



Eine kleine Chronik

Peter Janshoff

Vorab - in eigener Sache:

Im Folgenden Text finden Sie Informationen über die Entstehungsgeschichte der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel. Diese Darstellung erhebt nicht den Anspruch der Vollständigkeit und entspricht meinem momentanen Kenntnisstand. Falls Sie über weitere Informationen verfügen wäre ich Ihnen dankbar, wenn Sie mir diese zur Veröffentlichung auf dieser Seite überlassen würden. Auch bin ich an Ergebnissen aus den vergangenen Turnieren, wie auch der Intergame und dem EuropeMasters interessiert. Vielleicht ist es ja möglich, eine umfassende Darstellung dieser Meisterschaften zusammenzutragen.

Fortschreibung meiner kleinen Chronologie (Oktober 2004)

Mehr als ein Jahr ist nun wieder vergangen, es ist kurz vor der Spielmesse in Essen. Die Vorbereitungen zur RegVor 2005 sind abgeschlossen, es müssen nur noch die Seiten ins Netz gesetzt werden - ich lasse die zurückliegende Zeit an mir vorbeiziehen

Persönliches

Zunächst mochte ich mich allerdings an dieser Stelle bei allen bedanken, im Besonderen bei den Veranstaltern der Vorausscheidungen, sowie den beiden "Regelverdrehern", Jo Weigand und Stephan Zimmermann.

Der Erste, der seit vielen Jahren Regelfragen zur RegVor beantwortete und die Regeln bearbeitet hatte, es bei der DM immer noch tut. Der Zweite, der Jo bei der RegVor abgelöst hat, und nun zum zweiten Mal, diese nicht ganz einfache Aufgabe übernimmt.

Aber auch bei all den Verlagen, die uns in den vielen Jahren dieser Meisterschaft, mit ihren Spielen unterstützten, und hier können wir mittlerweile all die grossen und kleinen Spieleverlage aufzählen, die - die es nicht mehr gibt, und die - die uns erhalten geblieben sind.

Ohne das Zusammenspiel all dieser Faktoren, sowie dem Engagement vieler Einzelner, wäre diese Meisterschaft nicht möglich und hätte sich nicht zu dem entwickelt, was sie heute ist - ein fester Bestandteil der deutschen Spielszene.

Was hat sich im letzten Jahr so getan?

Eigentlich nichts. Die Turniere laufen Dank dem Engagement der regionalen Veranstalter nach wie vor gut. Die Anzahl der teilnehmenden Teams schwankt wie immer, so zwischen 150 - 190 Mannschaften, was aber wohl hauptsächlich

an unserer Auswahl der Turnierspiele liegen muß.

Die Auswahl

Aber es gibt doch etwas Neues. Wir haben in diesem Jahr die Turnierspiele zur RegVor 2005, zusammen mit den regionalen Veranstaltern ermittelt, und nicht wie 2003/2004 ohne Beteiligung.

Für das Jahr 2006 wird es wieder eine Beteiligung aller geben. Diese wird folgendermassen aussehen:

Wir werden nach der Spielmesse im Oktober auf unserer Homepage ein "Vorschlagsformular" setzen. Dort könnt ihr dann die Spiele für die RegVor 2006 mitbestimmen. Wir werden die Vorschläge in vier Kategorien unterteilen:

- 1.) Strategiespiele
- 2.) Kartenspiele
- 3.) Familienspiele
- 4.) Glücksspiele

So wie wir es bereits in diesem Jahr zusammen mit den regionalen Veranstaltern durchgeführt haben, und wie ich es 2003 angekündigt hatte.

Mitte des Jahres, also einige Monate vor der Spielmesse, werden wir die Vorschläge auswerten und eine zweite Abstimmungsrunde beginnt, diesmal mit Spielen. Das Ergebnis daraus bekommen wiederum die regionalen Veranstalter zur entgeltigen Abstimmung.

Ich hoffe, dass mit dieser Regelung die Meisten zufrieden sein können, auch wenn wahrscheinlich das Ergebnis nicht immer alle "Spielerherzen" befrieden wird.

Ein Wechsel

In diesem Jahr gab es einen Veranstalterwechsel, "Igrajem" aus Hührt. Bei Ralf Mertens, einem Mitstreiter der ersten Stunde, möchte ich mich recht herzlich für die jahrelange Zusammenarbeit bedanken.

