

Stefan Wilfert Hrsg.

Das
Lesebuch
der
Spieler

30 literarische Spielszenen
um Strategie, Glück und Leidenschaft

G

DAS LESEBUCH
DER SPIELER

Stefan Wilfert | Hrsg.

Das Lesebuch der Spieler

30 literarische Spielszenen
um Strategie, Glück und Leidenschaft

INHALT

Vor-Spiel	9
<i>Edgar Allan Poe</i> Der entwendete Brief Spielstrategie	13
<i>Vladimir Nabokov</i> Lushins Verteidigung Schach	20
<i>Peter Marginter</i> Da capo al fine Schach	27
<i>Philip Kerr</i> Die Adlon Verschwörung Backgammon	40
<i>Edward D. Hoch</i> Frankensteins Fabrik Laserspiel	56
<i>Jeffery Deaver</i> Schutzlos Spieltheorie	64
<i>Wolf Wondratschek</i> Poker	69
<i>Adam Fawer</i> Null Poker	74
<i>Friedrich Torberg</i> Die Tante Jolesch oder Der Untergang des Abendlandes in Anekdoten Karten	91

<i>Ivo Andrić</i> Die Brücke über die Drina Karten	110	<i>Jack London</i> Alaska Kid Roulette	200
<i>Carl-Johan Vallgren</i> Der Kontrakt des Spielers Karten	122	<i>Leopold Kammerer</i> Rundfunk-Reportage Baccarat	224
<i>Jaroslav Hašek</i> Die Abenteuer des braven Soldaten Schwejk Glücksspiel	134	<i>Ian Fleming</i> Casino Royale Baccarat	229
<i>Ślawomir Mrozek</i> Glücksspiel Lotto	144	<i>Yu Hua</i> Leben! Karten	255
<i>Ephraim Kishon</i> Jüdisches Poker Erfundene Regel	148	<i>Carmina Burana</i> Würfel	266
<i>Martin Walser</i> Brandung Skat	156	<i>Luke Rhinehart</i> Der Würfler	271
<i>Joachim Ringelnatz</i> Das Kartenspiel	164	<i>Icchokas Meras</i> Remis für Sekunden Schach	278
<i>Hellmuth Karasek</i> Das Magazin Skat	167	<i>Alexandre Dumas</i> Die drei Musketiere Würfel	286
<i>Horst Bosetzky</i> Brennholz für Kartoffelschalen Schlesische Lotterie	180	<i>Jules Verne</i> Testament eines Exzentrikers Gänsepiel	295
<i>Leopold Kammerer</i> Glück im Spiel	186	<i>Georges Perec</i> Das Leben – Gebrauchsanweisung Puzzle	312
<i>Fjodor M. Dostojewski</i> Der Spieler Spielsucht	190	Nach-Spiel	317
		<i>Quellenangaben</i>	318

VOR-SPIEL

Bringt man Spiele und Literatur miteinander in Verbindung, ist es nicht weit zum bei diesem Thema allgegenwärtigen Schiller-Zitat: »Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur dort ganz Mensch, wo er spielt.« Schiller war übrigens ein begeisterter Kartenspieler. Und natürlich hat sich auch der große Dichter und Denker Goethe zum Thema Spiel geäußert: »Das Menschenleben ist aus Ernst und Spiel zusammengesetzt, und der Weiseste und Glückliche verdient mir derjenige genannt zu werden, der sich zwischen beiden im Gleichgewicht zu bewegen versteht.« In Briefen erzählte Goethe von seiner »lustigen Zeit in Straßburg«, wo er bei Familie Brion Gesellschaftsspiele kennenlernte und sie auch gerne spielte. Und er schrieb im *West-östlichen Divan*:

Das Leben ist ein Gänsepiel:
Je mehr man vorwärts gehet,
Je früher kommt man an das Ziel,
Wo niemand gerne stehet.

Man sagt, die Gänse wären dumm,
O, glaubt mir nicht den Leuten:
Denn eine sieht einmal sich 'rum,
Mich rückwärts zu bedeuten.

Ganz anders ist's in dieser Welt,
Wo alles vorwärts drückt:
Wenn einer stolpert oder fällt,
Keine Seele rückwärts blicket.

Für Menschen war und ist das Spiel ein fester Bestandteil des Lebens. Das deutsche Wort »Spiel« leitet sich vom westgermanischen »spil« ab: Dessen Grundbedeutung ist tanzen, springen, hüpfen, vor- und rückwärts oder zur Seite gehen.

Spielen hat also mit Bewegung zu tun. Wir bewegen uns körperlich beim Himmel-und-Hölle- oder beim Federballspiel; wir bewegen das Rad beim Roulette oder das Glücksrad; wir bewegen Figuren beim Schach oder beim Halma; das Licht verändert Farben und Helligkeit, wenn es auf den Wellen spielt; der Wind bewegt spielerisch die Blätter. Das Lenkrad hat Spiel – es bewegt sich; im Spielraum, den wir haben, können wir uns zwischen möglichen Entscheidungen hin und her bewegen. Und immer bewegen wir bei alledem unsere Gedanken, unsere Gefühle. Ob wir Musik spielen, ob wir Theater spielen. Egal ob als Kind oder als Erwachsener. Jedes Alter ist Spielalter, sagt das Sprichwort.

Im Spiel, und das gilt natürlich auch für die Literatur, lösen wir uns von der Realität und begeben uns in eine neue fiktionale Wirklichkeit. Hier schalten wir die Ziele und Zwecke ab, die uns sonst im wirklichen Leben leiten. Obwohl uns jetzt neue, eben spielerische, Ziele und Zwecke bestimmen, kann der Spieler entspannen. »Das Spielen ist so notwendig für das menschliche Leben wie das Ausruhen«, meinte Thomas von Aquin. Diese

Quasi-Realität im Spiel schiebt die aktuellen Ängste und Probleme des Lebens beiseite. Trotzdem flüchtet der *homo ludens* – den Begriff führte der holländische Philosoph Johan Huizinga ein –, flüchtet der spielende Mensch also nicht vor der Realität in die angeblich heile Welt des Spiels. Spielen ist immer ein psychischer, physischer und sozialer Prozess. Ja, das Spiel richtet sich gegen die Alltagswelt. »Das Gegenteil von Spiel ist nicht Ernst, sondern Wirklichkeit«, meinte Sigmund Freud. Ist man bei der Arbeit bestrebt, diese so schnell als möglich zu beenden, versucht der Spieler, die Spielzeit so lang wie möglich auszu-dehnen. Und ist das Spiel beendet, wird gleich eine neue Partie begonnen. Wo findet man das bei der Arbeit?

Obwohl auch Spielen Arbeit sein kann. Aber eben eine freiwillige. Und die kann auch anstrengend sein. Schließlich will man beim Spiel gewinnen. Das bedeutet aber auch, sich Strategien überlegen zu müssen. Wie kann ich den Gegner überlisten, wie kann ich ihn täuschen, wie kann ich ihm eine Falle stellen, wie kann ich ihn in die Irre führen?

In der Erzählung *Der entwendete Brief* des amerikanischen Schriftstellers Edgar Allan Poe (1809–1849) berichtet C. Auguste Dupin seinem Freund von einem Schuljungen, der genau dieses Strategieproblem erklärt.

Wir spielen alle, wer es weiß, ist klug.

Arthur Schnitzler | Dramatiker

DER ENTWENDETE BRIEF

»Ich kannte einen von etwa acht Jahren, der durch seine Erfolge im Raten beim Spiel ›Grad oder Ungrad‹ breiteste Bewunderung erregte. Das Spiel ist ganz simpel; man nimmt dazu nur ein paar Murmeln. Ein Spieler hält eine Anzahl dieser Dinger in der Hand und fragt einen andern, ob diese Zahl grad oder ungrad sei. Wenn richtig geraten wird, gewinnt der Rater eine Murmel; wenn falsch, verliert er eine. Der Junge nun, den ich meine, gewann alle Murmeln der Schule. Natürlich hatte er beim Raten ein System; und dieses bestand darin, daß er einfach die Gewitztheit seiner Gegenspieler beobachtete und abschätzte. Nehmen wir einmal an, er hat einen heillosen Einfaltspinsel zum Gegner, und der hebt die geschlossene Hand und fragt: ›Grad oder ungrad?‹ Unser Schuljunge erwidert ›ungrad‹ und verliert; doch beim zweiten Versuch gewinnt er, denn da sagt er sich – ›Beim erstenmal hatte der Dummkopf eine grade Zahl, und seine Schlaueheit reicht nun eben dazu aus, ihn beim zweitenmal eine ungerade wählen zu lassen; darum werd ich auf ›ungrad‹ raten!‹; – er tut es und gewinnt. Bei einem Bürschchen nun, das einen Grad schlauer als das erste ist, würde er die folgende Überlegung angestellt haben: ›Dieser Tölpel weiß, ich habe beim erstenmal ›ungrad‹ geraten, und so wird er sich jetzt, im ersten Impuls, einen einfachen Wechsel von grad auf ungrad vornehmen, wie's der andere Simpel eben tat; aber

dann wird ihm ein zweiter Gedanke sagen, daß das eine zu einfältige Variation wäre, und schließlich wird er sich entscheiden, wieder grad zu wählen wie zuvor. Also werd ich jetzt auf ›grad‹ raten«, – er tut es und gewinnt. Was eigentlich geht da nun im Kopf des Schuljungen vor sich, den seine Kameraden einen ›Glückspilz‹ nannten, – woraus besteht seine Denkarbeit, wenn wir sie aufs letzte analysieren?«

»Sie besteht ganz einfach darin«, sagte ich, »daß er sich mit dem Intellekt seines Gegenspielers identifiziert.«

»Genau«, sagte Dupin; »und als ich den Jungen ausforschte, mit welchen Mitteln er diese gänzliche Identifizierung zuwege brächte, auf der sein Erfolg beruhte, erhielt ich die folgende Antwort: ›Wenn ich herausfinden will, wie schlau oder wie dumm, wie gut oder wie böse jemand ist, oder was ihm im Augenblick so durch den Kopf geht, dann passe ich meinen Gesichtsausdruck so getreu als möglich dem seinigen an und warte einfach ab, welche Gedanken oder Empfindungen nun mir durch den Kopf oder im Herzen aufsteigen – gleichsam paßgerecht dazu, in Übereinstimmung mit diesem Ausdruck.««



Aber es sind nicht nur die strategischen Gedanken, die ein Spiel ausmachen. Zuallererst sind es die geäußerten oder unterdrückten Emotionen, die die Spieler umtreiben. Bei Ersterem dürfen auch einmal deftige Worte fallen – wie wir später von den Skatenspielern erfahren werden –, da dürfen auch einmal Ressentiments dem anderen gegenüber zum Vorschein kommen. Doch

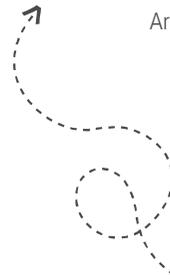
ebenso wie das Spiel immer eine Als-ob-Situation darstellt, so sind auch derartige Äußerungen nur im Spielkontext zu sehen und zu akzeptieren. Letzteres, die Fähigkeit eines Spielers, Emotionen zu unterdrücken, beispielsweise bei Poker oder Schach, kann durchaus über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Dass sich dem Spielen, diesem »friedlichsten Ausdruck geistiger Freiheit«, wie Robert Jungk das Spiel nannte, diesem schönen Zeitvertreib auch die Buchautoren durch die Jahrhunderte hindurch gewidmet haben, wundert nicht. Am Spiel lässt sich trefflich Dramatisches, Emotionales und Schicksalhaftes darstellen. Und schließlich sind Autoren ja auch Menschen, die gerne spielen.

Einer der ganz Großen der Spieleautorenzunft, Alex Randolph, sagte einmal: »Spielen ist unwiderstehlich, da kann man einfach nichts machen!« Und gilt das nicht auch erst recht für Geschichten, in denen gespielt wird? Nicht nur Spiele, auch Geschichten sind einfach unwiderstehlich ...

Das Schachspiel übertrifft alle anderen Spiele so weit wie der Chimborasso einen Misthaufen.

Arthur Schopenhauer | Philosoph



Beginnen wir mit dem »königlichen Spiel«, dem Schachspiel. Viele ernsthafte Schachspieler werden gleich protestieren. Für sie ist Schach kein Spiel. Es ist viel mehr, nämlich ein Sport. Für andere ist das Spiel alles: »Schach ist die Welt«, meinte Gottfried Wilhelm Leibniz. »Schach ist wie das Leben«, sagte der ehemalige Schachweltmeister Boris Spasski. Sein Hauptgegner, der Amerikaner Bobby Fischer, der mit seinem Sieg über Spasski dann Weltmeister wurde, erwiderte kurz und bündig: »Schach ist das Leben!«

Stefan Zweig schreibt in seiner *Schachnovelle* über das Schachspiel: »Ist es nur ein Spiel oder ist es nicht auch eine Wissenschaft, eine Kunst, schwebend zwischen diesen Kategorien ... uralt und doch ewig neu, mechanisch in der Anlage und doch wirksam durch Fantasie, begrenzt in geometrisch starrem Raum und dabei unbegrenzt in seinen Kombinationen.«

Schach, wie wir es heute spielen, leitet sich vom indischen Chaturanga ab, einem Spiel aus dem 5. Jahrhundert n.Chr. Von Indien aus gelangte das Spiel nach Persien und Arabien. Die Araber brachten es dann über Syrien, Ägypten und Byzanz nach Griechenland und Süditalien, über Gibraltar nach Spanien. Etwa im 16. Jahrhundert erhielt es die heutige Form. Und in den folgenden Jahrzehnten und Jahrhunderten entwickelten sich das Spiel und die Spieler immer weiter. Das Spiel wurde zur Kunst der Denker. Allein die zehn Eröffnungszüge des Spiels bieten laut einschlägiger Literatur schier unglaubliche 169 518 829 100 544 000 000 000 000 000 Möglichkeiten.

Spruch: 169 Quadrilliarden 518 Quadrillionen 829 Trilliarden 100 Trillionen 544 Billiarden verschiedene Positionen der Figuren!

