

## Zeitänderung macht Frauen zu schaffen

**Innsbruck, Berlin** – Heute Nacht werden bekanntlich wieder die Uhren um eine Stunde zurückgedreht. Die Zeitumstellung bringt dann oft die innere Uhr vieler Menschen durcheinander. Wie sich in einer Umfrage herausgestellt hat, macht der Wechsel zwischen Sommer- und Winterzeit besonders Frauen zu schaffen. 46 Prozent haben wegen der Zeitumstellung kurzzeitig Probleme mit dem Schlafrhythmus, bei den Männern sind es 36 Prozent, wie aus einer Forsa-Umfrage in Berlin hervorgeht. Demnach braucht die Mehrheit der Betroffenen ein paar Tage, um wieder in den normalen Schlafrhythmus zu kommen. Neun Prozent der Frauen und vier Prozent der Männer berichteten, unter der Zeitumstellung sogar zu leiden.

Krankenversicherungen raten, die Tage nicht zu verschlafen, sondern sich an der frischen Luft zu bewegen, um den Kreislauf anzukurbeln und das Immunsystem zu stärken. An der Umfrage nahmen den Angaben zufolge im Oktober 1014 Menschen teil. (dpa)



Frauen leiden unter der Zeitumstellung mehr als Männer. Foto: Keystone

## Habeler und Lama im TV

**Mayrhofen** – Weggefährten – das sind der Zillertaler Extrembergsteiger Prof. Peter Habeler und David Lama. Der Kletterstar hatte im zarten Alter von fünf Jahren in der Kasseler Hütte seine erste Klettererfahrungen gesammelt. Habeler kann sich noch gut erinnern: „Ich hab' ihm damals gesagt, dass er sicher einmal Weltmeister werden wird. Das ist er ja dann auch geworden.“

Gemeinsam mit Gregor Sieböck und Martin Weber sind David Lama und Peter Habeler heute Gast bei Barbara Stöckl in „Stöckl am Samstag“ (ORF II, 16.05 Uhr). Titel der Sendung: Weggefährten – Abenteuer unterwegs. (TT)



Peter Habeler diskutiert heute ab 16.05 Uhr in ORF 2. Foto: Parigger



Die Spieler sind erwachsen geworden: Der gestrenge Sombbrero-Träger, ein überraschter und ein nachdenklicher Messebesucher haben das Spiel „City of Horror“ fest im Blick. Foto: Holzer

# Gespielt wird auch mit 30 noch

Fast 150.000 Besucher erlebten auf den 30. Internationalen Spieletagen in Essen einen Wandel: Brettspiele sind oft kein Wettstreit mehr und finanziert werden sie von den Spielern selbst.

Von René Holzer

**1 Rekord:** Zum runden 30. Geburtstag durften die Veranstalter der weltgrößten Spielemesse im deutschen Essen neue Rekorde verzeichnen. Mit 827 Ausstellern aus 37 Nationen präsentierte sich die Spiel'12 so international wie nie zuvor. Durch die Herbstferien im Bundesland Nordrhein-Westfalen waren bereits am Messestart am Donnerstag die 46.000 Quadratmeter der elf Hallen prall gefüllt. Mit 149.000 Spielebegeisterten an den vier Tagen wurde der Besucherrekord nur knapp verfehlt. Dabei auffällig war, dass viele der Spieler mit der Messe mitwachsen: Abgesehen von den Autoren gehörten vor allem an den ersten zwei Messtagen zahlreiche Besucher zu der Generation 30 plus.

An mehr als 800 Neuheiten durften sie sich, aber natürlich auch Familien, Sammler und Händler, einen Überblick über die Trends für das diesjährige Weihnachtsgeschäft und das kommende Frühjahr machen. **2 Miteinander:** Waren früher Brettspiele eher kompetitiv, also im Wettstreit gegeneinander angelegt, möchten die Autoren und Verlage die Familie heute vermehrt in Harmonie und Freundschaft am heimischen Wohnzimmerisch vereint sehen. Durch sogenannte kooperative Spiele wird dieses Vorhaben auf das Brett und in die Tat umgesetzt. Nur durch gute Koordination und Zusammenarbeit der Spieler kann eine Partie auch gewonnen werden.

Da müssen Raumschiffe von mehreren Offizieren kommandiert und gesteuert, auf einer einsamen Insel ums Überleben gekämpft oder aus einem brennenden Haus Menschen gerettet werden. Schafft man es schlussendlich, im Team das Spiel zu besiegen, ist die geteilte Freude darüber groß.

Schafft man es nicht, berät man über eine Strategie, um beim nächsten Spiel erfolgreicher zu sein. Egal ob positiv oder negativ, das Erlebnis wird im Kollektiv geteilt. Kaum ein Verlag, der nicht mindestens ein kooperatives Spiel in seinem Programm führt.