Neu hinzugekommen ist "Hall9000" und die Spielothek Mannheim. Beide richten in einer Kooperation das Turnier aus. Ansprechpartner sind für "Hall9000", Frank Gartner und für die "Spielothek", Angela Wolf.

Ein Problem? - kein Problem!

Im Oktober lass ich im Forum der Spielbox einige Beiträge zu Aktivitäten der Brettspielwelt Es ging dabei um die Spieleauswahl der Omlne-Plattform im Zusammenhang mit der RegVor, aufgrund der Herausnahme der Spiele von Queen Games aus der Brettspielwelt. Hier die wesentlichen Auszüge meiner Antwort im Forum vom, 13.10.04:

..... Eines kann ich euch hier aber zusagen, dass das Thema "Queen Games - BSW" auf die Auswahl der Spiele zur RegVor und zur DM keine Auswirkungen hat. Das Spielezentrum kann sich nicht von der Entscheidung der BSW abhängig machen, was zu dem auch unserer grundsätzlichen Einstellung widersprechen würde. Im Übrigen ist dies auch im Sinne der Brettspielwelt. Die BSW wird auch weiterhin alle Spiele, die zur RegVor

ausgesucht werden, online setzen. Es sei denn, der Verlag selbst möchte es nicht.

Ende des Zitates

Soweit mein kleiner Rückblick auf die letzten anderthalb Jahre, sowie die kleine Vorschau auf das kommende, spielerische Jahr.

Fortschreibung meiner kleinen Chronologie (April 2003)

Mittlerweile sind wieder vier Jahre ins Land gegangen, wir schreiben das Jahr 2003 und stehen kurz vor dem Finale der Meisterschaft 2003. Wenn ich auf die letzten vier Jahre zurückblicke, erscheint es mir so, als hätte sich eigentlich nicht viel verändert – aber dies scheint nur so.

Die „Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel“ hat einen Partner bekommen, die „www.brettspielwelt.de“. Eine „Online Spielesite“, deren Betreiber, Brett- und Kartenspiele eins zu eins für das kostenlose Spielen im Internet umsetzen.

Tobias Lang schrieb damals: „Die Brettspielwelt ist eine private Initiative aus begeisterten Brettspielern, Programmierern und Datenbankexperten. Ziel ist es die Faszination Brettspiel via Internet zu vermitteln. Wir möchten den Usern ein breites, umfassendes Angebot von Brettspielen präsentieren. Insbesondere möchten wir den Spielern immer wieder neue Spiele näher bringen“.

Ich denke, dass dies gelungen ist, und sich über die Maßen weiterentwickelt. Nach einem etwas anfänglichen Zögern im letzten Jahr, zeigte sich in diesem Jahr ein guter Zuspruch.

Was auch unser Folgeprojekt zeigt, die „1. Internationalen Carcassonne Meisterschaft“.

Aber etwas anders hat sich nach meinen persönlichen Beobachtungen verändert, eine grundlegende Einstellung zum „Turnierspielen“ selbst. Im Vordergrund steht oftmals nicht mehr der alleinige Spaß am Spielen selbst, sondern die sogenannte „Spielerehre“. Was sicherlich nicht negativ zu sehen ist, denn bei unseren Turnieren geht es in der Regel um nichts anderes, als eben um diese Ehre. Auch haben wir dies sicherlich unbewusst forciert, nur darf der Spass dabei nicht zu kurz kommen.

Nicht verändert dagegen hat sich die Beteiligung an den Turnieren, sie ist ungebrochen gut. Was zunächst so aussah, als wäre sie rückläufig, stabilisierte sich in diesem Jahr, und es kam zu einer deutlichen Steigerung.

Was einerseits auf die Kooperation mit der Brettspielwelt, andererseits auf die Erweiterung (von 16 auf 20 Teams) der Teilnehmerbegrenzung, an den einzelnen Turnierorten, zurückzuführen ist. Vielleicht spielen die eigentlichen Turnierspiele dabei auch eine Rolle, diese betrachte ich persönlich allerdings als sekundär.

Ändern wird sich auch der Auswahlmodus für die Spiele der „Regionalen Vorausscheidung“, diese Spiele werden in Zukunft nur noch bedingt durch die Teilnehmer ausgesucht. Da wir in den letzten Jahren bereits grössere Probleme

damit hatten diese vier Spiele zu bestimmen, wird es demnächst eine Auswahlliste geben.

