

Zeitschrift: Wohnen

Herausgeber: Wohnbaugenossenschaften Schweiz; Verband der gemeinnützigen Wohnbauträger

Band: 99 (2024)

Heft: 1: Wohnen und spielen

Artikel: Wo Rotkäppchen König Artus trifft

Autor: Bürgisser, Thomas

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1090282>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

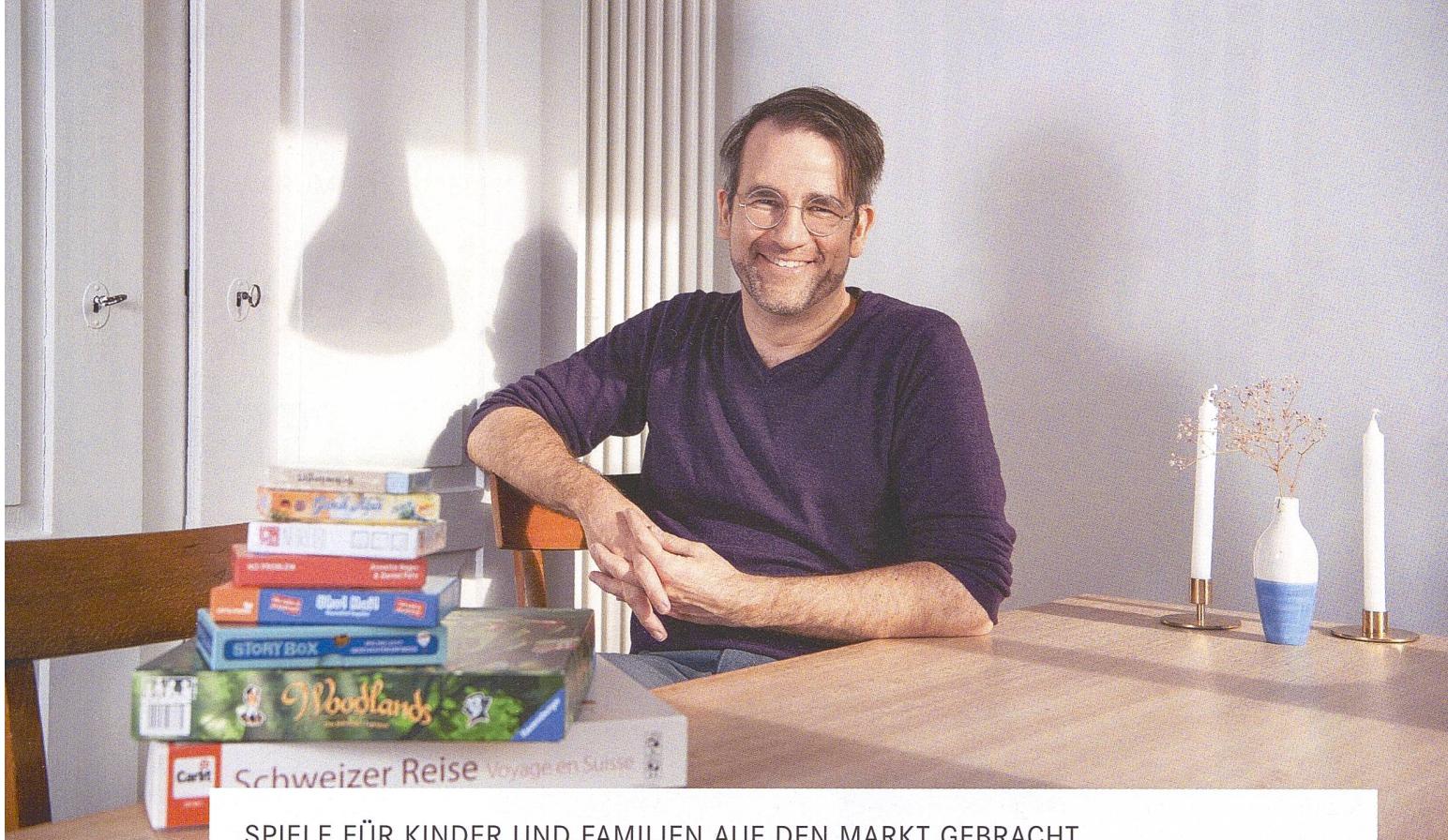
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 23.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



SPIELE FÜR KINDER UND FAMILIEN AUF DEN MARKT GEBRACHT

Wo Rotkäppchen König Artus trifft

TEXT: THOMAS BÜRGISSE / FOTOS: SERAINA BONER

Banklehre, Fotografie, Germanistik – und immer wieder Spiele: Daniel Fehr bezeichnet sich selbst als «Gemischtwarenladen». Seit zehn Jahren entwickelt er erfolgreich Brett- und Kartenspiele. Daneben schreibt er Bücher für Kinder und Comics für Erwachsene.

