

Doppelkopf

Wenn die Damen besonders wichtig sind Verkuppelt

Katja Sponholz

Wenn man sich vor Spielbeginn über Schweinechen einigen muss, wenn man einen Charly fängt und heimlich Hochzeit feiert, dann kann es nur um eins gehen: Doppelkopf.

Meine erste Begegnung mit „Doko“ verlief indirekt: Ich war zwölf und habe meine Schwester (17) beneidet, die stundenlang mit drei Jungs und sichtlich Vergnügen Karten spielte. Bis in die Nacht. Und dann am nächsten Tag gleich wieder. Ich weiß nicht, warum ein Kartenspiel solch einen Reiz auslösen kann.

Aber ich weiß, dass mich „Doko“ später selbst gepackt und nicht wieder losgelassen hat. Vielleicht, weil man dafür nur 40 Karten braucht – und es sich deshalb ohne viel Aufwand im Bus und auf der Skihütte ebenso spielen lässt wie in der Kneipe oder der Küche. Vielleicht, weil es zwar auf vier Spieler festgelegt ist – aber sich immer wieder neue Paarungen ergeben. Vielleicht, weil es nicht nur um Glück sondern auch Geschick geht. Vielleicht aber auch einfach nur deshalb, weil hier die Damen so wichtig sind... In diesem Sinne: „Re - keine 9!“



20 Questions

Warum ich das Spiel nicht spielen darf Ausgefragt

Christoph Bauer

Es war die Hölle. Endlich einmal ein Spiel, das ich richtig gut konnte. Und schon wollte es niemand mehr mit mir spielen. Meine Mitspieler unterstellten mir Betrug oder schlerische Fähigkeiten. Das kam so: Es handelt sich bei dem Spiel um „20 Questions“, was 20 Fragen bedeutet. Der Spieler erhält nur den Hinweis, ob es sich etwa um eine Person oder einen Ort handelt. Dann hört er mehr oder minder verwirrende Tipps, die einen Hinweis auf die Lösung enthalten. Es hat mir irre Spaß gemacht. Ich glaube, ich habe jedesmal gesiegt. Das liegt (natürlich) weder am Betrug noch (leider) an schlerischen Fähigkeiten. Ich kann mein Hirn nur auf Sendepause stellen, dann funktioniert es mit dem Assoziieren toll. „Wo ist mein Sieg?“. Das ist nicht meine Klage wegen des Spiels, das nun seit Jahren im Schrank schlummert, sondern es war der erste der 20 Hinweise auf einen Ort. Als ich sofort „Hölle“ (1. Korinther, Kapitel 15, Vers 55: Tod, wo ist Dein Stachel? Hölle, wo ist Dein Sieg?) sagte, war es zugleich die letzte, die mir gestellt wurde. Richtig unchristlich.



Mau-Mau & Co.

Karten - ein Kinderspiel für Spielkinder Eingesteckt

Frank Fligge

Ich bin Kartenspiel-Fan. Ich war's schon als Kind. Stundenlang hab' ich mit meinem Vater erst Mau-Mau und Einunddreißig gespielt, später Bauernskat. Bei Rommé und Canasta mischte auch meine Mutter begeistert dabei – allerdings: Sie kann nicht gut verlieren. Da flohen Damen, Buben, Könige und Asses schon mal im hohen Bogen über den Tisch. Als ich etwas älter war, haben meine Großeltern mir Skat beigebracht. Im eigenen Interesse, denn fortan schaute ihr Enkel öfter als zuvor auf einen Kaffeetisch und eine Runde vorbei. Die Zehntelfennime, um die wir zockten, kamen in meine Spritkassette.

Seit ich selber Kinder habe, schätze ich das Kartenspielen noch mehr. Karten kann man überall mit hinnehmen. Zum Arzt, um die Wartezeit zu vertreiben. Ins Flugzeug. Im Urlaub an den Strand. Ein Kartenspiel passt immer in die Tasche und ist mit einem Handgriff einsatzbereit. Mischen – geben – fertig! Neue Spiele sind hinzugekommen, seit ich selber Kind war. Mau-Mau und Einunddreißig aber funktionieren heute wie damals.



