

# Rundbrief Nr. 15



## Inhalt

1 Editorial.....	2
2 Aus unserem Vereinsleben.....	2
2.1 Statistik zur Nutzung der Online-Ausgaben des TALON.....	2
2.2 Ausblick auf den heurigen TALON.....	3
2.3 Mitgliedsbeitrag.....	3
2.4 Unser nächstes Treffen: Klagenfurt, 26.-29. Mai 2022.....	4
3 Neue Publikationen.....	4
3.1 Das Blatt Nr. 64.....	4
3.2 Studien zur Spielkarte.....	4
3.2.1 Nr. 48.....	4
3.3 The Playing-card.....	4
3.3.1 Volume 49.....	4
3.3.2 Volume 50.....	4
3.4 Ročenka (Jahrbuch) des tschechischen Spielkartenvereins CSHK 2020.....	5
4 Bücher-Neuerscheinungen.....	6
5 Cards for sale.....	6
5.1 Cartorama.....	6
5.2 Neue Spielkarten.....	6
6 Cards wanted.....	6
7 Aus der Welt des Kartenspiels.....	7
7.1 Bridge.....	7
8 Ausstellungen/Kongresse.....	9
9 Interessante Artikel.....	9

## 1 Editorial

Liebe Mitglieder\*innen des TALON,

wir haben ein schwieriges Jahr 2021 durchlebt und ich kann nur hoffen, dass das heurige Jahr bessere Zeiten für alle bringt. Seit dem letzten Rundbrief habe ich mich zweimal per e-Mail mit einer Bitte an Sie gewandt. Ich möchte mich hier nochmals für die mehreren Zusendungen von Scans der Tarockkarte von Glanz mit der Rotunde bedanken. Auch zur Anregung, das Grab von Ferdinand Pittner in Graz zu erhalten, habe ich positive Rückmeldungen erhalten.

Für unseren nächsten TALON habe ich zahlreiche Artikel erhalten, für diesen Rundbrief jedoch nicht. Bitte senden Sie mir eine kurze Mitteilung, wenn Sie eine Interessante Neuigkeit aus der Welt der Spielkarten erfahren, damit wir sie allen Mitgliedern kommunizieren können – das ist ja der Hauptzweck des Rundbriefs. Den Hauptgrund für das Verfassen dieses Briefs finden sie im Punkt 2.3, den ich Ihnen hier nochmals ans Herz legen will.

Wolfgang Altfahrt

## 2 Aus unserem Vereinsleben

### 2.1 Statistik zur Nutzung der Online-Ausgaben des TALON

Ich möchte einen kleinen Rückblick und Einblick geben, wie die online verfügbaren Artikel aus unseren TALON-Heften im letzten Jahr genutzt, d. h. heruntergeladen wurden. Derzeit stehen Heft 1 bis 27 und alle Sonderhefte außer Baden, das sind in Summe 238 Artikel, unter [www.talon.cc](http://www.talon.cc) zum Abruf bereit.

Insgesamt wurden 1249 mal Artikel vollständig heruntergeladen, das bedeutet im Durchschnitt ca. 3,5 Artikel pro Tag. Natürlich gab es Tage, an denen keine Aktivität festzustellen war, aber der 6. September 2021 war Spitzenreiter – 72 Downloads an einem Tag (dicht gefolgt vom 19. August mit 64 Downloads)! Nicht gezählt habe ich, wie oft das Herunterladen eines Artikels abgebrochen wurde, was leider häufig vorkam (zu wenig Geduld?).

