



Für Claudia und Raphael Bartholdi hat jedes Gesellschaftsspiel einen eigenen besonderen Charme. NILS VOLLMAR

Ein eigenes Spiel entwickelt

Eine ausgewogene Mischung zwischen **Herausforderung, Interaktion und Spass** – darauf haben Claudia und Raphael Bartholdi besonders geachtet, als sie ihr eigenes Kartenspiel entwickelt haben.

Katarina Leovac
kleovac@medienhaus.li



Frau und Herr Bartholdi, was gefällt Ihnen an Gesellschaftsspielen besonders gut?

Claudia und Raphael Bartholdi, Gründer Otter-Spiele, die Spieleschmiede aus Vaduz: An Gesellschaftsspielen gefällt uns besonders gut, dass sie uns die Möglichkeit bieten, gemeinsam Zeit miteinander zu verbringen und in eine Vielzahl von verschiedenen Welten einzutauchen. Jedes Gesellschaftsspiel hat seinen eigenen Charme und bietet einzigartige Aspekte, die es ganz besonders machen. Von strategischen Entscheidungen über taktisches Vorgehen bis hin zu kooperativen Herausforderungen –

«Wenn man sich den heutigen Markt anschaut, gibt es so viele Spiele wie noch nie.»

Claudia Bartholdi
Gründerin
Otter-Spiele, Vaduz

Gesellschaftsspiele bieten uns die Chance, gemeinsam mit Familie und Freunden unvergessliche Momente zu erleben und unsere sozialen Bindungen zu stärken.

Haben Sie persönlich auch ein Lieblingsspiel?

Raphael Bartholdi: Unser persönliches Lieblingsspiel ist derzeit «7 Wonders Duel». Es handelt sich um ein Spiel für zwei Personen, das sowohl schnell gespielt werden kann als auch eine Vielzahl strategischer Gewinnmöglichkeiten bietet. Wir schätzen besonders die taktische Tiefe des Spiels und die Herausforderung, die sich bei jeder Partie ergibt. Die Kombination aus Ressourcenverwaltung, Kartenauswahl und

Wettstreit um den Aufbau der sieben Weltwunder macht das Spiel für uns äusserst fesselnd. Zudem gefällt uns, dass es eine gute Balance zwischen Glück und strategischer Planung bietet, was für immer wieder spannende und abwechslungsreiche Partien sorgt.

Wie oft spielen Sie solche Gesellschaftsspiele?

Claudia Bartholdi: Die Häufigkeit, mit der wir Gesellschaftsspiele spielen, variiert stark. An kalten und regnerischen Tagen verbringen wir oft viel Zeit damit, Spiele zu spielen. Es ist eine wunderbare Möglichkeit, gemeinsam Spass zu haben und gemütliche Stunden zu verbringen. Bei schönem Wetter und warmen Temperaturen zieht es uns jedoch auch gerne

in die Natur. Manchmal müssen wir unsere Leidenschaft für Gesellschaftsspiele auch ein wenig hintanstellen, besonders wenn wir gerade an Projekten arbeiten, wie zum Beispiel unserem eigenen Spiel «Flora», das wir in diesem Jahr auf den Markt gebracht haben. Die Entwicklung und Veröffentlichung eines Spiels erfordert viel Zeit und Aufmerksamkeit, daher bleibt manchmal weniger Zeit für regelmässige Spielrunden.

Haben Sie einen Lieblingsgegner oder mit wem spielen Sie am liebsten?

Claudia Bartholdi: Unser liebster Gegner sind wir selbst. Wir kennen uns gegenseitig am besten und wissen, dass es sich bei einem Spiel nur um ein Spiel handelt. Das erlaubt uns, uns gegenseitig herauszufordern und uns auch mal richtig zu piesacken, ohne dass es persönlich wird. Wir geniessen es, spontane Zwei-Personen-Runden zu spielen, bei denen wir uns voll und ganz auf das Spiel konzentrieren können. Aber wir schätzen auch Spieleabende mit unseren Freundinnen und Freunden sehr. Derzeit sind wir in eine Dungeons-&-Dragons-Kampagne mit fünf Personen involviert, die uns unheimlich viel Spass macht und uns fantastische Abenteuer erleben lässt.

Wie sind Sie auf die Idee gekommen, selbst ein Spiel zu entwickeln?

Claudia Bartholdi: Nachdem wir im Laufe der Zeit eine Vielzahl verschiedener Spiele gespielt hatten, entstand in uns der Wunsch, selbst ein Spiel zu entwickeln. Die Inspiration dazu kam von Raphaels Bruder, der Mitgründer des Unternehmens Gorilla Gardening in Bern ist und dort Saatkugeln vertreibt. Da aus diesen Saatkugeln Blumen wachsen, entstand die Idee zu unserem Spiel Flora. Wir fanden es auch spannend herauszufinden, ob es möglich ist, ein Spiel komplett hier in Liechtenstein zu produzieren. Es war eine Herausforderung, unsere Kreativität auf die Probe zu stellen und gleichzeitig eine wundervolle Erfahrung, etwas Eigenes zu erschaffen und beispielsweise die Spielregeln sprachlich so zu gestalten, wie es uns richtig erschien.

Um was für ein Gesellschaftsspiel handelt es sich dabei?