«Monopoly finde ich langweilig», sagt Daniel Fehr. «Es geht fast nur um Würfelglück. Und für das dauert das Spiel enorm lang.» Schon als Kind konzipierte der Winterthurer deshalb mit einem Kollegen Monopoly neu, mit zusätzlichen Wegen und Aufgaben. Heute macht Daniel Fehr dies beruflich, bei seinen eigenen Brett- und Kartenspielen. Der 43-Jährige ist Spielentwickler. Und so technisch wie das klingt, ist auch sein Vorgehen. Bei ihm beginne meist alles mit einer Spielmechanik oder einem Material. «Am Anfang meines bisher erfolgreichsten Spiels beispielsweise stand eine transparente Folie, mit der ich etwas machen wollte. Daraus entwickelte sich die Idee, Symbole darauf einzuziehen, welche die Spieler einsam-

melden müssen. Und zwar indem sie auf ihrem Spielbrett Kärtchen mit Wegen zusammensetzen. Ob die Wege tatsächlich zu den Symbolen führen, zeigt sich, wenn die Folie nach Ablauf der Zeit auf das Spielbrett gelegt wird.»

«Weil es Spass macht»

«Woodlands» heisst das Spiel, das sich rund um die Abenteuer von Rotkäppchen, Robin Hood, König Artus und Dracula dreht und es auf die Empfehlungsliste zum «Spiel des Jahres» 2018 schaffte. Ein Gewinn dieses Kritikerpreises ist fast ein Garant für gute Verkaufszahlen. Aber reich werden nur die wenigsten Leute mit dem Entwickeln von Spielen. Über 1500 neue Spiele erscheinen

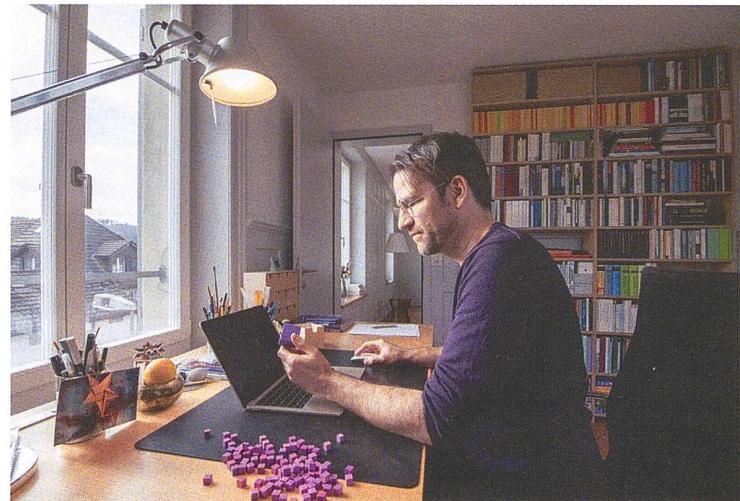


jährlich alleine in Deutschland. «Ihre durchschnittliche Lebensdauer beträgt zwei, drei Jahre, anschliessend verschwinden die meisten wieder aus dem Handel», erklärt Fehr. Er selber hat seit 2016 zwölf Spiele auf den Markt gebracht, von denen fünf noch regulär erhältlich sind. Wie bei einem Buch erhält er neben einer Verkaufsbeteiligung jeweils einen Vorschuss vom Verlag. «Für mich ist das Spielentwickeln aber nur ein kleiner Teil meines Berufslebens.»

Fehr ist in Winterthur aufgewachsen und machte eine Banklehre. Anschliessend widmete er sich an der Zürcher Hochschule der Künste und der New Yorker School of Visual Arts der Fotografie, bevor er an der Princeton University in den USA Germanistik studierte. Heute bezeichnet er sich als «Gemischtwarenladen». Sein Hauptfokus liegt auf Bilderbüchern für Kinder und damit verbundenen Lesungen. Zusätzlich ist er bei verschiedenen Projekten wie beispielsweise Schreibworkshops für Kinder dabei. Und er arbeitet in einem kleinen Pensem für eine Stiftung, die Arbeits- und Wohnplätze für Menschen mit Beeinträchtigung anbietet. Wieso er neben alledem auch noch Spiele entwickelt? «Weil es Spass macht!»

