

56



## Herr Teubner, Sie haben mehr als 50 Spiele entwickelt. Welches davon mögen Sie am liebsten?

Das Spiel »Safranito«. Dabei müssen die Spieler auf einem indischen Markt mit Gewürzen handeln und Münzen in mehrere Schalen auf dem Spielplan werfen. Ziel des Spiels ist es, Gewürze zusammenzubekommen, um verschiedene Speisen zubereiten zu können. Diese Kombination aus Handeln, Taktik und Geschicklichkeit finde ich klasse.

## Wie sind Sie auf die Idee dazu gekommen?

Ich habe in einer Zeitschrift ein Bild von Marktständen mit bunten Gewürzschalen gesehen. Das hat mich fasziniert, und ich dachte: Daraus müsste ich mal ein Spiel machen!

## Wie wird man eigentlich Spieleentwickler – gibt es dafür eine spezielle Ausbildung?

Nein. Die meisten Spieleerfinder haben einen anderen Beruf. Sie denken sich die Spiele in ihrer Freizeit aus.

## Kann das jeder?

Ja – jeder, der gerne spielt. Denn dabei kommt man schnell auf Ideen. Außerdem muss man Durchhaltevermögen haben, vor allem wenn es darum geht, die Regeln auszutüfteln und aufzuschreiben. Ein Spiel ist aber nie nur das Werk eines Einzelnen: Ich entwickle es zwar, aber hinter mir steht ein ganzes Team von einem Spielverlag. Dazu gehören zum Beispiel Leute, die sich darum kümmern, wie das Spiel aussieht. Und andere, die nur darauf achten, dass alle Regeln verständlich sind.

## Wie fangen Sie an?

Manchmal entdecke ich einen Gegenstand und finde ihn so toll, dass ich dazu ein Spiel erfinden möchte. Deshalb liegen in meiner Werkstatt auch Tausende Figuren, Steinchen, Glocken und Bälle herum, die ich gesammelt habe. Genauso stapeln sich dort aber auch die Spiele anderer Erfinder.

## Sie schauen sich von anderen Spielen etwas ab?

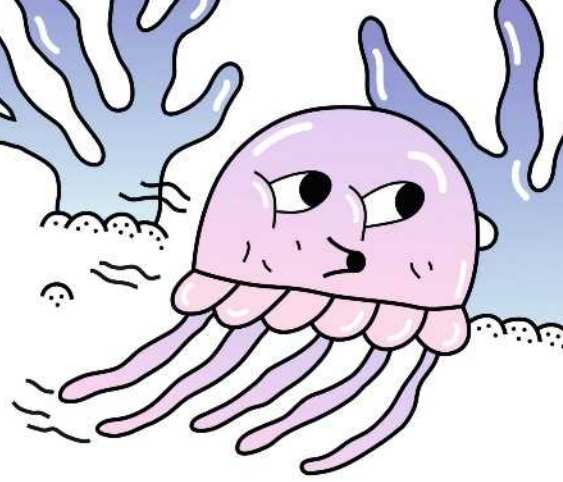
Natürlich nicht das ganze Spiel, aber einzelne Dinge schon. Viele Elemente kommen ja auch immer wieder vor, etwa Würfel oder Ereigniskarten. Oder bestimmte Aufgaben: dass man wie bei »Memory« etwas wiederfinden muss oder dass man wie bei »Rommé« Karten sammelt und sie ablegt, wenn man genug zusammenhat. Bei den meisten neuen Spielen werden bekannte Dinge zu etwas Neuem verknüpft.

## Wie machen Sie das?

Ich teste verschiedene Sachen. Ich schiebe Karten hin und her oder überlege, was ich mit einem Würfel Neues machen kann: Zum Beispiel schüttle



**Marco Teubner entwickelt seit 16 Jahren Spiele. Er hat mehrere Preise für seine Ideen gewonnen.**



ich ihn durch den Ärmel auf das Spielbrett, oder ich mache Würfelweitwurf. Manchmal verdrehe ich auch etwas ins Gegenteil: Dann gewinnt nicht der, der die meisten Punkte hat, sondern der mit den wenigsten. Als Autor darf man alles machen – das ist ja das Schöne!