Die Liste wird vier Kategorien mit jeweils 10 – 15 Spiele beinhalten, die Spiele suchen die „Regionalen Veranstalter“, die Schiedsrichter/Regelbearbeiter und das Spielezentrum aus. Somit ist gewährleistet, dass keine Spiele dabei sind, die nicht mehr im Handel erhältlich sind, für das Turnier nicht geeignet sind oder die schon mehrmals dabei waren.

Mögliche Kategorien sind:

- 1.) Strategiespiele
- 2.) Familienspiele
- 3.) Glücksspiele
- 4.) Kartenspiele

Ab der Meisterschaft 2004 steht Jo Weigand, von den Spuiratz´n, nicht mehr für die Regelbearbeitung der Vorausscheidungen zur Verfügung. Sein Nachfolger wird Stefan Zimmermann, ebenfalls von den Spuiratz´n. Stefan hat im Übrigen das neue Auswertungsprogramm für die Mannschaftsmeisterschaft geschrieben, und ist ebenfalls ein passionierter Spieler.

Auf diesem Weg möchte ich mich, im Namen des Spielezentrums, bei Jo Weigand für seine professionelle und manchmal auch aufopfernde Arbeit bedanken. Es war sicherlich nicht immer ganz einfach, all diese kleinen und grossen Probleme unter einem Hut zu bekommen.

Für das Finale steht er zumindest im kommenden Jahr, auch weiterhin zur Verfügung.

Abschließend möchte ich noch auf anderes Problem aufmerksam machen, das zur Fortführung der Meisterschaften ebenso wesentlich ist, wie die Spiele selbst – die Finanzierung.

Die Finanzierung der Vorausscheidungen, und dem eigentlichen Finale war und wird eine Mischfinanzierung bleiben. Einerseits über die Startgelder und die Abgabe der Turnierspiele zu einem recht günstigen Preis, und andererseits durch Eigenmittel des Spielezentrums. Bisher stellte dies kein Problem dar und war ausreichend. In den letzten zwei Jahren, bleiben wir allerdings zunehmend auf den Spielen sitzen, so auch in diesem Jahr. Wie lange wir noch diese Kosten auffangen können bleibt abzuwarten. Ich hoffe, dass sich dieses Verhalten wieder ändern wird.

Die Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel



15 Jahre am Brett

Eine Chronologie der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel

Es gab Zeiten, da gehörte zu einer geselligen Runde eine gute Zigarette. Eine angenehm verqualmte Atmosphäre war nichts anrühiges, sondern eher gemütlich zu bewerten. Rauchen war chic und sollte die Geselligkeit fördern. Zu dieser Zeit gab es eine Zigarettenmarke, mit einem wahrlich königlichen Utensil für Macht und Herrschaft im Namen. Leider ist es mir nicht bekannt, ob es sie heute noch gibt. Diese Zigarettenmarke wollte noch mehr zur Geselligkeit beitragen und brachte eine eigene Spieleserie unters Volk. Dies waren die sogenannten „Krone – Spiele“. Spiele, die für die damaligen Zeit, in den Siebzigern, schon einen recht hohen Anspruch hatten.

Bei den Spielen selbst blieb es allerdings nicht, es sollte ja die Geselligkeit gefördert werden. So entstanden die „Krone – Spieleclubs“. Man traf sich in regelmäßigen wie auch unregelmäßigen Abständen in Hotels oder anderen geselligen Orten, um seinem Hobby, das Spielen von Gesellschaftsspielen, nachzukommen. Damit allerdings nicht genug. Es entstand die Idee, sich mit anderen „Krone – Spieleclubs“ zu messen. Dies war meines Wissens nach der Grundstein für das turniermäßige Spielen von Gesellschaftsspielen.

1984 wurde „Die Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel“ ins Leben gerufen. Organisiert wurde sie damals von Sven M. Kübler, einem engagierten „Spieler“ und Journalisten, und fand während der 2ten Essener Spielertage, in der Volkshochschule, statt. Das damalige Turnier wäre fast an einem resoluten Hausmeister gescheitert, wie mir Rolf-Dieter Hiller, ein Teilnehmer, erzählte. Die Veranstaltung war offiziell am 22.00 Uhr beendet, die Mannschaften spielten allerdings noch um 22.30 Uhr. Da der besagte Hausmeister Feierabend hatte, wollte er das Licht abschalten. Nur durch gutes Zureden ließ er sich überzeugen und die Teilnehmer brachten das Turnier zum Abschluß. Gespielt wurden: „Abilene“ von Hexagames, „Dampfroß“ von Schmidt Spiele & Freizeit, „Dschungel“ von Spear-Spiele und „Quibbix“ von Ravensburger. Ravensburger ist im Übrigen der einzige Verlag, der die vergangenen 15 Jahre unbeschadet überstanden hat. Hexagames, Spear und Schmidt Spiele & Freizeit gibt es entweder gar nicht mehr, sie sind aufgekauft worden oder existieren nur noch als Markenname.

