



Probieren ein neues Spiel aus in ihrem «Spiel- und Läselerde» in Lachen SZ: Die Buchhändler-Crew Renate Elmer-Risi, Alfi Marty, Elsbeth Anderegg Marty und Lou Jacot-Guillarmod (v.l.).

# Das Spiel zum Buch

Viele Buchhandlungen suchen nach Wegen, das klassische Sortiment stilvoll und kreativ zu erweitern. Brett- und Kartenspiele sind buchkompatibel, denn sie erzählen Geschichten, die man beim Spielen gemeinsam erlebt. Ihre Integration ins Sortiment ist trotzdem kein Kinderspiel.

**D**ie Reise ins Thema «Spiele im Buchhandel» führt zunächst nach Stans (Nidwalden), denn hier hat das schöne Geschäft «Triass» in den letzten 40 Jahren eine radikale Wandlung vollzogen, von einer Buchhandlung zu einem Spiel- und Spielzeuggladen mit dem Schwerpunkt Bilder- und Kinderbücher. Mirjam Ledergerber, langjährige Geschäftsführerin von «Triass», setzt den ersten Zug in diesem Gespräch ohne Zögern: «Spiele verkauft man im Fachhandel nicht über die Masse, sondern über die gekonnte Auswahl und Beratung. Alles wie im Buchhandel.» Als Buchhändler müsse man sich also im Klaren sein, «dass Spiele den gleichen Beratungsaufwand bedeuten wie Bücher. Auch die Konkurrenz der kostengünstigeren Bestellschiene in Grosshandel und Internet ist genau die gleiche wie bei den Büchern.» Die Marge sei vielleicht eine Spur besser, aber der Unterschied nicht frappant. Also passt es dementsprechend gut zusammen? Wie Musiklä-

den gingen viele Spielwarengeschäfte ein, was für Buchhandlungen Anreize für die eigene Neuerung schafft. «Das grosse Geld wartet hier aber auch nicht», zerstreut Mirjam Ledergerber schon mal allfällige falsche Erwartungen.

Sie tut es so charmant, dass man trotzdem gern beim Thema bleibt. Spiele sind für sie ebenso wunderbare, sinnlich erfahrbare Kulturgüter wie die Bücher. Man kann sie in die Hand nehmen, drehen und wenden, sie lesen, dank ihnen lachen und gemeinsam am Tisch sitzen. Mirjam Ledergerber schüttelt spontan ein paar Tipps für Buchhändler aus dem Ärmel, die Spiele als Sortimentsergänzung reizen würde (vergleiche auch «Mein Schaufenster» auf Seite 20). «Als allgemeine Buchhandlung würde ich zunächst dezent mit einer Erweiterung anfangen, damit sich das Gespür für die Bedürfnisse der Kundschaft entwickeln kann. Der Verkauf von Spielen läuft ausgeprägt über persönliche Vorlieben, die von Ort zu Ort stark variieren. Diese Intuiti-

on für ein spezifisch ideales Sortiment muss man sich erst antrainieren.»

Weil es im Ortskern Stans bereits eine gute Allgemeinbuchhandlung gibt, entschied Triass, die Zielgruppe «Kinder bis zehn Jahren» zu definieren, ohne aber ein reiner Kinderbuchladen zu werden. «Man muss bei Spielen hellwach sein, genau wie bei den Büchern. Und immer den Fokus auf klar definierte Kerngeschäft halten, damit sich nie jemand in einem Fachhandel fühlen muss wie auf einer dieser Poststellen, wo die reine Beliebigkeit herrscht.»