In einer Münchener Garage soll Josef Friedrich Schmidt 1910 „Mensch ärgere dich nicht“ auf eine Hutschachtel gekritzelt haben - Die Geburtsstunde eines Klassikers - Ursprünglich stammt das Spiel aus Indien und ist schon uralt

Ein ganzes Jahrhundert ohne Ärger



Jubel, Frust, Schadenfreude: Bei „Mensch ärgere dich nicht“ durchleben Sonja, Vincent Sarah und Laura die ganze Gefühlspalette. Damit erfüllt der Klassiker auch eine wertvolle pädagogische Funktion. Foto: Knut Vahlensieck

keit schon viele, viele Jahrhunderte, womöglich Jahrtausende alt. Es stammt aus Indien“, erklärt Werneck und holt zum Beweis ein Buch hervor. Es ist der Katalog zur Ausstellung „Maharaja, Pracht der indischen Fürstentümer“ die zurzeit in München zu sehen ist. Werneck blättert im Kapitel „Palastleben“, dann nimmt er eine Lupe zur Hand. Tatsächlich: Das Spiel, das zwei Männer dort in einer Ecke des Palastgartens spielen, hat verblüffende Ähnlichkeit mit unserem „Mensch ärgere dich nicht“.

Die spielerische Form der Wiedergeburt

„Dieses Spiel nannte man Pachisi“, erzählt Tom Werneck. Damals war es viel mehr als nur ein netter Zeitvertreib: Das Spielfeld steht für den Lebensweg der Menschen, aus dem sie jederzeit hinausgeworfen werden können. Doch bekommen sie immer wieder die Chance, das Leben neu zu starten – so lange, bis sie endlich im Nirvana, im Paradies, angekommen sind und das irdische Leben mit seinen Neuanfängen hinter sich lassen können. Werneck tippt in die Mitte des Spielfeldes, das Nirvana. „Damit spiegelte das Pachisi den Gedanken der Reinkarnation in spielerischer Form wieder.“

Und „Wiedergeburt“ ist wohl auch die beste Bezeichnung für das, was sich vor 100 Jahren in jener Garage des Münchner Angestellten Josef Friedrich Schmidt ereignet hat. „Auch wenn Schmidt nicht wirklich etwas Neues erfunden hat, so ist es doch sein Verdienst, dass „Mensch ärgere dich nicht“ diesen beispiellosen Siegeszug antreten konnte“, unterstreicht Werneck.

Ablenkung für Soldaten in Kriegslazaretten

Als Schmidt damals die vereinfachte Form des tradierten Pachisi auf eine Hutschachtel zeichnete, mag es dem dreifachen Vater in erster Linie darum gegangen sein, seine Rasselbände zu beschäftigen. Doch hatte er das Spiel dadurch gleichzeitig massentauglich gemacht. „Das Design, das Schmidt entwickelt hat, ist viel klarer, in Farben und Formen dem westlichen Auge viel eingängiger“, erklärt Werneck.

Damit war es gegenüber dem berühmten indischen Pachisi-Spiel, dem Experten eine 2000-jährige Geschichte

nachzagen, deutlich im Vorteil. Das war zwar im Laufe der Jahrhunderte in viele Länder der Welt vorgezogen. Besonders die britischen Kolonialherren hatten daran Gefallen gefunden. Doch war es längst nicht so beliebt und verbreitet wie sein Nachfolger mit dem ironischen Namen. Und das, obwohl das Spiel immer nach dem gleichen eingängigen Prinzip – würfeln, einrücken, rausschmeißen – funktioniert, ob man es nun „Ludo“ nannte oder „Eile mit Weile“ oder „Der Weg zur Herberge“.

Das sich das Würfelspiel in der einfachen Aufmachung und mit dem originellen neuen Namen wunderbar vermarkten lassen würde, muss auch Schmidt bewusst gewesen sein, denn kurz darauf gründe-

ren. Eine gute Tat, die sich später taufendfach bezahlt machen sollte. Denn die verwundeten Soldaten, die sich mit „Mensch ärgere dich nicht“ von ihren Schmerzen und ihrer Langeweile ablenken konnten, brachten das Spiel nach ihrer Rückkehr aus dem Krieg ihren Familien bei. Schon 1920 hatte das Schmidt-Spiel eine Auflage von einer Million Exemplaren erreicht.

