

# Der Spiele-Erfinder

LEUTE IN DER STADT: Andreas Zimmermann hat die Brettspiele für Tintenblut und Hexe Lilli kreiert

OFFENBURG (ges). Nach der Erfindung ist vor der Erfindung: Während Andreas Zimmermann gerade mit den Brettspiel-Ideen „Tintenblut“ und „Hexe Lilli“ bei zwei Verlagen landen konnte, schwirren in seinem Kopf bereits Pläne für ein weiteres Kinderspiel, zwei Familienspiele und ein Strategiespiel herum. „Es macht Spaß, gedanklich zu wechseln“, sagt der 43-Jährige, der seine Brötchen als EDV-Berater bei einem Offenburger Reisebüro verdient.

Spiele wurde in seiner Familie immer groß geschrieben. Mit einer Mutter als „Mühle-Expertin“ war Andreas Zimmermann erblich vorbelastet. Inzwischen ist er selbst Vater von zwei Kindern, die sich bereitwillig vom Spielvirus anstecken ließen. Entweder sitzt der Tüftler mit seiner Frau, der siebenjährigen Gesine und dem dreijährigen Thure um den großen Tisch im Wohnzimmer und würfelt, schiebt Figuren umher und zieht Karten-

oder er frönt seinem Hobby mit den Mitgliedern des Vereins „Spiele-Freunde“. Spielen, das bedeutet für ihn, den Alltag zu vergessen, in eine andere Welt einzutauchen, jemand anderes zu sein: mal Ritter, mal Hexe.

Seit er zurückdenken kann, wollte er Spielregeln ändern, wenn sie ihm nicht schlüssig erschienen. Oder wenn es darum ging, das Glücksmoment zu reduzieren. „Als Jugendlicher hat sich das ausweitete“, erzählt der Grimms-Schüler. Seit etwa zehn Jahren ist er als Erfinder aktiv. Das hat sich herumgesprochen. So ist ein Vertreter des Verlags „Kosmos“ mit der Bitte auf ihn zugekommen, zu dem Bestseller „Tintenblut“ von Cornelia Funke ein passendes Brettspiel zu entwickeln: Das Spielfeld ist als Panoramalandkarte gestaltet. Jeder Mitspieler erhält einen Satz Karten, mit denen die Routen bestimmt werden. Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele Erfahrungspunkte zu

sammeln. Dabei können sich Bösewichte wie „Mortola“ oder „Schlitzer“ in den Weg stellen, auch die „weiße Frau“ verzögert ein Weiterkommen. Das Spiel ist für Kinder ab zehn Jahren.

Ist es hilfreich, das Buch zu kennen? Man treffe auf Orte und Figuren, die einem von der Lektüre her vertraut sind, das schon. Andererseits sei manch einer, der das Buch noch nicht gelesen habe, nach dem Spiel auf den Geschmack gekommen und habe sich „Tintenblut“ in gedruckter Form besorgt.

Bei der „Hexe Lilli“, die bei „Huch & Friends“ erschien und sich an Kinder ab fünf Jahren richtet, gibt es nicht so viele Regeln oder die ganz großen Strategien. Aber konzentrieren müsse man sich schon, sagt der Vater des „Spiels zum Film“. Klar sei er stolz, dass seine Ideen umgesetzt wurden. Es hat schon was, den eigenen Namen auf den bunten Pappschachteln zu lesen. Sind Menschen, die



Tüftelt gerne Spiele aus: Frank Zimmermann

FOTO: GERTRUDE SIEFKE

gerne spielen, eigentlich eine besondere Spezies? Andreas Zimmermann überlegt. Nein, das könne er so nicht sagen, es gebe ganz verschiedene Typen, die diese Freizeitbeschäftigung mit ihm teilen. Gut, der Partylöwe sei nicht darunter. Auch Eigenbrötler oder extreme Individualisten hegten meist andere Interessen. „Man muss gern mit anderen zusammen sein“,

nennt er einen gemeinsamen Nenner. Müsse man auch verlieren können? Tja, lächelt Zimmermann, das sei eine gute Voraussetzung. Allerdings gebe es noch genug Erwachsene, die damit ihre Probleme hätten.

Gertrude Siefke

▶ Weitere Infos unter  
[www.andero-spiele.de](http://www.andero-spiele.de)