

Spielspaß '24/25

Das Jahrbuch für Spielbegeisterte

Ein Jahr voller
runder Geburtstage
KLASSIKER, DIE BESTAND HABEN

Stechen, legen,
klotzen
DIE SPIELETTRENDS 2024



DAS DING: WAS EIN DRAMA
VON SCHILLER MIT KARTEN-
SPIELEN ZU TUN HAT

FESTE UND MESSEN: DIE
TERMINE BIS ENDE 2025,
WO GESPIELT WIRD

ROTE LISTE: TIPPS
FÜR ALLE SCHNÄPPCHEN-
JÄGER

spielwiese.at
Bregenz, 2024

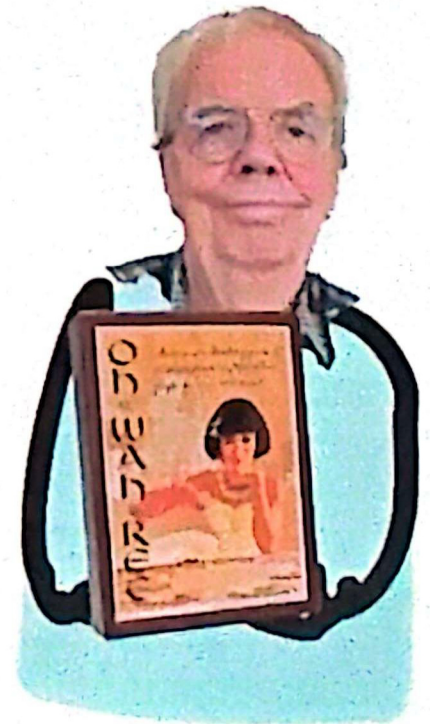
MENSCHEN

Szeneprominenz und ihre Prägung

Spiele fürs Leben

Wir haben drei
prominente Spieler
gefragt, welche Spiele
sie am meisten geprägt
haben.

Ich bin Spätzünder. In mei-
ner Kindheit spielten Brett-
spiele keine wichtige Rolle.
Mein Vater versuchte ver-
geblich, aus mir einen guten
Schachspieler zu machen. Erst
mit Mitte 20 entdeckte ich,
dass Spiele es wert sind, sich
intensiver mit ihnen zu be-
schäftigen. Das Erweckungs-
erlebnis passierte in einer
Mittagspause, als ich einen
Presseshop entdeckte, der in
seinem Obergeschoss eine
unfassbare Menge an Brett-
spielen feilbot. Das Besondere:
Man durfte die Schachteln
öffnen und die Spielanleitung
lesen. In 3M-Buchkassetten
steckten Werke von Alex Ran-
dolph und Sid Sackson und
lösten die Begeisterung für ein
bis heute andauerndes Hobby
in mir aus.



Knut-Michael Wolf,
bekannt über sein Kürzel
kmw, prägte die jünge-
re Spielegeschichte in
Deutschland maßgeblich
mit. Einmal als Herausge-
ber der „Pöppel-Revue“,
einmal als freiberuflicher
Redakteur, der einigen
später mit Preisen be-
dachten Spielen den
letzten Schliff verlieh.