

spielbox
www.spielbox.de

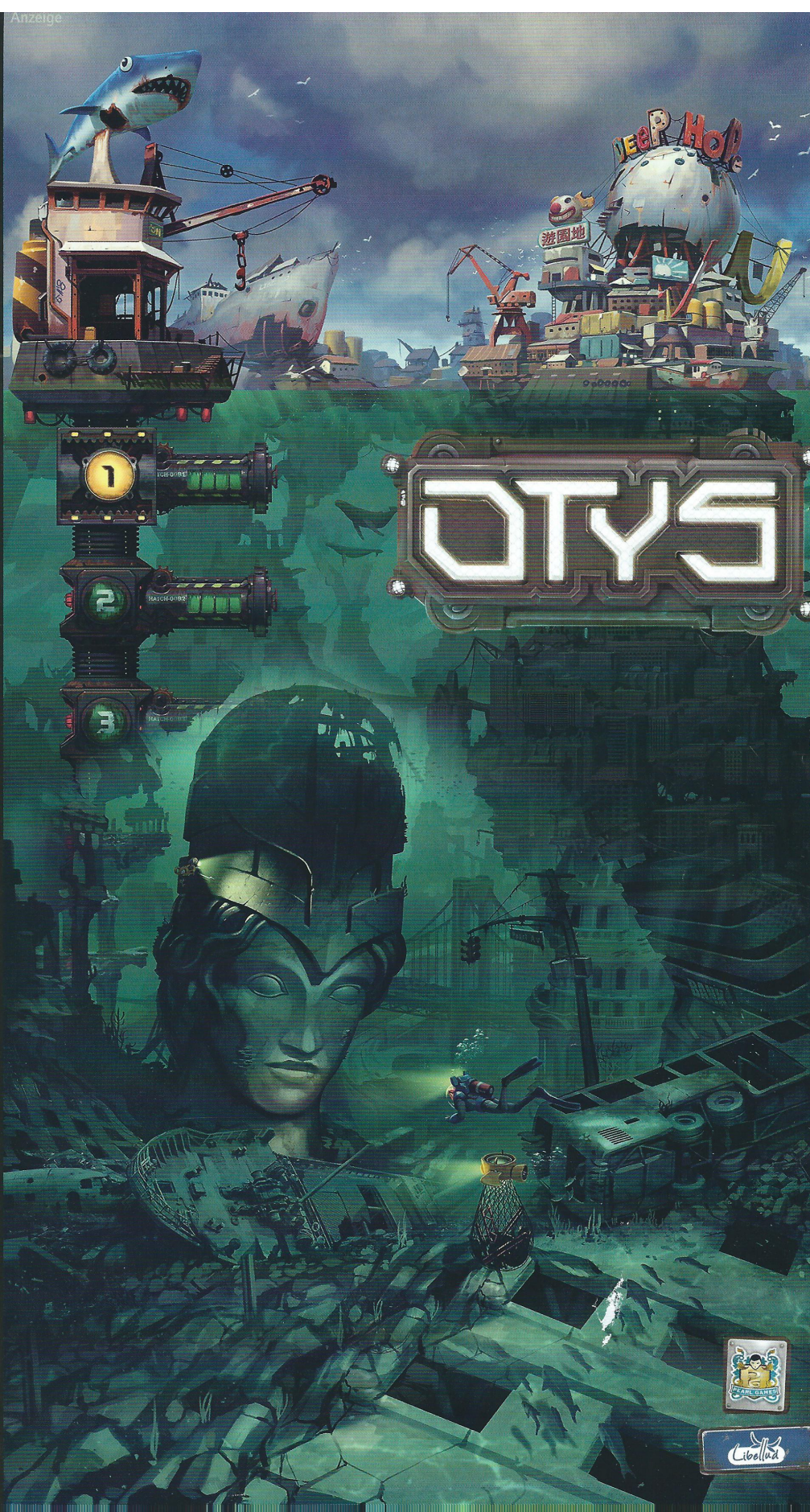
Das Magazin zum Spielen

Heft 6 ♦ 2017
37. Jahrgang

Mit Promokarte für Dominion

B 12247
€ 7,20 (DE)
€ 8,20 (EU) ♦ CHF 8,70 (CH)