Bis 1988 war die Spielmesse in Essen Austragungsort für diesen Titelkampf. 1989 übernahm das heutige Spielezentrum in Herne die

Organisation und Durchführung der „Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel“, damals noch in Zusammenarbeit mit dem Hippodice Spieleclub.

Bis zu diesem Zeitpunkt gab es keine regelrechten Vorausscheidungen für dieses Turnier. Interessierte Teams konnten sich mittels einiger Rätselaufgaben, die ihnen gestellt wurden, qualifizieren.

Dies änderte sich 1991 erstmals. An zehn Austragungsorten, verteilt über Deutschland, fanden Ende Februar die ersten „Regionalen Vorausscheidungen zur Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel“ statt. 69 Mannschaften beteiligten sich an dieser Qualifikationsrunde. Bis heute gab es eine ständige Steigerung. In diesem Jahr meldeten sich 192 Mannschaften, für die mittlerweile an zwölf Austragungsorten stattfindenden Turniere, an. Für das kommende Jahr ist eine Ausweitung auf vierzehn Orte geplant.

Im Laufe der Jahre hat sich einiges geändert. Nicht nur, daß die Spiele, dessen Ausstattung, die grafische Gestaltung wie auch ihr Spielwert, immer anspruchsvoller geworden sind. Es hat sich auch ihr eigentlicher Nutzen verändert. Spiele, die in den Siebzigern nicht produzierbar gewesen wären, sind heute alltäglich. Auch war es in dieser Zeit eine kleine überschaubare Szene. Diese „Spieler“, man kannte sich, es waren fast immer die „Gleichen“, die man auf den verschiedenen Spielveranstaltungen und Turnieren traf. Und gerade deshalb herrschte ein relativ hoher Anspruch und manchmal schon eine Art von Besessenheit, nämlich die Besessenheit, unbedingt gewinnen zu wollen – nein, zu müssen. Dabei ging schon manchmal der Spaß an der eigentlichen Sache verloren, der Spaß am Spielen.

Heute steht bei dem größten Teil der Mannschaften nicht unbedingt das „Siegen müssen“ im Vordergrund. Natürlich möchte man gewinnen und nicht als Letzter ins Ziel kommen, aber dabei gewesen sein ist zumindest genauso wichtig. Die Atmosphäre bei diesen Turnieren ist lockerer geworden, dies kann auch daran gemessen werden, daß ganze Familien mitspielen. Auch ihre Mannschaftsnamen sprechen für sich selbst: „Just 4 fun !“, „Die Glücksritter“, „Die dümmsten Bauern“, „Das kleine Arschloch und seine Freunde“.

Neben der „Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel“ gibt es mittlerweile eine ganze Reihe von Brettspielturnieren. Die Deutsche Einzelmeisterschaft in „Die Siedler von Catan“, einen sogenannten „Zweipersonen – Kartenspiel – Triathlon“, die „Deutsche Rheinländer – Meisterschaft“, die „Zatre Open“ und viele mehr. Das Turnierspielen von Gesellschaftsspielen ist gesellschaftsfähig geworden, es spielen nicht mehr nur die Freaks, sondern auch alle anderen Spielebegeisterten. Wenn Ihr mehr darüber erfahren wollt, vielleicht sogar einmal mitspielen möchtet, schreibt ans Spielezentrum, Jean-Vogel-Str. 17, 44625 Herne, Tel. 02323/460418 oder schaut auf unsere Homepage:

www.herne.de/spielezentrum/home.htm, bzw. www.spielezentrum.de

Einige dieser Turniere beginnen in den nächsten Wochen, spätestens mit dem 18. Herner Spielewahnsinn am 14. Mai 1999. Dort findet auch in diesem Jahr wieder die „Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im

Brettspiel“ statt, diesmal zum 15.ten Mal.

Eines muß allerdings noch gesagt werden, im Gegensatz zu den Anfängen gibt es einen gravierenden Unterschied. Heute wird kaum noch geraucht auf den Turnieren, in den meisten Fällen herrscht sogar ein Rauchverbot. Bisher habe ich allerdings noch nicht festgestellt, ob es der Geselligkeit abträglich ist.

© Peter Janshoff