Das Interesse an den Themen ist weit gestreut, nur acht Artikel wurden im Vorjahr nie (vollständig) heruntergeladen, andererseits wurden folgende acht Artikel mehr als zwanzig Mal aufgerufen (zwei Artikel sogar je 29 Mal):

- TALON 1: F. Horváth & A. Janoska: Die erste Ungarische Spielkarten Fabriks AG 1869-1896
- TALON 8: K. Reisinger: Die „Spielcouverts“ der Firmen Josef Glanz und Ferd. Piatnik & Söhne aus dem Jahr 1903
- TALON 24: W. Altfahrt, Max Ruh †: Die Spielkartenfabrik Titze & Schinkay
- TALON 26: W. Altfahrt: Kartenmaler und Spielkartenfabriken in den Küstenlanden
- TALON 26: W. Altfahrt: Spielkarten aus der grafischen Sammlung der Bibliothèque National in Paris
- TALON 26: M. Hausler: "Nicht bei Klaus Reisinger"

TALON 26: P. Blaas: Nachruf auf Werner Seyffertitz  
TALON 26: F. Nauhauser: Die letzten vier Salzburger Kartenmacher

Das Interesse an den Artikeln im TALON 26 war sehr hoch – es gab insgesamt 246 Downloads allein aus diesem Heft! Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass die älteren Hefte schon länger online sind und die Aufsätze daher vielfach bereits vor 2021 heruntergeladen wurden (nur der Artikel in TALON 1 über die Ungarische Kartenfabrik ist über Jahre hinweg ein “Dauerbrenner”).

Weitere 26 Artikel wurden zwischen zehn und zwanzig Mal aufgerufen.

Aus dieser Statistik ist ersichtlich, dass die Arbeit unserer Autoren international geschätzt und gewürdigt wird.

## **2.2 Ausblick auf den heurigen TALON**

Auch für den heuer vorgesehenen TALON 31 habe ich wieder eine Fülle von (hoffentlich) interessanten Artikeln vorgesehen:

- aus gegebenem Anlass: Spielkartenhersteller in Klagenfurt
- zwei Artikel über die Besteuerung von Spielkarten
- Vorstellung eines Tarockspiels aus Wr. Neustadt und Geschichte der dortigen Spielkartenproduktion
- Vorstellung eines Druckbogens aus einem Bucheinband von 1562
- drei Artikel über einzelne Kartenmaler
- Gedanken zur Ikonografie einer Tarock-Karte

Ich erwarte, dass der Heftumfang wieder knapp 200 Seiten betragen könnte und bedanke mich bei allen Autoren für ihre Mitarbeit.

## **2.3 Mitgliedsbeitrag**

Das Manuskript für den TALON 31 ist weit fortgeschritten, ABER:

Die Finanzierung ist nicht gesichert - Wie mir unser Kassier mitteilte, haben MEHR ALS DIE HÄLFTE unserer Mitglieder den Mitgliedsbeitrag für 2021 noch nicht bezahlt! (Für heuer sind andererseits acht Beiträge bereits eingelangt).

Bitte überprüfen Sie, ob Sie den Beitrag für 2021 bezahlt haben und überweisen Sie den seit Jahren unveränderten Betrag von EUR 30.- umgehend auf das untenstehende Vereinskonto, falls sie dies noch nicht getan haben.

**TALON-Öster.ung. Spielkartenverein**  
**Raiffeisenbank Flachgau Mitte BLZ 35015**  
**BIC: RVSAAT2S015, IBAN: AT64 3501 5000 2611 6723**

Besser wäre natürlich, wenn Sie bei dieser Gelegenheit gleich 2022 mitberücksichtigen und EUR 60.- überweisen!

Bei allen Anderen bedanken wir uns für die im Vorjahr zeitgerecht und für heuer bereits erfolgte Überweisung!

## **2.4 Unser nächstes Treffen: Klagenfurt, 26.-29. Mai 2022**

Die Planung und Organisation ist weitgehend abgeschlossen, und wenn uns die Pandemie nicht wieder einen Strich durch die Rechnung macht, wird unser Treffen wie bereits mehrfach angekündigt stattfinden. Wir suchen jedoch noch Vortragende, die bereit sind, aus ihrem Wissens- und Erfahrungsschatz zu plaudern. Bitte melden Sie sich bei unserem Obmann Dr. König, falls Ihnen ein Thema am Herzen liegt, über das Sie referieren wollen. (Ein Bezug zu Klagenfurt/Kärnten ist nicht nötig!).

