

**Eröffnung der Spieleausstellung in Ehingen, 27 November 2022:**

## **Über die Arbeit der Jury Spiel des Jahres**

**Der Anfang:** Am Rande der Spielwarenmesse in Nürnberg trafen sich im Frühjahr 1978 einige Spiele-Kritiker. Da wurde die Idee geboren, alljährlich ein Spiel des Jahres zu bestimmen. Es wurden die Modalitäten besprochen, dazu die ersten Mitglieder einer Jury bestimmt, die dann ihre Arbeit aufnahm. Sinn und Zweck des gegründeten Vereins war die Förderung des Kulturguts Spiel. Man wollte auf gute Spiele, deren Autoren und Verlage, aufmerksam machen.

**Das erste Spiel des Jahres:** 1979 wurde das Spiel "Hase und Igel" von David Parlett gewählt, ein von Spielkarten angetriebenes Rennspiel. Die Preisverleihung nahm die damalige Familienministerin Antje Huber vor, seinerzeit in ihrem Wahlkreis in Essen, wo auch in der Volkshochschule ein jährliches Treffen von Spielern stattfand. Aus diesem Spielertreffen ging übrigens die derzeit größte Publikumsmesse hervor, die "Internationalen Spieletage" in Essen hervor, mit über 200 000 Besucher - vor Corona. Das zweite Spiel des Jahres 1980 war dann "Rummicub", ein von Epharim Hertzao erfundener Ableger des alten Kartenspiel-Klassikers "Rommé".

**44 Spiele des Jahres bislang:** Bis zum aktuellen Jahr 2022 wurden insgesamt 44 Spiele des Jahres gekürt. Darunter auch ziemlich verkopfte und abstrakte Spiele wie "Focus" von Sid Sackson, einem sehr bekannten amerikanischen Autor. Autor Wolfgang Kramer aus Stuttgart hat 1986 mit "Heimlich und Co." und 1987 mit "Auf Achse" die ersten beiden seiner insgesamt fünf Spiele des Jahres herausgebracht. Zu Wolfgang Kramer kommen wir später noch.

**Der Wendepunkt 1995:** 1995 wurden "Die Siedler von Catan" von Klaus Teuber zum Spiel des Jahres gekürt. Es war sein viertes und seither auch letztes Spiel des Jahres. Die Siedler waren das Überspiel, von dem die Szene begeistert war. Alle Kritiker lobten es schon vor der Entscheidung über den grünen Klee. Zurecht! Und während des Autorentreffens in Göttingen forderte der damalige Vorsitzende der Jury von den Spieleerfindern mehr anspruchsvolle Spiele. Spiele, die die Spieler fordern würden. 1996 wurde dann folgerichtig "El Grande" von Wolfgang Kramer/Richard Ulrich zum Spiel des Jahres gewählt. 1997 dann wieder das eher leichtere Spiel "Mississippi Queen" von Werner Hodel.

**Mein Eintritt in die Jury 1998:** Zusammen mit meinem Freund Michael Knopf, der leider viel zu früh 2006 mit nur 44 Jahren gestorben ist, sind wir aufgenommen worden. Die Jury entscheidet selbst, wen sie von den vielen Spielekritikern im deutschsprachigen Raum, also auch aus der Schweiz und Österreich, dabei haben will. Wir waren stolz, voller Elan und Tatendrang. Doch das sollte sich in den nächsten drei Jahren anders entwickeln, als

