

Tages-Anzeiger, 18.04.2019

## Er erfindet Spiele mit «Explosionspotenzial»

Urs Robustelli landete mit einer seiner Erfindungen in Indien einen Bestseller. Gelingt ihm das auch mit seinem neuen Kartenspiel?



Alles hat zwei Seiten: Urs Robustelli und sein Kartenspiel Annaotto. Fotos: Thomas Egli

---

**Patric Dal Farra**

**ABO+**

18.04.2019

---

Eine einzige Chance. Diese eine Chance hatten sie bekommen, diese eine Minute, um alle zu überzeugen. Sieben Jahre des Entwerfens und Verwerfens lagen hinter dem Erfinderduo Urs Robustelli und Gregor Altenburger – jetzt war der Moment da.

Dass sie überhaupt hier stehen konnten, verdankten sie einem befreundeten Branchenkenner, der ihrem Squap «Explosionspotenzial» attestierte. In den Katakomben der Nürnberger Spielmesse machten sich die Agenten zwischen Regalen an das Probespielen. Fast die Hälfte der eigens für diese Präsentation produzierten Squaps ging dabei kaputt.

Das Squap ist ein Strandspiel aus dem Keller eines der Bernoullihäuser im Zürcher Kreis 5. Ein Ball- und Fangspiel, das mit einem Mutanten aus zusammengeklebter Fliegenklatsche und Zapfenzieher begann – und über den Umweg über das Institut für Physik der **Universität Zürich** den Weg an die grösste Spielmesse der Welt gefunden hatte.



*«Du kannst dir deiner guten Karten nie sicher sein»: Robustelli über das spannende Prinzip von Annaotto.*

Heute, über zehn Jahre später, kann Urs Robustelli darüber lachen, wenn er von diesem Tag erzählt. Weil am Ende alles gut kam und ihr Squap spielerisch die Welt eroberte – zumindest einen kleinen Teil davon.

### **Eine Million verkaufte Exemplare**

Gerade eben hat Robustelli ein neues Spiel auf den Markt gebracht: Gemeinsam mit seinen beiden Kindern Julia Rüegg (die auch für die Gestaltung verantwortlich zeichnet) und Henri Amstutz hat er ein neuartiges Kartenspiel lanciert. Bei Annaotto können die Spieler beide Seiten der Spielkarten benützen. Je nach Spielverlauf können alle Karten eines Spielers von einem Kontrahenten gedreht werden, sodass sich unter Umständen ein gutes Blatt in ein weniger gutes verwandelt. Zudem kann sich jeder Spieler bei den Karten der Gegner, die für ihn durch die Beidseitigkeit halb einsehbar sind, bedienen – als Alternative zum Kartenziehen.



Angefangen hat die Sache mit dem neuen Spiel in der [Brunau-Stiftung](#), wo Urs Robustelli als Arbeitsagoge und Teamleiter Buchhaltung Menschen mit Beeinträchtigung bei ihrer Arbeit unterstützt. Die Idee kam auf, ein Spiel zu erfinden, bei dessen Produktion die Anlernenden der Stiftung einbezogen werden können und ihre Fähigkeiten in den Bereichen KV, Logistik und Informatik einbringen können.

### **Urs Robustelli, was stand hinter der Idee, dieses Kartenspiel zu erfinden?**

Ich wollte ein Spiel für die Brunau-Stiftung entwickeln, das den Inhalt der Stiftung etwas wiedergibt. Das Spiel gibt die Vielfältigkeit der Jugendlichen wieder, welche bei uns die Lehre absolvieren.

### **Das Spiel verlegen Sie gleich selber. Weshalb?**

Gleichzeitig mit dem Kartenspiel haben wir den Verlag Fair Games Edition gegründet. Er steht für Spiele, welche die Kriterien Fairness, Nachhaltigkeit und Qualität erfüllen, und ist ein loser Zusammenschluss von Institutionen, die solche Spiele entwickeln, produzieren und/oder vertreiben. Er soll in den nächsten Jahren weiter ausgebaut werden.

### **Was hat es mit dem Namen auf sich?**

Annaotto steht stellvertretend für alle Anlernenden, welche die Stiftung durchlaufen haben. Zudem liegt es auf der Hand, dass Anna und Otto Palindrome sind. Sie können wie die Spielkarten gedreht werden.