### Spiel- und Läselade in Lachen: Riesige Auswahl

Das Paradebeispiel für eine Allgemeinbuchhandlung mit starkem Spielesortiment ist der «Spiel- und Läselade» von Elsbeth Anderegg Marty und Alfi Marty, den es seit knapp zwanzig Jahren in Lachen am oberen Zürichsee gibt und seit einem Jahr von einer Filiale in Rapperswil ergänzt wird. Ihre beiden Läden sind gross, einzigartig und darüber hinaus eine echte Liebesgeschichte zwischen Spiel und Buch: Elsbeth Anderegg Marty ist gelernte Buchhändlerin, ihr Mann Alfi Marty ein passionierter Spielentdecker und Sohn Tony Marty für die Warengruppe «Spiele» in der neuen Filiale zuständig (und demnächst im Buchhändler-Quereinsteigerkurs). Vater und Sohn besuchen in der Freizeit seit Jahren die legendären «Magic the Gathering»-Turniere: Es handelt sich hier um ein anspruchsvolles Kartenspiel, das inhaltlich und bildlich wie ein Fantasy-Roman funktioniert. Es kommen stets neue Karten auf den Markt, die man in Einzeltüten dazukauf.

Während sich Elsbeth Anderegg Marty also eher an der Frankfurter Buchmesse oder der Kinderbuchmesse in Bologna orientiert, ist für Alfi Marty die Spielemesse im deutschen Essen das entsprechende Pendant. Von hier kommt er jeweils mit einem Kofferraum voller neuer Spiele zurück. Für Trends gibt es Fachzeitschriften («Fairplay» und «Spielbox»), doch die meisten Neuentdeckungen findet man in einschlägigen Internetforen. Eine klare Aufgabenteilung gibt es im Spiel- und Läselade aber nicht, sonst wäre es ja auch keine Liebesgeschichte. Die neuen Spiele werden jeweils an einem Holztisch im hinteren Bereich des Geschäfts mit der ganzen Belegschaft ausprobiert. Manchmal kommen Kunden mit Fragen zum erworbenen Spiel, dann breitet man es auch hier aus und spielt es an. Elsbeth Anderegg Marty plädiert für die gleiche Grundsatzentscheidung wie Mirjam Ledergerber von Triass: «Das A und O ist, dass man seine Spiele im Sortiment kennt, und im Idealfall hat man sie auch gespielt. Genauso wie man im Idealfall seine Bücher gelesen hat. Dies kann man dann direkt an den Verkaufszahlen ablesen.»

### Trends: Kooperative Spiele und Krimi-Spiele

Die Verbindung von Spiel- und Buchhandel ist für Elsbeth Anderegg Marty eng: «Es ist das gleiche Publikum, das gerne liest und gerne spielt.» Der Markt bei Spielen sei erfreulich am Wachsen. Gerade bei jungen Paaren ist Spielen zur Zeit stark in Mode. Auch die «Magic the Gathering»-Karten verzeichnen nach längerer Flaute wieder deutlich wachsenden Absatz. Der stärkste Trend, den Elsbeth Anderegg Marty in den letz-

ten Jahren festgestellt hat, ist die Hinwendung zu «kooperativen» Spielen, wo es keine Sieger und Verlierer gibt und man gemeinsam «gegen das Spiel» spielt. «Frustrationstoleranz ist schon ein Thema in unserer Gesellschaft», sagt sie. «Bei eingefleischten Spielern gehört natürlich der spielerische Kampf, Gewinnen und Verlieren immanent zu einem Spiel.» Die Buchhandels-Lernende Lou Jacot-Guillarmod bricht aber gleich begeistert eine Lanze für diese neue Art des Spielens: Sie liebt Krimi-Spiele wie «Exit» oder «Escape the room» (auch im Trend). Einige dieser Neuerscheinungen kann man nur einmal spielen, weil man die Karten bearbeitet, zerreisst usw. Lou Jacot-Guillarmod gefällt am Spielesortiment besonders, wie sich die Buchhandlung damit Profil verschafft. «Beratung wird bei Spielen noch stärker gesucht als bei Büchern.» Die Welt der Spiele öffnete sich ihr nur dank der speziellen Ausrichtung ihres Lehrbetriebs. Vorher hatte sie damit nichts am Hut, greift auch heute noch abends lieber zu einem Buch als zu einem Spiel. «Doch wie oft sind wir schon in der Buchhandlung am Boden gelegen vor Lachen, als wir die Spiele ausprobiert haben», erzählt sie. «Es gibt heute so viele lustige und überraschende Spiele, ich hatte ja keine Ahnung.»

