

Respekt im Umgang mit Spielideen – unser aller Kapital

Ein offener Brief von Reinhard Staupe

Seit nahezu zwanzig Jahren entwickle ich Spiele. Ich habe mit Dutzenden von Verlagen wunderbar zusammengearbeitet, und mit vielen Leuten aus den verschiedensten Bereichen verbindet mich seit langer Zeit ein netter Kontakt, ja häufig sogar ein freundschaftliches Verhältnis. Die Spielebranche ist so etwas wie eine kleine überschaubare Familie. Man kennt sich und geht respektvoll miteinander um. Meistens...

Kurz nach „Essen 2010“ erhielt ich von mehreren Leuten die Information, dass Asmodée bzw. Blue Orange Games ein Spiel namens *Dobble* veröffentlicht hat (bzw. *Spot it* in den USA), das in Punkto Idee/Konzept/Spielmechanik identisch mit meinem Spiel *Kunterbunt* sei.

Kunterbunt war mein allererstes veröffentlichtes Spiel und ist seit 1995 erfolgreich am Markt vertreten, u.a. bei FX Schmid und Ravensburger, aktuell bei Amigo, Gigamic (*Colori*, Frankreich) und Playroom Entertainment (*Catch the Match*, USA).

Dass hin und wieder parallele Entwicklungen und vereinzelt auch mal nahezu identische Veröffentlichungen bereits existierender Spiele vorkommen, ist angesichts der vielen tausend Spiele fast unvermeidlich. So lange eine Duplizität unbeabsichtigt geschieht, man im Falle eines Falles offen miteinander kommuniziert und nach einer konstruktiven Lösung sucht, die die Rechte des ursprünglichen Urhebers berücksichtigt, ist das alles kein Problem. Nicht akzeptabel ist es jedoch, wenn seitens des Nachahmers jegliche Gesprächsbereitschaft abgeblockt, fadenscheinig begründet und die Leistung des Ersterfinders nicht anerkannt wird.

An dieser Stelle sei gleich vorweg auf ein positives Beispiel verwiesen, wie der Umgang mit bereits vorhandenen Spielen und Mechanismen aussehen sollte. In der Spielregel von Bruno Faiduttis großartigem *Ohne Furcht und Adel* bedankt sich Hans im Glück ausdrücklich bei Marcel-André Casasola-Merkle und Adlung-Spiele für die freundliche Genehmigung, das Verteilungselement aus dem Spiel *Verräter* verwenden zu dürfen. Das heißt also: man hat miteinander gesprochen! Man erkennt die Leistung des Ersterfinders an! Man arbeitet respektvoll zusammen! So muss das sein! Verglichen mit *Kunterbunt/Dobble* ist *Ohne Furcht und Adel* übrigens Lichtjahre von *Verräter* entfernt!

Um dies ausdrücklich zu betonen: Ich schildere hier ausschließlich meine ganz persönliche Meinung. Es geht mir im vorliegenden Fall nicht um eine juristische Beurteilung, schon gar nicht um eine abschließende Einschätzung etwaiger Urheberrechtsansprüche. Das Letzte, was ich im Sinn habe, sind Anwälte und Richter. Worum es mir geht, sind Kollegialität und ein professionelles Selbstverständnis.

Gute, erfolgreiche, einzigartige Spiele sind unser aller Kapital. Niemand kann ernsthaft Interesse daran haben, dass es identische oder extrem ähnliche Spiele auf dem Markt gibt, oder dass gar untereinander abgekupfert wird. Es ist grundsätzlich überhaupt kein Problem, jedes Spiel herzunehmen, es leicht zu verändern und kleine Varianten hinzuzufügen. Das alles ist innerhalb weniger Stunden erledigt. Aber: Dadurch erhält man ganz gewiss kein neues Spiel! Unabdingbar ist das Eigenständige, eine Schöpfungshöhe, etwas, das aus dem Vorhandenen etwas wirklich Neues macht.

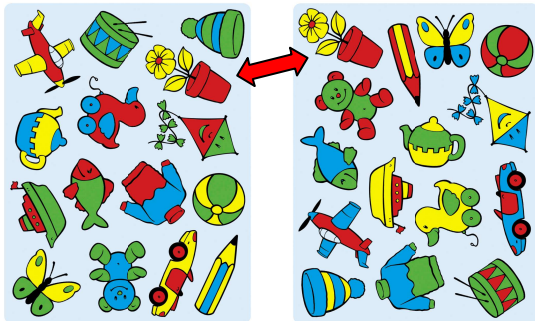
Trotz vieler anderer Spiele, zum Teil auch deutlich erfolgreicherer, ist *Kunterbunt* für mich nach wie vor mein bestes Spiel. Die Idee und der Mechanismus sind einzigartig. Für mich ist es DER Mechanismus meines Lebens. Konkret sieht das Spiel wie folgt aus:

Auf jeder Bildtafel sind verschiedene Gegenstände abgebildet. Egal, welche beiden Bildtafeln man nimmt, immer (!) ist darauf exakt ein Gegenstand identisch, niemals mehrere oder keiner. Diesen identischen Gegenstand gilt es zu finden.