## **3 Neue Publikationen**

### **3.1 Das Blatt Nr. 64**

<b>T. Depaulis</b>	Hans Hauks frühes Leben
<b>T. Depaulis</b>	Zwischen Deutschland und Frankreich. Kartenmacher in Landau und Kehl
<b>P. Endebrock</b>	Portraits auf Rückseiten von Spielkarten
<b>M. Hausler</b>	Frühe Bayerische Doppelbilder
<b>P. Endebrock</b>	Die Spielkartensteuer in der Freien Stadt Danzig
<b>J. Richter</b>	Höllfahren: Ein Überblick
<b>W. Haas</b>	Vom Jass-Gender
<b>F. Büchler</b>	Spielkarten aus Bechhofen in Mittelfranken
<b>W. Altfahrt</b>	Ein Notizbuch von Fritz Rumpf

### **3.2 Studien zur Spielkarte**

#### **3.2.1 Nr. 48**

**Christian Schäfer**, Beteiligung deutscher und österreichischer Spielkartenproduzenten an Ausstellungen von Gewerbezeugnissen im 19. Jahrhundert

### **3.3 The Playing-card**

#### **3.3.1 Volume 49**

# 4	Norwegian Tarokk Portraits on the backs of playing-cards Knüffeln – the Karnöffel of Frisia The WCMPC installation cards 2020-21
-----	---

#### **3.3.2 Volume 50**

# 1	The Wüst-Goodall dilemma Minchiate Toscane part 1 Hans Hauck's early life
-----	---

### 3.4 Ročenka (Jahrbuch) des tschechischen Spielkartenvereins CSHK 2020

Das Jahrbuch hat wieder mehr als 200 Seiten und ist durchgehend mit farbigen Abbildungen illustriert. Wie aus dem untenstehenden Inhaltsverzeichnis zu ersehen ist, wird eine breite Palette von Themen behandelt.

- Kruml Petr** Der Kartenhersteller Antonín Kratochvíl
- Jánoska Antal, Altfahrt Wolfgang, Šedivý Vladislav** Ein Burgen-Tarock von Gottfried Fischer, Pressburg  
(Übersetzung des Artikels aus TALON 30)
- Bílý Petr** Seine Apostolische Majestät - Kaiser Franz Joseph I.
- Šedivý Vladislav** Handgemalte Karten des Häftlings Jiří Švehla
- Vaněk Jiří** Jiří Bouda, König der Eisenbahnmotive
- Altfahrt Wolfgang, Frieder Büchler, Šedivý Vladislav** Der Kartenmaler Gottfried Fischer  
(Übersetzung des Artikels aus TALON 30)
- Vaněk Jiří** Die Druckerei Akord und ihre non-standard Mariage-Karten
- Novotný Jiří** 100 Jahre „Prager Karten“  
(vor hundert Jahren wurde das bis heute gedruckte Spiel erstmals herausgegeben)
- Bílý Petr** ... und Herr Spodek, das ist der Teufel – Wahrsagekarten  
(Wahrsagekarten von ca. 1540 bis heute)
- Bílý Petr** Das traurige Schicksal der Madame de Thebes aus Zlatá ulička  
(Lebenslauf einer Prager Wahrsagerin)
- Bílý Petr** Wahrsagekarten in Zeitschriften  
(Sammlung von Zeitungsartikeln zum Thema Zukunftsdeutung)
- Kruml Petr** Druckstöcke für Spielkarten aus Olmütz
- Bílý Petr** Amerikanische Werbung für Spielkarten
- Novotný Jiří** Aus dem Nachlass von Zdeněk Štáhlavský  
(Tabelle mit Daten zur Geschichte der Spielkarten von 1353 bis 1994)
- Bílý Petr, Vaněk Jiří** Eine Darstellung von Kartenspielern aus dem Jahr 1362  
(Die Datierung der vorgestellten Miniatur ist allerdings in Fachkreisen umstritten)
- Altfahrt Wolfgang** Ein Tiertarock von Gottfried Fischer aus Mähren  
(Übersetzung des Artikels aus TALON 30)
- Novotný Jiří** Ein Mariage-Spiel mit Motiven aus Tabor
- Bednář Milan** Transportmittel - von Ort zu Ort im Kartenspiel  
(Ausstellungsbericht)
- Bílý Petr** PRSHAK-Karten und ein Interview mit dem Autor  
(Vorstellung eines Kartenspiels mit deutschen Farben, Originalgrafik, basierend auf mittelalterlichen heraldischen Tieren und Kreaturen)
- Novotný Jiří** Kartensammler in Planá nad Lužnicí  
(Bericht eines Treffens der CSHK)