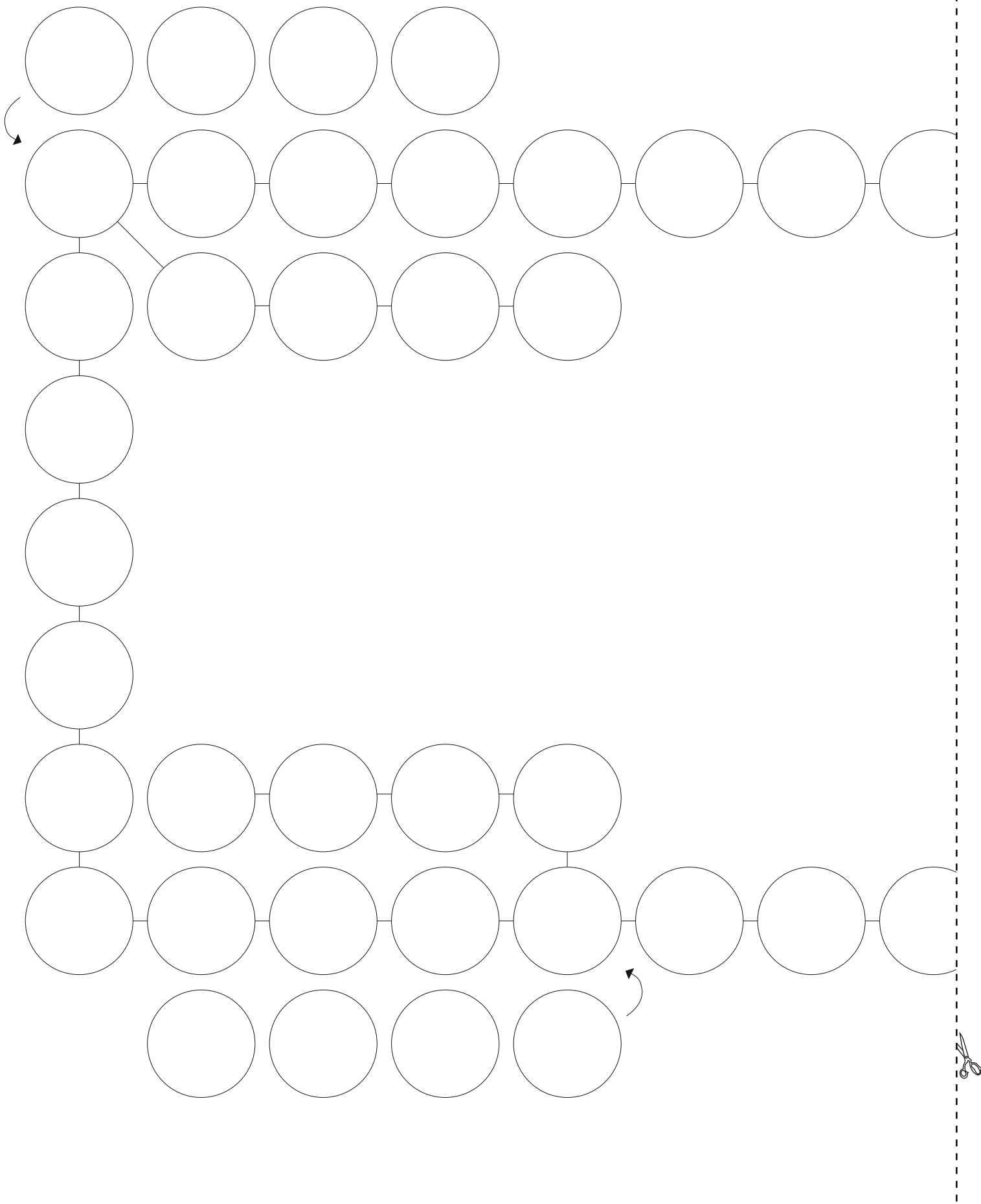
## Gibt es denn etwas, das man beim Spieleausdenken unbedingt beachten muss?