wir die verkrusteten Strukturen etwas aufbrechen wollten. Und es ging um viel Geld der Jury. Dazu später mehr. Bei all unseren Reformvorschlägen hatten wir nicht mit den Jury-Mitgliedern der ersten Stunde gerechnet, die nichts verändern wollten. Wir haben leidenschaftlich und mitunter leider auch über den guten Ton hinaus diskutiert, dann sind im Jahr 2000 Andreas Mutschke, Michael Knopf und ich aus der Jury aus freien Stücken wieder ausgeschieden. Was mich persönlich geschmerzt hat. Ach ja: Alle unsere Vorschläge wurden in den Jahren danach umgesetzt - und zwar wirklich fast alle, gegen die noch erbittert argumentiert worden war. Vielleicht hätten wir etwas mehr Nachsicht walten lassen und Geduld haben müssen. Aber vielleicht hat auch die Tatsache, dass der Zwist in der Jury öffentlich geworden war, zum Umdenken beigetragen. Wer es wissen will: Ich selbst war an der Wahl von drei Spielen des Jahres beteiligt. 1998 an "Elfenland" von Alan E. Moon, 1999 an "Tikal" von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling und 2000 an "Torres", wieder vom Duo Kramer/Kiesling.

**Die Jury und das Geld:** Spätestens mit den "Siedlern von Catan", die sich wie geschnitten Brot verkaufen sollten, schwamm die Jury im Geld. Wenn man bedenkt, dass das Siegel "Spiel des Jahres" mit einer Lizenzgebühr belegt ist, seinerzeit fünf Prozent des Preises für Händler. Das waren damals etwa eine D-Mark pro Spiel. Ein Spiel des Jahres verkaufte sich damals allein im ersten Jahr zwischen 300 000- und 500 000-mal. Nicht prämierte Spiele können von solchen Auflagen nur träumen. Die "Siedler von Catan" bescherten der Jury auch in den Folgejahren stets weitere Einnahmen in sechsstelliger Höhe. So kann man davon ausgehen, dass in die Jury-Kasse von 1995 über zwei bis drei weitere Jahre lang etwa zwischen 700 000 und 1 Million D-Mark flossen. Dafür mussten natürlich auch Steuerabgaben bezahlt werden, denn gemeinnützig war und ist die Jury bislang nicht. Ein Großteil des Geldes wurde damals an das Deutsche Spielearchiv in Marburg weitergegeben, das von einem Jury-Gründer geleitet wurde. Er finanzierte damit Mieten und die vom Archiv angestellten Mitarbeiter. Die Jury-Einnahmen waren also zum Großteil zweckgebunden. Jährlich musste deshalb auch ein großes Spiel gewählt werden, damit es keinen finanziellen Einbruch gab. Ein Kartenspiel hatte damals nie eine echte Chance. Es sollte bis zum Jahr 2013 dauern, als mit "Hanabi" von Antoine Bauza ein erstes kleines Kartenspiel für unter 10 Euro Verkaufspreis zum Spiel des Jahres gewählt wurde. Kartenspiele-Hits wie "Bohnanza" "Sticheln" oder "6 Nimmt!" hatten allerdings nie eine echte Chance.

**Kulturgut oder Wirtschaftsfaktor?** Die Gründer der Jury wollten das Kulturgut Spiel fördern. Was ihnen auch zu glauben ist. Doch schnell entwickelte sich das Spiel des Jahres zum Wirtschaftsfaktor für Verlage. Wer ein Spiel des Jahres hatte, der war als Verlag fein raus. Im Übrigen auch die Autoren, die am Verkauf ihrer Spiele ebenfalls besser verdienten - wieder seinerzeit etwa eine Mark pro Spiel. Schlechter bezahlt waren damals nur die Grafiker der Spiele.

**Die Reformen der Jury:** Das sollte die Jury aber ändern. Die Reformen begannen Mitte bis Ende der 2000er Jahre. Man löste sich vom Deutschen Spielearchiv und gründete eine eigene Geschäftsstelle. Man unterstützt seither auch Spieleprojekte in ganz Deutschland, und das mit viel Geld. 2022 sollen es über 500 solcher Projekte gewesen sein, in die mehr als eine halbe Million Euro geflossen sein sollen. Außerdem finanziert der Verein an der Universität Konstanz zwei Doktorandenstellen, die sich mit Spielen beschäftigen. Und er fördert gemeinsam mit den Museen der Stadt Nürnberg ein ein Projekt, das die Entwicklung des Brettspiels zum weltweit anerkannten deutschen Autorenspiel erforscht

und nachzeichnet. Sinnvoll ausgegebenes Geld also. Und es gibt inzwischen drei Spiele des Jahres: das Kinderspiel des Jahres, das traditionelle Spiel des Jahres und das etwas anspruchsvollere Kennerspiel des Jahres. Ein blauer, ein roter und ein grauer Pöppel sind die Signets dafür.