### Bestsellerautor Fitzek mit Bestseller-Spiel

Und hier der nächste Trend bei Spielen, der für Buchhändler interessant ist: Die Mehrfachverwertung. Ein Buch-Bestseller oder ein Film-Blockbuster zieht immer häufiger ein entsprechendes Karten- oder Würfelspiel nach sich. Das ist für Buchhändler eine besonders naheliegende Einladung, sich auf Spiele einzulassen. Auch Genre-Erweiterungen funktionieren bei Spielen hervorragend. Das Spiel der Stunde im Buchhandel heisst «Safe House» von Krimi-Bestsellerautor Sebastian Fitzek, diesen Herbst im moses Verlag erschienen.

Es ist ein Spiel ganz auf der Höhe heutiger Ansprüche. Also ein kooperatives Spiel, dem eine tolle Geschichte zugrunde liegt, die Spielzeit von 30 Minuten ist überschaubar, es ist ab 12 Jahren (dass Kinder die Hauptzielgruppe von Spielen sind, beginnt sich in der allgemeinen Wahrnehmung gerade zu

«Es ist das gleiche Publikum, das gerne liest und gerne spielt.»

Elsbeth Anderegg Marty, «Spiel- und Läselade»

ändern). «Sebastian Fitzek hat selber Kinder, mit denen er gerne spielt», erklärt Nina Tebartz, Geschäftsführerin des moses Verlags, wie es zur Zusammenarbeit kam. «Und weil er die Black stories aus unserem Verlag besonders gern mag, hat er sich an uns gewandt mit der Idee, selber ein Krimi-Spiel zu kreieren.» Es reizte den Autor, Spannung für einmal nicht als Buch, sondern als Spiel aufzubauen. Der moses Verlag hat ihm mit Marco Teubner einen der bekanntesten Spiele-Entwickler zur Seite gestellt.

Der moses Verlag, der das Feld der buchaffinen Spiele seit langem mit viel Gespür bearbeitet, hat vor 26 Jahren als normaler Kinderbuchverlag begonnen und damals eine Kindersachbuchreihe entwickelt, wo Murmeln, Schminke oder ähnliches an die Kreativbücher geheftet wurden. «Später haben wir Bücher und Extras separiert, um flexibler zu werden. Daran hat sich dann die zweite Schiene entwickelt mit Spielen, die speziell in den Buchhandel passen.» Und diese Schiene würde von Jahr zu Jahr ausgebaut, so Nina Tebartz. «Unsere Erfahrung bestätigt, dass Spiele im Buchhandel laufend

wichtiger werden.» Gerade auch für Kunden auf Geschenksuche seien sie eine passende Alternative zum Buch. Im Buchhandel seien Strategiespiele ideal, die nicht zu komplex sind und sich in der Preiskategorie eines Buchs bewegen. «Ein Spiel wie «Safe House» ist eine Ausnahme. Obwohl es um die 35 Euro kostet, haben wir die Startauflage bereits zwei Mal erhöht.» Normalerweise werden keine Zahlen bekannt gegeben, doch damit man sich die Bedeutung dieses Marktes besser vorstellen kann, macht sie eine Ausnahme. Die Startauflage von «Safe House» lag bei 60 000 Exemplaren.

