

15 JAHRE SPIELE AUS TIMBUKTU

Anfang der 90er Jahre erblickte der Spieleautor Michael Schacht die Spielwelt. Und mit ein wenig Stolz schreibe ich gerne, dass sein erstes veröffentlichtes „Brettspiel“ das Spiel „Taxi“ war und in der Zeitschrift Spielerei als „Bastelspiel“ erschienen ist. Schon damals war Michael Schacht ein unkomplizierter und hilfsbereiter Mensch gewesen, was ihn über all die Jahre ausgemacht hat.

Die Idee Spiele aus Karton herzustellen, die noch mit der Schere zu spielbaren Spielen bearbeitet werden mussten, griff er 1999 auf und produzierte „Zock!“, sein erstes Spiel im Eigenverlag Spiele aus Timbuktu.

In den folgenden Jahren erschienen in dieser Reihe noch viele eigenständige Spiele, von denen einige später auch als Karten- oder Brettspiele bei anderen Verlagen herausgebracht wurden.



Es folgte die sogenannte Eisenbahn-Trilogie, mit dem viel beachteten „Mogul“. Neben den 11 Bastelspielen sind auch zahlreiche Erweiterungen zu den in anderen Verlagen verlegten Spielen wie „Kontor“, „Knatsch“ oder „Kardinal & König“ erschienen. Nach nur vier Jahren musste eine Sammelbox her, die die vielen Spiele und Erweiterungen aufnahm. In dem gleichen Schachtelformat ist 2005 das Spiel „Gods“ publiziert worden.

Zwei Jahre später erschien der letzte Bastelbogen, anlässlich des 22jährigen Spielerei-Jubiläums. „Gondoliere“ war eine Weiterentwicklung des Spieles „InterUrban“, welches bei Winsome Games verlegt worden ist. Und wieder war er sofort für eine Kooperation zu haben.

Ab diesem Zeitraum erscheinen jedes Jahr zahlreiche Spiele im In- und Ausland und es gibt heute wenige Verlage, die kein Spiel von Michael Schacht veröffentlicht haben. Dabei deckt er alle Sparten ab, von Kinderspielen über lockere Familienspiele bis hin zu Strategie-Spielen.

Michael und ich haben uns 1991 bei „Frankfurt spielt“ kennengelernt und uns seit dem nie aus den Augen



verloren. Und ich freue mich, dass er über all die Jahre und seine Erfolge immer der fröhliche, Baseballcap tragende Weggefährte geblieben ist.

Karsten Höser, Spielerei

Bisher erschienen:
1999 Zock
2000 Die Tafelrunde I
2001 Crazy Race
2001 Contra
2001 Gods
2001 Kardinal & König-Kartenspiel
2002 Revolte
2002 Banditos
2002 Crazy Race - Special Edition
2002 Mogul - Special Edition
2002 Station Manager - Special Edition
2003 Dschunke-Legespiel
2004 Das große Fressen
2004 Die Tafelrunde II
2005 Frankenstein
2005 Gods - Special Edition
2006 Knatsch-Turnierspiel
2007 Gondoliere
2014 Hellweg westfalicus - Spec. Edition

STIMMEN ZUM JUBILÄUM

Lieber Michael, in diesem Jahr feierst du dein 25jähriges Bühnenjubiläum. Seit 1989 bist du auf der Bühne, die die Spielbretter der Welt bedeuten. Und du bist in deinen Spielen ganz schön rum gekommen. Du warst in Paris, in Californien und in China um nur einige Orte zu nennen. Deiner Heimatstadt Frankfurt/M hast du ein spielerisches Denkmal gesetzt. Wir beide konnten einige Wegstrecken gemeinsam im Zug oder auf dem westfälischen Hellweg verbringen. Ich bin froh und dankbar ein kleiner Teil deines Spiels zu sein.

Uwe Mölter,
Agentur Vielfalt

Michael Schacht hat uns ein Spielerleben lang begleitet, 321 Spiele umfasst sein Schaffen und wir freuen uns, 147 davon im Spiele Museum zu haben, darunter sein wohl einflussreichstes Spiel Coloretto, das viele andere Spiele inspiriert und beeinflusst hat. Danke, Michael, wir freuen uns auf deine nächsten Spiele!

Dagmar und Ferdinand de Cassan,
Spielen in Österreich

Und nun liebe Kinder, gebt fein acht, das Spiel hier ist von Michael Schacht. Es ist sehr schlau und balanciert, und spielt sich bestens auch zu viert. Zum Jubiläum wünschen wir spielerisch das Beste dir!

Jürgen Valentiner-Branth,
SpielStart

Lieber Michael, alles Gute zum 25er Jubiläum Deines Autorenschaffens und auch zu 15 Jahren Timbuktuspiele! Selten durfte ich mit Spiele-Prototypen arbeiten, die so akribisch hergestellt und so auf den Punkt gestaltet wurden. Dies geschieht dann wenn die unterschiedlichsten Bereiche der Kreativität so produktiv aufeinander treffen. Du hast uns wundervolle Spielideen und viele neue spannende Mechanismen geschenkt. Ich wünsche uns allen, dass dieser Prozess noch lange blüht und gedeiht. Dir und Marianne wünsche ich eine lange und kreativer Beziehung.