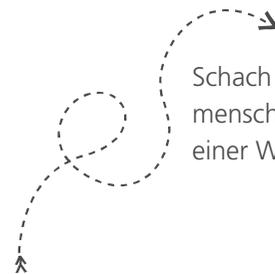
Das Spiel ist dermaßen komplex, dass man davon ausgehen kann, dass es heute als Spiel, das neu eingeführt werden sollte, keine Chance für eine Veröffentlichung hätte. Und es ist auch dermaßen komplex, dass viele der Großmeister, nun sagen wir mal ... nein, ich lasse lieber den russischen Großmeister Viktor Kortschnoi zu Wort kommen: »Kein Schachgroßmeister ist normal; sie unterscheiden sich nur im Umfang ihrer Verrücktheit.« Beispiele? Der erste aller Schachweltmeister, Wilhelm Steinitz, beleidigte seine Gegner, bespuckte sie. Das Ende seines Lebens verbrachte er in einer Nervenheilanstalt. Er forderte Gott zu einer Partie Schach heraus und wollte ihm einen Bauern vorgeben. Weltmeister Alexander Aljechin urinierte betrunken im Turniersaal, Weltmeister Emanuel Lasker war ein Zocker, Weltmeister Bobby Fischer spielte nie an einem Sabbat und der oben erwähnte Viktor Kortschnoi vermutete im Joghurt seines Gegners taktische Tipps. Weltmeister Boris Spasski mutmaßte bei seiner Niederlage gegen Bobby Fischer, dass er hypnotisiert worden war, dass man ihm Gift gegeben hatte. Und, und, und ...

»Das Milieu der Schachspieler ist mir wesentlich sympathischer als das der Künstler. Das sind so richtig umnebelte, blinde Leute, Leute mit Scheuklappen, Verrückte mit Bedeutung, so wie Künstler eigentlich sein sollen, es aber nur selten sind. Nicht alle Künstler sind Schachspieler, aber alle Schachspieler sind Künstler«, sagte der Pariser Dadaist und Surrealist Marcel Duchamp, der 1923 die Malerei aufgab und nur noch das königliche Spiel spielte – und es immerhin zum französischen Meister brachte. Auch einer der beiden Schachkontrahenten, die in Vladimir Na-

bokovs (1899–1977) Roman *Lushins Verteidigung* aufeinander treffen, ist »so richtig umnebelt, ist verrückt mit Bedeutung«. Der Autist Lushin, vom Schachwunderkind zum internationalen Großmeister und anerkannten Schachstrategen gereift, kämpft mit sich und den Widrigkeiten des Lebens. Nur auf dem Schachbrett findet er Harmonie, Überschaubarkeit und Unterordnung unter seinen Willen. Immer schwerer fällt es ihm, die Schachgedanken zu vertreiben. Darunter leidet auch seine geplante Heirat. Seine Braut zögert, deren Mutter hält ihn für geisteskrank und ihr Vater nennt Lushin einen »beschränkten Fanatiker«. Sein Finalgegner im Schachturnier ist der Italiener Turati, gegen den Lushin einmal eine schmerzliche Niederlage erlitten hatte. Beide hatten im Turnier ihre Partien in brillanter Weise gewonnen. Nun ist der Tag des Endspiels gekommen, Turati und Lushin treffen aufeinander. Lushin muss in seiner Geistesverwirrung zum Turnier geführt werden, zu dem er sonst allein nicht hingefunden hätte.

Übrigens zündet sich Lushin gleich zu Beginn der Partie eine Zigarette an. Früher war das nicht ungewöhnlich, heute ist es kaum mehr erlaubt. Einmal hatte sich Aaron Nimzowitsch, eine der Schachgrößen des 20. Jahrhunderts, bei einem Turnier beim Schiedsrichter beschwert, dass sein Gegner rauche. Als der Schiedsrichter meinte, aber der rauche ja gar nicht, er hätte die Zigarette ja gar nicht angezündet, erwiderte Nimzowitsch kurz: »Aber er könnte! Bekanntlich ist die Drohung stärker als die Ausführung!« Ein andermal gewannen Nimzowitsch und sein Gegner Aljechin bei einem Schachturnier in Dresden einen Schönheitspreis für die Partie: Der Preis bestand aus 5000 Ziga-

retten – Nimzowitsch war passionierter Nichtraucher. Bevor der Blick nun auf die Kontrahenten Lushin und Turati gerichtet werden soll, noch eine kurze Anmerkung: Sie müssen das Schachspiel nicht beherrschen, die Regeln nicht kennen, um die Anspannung der Spieler nachvollziehen zu können. Das gilt auch für alle folgenden Spiele. Die Regeln werden nicht bis ins Letzte erklärt, aber das ist auch gar nicht notwendig.



Schach – die komplizierteste Vergeudung menschlicher Intelligenz, die sich außerhalb einer Werbeagentur finden lässt.

Raymond Chandler | Autor

LUSHINS VERTEIDIGUNG

Ein Tisch erschien zwischen ihnen, und auf ihm stand ein Brett mit den zum Kampf aufgebauten Figuren. Lushin holte aus der Westentasche eine Zigarette und zündete sie gedankenlos an.

Da geschah etwas Seltsames. Obwohl Turati Weiß hatte, kam er nicht mit seiner berühmten Eröffnung heraus, und die Verteidigung, die Lushin sich zurechtgelegt hatte, erwies sich als völlig gegenstandslos. Ob Turati die möglichen Verwicklungen vorausgeahnt oder einfach beschlossen hatte, in Anbetracht der ruhigen Stärke, die Lushin auf diesem Turnier an den Tag gelegt hatte, vorsichtig zu spielen, er begann jedenfalls ganz schablonenhaft. Lushin dachte zwar mit flüchtigem Bedauern an seine vergebliche Arbeit, war aber dennoch froh: So hatte er nun mehr Freiheit. Außerdem schien ihn Turati offenbar zu fürchten. Andererseits verbarg sich hinter der harmlosen, faden Eröffnung, die ihm Turati anbot, zweifellos eine List, und Lushin nahm sich vor, besonders umsichtig zu spielen. Anfangs ging alles leise, leise, wie gedämpfte Geigen. Die Gegner bezogen vorsichtig ihre Stellungen, rückten hier und da ein wenig vor, aber höflich, ohne das geringste Anzeichen einer Drohung – und kam es zu einer Drohung, so war sie ganz und gar konventionell, mehr wie ein Wink an den Gegner, da drüben besser für Deckung zu sorgen, und der Gegner lächelte, als wäre das alles nur ein Scherz, der nichts

weiter zu bedeuten hatte, verstärkte die betreffende Stellung und machte dann seinerseits einen kleinen Vorstoß. Plötzlich wurde ohne jede Vorwarnung zart eine Saite angeschlagen. Es war eine von Turatis Figuren, die eine Diagonale in Besitz genommen hatte. Doch gleich darauf erklang auch auf Lushins Seite sehr leise die Spur einer Melodie. Für einen Augenblick hingen geheimnisvolle Möglichkeiten in der Luft, und dann herrschte wieder Stille: Turati wich aus, zog sich zurück. Und als dächten sie gar nicht an einen Angriff, beschäftigten sich beide Partner eine Zeitlang wieder damit, die eigenen Felder auf Vordermann zu bringen – ihre Figuren zu pflegen, sie umzustellen, ihnen das Leben daheim leichter zu machen –, und plötzlich flackerte wieder etwas auf, erschollen zwei kombinierte Töne: Zwei Bauern attackierten sich gegenseitig und wurden beide vom Brett gefegt: Eine blitzschnelle, meisterliche Fingerbewegung, und Lushin stellte neben sich auf den Tisch, was nun keine überirdische Kraft mehr war, sondern ein schwerer, gelber Bauer; dann schnellten Turatis Finger durch die Luft, und ein inaktiver schwarzer Bauer mit einem Lichtschimmer auf dem Kopf wurde seinerseits auf dem Tisch abgesetzt. Und nachdem sich beide Spieler so von den zwei unversehens zu Holz gewordenen Schachgewalten getrennt hatten, schienen sie sich wieder zu beruhigen und das kurze Aufflackern zu vergessen: Doch verebte an jener Stelle des Brettes die Vibration nicht ganz, irgendetwas schien sich dort noch immer anzubahnen ... Doch es gelang diesen Tönen nicht, in das gewünschte Verhältnis zueinander zu kommen; anderswo erscholl ein tiefer, dunkler Ton, und beide

Spieler wandten sich von dem noch bebenden Feld ab und einem anderen Teil des Brettes zu. Aber auch hier verlief alles im Sande. Mit Trompetenstimme riefen die Gewaltigsten auf dem Brett einander mehrmals etwas zu, und wieder fand ein Abtausch statt, wieder verwandelten sich zwei Schachgrößen in geschnitzte, lackglänzende Puppen. Dann folgte langes, langes Nachdenken, bei dem Lushin von einer Stelle des Brettes aus nacheinander ein Dutzend denkbarer Fortsetzungen entwickelte und verlor und dann plötzlich eine berausende, zerbrechliche, kristallklare Kombination fand – die sich schon nach Turatis erstem Antwortzug mit leichtem Klirren wieder verflüchtigte. Aber auch Turati kam nicht weiter, und um Zeit zu gewinnen (Zeit ist beim Schach gnadenlos), wiederholten beide Spieler die beiden Züge, Drohung und Verteidigung, Drohung und Verteidigung – doch unterdessen dachten sie über eine trickreiche Kombination nach, die nichts mit diesen mechanischen Zügen zu tun hatte. Endlich entschloß sich Turati zu dieser Kombination – und augenblicklich wurde das Schachbrett von einem musikalischen Sturm erfaßt, in dem Lushin hartnäckig nach dem winzigen, klaren Ton suchte, den er brauchte, um ihn seinerseits zu donnernder Harmonie anschwellen zu lassen. Jetzt atmete alles auf dem Brett Leben, alles sammelte sich um einen einzigen Gedanken, ballte sich mehr und mehr zusammen; für einen Augenblick brachte das Verschwinden zweier Figuren etwas Erleichterung, dann setzte wieder ein Agitato ein. Lushins Gedanken schweiften durch berausende und grausige Labyrinth und begegneten dort ab und zu den besorgten Gedanken Turatis, der das

gleiche dachte wie er. Beiden wurde zur selben Zeit klar, daß Weiß seinen Plan nicht weiter vorantreiben durfte, daß er drauf und dran war, aus dem Takt zu kommen. Turati beeilte sich, einen Figurentausch anzubieten, und die Zahl der Streitkräfte verringerte sich abermals. Neue Möglichkeiten tauchten auf, doch noch hätte niemand sagen können, wer besser stand. Lushin, der einen Überfall vorbereitete, für den er aber erst ein Labyrinth von Varianten erkunden mußte, wo jeder Schritt ein gefährliches Echo hervorrief, grübelte lange nach: Nur noch eine letzte, ungeheure Anstrengung mußte er machen, so schien es, und er fände den geheimen Zug, der zum Sieg führte. Plötzlich geschah etwas außerhalb seines Wesens, ein beißender Schmerz – und er stieß einen lauten Schrei aus, schwenkte die Hand, die mit dem Streichholz in Berührung gekommen war, das er angezündet und dann an die Zigarette zu führen vergessen hatte. Der Schmerz verging sofort, aber in dem feurigen Spalt hatte er etwas unerträglich Schreckliches erblickt, das ganze Grauen der unergründlichen Tiefen des Schachs. Er warf einen Blick auf das Schachbrett, und sein Gehirn welkte dahin in einer nie zuvor empfundenen Müdigkeit. Aber die Schachfiguren waren unerbittlich, sie hielten ihn fest und sogen ihn förmlich auf. Darin lag Entsetzen, aber auch die einzig mögliche Harmonie, denn was existierte in der Welt schon außer Schach?

Nebel, das Unbekannte, Leere ... Er bemerkte, daß Turati nicht mehr saß; er stand und reckte sich. »Hängepartie, Maestro«, sagte eine Stimme hinter ihm. »Notieren Sie sich Ihren nächsten Zug.« – »Nein, noch nicht«, flehte Lushin und such-

te den Sprecher mit den Augen. »Das war's für heute«, fuhr die gleiche Stimme hinter ihm fort, eine kreisende Stimme. Lushin wollte aufstehen und konnte es nicht. Er bemerkte, daß er mit seinem Stuhl nach hinten gerückt war und daß sich irgendwelche Leute auf das Schachbrett stürzten, das eben noch sein ganzes Leben enthalten hatte, daß sie stritten und schrien, als sie die Figuren behende hierhin und dorthin stellten. Nochmals machte er den Versuch aufzustehen, und wieder war es ihm unmöglich. »Warum, warum?« sagte er wehklagend und bemühte sich, das Schachbrett zwischen den schmalen, schwarzen Rücken zu erkennen, die sich darüber gebeugt hatten. Sie schrumpften zusammen und verschwanden. Die Figuren auf dem Brett waren durcheinandergeraten und standen in ungeordneten Gruppen herum. Ein Phantom kam herbei, blieb stehen und packte die Figuren rasch in einen kleinen Sarg. »Aus«, sagte Lushin und riß sich, stöhnend vor Anstrengung, aus dem Stuhl hoch. Ein paar Phantome standen noch herum und tauschten Meinungen aus. Es war kalt und ziemlich dunkel. Phantome trugen Schachbretter und Stühle fort. Wohin man auch blickte, überall huschten gewundene, durchsichtige Schachgebilde in der Luft herum – und Lushin begriff, daß er steckengeblieben war, daß er sich in einer soeben erst durchgerechneten Kombination verirrt hatte, und machte den verzweifelten Versuch, sich zu befreien, irgendwohin auszubrechen – und sei es ins Nichts.



Der Autor von *Lushins Verteidigung*, Vladimir Nabokov, gilt als einer der einflussreichsten Erzähler des 20. Jahrhunderts. 1955 wurde er durch seinen Roman *Lolita* einem großen Publikum bekannt. Er war selbst ein passionierter Schachspieler und in der Szene durch die von ihm erstellten Schachaufgaben, die sogenannten Schachkompositionen, berühmt. War er ein guter Schachspieler? Danach wurde der sowjetische Schachgroßmeister Dawid Bronstein einmal gefragt. Seine Antwort: »Ich denke, dass nein. Er besaß große Intelligenz, und Intelligenz ist schädlich fürs Schach. Solche einfachen Prinzipien des Schachspiels wie Tempo- und Raumgewinn sind, im Großen und Ganzen, intelligenzwidrig. Nabokov dachte freilich, dass er klüger als andere war, weil er Schachprobleme komponierte. Schachprobleme sind aber nur Kombinatorik. Schach schafft Illusion der hohen Intelligenz. Nur eine Illusion. Glauben Sie mir, ich weiß was ich sage.«

Schach war für Nabokov eine ernsthafte Sache. Eine sehr ernsthafte Sache. Und so stellt er das Spiel in der Regel auch dar. Vielleicht weil es die meisten nicht spielen, weil sie nicht verstehen, was auf dem Brett passiert, und deswegen vermuten, hinter diesem stillschweigenden Herumsitzen der beiden Kontrahenten müsse etwas ungeheuer Dramatisches vor sich gehen. Und so ist es ja auch – manchmal.