<b>Novotný Jiří</b>	Kartengeschichte aus der Sicht von Herrn Miška (Reproduktion eines Briefs des Prager Kartenherstellers Mischka)
<b>Kruml Petr</b>	Spielkarten aus Holz (auf Holz gelasertes Prager Bild)
<b>Vanek Jiri</b>	Slowakische Regionen (Spielkarten deutschen Farben, illustriert mit überwiegend folkloristischen Motiven der Slowakei)

## 4 Bücher-Neuerscheinungen

Katalog zur Ausstellung in Paris siehe Punkt 8

## 5 Cards for sale

### 5.1 Cartorama

Im Oktober 2021 ist Katalog 76 erschienen, Er enthält auf 72 Seiten fast 300 Spiele, davon 17 aus Österreich und 25 Bücher.

### 5.2 Neue Spielkarten

Seit knapp einem Jahr gibt es ein Unternehmen in Österreich, das ansonsten schwer zu findende moderne Spielkarten anbietet: <https://en.kardz.at/>



Die Selbstdarstellung dieses Online-Shops lautet:

IN CARDS WE TRUST

Welcome to the playing cards online shop from Austria. The idea for this shop was born out of love and passion for playing cards. We would like to offer you rare, special and valuable playing cards. That is why we will provide you with a wide and well-assorted range of playing cards over time.

(Die Seiten sind derzeit nur in englischer Sprache verfügbar).

## 6 Cards wanted

Eines unserer Mitglieder hat folgende Frage gestellt:

“Für meine Sammlung bin ich auf der Suche nach einem 4 kr Stempel (1803-1840 - unterste St.-Klasse für unplanirte oder sog. Bauernkarten). Hat ein Sammlerkollege so ein Spiel und ist bereit sich davon zu trennen? Ich suche auch den 5 kr Stempel vom Zeitraum 1850-57 auf einem Spiel.”

Falls Sie mit ja antworten wollen, kontaktieren Sie mich bitte, ich stelle dann den Kontakt her (ach, dieser Datenschutz!).

## 7 Aus der Welt des Kartenspiels

### 7.1 Bridge

New York Times, Beilage zur Tageszeitung DERSTANDARD, 8. Nov. 2021

#### **Confronting a Taboo Subject in a Genteel Game**

By ALAN YUHAS

Ten days after the first elite player confessed to cheating, a second said she had, too. A few months later, wealthy sponsors pleaded for players to clean up the game. Then officials suspended one top player, and another, and this summer 30 teams forfeited rather than play someone accused of cheating. For over a year, the topic of cheating has consumed many players in the highest levels of contract bridge, the card game with a reputation for complex gameplay and clubby community.

In interviews, top players, league officials and data analysts described a surge in cheating as the coronavirus pandemic pushed players online, and a subsequent backlog of cases in the game's byzantine disciplinary system. "I think anybody who says it's not a problem is probably naive," said A.J. Stephani, the chairman of the appeals and charges committee — a kind of Supreme Court of bridge — for the American Contract Bridge League, North America's biggest federation.