**3 Crowdfunding:** Auch Crowdfunding, die Vorabfinanzierung von Projekten durch Privatpersonen, findet immer mehr Einzug in die Welt der Brettspiele. War im letzten Jahr diese Kategorie der Spiele eher noch unter den Exoten einzureihen, kommt man nun nicht mehr daran vorbei. Über Internet-Plattformen wie Kickstarter oder Spieleoffensive machen mittlerweile nicht nur Kleinverlage von dieser Möglichkeit Gebrauch. Auch namhafte Firmen versuchen dadurch, ihre Konzepte schon vorab gewinnbringend an den Spieler zu bringen. Dem Geldgeber werden dabei spezielle Schmankerln angeboten, um

der Entscheidung für die Finanzierung nachzuhelfen. Je nach Höhe der Finanzspritze darf man dann seinen Namen in der Spielregel oder sogar sein kariertes Konterfei auf der Schachtel des fertigen Produkts wiederfinden.

**4 Spiel des Jahres:** Noch auf konventionellem Wege wurde das heurige „Spiel des Jahres“, „Kingdom Builder“ von Queen Games, produziert. Erst vor zwei Jahren durfte sich der amerikanische Autor Donald X. Vaccarino über den wirtschaftlich bedeutendsten Preis der Spielebranche für „Dominion“ freuen. Erneut hat er es geschafft, mit einem einfachen, aber vielschichtigen Konzept die Jury zu überzeugen.

Bei „Kingdom Builder“ gilt es, die 40 Häuser seiner Farbe möglichst punktetragend auf dem Spielplan unterzubringen. Nur mit einer einzigen Landschaftskarte in jedem Zug ausgestattet, darf man

drei von den Häusern auf dem entsprechenden Landschaftsfeld platzieren. In jedem Spiel werden dabei nur drei der zehn Wertungskarten verwendet. Dadurch entsteht in jeder neuen Partie ein völlig anderes Spielgefühl.

**5 Teurer Spaß:** Schon in den Wochen vor der Spielemesse kristallisierte sich ein eher unerwünschter Trend heraus: Für Brettspiele muss mittlerweile immer tiefer in die Tasche gegriffen werden. Während große Verlagshäuser wie Ravensburger, Schmidt oder Kosmos die Preise konstant halten können, müssen sich die Kleineren mit ansteigenden Preisen über Wasser halten. Vierzig Euro und mehr war keine seltene Summe auf den Verkaufsschildern. Eine Anschaffung, die speziell Familien nicht ohne Weiteres tätigen.

Auch „Kingdom Builder“ durfte erst nach Erhalt der Auszeichnung und damit ver-

### Spiel des Jahres

**Kingdom Builder:** Das Spiel „Kingdom Builder“ wurde heuer als Spiel des Jahres auserkoren. Es ist bei „Queen Games“ erschienen. Spielerzahl: 2-4; Spieldauer: ca. 45 Minuten; Alter: ab 8 Jahren; Preis: ca. 28 Euro.



Foto: Queen Games

bundener Auflagenenerhöhung zumindest im Internet einen saftigen Preissturz erfahren. Andererseits enthalten die meisten Brettspiele einen hohen Wiederspielwert und damit verbunden lang anhaltenden Spielspaß. Das soziale Erlebnis, in den eigenen vier Wänden mit Freunden oder der Familie verspielte Stunden zu verbringen, ist ohnehin unbezahlbar.

## Doppelte Ehre für eine verspielte Familie



Das Ehepaar Brand stellte vergangene Woche in Essen ihr neuestes „Star-Wars“-Spiel vor. Foto: Holzer

**Essen** – Seit 1999 widmen sich Inka und Markus Brand gemeinsam der Welt der Brettspiele. Aus der anfänglichen gemeinsamen Leidenschaft für Spiele wurde ein Autorenehepaar, das mittlerweile schon auf über 50 Veröffentlichungen zurückblicken darf. In diesem Jahr wurden sie für ihr Spiel „Village“ als erstes Ehepaar mit dem begehrten „Deutschen Spielpreis“ ausgezeichnet. Auf dieses Novum folgte zugleich ein anderes: Ihre Kinder Lukas (11) und Emely (9) wurden kurz darauf mit dem „Deutschen Kinderspielpreis“ für ihr Spiel „Mogelmotte“ ausgezeichnet.

„Emely und Lukas kamen eines Abends ins Wohnzim-

mer und spielten am Boden mit 200 Abrisszetteln“, erzählt Inka Brand über die Entstehung. Nachdem sie die Kinder erst nicht ernst nahmen, dann aber sahen, wie viel Spaß die beiden mit ihren Zetteln hatten, setzten sie sich dazu. „Dann erkannten wir das Potenzial von diesem Spiel. Wir halfen ihnen nur noch, die Karten auf 70 zu reduzieren.“ 2012 erschien bereits das zweite Spiel der Jungautoren.

Trotz ständiger Grübeleien über neue Mechanismen, bleibt Zeit, ihre knapp 3000 Spiele umfassende Sammlung zu konsultieren: „Der Montag ist reserviert fürs Spielen. Die anderen Tage entwickeln wir neue Spiele.“