Aber es gibt auch Schachgeschichten der anderen Art. Vielleicht kannte der österreichische Schriftsteller Peter Marginter (1934–2008) ja den Ausspruch des ehemaligen deutschen Schachwelt-

meisters Emanuel Lasker: »Wenn es im Universum noch irgendwo intelligente Lebewesen gibt, dann kennen sie Go.«
Go? Ja, Go – und eben nicht Schach! Go, das angeblich über 4000 Jahre alt ist und als das auf der Welt am meisten gespielte Brettspiel gilt. Das bei uns aber nie richtig heimisch wurde. Insofern relativieren sich manche oben erwähnten Aussagen über das Schachspiel. Für viele gibt es mehr im Leben als Schach!
Wenn also irgendwann in ferner, ferner Zukunft außerirdische Nachfahren der vor 70 Generationen ins All emigrierten Menschheit auf unsere Erde kommen und dort schwarz-weiße karierte Bretter vorfinden, dann kennen sie sich nicht aus, dann geschieht das Folgende:

Das Spiel ist die höchste
Form der Forschung.

Albert Einstein | Physiker



DA CAPO AL FINE

Siebzig Generationen, heißt es in den Schriften, liegen zwischen der Flucht der Ureltern und unserer Heimkehr, rar und eng sei die Erde gewesen, rastlos und ratlos die Menschen wie in einem schwarmreifen Bienenstock, bevor das Kalte Feuer sie hinwegtilgte, ausgenommen von der Vernichtung nur jene Auserwählten, die sich die Letzten Menschen nannten und mit der Arche den brachen Stern erreichten, der auf ihren Karten den hübschen Namen Paradeysz trug. Die geheimnisvollen Formeln und Zahlen, die sie an uns weitergaben, konnten schon ihre Söhne und Töchter nicht mehr verstehen, und den Geschichten der Archäologen, die von den Zeiten vor der Ankunft erzählten, glaubten bald nur mehr die Kinder und ein paar alte Weiber. Trotzdem übte das weltenferne Fünkchen Erde, das wir am nächtlichen Himmel sahen, auf uns immer eine merkwürdige Anziehung aus. Dort kommen wir her, hatten sie uns gesagt, das ist die Erde, das ist unsere Heimat, der Stern der Ureltern: Ein Märchen, das niemand wirklich ernst nahm, aber schließlich doch der Anlaß für diese Expedition geworden ist, die meine Freunde und mich hierhergeführt hat.

Es ist eine abgegriffene Binsenwahrheit, daß jeder nur findet, was schon in ihm steckt, das Märchen von der Erde war jedoch so heruntergekommen, daß wir kaum unseren Augen trauen wollten, als wir auf die ersten Spuren stießen, die über

jeden Zweifel von vernünftigen Wesen geprägt worden waren. Ich bin kein Pedant, als Mann der Wissenschaft und Expeditionsleiter fühlte ich mich aber zu einer gewissen Nüchternheit verpflichtet. Ob es sich tatsächlich um Zeugnisse von Menschen handelte, wagte ich nicht sofort zu beantworten, denn das Spärliche, worüber wir anfangs verfügten, erlaubte mir nur die Feststellung, daß es hochentwickelte, ja nahe verwandte Geschöpfe gewesen sein müssten, in deren Hinterlassenschaft wir wühlten. Bevor wir auf die Natur jener Wesen schließen, müssen wir halbwegs überzeugend erklären können, wozu diese zerstörten Bauten, die allenthalben unter dem wuchernden Grün verborgen sind, und die aus den Ruinen geschürften Dinge gedient haben mögen. Nicht gerade bereitwillig gebe ich auch zu, daß die wilden Phantasien meiner romantischeren Freunde in diesem Zusammenhang nicht ganz müßig sind. Wir sind darauf angewiesen, uns irgendwelche Reime zu machen. Der Wahrheit auf den Grund werden wir dann gekommen sein, wenn alles, was zunächst als Stückwerk vor uns liegt, sich zusammenreimt. Unendlich viele Steinchen müssen sich ineinanderfügen, ehe wir ein Bild erhalten, in dem wir vielleicht unsere Ureltern zu erblicken vermögen – oder auch uns selbst erkennen.

Immerhin gab es fast vom Beginn an Leitfunde, die über die primitiven Selbstverständlichkeiten hinauswiesen: Das Interessanteste in dieser Hinsicht dürfte dabei die auffällige Ähnlichkeit und offenbar gleiche Zweckbestimmung von zwei quadratischen Tafeln, die bei den Grabungen III und XV geborgen wurden, und den in ihrem Umfeld verstreuten kleinen

Objekten gewesen sein, die mein scharfsinniger Kollege Per-rin Meergatt recht pauschal als Figuren registrierte. Was ist nicht alles Figur! Sicher hat diese oberflächliche Nomenklatur dazu beigetragen, daß wir uns erst seit wenigen Tagen eingehender mit den zwei Tafeln und den Figuren beschäftigen.

Die Tafeln sind, wie gesagt, quadratisch, auch sonst fast identisch und überdies ausgezeichnet erhalten. Das Bemerkenswerte an ihnen ist, daß sie jeweils in 64 (8x8) kleine Quadrate unterteilt sind, die im Wechsel und gegeneinander versetzt dunkel und hell eingefärbt sind, ursprünglich wohl schwarz und weiß, nun durch die Zeit vergilbt und gebleicht, so daß man füglich nicht von Farben, sondern von Lichtwerten oder Zuständen sprechen sollte. Beide Tafeln sind aus einem glatten, leicht schleimigen Material gefertigt, das fast unverwundlich zu sein scheint und jedenfalls allen Witterungseinflüssen widerstanden hat, obwohl es im Feuer schmilzt und dabei einen sehr üblen Geruch abgibt. Vielleicht haben wir hier das sagenhafte Plastik unserer Ureltern?

Schon die Figuren aus demselben Material hätten uns darauf bringen müssen, daß es mit ihnen und den Tafeln eine gemeinsame Bewandnis hat, zumal sie in den Fundlisten der Grabungen III und XV unmittelbar hintereinander aufscheinen. Immerhin wurden sie da schon mit Fragezeichen versehen: Die Identifikation beginnt natürlich mit dem Versuch, irgendeinen praktischen Zweck zu erkennen, für den das betreffende Fundstück verwendet worden sein könnte, um es gegebenenfalls mit den anderen Funden dieser Kategorie beiseite zu legen. Derlei Gerätschaften sind ebenso

häufig wie uninteressant in ihren unterschiedlichen Graden der Vollkommenheit, nur das scheinbar Überflüssige und Zwecklose kann uns einen Einblick in das Seelenleben jener so weit von uns entfernten Wesen eröffnen, ja durch sein bloßes Vorhandensein die Gewißheit geben, daß hier Wesen am Werk waren, die uns zumindest sehr nahestanden. Als Paul Rabornig, unser Mathematiker, den von einem Laien freilich kaum nachvollziehbaren Beweis lieferte, daß die Tafeln und die Figuren mit Sicherheit nie als Rechenbehelfe verwendet worden sein konnten, verdichtete sich unsere Vermutung: Es sind kultische Gegenstände, mit denen wir es hier zu tun haben. Damit stand auch fest, daß es mehr als nur hochbegabte Tiere gewesen waren, die sie geschaffen hatten. Tiere sind höchstens durch Dressur dazu zu bringen, daß sie ihr Verhalten auf andere als handgreifliche Ziele ausrichten. Die danach bereits sehr hohe Wahrscheinlichkeit, daß wir nach einem ganzen Weltenalter etwas ans Licht gefördert hatten, das in der Tat aus der Hand der Eltern unserer Ureltern hervorgegangen war, bewegte nicht nur mich zutiefst.

Was für ein Kult da ausgeübt worden war und welche religiösen Vorstellungen ihm zugrunde lagen, blieb vorerst ein Rätsel. Obwohl der Abgrund von offenen Fragen, den diese Funde aufrissen, durch das Folgende vielleicht nur noch vertieft wurde, dürften wir vorgestern der Antwort doch ein wenig näher gekommen sein, denn meiner lieben Frau, die sonst an unserer Arbeit kaum teilnimmt, wurde eine Entdeckung beschert, die in ihrer Bedeutsamkeit noch gar nicht voll abzuschätzen ist: Sie las im Schutt der Grabung IX, die

sich überhaupt zur ergiebigsten unserer Grabungen entwickelt, nicht nur eine Anzahl von hellen und dunklen quadratischen Steinplättchen auf, sondern fand zugleich ein morsches Kästchen, das eine Sammlung von hellen und dunklen Steinfiguren enthielt. Acht von diesen Figuren tragen unzweifelbar menschliche Züge! Und bei der Bestandsaufnahme kam heraus, daß wir da 32 helle und 32 dunkle Steinplättchen hatten, entsprechend den 64 kleinen Quadraten auf den bereits vorhandenen Tafeln!

Unsere Steinplättchen fügen sich somit – man könnte sagen: von selbst – zu einer weiteren Tafel zusammen. Über der Sensation, welche für uns die steinernen Menschlein bedeuteten, vergaßen wir freilich für Stunden alles andere. Klobig und kunstlos in ihrer Darstellung sind es doch Menschen wie wir! Sobald der freudige Schock abgeklungen war, erinnerten wir uns gleichwohl der übrigen Figuren, legten auch aus den Plättchen die ursprüngliche Tafel zusammen, sahen die Summe der Teile als ein Ganzes: Zwei Menschenpaare, ein helles und ein dunkles Paar, Mann und Frau durch ihre Größe und einen blumenartigen Kopfschmuck ausgezeichnet; zwei helle und zwei dunkle Menschen kleineren Formats, geschlechtlich nicht definiert und mit einem Kopfschmuck, der sich am ehesten mit Knospen vergleichen läßt, spitz zulaufend wie bei einer Tulpe oder einer Magnolie. Zwei weitere Paare tragen Tierköpfe, zu denen mir, wie aus dem Unbewußten hochgestiegen, das Fabelwesen Hoppa-Hoppa einfiel, das mich in meinen Kinderträumen auf dem Rücken getragen hat. Dazu kommen noch vier trommel- oder säulenförmige Gebilde mit groben Ritzor-

namenten und an einem Ende einer vorragenden, regelmäßig eingekerbten Galerie oder Basis und schließlich sechzehn untersetzte Kegel mit mehreren Einschnürungen, die den einfacheren Figuren der vorangegangenen Funde zum Verwechseln ähnlich sind. Von jeder Art gibt es genauso viel helle wie dunkle Stücke, insgesamt also zweiunddreißig Figuren.

Zweiunddreißig! Wer dächte bei dieser Zahl nicht an die zweiunddreißig Ureltern, die dem Feuer entgingen? Als wir dann am Abend beisammensaßen, drehten sich die Gespräche wie eine Mühle um die merkwürdigen Tafeln, von denen wir nun schon das dritte Beispiel besaßen, und um die nicht weniger merkwürdigen Figuren. Selbst die Vertreter sehr entlegener Disziplinen fühlten mit uns Archäologen, daß die Entschlüsselung der Symbolik, die sich in diesen Dingen mehr verbirgt als ausdrückt, einen Einstieg in das Innerste unserer Ureltern freigeben könnte. Da aber auf diesem Gebiet leider jeder mitreden zu dürfen meint, wurde die Diskussion schließlich so laut und scharf, daß ich kraft meiner Stellung als Expeditionsleiter das Thema absetzte und allen Anwesenden auftrag, ihre Erklärungsversuche am nächsten Tag bei mir schriftlich einzureichen. Eine derartige Ermittlung des größten gemeinsamen Vielfachen führt nicht immer zu richtigen, aber wenigstens zu einigermaßen akzeptablen Hypothesen, so schwierig es für den Redakteur manchmal sein mag, einander völlig konträre Ansichten darin zu verschmelzen. Andererseits erhöht sich gerade dadurch die Chance, daß das Ergebnis die Wahrheit trifft, denn Paradoxe sind oft nur durch die Unzulänglichkeit unserer Sprache verursacht.

In diesem Fall allerdings war meine Aufgabe nicht allzu mühsam, denn die Interpretationen stimmten in vielen wesentlichen Punkten überein, so daß nach der Amplifikation auch die Reduktion recht rasch fortschreitet und ich heute bereits von Resultaten sprechen kann, deren Eindeutigkeit mich stellenweise sogar des leidigen Konjunktivs enthebt.

Ausgehen können wir vom Gegensatz und der gleichgewichtigen Verteilung von Hell und Dunkel sowohl auf den Tafeln als auch bei den Figuren: Es folgt daraus, daß Licht und Finsternis einander im Weltbild unserer Ureltern ebenbürtig gegenüberstanden, eines bedingt durch das andere und wechselnd wie Tag und Nacht. Steckt dahinter ein dualistischer Indifferentismus, der den Zusammenbruch jener Zivilisation herbeiführte? Ich stelle das gerne zur Erwägung.

Wenngleich auch auf Tag und Nacht angespielt wird, entspreche einer nur zeitlichen Abfolge doch eher eine kreisförmige Anordnung der Felder. Die quadratische Gestalt der Tafeln weist daher mehr darauf hin, daß ihre Schöpfer vor allem ein räumliches Verhältnis im Auge hatten, die vier Ecken der Tafeln stehen wohl für die vier Himmelsrichtungen, jedes Eck ein Richtungspfeil in den Raum hinaus, so daß die Tafel zu einem Modell der Erde oder überhaupt des Kosmos wird, in dem das Licht von der Finsternis geschieden ist. Freilich lassen sich die vier Seitenkanten auch als repräsentativ für weitere Vierheiten sehen, von den vier Elementen bis zu den vier Jahreszeiten, und ermöglichen auf diese Weise sehr verfeinerte raumzeitliche Spekulationen. Im Hinblick auf die Quadratgestalt wage ich dennoch die Vermutung, daß jene Menschen

die Zeit als eine Funktion des Raums erlebt haben und damit den Zugang zu Erfahrungsbereichen hatten, die uns noch verschlossen sind. Aber vielleicht unterschätze ich uns in dieser Beziehung. Meiner Frau ist beides egal.

