

# Interview

## Mice To Meet You



Interview mit Daniel Bernsen (Autor Mice To Meet You)

Skellig Games: Hallo Daniel, vor Mice To Meet You hast du schon einige Spiele veröffentlicht. Was steckt Neues in Mice To Meet You?

*Daniel: MICE TO MEET YOU kombiniert ein Würfelspiel mit Karten und hat 2 neue Spiele-Elemente: Statt zu würfeln und etwas anzukreuzen, würfelt man hier um Karten abzulegen. Dazu kommt, für ein gutes Würfelergebnis, können die Mitspieler mir noch etwas schenken. Dazu sind die „Nüsse“ im Spiel. Ob sie eine Nuss abgeben wollen und dafür dann eine Karte ablegen können, müssen sich die Mitspieler aber gut überlegen. Sie geben mir damit nämlich für die nächsten Runden mehr Möglichkeiten und vielleicht auch genau die entscheidende Nuss, die mich die letzte Karte ablegen und gewinnen lässt. So ist MICE TO MEET YOU ein kleines Spiel mit vielen kniffligen Entscheidungen.*

SG: Wie gehst du vor, wenn du ein neues Spiel erfindest. Kommt zuerst der Mechanismus oder zuerst das Thema oder ganz was Anderes?

*Daniel: Das ist ganz unterschiedlich. Bei MICE TO MEET YOU war es ganz klar der Mechanismus. Ich bin auch selbst begeisterter Brettspieler. In den letzten Jahren sind viele Roll&Write-Spiele rausgekommen. Die machen mir eigentlich viel Spaß, aber irgendwann war der Punkt erreicht, wo ich dachte, schon wieder würfeln und ankreuzen, kann man da nicht mal etwas Neues machen, was ein ähnliches Spielgefühl bringt, aber doch nochmal einen besonderen Kniff hat. So ist die Idee entstanden, das Würfeln mit dem Ablegen von Karten zu kombinieren.*

*Das bringt andere Möglichkeiten ins Spiel. Bei Roll&Write-Spielen kann üblicherweise ein gesetztes Kreuz nicht mehr rückgängig gemacht werden. So zum Beispiel bei Qwixx, das ist ja erst 2012 erschienen, aber schon ein moderner Klassiker. Wenn man da einen Fehlwurf macht, bekommt man Minuspunkte und die Anzahl der Fehlwürfe ist zugleich eine mögliche Endbedingung im Spiel. Wenn man Karten ablegt statt auf einem Blatt etwas anzukreuzen, dann kann man diese bei einem Fehlwurf z.B. auch wieder aufnehmen oder umdrehen. Daraus ergeben sich ein anderes Spielgefühl und andere Spielmöglichkeiten. In der Spielentwicklung lag dann die Herausforderung darin, das Spiel so zu gestalten, dass man nicht in eine endlose Schleife von Karten ablegen und wieder aufnehmen gerät und das Spiel kein Ende findet. An diesem Punkt sind dann die Nüsse ins Spiel gekommen, die den Glücksfaktor reduzieren und taktische Entscheidungen ermöglichen.*

*Bei [GOLDRÄUBER](#) hingegen stand zunächst das Thema, dann kam der Mechanismus. Auf einer Wanderung im Westerwald hatten wir auf einer Informationstafel die Sage vom Bergwerksmönch kennengelernt. Die Geschichte fand ich so klasse und dachte sofort, daraus müsste man eigentlich ein Spiel machen. Nach etwas Recherche war schnell klar, ähnliche Sagen gibt es in vielen Regionen mit Bergwerken. Am Ende stand ein kooperatives Spiel, in dem man als Goldräuber in die Mine geht und versucht den Goldschatz des Geistermönchs zu stehlen. Sobald dieser das Eindringen der Räuber jedoch merkt, bringt er die*

# Interview

## Mice To Meet You



*Stollen zum Einsturz und die Räuber kommen nur mit viel Glück und Geschick wieder raus aus dem Bergwerk.*

SG: Wie wird man eigentlich Spieleautor. Wie hat es bei dir angefangen?

