



Bilder: Peter Pfister

# «Ich spiele gerne, aber nicht gut»

**LUDOLOGIE** Urs Blumentritt ist der Schaffhauser Experte für Brettspiele. Ein Gespräch über Spiel, Realität und alles dazwischen. Und darüber, wieso «Nerd» für ihn keine Beleidigung ist.

## Interview: Luca Miozzari

*Während die ganze Welt zu den Spielen nach Peking blickt, baut Urs Blumentritt das Brettspiel «The Last Bastion» auf. Wir müssen die Menschheit vor den dunklen Horden der Königin des Schreckens bewahren. Mit Würfeln. Ein vorbeigehender Mann bleibt interessiert stehen.*

*Urs Blumentritt ist 42 Jahre alt, von Beruf Informatiker. Wir sind im «Falken» an der Vorstadt, weil es Montag ist und Blumentritts Stammlokal, die «Kammgarn Beiz», heute geschlossen hat. Jeden Mittwochabend seit gut zehn Jahren trifft er sich dort mit einem losen Zusammenschluss von fünf bis 15 Menschen unter dem Motto «Guinness & Games» – Bier und Brett-*

*spiele. Blumentritt bringt Spiele mit und erklärt sie jedem und jeder, der oder die mitspielen will.*

*Wenn es in Schaffhausen einen Spiele-Experten gibt, dann ist es dieser Mann.*

**Wie viele Spiele besitzt du?**

**Urs Blumentritt** Drei Schränke voll.

**Was muss man sich unter einem Schrank vorstellen?**

Einen doppeltürigen Kleiderschrank.

**Seit wann sammelst du?**

Brettspiele sammle ich aktiv, seit ich 25 bin, also so 2005, 2006. Dazu muss ich sagen, dass ich nicht nur Brettspiele spiele, sondern

auch Pen-and-Paper-Rollenspiele, Computerspiele und so weiter. Ich bin ein Spieler im Allgemeinen.

**Du hast deine Liebe zu Brettspielen erst mit Mitte 20 entdeckt?**

Ich hatte schon als Kind gerne Brettspiele. Aber die Auswahl war beschränkt, es gab Sachen wie «Monopoly», «Mensch ärgere dich nicht» oder «Risiko». Das ist ein netter Einstieg, aber haut einen natürlich nicht vom Hocker. Komplexere Spiele haben sich im deutschsprachigen Raum erst Anfang der 2000er-Jahre verbreitet, «Die Siedler von Catan» zum Beispiel. Das kennt ja heute jeder. Mittlerweile gibt es echt gute deutsche Spielerverlage, die auch Spiele importieren, also aus dem Englischen übersetzen.

**Was macht ein gutes Spiel aus?**

Das kommt auf den Spieler an. Ich persönlich habe gerne thematische Spiele. Viele Spiele aus dem europäischen Raum sind sehr abstrakt designt, da geht es mehr um die Spielmechanik.



«Uno» zum Beispiel.

Genau. Supertolles Spiel, aber es hat null Thema dahinter. Die Karten haben keine Bedeutung, die über die Farbe oder die Zahl hinausgeht. Das ist nicht so mein Ding, ich mag, wenn es Figuren hat oder Monster, wenn man sich etwas vorstellen kann. Ausserdem mag ich kooperative Spiele, wo man nicht gegeneinander spielt, sondern gemeinsam das Spiel besiegen muss.

«Zu den coolen Kids werde ich nie gehören.»

In der Pandemie, vor allem am Anfang, war oft von einem Brettspiel-Boom zu lesen. Hast du das in deinem Umfeld auch wahrgenommen?

Mein Umfeld besteht sowieso fast ausschliesslich aus begeisterten Spielern, also dort sind Brettspiele nichts Neues. Ich kann mir aber gut vorstellen, dass es diese Renaissance gegeben hat, weil die Leute halt mehr zuhause waren, Zeit hatten, vielleicht mal den Schrank geöffnet und das Monopoly gesehen haben. Und dann haben sie sich gesagt: «Monopoly kennen wir schon auswendig», und haben sich nach was Neuem umgesehen. Und viele haben dann vielleicht auch bemerkt, dass Brettspiele nicht nur für Kinder sind, sondern im Gegenteil viele Brettspiele viel zu komplex sind für Acht- bis Zwölfjährige.

Aber Erwachsene, die Brettspiele spielen, werden immer noch als Nerds abgestempelt, oder?

Für mich ist Nerd eine Selbstbezeichnung, damit habe ich kein Problem. Zu den coolen Kids werde ich nie gehören. (lacht) Aber ich hatte bisher keine negativen Begegnungen, also dass mich jemand als Spinner betitelt hätte oder so. Oft sind die Leute eher überrascht, wenn sie uns in der Kammgarn Beiz sehen: «Ah Brettspiele, das gibt es, Erwachsene spielen das?»

