



Der lange Marsch zur Namensnennung

In den letzten Jahrzehnten hat sich eine Art Revolution in der Spieleszene vollzogen. Der Kritiker-Preis „Spiel des Jahres“ seit 1979, die Essener Spieltage seit 1982, das Göttinger Autorentreffen seit 1983 und die Gründung der SpieleAutorenZunft 1991 haben den Spiele-Autor endgültig hoffähig gemacht. Seine Nennung auf der Schachteloberseite ist zumindest in Deutschland inzwischen die Regel. Das gab es früher kaum, deshalb für alle historisch Interessierten ein Blick auf die Entwicklung.

Spiele gab es praktisch schon immer, aber erst sehr spät fingen die Hersteller an, ihren Firmennamen darauf anzugeben. Am ehesten war das bei Spielbögen der Fall, denn hier war der Hersteller gleichzeitig der Drucker, der natürlich für sich werben wollte.

Mit der Industrialisierung, größeren Auflagen und größerer Konkurrenz setzte sich der Aufdruck zumindest eines Logos in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhun-

Bei manchen der frühen Spiele gab es zwar keine Angabe auf dem Material oder der Schachtel, aber die Autorenschaft wurde dennoch beansprucht bzw. war anders nachweisbar. GLOCKE UND HAMMER wird beispielsweise dem Wiener H. F. Müller zugeschrieben, der es um 1800 erfunden haben soll. REVERSI wurde von Lewis Waterman 1888 in der Zeitschrift Queen vorgestellt. Zwar gab es nach dem Erfolg des Spiels dann Streit, da bereits 1870

John W. Mollett mit THE GAME OF ANNEXATION etwas Ähnliches vorgestellt hatte, doch gab es bei REVERSI neben kleinen Unterschieden im Ablauf vor allem einen völlig anderen Spielplan. Daher kann man Waterman als Autoren von REVERSI anerkennen. Auch Konrad Büttgenbach hatte seinen Namen 1899 nicht auf den späteren Welterfolg SALTA gesetzt, dann aber auf weitere, danach von ihm erfundene Spiele, wie beispielsweise MON-AK (um 1909). Allerdings war durch seine hervorragende Öffentlichkeitsarbeit von Anfang an klar, dass er der Autor von SALTA war.

Im späten 19. Jahrhundert bürgerte sich die Autorennennung allmählich ein. Im Bild eine Ausgabe von 1893 mit gleich zwei Ravensburger-Autorenspielen in einer Schachtel, REVERSI und Rocco. Für Rocco zeichnete der schwedische Mathematiker Sophus Tromholt verantwortlich, und sein Name erscheint



dort wenigstens auf der Regel. Bereits ein Jahr vorher hatte er sein Tangram-artiges YUM-YUM bei Ravensburger herausgebracht.

Ein weiteres Beispiel ist das schöne und eigenartige Kartenspiel SCHACHETT, das etwa 1888 bei Eckert & Zahn Nachfolger erschienen ist; hier tauchen – auch nur auf dem Regelheft – sogar zwei Autoren auf, Hans Schöffers und – ein ungelöstes Rätsel – R. S.

Bei Gustav Weises LUSTIGES RADFAHRSPIEL (um 1898) von Lothar Meggendorfer wird der berühmte Künstler natürlich groß auf dem Titelbild herausgestellt.

Zurück zu Ravensburger: 1896 veröffentlicht der Verlag JAHRMARKT (eine entfernte Abart von GLOCKE UND HAMMER) von H. Albrecht; auf dem Titelbild ist der Autor deutlich angegeben, ein O. M. steht für den Verlag. Bald danach bringt Ravensburger dieses Spiel sogar als Wer-



derts schließlich mehrheitlich durch. Nicht so bei den Spiele-Autoren und -Grafikern. Sofern letztere etabliert und bekannt waren, hinterließen sie üblicherweise ihr Signum, aber mit Spielen gaben sich die Größen der Zunft lange Zeit nicht ab. Und solange nur Spiele hergestellt wurden, die immer nur Abwandlungen des schon Geläufigen waren wie beispielsweise die Laufspiele nach dem Muster des Gänsespiels, stellte sich die Frage nach einem Autor sowieso nicht. Aber im Entdeckungseifer der Neuzeit änderten sich auch die Spiele.





beispiel für zwei Buchhandlungen heraus, dazu wurde auf der Druckplatte des Titelbildes einfach nur der Name durch einen neuen sowie durch den „Vertrieb“ ersetzt: BREMER FREI-MARKT für die Buchhandlung H. Drewes und BREMERHAVENER FREI-MARKT für die Buchhandlung Rudolf Petermann. Auf der Regel wurde der Titel einfach weggelassen.

