



Franz Scholles, Spieleautor und Verleger

Doch selbst in seinem „richtigen“ Beruf lässt ihn die Affinität zu Spielen nicht mehr los: „Als an unserer Schule das exotische Fach Spielerziehung hinzu kam, war ich natürlich der erste, der sich dafür meldete.“

„Spiele müssen intensiv sein“, so das Credo von Franz Scholles, dem 2001 der Spieleautorenpreis „Göttinger Inno-Spatz“, verliehen wurde. Ein intensives Spiel, das ist für ihn, „wenn Kopf und Bauch angesprochen werden, wenn ich lustvoll streiten kann und plötzlich etwas besser verstehe.“

Anfangs erfand Franz Scholles deshalb vor allem Kommunikationsspiele zu aktuellen Themen für Jugendliche und Erwachsene. Erst seine Töchter brachten den Spielmacher auf Ideen für Familienspiele.

Kommunikationsspiele stehen allerdings

einem anderen den Vortritt, und wann übernimmt man lieber selbst die Führung? Das Spiel funktioniert am besten, wenn die Mitspieler gemeinsam ihre Stärken und Schwächen richtig einsetzen, und eignet sich daher zum Team- und Methodentraining. Das moderne Aussehen mit klaren Linien und ohne Schnick-Schnack verdankt Teampower der renommierten Grafikerin Ulrike Vater. „Mir ist wichtig, dass das Design nicht von der Funktion ablenkt, sondern diese unterstützt“, unterstreicht Franz Scholles.

Aber wie erfindet man denn nun ein Spiel? „Spielentwicklung beginnt bei mir immer mit einem aktuellen Thema, das mich fasziniert“, erklärt Scholles. „Es sollte interessant genug sein, um einige Tausend Spielekäufer zu finden und möglichst noch von keinem anderem Autor aufgegriffen worden sein. Der Rest kommt aus dem Bauch heraus.“

Die Spielwürfel werden gerne mit den Töchtern getestet. Sind die streng? „Klar, die müssen ja ständig spielen. Tun sie es gerne, bin ich zufrieden. Wenn ich ‚treten‘ muss, weiß ich: Da stimmt etwas noch nicht.“

Bei Teampower wollte die Punktvergabe lange nicht stimmen. „Ich habe zwei Jahre für die Lösung gebraucht: eine Drehscheibe, das innovativste bei Teampower. Darauf gestoßen bin ich per Zufall: Wegen meines Heuschnupfens habe ich eine Drehscheibe, die anzeigt, welche Pollen gerade fliegen.“

## "Spiele müssen intensiv sein"

*Erfolg in Eigenregie: Mit Teampower hat Spieleautor und Verleger Franz Scholles das Rennen in der Kategorie „Veröffentlichte Spiele ab neun Jahren“ gemacht.*

Ich bin ganz normaler Durchschnitt“, wehrt Franz Scholles Fragen nach seiner Person lachend ab. Berufsschullehrer, verheiratet, zwei Töchter. „Hobbys? Lesen und Spazieren gehen, kein Sport“ - fast könnte man dem fröhlichen Remagener glauben. Wäre da nicht im Keller ein Spielverlag.

Als Student fiel Scholles 1980 auf, dass es zwar viele Bücher, aber kein Spiel zum Thema Ökologie gab. „Ich habe mein Geld zusammengekratzt und die Veröffentlichung von „ÖKO“ aus eigener Tasche finanziert“. Das spannende Spiel um ökologische Verstrickungen, Konsumverhalten und knappe Energie gilt heute noch als Klassiker. Dennoch zogen gut sechs Jahre ins Land, bis ihn wieder der Erfindergeist packte.

*Jedes Jahr ein neues Kommunikationsspiel zu einem aktuellen Themen*

Fast 30 Spiele hat Scholles nun mit seiner Frau Ursula im eigenen Aktuell-Spiele-Verlag herausgebracht. Eine stolze Zahl, wenn man bedenkt, dass Scholles noch eine Dreiviertelstelle als Berufsschullehrer bestreitet.



Gefällt alt und jung: Teampower - ein vergnügliches Spiel für zwei Teams

nach wie vor hoch im Kurs: „Ich liebe es, wenn beim Spielen ein Gespräch entsteht“, schwärmt der 51-Jährige.

Wie bei Teampower. Die Karten mit den 1392 (!) Fragen lösen heftige Diskussionen aus, die Wahl der Joker sorgt für fröhliches Durcheinander. „Das Spannungsfeld zwischen Kooperation und Konkurrenz ist sehr interessant“, findet er. Das ist der eigentliche Reiz bei Teampower: Wann lässt man besser

Die habe ich einfach etwas verändert“. Alles ganz einfach. Aber darauf muss man erst mal kommen.



Julia Rahmelow ist „spielen und lernen“-Redakteurin und lebt in Freiburg.