Mein erster Übungs-Prototyp bestand 1993 aus fünf, mein eingereichter Prototyp dann aus 20 Gegenständen pro Bildtafel. FX Schmid wollte die Anzahl gerne reduzieren, also machte ich daraus 15. So gut wie jede andere Anzahl an Gegenständen und Bildtafeln ist grundsätzlich problemlos möglich (*Dobble* verwendet 50 Bildtafeln mit jeweils 8 Gegenständen darauf). Um das Spiel möglichst fordernd zu gestalten, fiel die Entscheidung bezüglich der verwendeten Gegenstandspaare seinerzeit zugunsten zweifarbiger Abbildungen. Aber ob nun zweifarbige Gegenstandspaare, die exakt übereinstimmen müssen, oder „normale“ Abbildungen, ob 15 Bildtafeln oder 60, ob 8 Gegenstände

pro Tafel oder 25, all diese kleinen Veränderungen lassen das Wesentliche des Spiels unangetastet – im Kern bleibt es immer das Gleiche. Die Dobble-Karten mit den 8 Gegenständen sind in den Kunterbunt-Tafeln enthalten, es ist exakt das Gleiche, sieht nur anders aus:

Kunterbunt



Dobble / Spot it



Ich habe mit Asmodée Kontakt aufgenommen und man teilte mir mit, dass man mich an den eigentlichen französischen Rechteinhaber Play Factory verweise. Gleichzeitig betone man jedoch, dass beide Spiele „very different“ seien. Wohlgermerkt: Wir sprechen hier von Asmodée, dem Vertrieb des diesjährigen „Spiel des Jahres“, also einem Verlag, dem Autorenideen wichtig sein sollten! Play Factory argumentierte dann, dass ja weniger Gegenstände auf den Karten seien, die Verpackung (!) und Kartenform (!) differiere, die Gegenstände anders aussähen, überhaupt wäre alles „totalement différents“. Erwähnt sei an dieser Stelle: Nachdem Play Factory zuvor in Englisch mit mir korrespondierte, erhielt ich die eigentliche Antwort dann auf Französisch (!), ohne jegliche Bitte um Verständnis und auch ohne Unterschrift. Ich weiß nicht mal genau, wer mir in welcher Funktion bei Play Factory überhaupt geantwortet hat. Was für eine Arroganz. Unfassbar. Der Autor als lästiges Übel.

Die Rückmeldung von Blue Orange Games war formal nett und in Ordnung, allerdings ist man dort der Ansicht, dass vor allem die Balance ein Spiel ausmache, also die Anzahl von Symbolen und Karten.

Ich stelle mir gerade vor, dass jemand das *Siedler von Catan*-Prinzip nimmt, statt der Sechsecke quadratische Felder verwendet, die Anzahl der Rohstoffe leicht verändert, die Siegpunkte erhöht und dann behauptet, er hätte ein neues Spiel erfunden und es sei „very different“.

Oder ein *6 nimmt*, bei dem es nur 60 statt 104 Karten gibt und bei dem schon die fünfte und nicht erst die sechste Karte nehmen muss.

Beschleicht nur mich ein ungutes Gefühl bei dieser Vorstellung? Könnte das genau der Weg sein, den niemand will? Ist das die Art von Spiel und „Erfinder“, die niemand braucht?

Ich für meinen Teil werde definitiv nicht wegen *Dobble* vor Gericht ziehen. Aber ich möchte wenigstens die Gelegenheit nutzen und ganz nachdrücklich betonen, dass mich die Angelegenheit und der Umgang seitens Asmodée bzw. Play Factory und Blue Orange Games mit mir und MEINER Idee fassungslos machen. Es ist das genaue Gegenteil dessen, wie Verlage und Autoren zusammenarbeiten sollten.

Möge sich jeder bitte seine eigene Meinung bilden und seine ganz persönlichen Schlüsse ziehen. Die Spielregeln zu *Kunterbunt* bzw. *Spot it* finden sich jeweils auf der Homepage des Verlages, am besten bei Amigo bzw. Blue Orange Games.

