

25 JAHRE DRACHENFÄSCHT

# «Keine Frage, Spielen macht glücklich»

1985 eröffneten Drachenaubauer, Spiele-Erfinder und Spielwütige in einem Altstadt Keller das Drache-Näscht. 25 Jahre später führt dieses ein riesiges Sortiment auf zwei Etagen. Morgen Samstag gibts Geburtstagskuchen.

«Einem Paar, das sich trotz Beratung quer durchs Sortiment für nichts richtig erwärmen kann, empfehle ich schon mal einen Kinobesuch.» Stefan Hösli, engagiert im Drache-Näscht seit dessen Gründung, schmunzelt. Wer den begeisterungsfähigen Spieler über Spiele reden hört, kann sich fast nicht vorstellen, wie jemand das Geschäft ohne Spiel unter dem Arm verlässt. Auch die Auswahl lässt keine Wünsche offen: 25 Jahre nach der Gründung gehört das Drache-Näscht europaweit zu den grössten Spielläden.

## Plötzlich per Du

Feiert dieser Tage also ein besonderes Unternehmen seinen Fünfundzwanzigsten? Auf jeden Fall. Schon die Laube vor dem Geschäft an der Rathausgasse 52 dient jahrein, jahraus Jugendlichen als Spielplatz. Im Laden empfängt einen heimeliges Holzinterieur, die Gestelle sind mit Spielen vollgestopft, von der Decke hängen Drachen und anderes farbiges Spielgerät. Die Wahrscheinlichkeit, sich am Ende eines Drache-Näscht-Besuchs duzend zu verabschieden, ist gross. «Ich kenne natürlich sehr viele Leute, weil sie schon mal im Laden waren. Und sonst passiert es beim Erklären eines Spiels fast automatisch, dass man plötzlich aufs Du wechselt», erklärt Stefan Hösli das familiäre Klima. Dass neben der Kasse ein Sandwich liege, könne vorkommen.

Zur manchmal unauferäumten und immer lebendigen Stimmung passt die individuelle Kleidung der Mitarbeitenden. Drache-Näscht-Uniformen? Unvorstellbar. Ungewöhnlich für den Detailhandel ist auch die



«Wir wollen jedes Spiel selber gespielt haben»: Bruno Schöpf (links), Drachenaächtler seit 1994, und Gründungsmitglied Stefan Hösli lassen zum 25. Drache-Näscht-Geburtstag die Drachen steigen.

grosse Anzahl Mitarbeitende mit akademischer Bildung. «Was uns verbindet, ist die Liebe zum Spiel», sagt Bruno Schöpf, auch er schon seit 1994 im Drache-Näscht tätig.

## Schnelle Bekanntheit

Aus drei Hauptrichtungen fand 1985 zusammen, was offensichtlich zusammengehörte: «Dracheler», Spiele-Erfinder, Spielwütige. Die einen führten in einem Keller an der Münstergasse bereits einen Drachladen. Die andern hatten im Verlag «Fata Morgana» mit «Schicksack» und dem «Wahlspiel» erste eigene Spiele lanciert. Die dritte Gruppe war die heterogenste, dafür mit Abstand die grösste: In verschiedenen Lokalen trafen sich Leute zu Spielabenden, etwa die Spielrunde Surprise im Restaurant Dixie in der Lorraine. Gemeinsam bildeten die drei Gruppen einen Haufen Menschen um die zwanzig Jahre, voller Leidenschaft und Tatendrang.

Man tat sich zusammen und pferchte sich in den Altstadtkeller. Der «Geheimtipp beim Münster» entwickelte sich in nur kurzer Zeit zum bekannten Fachgeschäft für Spielinteressierte, Drachenfans und Jonglierende. Aktiv im Geschäft tätig war ein Kollektiv von rund 10 Leuten. Alle arbeiteten Teilzeit,

im Verkauf ausgebildet war niemand.

## Riesiges Wissen

Leben liess sich von der Tätigkeit nicht: Obwohl das Geschäftsvolumen stetig zunahm, konnten während der ersten zweier Jahre kaum Löhne ausbezahlt werden. Dies holte die

Gründergeneration später nach. Heute werden «anständige» Löhne bezahlt, freuen sich Stefan Hösli und Bruno Schöpf im Gespräch: «Die Arbeit im Drache-Näscht soll Spass machen. Und die Leute sollen davon leben können.»

