

Liebe Freundinnen und Freunde des Brettspiels,

herzlich willkommen zur Spiel des Jahres Preisverleihung 2021 in Berlin. Ganz besonders begrüßen möchte ich den Spieleautor **Wolfgang Kramer**, unseren heutigen Ehrengast. Er hat vor genau 25 Jahren mit **El Grande**, dem Spiel des Jahres 1996, ein Kapitel in der Geschichte des Brettspiels geschrieben. Und **vor sogar 35 Jahren** hat Wolfgang Kramer mit Heimlich & Co gesiegt. Dieses Spiel ist auch deshalb bemerkenswert, weil sich damit die Kramerleiste etablierte. Seitdem brauchen wir keine Strichlisten auf Bierdeckeln mehr, um Siegpunkte zu zählen. Warum das eine bedeutende Innovation war, wird uns Wolfgang Kramer nachher selbst erzählen.

Wenn es heutzutage neue Spielelemente gibt, dann heißen die nicht Kramerleiste, sondern bekommen englischsprachige Namen: Worker-Placement, wenn wir Arbeiterspielfiguren einsetzen, Deckbuilding, wenn wir unseren Spielkartenstapel zusammenstellen. Das zeigt die Internationalisierung des als „German style Game“ bekannt gewordenen Spiels – als ein Aspekt einer großartigen Geschichte. Um diese Entwicklung, die **Historie des Kulturgutes Spiel** in den vergangenen zirka 50 Jahren, nachzuzeichnen, haben wir, der Verein Spiel des Jahres, ein großes Projekt gestartet: in Zusammenarbeit mit der Uni Konstanz, wo wir zwei Promotionsstellen geschaffen haben, und den Museen der Stadt Nürnberg möchten wir erreichen, dass **die Anfänge, die kreativen Menschen, deren beeindruckende Spielideen sowie wichtige Ereignisse in der Geschichte des Kulturguts Spiel** in einer zeitgemäßen Form aufgearbeitet und präsentiert werden, damit diese Geschichte nicht in Vergessenheit geraten.

Schon seit Jahren sprechen wir davon, dass das analoge Spiel boomt, denn die Nachfrage steigt weltweit. Im letzten Jahr war es sogar mehr als ein Boom, denn die Nachfrage ging förmlich durch die Decke. Je nach Segment und Verlag wurden **10, 20, 30 oder gar 40 Prozent Umsatzsteigerung** vermeldet. Familien wollten sich im Lockdown häufiger denn je am Wohnzimmerisch treffen, die WGs am Küchentisch – und man wollte etwas gemeinsam erleben. **Was kann es da Schöneres geben**, als ein spannendes Gesellschaftsspiel.

Doch ich möchte die Pandemie nicht schönfärben. Das Spiel mit Freunden, in der Nachbarschaft und mit Kolleginnen fiel oft aus. Events, Spielereffs und Messen konnten nicht stattfinden.

Und auch unsere Preisverleihung findet mit reduziertem Publikum, mit Abständen und ohne Umarmungen statt. Zudem, das wollen wir nicht vergessen, hat Corona viele Menschenleben gekostet. Außerdem bedrückt uns die Hochwasserkatastrophe, die gerade im Rheinland viele Todesopfer gefordert hat, auch in direkter Nähe zu unserer Geschäftsstelle, die sich seit einigen Jahren in Kerpen befindet – benachbart zum teils schrecklich verwüsteten Erftstadt.

(Pause)

In wenigen Minuten werden wir wissen, welche Titel sich Spiel oder Kennerspiel des Jahres nennen dürfen. Kurz vor der Preisverleihung haben meine neun Jurykolleg:innen und ich die beiden Siegerspiele gewählt. Und vielleicht ist dies **eine der wichtigsten Preisverleihungen überhaupt**. Denn wir sind davon überzeugt, dass viele Menschen ihrer im Lockdown neu oder wiederentdeckte Liebe zum Brettspiel treu bleiben – und nun auf Neues gespannt sind. Insgesamt haben wir inklusive der Kinderspiele 25 wirklich bemerkenswerte Titel auf unsere Empfehlungs- und Nominierungslisten gesetzt. Sieger beim Kinderspiel, das bereits im Juni gekürt wurde, ist **Dragomino** vom Autorentrio Bruno Cathala, Marie und Wilfried Fort, herzlichen Glückwunsch auch von hier aus.

Für die vielen kreativen Spielideen, die wir im jetzt ablaufenden Jahrgang auf unseren Tischen hatten, bedanken wir uns bei den Autorinnen und Autoren sowie den Verlagen und begrüßen **stellvertretend die Vertreterinnen und Vertreter der nominierten Spiele**, die nun gespannt auf die Entscheidung warten. Besonders gut hat uns gefallen, dass in vielen Spielen **verstärkt auf Diversität, auf Vielfalt geachtet wird**: in der Sprache, in den Darstellungen, in den Rollen. Das ist eine begrüßenswerte Entwicklung und passt zu der von uns unterstützten Initiative Spielend für Toleranz: denn weiterhin gilt – Spielen steht für Vielfalt und gegen Ausgrenzung. Am Spieltisch sind alle Menschen gleich, für alle gelten dieselben Regeln, alle können mitmachen.