Man sollte den Spielern die Möglichkeit geben, eigene Entscheidungen zu treffen. So ist es zum Beispiel bei »Mensch ärgere Dich nicht«: Hier kann jeder Spieler sich selbst überlegen, ob er seine Figuren gleichmäßig bewegen will oder ob er erst die eine ins Ziel bringt und dann mit der nächsten hinterherläuft. Damit beeinflusst er das Spiel, und es ist keine reine Glückssache, wer gewinnt.

## Haben Sie noch einen Tipp für angehende Spieleentwickler?

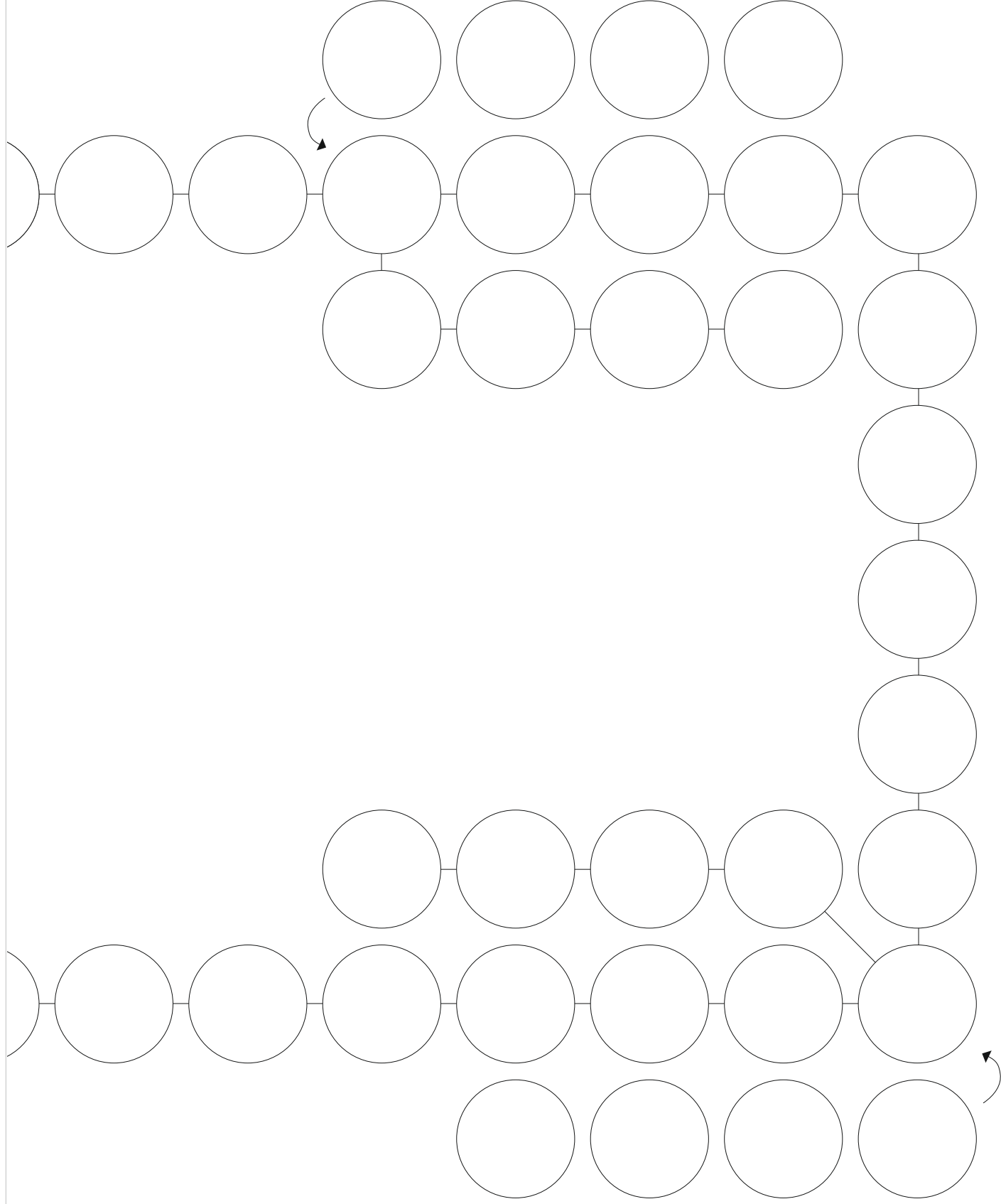
Geduld! Die zu haben ist ganz wichtig. Manche Spiele liegen jahrelang in meinem Schrank, bis es irgendwann endlich Klick macht und mir einfällt, was ich daran noch verändern muss. Und dann macht das Spiel richtig Spaß.







