

Jung und Alt können aus 1200 Brettspielen auswählen



Aus dem 2D-Spiel »Die Legenden von Andor« hat Sören Grundmann (stehend) eine 3D-Variante gebaut. Bei den Acherner Spieletagen erklärte er Besuchern das Spiel.

Bei den Acherner Spieletage gab es Neues aus der Welt der Brettspiele zu entdecken. Dabei wurde deutlich, dass diese trotz der Digitalisierung nicht von ihrem Reiz verloren haben – und manchmal vereinen sich beide in einem Spiel.

Feinde bedrohen das Land Andor. Böse Kreaturen und wilde Monster nähern sich aus den Wäldern, während Zwerge, Bogenschützen, Zauberer und Krieger König Brandur zu Hilfe eilen und den Kampf gegen die wilden Gesellen aufnehmen: Das Kooperationsspiel »Die Legenden von Andor« war eines von 1200, die bei den Acherner Spieletagen für die Besucher bereitstanden und den aktuellen Trend in der Spielszene verkörperten.

Doch Sören Grundmann und seine Mutter Andrea Kistenich haben aus dem normalen 2D-Spiel eine originelle 3D-Variante gebaut, um sich noch besser vorstellen zu können, wie die Helden sich den schrecklichen Kreaturen in den Weg stellen. »Wir sind da schon ziemlich lange dran gesessen«, meinte Sören Grundmann, der ein begeisterter Spieler von solchen kooperativen Spielen ist. Wichtig sei es, nicht alleine zu agieren, sondern mit anderen, um gemeinsam die Aufgaben zu lösen und das Land Andor zu beschützen.

Die Spieletage fanden zum 27. Mal mit Unterstützung der Stadt und der Sparkasse statt und der Spiele-Club mit seinem Vorstandsteam Michael Krübel, Brigitte Schröter, Judith Hodapp und Barbara Spengler hielt vielfältige Spiele bereit, um Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen die Faszination von Karten-, Brett-, Quiz- und Fantasy-Spielen näher zu bringen. »Spielen liegt noch immer im Trend und wir versuchen, den Computer- und Onlinespielen mit den Brettspielen etwas entgegen zu setzen«, erklärte Michael Krübel. »Diesmal haben wir 120 neue Spiele im Angebot.«

Immer neue Regeln

»Voll im Trend liegen die Legacy-Spiele, bei denen zwar ein Spielplan und Standardregeln vorliegen, aber immer neue Regeln hinzukommen und der Spielverlauf sich immer wieder ändert«, so der Spieletester und Youtuber Jörg Königer. Diese sich selbst fortschreibenden, kooperativen Spiele seien stark im Kommen, weil die Spieler nicht wissen, was sie erwartet. Das kann eine verschlossene Box sein, die geöffnet werden muss, und dann würden neue Aufgaben gestellt, die wiederum zu neuen, unbekannteren Aufgaben führen. »Der Reiz des Spielens ist trotz der zunehmenden Digitalisierung weiterhin gegeben«, meinte Königer, wemgleich es viele Verlage gebe, die auch Spiele mit App-Unterstützung anbieten. »Man legt das iPad neben das Spiel und die App steuert den Spieler, der sich dann etwa in einem Raum befindet und plötzlich Geräusche hört.« Nun müsse er sich entscheiden, ob er in dem Spukhaus die Tür öffne oder doch lieber den Weg über die Küche ins Freie wähle. »Der Spieler startet in einem Raum und weiß nicht, was links und rechts um ihn herum passiert.«

Autor: Roland Spether