Und noch heute geht es im deutschsprachigen Raum etwa 100.000-mal im Jahr über den Ladentisch, wie Nils Jokisch, Sprecher des Schmidt-Verlags, versichert. Plagiate wie „Der Mann muss hinaus“ oder „Mensch verdrück Dich“ konnten sich hingegen ebenso wenig durchsetzen wie diverse Designvarianten – darunter das „Drei-Dreh-Spiel“, bei dem die Spielfiguren verschiedene Höhenstufen des Spielfeldes erklimmen müssen, oder das Spielfeld in Würfelform. Die meisten Familien schwören nach wie vor auf das klassische, in der Mitte zu faltende Brettspiel mit den vier Farben rot, blau, grün und gelb, wahlweise für vier oder auf der Rückseite für sechs Spieler. Auch im Hause Werneck ist

seit Jahren der Klassiker in Betrieb. Inzwischen hätten sie das Spiel „zu Tode“ geliebt“, sagt Tom Werneck, fünffacher Großvater, schmunzelnd. Dass er selbst – Leiter des Bayerischen Spiele-Archivs und Besitzer von 14.000 (!) Spielen – an „Mensch ärgere dich nicht“ festhält und es liebend gern mit seinen Enkeln spielt, ist schnell erklärt:

Perfekt, um Kindern Regeln beizubringen

„Leistung und Können werden durch Zufall und Glück ausgeglichen. „Mensch ärgere dich nicht“ ist dank seiner Einfachheit und Klarheit das perfekte Spiel, um Kindern Regeln beizubringen. Und Spielregeln sind nichts anderes als Lebensregeln.“



Zum Jubiläum hat die Post eine Sonderbriefmarke herausgebracht. Fotos (4): Susanne Dreisbach

Pac-Man

Von wegen drei Leben! Ausgehaut

Jürgen Pothhoff

Pssst! Ich habe ein kleines, finsternes Geheimnis in meiner Biographie. Verraten Sie es bitte nicht meinen Kindern. Denen erkläre ich immer im Brustton der Überzeugung: „30 Minuten Computer spielen am Tag ist mehr als genug.“ Ich hingegen habe vor gut 20 Jahren halbe Nächte an meinem ersten Laptop verdeddelt. Ich habe mich von blinkenden Geistern durch ein Labyrinth jagen lassen. Sie waren zu viert. Ich hatte drei Leben. Ich habe sie alle ausgehaut.



Risiko

Krieg für Pazifisten Aufgerüstet

Nadine Albach

Ich bin Pazifistin. Selbst Spinnen trage ich aus der Wohnung und wünsche ihnen ein schönes Leben. Das schick' ich mal vorweg, bevor ich mein Lieblingspiel preisgebe: Risiko. Jawoll, jener Klassiker, bei dem man bunte Steinchen zu Armeen kürt und auszieht, um mal eben die Welt zu erobern. Und das über die Plastikleichen des Gegners hinweg. Geopolitische Erwägungen inklusive: Wer Australien okkupiert hat, kann einen undurchdringlichen Wall aufbauen und getrost in Asien einfallen. Und dass die Erde rund ist, erfährt man schmerzlich spätestens, wenn von Kamtschatka aus Truppen in Alaska angreifen...



Monopoly

Nicht nur Spiel, sondern auch Ernst Verzockt

Carsten Menzel

Ein großartiges Gefühl: Wo anders gibt es schon die Möglichkeit, einmal so unglaublich viel Geld in die Hand zu nehmen – und sogar fast folgenlos in gewagten Grundstücksgeschäften und windigen Immobilieninvestitionen zu versenken? Bis hin zur völligen Pleite. Es leidet nicht das Konto, sondern maximal das Spieler-Ego. Ja, es ist das Spiel um den schnöden Mamon. Um Zaster, Patte, Kohle, Asche, um Ansehen, Protz und Statussymbol: Monopoly. Warum gleich die billige Badstraße erstehen, wenn doch die schmacke Schlossallee noch frei ist?



Geschmackvoll fand ich die Ausgabe in Schokolade: Die Zeugen einer Niederlage ließen sich einfach wegputzen. Erinnerungen an den letzten Urlaub auf der Lieblings-Insel weckt stets die Nordey-Ausgabe des Spiels. Nicht erst seit den Tagen, in denen Spekulanten und Zocker mit ihren Geschäftsgebahren die Nachrichtenschlagzeilen diktierten, war das Spiel auch immer eine Kapitalismuskritik für mich: Monopoly: Nicht nur Spiel, sondern auch Ernst.



