungsweise:** zweimal jährlich, im März und September  
**Anschrift der Redaktion:** w. nostheide verlag gmbh, Bahnhofstraße 22, 96117 Memmelsdorf, Tel. 0951/4 06 66-0, Fax 0951/4 06 66-49.  
**Web:** www.spiel-doch.de  
**Anzeigen:** Barbara Nostheide (barbara@nostheide.de)  
 Es gilt die Anzeigenpreisliste 4 vom 1.1.2018

**Satz und Layout:** Christof Tisch (tisch@spiel-doch.eu)  
**Vertrieb:** Jasmin Hollfelder (jasmin.hollfelder@nostheide.de)  
**Gerichtsstand:** Bamberg  
**Ust-IdNr.:** DE 132 271 195  
**Druck:** creo Druck & Medienservice GmbH, Bamberg.  
**Einzelpreis:** 4,90 € (plus Versand);  
 Bestellungen und Abonnements unter [www.spielbox-shop.de](http://www.spielbox-shop.de)  
**Manuskripte, Fotos und sonstige Unterlagen:** Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und andere Unterlagen übernimmt der Verlag keine Haftung. Rücksendung erfolgt nur bei Rückporto (ebenfalls keine Haftung).  
**Urheberrechte:** Die in der Zeitschrift veröffentlichten Beiträge genießen urheberrechtlichen Schutz. Artikel, sofern sie unter den urheberrechtlichen Schutz der Zeitschrift SPIEL DOCH! fallen, können nur mit Genehmigung des Verlags übernommen oder veröffentlicht werden. Das gilt für alle Medien.



Verband der Zeitschriftenverleger in Bayern e.V.





Bist du  
bereit  
für die  
Krone?



# „EIN SPIELER IST EINE GENIALE FIGUR“

**Sebastian Fitzek** ist ein Meister der Spannung. Seine Psychothriller landen regelmäßig in den Bestsellerlisten. Seit verganginem Herbst prangt sein Name nun auch erstmals auf einem Spiel: **SEBASTIAN FITZEK – SAFEHOUSE**.

Wie kam es dazu? Gibt es demnächst ein zweites Spiel?

Und wann wird ein Spieler mal Protagonist in einem seiner Bücher?

Ein Interview von **Karsten Grosser**.



**Herr Fitzek, welche neuen Erfahrungen haben Sie mit dem Eintauchen in die Spieleszene gemacht?**

Ich bin überwältigt von dem Boom, den Brettspiele gerade erleben; das war bislang an mir vorbeigegangen. Dabei bin ich jemand, der gerne spielt. Wobei sich das verändert hat, seitdem ich dreifacher Papa bin. Ich spiele weniger **TRIVIAL PURSUIT** oder **DAS SPIEL DES LEBENS**, sondern eher **LOTTI KAROTTI** und andere Kinderspiele.

**Im vergangenen Oktober waren Sie zum ersten Mal auf der Messe SPIEL in Essen.**

Das war sehr interessant. In einigen Hallen war es voller als auf der Leipziger Buchmesse. Vor allem die Begeisterung der Spieler und die Möglichkeit, vor Ort alles testen zu können, waren neu für mich. Spielen ist ja etwas Gemeinschaftliches. Wohingegen das Buch, sowohl das Schreiben als auch das Lesen, in der Regel ein sehr einsamer Prozess ist.

**Gibt es Gemeinsamkeiten von Buch und Spiel?**

Ich finde den Schritt richtig, dass immer mehr Buchhandlungen Spiele mit in ihr Repertoire aufnehmen. Jedes Spiel erzählt eine Geschichte, man taucht ein in eine neue Welt. So ist es auch beim Buch. Deshalb ist es nur folgerichtig, dass diese Welten zusammenfinden.

**Es ist in der Tat ein Trend, dass immer mehr Spiele Geschichten erzählen.**

Das finde ich natürlich schön als jemand, der gerne Geschichten erzählt, aber auch als jemand, der gerne Geschichten konsumiert. Sei es in Form eines Spiels, eines Films oder eines Buches. Eine gute Geschichte findet ihren Weg. Es gibt Geschichten, die besser in einem Spiel erzählt werden können. Diese Geschichten unterscheiden sich aber von der Art von Büchern, die ich schreibe.