### **Was hebt Annaotto von traditionellen Kartenspielen ab?**

Alle Karten des Spiels sind einzigartig durch die Zweiseitigkeit, es gibt lediglich eine Karte, die auf der Vorderseite und Rückseite gleich ist.

### **Das multipliziert die Möglichkeiten.**

Es sind 144 «einfache» Karten und damit 288 einsetzbare Spielkarten. Wenn man bei Annaotto in die Runde sieht, sieht es so aus, als würde man auf der Badewiese in die Runde schauen und alles bunte Badetücher sehen.

### **Ist Annaotto einzigartig mit dem Prinzip der beidseitigen Kartennutzung?**

Wenn ich versuche, ein neues Spiel zu entwickeln, gehe ich eigentlich nie nachschauen, was es so gibt. Allenfalls mache ich das im Nachhinein. Es gibt auch andere Spiele, welche beide Seiten benützen, aber nicht auf die Art von Annaotto. Hier ist das Prinzip deshalb so spassig, weil du dir deiner guten Karten nie sicher sein kannst – auf einen Schlag sind deine guten Karten plötzlich die guten Karten der anderen. Dann, wenn dir jemand die Karten drehen darf.

Auf der Suche nach Ideen wurde also augenscheinlich, was schon lange ungenutzt auf der Hand (oder auf dem Tisch) lag: Wieso sollten bei einem Kartenspiel nicht beide Seiten der Karte benützt werden können?

### **Der Bollywood-Superstar**

Zurück zum ersten Erfolg: Über eine Million ihres Spielzeugs Squap wurde verkauft – im Keller von Urs Robustelli zeugt ein Goldener Squap in einer kleinen Vitrine vom Erfolg. Kollaborationen mit Hello Kitty und anderen namhaften Partnern waren die Folge. Dass dabei nur ein kleiner Teil der Einnahmen in die Tüftlertaschen floss – zweitrangig. Wie so oft bei Visionären, bei denen es immer zuerst und vor allem um die Idee geht. Das «10 vor 10» des Schweizer Fernsehens widmete den Erfindern vor zehn Jahren einen Beitrag, preiste das Squap als den «Über-Spass des Sommers».



Die nationale Medienaufmerksamkeit war jedoch nichts im Vergleich zu dem, was dann kommen sollte: In Indien wurde Urs Robustelli und Gregor Altenburger von der Vertriebsfirma ein Bollywood-Superstar vor den Promo-Karren gespannt. Die an Followern millionenschwere Schauspielerin Karishma Kapoor schwärmte in TV-Berichten vom Spielvergnügen für die ganze Familie.



In einem anderen Bericht bejubelte eine Moderatorin den Squap als «die Spielerevolution», während ein Experte versuchte, das Phänomen Squap zu erklären. Die Inder, so seine Theorie, würden Cricket lieben, und deshalb fingen sie auch gerne Bälle. In den USA hingegen, wo sie auch gerne Bälle werfen und fangen, gelang dem Squap der Durchbruch nie.



Nach diesem Erfolg versuchten sich Robustelli und Altenburger an weiteren Spielideen: Sie entwarfen etwa das neue, patentierte Yoyo, welches vom Lizenznehmer aber nicht nach ihren Vorstellungen produziert wurde und deshalb nie auf den Markt kam – trotz 50'000 Vorbestellungen. Ein von ihnen entworfenes Fussballspiel, das vom Bildchenkonzern Panini geprüft wurde und mit den Fussballbildchen zusammen hätte verkauft werden sollen, scheiterte an zu hohen Produktionskosten.

Ihr Versuch, zusammen mit der Fachhochschule Nordwestschweiz einen Bumerangball zu entwickeln, fiel der Physik zum Opfer.

*Annaotto: Kartenspiel für zwei bis acht Spieler ab 7 Jahren.  
Fair Games Edition, Zürich 2019, ca. 25 Franken.  
[www.brunau.ch](http://www.brunau.ch)*

(Tages-Anzeiger)

Erstellt: 18.04.2019, 13:38 Uhr