Der Spass der Mitarbeitenden führt zum Spass bei der Kund-

schaft. Stefan Hösli drückt es so aus: «Spielen macht glücklich. Diese Freude wollen wir vermitteln.» Mindestens so wichtig wie die ansteckende Freude ist das «riesige Wissen über Spiele», das die heute 12 Drachenaächtler besitzen. «Wir wollen jedes Spiel, das wir verkaufen, selber gespielt haben», sagt Hösli. Deshalb ist der Dienstagabend für alle Mitarbeitenden Pflichttermin. Nach einer möglichst kurzen Sitzung wird gespielt, was das Zeug hält. Rund die Hälfte der Belegschaft hat danach noch nicht genug und trifft sich einen Abend später zur nächsten, diesmal freiwilligen Spielrunde.

## Verspielt bleiben

Beim Spielen wird neben Glückshormonen das wichtigste Kapital des Drache-Näschts akkumuliert: Beratungskompetenz. Heute, da die grösste Konkurrenz aus dem Internet komme, sei gute Beratung ihr grösster Wettbewerbsvorteil, sind sich Hösli und Schöpf einig. Auch «das Berühren» bleibe beim Spielkauf vielen Menschen wichtig. Trotzdem bietet auch das Drache-Näscht sein Sortiment im Internet zum Verkauf an.

Seit 20 Jahren ist das Drache-Näscht an der Rathausgasse, seit 2004 beansprucht es dort zwei Etagen. Neben Spielen umfasst das Angebot eine grosse Comic-Abteilung sowie unzählige Puzzles, Geduldspiele und Experimentierkästen. Wie sieht es mit Wünschen für die Zukunft aus? «Ich hoffe, dass wir unsere Offenheit bewahren und verspielt bleiben», antwortet Stefan Hösli. Auch künftig werden regelmässig Anlässe organisiert. «Anlässe, nicht Events», betont Hösli, Gelegenheiten, Spiele kennen zu lernen, Anlässe für Spielernaturen, Gleichgesinnte zu treffen. Klein, aber fein und ohne lautes Getöse soll auch das Fest von morgen Samstag sein. Zwischen 14 und 17 Uhr wird im und vor dem Drache-Näscht ein Geburtstagskuchen angeschnitten. Und, wen wundert's: Spiele für Gross und Klein angeboten.

CHRISTOPH HÄMMANN

## WAS SPIELT DER MENSCH?

### Von Fata Morgana zu Magic und Kubbb

Eine der drei Gruppen, die 1985 zusammen das Drache-Näscht gründeten (siehe Haupttext), kam vom Verlag Fata Morgana, ursprünglich eine Genossenschaft von Musikern und Liedermachern. Treibende Kraft war Urs Hostettler, dessen Spiele Anfang Neunzigerjahre «halb Bern» in Atem hielten und für das Gedeihen des Drache-Näschts immer wichtig waren, wie Stefan Hösli

erzählt. Legendär sind etwa «Kreml», das gegen Ende des Kalten Kriegs der Sowjetunion ein Denkmal in Form einer Billigschachtel schuf, oder «Der wahre Walter», eine Reflexion der schweizerischen Fichenaftäre. Longseller sind z. B. «Tichu» oder das laufend erweiterte «Anno Domini». In 25 Jahren sah das Drache-Näscht viele Spiele kommen und

gehen (oder bleiben). Den Carabole-Boom der 1990er habe das Drache-Näscht mit Spielanlässen aktiv geprägt. Von anderen Booms wie Poker habe man ohne eigenes Zutun profitiert. «Magic» habe man gepusht, das seit 16 Jahren höchst erfolgreiche Spiel wäre aber auch sonst gelaufen. Der aktuelle Renner sei «Kubb», ein Wikingerspiel für draussen. **hae**

## STABE

### Projekte ohne Mehrkosten

Der Verwaltungsrat von Stadtbauten Bern (Stabe) hat gestern die Abrechnung einer ganzen Reihe von Bauprojekten im Umfang von rund 30 Millionen Franken genehmigt, welche in den letzten Jahren realisiert worden sind. Darunter befinden sich etwa der Neubau des Polizeistützpunkts Bern West, der Neu- und Umbau des Werkhofs Freiburgstrasse für verschiedene Nutzer, die Ausrüstung sämtlicher Stadtberner Schulen mit zeitgemässer Informatikinfrastruktur oder die Neubauten beim Campingplatz Eichholz. Sämtliche Projekte wurden ohne jede Kostenüberschreitung abgewickelt. Dies teilen die Stabe mit. Zuletzt stand das Unternehmen in der Kritik wegen Kostenüberschreitungen beim Bärenpark und ungenauen Kostenschätzungen beim Feuerwehrstützpunkt. **PD**

## AGGLOMERATION BERN

### Mehr Speck für Kernstadt

Mit ihrem Speckgürtel allein wäre Bern wirtschaftlich top. Der junge Verein «Bern neu gründen» plädiert für neue Strukturen.

