

Background Story: alle bisher erschienen Teile finden Sie in unserer Online-Ausgabe.

Ganz im Gegensatz zu den sonst an dieser Stelle präsentierten Spiele-Erfolgsgeschichten, steht nun der dritte Teil einer etwas anders verlaufenden, (leider) realen Spiel-Entstehungsgeschichte in drei (Misser)Folgen, wo es am Ende nicht heißt: „Man bringe den Spritzwein!“ – oder vielleicht doch? Unterhaltsam ist es allemal!

Die Leiden des alten Weaners

eine Misserfolgsgeschichte von Harald Schatzl - Teil 3

Auch ein echter Weaner geht mal unter

Sommer 2016: Beim Kartenspiel-Autorenwettbewerb der Wiener Spiele Akademie hast du – außer einer weiteren negativen Erfahrung – nichts gewonnen. Aber vielleicht hat Baumeister Richard Lugner zu Werbezwecken Interesse an der Veröffentlichung eines Kartenspiels mit Karikaturen seiner Person (mit und ohne Frack)? Der gibt ohnehin so viel Geld für das Engagement von Begleiterinnen für seine alljährlichen Opernball-Besuche aus. Auf deine erste Email erhältst du keine Antwort. Du gehst also direkt in die Höhle des (Bau-)Löwen, in die Lugner City, vorsprechen. Danach wieder keine Antwort; zweite Email: Endlich eine Antwort der Chefsekretärin, ablehnend. Dir ergeht es also ähnlich wie dem Baumeister selbst bei seinen zahlreichen Versuchen, wenigstens einmal zur Audienz bei Kaiser Robert Heinrich I. vorgelassen zu werden.

Auch *Schmidt-Spiele* hat kein Interesse an dieser Kartenspiel-Variante. Dir kommt eine neue Idee: *Alea*

bringt derzeit mehrere Kartenspiele zu früheren Brettspielen heraus, warum nicht auch zu „Bora Bora“ (fg 1/2013)? Quasi „back to the roots“! Neben einer Verbesserung bei der Punktwertung und einer Variante für nur zwei Mitspieler ist auch eine neue Hintergrundgeschichte (samt kleiner Hommage an Stefan Feld) schnell gefunden:

Was tut ein Wiener am liebsten? Granteln, Raunzen, Sudern und Keppeln; und am besten Jammern lässt es sich natürlich auf Reisen. Deswegen fliegt eine Wiener Touristengruppe (nach Rom, Paris, Hamburg, Straßburg, Brügge, Venedig und Burgund) heuer sogar bis in die ferne Südsee! Dort muss gleich einmal alles fotografiert und mit dem bekannten „Wiener Charme“ kommentiert werden. Den Inselbewohnern bleibt kaum Zeit, sich in ihre Hütten zu flüchten; doch nicht einmal dort sind sie vor den fotografierwütigen Touristen sicher.

Schnell beantwortet wird auch deine Email: Und was für eine großartige und tolle Überraschung – es ist eine Absage! Immerhin ist dein Prototyp sogar von Stefan Feld höchstpersönlich getestet worden, das kannst du mal deinen Enkerln erzählen. Zum Jahreswechsel 2016/2017 herrscht somit wieder mal winterliche Tristesse vor. Wird in Wien aber nicht gerade an der U5, der (endlich) sechsten U-Bahn-Linie gebaut? „Oida“, ändere die Kartenmotive einfach wieder zurück auf Gebäude (bzw. zu diesen jeweils nahegelegenen U-Bahn-Stationen). Und anstelle der Karten wird alles wieder über Würfel gesteuert. Die Wiener Linien könnten ohnehin eine Ergänzung zu ihrem Brettspiel und ihrem Kartenspiel gebrauchen – und seit heuer gibt es außerdem noch stimmige Würfel im U-Bahn-Linien-Design!

So einfach bzw. schnell geht es dann doch nicht, du bist nur mehr schwer zu motivieren. Und es ist auch gar nicht so leicht, je sechs passende



hier residieren die „Großen Sechs“



siehe Newsletter vom Dezember 2015!