Spieletreff gegründet

Neben Monopoly war vor allem «Die Siedler von Catan» prägend für Daniel Fehrs Spielverständnis. Das «Spiel des Jahres» 1995, bei dem mit gesammelten Rohstoffen Siedlungen gebaut werden, eröffnete ihm eine neue Art von Spielen. Es sind Spiele mit viel Interaktion unter den Spielenden und Entscheidungen, die den Spielverlauf und eigene Entscheidungen beeinflussen. Noch immer spielt



Hat am Schreibtisch erfolgreich Spiele entwickelt: Daniel Fehrs «Woodlands» schaffte es auf die Empfehlungsliste zum «Spiel des Jahres» 2018.

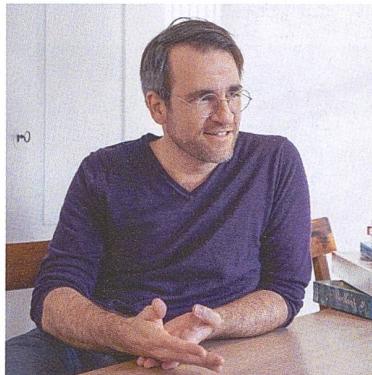
er solche Spiele am liebsten. Ein spezifisches Lieblingspiel aber habe er nicht. «Ich liebe es einfach, immer neue Spiele zu entdecken.» Zum Beispiel beim Spieletreff Winterthur. Vor rund zehn Jahren haben Daniel Fehr und seine Partnerin Monika Wilhelm diesen ins Leben gerufen. «Damals zogen Freunde von uns weg und wir suchten nach neuen Spielbegeisterten.» Inzwischen treffen sich jeweils rund zwanzig Personen mit unterschiedlichem Hintergrund einmal im Monat zum Spielen. Die einen kommen immer, andere unregelmässig.

Über 250 Spiele zuhause

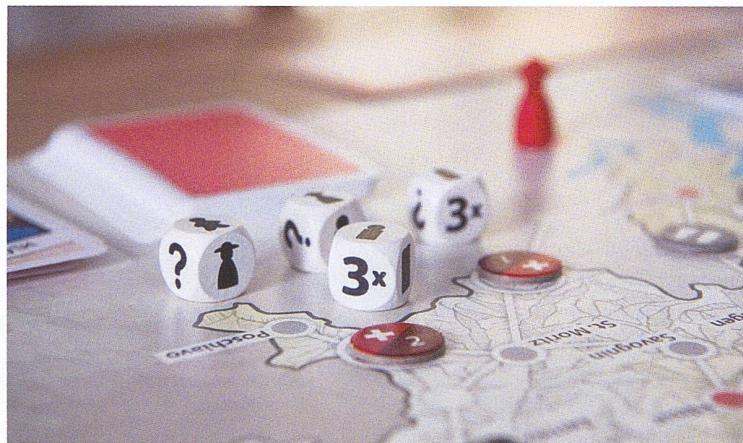
Fehr zufolge haben Spiele durchaus auch einen sozialen Aspekt. Als Beispiel führt er sein Spiel «No Problem» an, bei dem es um Kommunikation anstatt ums Gewinnen geht: Zu beschriebenen Situationen müssen die Mitspielenden erraten, wie das Gegenüber reagieren würde. «Perfekt, um sich spielerisch

in einer Gruppe kennenzulernen.» Auch zuhause spielt Daniel Fehr regelmässig Brett- und Kartenspiele, im Durchschnitt einmal wöchentlich. Mit seiner Partnerin oder mit Freunden am Wohnzimmertisch, der manchmal fast zu klein sei. Über 250 Spiele hat das Paar zuhause. Sie sind allesamt fein säuberlich in Regalen versorgt. Auch sonst steht in der renovierten Altbauwohnung alles an seinem Platz. «Ich brauche Ordnung, um kreativ sein zu können», sagt Fehr. Entsprechend aufgeräumt ist auch sein Schreibtisch. Ein Laptop, ein paar gestapelte Bücher, Stifte und Pinsel in Boxen und Haltern. Die wenigen Spiele im riesigen Büchergestell fallen kaum auf. Eine kleine Schachtel auf dem Fenstersims gibt schon eher einen Hinweis darauf, was hier entsteht: Würfel und Spielfiguren in den verschiedensten Farben liegen darin.