Und noch einmal Ravensburger: Das Quartett STILFORMEN (1903) gab es in einer teuren und einer normalen Ausgabe, auf der teuren erscheint der Autor, C. Hoffmann. In Wahrheit ist das aber der Verleger Otto Maier selbst, der mehrfach Spiele unter diesem Pseudonym herausbrachte – und Bücher als Otto Robert.

Einer Autorin, die ihre nicht erfolgte Nennung bemängelte, begründete Otto Maier das einmal brieflich mit der Abneigung des Spielwarenhandels. Dieser wolle keine Namen, vor allem die Exporteure seien strikt dagegen. Otto Maier verspricht der Autorin übrigens dann, sie zukünftig auf allen Titeln in deutscher Sprache zu nennen.

Diese Begebenheit spricht Bände, weshalb sich (unabhängig vom Hersteller) Autorenangaben oft nur innen auf den Regeln befanden, so etwa bei CETRO von Spear (1911), dessen Autor ein Professor Leppo ist.

Logisch, dass ein Autor als Eigenverleger mit der Namensnennung nicht zurückhaltend war. So zum Beispiel Theodor Streb um 1905. Hinter seinem NEUESTES MARS-SPIEL verbirgt sich eine Spielesammlung, zu der auch abgewandelte klassische Titel wie Mühle gehören. Da die Regel fehlt, ist das aber nur eine Vermutung.

Genauso selbstverständlich ist die deutliche Angabe von Autor und Grafiker

(meist sogar in einer Person) bei einer Serie von „Künstlerspielen“; es gab sie zunächst bei Dietrichs in München, dann vor allem bei Voigtländer in Leipzig. Dort wurden von bekannten Künstlern entwickelte und gestaltete Spiele veröffentlicht und unter dieser Bezeichnung auch beworben.

Bei LASCA von Emanuel Lasker, das nach dem 2. Weltkrieg noch mehrere Neuauflagen erlebte, wurde der Schachweltmeister seiner Berühmtheit wegen auch deutlich herausgestellt.

Negative Beispiele, wo die ursprüngliche Angabe des Autors verschwand und er völlig in Vergessenheit geriet, gab es leider auch. So beim Buchstabenspiel BIMBO, einem Dauerbrenner des Verlages Scholz. Ursprünglich war das Spiel in den frühen 30er Jahren beim Verlag Paul Mehl, Berlin, erschienen. Zumindest die Regel der 1. Auflage (mehr liegt mir leider nicht vor) trägt die Autorenangabe Ludwig Kröll. In der zweiten Auflage gab es die Information tatsächlich nur auf der Regel, das Spiel war gegenüber der ersten Auflage auch in einigen Punkten verändert und verbessert worden. Dann übernahm Scholz es in sein Verlagsprogramm, geändert wurde dabei neben der Verlagsbezeichnung nur die Universalkarte, die von da an „Bimbo“ hieß. Der Autor wurde nicht mehr erwähnt, und so blieb es auch bis zur letzten Auflage (bei Berliner Spielkarten).

spielbox® 
Das Magazin zum Spielen - All about Games in a Box

Publikationsgenehmigung des Artikels aus der Spielbox 5/2006 für die SAZ mit freundlicher Genehmigung von Rudolf Rühle und von der Spielbox. Rudolf Rühle war der erste Vorsitzende der ESG und ist seit April 2006 Ehrenvorsitzender der ESG. Für die Zeitschrift spielbox (und früher für die Pöppel Revue) schreibt er seit vielen Jahren die ständige Rubrik "Spieleantiquariat".

www.e-s-g.eu

www.spielbox-magazin.de

European Society of Game-Collectors



Europäische Spielesammler Gilde

Wer Ergänzungen oder Fragen hat, kann sich wie immer gerne unter meiner Adresse an die ESG wenden.

Rudolf Rühle