Daß auf den Tafeln die hellen Figuren den hellen Quadraten, die dunklen Figuren den dunklen Quadraten zuzuordnen sind, bedarf wohl keiner langatmigen Begründung. Die Fragen, die sich daraus ergeben, sind nicht so einfach zu beantworten, vermitteln uns jedoch weitere Einsichten: Obwohl wir die ursprüngliche Anordnung der Figuren nicht erkennen, spricht ihre Paarigkeit doch dafür, daß auf den Tafeln irgendeine Symmetrie herrschte und zumindest die großen männlichen und weiblichen Figuren symmetrisch aufeinander bezogen waren. Daraus folgt aber, daß jeweils zu dem dunklen Mann die helle Frau, zu dem hellen Mann die dunkle Frau gehörte, anders ist eine symmetrische Aufstellung nicht möglich, und nur so können sie einander auf der vollen Breite eines Quadrats begegnen, während sich der helle Mann mit der dunklen Frau, die helle Frau mit dem dunklen Mann höchstens in den Eckpunkten zweier Quadrate berühren. Licht und Finsternis waren demnach nicht nur Qualitäten, die bis zum Menschen durchschlagen, es mußte überdies und zwangsläufig das Licht der Finsternis, die Finsternis dem Licht anliegen, wenn die Ordnung Bestand haben sollte. Den nächsten Schritt, der zu einem Nachweis der daraus ableitbaren Exogamiegebote führen würde, behalte ich mir noch vor. Mit Vergnügen teile ich auch die sehr reizvolle Hypothese Beppo Wienerles mit, daß die Figuren nicht symmetrisch auf

den Feldern arrangiert, sondern anderswie in Anordnungen gebracht wurden, aus denen sich nach bestimmten Gesetzen die Zukunft deuten ließ. Ich glaube zwar nicht, daß wir diesen Gedanken weiterverfolgen müssen, weil er zu keinen plausiblen Ergebnissen gelangen kann, aber ein bißchen Wahrsagerei hält sich ja selbst in den Randbezirken seriöserer Wissenschaft.

Die übrigen Figuren geben offenbar wieder, was in einer urtümlich agrarischen Gesellschaft zu einem Haushalt gehörte: Die Menschein mit den Knospenköpfen sind die Kinder, die Figuren mit den Tierhäuptern vertreten den Viehbestand, die Trommelgebilde mögen zylindrische Hütten sein. Sollten wir in den Kegeln etwa Symbole für allen sonstigen Besitz sehen? Ich zögere nicht, die dazu erforderliche Fähigkeit zur Abstraktion bei unseren Ureltern vorauszusetzen. Allerdings wäre dies bereits eine Abstraktion sozusagen höheren Grades, da hier auch die Austauschbarkeit der Begriffsinhalte hinzutrate, während das Gleichsetzen etwa der zweimal zwei Großfiguren der beiden ersten Funde, bei denen nichts an eine menschliche Gestalt erinnert, mit den archaisch-unbeholfenen, eben deshalb aber sehr ausdrucksstarken Statuetten des dritten Fundes nur darauf zu schließen erlaubt, daß die Tafeln und Figuren allgemein genügend bekannt waren, um auf das Ausformen konkreter Züge verzichten zu können.

Obwohl ich ein Gegner der parapsychischen Methoden bin, habe ich nach diesen Feststellungen die drei vom Ministerium des Inneren unserer Expedition attachierten Medien in magnetischen Schlaf versetzen lassen und ihnen aufgetragen,

das Ritual zu beschreiben, bei dem die Tafeln und Figuren verwendet worden waren. Zu meiner vorsichtigen Überraschung waren sich denn auch alle drei Medien ziemlich einig, alle berichteten sie von jeweils zwei Männern in Urväterkleidung einander gegenüberstehend und in tiefer Meditation über eine Tafel mit Figuren gebeugt, die zwischen ihnen auf einem Tisch lag. Merkwürdig, wenn so der Dualismus der Darstellung bis auf die Zelebranten übergegriffen hätte: Das eine Medium jedenfalls behauptete, daß einer von den zwei Männern eine intime Beziehung zu den hellen Figuren, der andere eine ebensolche zu den dunklen Figuren habe, beide jedoch die entgegengesetzten Figuren mit fühlbarer Feindschaft betrachteten. Starke Aggressionen strahlten von ihnen aus.

Nun, auch ich kann gelegentlich einen kleinen Scherz vertragen. »Um was wird es ihnen gegangen sein?«, sagte meine liebe Frau. »Um die Weiber!«

Ich weiß, daß meine Frau dazu neigt, unser ganzes Unternehmen weniger ernst zu nehmen, als es gemeint ist. Wenn sie aber die Kleinen mit diesen kostbaren Stücken spielen läßt, geht das entschieden zu weit. Als ich vorhin das Magazin betrat, kauerten dort Bubi und Bimbo vor einer von den Tafeln und spielten mit den Figuren Krieg! Natürlich läuft alles darauf hinaus, wenn man der menschlichen Natur keine Zügel anlegt.

»Was treibt ihr denn da?«, fragte ich.

»Wir spielen«, krächten die zwei Unschuldslämmer.

»Dann müßt ihr euch Regeln geben«, hielt ich ihnen vor.

»Sonst gibt es nur Verdruß.«

»Ja, Papa«, versprachen sie artig.

Als ob Regeln vor Verdruß bewahren könnten! Soeben hat Bimbo Bubis helles Männchen geschnappt, Bubi brüllt wie am Spieß – und nun erscheint auch meine Frau und nimmt Bimbo am Ohr. Bald werden sie, so Gott will, draußen sein. Dann schiebe ich den Riegel vor und gehe wieder an die Arbeit.



Hätten der Expeditionsleiter und sein Kollege Perrin Meergatt – ein Anagramm von Peter Marginter – nur etwas mehr auf die Kinder geachtet. Intuitiv haben diese erkannt, dass es sich erstens um ein Spiel handelt und zweitens um ein Kriegsspiel! Denn das ist Schach zweifellos. Beim Schach werden Bauern geopfert, und alle »Krieger« haben nur ein Ziel: den gegnerischen Machthaber zu vernichten.

»Schach ist ein Sport. Ein gewalttätiger Sport ... Wenn es überhaupt etwas ist, dann ist es Kampf«, sagte einmal Marcel Duchamp über das Schachspiel.

Schach also, folgt man der Geschichte von Peter Marginter, geht zusammen mit der Menschheit unter und wird von den Archäologen der fernen Zukunft nicht mehr als Schachspiel erkannt. Aber ist Marginters Erzählung nicht auch als kleiner Seitenhieb auf die Historiker zu verstehen? Deuten sie denn wirklich das, was sie finden, richtig? Haben denn auch die Spielexperten immer recht? Diese nämlich nahmen ein von Archäologen gefundenes Spielbrett und erstellten Regeln, die vermutlich zum Spiel gehörten. Oder erfanden sie einfach welche? Worum ging es überhaupt?

1927 wurde bei Ausgrabungen der Königsgräber von Ur in Mesopotamien ein Spielbrett gefunden, das seither den einfachen Namen »Ur-Spiel« bzw. »Das königliche Spiel von Ur« trägt. Es wurde auf etwa 2300 Jahre v.Chr. datiert und befindet sich heute im Britischen Museum in London. In Schubladen des Brettes, das mit erlesener Einlegearbeit verziert ist, entdeckte man Spielsteine und eine Art Würfel. Regeln wurden nicht aufgefunden. Spielexperten und Historikern zufolge soll es sich dabei um einen Vorläufer der 12-Linien-Spiele gehandelt haben, deren bekanntestes das Backgammon ist. Man könnte folglich ohne Weiteres sagen: Tutenchamun hätte dieses Spiel gegen Martin Luther, der es als Wurfzabel kannte, spielen können. Und da nun das Stichwort Backgammon gefallen ist, wollen wir gleich dabei bleiben. Backgammon ist eines der ältesten Würfelbrettspiele. Es tauchte 1645 zum ersten Mal als »Baggammon« in einer englischen Schrift auf. Ganz im Gegensatz zum Schach ist es ein Spiel, das durch die Mischung aus Geschicklichkeit und Glück bestimmt wird. Die nächste Geschichte wird das deutlich zeigen.

Backgammon ist ein Zweierspiel. Ziel ist es, seine eigenen Spielsteine aus dem Feld hinauszuwürfeln. Die beiden Hälften des Spielfelds werden durch die Barriere geteilt und Heim- sowie Außenfeld genannt. Auf dem Brett sind 24 Spitzen eingezeichnet. Nach manchen Quellen sind es die 24 Stunden des Tages, die zwölf Spitzen auf jeder Spielfeldhälfte stellen die Monate dar, die beiden Würfel stehen für Tag und Nacht. Jeder Spieler hat 15 Steine, die er nach bestimmten Regeln hinauswürfeln muss. Um das Spiel noch schneller und interessanter zu gestalten, gibt es

den Doppler-Würfel. Wer zuerst alle seine Steine hinausgewürfelt hat, ist Sieger. Die vernichtendste Niederlage besteht darin, wenn ein Spieler »Gammon« hat, also alle seine Steine hinausgewürfelt, sein Gegner aber noch keinen einzigen.

Der Spieler in der nächsten Geschichte nennt sich Carlos Hausner, hieß aber früher einmal Bernhard Gunther. Dieser ist in einer ganzen Reihe von Büchern des schottischen Krimi- und Thrillerautors Philip Kerr (*1956) der Protagonist. Als Kriminalkommissar in der Nazi-Zeit versuchte Gunther, trotz der politischen Umstände der Verbrechen immer sauber und anständig zu bleiben. Ein höchst schwieriges Unterfangen, das ihn oft ins Schlingern geraten ließ.

Die folgende Backgammon-Partie aber findet 1954 in Havanna auf Kuba statt. Dort traf er auf seinen Todfeind Reles, der ihn einst ermorden wollte. Doch die beiden arrangierten sich, und Reles bittet Gunther alias Hausner jetzt, mit einem gewissen Garcia Backgammon zu spielen. Er, Reles, möchte, dass Garcia, dieser »Fettarsch«, wie er ihn nennt, endlich mal verliert.



Real Cash Web Backgammon ist in der Popularität in den Jahren mit Letzten Spielern aus Aller Auf der Welt angebaut ganzen, ABER Sie Wetten absteheende Nicht zu, zu genießen Geld.

Computerübersetzung für ein Web-Backgammon

DIE ADLON VERSCHWÖRUNG

Ich parkte den Wagen auf der Zululeta, in Sichtweite der lokalen Polizeiwache, und ging zu Fuß zurück zum Hotel Saratoga, wo bereits zahlreiche Taxis und andere Wagen standen, einschließlich einiger schwarzer Cadillacs Seventy-Fives, die sich bei Regierungsvertretern großer Beliebtheit erfreuten.

Ich durchquerte die Lobby und betrat den klösterlichen Innenhof, wo eine Reihe von Scheinwerfern den Springbrunnen in pastellfarbenes Licht tauchten und das Marmorpferd ein wenig verwirrt aussehen ließen – als wägte es nicht, einen Schluck des exotisch erscheinenden Wassers zu trinken, aus Angst vor einer Vergiftung. Eine perfekte Metapher, sinnierte ich, für die Erfahrung, sich in Havanna in einem Kasino aufzuhalten.

Ein Türsteher, der angezogen war wie ein reicher französischer Impressionist, öffnete mir die Tür, und ich betrat das Kasino. Es war noch früh am Abend, doch es herrschte bereits Hochbetrieb, wie vor einer Bushaltestelle im Berufsverkehr, nur mit Kronleuchtern statt Scheinwerfern und mit Geklappler von Chips und Würfeln und dem Klackern von eisernen Kugeln in hölzernen Rouletteschalen. Dazu kreischende Gewinner, aufstöhnende Verlierer, klimpernde Gläser und die unaufgeregte Stimme der Croupiers, die Wetteinsätze platzierten, Karten austeilten und Gewinne verteilten.

Ich blickte mich um und bemerkte, dass eine Reihe einheimischer Berühmtheiten ebenfalls bereits eingetroffen war. Der

Musiker Desi Amaz, die Sängerin Celia Cruz, der Filmschauspieler George Raft und Colonel Esteban Ventura – einer der meistgefürchteten Polizeioffiziere von ganz Havanna. Spieler in weißen Smokings wanderten unschlüssig umher, während sie noch überlegten, wo sie in dieser Nacht wohl mehr Glück haben würden: am Roulettetisch oder beim Würfelspiel. Glamouröse Frauen mit hochtouperten Frisuren und tief ausgeschnittenen Dekolletees patrouillierten die äußeren Bereiche des Saals wie Geparden auf der Suche nach den schwächsten Tieren im Rudel, Männern, die sie jagen und zur Strecke bringen konnten. Eine von ihnen wollte sich mir nähern, doch ich verscheuchte sie mit einer ungeduldigen Handbewegung. Schließlich entdeckte ich den vermeintlichen Manager des Kasinos. Jedenfalls sah er so aus: die Arme vor der Brust verschränkt, die Augen zusammengekniffen wie ein Schiedsrichter beim Tennis. Außerdem hielt er weder Chips in den Händen, noch rauchte er. Wie die meisten Habañeros trug er einen Schuljungenflaum von Schnurrbart und mehr Fett im Haar als ein kubanischer Hamburger. Er bemerkte meinen Blick und mein Nicken und kam in meine Richtung.