Bridge is played by partners sitting opposite each other, trying to win a certain number of tricks in each hand based on a predetermined bid, or contract. In person, cheating usually meant surreptitious signals to share "unauthorized information," like who has a goodsuit. A foot might tap out a coded message, a pencil's angle could signal a strong hand, or a card placed vertically or horizontally could guide a partner how to play.

When the pandemic forced players online, teammates could cheat effortlessly: talking side-by-side on the sofa, chatting by phone, or using spectator accounts to see everyone's cards. Cheating has "absolutely exploded" during the pandemic, said Michael Kamil, the winner of nine North American championships and a player who has turned his skills toward detecting cheating. With remote play, organizers couldn't look for secret signals, analyze video of important matches, or tell whether partners were talking. They had only a digital record of decisions in the game and an incredibly complicated set of rules. The league's disciplinary code, until recently, ran to more than 29,000 words.

Compounding the problem, cheating was for decades a taboo subject in the genteel, tiny community of elite bridge — a game that evolved from 19th-century whist and was modified by a Vanderbilt on a yacht in 1925. The assumption that people are honorable is so strong that the league still has a rule that threatens a player with suspension for publicly accusing another of cheating. For cheating, some have called for suspensions, others for lifelong banishment, still others for a slap on the wrist. Players wondered why so many would cheat. (Only a small group of professional players stand to make significant paychecks from "sponsors," who are often financiers or rich hobbyists who pay to team up with pros.)

“They’ve caught people who everybody likes — normal people you would never in a million years think were cheating,” said Jenny Wolpert, one of the world’s top players. Sylvia Shi, a high-level player who was suspended last year until 2023 for online cheating, apologized in an open letter: “I didn’t do it for money, glory, results, victories, some sort of fulfillment, or masterpoints,” she said, referring to bridge’s ranking system. “I did it because it was so, so easy, and so tempting.” (Ms. Shi did not respond to requests for comment.)

Online platforms not only simplified cheating, but they also left a record of every bid and card played. Players like Mr. Kamil began to analyze patterns of odd decisions that led to uncanny success. Nicolas Hammond, the head of a software consulting company, created algorithms to parse the data and assess players’ performance. He concluded that cheating pervades the game. He estimates that, based on data beginning in March 2020, about 2 to 5 percent of all pairs playing online were cheating, a figure that translates to several hundred players in the league.

Officials are also concerned about costs: Prosecutions can be long and painful, potentially leading to expensive litigation and the challenge of explaining bridge to judges or arbiters — in the actual, non-bridge judicial system — who do not play.

Defendants face similar dilemmas. Tobi Sokolow, a 20-time North American champion, said she resigned from the league in September to avoid the “costly, time-consuming and extremely stressful process” of facing a hearing. “My ethics have never once been questioned,” Ms. Sokolow, 79, said. But citing her age and her health, she said, “I did not feel I could handle a grueling ordeal.”

Several players said cracking down on cheating among beginner or intermediate players was less important than stopping it at the top. And some said recent, prominent prosecutions had gone a long way to cleaning up the game, at least at high levels.

Doug Couchman, the chairman of the league’s advisory council, said cheating will always be a problem to some degree. “We probably need to get a better handle, and with more modern methods we’re doing so,” he said. Mr. Couchman and Mr. Stephani said league leaders were also debating what resources should be devoted to prosecutions versus other projects, like teaching bridge to younger people. “We can’t let cheating get so out of control it drives everyone away,” Mr. Stephani said. “We’ve got to do something to rebrand the game, reinvigorate it, and we need to keep it clean along the way.”

The average age of league members is about 74, and membership is declining. Mr. Stephani, who is 54, said it was “not uncommon” to be the youngest person in a club. “If we don’t do something for the survival of the game,” he said, “it’s going to die with us.”