Schneid das Spiel aus, und kleb die beiden Seiten übereinander.



# So gestaltest du dein Spiel:



## Das Ursprungsspiel

Wähl ein Spiel aus, das du schon gut kennst. Hier ist »Mensch ärgere Dich nicht« das Ursprungsspiel, das du weiterentwickeln kannst. Der Spielplan auf der vorherigen Seite ist eine Abwandlung davon. Die Grundregeln: Jeder hat vier Figuren und muss sie durch Würfeln und Ziehen möglichst schnell ins Ziel bringen. Wer das zuerst schafft, hat gewonnen. Trifft man zwischendrin auf Figuren der Mitspieler, wirft man sie raus, und sie müssen von vorne beginnen. Lass dein Spiel auf diesen Grundregeln aufbauen. Dazu kommen später deine eigenen Ideen.

## Die Geschichte

Überleg dir, worum es in deinem Spiel gehen soll. Bei »Mensch ärgere Dich nicht« laufen einfach Männchen von Haus zu Haus. Deine Figuren können aber auch richtige Abenteuer erleben. Vielleicht sind sie Meerestiere, so wie auf diesen Seiten, die in ihr Koral-

lenriff schwimmen müssen? Oder Vampire, die vor dem Sonnenaufgang zurück in ihrer Gruft sein müssen? Oder Pferde, die durch einen Parcours müssen? Nimm ein Thema, mit dem du dich gut auskennst.

## Die Regeln

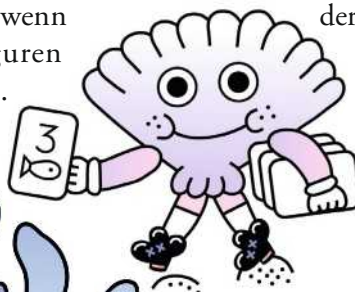
Was stört dich am Ursprungsspiel? Welche Dinge könntest du verändern, um es noch spannender zu machen? Du kannst zum Beispiel zusätzliche Würfel ins Spiel bringen und neue Regeln dafür erfinden. Vielleicht diese hier: Statt mit einer 6 darf man seine Figur nur noch mit einer 1 auf das Spielfeld setzen oder mit seiner Lieblingszahl. Oder du wirfst die Figuren deiner Mitspieler nicht raus, wenn du auf ihrem Feld landest, sondern nimmst sie huckepack. So dürfen sie mitziehen, wenn du deine Figuren weiterbewegst. Fällt dir noch mehr ein?

## Die Aktionsfelder

Füg dem Spiel etwas hinzu, zum Beispiel Aktionsfelder. Zeichne sie mit einer besonderen Farbe auf dem Spielplan ein. Leg fest, was passiert, wenn ein Spieler darauf kommt: Darf er drei Felder vorrücken? Muss er aussetzen? Oder eine Aktionskarte ziehen?