### Spielwarenmesse entdeckt die Buchhändler

Die Spielwarenmesse in Nürnberg ist die grösste weltweit und bietet nächstes Jahr erstmals den Schwerpunkt «Toys meet Books» an (31.1. bis 4.2. 2018). Ziel ist es mit Ständen, Vorträgen, Diskussionen und Führungen die Welt der Spielwaren und der Spiele nachdrücklicher in die Buchhandlungen zu tragen. Die neue Sonderschau wurde ganz zentral platziert und zeigt damit die Bedeutung, die diesem Kundenkreis von Spielhersteller-Seite zuwächst. «Wir möchten mit der Sonderschau insbesondere Hürden für Einsteiger abbauen», sagt Marketingdirektor Christian Ulrich.

Zum Thema Spiele in Buchhandlungen gäbe es zwei Haltungen: Die einen empfinden sie als Verwässerung des Sortiments, die anderen würden bereits erfolgreich damit experimentieren. Besonders die Preisfindung verunsichere noch stark, das soll ein Schwerpunktthema sein. «Ich halte Spiele im Buchhandel vor allem auch für ein höchst interessantes Mittel zur Frequenzerhöhung», so Christian Ulrich. Zudem sind gerade die Gesellschaftsspiele ein wachsender Markt. Die Trends fürs nächste Jahr bei Gesellschaftsspielen fasst Ulrich in drei klar formulierte Titel: «Just for Fun», «Explore Nature» und «Team Spirit». Lachen, Nähe zur Natur und das kooperative Spielen sind bezeichnenderweise alles Spielmöglichkeiten, die das Internetspiel weniger bieten kann.

### Der Autorenname steht heute auf den Spielen

Auch Christian Beiersdorf, Geschäftsführer der Spiele-Autoren-Zunft, glaubt, dass Spiele zunehmend Bedeutung erlangen im Buchhandel: «Zum einen weil der kleine Spielwarenfachhandel immer mehr ausstirbt, zum anderen weil sich interessante Umsatzchancen daraus ergeben.» Spiele und Bücher würden sich hervorragend ergänzen, weil beides geistige Produkte seien – und beide aus Autorenhand stammen. «Viele Spiele erfordern zudem Wissen und kognitive Fähigkeiten, die man beim Lesen erworben hat. Nur schon deshalb erachte ich Spiele im Sortiment einer Buchhandlung als sehr inspirierend.»

Der Markt der digitalen Computerspiele und der analogen Brettspiele kommen sich laut Beiersdorf kaum in die Quere. Digitale Spiele würden ganz andere Bedürfnisse abdecken als die Gesellschaftsspiele, die für ein unmittelbares und emotionales Erlebnis stehen. «Doch diese Argumentationen kennt

FOTO: P. BLATTER



Mirjam Ledergerber ist seit fast zwanzig Jahren für den Spiel-, Spielzeug- und Bücherladen «Triass» in Stans tätig.

ja die Buchbranche selber», sagt er. Natürlich würde die Spielnutzung im Internet in ungleich stärkerem Mass wachsen als der Brettspielverkauf, und trotzdem seien die Wachstumszahlen im Spielmarkt für die Kulturkritiker überraschend gut. Die Spiele-Autoren-Zunft ist ein Interessenverband, in dem sich über 450 Autoren aus 20 Ländern organisiert haben, um ihre Rechte durchzusetzen. In den letzten Jahren hat sich der Verband vor allem dafür engagiert, dass Spiele-Autoren immer mit Namen aufs Cover kommen und auch so gelistet werden – Christian Beiersdorf kämpft in dieser Frage zur Zeit gerade mit Amazon. Die Themen sind, mit Akzentverschiebung, tatsächlich ähnliche wie in der Buchbranche.