Würfel Foto: KLEINRENSING, Michael

Bündnis „Recht auf Spiel“ initiiert Weltspieltag Für eine stärkere Kinder-Lobby

Kinder haben das Recht auf Ruhe und Freizeit, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme an kulturellen und künstlerischen Leben. (Artikel 31 UN-Kinderrechtskonvention)

„Recht auf Spiel“ nennt sich eine Initiative des Deutschen Kinderhilfswerks, die 2008 erstmals einen nationalen Weltspieltag initiiert hat. Seither findet er stets am 28. Mai statt und wird bundesweit mit zahlreichen Projekten und Aktionen begangen. Das Netzwerk, in dem u.a. Kinderorganisationen, Jugendämter, Wissenschaftler, Sportverbände und Kultur-

schaffende engagiert sind, will eine stärkere Lobby für die Interessen von Kindern und Jugendlichen bilden. Vor allem geht es darum, mehr und bessere Spielmöglichkeiten im öffentlichen Raum zu schaffen, Kindern den Zugang zu Kultur und Bildung zu erleichtern und ein kinderfreundlicheres Klima in der Gesellschaft zu schaffen.

Auch 2010 werden Kitas und Schulen, Jugendverbände und Elterninitiativen am 28. Mai wieder zahlreiche Aktionen durchführen. Wobei das Motto durchaus provokant ist: „Für ein Recht auf Spiel rufen wir zum zivilen Ungehorsam auf!“

www.recht-auf-spiel.de

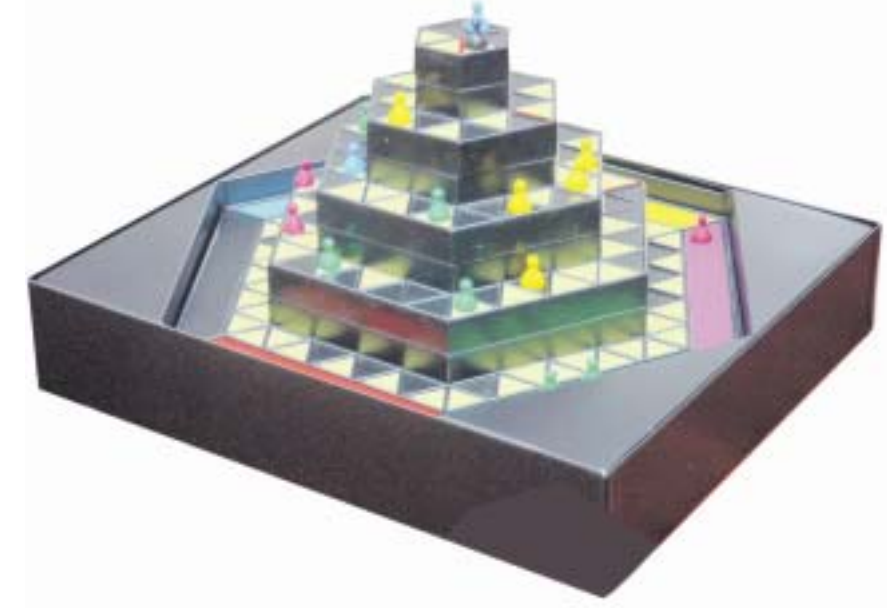


Würfel Foto: KLEINRENSING, Michael

INFO

Spieleindustrie setzt 20 Milliarden Dollar um

- Die Schmidt Spiele GmbH hat sich dazu entschieden, erst im Jahr 2014 das hundertjährige Jubiläum ihres Evergreens zu feiern. Denn das Produktionsjahr 1914 sei „der einzige wirklich belegbare Termin für den „Geburtsstag von „Mensch ärgere dich nicht“, wie der Verlag erklärt.
- Selbst die noch lebenden Familienmitglieder könnten nicht mehr mit Sicherheit sagen, ob Josef Friedrich Schmidt wirklich im Jahr 1910 das Spiel aus der Taufe gehoben hat, sagt Verlagssprecher Nils Jokisch.
- Weltweit setzt die Spieleindustrie jährlich rund 20 Milliarden US-Dollar um, wobei elektronische Spiele eine immer größere wirtschaftliche Bedeutung haben.
- Laut Statistischem Bundesamt exportierten deutsche Hersteller im Jahr 2006 Spielwaren für 1,7 Mrd. Euro. Importiert wurde Spielzeit für 2,7 Mrd. Euro.
- 56 Prozent aller nach Deutschland eingeführten Spielwaren kommen aus China.



Wie viele andere Variationen auch konnte sich das „Drei-Dreh-Spiel“ nicht durchsetzen.