Claudia Bartholdi: Unser Spiel Flora ist ein Kartenspiel, das ab circa sieben Jahren gespielt werden kann. Das Ziel des Spiels besteht darin, im jeweiligen Quartier drei Blumen zum Wachsen zu bringen, indem man Karten sammelt und in der richtigen Reihenfolge ablegt. Das

Spiel bietet eine Mischung aus strategischer Planung und Glück, da man die richtigen Karten zur richtigen Zeit benötigt, um seine Blumen wachsen zu lassen. Zusätzlich sorgen die Sonderkarten für überraschende Wendungen im Spielgeschehen. Ein Beispiel dafür ist der Wirbelwind, der dazu führen kann, dass verschiedene Blumenreihen vertauscht werden. Flora ist ein unterhaltsames Spiel, das sowohl für Familien, Kinder und auch Erwachsene jeden Alters geeignet ist, die Spass an taktischen Herausforderungen und unvorhersehbaren Momenten haben.

Was muss man bei der Entwicklung eines solchen Spiels alles beachten?

Raphael Bartholdi: Da wir von Anfang an wussten, dass unser Spiel ein Kartenspiel für Kinder und Familien werden soll, haben wir speziell auf Folgendes geachtet: Das Spielkonzept und die Spielmechanismen mussten kindergerecht sein. Uns war wichtig, dass wir eine ausgewogene Mischung aus Herausforderung, Interaktion und Spass bieten. Als wir unseren ersten Prototypen fertiggestellt hatten, haben wir das Spiel von verschiedenen Familien testen lassen und uns dann die Rückmeldungen abgeholt. Dies hat uns ermöglicht, Schwachstellen zu identifizieren und das Spiel zu optimieren und auszubalancieren. Auch war uns wichtig, dass das Kartenspiel fair ist, damit alle die gleichen Chancen haben, zu gewinnen. Auch die Spielregeln müssen gut durchdacht sein, um mögliche Ungleichgewichte oder übermässiges Glück zu vermeiden. Dazu kommen bei einem Spiel natürlich auch die Spielkomponenten und Materialien. Hier haben wir den Fokus voll und ganz auf Liechtenstein gesetzt und es geschafft, unser Spiel komplett in Liechtenstein herzustellen. Zudem haben wir bei der Produktion bewusst auf Plastik verzichtet und alles klimaneutral drucken lassen.

Glauben Sie, dass Gesellschaftsspiele immer noch beliebt sind bei den Menschen, oder lässt das Interesse aufgrund von Computerspielen eventuell nach?

Raphael Bartholdi: Wenn man den heutigen Markt anschaut, gibt es so viele Spiele wie noch nie. Auf der «Spiel 2022» in Essen waren beispielsweise 1800 Spiele angemeldet. Gesellschaftsspiele sind nach wie vor beliebt bei den Menschen und ihr Interesse hat trotz des Aufkommens von Computerspielen nicht abgenommen. Gesellschaftsspiele bieten die Möglichkeit, gemeinsam mit Familie und Freunden Zeit zu verbringen,

zu interagieren und sich auf spielerische Weise zu unterhalten. Im Gegensatz zu Computerspielen bieten Gesellschaftsspiele eine haptische Erfahrung. Wer spielt, kann die Spielkomponenten anfassen, Karten mischen, Figuren bewegen usw. Diese physische Interaktion verleiht dem Spiel eine zusätzliche Dimension und kann eine besondere Freude bereiten. Auch gibt es eine enorme Vielfalt an Gesellschaftsspielen, die unterschiedliche Themen, Spielmechanismen und Schwierigkeitsgrade bieten. Dadurch können alle die Spiele auswählen, die ihren Vorlieben und ihrem Können entsprechen. Zudem sind Gesellschaftsspiele in der Regel flexibel in ihrer Spielzeit und können sowohl kurze, schnelle Runden als auch längere Spielabende ermöglichen. Auch bieten viele Gesellschaftsspiele nicht nur Unterhaltung, sondern auch Lern- und Entwicklungsmöglichkeiten. Sie können kognitive Fähigkeiten wie strategisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten, Planung und Entscheidungsfindung fördern. Zudem können sie kommunikative Fähigkeiten, Teamwork und Fairness vermitteln.

Planen Sie, noch weitere Spiele zu entwickeln?

Claudia Bartholdi: Otter-Spiele ist offiziell seit diesem Frühling mit Flora auf dem Markt und wir befinden uns noch in der Aufbauphase der kleinen Spiele Schmiede. Obwohl derzeit kein konkretes Spiel in naher Zukunft auf den Markt kommen wird, haben wir definitiv Pläne, weitere Spiele zu entwickeln. Aktuell liegt unser Fokus nach dem erfolgreichen Crowdfunding auf dem Vertrieb von Flora. Gleichzeitig arbeiten wir bereits an mehreren Ideen für zukünftige Projekte.

Wie sehen Sie die Zukunft der Gesellschaftsspiele?

Raphael Bartholdi: Aus unserer Sicht sieht die Zukunft sicherlich rosiger aus. Gesellschaftsspiele behalten unserer Ansicht nach den besonderen Platz in der Freizeitgestaltung vieler Menschen. Da die Spielebranche äusserst kreativ und innovativ ist, wird es auch in Zukunft eine Vielzahl von Neuheiten aus verschiedenen Genres geben. Als Spieleschmiede ist man natürlich auch bestrebt, neue Ideen einzubringen und innovative Spielerlebnisse zu schaffen, die begeistern. Gerade auch in einer Zeit, in der viele Aktivitäten digitalisiert sind, schätzen viele Menschen das gemeinsame Spielen an einem Tisch und die Möglichkeit, sich auf das Hier und Jetzt zu konzentrieren und dabei gemeinsam unvergessliche Momente zu erschaffen.

«Gesellschaftsspiele behalten unserer Ansicht nach den besonderen Platz in der Freizeitgestaltung vieler Menschen.»

Raphael Bartholdi

Gründer
Otter-Spiele, Vaduz