Falls mir jemand seine Sicht der Dinge hierzu mitteilen möchte – ich bin für jedes Feedback dankbar.

Und falls jemand seine Meinung an Asmodée, Play Factory oder Blue Orange Games schicken möchte – Kontaktadressen gebe ich gerne weiter.

Ich danke für die Aufmerksamkeit und wünsche weiterhin viel Spaß beim Genießen neuer, eigenständiger Spielideen.

Reinhard Staube, 23.11.2010

Dealing respectfully with game ideas – our capital

An open letter from Reinhard Staupe

Since almost twenty years I invent games. I worked with dozens of companies very nicely and I have a nice contact with many people from different parts of the industry, and quite often it has become a friendship. The games industry is sort of a small clear family. We know each-other and we treat each-other respectfully. Most of the time...

Shortly after “Essen 2010” several people informed me that Asmodée respectively Blue Orange Games published a game called *Dobble* (respectively *Spot it* in the USA), which is, referring to the idea/concept/mechanics, the same like my *Kunterbunt*.

Kunterbunt was my very first published game and it's successfully on the market since 1995, among others at FX Schmid and Ravensburger, currently at Amigo, Gigamic (*Colori*, France) and *Playroom Entertainment* (*Catch the Match*, USA).

There are thousands of games and it's almost unavoidable, that parallel inventions or almost identical publications happen now and then. As long as a duplicity happens unintentionally, as long as there is an open communication about it and the will to find a constructive solution which respects the rights of the original inventor, it's no problem. But it's definitely not acceptable, if there is no desire for talks or just flimsy arguments, if there is a refuse to acknowledge the work of the original inventor.

Let's take a positive example beforehand, how dealing with already existing games and mechanisms should look like. In the rules of Bruno Faidutti's great game *Ohne Furcht und Adel* (*Citadels*) the publisher Hans im Glück explicitly thanks Marce-André Casasola-Merkle and Adlung-Spiele for giving the kind permission to use the dividing-element from the game *Verräter*. This means: They talked with each-other! Hans im Glück acknowledges the work of the original inventor! They worked together respectfully! That's the way it has to be! And compared to *Kunterbunt/Dobble* *Ohne Furcht und Adel* is lightyears away from *Verräter*!

To say this explicitly: I am only giving my very personal opinion. I am not trying to make a legal judgement in this case, and of course no final judgement of any copyright claims. Lawyers and judges is the last thing I have in mind. What I am talking about is loyalty to your colleagues and a professional attitude.

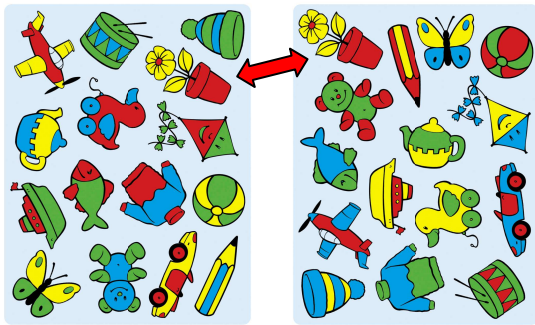
Good, successful, unique games are our capital. No-one can really have an interest in having identical or extremely similar games on the market, or that one is copying the other. It's basically no problem at all to take any game, to change it a little bit and add some slight variations. This is easily done within a few hours. But: This will not create a new game! It's indispensable to have a real portion of new creation, something which makes something really new out of something there already is.

Regardless of the fact that some of my other games are much more successful than *Kunterbunt*, I still consider it my best game ever. Idea and mechanic are unique. To me it's THE mechanism of my life. This is how it works:

On each board there are several symbols. No matter which two boards you take, there is always (!) exactly one symbol exactly the same on both boards, never more or none. Players have to find this identical image.

My very first exercise-prototype in 1993 had only five symbols, the prototype which I sent to FX Schmid had 20 symbols on each board. FX Schmid wanted less symbols, so I changed it to 15. Almost any other number of symbols and boards is basically possible without any problem (*Dobble* uses 50 boards and 8 symbols). In order to make the game challenging I decided to use 2-coloured-symbols. But no matter if the identical pairs are 2-coloured or “normal” symbols, if there are 15 boards or 60, if there are 8 symbols on the boards or 25 – it basically stays the same. The *Dobble*-cards with 8 symbols are included in the *Kunterbunt*-cards, it's exactly the same, it only looks different.