### «Spiel des Jahres»: Eine Art Nobelpreis für Spiele

Zur Welt der Spiele gehören auch hochkarätige Preise. Den Verein «Spiel des Jahres» gibt es seit 1979, und er vergibt jährlich Auszeichnungen in drei Kategorien. Es ist eine Art «Nobelpreis» für Spiele. «Spiel des Jahres»-Geschäftsführer Guido Heinecke macht den Buchhändlern Mut, sich mit dem Thema Spiele auseinanderzusetzen. «Das moderne Brettspiel möchte eine Geschichte vermitteln», sagt er. «Deshalb sind Spiele im Buchhandel gut aufgehoben – vielleicht sogar noch besser als im Spielwarenladen.» Der Buchhandel wiederum habe eine so grosse Auswahl an Spielen, dass sich hier eine Profilierung mit Produkten, die nicht überall erhältlich sind, machen liesse. «Viele Verlage sehen das Potenzial des Spiels als Alleinstellungsmerkmal für den Buchhandel und bedienen dieses Bedürfnis.»

In der Schweiz lassen sich Spiele wie die Bücher über den Zwischenbuchhandel beziehen, was vom Ablauf her Einfachheit und Schnelligkeit garantiert. Die

Schweizer Verkaufszahlen von Orell Füssli Thalia sprechen ebenfalls eine deutliche Sprache. Die Wachstumsrate stationär bei Gesellschaftsspielen bewegt sich laut Pressestelle im hohen zweistelligen Bereich über die letzten vier Jahre und auch online konnte auf leicht tieferem Niveau ein Wachstum verzeichnet werden.

Guido Heinecke glaubt, dass der Markt von Spielen deshalb wächst, weil diese aus den Kinderzimmern herauskom-

---

«Spiele sind ein wachsender Markt.»

---

Christian Ulrich, Spielwarenmesse in Nürnberg

---

# Vertreterwechsel

men. Und er freut sich, dass sich Spiele-Cafés in den Städten als kommender hiesiger Boom abzeichnen. «In Berlin laufen diese Cafés schon länger gut, auch England kennt eine Tradition des öffentlichen Spielens. Das berühmteste Spiele-Café liegt übrigens in Toronto.»

## Letzter Zug vor Schluss: Nach Bern

Zum Schluss geht es nach Bern, unter die Lauben in den Kinderbuchladen von Ruth Baeriswyl. Man würde hier spontan mehr Spiele erwarten, doch Ruth Baeriswyl erklärt die Zurückhaltung. «Ich habe es einmal versucht mit Spielen, sie lassen sich ja über den Zwischenbuchhandel sehr einfach ins Sortiment einfügen. Doch dann merkte ich, dass mein Herz zu wenig dafür schlägt. Ich spiele selber nicht oft. Der Hauptgrund ist aber, dass wir in Bern bereits einen sehr guten Spielladen haben, den ich nicht konkurrenzieren kann. Wir müssen unser klares Profil behalten, um überleben zu können.» Folgerichtig führt sie nur Spiele, die in einem direkten Zusammenhang zu einem Kinderbuch stehen und weitgehend selbsterklärend sind: Etwa Puzzles oder Memories.

## Spieler-Autoren «Gebrüder Frei» beim Bärengaben

Nur 100 Meter weiter haben die «Gebrüder Frei» ihr Atelier im alten Tramdepot direkt beim Bärengaben. Die drei Brüder gehören zu den wenigen Spiele-Autoren in der Schweiz, die von ihrem Beruf leben können. Sie haben mit «Icon Poet» (Verlag Hermann Schmidt) ein Spiel geschaffen, das als gebundenes Buch auftritt und somit fast die Essenz dieses Schwerpunktthemas bildet. Andreas und Lukas Frei nehmen sich Zeit für ein Gespräch: Die Zeitangabe lautet 45 Minuten. Wie bei einem Spiel also, doch der eigentliche Grund ist der eng getaktete Terminkalender. Dass sie Spieleentwickler sind, merkt man dem Gespräch ebenfalls an. Es ist schnell und überrascht mit vielen unerwarteten Wendungen. «In einem guten Spiel ist es wie in einem gutem Roman, auf der Zielstrecke kommt alles noch einmal ganz anders als erwartet. Solche Spannungsbögen zu entwickeln, ist unsere Aufgabe.»

