

Laudatio von Dr. Bernward Thole

Nikolaas Neuwahl



Wie das so seine nette und umwerfend direkte Art ist, rief mich Niek Neuwahl vor geraumer Zeit an: „Hallo Bernward, hier ist Niek. Du musst doch demnächst diese Laudatio auf mich halten.“ Als gewesener Germanist, als inzwischen pensionierter Theater- und Medienwissenschaftler und als ein obendrein sensibler Mensch bin ich es gewohnt, jedes Wort, das mir entgegengebracht wird, in Wortlaut und Modulation sorgsam zu wägen.

Also: Da stand dieser Satz im Raum, oder besser gesagt in meinem Telefonhörer: „Du musst doch demnächst diese Laudatio auf mich halten“. „Du musst doch...“? Und dann: „diese Laudatio“! Daraus hörte ich deutlich ein „Warum gerade Du Trottel das machen sollst, ist mir auch nicht klar.“ heraus. Und aus dem „diese Laudatio“ klang für mich ein resigniertes „Das wird eh eine Katastrophe!“

Und überhaupt: was sollte eigentlich das „demnächst“!! Es waren doch noch mindestens drei Wochen bis Göttingen und dem Autorentreff. Mein Gott, lieber Niek! Du weißt doch gar nicht, was ein Pensionär wie ich in dieser Zeit noch alles wegzuschaffen hat!

Aber es kam noch heftiger: „Weißt Du, ich habe da zwei Bitten an Dich und hoffe, dass Du sie mir erfüllen kannst:

Erstens bitte ich Dich: Mache es **kurz** und rede nicht wieder so lange. Weißt Du, die Leute wollen doch lieber draußen an den Tischen mit ihren Spielfwürfen sein, als Dir zuzuhören.

Und zweitens wäre ich Dir dankbar, wenn Du es nicht gar so langweilig anstellen würdest, **nicht gar so wissenschaftlich** und grundsätzlich.

Und drittens fände ich es überhaupt gut, wenn Du es **etwas lustiger** abwickeln könntest. Und die Leute wenn schon nicht zum Lachen, dann wenigstens doch zum Schmunzeln bringen könntest. Weißt Du, Spielen ist doch eine lockere Angelegenheit, soll doch Freude machen.

Lieber Bernward, meinst Du, dass Du das schaffst?“

Lieber Niek, es ist Dir vielleicht nicht bewusst, aber das sind so Anrufe von Dir, die einen richtig aufbauen. Wirklich!

Also: **geschmunzelt** wurde hier und da schon jetzt, und gelacht haben auch einige Leute. **Langweilig** wird es bei einem zu belobigenden Autor wie Dir sowieso. Höchstens das mit der **Zeit** könnte ein gewisses Problem darstellen. Um Deine Bitte nach dem „kurz und

schmerzvoll“ zu erfüllen, baue ich hier meinen ultimativen elektronischen Wecker auf, der mir bei solchen und ähnlichen Gelegenheiten immer wieder gute Dienste leistet.

Da ich jetzt schon ca. fünf Minuten verbraucht habe, genehmige ich mir hier jetzt noch einmal **15 Minuten**. Wäre Dir das recht so? 10 Minuten wären Dir lieber? Also, ich bin schon immer kompromissfähig gewesen und stelle den Wecker jetzt auf 12 Minuten. Ja, ja, es ist doch ganz schön schwer, Spieleautoren zufrieden zu stellen! Welcher Spielekritiker hat das nicht schon erfahren müssen?!

Und da auf Elektronik nicht immer Verlass ist, habe ich sicherheitshalber heuter noch eine **konventionelle Eieruhr** erworben, die ich jetzt ebenfalls auf 12 Minuten stelle. Das ist halt so die Zeit, die man braucht, um Dich einigermaßen hart zu kochen.

Lieber Niek, als Dein Spiel mit dem bezeichnenden Titel „Auf Teufel komm raus!“ bei ASS selig erschien, konnten wir zur Eröffnung der Presseankündigung des Verlages folgendes lesen: „Nicolaas Neuwahl ist ein bisschen Architekt, ein bisschen Designer, ein bisschen Unternehmensberater, ein bisschen Werbefachmann, ein bisschen Spieleautor.“

Ach, Du liebes bisschen Niek! Das ist so hübsch und zugleich so schön ungewollt **boshaft**, dass ich es mir nicht verkneifen kann, dieses Zitat ebenfalls an den Anfang meiner Laudatio zu stellen.

Beginnen wir mit dem „bisschen Architekt“. Doch halt! Bevor Du Dein Architekturstudium in Delft angefangen hast, wurdest Du erst einmal geboren. Und zwar am 24.04.1944 in niederländischen Zoeterwoude. Dann gingst Du in Leiden auf die Schule. Nur für Leute, die nicht so schnell rechnen können: Niek Neuwahl hat sich vor gar nicht langer Zeit von einem „falschen Fuffziger“ in einen echten Jung-Sechziger mutiert. Oder vielleicht noch klarer ausgedrückt: Niek hat in aller Stille seinen 60. Geburtstag gefeiert.