Kunterbunt



Dobble / Spot it



I contacted Asmodée and they told me that they will forward my email to the actual rights holder, a French company called Play Factory. At the same time Asmodée emphasized that both games are “very different”. Please note: We are talking of Asmodée, the distributor of the current German “game of the year”, a company which you assume to take great care of inventors! Play Factory then argued that there are less images on the boards, that the card shape (!) and the packaging (!) looks different, that everything is “totalement différents”. At this point I have to mention: After Play Factory was communicating in English with me, the final answer was written in French (!), without a single word of request of understanding for this and also without a signature. I do not exactly know who answered me in which position. What an arrogant behaviour. Unbelievable. The inventors as a pest...

The feedback from Blue Orange Games was basically nice and OK, but their opinion is that it's mainly the balance which makes a game, the numbers of symbols and cards.

A thought comes to my mind. Someone takes the *Settlers of Catan*-principle, uses square tiles instead of hexagons, slightly changes the resources, increases the victory points and then claims that he has invented a new game, saying it's “very different”.

Or *6 nimmt*: Only using 60 cards instead of 104 and having to take a row after the fifth card instead of the sixth.

Is it only me getting a very bad feeling imagining something like this? Could this be exactly the way which nobody wants? Is this the kind of games and “inventors” which nobody needs?

As far as I'm concerned I will definitely not go to court because of *Dobble*. But at least I want to take the opportunity to emphasize that the way Asmodée respectively Play Factory and Blue Orange Games are treating me and MY idea is making me speechless. It's exactly the opposite of how publishers and inventors should work together.

Please make up your mind yourself and draw your own conclusions. You can find the rules of *Kunterbunt* and *Spot it* on the homepages of the publishers, Amigo and Blue Orange Games.

If someone wants to let me know his point of view – I am pleased about any feedback. And if someone wants to say his opinion to Asmodée, Blue Orange Games or Play Factory – I am pleased to give contact-addresses.

I thank you for your attention and wish you lots of fun with new and unique game ideas.

Reinhard Staupe, 23.11.2010

The Kunterbunt-System

Always one, and only one, matching symbol between any two cards!

Here: Using 8 symbols on each card!

In the following a certain symbol will have a certain number (1, 2, 3...) and the cards a letter (A – H). “1 – 1” on two cards means: this is a match, a pair! “2 – 2” is a different pair.

Let's start with 2 cards, A and B.

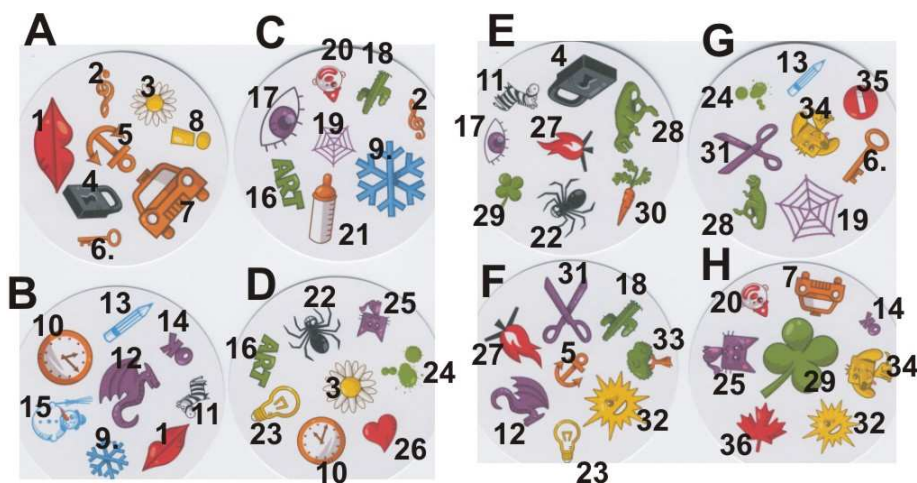
This is basic. It's the combination you find on any two cards.

A	B
1	1
2	9
3	10
4	11
5	12
6	13
7	14
8	15

Let's now create 8 cards by using each number not more than two times (as one pair).

A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	2	3	4	5	6	7
2	9	9	10	11	12	13	14
3	10	16	16	17	18	19	20
4	11	17	22	22	23	24	25
5	12	18	23	27	27	28	29
6	13	19	24	28	31	31	32
7	14	20	25	29	32	34	34
8	15	21	26	30	33	35	36

Note: The cards A – H (for 8 symbols) are **exactly** included in the combinations for 15 symbols (Kunterbunt)! And: You can find these combinations **exactly** in the Dobble-cards, it's the same, identical! Here is the proof:



If you want to create many more cards (Dobble has 50 cards), you just have to use numbers a third time and more (and adding new-ones). This is unavoidable. If you once understood the Kunterbunt-System, it's easy to create more cards out of this, it takes may-be two hours to do the job...