## 8 Ausstellungen/Kongresse

### **Noch bis 22. März 2022 – Paris**

Musée Française de la Carte à Jouer: ( [www.museecarteajouer.com](http://www.museecarteajouer.com) )

“Tarots enluminés – chefs-d’œuvre de la Renaissance italienne“

Das französische Spielkartenmuseum präsentiert vom 15. Dezember 2021 bis 13. März 2022 eine Ausstellung über illuminierte Tarotkarten aus dem 15. Jahrhundert, Meisterwerke der italienischen Renaissance, mit mehr als 70 Leihgaben von Museen in Frankreich und im Ausland.

Begleitet wird diese Ausstellung von einem reich bebilderten Katalog, der z. B. bei Amazon.de um knapp 20 Euro erhältlich ist, und einem internationalen Symposium (11. März). Die wissenschaftliche Leitung übernimmt Thierry Depaulis, anerkannter Spezialist für die Geschichte des Tarot, Autor des Katalogs “Tarot, jeu et magie” (zur Ausstellung in der Nationalbibliothek 1984–85) und des Buches “Le tarot révélé: une histoire du tarot d’après les documents”, veröffentlicht in der Schweiz im Jahr 2013.

### **26. bis 29. Mai 2022 – Klagenfurt**

Gemeinsames Treffen von Talon und Bube Dame König

### **23. bis 25. September 2022 – Madrid**

Gemeinsames Treffen IPCS und ASESICOIN

Tagungshotel: Vincci Soma, calle de Goya 79, Madrid.

Kontakt:

Antonio García Rúa ([asesicoin@yahoo.es](mailto:asesicoin@yahoo.es))

John Williamson ([jwilliamson@hotmail.com](mailto:jwilliamson@hotmail.com))

### **September 2023 – Blois, Frankreich**

Gemeinsame Konferenz der I.P.C.S. und ACCART

## 9 Interessante Artikel

<https://www.einkaufsstrassen.at/wieneroriginale/25-wiener-originale/Piatnik-ein-Wiener-Original.html>

PIATNIK – EIN WIENER ORIGINAL

Gesellschaftsspiele wie „Activity“ und „DKT“ begeistern Generationen von Menschen. Die Hersteller-Firma Piatnik, ein Wiener Original, macht Familien seit 200 Jahren glücklich.

Mitten im 14. Bezirk befindet sich eine alte Fabrik, in der Spiel und Spaß für Menschen in der ganzen Welt produziert werden. Allein von „Activity“ hat Piatnik in den 30 Jahren seit der Erfindung elf Millionen Ausgaben in vielen Sprachen verkauft. Wir besuchten Geschäftsführer Dieter Strehl und haben ihm einige Fragen gestellt.



© Dieter Strehl

*Was macht die Firma Piatnik zum Wiener Original?*

Das ursprüngliche Unternehmen wurde 1824 in Wien gegründet und der genaue Firmenname lautet heute: Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne. Nachdem wir seit Beginn hier in Wien produziert haben, passt das „Original“ als Prädikat ganz gut.

*Erzählen Sie uns ein wenig aus der Unternehmensgeschichte. Was sind die wichtigsten Eckdaten aus Ihrer Sicht?*