»Kann ich Ihnen helfen, Señor?«

Anscheinend war noch ein Rest von Haarfett auf den Fingerspitzen des Managers, denn er fing an, die Hände zu ringen wie einst Pontius Pilatus. »Señor Garcia ist bereits da«, sagte er und führte den Weg. »Señor Reles hat mich gebeten, Ihnen eine stille Ecke in unserer Lounge zu reservieren. Zwischen dem privaten Salon und dem Hauptsaal des Kasinos. Ich werde mich bemühen, dass Sie nicht gestört werden.«

Wir begaben uns zu einer Stelle neben einer Palme. Garcia saß dem Raum zugewandt auf einem vornehmen französischen Essstuhl. Vor ihm stand ein vergoldeter Tisch mit einer Marmorplatte, auf der bereits ein Backgammonset aufgebaut worden war. Hinter ihm, an der kanariengelben Wand, war ein Wandgemälde im Stil von Fragonard, das eine liegende Odaliske zeigte, die Hand im Schoß eines gelangweilt dreinblickenden Mannes mit rotem Turban. Wenn man bedachte, wo die Hand lag, hätte man meinen sollen, dass er ein wenig interessierter hätte wirken können. Ein geeignetes Plätzchen für ein Spiel mit Garcia, dem Besitzer des Shanghai.

Das Shanghai auf der Zanja war das obszönste und deshalb berühmteste und populärste Varieté von Havanna. Trotz der siebenhundertfünfzig Sitzplätze gab es regelmäßig eine lange Schlange von aufgeregten Männern draußen an der Kasse – hauptsächlich junge amerikanische Seeleute –, die darauf warteten, einen und einen viertel Dollar Eintritt zu entrichten, um hineinzugelangen und eine Show anzusehen, im Vergleich zu der alles, was ich im Weimarer Berlin gesehen hatte, zahm und sittsam erschien. Und ausgesprochen geschmackvoll obendrein.

An der Show im Shanghai war nichts geschmackvoll. Hauptsächlich dank der Bühnenpräsenz eines großen Mulatten namens Superman, dessen Superman so groß war wie ein Viehstock und den er auch genauso einsetzte. Der Höhepunkt der Show bestand darin, dass der Mulatte einer ganzen Schar unschuldig aussehender Blondinen nicht nur den Atem raubte, und das alles unter den lauten Anfeuerungsschreien von

Uncle Sams Seeleuten. Das Shanghai war kein Ort, in den man einen liberal gesinnten Satyrn ausgeführt hätte, ganz zu schweigen von einem neunzehn Jahre alten Mädchen.

Garcia erhob sich höflich von seinem Platz, doch er war mir vom ersten Moment an so unsympathisch wie ein Zuhälter oder, besser noch, ein Gorilla im Smoking, denn genauso sah er aus. Er bewegte sich sparsam wie ein Roboter, die dicken Arme steif an den Seiten, bis einer davon genauso steif nach oben kam und er mir eine Hand von der Größe und Farbe eines Falknerhandschuhs entgegenstreckte. Der kahle Schädel mit den gewaltigen Ohren und den dicken Lippen hätte von einer ägyptischen Grabungsstätte gestohlen sein können. Ich spürte die Kraft in seiner Hand, bevor er sie zurückzog und in die Tasche seines Smokings steckte. Sie kam mit einem Bündel Geldscheine wieder hervor, das er neben dem Spielbrett auf den Tisch warf.

»Am besten, wir spielen um Bares, meinen Sie nicht?«, fragte er.
»Warum nicht«, sagte ich und legte den Umschlag mit Geld daneben, den Reles mir zuvor gegeben hatte. »Aber wir können die Spielschulden gerne auch am Ende des Abends begleichen. Oder lieber nach jedem Spiel?«

»Am Ende des Abends ist in Ordnung.«

»In diesem Fall«, sagte ich und steckte meinen Umschlag wieder ein, »in diesem Fall ist das hier ja wohl nicht nötig, nachdem wir nun beide wissen, dass der andere beträchtliche Mengen an Bargeld bei sich trägt.«

Er nickte und nahm das Bündel Banknoten an sich. »Ich muss gegen elf für eine Weile weg«, sagte er. »Ich muss in meinen La-

den, um den Einlass für die Halb-zwölf-Show zu kontrollieren.«
»Und was ist mit der Halb-zehn-Show?«, fragte ich. »Oder läuft das von alleine?«

»Sie kennen mein Theater?«

Er redete, als wäre er der Besitzer des Abbey Theatre in Dublin. Seine Stimme klang genauso, wie ich es erwartet hatte: zu viele Zigarren und nicht genügend Bewegung. Die Stimme eines sich suhlenden Nilpferds. Schmuddelig, gelbe Zähne, übel riechende Gase. Und extrem gefährlich obendrein.

»Ich kenne es«, sagte ich.

»Aber ich kann hinterher noch einmal zurückkommen«, sagte er. »Und Ihnen die Chance geben, Ihr Geld zurückzugewinnen.« »Ich bin jederzeit bereit, Ihnen die gleiche Höflichkeit zu erweisen.«

»Um Ihre vorherige Frage zu beantworten«, die dicken Lippen zogen sich in die Breite wie ein billiges rosa Strumpfband. »Die Halb-zwölf-Show ist schwieriger zu handhaben. Das Publikum hat zu dieser späten Stunde mehr Zeit gehabt, um sich vorher zu betrinken. Manchmal gibt es Ärger, wenn jemand nicht mehr rein kann. Die Polizeiwache auf der Zanja ist zwar praktischerweise nahebei, aber es ist nicht unbekannt, dass die Beamten eine Motivationshilfe in Form von Bargeld brauchen, um sich auf die Bildfläche zu bequemen.«
»Bargeld lacht.«

»Und es redet. Jedenfalls in dieser Stadt.«

Ich blickte auf das Backgammonbrett, und wenn es nur aus dem Grund geschah, dass ich sein hässliches Gesicht nicht ansehen und seinen stinkenden Atem nicht riechen musste.

Selbst auf eine Entfernung von einem Meter hin war der deutlich wahrzunehmen. Zu meiner Überraschung war vor mir ein Backgammon aufgebaut, das in seiner Obszönität bemerkenswert war. Die Spitzen der Spielfelder, schwarz oder weiß und auf jedem normalen Brett schnörkellos, hatten hier die Form erigierter Penisse. Zwischen diesen beiden Reihen von Penissen – oder darüber drapiert wie das Modell eines Künstlers – lag die nackte Gestalt eines Mädchens. Die Spielsteine hatten die Form von nackten Frauenhintern in Schwarz und Weiß, während die beiden Becher, mit denen jeder Spieler würfelte, wie Brüste geformt waren und so groß, dass sie den Neid jeder Oktoberfestkellnerin hervorgerufen hätten. Lediglich die vier Würfel und der Doppler waren halbwegs schicklich.

»Gefällt Ihnen das Spiel?«, fragte er und gluckste wie ein stinkendes Schlammbad.

»Meins gefällt mir besser«, erwiderte ich. »Aber die Schlösser sind verriegelt, und ich habe die Kombination vergessen. Wenn es Sie amüsiert, mit diesem Spiel zu spielen, meinestwegen. Ich bin recht offen, was derartige Dinge angeht.«

»Muss man auch, wenn man in Havanna lebt, richtig? Spielen wir auf Farben oder nur den Doppler?«

»Ich bin träge. All diese Rechnerei. Lassen Sie uns beim Doppler bleiben. Sagen wir: zehn Pesos das Spiel?«

Ich steckte mir eine Zigarre an und machte es mir auf meinem Stuhl bequem. Während das Spiel seinen Lauf nahm, vergaß ich das pornografische Design des Bretts und den schlechten Atem meines Gegenübers. Wir waren mehr oder weniger

gleich stark, bis Garcia zwei Paschs hintereinander warf, den Doppler von vier auf acht drehte und vor mich hin schob. Ich zögerte. Seine beiden Paschs ließen mich vorsichtig werden. Ich war nie ein Spieler gewesen, der instande war, sämtliche Steine auf dem Brett zu betrachten und meine Spielzüge und die meines Gegners vorherzusehen. Ich zog es vor, mein Spiel nach Gefühl zu machen und darauf zu achten, wie die Würfel rollten. Und weil ich zu dem Schluss kam, dass ich bald ebenfalls einen Pasch werfen musste zum Ausgleich seiner beiden, nahm ich den Doppler an und warf sogleich einen Fünfer-Pasch, was in diesem speziellen Moment genau das war, was ich benötigte, um mit ihm gleichzuziehen.

Wir hatten beide die letzten Steine in unseren Heimfeldern – er zwölf in seinem, ich zehn in meinem –, als er mir erneut den Doppler hinschob. Der rechnerische Vorteil war auf meiner Seite, solange er keinen vierten Pasch warf, und da dies unwahrscheinlich schien, nahm ich den Doppler an. Jede andere Entscheidung hätte einen Mangel an *cojones* verraten, wie die Kubaner es nannten, und sicherlich desaströse Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Abends gezeitigt. Jetzt standen einhundertsechzig Pesos auf dem Spiel.

Er warf einen Vierer-Pasch, wodurch er mit mir gleichzog und das Spiel wohl gewinnen würde, es sei denn, ich warf selbst einen weiteren Pasch. Er zuckte mit keiner Wimper, als ich eine Eins und eine Zwei würfelte, als ich sie am wenigsten gebrauchen konnte, und damit nur einen einzigen Stein nach draußen brachte. Er würfelte eine Sechs und eine Fünf und beförderte zwei Steine aus dem Spiel. Ich würfelte

eine Fünf und eine Drei und schmiss meinerseits zwei raus. Dann würfelte er schon wieder einen Pasch und brachte vier Steine nach draußen. Jetzt hatte er nur noch zwei im Spiel, gegen meine fünf. Nicht einmal mehr ein Pasch konnte mich noch retten.

Garcia lächelte nicht. Er nahm seinen Becher und rollte die Würfel mit so wenig Gefühl, als wäre es der erste Wurf im Spiel. Ohne jede Bedeutung. Alles noch offen. Nur, dass das erste Spiel damit vorbei war und ich verloren hatte.

Er brachte seine letzten Spielsteine aufs Brett und schob seine große Pfote in die Smokingtasche. Diesmal zog er ein kleines schwarzledernes Notizbüchlein hervor und einen silbernen Drehbleistift, mit welchem er »160« auf die erste Seite schrieb.

Es war halb neun. Zwanzig Minuten waren vergangen. Kostspielige zwanzig Minuten. Garcia mochte ein Pornograf und ein Schwein sein, doch mit seinem Glück stand es nicht schlecht, und er schien das Spiel zu beherrschen. Mir wurde bewusst, dass dieser Abend schwieriger würde, als ich gedacht hatte.

Ich hatte in Uruguay angefangen, Backgammon zu spielen. Im Café des Hotels Alhambra in Montevideo. Ein ehemaliger Champion war mein Lehrmeister gewesen. Doch Uruguay war teuer – sehr viel teurer als Kuba –, was der Hauptgrund für meinen Umzug auf die Insel gewesen war.

Normalerweise spielte ich mit ein paar Antiquaren in einem Café auf Havannas Plaza de Armas und nie um mehr als ein

paar Centavos. Ich mochte Backgammon. Ich mochte die Klarheit des Spiels. Die Anordnung der Spielsteine, das Hinauswürfeln, um das Spiel ordentlich zu beenden. All das kam mir jedes Mal sehr deutsch vor. Ich mochte auch die Mischung aus Geschicklichkeit und Glück – mehr Glück, als man für Bridge benötigte, und mehr Geschick als für ein Spiel wie Blackjack. Und über allem gefiel mir die Vorstellung, gegen die himmlische Bank zu spielen, im Wettstreit mit dem Schicksal selbst. Ich mochte dieses Gefühl von kosmischer Gerechtigkeit, das mit jedem Rollen der Würfel einherging. In gewisser Hinsicht war mein ganzes Leben so verlaufen. Gegen den Strich.

Auch diesmal war es nicht Garcia, gegen den ich spielte – er war lediglich die hässliche Fratze des Schicksals –, ich spielte gegen das Leben selbst.

Also zündete ich meine Zigarre wieder an, rollte sie im Mund herum und winkte einen Kellner herbei. »Ich möchte eine kleine Karaffe Pfirsichschnaps, gekühlt, aber ohne Eis«, sagte ich zu ihm. Ich fragte nicht, ob Garcia auch einen Drink wollte. Es war mir egal. Es ging mir nur noch um eins: ihn zu schlagen.

»Ist das kein Weibergesöff?«, fragte er.

»Ich glaube, kaum«, entgegnete ich. »Er hat vierzig Prozent Alkohol. Aber Sie können davon halten, was Sie wollen.« Ich nahm meinen Würfelbecher auf.

»Was darf es für Sie sein, Señor?« Der Kellner stand immer noch wartend an unserem Tisch.

»Einen Lime Daiquiri.«

Wir setzten unser Spiel fort. Garcia verlor das nächste Spiel nach Augen und das darauffolgende, als er meine Verdopplung ablehnte. Nach und nach wurde er ein wenig leichtsinniger und warf einzelne Steine hinaus, wenn er sie hätte stehen lassen sollen, und akzeptierte Dopplungen, wenn er sie hätte verweigern sollen. Er verlor immer mehr, und gegen Viertel nach zehn war ich schon mehr als tausend Pesos voraus und äußerst zufrieden mit mir selbst.

Im Gesicht meines Gegenspielers regte sich nichts, doch ich wusste anhand der Art und Weise, wie er seine Würfel rollte, dass er allmählich die Fassung verlor. Beim Backgammon ist es üblich, dass man die Würfel in seinem Heimfeld rollt, und beide Würfel müssen auch dort zur Ruhe kommen, völlig plan liegend. Doch im Verlauf des letzten Spiels hatte Garcia mehrere Male überreagiert, und seine Würfel hatten entweder die Barriere überquert oder waren nicht flach liegen geblieben. In jedem Fall verlangten die Regeln, dass er erneut würfelte, und bei einer Gelegenheit bedeutete es, dass er einen nützlichen Pasch versäumte.

Es gab noch einen Hinweis, der mir verriet, dass ich ihn hatte, wo ich ihn haben wollte. Er schlug vor, den zuvor vereinbarten Einsatz von zehn Pesos zu erhöhen. Wenn ein Mann so etwas tut, kann man sicher sein, dass er glaubt, bereits zu viel verloren zu haben, und dass er begierig ist, es zurückzugewinnen, so schnell wie möglich. Doch das bedeutet, ein zentrales Prinzip beim Backgammon zu ignorieren, nach welchem die Würfel bestimmen, wie man das Spiel spielt, nicht der Einsatz oder der Doppler.