4 194040 707008



Romancier Sebastian Fitzek als Spieleautor

Mehr als 24 Stunden

Beinahe alle sechs Monate ein neuer Thriller, als Lesung eine Bühnenshow und jetzt eben ein Brettspiel: Für Sebastian Fitzek scheint der Tag mehr als 24 Stunden zu haben. 9 Mio. Bücher hat er weltweit verkauft, zwei Tage vor der SPIEL erschien sein neuestes: *Flugangst 7A*, eine Geschichte über den gefährlichsten Platz im Flieger. In Essen tauchte er dann zur Präsentation von *SAFEHOUSE* auf.

„Bei der Recherche zum Thema Zeugenschutz dachte ich, es sei doch eine gute Spielidee, selbst einen Zeugen in ein Safehouse zu bringen“, plauderte der 36-Jährige vor gut 300 Journalisten vor der Neuheitenschau. Er selber spielt gerne *BLACK STORIES*, sprach deshalb den moses-Verlag an. Der stellte Fitzek Spieleautor Marco Teubner an die Seite, und beide hatten gemeinsam viel Spaß. Die Zusammenarbeit hat prima funktioniert, sagt Teubner.

„Wir arbeiten etwa gleich lange an einem Produkt, haben jeweils drei kleine Kinder, also passten unsere Arbeitszeiten auch zusammen“, erinnert er sich schmunzelnd.

Heraus kam ein kooperativer Wettlauf gegen einen Mörder, der 1904 in einem Hotelzimmer einen Gast gemeuchelt hat. Die Spieler sind unfreiwillige Zeugen und flüchten aus dem Raum durch die Stadt

und einen Wald in ein Safehouse. Zeit: maximal 30 Minuten. Der Mörder verfolgt sie, macht spätestens alle zwei Minuten einen Schritt – oder bei Fehlern der Spieler. Die müssen Farbkarten mit aufsteigenden Ziffern ablegen, dürfen aber wie in *THE GAME* über deren Werte nur eingeschränkt kommunizieren.

„Wir wollten sowohl Menschen ansprechen, die keine Thriller lesen, aber

aus meinen Büchern entdeckt“, macht er Teubner und dem Verlag ein Kompliment.

Und auch seine ersten eigenen Erfahrungen mit dem fertigen Spiel machten ihm Herzklopfen. „Die ersten drei Male sind wir gescheitert. Zwei Freunde, ein Jurist und ein Mediziner, fragten mich: Bist du wahnsinnig? Wenn man nicht gewinnen kann, dann will das doch keiner spielen!“, schildert Fitzek amüsiert seine Erlebnisse. Routinierte Spieler gewinnen die Basisversion allerdings bald recht locker, die schwierigere Variante ist aber auch für Profis eine echte Aufgabe.

Am Messe-Samstag dann der zweite Auftritt von Sebastian Fitzek auf der SPIEL: Autogrammstunde beim moses-Verlag. Auch Nicht-Leser merken hier: Der Mann ist eine große Nummer. Eine lange Schlange von Menschen wartet rund um den Stand auf das Autogramm des Autors, wahlweise in Bücher oder eben auf das neue Spiel. Dazu gibt es noch ein Foto, gemeinsam mit Grafiker Jörn Stollmann und Marco Teubner.

Wenn es so gut läuft, gibt es dann noch ein weiteres Sebastian Fitzek-Spiel? „Wenn ich eine passende Idee habe, warum nicht?“, sagt Fitzek und lächelt in die nächste Kamera. moses wäre sicherlich dabei: Der Handel orderte bereits zum Auslieferungsstart so viele Exemplare, dass es dauerte, bis alle etwas bekamen.

Stefan Ducksch



zugleich auch die große Fan-Base von Sebastian mitnehmen“, sagt Teubner. Umgestzt wurde das Ganze als fünf umklappbare Spielpläne in einem Buch, der letzte mit einem Pop-up-Safehouse als optischem Gimmick. „Es war unglaublich, ich hatte mir das gar nicht so vorgestellt“, sagt Fitzek begeistert über das Ergebnis. „Ich habe zudem selbst einige Details