Das Architekturstudium begann Niek Neuwahl Delft und schloss es 1968 in Aachen als Jüngster seines Jahrgangs ab. Diese, nach seiner Meinung doch sehr beachtliche und erfreuliche Tatsache löste zu seiner Enttäuschung bei seinem Vater gar nicht die erwartete Begeisterung aus: „Du hast das doch nur deshalb so schnell geschafft, weil Du zu dumm bist, die Schwierigkeiten auf Deinem Weg zu erkennen.“

Irgendwie fandst Du das schon ganz zutreffend, so zutreffend, dass Du später als Spiele-Autor mit dieser ganz persönlichen „Dummheit“ regelrecht kokettiert hast: „Ich bin zu dumm, um komplizierte Spiele zumachen.“ Dabei weißt Du ganz genau, wie schwierig es ist, einfache Strukturen für komplexe Spielmöglichkeiten zu schaffen. Nicht umsonst gilt „Go“ als das einfachste und zugleich schwierigste Brettspiel. Kein Computer-Programm konnte ihm bisher auch nur annähernd beikommen.

Doch bevor Du Dich entschlossen hast, ein „bisschen Spieleautor“ zu werden, warst Du klug genug und hast die Florentinerin Vanna auf einer Griechenlandreise kennengelernt und geheiratet und mit ihr zwei Söhne, Alexander und Frederik, in die Welt gesetzt. Und Du warst zuvor in München und Ulm auch noch „ein bisschen Unternehmensberater“ und anschließend in Karlsruhe „ein bisschen Designer“.

Dann aber zog es Vanna wieder nach **Florenz**. Und Du warst auch nicht dagegen. Aus dem „bisschen Designer“ wurde dort ein „bisschen viel Spieleautor“. **1978** entstanden die ersten Spieleentwürfe. Vier Jahre dauerte es noch, bis in England unter dem Titel „Shut the Box“

das erste Niek-Neuwahl-Spiel bei MB erschien. Quirlig und umtriebig, wie er nun einmal gebaut ist, gründet Niek Neuwahl umgehend die Spiele-Entwicklungsfirma NFFX.

Für die, die es nicht wissen oder wieder vergessen haben: NFFX sind die ersten Buchstaben seiner zahlreichen Vornamen. Seine Eltern haben sicherlich gewusst, dass der kleine Niek in seinem Leben viel Hilfe braucht. Und so haben sie ihm gleich drei Namenspatrone zur Seite gestellt: Nikolaas, Frederik und Franziskus Xaverius. Die Drei haben heute mächtig zu tun: sie müssen jetzt nicht nur auf Niek, sondern auch noch auf seine Firma aufpassen.

Rund 46 eigene Spiele hat er mit ihr bis zum heutigen Tag entwickelt. Sie erschienen weltweit in insgesamt 63 unterschiedlichen Ausführungen. Darunter befinden sich auch meine Lieblingsspiele „TA YÜ“ und „IStein + Co“. Dass letzteres keine Würdigung durch die Jury „Spiel des Jahres“ erfahren hat, machte Dich ein bisschen traurig. Aber die abstrakten Denkspiele, die wir beide so mögen, haben nun einmal heutzutage im Zeitalter des Films und des Fernsehens mit ihren pseudo- und melodramatischen Bilderfluten einen schweren Stand.

Die Rezeptur, nach der Du arbeitest, lieber Niek, hast Du uns einmal in einer schwachen Stunde verraten. Ich gebe sie hier weiter, den hier anwesenden zahlreichen Spieleautoren zu Nutz und Frommen:

- Man nehme ein pfiffiges Spielsystem und würze es, je nach Geschmack, mit 2 bis 5 Prisen Zufall
- Man gebe bei: eine Spielmöglichkeit, die sofort zugänglich ist, aber beim wiederholten Kosten immer neue und interessantere Varianten bietet
- Man füge zu: die Möglichkeit, sowohl „flott“ als auch „scharf kalkuliert“ zu spielen
- Man lockere diese Mixtur auf mit der Möglichkeit, sowohl zu zweit als auch mit mehreren zu spielen
- Man halte das Spielresultat möglichst bis kurz vor dem Spielende völlig offen
- Man konzentriere das Ganze in einigen wenigen Regeln
- Bei Kochen vergesse man nicht die richtige Spieldauer
- Und zum Schluss übergieße man das Ganze mit einer attraktiven Gestaltung, zerschneide es in ansprechendes Spielmaterial und serviere das Resultat so heiß wie möglich mit einem zum Thema passenden, phantasieanregenden Titel.

Die anwesenden arrivierten und noch zu arrivierenden Spieleautoren werden mir zustimmen: Dem ist doch kaum etwas hinzuzufügen!

Niek Neuwahl lebt heute noch immer in seinem geliebten Florenz, hat dort – auch das muß erwähnt werden – vor vier Jahren das alljährliche Internationale Kolloquium „Bordgames Studies“ veranstaltet. Ihn interessiert nicht nur die internationale Entwicklung des Spiels in der heutigen Zeit. Ihn fasziniert auch der Weg, den die Board and Table Games über die Jahrtausende genommen haben, und die unendliche Formenvielfalt, den sie dabei entwickelt haben.

Lieber Niek, heute erhältst den „Göttinger (Inno-) als verdiente Anerkennung für Dein Lebenswerk. Weißt Du, was wir – jetzt von Deinen Spielen einmal abgesehen – an Dir schätzen? Es ist vor allem Deine offene gradlinige Art. Und immer bist Du fröhlich und unverdrossen neugierig und umtriebig. Die Spiele-Autorengunft, deren Vorsitzender Du

warst, verdankt Dir viel gerade durch Deine besondere Art, offen auf die Menschen zuzugehen. Selbst die Zunft der Spielekritiker und insbesondere die Jurymitglieder „Spiel des Jahres“ mögen Dich und schätzen Dein Lebenswerk, auch wenn sie jetzt „1Stein + Co“ nicht auf die Liste genommen hat. Wir alle gratulieren Dir sehr, sehr herzlich zu dieser Würdigung durch den Göttinger Inno-Spatz.

Bernward Thole