Ich lehnte mich zurück und trank einen Schluck von meinem Weiberschnaps. »An wie viel dachten Sie?«

»Sagen wir – einhundert Pesos?«

»Meinetwegen, einverstanden. Unter einer Bedingung: Wir spielen nach der Re-Kontra-Regel.«

Er grinste, als hätte er selbst gerne diesen Vorschlag gemacht.

»Einverstanden.« Er nahm seinen Würfelbecher, und obwohl er gar nicht an der Reihe war, als Erster zu würfeln, hatte er eine Sechs.

Ich würfelte eine Eins. Garcia gewann den Wurf und errichtete gleichzeitig seine erste Barriere. Er schob sich dicht an den Tisch heran, als könnte er es nicht abwarten, sein Geld zurückzugewinnen. Ein dünner Schweißfilm entstand auf seinem Elefantenschädel, und als ich es bemerkte, verdoppelte ich augenblicklich. Garcia nahm an und verdoppelte seinerseits, bis ich ihn daran erinnerte, dass ich noch gar nicht gewürfelt hatte. Ich warf einen Vierer-Pasch, der meine beiden Steine über seine Barriere hinwegbeförderte, womit sie für den Augenblick ihren Zweck verloren hatte.

Garcia zuckte zusammen, doch er verdoppelte trotzdem und warf dann eine Zwei und eine Eins, zu seiner offensichtlichen Enttäuschung. Jetzt lag der Dopplerwürfel bei mir, und weil ich spürte, das ich einen psychologischen Vorteil hatte, erhöhte ich erneut und sagte »Re-Kontra« und verdoppelte den Einsatz effektiv, ohne dass seine Zustimmung erforderlich gewesen wäre. Dann wartete ich einen Moment und bot ihm die Möglichkeit, noch einmal auf mein Re-Kontra hin zu verdoppeln. Er biss sich auf die Unterlippe, und weil in-

zwischen bereits achthundert Pesos auf dem Spiel standen – zu seinem bisherigen Verlust –, hätte er eigentlich ablehnen müssen. Stattdessen akzeptierte er. Ich würfelte einen Sechser-Pasch, wodurch ich imstande war, meine eigene Barriere zu errichten und die Zehn zu blockieren. Das Spiel hatte sich zu meinen Gunsten entwickelt, und im Topf lag ein Einsatz von sechzehnhundert Pesos.

Seine Würfe wurden immer aufgeregter. Zuerst brannte sein Wurf, dann warf er einen Vierer-Pasch, der ihm zweifellos aus der Patsche geholfen hätte, wäre nicht eine der Vieren in sein Außenfeld gerollt und der Wurf dadurch ungültig geworden. Wütend sammelte er beide Würfel ein, warf sie in den Becher und schüttelte erneut, diesmal mit beträchtlich geringerem Erfolg: eine Drei und eine Zwei. Anschließend lief es immer schlechter für ihn. Es dauerte nicht lange, bis ich ihn völlig aus meinem Heimfeld verbannt hatte – und er hatte zwei Spielsteine auf der Barriere.

Ich fing an auszuspielen, und er konnte immer noch nicht hinein. Jetzt bestand für ihn die Gefahr, dass er seine Steine nicht zurück ins eigene Heimfeld bekam, bevor ich mit dem Ausspielen fertig war. Das wäre ein »Gammon« und hätte seinen Verlust noch einmal verdoppelt.

Garcia würfelte wie ein Besessener, und von seiner anfänglichen Kaltblütigkeit war nichts mehr übrig. Er würfelte und würfelte und kam nicht ins Spiel zurück. Es war verloren, ohne Frage, und er konnte nur noch versuchen, das Gammon zu vermeiden. Endlich brachte er seine Steine zurück ins Spiel und raste in Richtung Heimatfeld, während ich nur

noch sechs Steine zum Ausspielen hatte. Doch niedrige Augenzahlen ließen ihn nicht vorankommen, und einige Sekunden später war das Spiel zu Ende.

»Gammon«, sagte ich leise. »Damit verdoppelt sich der Einsatz auf dem Würfel. Das macht dreitausendzweihundert Pesos. Plus die elfhundert, die Sie mir bereits schulden, das wären zusammen ...«

»Ich kann selbst rechnen!«, sagte er ungeduldig. »Keine Sorge!« Ich widerstand der Versuchung, ihn darauf hinzuweisen, dass ja offensichtlich nicht seine Rechenkünste das Problem waren, sondern sein Spiel.

Garcia sah auf seine Uhr, und ich sah auf meine. Zwanzig vor elf.

»Ich muss los«, sagte er und klappte das Spiel abrupt zu.

»Kommen Sie zurück?«, fragte ich. »Nachdem Sie fertig sind in Ihrem Club?«

»Ich weiß es noch nicht.«

»Nun, ich bin noch eine Weile hier. Wenn Sie eine Chance wollen, Ihr Geld zurückzugewinnen.«

Doch wir wussten beide, dass er nicht wiederkommen würde. Er zählte dreiundvierzig Einhundert-Pesos-Scheine von seinem Bündel ab und gab sie mir.

Ich nickte. »Plus zehn Prozent für das Haus, das macht zweihundert für jeden von uns.« Ich zeigte mit den Fingern auf sein verbliebenes Bargeld. »Die Drinks gehen auf mich.«

Missmutig schob er mir zwei weitere Scheine hin. Dann klappte er die Schüsseln seines hässlichen Backgammonsets zu, klemmte sich das Spiel unter den Arm und eilte rasch von dannen, indem er sich einen Weg zwischen den anderen

Spielern hindurch nach draußen bahnte wie eine Gestalt in einem Horrorfilm.

Ich steckte meinen Gewinn ein und ging, um den Kasinomanager zu suchen. Er sah aus, als hätte er sich nicht von der Stelle bewegt, seit ich das letzte Mal mit ihm gesprochen hatte.

»Ist das Spiel vorbei?«, fragte er.

»Für den Augenblick. Señor Garcia musste in seinen Club. Und ich habe eine Verabredung oben mit Señor Reles. Anschließend setzen wir das Spiel vielleicht fort. Ich habe Señor Garcia gesagt, ich wäre hier und würde ihm die Chance auf eine Revanche bieten. Wir werden sehen.«

»Ich halte den Tisch für Sie frei«, sagte der Manager.

»Danke sehr. Vielleicht wären Sie so freundlich und würden Señor Reles informieren, dass ich auf dem Weg zu ihm nach oben bin.«

»Ja, selbstverständlich.«

Ich reichte ihm vierhundert Pesos. »Zehn Prozent des Gewinns. So ist es üblich, wenn ich mich nicht irre.«

Der Manager schüttelte den Kopf. »Das wird nicht nötig sein. Ich danke Ihnen, dass Sie ihn geschlagen haben. Ich hoffe seit Langem darauf, dass jemand diesem Schwein einen Denkartel verpasst. Und wie es aussieht, haben Sie ihm einen ordentlichen Denkartel verpasst.«

Ich nickte.

»Vielleicht möchten Sie in mein Büro kommen, wenn Sie fertig sind bei Señor Reles. Ich würde Sie gerne auf einen Kaffee einladen und Ihren Sieg feiern.«



Der Autor Philip Kerr hat für diese Auseinandersetzung sicherlich nicht zufällig Backgammon gewählt. Zum einen ist das Spiel weltweit verbreitet, was es für den Autor einfacher macht, es zwei Menschen aus verschiedenen Kulturen spielen zu lassen. Zum anderen ist es ein Spiel, das sowohl dem eher kühlen als auch dem temperamentvollen Charakter entgegenkommt. Kerr brauchte also kein neues Spiel für sein Buch zu kreieren – denn nicht nur Spieleautoren, auch Buchautoren erfinden Spiele.

Der amerikanische Krimiautor Edward D. Hoch (1930–2008) war ein Meister der Kurzgeschichte. Er schrieb Hunderte von Detektivstorys, in denen die Fälle oft aus verzwickten Rätseln bestehen. In seinem Buch *Frankensteins Fabrik* wird ein Spiel geschildert, das in etwa dem Spiel »Domination« ähnelt, das der Doppelnullagent in dem James-Bond-Film *Sag niemals nie* gegen Maximilian Largo alias Klaus Maria Brandauer spielt. Länder sollen mittels eines Laserstrahls erobert werden; wem dies nicht gelingt, der bekommt einen Elektroschock an seinem Joystick. Auch bei »Laser«, dem Spiel in Hochs Geschichte, wird, wie der Name schon verrät, mit Laserstrahlen gespielt.

Ein Doppelauftrag führt Earl Jazine auf eine einsame Insel vor der kalifornischen Küste. Für Dr. Hobbes soll er als Medizinfotograf den Verlauf einer geheimen Operation festhalten, bei der aus Teilen verschiedener tiefgekühlter Leichen ein neuer Mensch entstehen soll. Für die Regierung muss er sich gleichzeitig mit den vermuteten illegalen Geschäftspraktiken des Instituts befassen. Im Laufe der Ereignisse fällt Earl eine weitere Aufgabe zu, denn die Mitglieder des wissenschaftlichen Teams, das die gewag-

teste Operation des 21. Jahrhunderts, die Erschaffung neuen Lebens, durchführt, werden einer nach dem anderen umgebracht. Die folgende Partie bestreiten Dr. Hobbes, Earl Jazine und der Chirurg Philip Whalen.

Im Spiel verraten wir, wes
Geistes Kind wir sind.

Ovid | Römischer Dichter



DAS KARTENSPIEL

Vier Männer zogen sich zurück,
Schlossen sich ein, und drei
Von ihnen versuchten ihr Glück,
Spielten Karten.
Draußen im Garten
Blühte der Mai.

Im schwülen Zimmer saßen die
Männer bei ihren Karten.
Ihre Weiber ließen sie
Draußen weinen und warten.

Und spielten Spiel um Spiel zu dritt,
Und jeder schwitzte.
Der vierte Mann sah zu, kibit –
Kibitzte.

Geld hin – Geld her – Geld her – Geld hin –
Verlust – Gewinn –
Nach Kartengemisch.
Es wurde gebucht,
Gereizt und geflucht.
Man schlug auf den Tisch.
Man witzelte seicht.

Hätte Pikdame statt Karozehn
Den Buben genommen,
Dann wäre vielleicht
Alles anders gekommen.

Und noch einmal und noch und noch,
Verbissen und besessen. –
Ein Lüftchen kam durchs Schlüsselloch,
Roch nach verbranntem Essen.

Der König fiel.
Das letzte Spiel,
Das allerletzte Spiel begann.
Und wieder stach die Karozehn,
Der vierte Mann,
Der nichts getan als zugesehn,
Gewann.

Vier gähnende Männer gingen
Hinaus ins Morgengraun.
Draußen hingen
Am Gartenzaun
Vier vertrocknete Fraun.



Spielregeln sind im Allgemeinen festgelegt. Doch immer wieder – egal bei welchem Spiel – gibt es für die Spieler Unge-

reimtheiten. In der satirisch überzogenen Form hat das die Geschichte »Jüdisches Poker« von Ephraim Kishon gezeigt. Es passiert nicht selten, dass man die aufgeschriebene Regel nicht versteht. Spätestens dann ist es an der Zeit, die Regeln als Vorschlag anzusehen und so zu spielen, wie es einem passt. Regeln sind keine Gesetze, man kann sie ändern. Varianten bei Spielen gibt es sowieso immer. So auch beim Skat. Bei der nächsten Partie werden verschiedene Arten erklärt.

Protagonist ist Daniel Doppler alias Hellmuth Karasek (*1934), aus dessen Buch *Das Magazin* der folgende Text stammt. Es ist ein Buch über das Nachrichtenmagazin *Der Spiegel*, bei dem Karasek Redakteur war. Das Buch ist eine Parodie auf das Wochenmagazin, seine Arbeitsweise und auf die Redakteure. Vieles im Buch ist eine Anspielung auf *Spiegel*-Redakteure, auf Politiker oder auf Polit-Skandale wie beispielsweise die Barschel-Affäre am Ende des folgenden Texts. Man kann davon ausgehen, dass während Karaseks *Spiegel*-Arbeit wohl auch so mancher Skat gedroschen bzw. gekloppt wurde.

Und in der folgenden Szene wird der armen Mirjam erklärt, was Skat ist und wie man es spielt. Ob sie es versteht? Wohl kaum. Oder doch?



Die erfahrene Hausfrau lernt Skat. So kann sie ihren Mann bis ins hohe Alter reizen.

Robert Lembke | Journalist

DAS MAGAZIN

Eines Abends fragte Doppler beim Skat – man spielte gerade eine Runde Ramsch: »Sagt mal, kennt einer von euch auch nur einen einzigen Fall, bei dem ein Normaler ...«, er hüstelte verlegen, »ich meine, bei dem ein Hetero an Aids erkrankt ist. Ich meine, einer, der weder fixt noch Bluter ist?«

»Der nur bumst«, sagte Schulze, »und zwar mit Weibern.« Pause. »Nee, ich kenn keinen! Aber dafür hab ich einen Durchmarsch.« Am Abend beim Skat war die Welt wieder in Ordnung.

»Mann, der hat einen Durchmarsch beim Ramsch angesagt, so sauer war der«, erklärte Doppler der verständnislos dreinblickenden Mirjam, die Sekretärin bei der »Zeit« war und mit der er sich damals tröstete und die sich mit ihm tröstete. Ihr Freund, ein verheirateter Layouter vom »Stern«, mit dem sie seit sieben Jahren ein Verhältnis hatte, mit allen Höhen und vor allem allen Demütigungen, hatte ihr erklärt, er könne sich nun doch nicht von seiner Frau trennen. »Nun doch nicht!« Mirjam verstand, vorsichtig ausgedrückt, wenig vom Skat. Doppler erzählte ihr um so lieber von den »Magazin«-Runden, weil er auf diese Weise nicht darüber reden mußte, wie es denn mit ihnen »weitergehen« solle. Ja, wie denn? Und auch nicht anzuhören brauchte, Abend für Abend, was Wieland, so hieß der »Stern«-Layouter, »im Grunde« für »ein Schwein« sei und wie er sich von Wiebke, so hieß Wielands Frau, im-

mer wieder erpressen ließ – mit ihren Krankheiten: »Asthma kriegte sie, wenn er wieder einmal zu mir ausgezogen war. Und Heulkrämpfe. Vor Gästen und allen Leuten.

