{ppgallery width="200" height="150"}

{/ppgallery}Klaus ist kein Kind von Traurigkeit. Gesellig ist er sowieso und hin und wieder zockt er mal ganz gerne. Als er neulich mit seinen Skatbrüdern zusammensaß und schon drei Runden Ramsch verloren hatte, kam ihm vor lauter Frust doch die Idee, dass es nach über 200 Jahren mal wieder an der Zeit wäre, ein neues Kartenspiel in Thüringen zu erfinden, das seinen Siegeszug durch die Welt antreten kann. Was liegt da näher, als dieses Spiel mit der Geschichte seiner Vorfahren zu verbinden.

Lange hat es nach einem klaren Sieg für Klaus ausgesehen und sein nächster Urlaub im Thüringer Wald wäre mit seinem Sieg bezahlt gewesen. Doch wie das manchmal so ist im Leben, stellt sich die vermeintliche Ziellinie als geschlossene Schranke heraus. Na super. Nach zwei Ramsch-Runden war von dem Vorsprung schon nichts mehr übrig und als dann auch noch die dritte kam und er diese auch noch verlor, lag er weit abgeschlagen auf dem letzten Platz. Nix mit Urlaub also. „Kann es nicht mal ein Spiel geben, bei dem man ausschließlich gewinnt, wenn man die meisten Stiche macht?“ dachte sich Klaus. Nichts leichter als das! Schnell hatte er ein paar interessante Regeln zusammengestellt, die er zu einem neuen Spiel vereinigte. Natürlich ging es bei seinem Spiel um Klöße. Immer wieder hat er sich von seinem Opa die alten Geschichten von den berühmtesten Thüringer Klößen erzählen lassen und wie sie es geschafft haben, in den Wirren der Zeit im Kampf gegen den dunklen Fürsten McFastfood zu überstehen. Wie Boniklausius die Thüringer missionierte, wie Klaus Störtebeker die reichen Kartoffelhändler überfiel und die Beute unter den Armen verteilte oder wie Klaus Bonaparte die alte Ordnung außer Kraft setzte. Besonders faszinierten ihn die ganz alten Geschichten der Ahnen, über Klaus den Hermunduren oder Klausarossa, die schon vor sehr langer Zeit dem Geheimbund der Kloßterbrüder angehörten, der bis heute Bestand hat. Schließlich entstammte auch der Klausonaut, der erste Kloß im Weltall, diesem Bund. Was lag also näher, diese Helden als Protagonisten seines Spiels zu wählen. Schnell machte er sich ans Werk und zeichnete ein Paar Bilder, wie er sich seine Helden immer vorgestellt hat. Im Internet fand er schließlich auch eine einfache Möglichkeit, diese Bilder auf seine Karten drucken zu lassen.

Nachdem er seine Skatbrüder überreden konnte, das neue Spiel zu spielen, waren diese sogleich fasziniert und kamen kaum mehr los davon. Schließlich wollte auch jeder die Karten mit nach Hause nehmen und dort weiterspielen. Das stärkte Klaus in seinem Entschluss, das Spiel in größerer Auflage zu produzieren. Wenn möglich, natürlich in Thüringen. Die geballte Kompetenz dazu haben wir ja in Altenburg direkt vor der Haustür. Doch wenn alles bis hier hin ganz schnell gegangen ist, dann tickten die Uhren auf einmal anders. Nix da, im Internet ein

bisschen rumklicken und schon bekommt man sein Kartenspiel vom Ende der Welt, wie er es bei seinem Prototypen erlebt hat. Will man es in Thüringen drucken lassen, muss man erst mal mehrere seitenlange Anleitungen lesen, wie man seine Karten zu gestalten hat und in welchem Format die zu erstellen sind. Das mag für jemanden, der gern die neuesten Anwendungsrichtlinien des deutschen Steuerrechts liest, durchaus spannend sein. Ein typischer Kloß will aber eher kreativ unterwegs sein, bisschen klicken und das Ergebnis bekommen. So wie er es eben bei der Erstellung seines Prototypen erlebt hat. Da er seine Karten aber unbedingt aus Thüringen haben wollte, kämpfte er sich durch den Papierkram. Die Anleitungen waren natürlich alle für ein Programm erstellt, dass Klaus nicht besitzt und bei dem er auch keinen Drang verspürte, sich dieses für ein Haufen Geld anzuschaffen. Schließlich machte er mit einiger Freeware aus dem Internet Fortschritte, so glaubte er zumindest. Denn jedes Mal, wenn er dann freudig in Altenburg anrief und sagte er hat es jetzt, gab es wieder was zu meckern … Zwischendurch verlor er auch ein paar mal die Lust, so dass sich der Prozess über Jahre hinzog. Kein Witz! Jahre! Er sollte Dinge mit seinen Karten machen, die sich seiner Logik vollkommen entgegenstellten. Das brachte er nicht übers Herz. Inzwischen waren die Prototyp-Karten soweit abgewetzt, dass man fast schon von hinten erkennen konnte, um welche Karte es sich handelt. Neue mussten also her. Schweren Herzens entschied sich Klaus, die Karten wo anders herstellen zu lassen. Dort wo man seine Karten so nimmt, wie sie nun mal sind, ohne dass er sich erst tagelang mit irgendwelchem Firlefanz beschäftigen muss. Den Altenburgern gab er noch eine letzte Chance und schlug vor, die Karten so anzunehmen, wie er sie liefert, oder es zu lassen. Und siehe da, inzwischen war man in Ostthüringen aufgrund der ständigen Telefonate auch so mürbe, dass man nun doch einen Weg sah, die Karten zu produzieren. Maximal sieben Wochen sollte es dauern, und wie sich inzwischen herausgestellt hat, auch keinen Tag weniger. Wie auch immer. Die Karten sind hoffentlich vor Weihnachten fertig und können noch rechtzeitig verschickt werden.