Gebäude zu den sechs U-Bahn-Linien zu finden. Erst im Herbst 2017 ist alles (wieder einmal) grafisch umgearbeitet, fertig ausgedruckt, die Karten laminiert und mit dem Stanley-Messer zugeschnitten (dir fällt wieder ein, wie weh das nach einiger Zeit eigentlich in den Fingern tut; selbst wenn du es schaffst, die Klinge unter den Fingern zu belassen). Mit neuem Titel – „Das U-Bahn-Würfel-Spiel“ – und einer neuen Hintergrundgeschichte ...

Anno 2033: Wien jagt wieder Mister X! Mister X und seine Komplizen, Miss U und Mister W, treiben ihr Unwesen im Wiener Untergrund. Für ihre konspirativen Treffen wollen sie sich unerkannt bei besonders sehenswerten Gebäuden und Örtlichkeiten von Wien verabreden. Zwei bis sechs Agenten werden gesucht, um Mister X und seinen Kumpanen einen Strich durch ihre ganovenhafte Rechnung zu machen. Mit den sechs U-Bahn-Linien sind Mister X und seine Verbündeten in Wien unterwegs. Die Agenten erhalten von der Zentrale jede Runde Hinweise auf deren Aufenthaltsorte (U-Bahn-Stationen). Wer sichert sich die meisten und siegpunkteträchtigen Beweise? Zug fährt ab!

... kontaktierst du zunächst *White Castle Games*, die ja auch das Brett- und das Kartenspiel der Wiener

Linien betreut haben. Das Testspielerlebnis ist zwar durchaus positiv, das Ganze wird aber als zu kompliziert für die Wiener Linien befunden; man habe sogar schon mit dem Brettspiel Probleme gehabt (wie können die Wiener Linien dann annehmen, dass ihre Kunden das Tarifsysteem oder gar die AGB verstehen?). Vielleicht könnte immerhin kommuniziert werden, dass dieses Spiel zwar komplizierter ist als die beiden anderen, aber auch nicht komplizierter als sonstige Familienspiele? Stattdessen lautet die Antwort, das Regelwerk wäre „relativ kompliziert“ – was soll das denn bitte heißen? Alles im Leben ist „relativ kompliziert“ (außer vielleicht Nasenbohren), bei den Wiener Linien muss ein derartiges Urteil aber natürlich ein „No-Go“ bewirken. Somit endet das Projekt so wienerisch, wie es begonnen hat: Quasi mit einem „Hackl ins Kreuz“!

Wien Anno 2018: Du bist jetzt ein Drittel so alt wie die Ringstraße im Jahre 2015, hast bislang kein Haus gebaut, keinen Sohn gezeugt und auch keinen Baum gepflanzt – und du hast es nicht einmal geschafft, ein Spiel drucken zu lassen! Stattdessen ist die Staubschicht auf den Schachteln deiner Lieblings-Brettspiele mittlerweile noch dicker geworden. Aber was willst du machen? Als Brettspielrezensent kommst du ja zu gar nichts mehr, stets ruft die Pflicht; was ist denn diesmal Neues dabei?



Du hast ein Spiel erfunden und möchtest wissen, ob es Chancen hat veröffentlicht zu werden?

Komm zum **White Castle AutorInnen Stammtisch**

Autoren aller Altersgruppen und Spielevorlieben treffen sich unter unserer Regie regelmäßig zur Perfektionierung ihrer Spielideen.

Wir als Agentur greifen auf über 10jährige Branchenerfahrung zurück und haben bereits über zwanzig Autoren zu ihrer Erstveröffentlichung verholfen.

**jeden Montag,
ab 19.00
im Lokal »Spielbar«
Lederergasse 26 in 1080 Wien**

Voranmeldung nicht notwendig!
Wer schnuppern möchte, kann natürlich auch ohne Spiel vorbeikommen!

Nähere Infos unter:
www.whitecastle.at

**White Castle Games
AutorInnen Sprechstunde
Jeden Mittwoch 17.00-20.00
und Donnerstag 10.00-12.00
im MQ/quartier 21**



Museen

Belvedere
Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum
KHM / NHM
MAK
Remise-Verkehrsmuseum
wienXtra-spielebox



(Musik-)Theater

Burgtheater
Kosmos Theater / Theater der Jugend
Staatsoper
Theater an der Wien
Volksoper
Volkstheater

Wien heute: Alles (bald) per U-Bahn erreichbar