

Spielerisch in den Verkauf

Andreas Zimmermann hat es geschafft: Zwei der von ihm entwickelte Spiele wurden jetzt auch verlegt

Die Spiele »Tintenblut« und »Hexe Lilli« basieren auf einer Idee des Offenburger Andreas Zimmermann. Der 43-jährige Familienvater freut sich, dass zwei seiner etlichen Erfindungen nun für alle zu haben sind. Weitere Spielideen schlummern in der Schublade.

VON TARAS MAYGUTIAK

Offenburg. Man könnte meinen, die Auswahl der unzähligen Spiele, die sich bei Andreas Zimmermann im Wohnzimmer zu Hause im Feuerbach stapeln, sei ihm zu klein geworden. Denn der 43-Jährige, dessen Hobby es ist, mitunter stundenlang mit den Mitgliedern des Vereins »Spiele-Freunde« Gesellschaftsspiele zu spielen, erfindet immer wieder selbst Spiele. Zwei haben jetzt den Sprung in die Läden geschafft: Bei den Verlagen »Kosmos« und »Huch & Friends« sind »Tintenblut« und »Hexe Lilli« herausgekommen.

Erfinden ist nicht schwer

Das Erfinden an sich ist nicht schwer, findet Zimmermann, EDV-Betreuer beim Offenburger Reisebüro Rade. Auf einem ganz anderen Blatt Papier steht allerdings, ob sich überhaupt ein Verlag der Sache annimmt. »Entwickelt habe ich schon Dutzende«, sagt der 43-Jährige lachend: »Aber das sind die beiden ersten Spiele, die veröffentlicht wurden.« Eine genaue Zahl kann er nicht nennen, »aber ich habe schon viele eingereicht«. Mal hieß es »zu komplex«, dann wieder »zu einfach«, berichtet er achselzuckend. »Und jetzt hat es gleich zweimal geklappt«, freut er sich.

»Tintenblut« ist der ganze Stolz von Zimmermann. Inspi-



Freut sich über den Erfolg seiner Erfindung: Andreas Zimmermann mit den Spielen »Tintenblut« und »Hexe Lilli«. Foto: Ulrich Marx

riert wurde der Erfinder dabei vom zweiten Band der gleichnamigen Trilogie der Bambipreisträgerin Cornelia Funke.

Das Spielfeld sieht aus wie eine Panoramalandkarte. Jeder Mitspieler hat einen Karten-

satz, nach dem die Wegziele festgelegt werden. Die Figuren werden über Felder mit aufgezeichneten Burgen bewegt, umreißt Zimmermann den Spielverlauf. Sie stehen in Fantasieländern, die Namen wie »Reich

des Speckfürsten« oder »Reich des Natternkopfs« tragen.

Auf dem Weg, den der Spieler mit seiner Figur zurücklegt, geht es darum, möglichst viele Erfahrungspunkte zu sammeln. Ehre, Stärke oder Mut sind solche Erfahrungen. Diese Punkte können wiederum in Siegpunkte umgewandelt werden. Aber einfach durchmarschieren geht natürlich auch bei »Tintenblut« nicht: Die Bösewichte »Mortola« oder der »Schlitzer« können den Spielern nämlich die mühsam gesammelten Erfahrungspunkte wieder abjagen. Schutz bieten da nur die Figuren der »weißen Frauen«, die man auf bestimmten Feldern erlangen kann. Diese weißen Figuren werden über die eigene Figur gestülpt. Die »weiße Frau« bietet allerdings nicht nur Schutz, sie verlangsamt den Spieler auch.

Gedächtnis fördern

Die Aufmachung, aber auch das Spiel selbst, sind nicht nur etwas für Kinder. »Das Spiel sollte einen gewissen Anspruch haben«, meint Zimmermann. Auf der Schachtel steht »ab zehn Jahren«. Es sei jedoch ein Familienspiel, erklärt er: »Ein pfliffiger Achtjähriger kann es auch spielen.«

So ist das zweite Spiel »Hexe Lilli« geeigneter für Andreas Zimmermanns Tochter Gesine (7). Der dreieinhalbjährige Thure dürfte noch etwas zu jung für beide Spiele sein. Die »Hexe Lilli« hat der 43-Jährige in Anlehnung an den gleichnamigen Film entwickelt. Über die Resonanz, die er bisher zu diesem Spiel bekam, war er überrascht: »Ich war mir gar nicht bewusst, wie unheimlich populär die Hexe Lilli ist.« Bei der Handlung dieses Spiels soll vor allem das »Memory-Gedächtnis« gefördert werden.

■ Weitere Infos unter www.andero-spiele.de.