«Learning-by-doing» könnte man den Weg von Daniel Fehr zum Spielentwickler beschreiben. Oder auch «Learning-by-play-



Bei «No Problem» (oben) müssen die Mitspielenden erraten, wie man auf eine beschriebene Situation reagiert. Auf der «Schweizer Reise» (rechts) wiederum entdecken sie Sehenswürdigkeiten und sammeln Erinnerungen.



ing». «Die anstrengendste Phase ist jene, wenn die Idee erst im Kopf existiert», sagt Fehr. Seine besten Ideen entstehen auf Spaziergängen, während eines Konzerts, an Ausstellungen, beim Bahnfahren oder ganz trivial am Schreibtisch. Sobald wie möglich macht er sich dann an einen Prototyp. Schneiden, kleben, zeichnen – und vor allem ausprobieren, rätseln und spielen. «In diesem Moment bin ich jeweils ganz Bastler, der aus Papier und Karton Sachen baut, von denen ich noch nicht weiß, ob sie je zu was führen.» Disziplin braucht es trotzdem.

Prototypen wandern in die Kiste

Fehr versucht, sich an Bürozeiten zu halten. Bis auf das Testspielen mit anderen Personen. Denn bald einmal braucht es Inputs aus der Praxis – vom Spielen mit seiner Partnerin, mit Kollegen oder befreundeten Familien. «Die meisten Prototypen schaffen es gar nie über diese Phase hinaus und verschwinden in der Kiste. Bis ich wieder Lust und eine neue Idee habe, die das Spiel weiterbringen könnten.» Entsprechend tüftelt Daniel Fehr immer an vielen Spielen parallel. Auch deshalb braucht es Ordnung. Und manchmal ruht das Spielentwickeln während Wochen ganz, weil andere Projekte seine Aufmerksamkeit erfordern.

Bewerbung mit Spielanleitung

Ist Daniel Fehr von einem Prototyp überzeugt, beginnt die Suche nach einem Verlag. Nur selten ist dieser schon vorher involviert. Eine Ausnahme war die Schweizer Reise, ein Klassiker, der in regelmässigen Abständen neu konzipiert wird und 2020 als Auftragsarbeit von Fehr neu auf den Markt kam. Einmal durch die Schweiz, um Andenken einzusammeln: Welchen Weg soll man nehmen, mit welcher Spielfigur – und wie die Würfelnzahl auf die Spielfiguren verteilen? Im Normalfall aber klopft Fehr bei verschiedenen Verlagen an. Dazu schickt er die Spielanleitung und Fotos des Prototyps ein. «Oft kommt ein Nein zurück. Manchmal aber auch ein Ja!»

In diesem Fall verkauft er quasi seine Idee – das Thema rundherum aber kann sich nochmals total ändern. Denn für das Layout ist meist der Verlag zuständig, im engen Austausch mit Daniel Fehr. «Woodlands zum Beispiel hatte ich zwar bereits rund um eine Geschichte im Wald konzipiert. Zusammen mit dem Verlag haben wir das Spiel dann aber mit weiteren Storys verfeinert.» Solche Veränderungen gehören für Fehr zum Prozess und sind kein Problem. Wichtig ist ihm, dass die Spielmechanik Spass macht – das Herz jedes Spiels.

Welches Spiel passt?

Daniel Fehr entwickelt vor allem leicht erlernbare Spiele für Familien oder Gruppen, die hin und wieder ein Spiel spielen. Komplexe Strategiespiele wiederum benötigen mehr Konzentration und Zeit zum Spielen. Unterschieden wird zudem zwischen kompetitiven Spielen, bei denen man gegeneinander spielt, oder kooperativen, bei denen alle zusammen etwas erreichen müssen. Mit der Spielsituation und den -vorlieben der Mitspielenden sowie allfälligen bisherigen Lieblingsspielen im Hinterkopf rät Daniel Fehr zum Gang ins Fachgeschäft. «Profis wissen am besten, was zu den Anforderungen passt.» Ludotheken oder Spieletreffs können eine Möglichkeit sein, ein Spiel auszuprobieren. «Manchmal lohnt sich aber auch einfach der Kauf. Im Vergleich zu einem Kinobesuch zu viert kostet ein Brett- oder Kartenspiel sogar weniger.» Und wie bringt man Spielmuffel zum Spielen? «Gar nicht. Spielen soll kein Zwang sein, sondern Freude machen», ist Daniel Fehr überzeugt.