75 Prozent ihrer Entwicklungen sind Auftragsarbeiten. Viele Firmen, Museen, Schulen oder Institutionen wollen heute komplexe Inhalte spielerisch und spannend vermitteln. «Die Frage ist ja: Warum kann der menschliche Geist seine Aufmerksamkeitsspanne so lange hoch halten, wenn er im Internet spielt? Diese Gabe muss man abholen und übersetzen, genau dafür interessieren wir uns als Spieleentwickler.» Das Interessanteste an analogen Spielsituationen gegenüber virtuellen sei, dass die gesamten Emotionen eines Menschen am Spiel beteiligt sind. Und die Matrix von Spielen sind die klaren Regeln. Es ist die Lust an Regeln, die nicht Begrenzung, sondern Freiheit bedeutet. «Dass für alle die gleichen Regeln gelten, ist ebenso anregend wie menschlich», sagt Lukas Frei. «Ein Spiel eröffnet einen begrenzten Zeitraum, wo alles möglich ist und man üben kann, Stärke innerhalb eines festen Regelwerks zu zeigen.» Deshalb gehört für «Cracks» das Gewinnen und Verlieren selbstverständlich dazu. Bei den heutigen kooperativen Spielen kommt dafür das Phänomen der «Schwarmintelligenz» zum Tragen als Spannungsgeber.

Die drei Brüder Frei haben ihre Fähigkeiten zum Spieleentwickeln auf einer halbjährigen, gemeinsamen Reise quer durch Afrika entdeckt. Nächstens reisen sie wieder zusammen durch den Kontinent. Abenteuer und Gemeinschaft sind schöne Kategorien, aus denen Spiele schöpfen. PASCALE BLATTER

Ab dem **1. Januar 2018** übernimmt **Giovanni Ravasio** die Vertretung der Orell Füssli Verlagsprogramme **Sachbuch** und **Juristische Medien**.

Für die **tolle Zusammenarbeit** und das **grossartige Engagement** für unsere Bücher bei der **Schupp Verlagsvertretung**, insbesondere bei **Philippe Jauch** und **Ina van de Vlag**, welche die Vertretung auf den 31. Dezember 2017 abgeben werden. Wir wünschen euch alles Gute für die Zukunft.

Giovanni Ravasio ist seit vielen Jahren für das Haus Orell Füssli tätig. Er vertritt mit dem **Globi-**, dem **atlantis-Verlag** und dem **Orell Füssli Kinderbuch** bereits alle Kinderbuchprogramme.

Wir freuen uns auf weiterhin gute Zusammenarbeit und wünschen Dir, lieber Giovanni, einen guten Start und viel Freude.