**Inwiefern?**

Wenn man durch die Geschichte eines meiner Bücher durch ist, hat sich der Held verändert. Ein großer Fan liest das Buch vielleicht ein zweites Mal. Aber nicht immer und immer wieder. Eine Geschichte, die man immer und immer wieder erzählen kann, ist aber die große Herausforderung bei einem Spiel. Deshalb bin ich Marco Teubner sehr dankbar, der als professioneller Spieleautor bei **SAFEHOUSE** aus der Grundidee und den losen Ansätzen ein Erlebnis gemacht hat, das man wiederholen kann.

**Wann kam Ihnen die erste Idee zu SAFEHOUSE?**

Ich hatte mit meinen Kindern **DAS SPIEL DES LEBENS** in der Juniorversion gespielt, was ja eine Reise ist. Und weil ich damals für eine Buchidee zu Zeugenschutzprogrammen recherchierte, kam mir der Gedanke, dass die Flucht in ein Safehouse ein gutes Krimispiel wäre.

**Sie sind es ja gewohnt allein zu schreiben – und nun gab es ein Tandem.**

Ich bin es zwar gewohnt, allein zu schreiben. Aber wer die Danksagungen in meinen Büchern liest, weiß, dass es keine One-Man-Show ist. Das Schreiben des ersten Entwurfs vielleicht noch, aber spätestens dann stellt das Lektorat Fragen. Bei **SAFEHOUSE** war noch etwas mehr Lektorat nötig. Ich hatte zusammen mit dem befreundeten Illustrator Jörn Stollmann zwar bereits eine stimmige Spielwelt entwickelt. Aber dann kam es, dass der Moses-Verlag, auf den ich zugegangen bin, weil er meine geliebten **BLACK STORIES** herausbringt, fragte, ob wir nicht noch jemanden draufgucken lassen sollten, der sich auskennt. Klar, das war bei meinem ersten Buch auch nicht anders.

**Wie war die Zusammenarbeit mit Marco Teubner?**

Marco hat erst einmal viele meiner Bücher gelesen und dann festgestellt, dass dem Spiel noch ein ganz wichtiges Element fehlte: der Zeitdruck. Den hatten wir tatsächlich nicht so eingeplant. Er wollte dieses Element, das man beim Lesen meiner Bücher häufig verspürt, weil der Held unter Druck ist, sehr gerne einbauen. Da sagte ich: Das ist ja großartig. Dann hat Marco das Spiel quasi umgekrempelt. Das ist wie bei einem guten Brainstorming: Man darf sich nicht mit der ersten Idee zufriedengeben. Marco hat dafür gesorgt, dass aus der Idee ein konkretes Spiel wurde.

**Der optionale herunterladbare Soundtrack vermittelt den Zeitdruck sehr gut.**

Das war eine Idee, die wir schon mitgebracht haben. Nach Veröffentlichung von **DAS PAKET** war ich mit einer Band auf Tour, die einen Soundtrack während meiner Lesungen gespielt hat. Daraus stammt das Stück. Das Kuriose aber ist, dass man manchmal den Wald vor lauter Bäumen nicht sieht. Ich finde es fast naheliegend, dass das Spielbrett ein Buch ist, wenn es das Spiel eines Buchautors ist. Aber das war nicht meine Idee. Das war die Idee des Verlages, das so aufzuarbeiten. Sie sehen: Es war eine total uneitle Zusammenarbeit, bei der sich am Ende einfach die beste Idee durchgesetzt hat. Wir wollten nicht, dass Fitzek draufsteht und es einfach nur ein Abklatsch von einem Buch ist. Wir wollten, dass es auch Leuten gefällt, die mit meinen Büchern nichts anfangen können. Am Ende waren wir sehr froh, als die Testspieler gesagt haben: Damit können wir etwas anfangen. Das war mir übrigens auch neu, dass es fast einen Beruf gibt (lacht), bei dem Menschen professionell spielen.

**SAFEHOUSE setzt den Erfolg kooperativer Spiele fort. Welche kooperativen Spiele kannten Sie vorher schon?**

Keines, was ich aktiv gespielt habe. Mein erster Entwurf war auch gar nicht kooperativ, sondern ging davon aus, dass