## Die Aktionskarten

Landet ein Spieler auf einem Aktionsfeld, muss er eine Karte nehmen, auf der eine Quizfrage oder lustige Aufgaben stehen, etwa: »Nenn drei Fischarten!«, oder: »Mach 15 Sekunden lang Blubbergeräusche!« Überleg, wie er dafür belohnt wird: Darf er noch einmal würfeln? Alle Karten müssen hinten gleich aussehen. Du kannst Karteikarten beschriften und bei jeder auf die Rückseite einen Stempel drücken. Oder du nimmst ein Kartenspiel, klebst Papier auf die Vorderseiten und schreibst die Aufgaben darauf.





## Der Spielplan

1.

Schneid den Spielplan aus dem Heft aus, und kleb ihn in der Mitte zusammen.

2.

Nimm Filzstifte oder Buntstifte. Teste auf einem Extrablatt, welche Farben gut zusammenpassen und was du auf das Spielbrett malen möchtest.

7.

Verschöner den Spielplan mit Zeichnungen, Malereien und Mustern.

6.

Zeichne Aktionsfelder ein: Landet ein Spieler darauf, muss er etwas Besonderes tun. Verteil sie auf dem Spielplan.

5.

Gib den Feldern, auf denen die Figuren loslaufen, eine einheitliche Farbe.

4.

Mal die Startfelder eines Spielers alle in derselben Farbe aus, genau wie die Zielfelder. Du kannst den Teams auch Wappen geben.

3.

Schreib den Namen des Spiels auf dem Extrablatt vor. Probier dabei verschiedene Schriftarten aus. Wenn dir eine gefällt, schreib damit den Namen in die Mitte des Spielplans.

## Die Figuren

Womit sollen die Spieler über das Feld ziehen? Natürlich kannst du normale Spielfiguren wie bei »Mensch ärgere Dich nicht« nehmen. Witziger wird es, wenn du Dinge benutzt, mit denen man eigentlich nicht spielt: Knöpfe, Gummibärchen, Cent-Münzen, Deckel ... Verschöner sie mit Stiften, Nagellack oder Aufklebern, sodass sie zu deiner Spielwelt passen. Oder du bastelst deine Figuren gleich selbst: Du kannst etwa Fische aus Fimo oder Knete formen oder sie aus Tonkarton ausschneiden.



## Der Test

Spiel das Spiel einmal allein durch. Lad dann Freunde zum Probespielen ein. Bau das Spiel auf, nenn die Regeln, und los geht's! Erklär währenddessen möglichst wenig. Denn es soll ja auch funktionieren, wenn du nicht dabei bist. Falls irgendetwas nicht gelingt, denk darüber nach, wie es besser gehen könnte. Verändere eine Sache nach der anderen, bis alles klappt.

## Die Anleitung

Nimm einen Bogen Tonkarton, und notier darauf, wie das Spiel heißt und wie viele mitmachen können. Schreib

eine kurze Geschichte auf, in der du erzählst, worum es geht – zum Beispiel: »Die Fische schwimmen friedlich durch die Karibik, als sie plötzlich das Motorboot eines Anglers hören ...« Erkläre die Regeln: Wer fängt an? Wann ist der Nächste dran? Wann ist das Spiel zu Ende? Wer gewinnt?

## Die Box

Besorg eine Kiste mit Deckel, in der du das Spiel aufbewahren möchtest. Schreib den Namen des Spiels auf den Deckel, und verzieren die gesamte Box mit Malereien und Zeichnungen.



? Wie ist dein Spiel geworden? Schick ein Foto davon an [zeitleo.magazin@zeit.de](mailto:zeitleo.magazin@zeit.de) – vielleicht wird es im nächsten Heft abgedruckt!

# Hast du Lust auf mehr?

Spannende Geschichten, knifflige Rätsel und viele Ideen zum Selbermachen – das alles steckt in ZEIT LEO, dem bunten Magazin für Kinder ab 7 Jahren.

**Sicher dir jetzt zusammen mit deinen Eltern 4 Ausgaben zum Sonderpreis von nur 10,- €.**



**Nur 10 €**  
4 x ZEIT LEO

**Jetzt bestellen:**

 [www.zeit.de/leo-post](http://www.zeit.de/leo-post)

 **040/42 23 70 70\***

\*Bitte Bestellnummer 2061786 angeben