Was hat das Gewinnen für einen Stellenwert für dich?

Einen sehr geringen, gerade an den Mittwochabenden. Sehr selten kommt es vor, dass ich mich hinsetze und mir sage, heute will ich gut sein. Dann spiele ich auch ganz anders, dann zähle ich Karten, schätze Wahrscheinlichkeiten und so weiter. Aber auch wenn ich mir Mühe gebe, in meinem Kollegenkreis gibt es wesentlich bessere Spieler. Ich spiele gerne, aber nicht gut. Zum Wettkampfspieler würde ich nicht taugen.

Hast du schon mal an einem Wettkampf gespielt?

An offiziellen Meisterschaften habe ich bisher nur zugeschaut. Aber unter Freunden veranstalten wir schon Wettkämpfe. Jetzt gerade sind wir an einer Formel-1-Meisterschaft. Das Spiel heisst «Formula D» und kommt aus Frankreich. Das Spielbrett ist eine Rennstrecke, jeder Spieler hat ein Auto. Wer im ersten Gang fährt, würfelt mit einem vierseitigen Würfel, im zweiten Gang gibt es einen sechsseitigen, im dritten einen achtseitigen, und so weiter. Je höher der Gang, desto schneller kommt man vorwärts, aber in der Kurve muss man rechtzeitig runterschalten, sonst hauts einen raus. Wir spielen das zu zehnt und haben momentan noch zwei Rennen offen bis zum Finale. Um wirklich auf Wettkampfniveau zu

kommen, muss man sich intensiv auf ein bestimmtes Spiel konzentrieren. Dafür bin ich viel zu flatterhaft, ich probiere lieber immer wieder etwas Neues aus.

Kennst du dich aus in der Ludologie?

Ich interessiere mich vor allem für Game Design. Zu verstehen, wieso ein Spiel funktioniert oder nicht, was dahintersteckt, das finde ich spannend. Und mittlerweile gibt es so viele Brettspiele, es kommen ja jedes Jahr Hunderte auf den Markt, dass man auch um gewisse Fach- und Genrebegriffe nicht herumkommt.

Was ist dein Lieblingsgenre?

Wenn ich nach neuen Spielen suche, filtere ich nach kooperativen Spielen, Fantasy-Thematik und Abenteuer- und oder Militärstrategie. Aber zum Teil werde ich dann trotzdem überrascht. Ein Freund hat einmal ein Spiel mitgebracht, in dem es darum geht, die schärfsten Chilischoten zu züchten. Es heisst «Scoville» und hat mir sehr gefallen, obwohl es völlig an meinen Lieblingsgenres und Interessen vorbeigeht. Ich musste mir selbst eingestehen, dass ich nie alle Spiele kennen kann, die es gibt.

Friedrich Schiller hat einmal gesagt, der Mensch sei «nur da ganz Mensch, wo er spielt». Ist der Spieltrieb der Kern des Menschen?

Der Spieltrieb ist etwas Natürliches, das von selbst kommt. Bei Kindern kann man das gut beobachten. Wenn der Mensch erwachsen wird, legt er diesen Trieb etwas ab, weil er ja «kein Kind mehr ist».

Erzwungenermassen?

Ja, geprägt durchs Umfeld, denke ich. Wir waren alle mal Teenager und wollten alles sein, ausser ein Kind, und Erwachsene spielen nun mal nicht. Ich habe meinen Spieltrieb zum Glück mit Mitte 20 wiederentdeckt. Was ich beobachte, ist, dass man Menschen beim Spielen sehr gut kennenlernen kann.

Weil sie im Spiel authentischer sind als sonst?

Einerseits sind Spiele in der Regel Wettkämpfe und dort kommt die Persönlichkeit zum Vorschein. Sind Leute ehrgeizig, grössenwahnsinnig, getrieben, können sie einstecken? Spiele wären gute Bewerbungsgespräche. Andererseits geht es beim Spielen um nichts ausser Spass. Das gibt eine schöne, ungezwungene Atmosphäre, wo man sein kann, wer man ist.

Da lernt man dann sicher auch unangenehme Seiten von Menschen kennen.

Mir ist das noch nie passiert, dass ich gesagt habe, mit dem will ich jetzt nichts mehr zu

tun haben. Vielleicht sackt hier auch meine Wunschvorstellung etwas ab, und man lernt beim Spiel eben doch nicht alles über einen Menschen. Oder ich hatte Glück und bin noch nie mit so einer Person am Tisch gegessen.

**Aber das heisst, du würdest Schiller zustimmen?**

Ich glaube schon.

