

Von wegen Männerdomäne

Archiv in Haar zeigt, welchen Einfluss Frauen auf die Welt der Spiele haben

Haar – Der internationale Tag der Frauen am 8. März fiel dieses Jahr mit dem Tag der Archive zusammen. Das nahm das Bayerische Spiele-Archiv in Haar zum Anlass, Spiele von Frauen vorzustellen. Denn die Brettspielwelt galt lange als Männerdomäne. Dabei hat etwa Elizabeth Magie Phillips schon 1904 das Brettspiel „The Landlord's Game“ entwickelt, das als Vorlage für das weltweit bekannte Spiel „Monopoly“ diente. Phillips erhielt dafür ein Patent, aber kaum Anerkennung, da Charles Darrow sein „Monopoly“ populär machte.

Sie ist nicht die einzige, von der ein Spiel weltbekannt ist. Auch das kooperative Brettspiel für Kinder „Obstgarten“ hat eine Frau erfunden: Die Erzieherin Anneliese Farkaschovsky nahm damit 1985 an einem Wettbewerb teil. Seitdem steht es in fast jedem Wohnzimmer von Familien. Und wem ist bewusst, dass die beliebte und immer weiterwachsende „Exit“-Reihe von einem Ehepaar erfunden wurde? Inka und Markus Brand testeten bereits 1999 ihren ersten Prototypen und haben inzwischen über 80 Spiele gemeinsam entwickelt.

Auch Petra Wolf und ihre Mann Daniel vom Spiele-Archiv haben 2009 gemeinsam das Kartenspiel „American Bar“ erfunden. Jeder Mitspieler schlüpft in die Rolle eines Barmixers. Fehlt eine Zutat, darf er diese bei Mitspielern klauen. „Die Kombination aus Spiel und echten Cocktail-Rezepten macht American Bar zu einem unterhaltsamen Event“, sagt Petra Wolf. Sie hat sich „nebenberuflich an die zehn weiteren Spiele ausgedacht mit schönen Themen, etwa die Maya“.

Stargast Rita Modl, die seit 2016 Brettspiele erfindet, konnte



Am Frauen-Archiv-Tag zeigten (v.l.) Daniela Hartinger, Monserrath Mancilla und Petra Wolf speziell Spiele von Frauen und erzählten über ihre Arbeit als Übersetzerin und Erfinderin. TM (3)



Spaß aus dem Mini-Koffer: Petra und Daniel Wolf haben gemeinsam das Spiel „American Bar“ erfunden.

te leider nicht kommen. Die 42-Jährige hat inzwischen 17 Spiele auf den Markt gebracht. „Eines meiner wichtigsten wird immer ‚Men at work‘ von 2019 sein. Es ist mein erstes Spiel und es hat mir viele Türen geöffnet, da es

international sehr bekannt ist“, erzählte sie dem *Münchner Merkur* auf Anfrage. Wer wollte, konnte dieses an Mikado orientierte, aber weit kompliziertere Spiel in Haar ausprobieren.

In seiner Sonderausstellung

mit ausgewählten Spielen von Autorinnen zeigte das Spiele-Archiv etwa „Geistertreppe“ (Michelle Schanen, 2004), „Quirkle“ (Susan McKinley Ross, 2010) oder das Spiel des Jahres 2020, „Pictures“ von Daniela



Spiele-Erfinderin Rita Modl

konnte nicht selbst ins Spiele-Archiv kommen, stand dem *Münchner Merkur* dennoch Rede und Antwort.

und Christian Stöhr. Beeindruckend war die Vielzahl an „Monopoly“-Varianten. Bei den vielen bunten, großen und kleinen Schachteln kam die Frage auf: Wie erfindet man ein Spiel? Laut Modl gibt es „vier Wege: Mechanik, Material, Thema oder Emotionen“. Sie beschreitet alle vier Wege, je nachdem, was sie gerade anspricht.

Allerdings ist „ein Spiel ohne Anleitung nicht spielbar. Der geistige Gehalt steckt in der Regel“, schreibt der Haarer Spiele-Doktor Tom Werneck in seinem Buch „Das moderne Brettspiel“. Doch die Übersetzerin und Lektorin Daniela Hartinger, die sich auch mit Spielanleitungen beschäftigt, war vor Ort. Sie erzählte, beim Übersetzen der wichtigen Anleitungen lokalisiere sie diese auch, passe sie also an den Zielmarkt an, bedenke die kulturellen Bedeutungen von Begriffen in der dortigen Sprache: „Das Wort ‚leader‘ kann ich je nach Spielthema vielleicht als Anführer oder Reiseführer übersetzen, weil das deutsche Wort einen historisch belasteten Kontext hat“, erklärte sie. Auch setze sich zunehmend eine neutrale Sprache durch, und sie sage „es beginnt, wer als Letztes Geburtstag hatte“ statt „das jüngste Kind beginnt“. Bei Namen von Spielakteuren müsse sie aufpassen, ob sie im Deutschen missverständlich seien, man denke nur an den englischen Namen Brett.

Neben Spielen, die Frauen entwickelt haben, vermittelte die sehenswerte Ausstellung im Spiele-Archiv vieles, was nicht unbedingt in Spielanweisungen steht. Immer wieder setzten sich Besucher an den großen Tisch und spielten miteinander. Am 16. April öffnet eine Spiele-Ausstellung in der Haarer Rathaus-Galerie. **TANJA MÖLLER**