**Wie wird überhaupt gewählt?** Zum einen gilt, dass die Jury-Mitglieder viel spielen. Kein Wunder, denn auf dem deutschen Markt erscheinen alljährlich um die 1000 Neuheiten. Davon wird natürlich nicht jedes Spiel gespielt. Einiges erschließt sich schon beim ersten Lesen der Regel. Und heutzutage profitiert die Jury sicher auch von unzähligen Rezensionen im Internet. Aber dennoch wird wohl viel gespielt. Im Frühjahr trifft sich die Jury dann zu einer Klausur, um die Empfehlungslisten zusammenzustellen, zeitgleich werden auch jeweils drei Spiele für die Wahl zum jeweiligen Hauptpreis nominiert. Das steigert in den nächsten Wochen bis zur Wahl im Juli die Spannung. Am Vorabend der Preisverleihung wählen die Jury-Mitglieder dann in geheimer Abstimmung den jeweiligen Gewinner, was immer erst am Montagmorgen während einer Pressekonferenz bekanntgegeben wird. Während dieser Pressekonferenz schlagen die Verlage aller nominierten Spiele, die die Entscheidung noch nicht kennen, nochmals mächtig die Werbetrommel für ihre Produkte. Und wer den Hauptpreis dann erhält, schreit sein Glück meist lauthals heraus. Wie gesagt: Das Spiel des Jahres hat eine unglaubliche wirtschaftliche Macht. Jeder Verlag giert danach.

**Die Zukunft:** Um die Arbeit der Jury ist es inzwischen gut bestellt. Die Fluktuation ihrer Mitglieder ist so hoch, dass sich fast niemand mehr darauf verlassen kann, Jury-Mitglied auf Lebenszeit zu sein. Und das ist gut so. Länger als 20 Jahre war zuletzt niemand dabei. Junge und hungrige Jury-Mitglieder tun dem Spiel des Jahres gut. Sie haben einen neuen Blick auf Spiele. Wenn das alles auch in den nächsten Jahren so weiter läuft, wird es noch Spiele des Jahres geben, wenn wir alle nicht mehr sind. Denn eines ist für mich klar. Neben all den digitalen Speilen wird es auch in Zukunft noch echte Brett- und Kartenspiele geben. Das hoffe ich nicht nur, ich glaube als angegrauter Spieler fest daran.

**Ganz zum Schluss:** Die Arbeit der Jury ist oft kopiert worden. Inzwischen gibt es weltweit Spielepreise, die von Juroren gewählt werden: Den As d'Or in Frankreich, das Spiel der Spiele in Österreich, um nur zwei zu nennen. Und es gibt seit 1990 den Deutschen Spielepreis, der von Spielern selbst gewählt wird. Jeder kann per Abstimmungs-Postkarte der Spielfachzeitungen oder im Internet an der Wahl teilnehmen. Der Deutsche Spielepreis wird immer am Vortag der Eröffnung der Internationalen Spieletage in Essen übergeben. Dieser Preis ist eher für die Szene wichtig, weniger für den Markt. Und auch dieser Preis hatte 2000 seinen kleinen Skandal. Um zu demonstrieren, dass sich auch viele Spieler an der Wahl beteiligen, wurden die echten Zahlen damals versiebenfacht. Das war einem findigen Menschen aufgefallen. Jedes Abstimmungsergebnis war nämlich durch sieben teilbar. Der Merz-Verlag, der die Spiel in Essen ausrichtet und hinter dem Deutschen Spielepreis steht, musste das kleinlaut einräumen. Es menschtelt halt überall.

**Edwin Ruschitzka, November 2022**