»Darf man denn einen Durchmarsch nicht ansagen? Beim Ramsch?« fragte Mirjam.

»Ach Gott, ansagen!« sagte Doppler. »Da wird ja nix angesagt. Im Grunde. Aber beim Ramsch, verstehst du, mußt du möglichst wenig Punkte machen. Wenig Augen. Dann hast du gewonnen.«

»Das ist umgekehrt, wie beim richtigen Skat«, sagte Mirjam und sah ihn erwartungsvoll an.

»Richtig! Genau umgekehrt«, sagte Doppler. »Aber ein Durchmarsch ist, wenn die beiden anderen überhaupt keinen Stich machen, also Jungfrau werden, genaugenommen.«

»Jungfrau«, juchzte Mirjam. »Ihr seid schon Typen! Jungfrau und keinen Stich!« Sie lachte.

»Eigentlich will man ja Jungfrau werden, beim Ramsch. Weil, da zählen alle Punkte, die der macht, der am meisten Augen macht, doppelt für ihn. Und zwar negativ.«

»Das ist wie bei Null oder Null ouvert«, sagte Mirjam und fragte sich, ob er merkte, daß sie die letzten Lektionen verstanden hatte.

»Nicht ganz«, sagte Doppler und tätschelte ihre Hand. »Nicht ganz! Bei Null oder Null ouvert beim normalen Skat darfst du keinen Stich machen, sonst hast du verloren. Beim Ramsch kannst du Stiche machen ... also ... aber möglichst wenig. Aber wenn beim Ramsch die beiden Jungfrau werden, also keinen Stich machen ... äh ... dann ist das genauso, aber anders. Also

da macht einer alle Stiche. Und bei Null, im normalen Spiel, da macht einer keinen Stich. Und dann hat er gewonnen.«

»Verstehe«, sagte Mirjam.

»Verstehst du nicht«, sagte Doppler verdrossen. »Und normalerweise entwickelt sich ein Durchmarsch erst, das heißt, man sagt ihn nicht an, sondern kostet ihn aus.«

»Versteh ich nicht«, sagte Mirjam.

»Eben«, sagte Doppler. »Du mußt dir das so vorstellen. Also alle wollen sie, es ist ja Ramsch, ihre hohen Karten loswerden, möglichst wenig Punkte machen. Und wenn sie vor Freude ganz verrückt sind, weil sie alle ihre Asse und Zehnen und Buben losgeworden sind, dann merken sie auf einmal, daß sie den andern nicht mehr stoppen können, beim Durchmarsch. Denn sie wollen, daß er viele Augen macht. Aber nicht alle.«

»Verstehe«, sagte Mirjam mit einem verständnislosen Blick.

»Das ist wie im Leben«, sagte Doppler. »Erst denkst du, du triumphierst. Und daß du den andern in die Scheiße reitest. Und dann bist du der Dumme. Deshalb sagt man doch keinen Durchmarsch an. Man bringt sich doch nicht um das sadistische Vergnügen. Auch wenn man, sagen wir mal, wie beim Grand Hand, wenn er bombensicher ist, oder beim Null ouvert in der normalen Runde, manchmal gern gleich hinlegt.«

»Versteh ich nicht«, sagte Mirjam und zog einen Flunsch.

»Macht nichts«, sagte Doppler. »Jedenfalls versteht du so viel, daß Ramsch das Lieblingsspiel von uns ist. Da spielen wir ›Tausend plus Datum‹. Und beim ›Normalo‹ ›Dreihundert plus Datum‹. Weil man beim Ramsch schneller viel Miese macht.«

»Aha«, sagte Mirjam.

»Ja, weil bei den anderen Spielen, beim normalen Skat«, erklärte Doppler, »da kannst du zwar auch ›Kontra‹ sagen, und dann zählt es doppelt. Und nach einem verlorenen Kontra gibt es eine Bockrunde.«

»Bockrunde, ha, ha«, Mirjam lachte, wenn auch etwas gequält.

»Ja, dann zählt auch alles doppelt«, sagte Doppler. »Mit zwei-en spielt drei, verloren sechs, Bock zwölf. Zum Beispiel.«

»Bock zwölf«, sagte Mirjam.

»Mal Kreuz. Macht zwölf mal zwölf. Macht hundertvierundvierzig. Bei dreihundert plus Datum ist das so gut wie die halbe Miete.«

Mirjam kicherte. Sie verstand schon längst nichts mehr.

»Beim Ramsch«, fuhr Doppler unerbittlich fort, »wird alles nur noch viel gemeiner. Das heißt, es zählt mehr.«

»Mehr?« fragte Mirjam. »Warum?«

»Na, weil wir uns beim ›Magazin‹ so sadistische Zusatzregeln ausgedacht haben«, erklärte ihr Doppler. »Man muß einmal pro Runde, also, wenn vier spielen, alle vier Spiele schieben.«

»Schieben?« Mirjam machte ein fragendes Gesicht.

»Na, den Skat nicht aufnehmen«, sagte Doppler.

»Und warum ist das schlimm?« fragte Mirjam.

»Weil man dann seine schlechtesten Karten nicht wegdrücken kann«, sagte Doppler. »Allerdings kann man auch einen oder zwei Buben finden. Und Buben darf man aber nicht schieben.«

»Buben darf man nicht schieben«, sagte Mirjam. Es klang wie eine Gebrauchsanweisung für einen Videorecorder.

»Beim Schieben verdoppeln sich die Minuspunkte des Verlierers. Sie potenzieren sich. Schieben zwei, zählt alles vierfach. Schieben drei, zählt alles achtfach.«

»Schieben vier« – Mirjam rechnete scharfsinnig –, »zählt alles sechzehnfach.«

»Beim Skat spielen immer nur drei«, korrigierte Doppler sanft. »Sechzehnfach zählt es nur, wenn einer Jungfrau wird.«

»Und zweiunddreißigfach, wenn zwei Jungfrau werden«, sagte Mirjam triumphierend.

»Aber dann ist es doch ein Durchmarsch«, sagte Doppler und es war ein Wunder, daß er nicht »Dummerle« hinzufügte.

»Skat kann man nicht erklären«, sagte er. »Eher könnte ich dir Wittgenstein erklären, wenn ich ihn dir erklären könnte.«

Das Ramsch-Spiel, so erklärte Doppler es Mirjam, die es dennoch mehr ahnte als verstand, sei eine »Alles oder Nichts«-Variante des mit heimlichen Trümpfen und Finten zuschlagenden Journalismus. Bekam man wenig Punkte, machte wenig Stiche, dann konnte man gewinnen; machte man gar keine, dann war man, wie es in der Skatsprache hieß, »Jungfrau«. Wurden zwei »Jungfrau«, dann war keiner »Jungfrau, und der dritte hatte einen »Durchmarsch! Ja, so war das! Mirjam blinkerte mit den Augen. »Jungfrau«, das heißt »keinen Stich« – regelmäßig nannten beim »Normalo«, also beim Reizspiel, die Spieler ihr Karo-Spiel auch »Karitten-Titten«, es war das niedrigste Spiel. Und ein Spiel, das sechzig zu sechzig »in die Hose ging«, hieß, und das wurde wonnig ausgesprochen, »gespaltenener Arsch«. »Das sticht er, spricht der Dichter«, blödelten die Spieler mechanisch und machten tatsächlich hämisch »Hä,

hä«, wenn sie dem Gegner eine Zehn »herausgeschnippelt«, aus dem Kreuz geleierte hatten. »Hosen runter!« kommandierten sie beim »Null ouvert« und kommentierten infantil »Pikus, der Waldspecht!«, wenn jemand Pique spielte. Doppler erinnerte sich, wie Büchner in »Dantons Tod« die männerbündischen Sexualanspielungen beim Kartenspiel verhöhnt hatte – wo die Buben über die Damen fallen, sie stechen. »Versuch mal, einem nackten Mann in die Tasche zu fassen«, sagte Dopplers Partner traurig, als er ihm auf den letzten Trumpf, Herz-Buben, eine »Lusche« warf (Sieben, Acht, Neun). Wie im »Magazin« wechselten die Koalitionen von Spiel zu Spiel – und im Nu wurde aus Freund Feind.

Manchen, vielen der »Magazin«-Redakteure, die beim Skat plötzlich mit hochroten Wangen die Karten heftig auf den Tisch donnerten – »ich spiele Null ouvert, und gequatscht wird nicht!« – waren die Einsätze um den »Bierlachs« zu gering, zu wenig reizvoll. Und so schlossen sie untereinander Wetten ab – Einsatz zehn oder auch zwanzig Mark, eben »ein Pfund« –; zahlen mußte der mit dem schlechteren Punktestand. Die besten Skatspieler, hier hoch geachtet wie Platzhirsche im Revier und die übliche »Magazin«-Hierarchie außer Kraft setzend, hatten entweder schwere Bierbäuche und Schweißperlen auf der Stirn oder waren hager, mit einer bleichen Haut voller schwarzer Flecken und roter Pusteln – aber alle hatten sie einen verächtlich hämischen Zug um den Mund, sie exekutierten ihre Spiele, mitunter mit seltsamen Marotten, indem sie jede Karte vor dem Ausspielen zweimal anzupften oder indem sie leise bei jedem Stich murmelten:

»Herz! Herz het he secht!« Auch andere Sprüche waren beliebt: der von den Pferden, die man vor der Apotheke habe kotzen sehen. Fast alle rauchten. Während sie ihr Blatt hielten und mit der anderen Hand auf den Tisch droschen, manchmal wurde eine besonders hohe Karte auch mit zärtlicher Bosheit sanft auf den Tisch geschmiert, hing ihnen die Zigarette im Mundwinkel, wie bei Franzosen im Film, wie bei Yves Montand. Der Rauch stieg auf, biß sie in die Augen, die sie zusammenkniffen, während sie murmelten: »Herz! Herz het he secht.«

Oder den Skat aufnahmen und mit tränendem Auge bemerkten: »Hätt'n andrer auch gefunden!«

Nach jeder Runde wurden die Bierstriche auf die Bierfilze notiert, und die Zwanziger wechselten von Hand zu Hand. Ein paar Hartnäckige spielten am Schluß, wenn die Familienväter schon ächzend und mit achselzuckendem Bedauern sich nach Hause »machten«, weiter – um höhere Summen. Es gab Redakteure, die bei anderen mit mehreren Tausendern, »Riesen«, in der Kreide standen. Skat als Roulette, die Kneipe als Spielcasino des »Magazin«.

Doppler erinnerte sich an die Skatspieler seiner Kindheit, die auf Gartenstühlen in Biergärten gesessen hatten, in der zaghaften Herbstsonne, Rentner mit Nickelbrillen, mit wassernassen, an den Kopf geklatschten Haaren, die Lippen ganz schmal zusammengezogen. Oder sie hatten Hüte auf dem Kopf, die ihre altersfleckigen Gesichter beschatteten, wenn sie mit angefeuchtetem Daumen mischten und austeilten. Außer dem Reizen »Achtzehn! Zwanzig!«, »Da bin ich weg!«,

»Aber sicher dat!« hörte man nur ein kurzes höhnisches Ge-mecker und nach dem Spiel kurze Kommentare: »Ich hätte den Ober früher spielen sollen!«, »Konnt ich wissen, daß du kein Eichel hast?« Sie spielten noch mit deutschem Blatt, die Farben hießen noch Eichel und Grün und Schellen und Rot. Die Dame war ein Ober, der Bube ein Unter. Wenn sie den Skat aufnahmen, hüstelten sie leicht, räusperten sich den Schleim von der Kehle, und Ramsch spielten sie nur, wenn keiner »18« gereizt hatte. Es war ein Notspiel, keine Lotterie. Bei jedem Stich legten sie die Karten auf ihren Stapel gewonnener Karten, hoben sie auf, prüften mit einem leichten Wiegen in der Hand, wie sich ihr Schatz vermehrt hatte. Dann, wenn das Spiel zu Ende war, griffen sie in Blechbüchsen, ehemalige Zigarettenschachteln, fingerten Pfennige heraus und schoben sie mit dem gelben Fingernagel ihres Zeigefingers über den Tisch zum Gewinner, der sie neben sich zum Turm aufbaute: Herz mit Zweien, spielt drei, macht zwanzig, zwei Pfennig wurden über den Holztisch geschnippt, dann nahmen die Alten mit ihren verkniffenen Lippen einen winzigen Schluck von ihrem Bier, dessen Schaum schon brackig geworden war. Trotzdem wischten sie sich danach mit dem fleckigen Handrücken über den Mund. »Ich hätte Grün ausspielen sollen. Dann hättest du stechen können. Aber wer ahnt denn, daß du kein Grün hast?« – »Hätt der Hund nicht geschissen ...«, erwiderte der andere Alte mißmutig und baute aus Kupferpfennigen ein Türmchen.

Ab und zu trafen sich die Ausgebufftesten der »Magazin«-Spieler mit Skatrunden von anderen Zeitungen, vom »Stern«

oder »Spiegel« beispielsweise oder vom NDR, aber die Runden erwiesen sich als wenig kompatibel. Beim »Stern« konnte man beim »Ramsch«, indem man mit den Knöcheln auf den Tisch klopfte, noch »kontrieren«, also das Risiko verdoppeln. So wurde aus einem »Sechzehnerle« – Seerosenteich! – ein »Vierundsechzigerle«. »Da geht bei jeder Runde mancher «Hunni» über den Tisch!« kommentierte ein »Magazin«-Redakteur. »Aber es macht kein' Spaß! Die sind so aufs Zocken fixiert, daß sie nur Mineralwasser trinken! Ich hab mir zwei Halbe genehmigt und hab achthundert Mark verloren. Mineralwasser trinken! Ich meine, das sind doch Halunken!« Obwohl Doppler sehr wohl spürte, daß hier die gleichen Gesetze galten wie im »Magazin« – man wollte Stiche machen, andere austricksen, auszählen, über den Tisch ziehen, niederkloppen –, sehnte er sich nach dem warmen Brodem der Skatrunden, der einen einhüllte, als gäbe es Freundschaft, mindestens Kumpanei auf der Welt. Es war wie bei Jungs, die im Clinch lagen, miteinander rauften, nacheinander traten – und sich doch auf diese Weise nahe waren.