Mein Urgroßvater ist 1842 in das Unternehmen eingetreten, das ursprünglich von Anton Moser gegründet wurde, und hat es nach dessen Tod übernommen und unter eigenem Namen weitergeführt. Seit damals gibt es also die Firma Piatnik. Damals gab es sehr viele Spielkarten-erzeugende Handwerksbetriebe – maschinell war das noch nicht möglich –, und im Lauf der Zeit nahm die Branche eine rasante Entwicklung. Meine Vorfahren haben dann um 1900 herum viele Zweigbetriebe in anderen Teilen der damaligen Donau-Monarchie entweder neu gegründet oder durch Übernahmen eröffnet – etwa in Prag, Budapest und Krakau. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurden die Niederlassungen im kommunistischen Teil Europas enteignet, das Unternehmen wurde sozusagen wieder auf das Stammhaus in Wien „zurückgestutzt“. Und Piatnik hat sich stattdessen mehr in Richtung Westen und Nordwesten orientiert. Erst mit der Wende ab 1989 hat sich das wieder geändert. Wir haben dann in Budapest und Prag wieder Vertriebsgesellschaften gegründet, über die wir nicht nur eigene Produkte verkauft haben, sondern auch Marken und Spiele von anderen Herstellern – zum Beispiel Playmobil, das hatte es natürlich im Kommunismus nicht gegeben.

*Und konnten Sie dort rasch ähnliche Erfolge wie bis dahin im Westen verbuchen.*

Absolut, ja. Unser größter Erfolg war auch dort „Activity“, das in Ungarn mehr als zehn Jahre lang auch als TV-Show lief. Die Kandidatinnen und Kandidaten haben Begriffe gezeichnet, erklärt und dargestellt und von den Produzenten ein Preisgeld erhalten. Etwas Ähnliches gelang übrigens auch in Deutschland: Auf Pro 7 lief ein gutes Jahr lang die Game-Show „Extreme Activity“. Beide Sendungen kamen

übrigens im Hauptabendprogramm – die hatten richtig viel Publikum. Insgesamt steht Activity, das inzwischen drei Jahrzehnte alt ist, bei elf Millionen verkauften Ausgaben in unterschiedlichen Sprachen und Editionen. Mehr als eine Million davon wurden hier in Wien in kyrillischer Schrift hergestellt und in Russland verkauft.

*Wurde Activity hier im Haus entwickelt?*

Das ist nicht ganz exakt. Wir sind ein Spieleverlag, und ähnlich wie bei einem Buchverlag sitzen die Autorinnen und Autoren nicht bei uns – das sind keine Angestellten. Tatsächlich gibt es wirkliche Spiele-Erfinderinnen und -Erfinder, die immer wieder Ideen einreichen. Im Fall von Activity stammt die Idee von zwei Ehepaaren. Der Titel des Spiels ist aber uns als Unternehmen eingefallen. Wir bringen jedes Jahr eine neue Ausgabe heraus, um die Spielefamilie lebendig zu halten.

*Sie sind 1983 ins Familienunternehmen eingestiegen – war das eine logische Laufbahn?*

Nein, gar nicht. Ich habe Wirtschaft studiert, war dann bei verschiedenen Unternehmen wie z.B. einer österreichischen Bank, aber auch in den USA, in Chicago. Irgendwann dachte ich mir, dass das Familienunternehmen, in das ich neben vielen anderen hineingeboren wurde, ein eigentlich sehr interessantes Unternehmen ist – mit Exporten in ganz viele Länder, was in den 80er-Jahren noch nicht so üblich war. Man verkauft seine Ware mal an einen Australier, mal an einen Japaner, dann wieder einem Südtiroler, das fand ich sehr spannend. Ich habe auch immer gerne mit Menschen zusammengearbeitet. Diese Entwicklung war also nicht von frühester Jugend an geplant, und ich war auch nicht das einzige Familienmitglied, das für diese Funktion – seit 1995 bin ich Geschäftsführer – in Frage kam. Aber ich habe es nie bereut und es macht immer noch Spaß.