**Rainer Buland, ein bekannter Kulturhistoriker und Spieltheoretiker, hat gegenüber der FAZ Folgendes gesagt: «Wir eröffnen uns [beim Spielen] einen neuen, geschützten Erfahrungsraum und können Verhaltensvariationen trainieren, die uns das reale Leben nicht liefert.» Lernt man beim Spielen auch etwas fürs Leben?**

Ich habe noch nie bewusst etwas aus einem Spiel in der Realität angewandt. Dass es nichts mit der Realität zu tun hat, ist ja genau das Schöne am Spielen. Im Spiel kann man aus sich raus, Risiken eingehen, alles auf eine Karte setzen, gemein sein. Wir haben vorhin von «Uno» gesprochen, da gibt es ganz viele Karten, die nur dazu da sind, jemandem ans Bein zu pinkeln. Man muss hemmungslos gemein sein zu seinen Freunden, das gehört zum Spiel. Ein guter Verlierer sieht das auch in diesem Kontext und weiss, dass ich nichts gegen ihn habe, nur weil ich ihm ständig 4-Aufnehmen-Karte hinwerfe.

«Spiele wären gute  
Bewerbungsgespräche.»

**Man spielt eine Rolle.**

Ja genau. Sehr konkret sieht man das bei Pen-and-Paper-Rollenspielen wie «Dungeons and Dragons». Dort schlüpft man in eine andere Haut. Und man trifft Entscheidungen in Szenarien, die man im echten Leben nicht kennt. Ich weiss, dass es in der Psychologie auch Rollenspiele gibt. Natürlich spielt man dort keine schwertschwingenden Monsterjäger, aber im Kern ist es ähnlich. Man übt, sich in die Lage eines anderen hineinzusetzen. Und das hilft einem vielleicht im täglichen Leben, leichter die Position des Gegenübers einzunehmen, wenn man mit anderen Meinungen konfrontiert ist. Das sind jetzt natürlich meine eigenen Überlegungen, ich weiss nicht, ob das wissenschaftlich belegt ist.

**Apropos Wissenschaft: Etwas von dem wenigen, an das ich mich aus meinem Politologiestudium noch erinnere, ist die Spieltheorie.**



Ich habe schon davon gehört, aber es hat glaub ich sehr wenig mit der Art von Spielen zu tun, die ich spiele.

**Man nimmt Spielszenarien und versucht damit zu erklären, wieso sich Menschen «irrational» verhalten. Stark vereinfacht.**

Das Spielen, wie ich es kenne, hat in den wenigsten Fällen einen konkreten Bezug zur Realität. Eine Ausnahme ist das Brettspiel «Pandemie». Ein fantastisches Spiel mit brillanter Spielmechanik. Aber in den letzten zwei Jahren habe ich mich oft gefragt: Darf ich das überhaupt noch spielen?

**Darfst du?**

Es gibt eine Variante davon, die heisst «Pandemie Legacy». Man spielt es über mehrere Partien und es verändert sich mit jedem Spiel. Und irgendwann kommt man an einen Punkt – ich werde jetzt etwas spoilern –, wo rauskommt, dass hinter der Krankheit eine Verschwörung steckt. Als ich das Spiel mit meinem Bruder und unseren Ehefrauen gespielt habe, kam das genau zu dem Zeitpunkt, als die ersten Corona-Verschwörungstheorien auftauchten. Und da hat es mir etwas abgelöscht.

**Du magst nicht, wenn Spiele zu real werden?**

Vielleicht, wenn es negative Sachen sind, die gerade tatsächlich passieren. Wir haben vorhin von Militärstrategiespielen gesprochen, es gibt sehr spannende Spiele über den Zweiten Weltkrieg. Aber ich hinterfrage mich oft, wenn ich

solche Spiele spiele, denn der Spielinhalt war einmal sehr real und etwas absolut Katastrophales. Und ich glaube, wenn ich näher an einem Krieg leben würde, wenn ich früher geboren wäre oder hierzulande tatsächlich einmal etwas in der Art passieren würde, dann hätte ich wohl auch eine andere Sichtweise darauf. Dann könnte ich mich nicht rein intellektuell damit auseinandersetzen, sondern wüsste auch emotional, wie schlimm bewaffnete Konflikte sind. Dann würde ich das wahrscheinlich nicht bespielen wollen.

**In der Spieltheorie passiert genau das: Man macht die Realität zum Spiel, um sie erklären zu können.**

Strategiespiele werden ja auch im echten Militär benutzt, um Szenarien durchzuspielen. In Pen-and-Paper-Rollenspielen hat es in den letzten zehn Jahren eine Entwicklung gegeben, dass man sich stärker darauf achtet, auch Notbremsen einzubauen. Also man kann sagen: «Das, was wir hier gerade spielen, finde ich nicht gut.» Und wenn jemand das sagt, gibt es verschiedene Methoden, wie man damit umgeht. Zum Beispiel «scene change», dann wird die Situation beendet. Es wissen alle, was passiert wäre, aber man muss es nicht so genau beschreiben.

**Verrätst du uns zum Schluss noch dein Lieblingsspiel?**

«Eldritch Horror», das basiert auf den Romanen von H. P. Lovecraft.