Bernd Dietrich

*Herzlichen Glückwunsch!
Ich wünsche dir noch viele weitere erfolgreiche Jahre dazu!*

Dorle Burgdorf,
Letteraner Brettspieler

Michael Schacht's games, from Web of Power/China/Han to Hansa and Valdora have provided my wife and me with countless wonderful hours of gaming fun. We indebted to Michael for his elegant designs and continue to return to his work often. Your games are a part of our lives.

Doug Garrett,
Garrett's Games and Geekiness

Lieber Michael, die herzlichsten Glückwünsche zu Deinem 25 jährigen Jubiläum. Uschi und ich wünschen Dir, keinen alten Wein und nichts Bares, aber mal wieder Spiel des Jahres! Und zum Abschluss noch eine Quizfrage: Welche Stadt ist am bekanntesten und am berühmtesten? Da die Frage sehr schwierig zu beantworten ist, fünf Hinweise dazu: Der Name der Stadt gilt als Synonym für einen Ort, der weit weg und nahezu unerreichbar ist und dessen reale Existenz nicht einmal belegt ist. Donald Duck emigrierte häufig am Ende einer Geschichte in diese Stadt. Im Süden von Marokko zeigt ein Straßenschild in die Richtung dieser Stadt. Als Entfernung sind „52 Tage“ angegeben. In Spielerkreisen ist die Stadt sehr bekannt. Die Stadt hat sehr viel mit unserem Jubilar zu tun. Die Lösung steht am Ende der Spielregel.

Uschi & Wolfgang Kramer

Mit diesem Jubiläumsspiel kommt wieder mal ein Autor zu Wort, dessen Stil sich in einer Zeitspanne von 25 Jahren als stark prägend für die Spielewelt erwiesen hat. Mit meist sehr einfachen Regeln vermag Michael Schacht in seinen zahlreichen Brett- und Kartenspielen doch immer eine passend dosierte Spieltiefe zu erreichen. Alt und Jung finden in seinem Werk knifflige Unterhaltung, spannende Entscheidungsmomente und viele Wege zum Ziel, aber vor allem große Freude an leicht zugänglichen und doch faszinierend meisterhaft durchdachten Konzepten. „Typisch Schacht“ heißt vor allem „familientauglich“, bedeutet aber oft auch ein „um die Ecke denken müssen“. Lieber Michael, bring uns die nächsten 25 (und mehr) Jahre noch viele neue Spiele von der Sorte auf den Tisch.

Marcin Szrama,
Zagramy

Michael Schacht is one of the top game designers in the world for a variety of reasons but the main one is this: while most designers try to create game experiences that offer interesting decisions and invite continued exploration through complicated designs, his instead achieve these qualities through intuitive goals, thoughtful fun, and a gorgeous simplicity

Eric Burgess,
Boardgame Babylon

Herzlichen Glückwunsch zum Silberjubiläum. Nach der Flut ist vor der Flut, somit hoffe ich auch für die nächsten 25 Jahre, dass du uns mit vielen neuen Spielen aus deiner Feder beglücken wirst

Thomas Reh,
Spielen geht immer

I was so lucky to have the chance to work with Michael when we published our game Magna Grecia together. He is one of my favorite designers, I love his style, simple rules and deep strategy.

Leo Colovini

I am sure Sid Sackson would have loved to play Michael's games as I do because he said: "(A good game) should be easy to learn yet have infinite strategic possibilities, give you the chance to make choices, create interaction among players and take a maximum of one and a half hours to play."

Romain Jacques,
Ludo-Outaouais

Cheers for your 25 years of game design, and thanks for great games such as Dschunke, Coloretto and Zooloretto. I'm really proud that I'm one of the very few game authors to have ever codesigned a game with you.

Bruno Faidutti

Congratulations for your 25th anniversary as game designer. What a wonderful achievement! Always looking forward to your new designs ...

Ronald Hoekstra,
Spelmagazijn

I will honor the great works of your previous. And I am looking forward to the future great works.

Yoshihiro Sonoda,
gamefield

Gratulation zum 25-jährigen Autorenjubiläum und Danke für viele spannende Spielstunden mit Dir und Deinen Werken!

Persönliches Highlight war die gemeinsame Arbeit an „Shanghai“ – gerne wieder in den kommenden 25!

Roman Pelek

Michael Schacht ist ein Spieleentwicklungs-Allrounder. In seinem Portfolio befinden sich abstrakte Spiele, kleine Ausdrucksspiele auf Bastelbögen, Kinderspiele, Kartenspiele und natürlich auch generationsübergreifende Brettspiele.

Hinter seinem Kopf steckt nicht nur das fabelhafte Coloretto und Zooloretto sondern auch Spiele wie Serengeti, Coney Island, Shanghai, und Mondo.

Durch diese Vielfalt wird jeder angesprochen und ich hoffe, dass uns seine kreative Arbeit auch noch viele weitere Jahre begleiten wird.

Andreas Buhlmann,
Cliquenabend

I learnt games at the same time I learnt Michael Schacht. The first time I played Hansa I remember telling to myself: „this is exactly the kind of game I want to design someday“. And the same happened with Coloretto and then Richelieu and then Zooloretto - not in any specific order.

The idea of playing decision over decision on a tense but easy to learn kind of game, was and still is, a goal to achieve. That is the paradigm I believe in for games and Schacht is this kind of game. One cannot separate both. Achieve this amazing feature in 25 years means that we may only aspire for 25 years more.

Thank you Michael for everything you've done for all the players, for this industry, for me.

Paulo Soledade,
Spiel Portugal