*Wie hat sich Corona auf ihr Geschäft ausgewirkt – hatten die Menschen im Lockdown mehr Bedarf an guten Spielen?*

Wir gehören sicher zu den sehr vielen Unternehmen, die einen größeren Erfolg in dieser Zeit hatten – im Gegensatz etwa zur Gastronomie, zum Tourismus oder Event-Veranstaltern. Während der Lockdowns haben die Leute vielfach eine Beschäftigung gesucht, hauptsächlich die Erwachsenen. Tatsächlich sind Puzzles mit vielen Teilen sowie Gesellschaftsspiele plötzlich sehr gefragt gewesen. Teils gab es Lieferprobleme. Und auch Klassiker wie DKT oder eben Activity sind noch stärker nachgefragt worden. In der Produktion sind wir zweischichtig gefahren, eine Spielkarten-Produktion im Homeoffice konnten wir ja nicht aufziehen. Unser Hygiene-Konzept war aber gut überlegt und wirksam, mittlerweile sind mehr als 90 Prozent der Piatnik-Mitarbeitenden bereits zum zweiten Mal geimpft.

*Gibt es sonst irgendwelche Trends in der Welt der Spiele zu beobachten?*

Grundsätzlich gibt es so viele Spiele wie nie zuvor, ein schier unüberschaubares Angebot im deutschen Sprachraum. Ganz ähnlich wie bei den Büchern, es gibt zu jedem Thema und für jeden Bedarf etwas. Die Klassiker werden aber auch künftig der „Backbone“ in unserer Branche bleiben. Das sind Spiele, die jeder irgendwie kennt, wo man sich nicht lange mit den Regeln beschäftigen muss. Auch das

israelische Spiel Rummikub fällt da z.B. hinein, eines der erfolgreichsten Familienspiele weltweit, mit 50 Millionen verkauften Exemplaren. Aber auch jüngere Entwicklungen aus Wien gehen gut, wie zum Beispiel das Quiz-Spiel „Smart 10“.

*Wie läuft die Entwicklung eines neuen Spieles ab? Welche Chance haben die eingereichten Spiele-Ideen?*

Neben den Konzepten der vielen Spiele-Entwicklerinnen und -Entwickler erreichen uns natürlich auch Vorschläge und Ideen vieler Verlage aus anderen Ländern. Da geht es um eine Adaption bereits erfolgreicher Konzepte für den deutschsprachigen Markt. Insgesamt kommen aber sicher um die tausend Vorschläge pro Jahr zusammen, von denen im Endeffekt 20 bis 25 umgesetzt werden.

*Und wie viele unterschiedliche Spiele gibt es im Piatnik-Programm, wenn wir einzelne Adaptionen von Spielen weglassen?*

Dann liegen wir bei ungefähr 250 unterschiedlichen Spielen.

*Was ist ihr Ihr absolutes Lieblingsprodukt von Piatnik?*

Am liebsten spiele ich selbst Tarock.

*Welche Spiele sollten in jedem gut sortierten Haushalt vorhanden sein?*

Ganz grundsätzlich: Man kann nie genug Spiele haben, aber die endgültige Entscheidung ist natürlich sehr subjektiv. Es gibt Strategiespiele, Buchstaben- oder Wortspiele, Laufspiele mit Würfel – andere Leute spielen lieber mit Pokerwürfeln oder Karten.

*Spüren Sie eine "Konkurrenz" von digitalen Spielen und Spielkonsolen?*

Nein. Es gibt ja eine Reihe von Sachen, die man „spielt“, z.B. Fußball oder Tennis, aber auch Theater, mit Kegeln oder mit Bocciakugeln. Oder eben mit Computern. Das Spielen ist dem Menschen immanent, und noch mehr: Auch Tiere spielen – z.B. die Katze mit dem Wollknäuel. Es gehört einfach zu unser aller Natur dazu. Nur werde ich aus einem leidenschaftlichen Schachspieler vielleicht keinen Fußballer machen, oder umgekehrt. Man bleibt da eher bei seinen Vorlieben. Und einzelne Menschen spielen mit allem, was sie nur irgendwie in die Finger bekommen können.

*Was wünschen Sie sich für die Zukunft von Piatnik?*

Ich wünsch mir, dass wir noch viele tolle Spiele herausbringen, die ganz vielen Menschen Freude bereiten.