Der Schreck kam im Sommer 2008: Anders als Zürich, Basel und Genf zählte der Bund die Stadt Bern nicht zu den Metropolen der Schweiz. Als Trostpflaster erhielt Bern das Label der Hauptstadtregion. Um diesem abstrakten Begriff ein Gesicht zu geben, hat sich der im letzten November gegründete Verein «Bern neu gründen» dieser Frage angenommen. Wie stark ist das wirtschaftliche Bern? Klar war seit Beginn, dass Bern nicht bei den Stadtgrenzen aufhören durfte, sondern mit den umliegenden Gemeinden betrachtet werden muss. Denn: Werde nur Bern plus Speckgürtel gemessen, gehöre die Hauptstadt sehr wohl zu den Topadressen der schweizerischen Wirt-

schaft. Zum Speckgürtel gehören alle angrenzenden Gemeinden wie Ostermundigen, Ittigen, Zollikofen, Muri oder Köniz. Geht es nach den Vorstellungen des Vereins, arbeiten diese in Zukunft wirtschaftlich und planerisch enger zusammen.

## Neue Karte

An der Versammlung von «Bern neu gründen» am Mittwoch hat der Planer Marco Rupp von Eoptima erstmals eine Karte ohne Gemeindegrenzen vorgelegt. Eingetragen sind die heutigen Standorte der Branchen, gekoppelt mit den wichtigen Strassenverbindungen und Zuglinien. «Heute planen Gemeinden oft unkoordiniert aneinander vorbei», sagt Co-Präsident und FDP-Grossrat Christoph Stalder. Die nun präsentierte Karte zeigt erstmals ein klares Bild: Es macht Sinn, die gesundheitliche Versorgung zu streuen. Sinnvoll scheint auch die heutige Konzentration der grösseren

Bildungsstätten wie Universität oder Fachhochschulen in der Länggasse oder beim Inselspital. Spezifische Branchen wie Medizintechnik oder Telematik sind jedoch – dies zeigt diese Karte erstmals auf einen Blick – heute geografisch verstreut. Eine gemeindeübergreifende Koordination wäre hier laut Stalder angebracht. Seine Fühler hat er schon zum Handels- und Wirtschaftsverband ausgestreckt.

## Ängste in der Politik

Nach den Vorstellungen des Vereins ist auch eine engere Zusammenarbeit der Gemeinden notwendig. Dort spürt Stalder jedoch mehr Gegenwind. Eine 20-köpfige Thinktank-Gruppe wird sich nun weitere Gedanken über diese Fragen machen und bei der nächsten Versammlung am 1. November neue Vorschläge präsentieren. Doch klar ist schon heute: Der Verein kann anregen und lobbyieren. Bestimmen wird die Politik. **EIN**

## VERKEHR

### 97 Ampeln laufen rund um die Uhr

Da sah CVP-Stadtrat Henri Beuchat rot: In der Stadt Bern seien die Ampeln «noch zu den unmöglichsten Zeiten nachts» in Betrieb, reklamierte er 2008 per Vorstoss. Er forderte deshalb eine Überprüfung der Situation. Diese liegt nun vor: Akribisch listet der Gemeinderat alle 112 Lichtsignalanlagen auf Stadtboden auf und fasst zusammen, dass 97 Anlagen rund um die Uhr laufen. Dies begründet die Stadtregierung mit Verweis auf «Grossversuche mit Nachtabstaltungen» in Deutschland. Die Unfallrate habe sich dort glatt verdoppelt, zudem nahm die Unfallschwere zu, während die Stromersparung marginal blieb. Trotzdem zeigt sich der Gemeinderat bereit, nach «Einzelpfahrungen» fünf weitere Ampeln versuchsweise auf unbestimmte Zeit während der Nacht abzuschalten. **AZU**

## In Kürze

### BERNMOBIL

#### Tram blieb beim Zytglogge stehen

Gestern blieb um 15.30 Uhr ein Tram beim Zytglogge stecken. Es kam zu Unterbrüchen auf den Tramlinien 3, 5 und 9 sowie auf den Buslinien 10, 12 und 19. Auch die Linie G (Blaues Bähnli) war von der Betriebsstörung betroffen. Laut Anngret Hewlett, Mediensprecherin bei Bernmobil, dauerte der Unterbruch rund eine halbe Stunde. Über die Ursache des Defekts konnte sie gestern noch nichts sagen. **bzs**

### NACH DEM SPIEL

#### Autos demoliert

Nach dem Sieg der Schweizer über Spanien kam es in der Stadt nicht nur zu Verkehrsbehinderungen, sondern auch zu Übergriffen: An vorbeifahrenden Autos wurden Aussenspiegel abgebrochen, ein Bus von Bernmobil sowie ein Fahrzeug der Kantonspolizei wurden versprankt. **pd**