*Daniel: Nachdem ich 20 Jahre lang fast keine Brettspiele gespielt hatte, hat mir vor ein paar Jahren ein Freund und Kollege in der Schule moderne Spiele gezeigt. Ich war da erst sehr zurückhaltend und dachte, was für ein Quatsch, damit habe ich nix am Hut. Dann habe ich aber schnell gesehen, welche Entwicklung ich verpasst hatte und dachte: Wow, das kann man mit analogen Spielen machen, wie krass! Als Geschichtslehrer war dann mein zweiter Gedanke: Das kann man doch super für den Unterricht nutzen.*

*So war zunächst die Idee, Spiele für die Schule zu entwickeln. Daraus ist in der Zusammenarbeit mit [Ronald Hild](#) „[Textura](#)“ entstanden, das wir letztes Jahr dank einer Förderung der Bundeszentrale für politische Bildung in einer „Special Edition“ zur deutsch-polnischen Geschichte als Brettspiel veröffentlichen und kostenlos an Schulen in Polen und Deutschland abgeben konnten.*

*Aber wenn man einmal angefangen hat, selber Spiele zu kreieren, lässt einen das nicht mehr los. Und so kamen dann auch schnell Ideen, die nichts mit Lernen und Schule zu tun haben. MICE TO MEET YOU ist eine davon. Für mich ist das ein wunderbares, kreatives Hobby. Mittlerweile macht mir das auch je mehr Spaß, desto weiter es von meinem Job als Lehrer entfernt ist :)*

SG: Du hast sicher auch schon Spiele erfunden, die nicht das Licht der Öffentlichkeit erblickt haben. Gewährst du uns einen kleinen Einblick in deine „Mottenkiste“?

*Daniel: Oh ja... auf der Festplatte meines Rechners und in den Schubladen meines Arbeitszimmers liegen jede Menge Spielideen und unfertige Prototypen. Über den Daumen würde ich sagen, dass es aus den letzten dreieinhalb Jahren mittlerweile über 40 Ideen und Prototypen sein müssten.*

*Manchmal funktioniert eine Idee nicht in der Umsetzung, manchmal hakt es noch an ein, zwei Details und meistens ist es gut, den Prototyp dann erst einmal beiseite zu legen und etwas Anderes zu machen.*

*Das war bei MICE TO MEET YOU übrigens auch so. Das Spiel hat mehrere Entwicklungsstufen durchlaufen, lag länger in der Schublade, bis dann die entscheidende Idee kam und das Spiel so weit gereift war, dass es bei öffentlichen Spielveranstaltungen so richtig gut ankam. Ich hatte das Spiel in [Ratingen](#) dieses Jahr dabei und alle, wirklich alle Besucher, die am Samstag da waren, sind am Sonntag wiedergekommen, um das Spiel nochmal zu spielen. Sie haben sogar ihre Eltern, Enkel, ihren Freund bzw. Freundin mitgebracht, um ihnen das Spiel zu zeigen. Da wusste ich, das Spiel ist jetzt endlich richtig richtig gut und kann an einen Verlag gehen. Und Skellig Games hat dann auch schnell zugeschlagen :)*

SG: Was kommt nach den Mäusen. Arbeitest du schon an einem neuen Projekt?

# Interview

## Mice To Meet You



*Daniel: Ende dieses Jahres erscheint eine kleine Reihe von Spielen in einem Heft als Kopiervorlage für den Anfangsunterricht Geschichte mit fünf Spielen von der Altsteinzeit bis zu den Römern. Die Spiele haben auch Ronald Hild und ich gemeinsam in den letzten drei Jahren entwickelt – auch jeweils ausgehend von einem Lehrplanthema, um dann zu schauen, wie man mit modernen Spielmechanismen in einfacher Weise für 11-12jährige Geschichte in Spielen so aufbereiten kann, dass es zum einen vor allem Spaß macht zugleich aber auch mit den Spielen auch gelernt werden kann.*

*Außerdem habe ich hier noch „Königreich der Wörter“ liegen. Der Arbeitstitel deutet es schon an, die Spieler fügen ihrem Königreich Gebiete hinzu, in dem sie aus Buchstaben Wörter bilden und indem sie bereits ausliegende Wörter durch Hinzufügen neuer Buchstaben verändern, können Sie Gebiete von den Mitspielern erobern. Ich hatte den Prototyp unter anderem beim Spieleautorentreffen in [Göttingen](#) dieses Jahr dabei und das Spiel kam bei den Besuchern super an. Noch sucht das kleine Spiel einen Verlag. Mal schauen, was sich da in den nächsten Monaten tut...*

SG: Was isst du lieber Speck oder Käse?

*Daniel: Am liebsten Nüsse ;)*

SG: Danke für das Interview!

Weitere Informationen zu Daniel Bernsen findet ihr auf <https://boardgamegeek.com/boardgamedesigner/102891/daniel-bernsen>

Weitere Informationen zu Mice To Meet You findet ihr auf unserer Homepage ([www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)), auf Facebook ([@SkelligGames](#)) und natürlich auch bei [Boardgamegeek](#). Wir arbeiten daran, dass Mice To Meet You bei möglichst vielen Händlern zu finden sein wird. Auf jeden Fall bekommt man Mice To Meet You in unserem [Internetshop](#) und bei [Spiel Direkt](#).