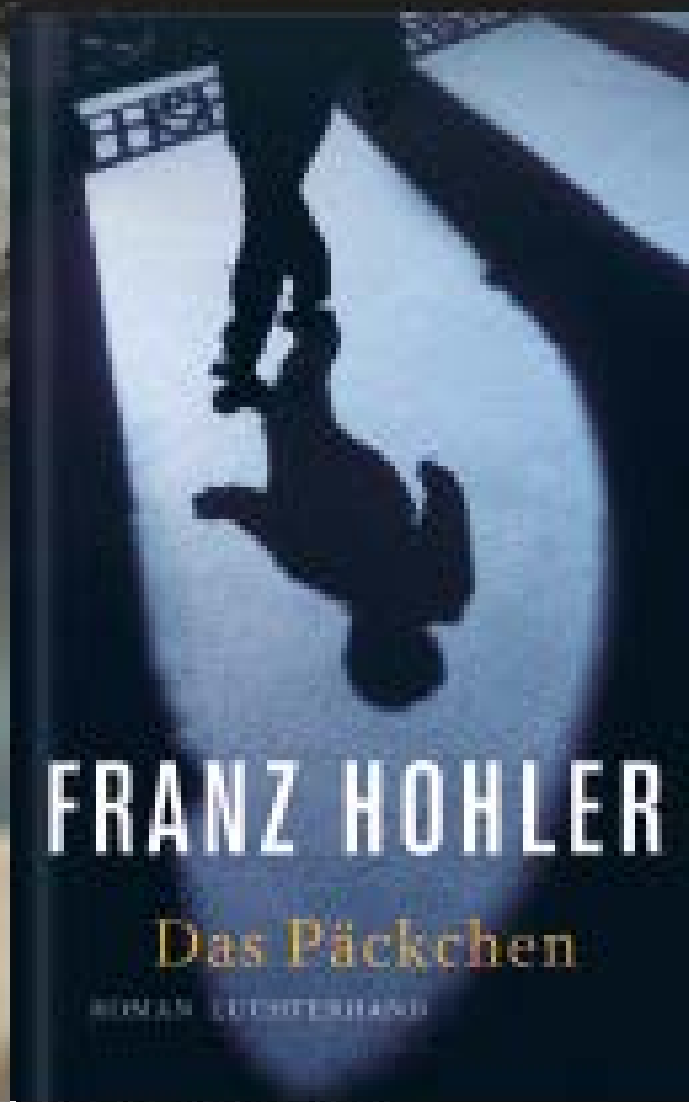
Ihr Orell Füssli Verlag

**Ravasio GmbH, Giovanni Ravasio**  
Heliosstr. 18, 8032 Zürich  
Telefon: +41 44 260 61 31  
Telefax: +41 44 260 61 32  
g.ravasio@bluewin.ch

**orell füssli Verlag**

»Franz Hohlers neuer Roman  
»Das Päckchen« erzählt die dubiose  
Geschichte rund um eine verschol-  
len geglaubte mittelalterliche Hand-  
schrift – und unterhält prächtig.«

Felix Hülger / Radio SFB3 Kultur



© 2023 by Franz Hohler und Lutterhand

 **Lutterhand**  
LUTTERHAND

## Ihre Ansprechpartner im Aussendienst 2018

Ab Januar 2018 besuchen Sie unsere Kolleginnen und Kollegen mit den neuen Programmen:

Marlen Mettlich  
Eidenstrasse 570, 8048 Zürich  
Tel. 043 8117353, Fax: 043 8117354  
marlen.mettlich@randomhouse.de

Artana, Itk, Goldmann, Kallash, Luchterhand, Mosaik, Wunderraum

---

Robert A. Starziba  
Neudorfstrasse 4, 8434 Au  
Tel. 071 7400387, Fax: 071 7400328  
robert.starziba@randomhouse.de

Anzeta, Arlison, Bassermann, Blessing, Diana, Hayne, Integral, Italiana, Lotus, Ludwig, Südwest

---

Sharon Scheele  
Im Röbeli 21 A, 5405 Dietwil  
Tel. 056 2100885, Fax: 056 2100884  
sharon.scheele@randomhouse.de

C. Bertelsmann, carfi books, der Hörverlag DVA, Göttinger Verlagshaus,  
Knaus, Knaus, Knaus, Parthenon, Penguin, Prestel, Prestel Junior, Steiler

---

Hilke Kramer  
Zielackerstrasse 27, 8304 Wallisellen  
Tel. 044 8309007, Fax: 044 8309008  
hilke.kramer@randomhouse.de

Blavalet, dj, dj audio, dt, Urnex, Penhaligon, Random House Audio

---

*Wir danken Gabriele Schmitt für die langjährige, gute und erfolgreiche Zusammenarbeit!*

Unsere Auslieferung:  
Buchzentrum AG, Industriestrasse Ost 10, 4814 Hügendorf  
Tel: 062 2092826, Fax: 062 2092827, kundendienst@buchzentrum.ch