Auch in der Bonner Redaktion und in den Redaktionen der Vertretungen in den Landeshauptstädten gab es Skatrunden – dort allerdings meist mit Politikern. Und so wurde der Karo-Hand in Bonn auch gespielt, damit sich der dick-gemütliche Arbeitsminister den Schweiß mit dem karierten Sacktuch von der Glatze wischte und mit seiner Pfälzer Stimme sagte: »Mensch« – er sagte »Mench« –, »der Ganzler is villeischt sauer auf den Außenministe. Wegen den Italienern. Weil der in Palermo vorgeprescht ist und dem Kanzle die Schau gestohle hat.« Da spitz-

ten die Redakteure die Ohren, bevor sie »Kontra« gaben. »Isch weiß«, sagte der Minister und grinste breit, »da muß isch misch waam anziehe ...« Und er spielte den Kreuz-Buben.

Auch in Kiel wurde Skat gespielt, viel Skat, was sollte man auch in der kahlen Schleswig-Holstein-meerumschlungen-Hauptstadt mit ihren zugigen Straßen anderes tun? Eines Abends, der Nebel hatte über den Wind gesiegt, hatte sich zu der »Magazin«-Runde ein Mann gesellt, der sich als Medienreferent des MP, des Ministerpräsidenten, ausgab.

Olaf Olafsen, der mit seinem Flachshaar, das müzenflach um seinen Kopf lag, und mit seinem Flachsschnauzer in seinem kirschroten Gesicht wie eine Jever-Pils-Reklame aussah, schilderte ihn als rundherum schmierig: Der hatte eine rote Weste und roch nach Schweiß, und sein Bauch kroch aus Hose und Weste. Und an jedem Finger hatte er einen Ring, und am Arm eine falsche Rolex-Uhr. Und Goldzähne in jeder Ecke. »Also den Medienreferenten einer Landesregierung stell ich mir anders vor. Obwohl«, Olafsen kratzte sich an seiner Flachshaarmütze, »wir sind in Schleswig-Holstein nicht verwöhnt. Wirklich nicht. Und stellt euch vor, auf einmal sagt der, und kichert und gluckst, er mache da dolle Dinger. Für die Regierung im Wahlkampf. Er wolle dem Kandidaten der SPD einen Schreck einjagen. Daß der Aids habe.«

»Wieso? Ist der schwul?« fragte Graf Pahlen, der ein breites Bauerngesicht und riesige Hände hatte.

»Glaub nicht«, sagte Olafsen und zuckte die Achseln.

»Hat jedenfalls zwei süße Töchter. Und seine Frau fördert die Kunst. Theater, Ausstellungen und so.«

»Und was soll das dann?« fragte Graf Pahlen.

»Keine Ahnung«, sagte Olafsen. »Aber das klingt schon schrill. Aus dem Munde eines Medienreferenten.«

»Wahrscheinlich ein Spinner«, sagte Graf Pahlen.

»Wahrscheinlich«, sagte Olafsen. »Aber ich hab am nächsten Morgen dem Kandidaten, den ich kenne, so das und das erzählt. Und dann hab ich ihn gefragt, ob ihn jemand anonym anruft. Wegen Aids. Und da war der merkwürdig still. Sendepause!«

»Da wär ich auch still, wenn du mich so was fragst«, sagte Graf Pahlen.

»Na ja, man muß allem nachgehen«, sagte Olafsen. Dann grinste er. »Vor allem, weil's sonst in Kiel noch langweiliger wä!«

»Mensch, du Hirn«, sagte Doppler, »ob der Kandidat von der SPD andersrum ist oder die Linde rauscht, ist doch scheiß-schnurzpiepe. Aber daß ein Medienreferent der Regierung so linke Touren macht, von wegen Telefon-Terror, das find ich komisch!«

»Ach nee!« sagte Olafsen. »Du bist ja einer von der ganz schnellen Truppe! Merkst auch alles!«

Das Spiel ist das einzige, was Männer wirklich ernst nehmen. Deshalb sind Spielregeln älter als alle Gesetze der Welt.

Peter Bamm | Schriftsteller



Und Mirjam? Hat sie die Skatregeln verstanden? Wohl nicht. Wahrscheinlich war sie als Nicht-Skatspielerin sowieso viel zu sehr fasziniert, oder abgestoßen, von dem Skatgerede. Und von dem Verhalten der Spieler. Weniger wohl von den Karten, die auf den Tisch knallten.

Ja, beim Skat wird eben nicht nur über Skat, über das Spiel, über die Teilnehmer geredet, es wird über alles geredet. Von den Bierpreisen bis hin zu der Diskussion, ob es Außerirdische gibt. Und das ist eine Erfahrung, die wohl jeder Spieler, egal bei welchem Spiel, macht oder schon gemacht hat: Man kommt ins Gespräch! Schon das Mischen von Karten kann einen der Mitspieler dazu bringen, den Mischenden zu beurteilen. Oder die Unschlüssigkeit beim Ausspielen kann zu einem Gespräch über eben diese Entschlusslosigkeit führen. Das ist in den meisten Fällen kein sehr tiefeschürfendes Gespräch, aber immerhin. Spielen regt zum Kommunizieren an. Und man lernt das Gegenüber kennen. Das sagte schon Plato: »Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.«

Das zeigt auch ein Ausschnitt aus dem Roman *Brennholz für Kartoffelschalen* des Soziologen und Schriftstellers Horst Bosetzky (*1938), in dem es um das Schlüsselkind Manfred geht. Bosetzky selbst wuchs in Berlin auf und wurde später unter dem Pseudonym »ky« bekannt – als Verfasser von Kriminalromanen, die die sozialen und politischen Zustände schonungslos anprangern.

Der folgende Text spielt in den ersten Nachkriegsjahren in Berlin. Zu einer Zeit also, in der noch viel mehr »en famille« ge-

spielt wurde als heute. Brettspiele gab es seinerzeit weniger, dafür kannte man aber natürlich die vielen klassischen Karten- und Würfelspiele. Das Spiel, das hier gespielt wird, heißt »Schlesische Lotterie« und ist auch als »Grüne Wiese« oder »Bullermännchen« bekannt. Es ist ein Kartenspiel, bei der man Karten beim Bankhalter kaufen muss, der aus einem zweiten Paket Karten vier Zweierreihen auslegt und eine neunte Karte dazu. Hat man Karten der ersten Reihe, erhält man den einfachen Preis, für die der zweiten Reihe den doppelten usw. Für die neunte Karte erhält man den neunfachen Einsatz.



Wenn man Skat nicht ernst spielt,
macht es keinen Spaß!

Loriot | Humorist

DAS LEBEN – GEBRAUCHSANWEISUNG

Zu Anfang erscheint die Kunst des Puzzles als eine Schmalspurkunst, eine Kleinkunst, gänzlich in einer dürftigen Lehre der Gestalttheorie enthalten: die ins Auge gefasste Sache – ob es sich um einen Akt der Wahrnehmung, einen ersten Versuch, ein physiologisches System oder in dem uns interessierenden Fall um ein Holzpuzzle handelt, ist keine Summe von Elementen, die man zuerst einmal aussondern und analysieren müsste, sondern eine Gesamtheit, das heißt eine Form, eine Struktur: das Element existiert nicht vor dem Ganzen, es ist weder gleichzeitiger noch älter, es sind nicht die Elemente, die das Ganze bestimmen, sondern das Ganze bestimmt die Elemente: die Kenntnis des Ganzen und seiner Gesetze, der Gesamtheit und ihrer Struktur könnte nicht aus der gesonderten Kenntnis der sie zusammensetzenden Teile abgeleitet werden: das heißt, dass man den Baustein eines Puzzles drei Tage lang ansehen und glauben kann, alles über seine Konfiguration und seine Farbe zu wissen, ohne auch nur im entferntesten weitergekommen zu sein: was zählt, ist allein die Möglichkeit, diesen Baustein mit anderen Bausteinen zu verbinden, und in dieser Hinsicht besteht eine gewisse Gemeinsamkeit zwischen der Kunst des Puzzles und der Kunst des Go; nur die zusammengefügte Teile erlangen die Eigenschaft der Lesbarkeit, bekommen einen Sinn: einzeln betrachtet hat der Baustein eines Puzzles keine Bedeu-

tung; er ist nur eine unmögliche Frage, eine undurchsichtige Herausforderung; doch kaum ist es ihm gelungen, ihn nach einigen Minuten der Versuche und der Irrtümer oder in einer ungewöhnlich inspirierten Halbminute mit einem seiner Nachbarn zu verbinden, verschwindet der Baustein, hört auf, als Baustein oder Einzelteil zu existieren: die gewaltige Schwierigkeit, die diesem Zusammenrücken vorausgegangen ist und die das Wort Puzzle –Rätsel – auf Englisch so treffend kennzeichnet, hat nicht nur keine Daseinsberechtigung mehr, sondern scheint nie eine gehabt zu haben, so sehr ist sie Selbstverständlichkeit geworden: die beiden auf wunderbare Weise miteinander vereinigten Bausteine sind zu einer Einheit geworden, die nun ebenfalls Ursache für Irrtum, Zögern, Verwirrung und Hoffen ist.

Die Rolle des Puzzle-Herstellers ist schwer zu bestimmen. In den meisten Fällen – ganz besonders bei allen Puzzle-Spielen aus Pappe – werden die Puzzles mit der Maschine hergestellt und das Ausstanzen gehorcht keiner Notwendigkeit: eine Schneidepresse, die nach einer unveränderlichen Zeichnung eingestellt ist, zerschneidet die Papptafeln auf immer gleiche Weise: der echte Puzzlespieler wirft diese Puzzles weg, nicht nur, weil sie aus Pappe statt aus Holz sind, auch nicht, weil ein Modell außen auf der Schachtel wiedergegeben ist, sondern weil dieses Ausstanzverfahren gerade die besondere Eigenheit des Puzzles aufhebt; entgegen einer in den Köpfen der Öffentlichkeit fest verankerten Vorstellung spielt es hierbei eine Rolle, dass das Ausgangsbild als einfach gilt (eine Genreszene in der Art Vermeers zum Beispiel oder das Farb-

foto eines österreichischen Schlosses) oder als schwierig (ein Jackson Pollock, ein Pissarro oder – elendes Paradoxon – ein weißes Puzzle): nicht das Motiv des Bildes oder die Technik des Malers machen die Schwierigkeit des Puzzles aus, sondern die Subtilität des Ausschneidens, und ein aleatorisches Ausschneiden wird notwendigerweise zu einer aleatorischen Schwierigkeit führen, die schwankt zwischen einer ungeheuren Leichtigkeit bei den Rändern, den Einzelheiten, den Lichtflecken, den klar eingekreisten Gegenständen, den Linien, den Übergängen, und einer widerwärtigen Schwierigkeit bei allem übrigen: dem wolkenlosen Himmel, dem Sand, der Wiese, den gepflügten Äckern, den Schattenzonen usw.

Bei solchen Puzzles lassen sich die Bausteine oder Einzelteile in einige große Klassen einteilen, von denen die bekanntesten die Männchen, die Lothringerkreuze und die Kreuze sind.

Männchen



Lothringerkreuze



Kreuze



Sobald die Ränder wiederhergestellt, die Einzelheiten an ihrem Platz – der Tisch mit seiner roten Decke mit den hellgelben, fast weißen Fransen, auf dem ein Pult mit einem aufgeschlagenen Buch steht, der reichverzierte Rahmen des Spiegels, die Laute, das rote Kleid der Frau – und die großen Massen der Hintergründe in Bündel getrennt sind, je nach dem dominierenden Farbton Grau, Braun, Weiß oder Himmelblau – besteht die Lösung des Puzzles ganz einfach darin, nacheinander alle plausiblen Kombinationen auszuprobieren. Die Kunst des Puzzles beginnt mit den von Hand ausgeschnittenen Holzpuzzles, wenn der, der sie fertigt, sich alle Fragen zu stellen sucht, die der Spieler lösen muss, wenn er, statt den Zufall die Spuren verwischen zu lassen, an seine Stelle die List, die Falle, die Illusion zu setzen gedenkt: ganz überlegt dienen die auf dem zu rekonstruierenden Bild vorkommenden Elemente – wie der mit Goldbrokat bezogene Sessel, wie der mit einer schwarzen, ein wenig schadhafte Feder geschmückte Dreispitz, wie die ganz mit Silbergalonen bedeckte blassgelbe Livrée – als Ausgang einer trügerischen Information: der organisierte, zusammenhängende, strukturierte, bedeutungsvolle Raum des Bildes wird nicht nur in träge, amorphe, bedeutungs- und informationsarme Elemente zerlegt, sondern in verfälschte Elemente, die Träger falscher Informationen sind: zwei Fragmente eines Kranzgesimses, die genau ineinander passen, obgleich sie in Wirklichkeit zu zwei ganz auseinanderliegenden Teilen der Decke gehören, die Schnalle eines Uniformgürtels, die sich letztlich als ein Metallteil entpuppt, der einen großen Kandelaber zusammenhält, mehrere auf fast

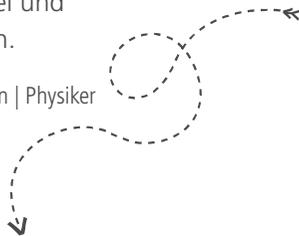
gleiche Weise ausgeschnittene Bausteine, von denen der eine zu einem Zwergorangenbaum gehört, der auf einen Kamin steht, die andern zu seinem kaum getrübbten Spiegelbild in einem Spiegel, sind klassische Beispiele für die Fallen, in die die Spieler geraten können.

Man wird daraus etwas ableiten, das sicherlich die höchste Wahrheit des Puzzles ist: allem Anschein zum Trotz ist es kein solitäres Spiel: jede Gebärde, die der Puzzlespieler macht, hat der Puzzlehersteller vor ihm bereits gemacht; jeder Baustein, den er immer wieder zur Hand nimmt, den er betrachtet, den er liebkost, jede Kombination, die er versucht und wieder versucht, jedes Tasten, jede Intuition, jede Hoffnung, jede Entmutigung, sind von dem anderen ergründet, auskalkuliert, beschlossen worden.

Wenn A der Erfolg im Leben ist,
dann ist $A = x + y + z$.

Arbeit ist x, y ist das Spiel und
z ist den Mund zu halten.

Albert Einstein | Physiker



NACH-SPIEL

Diese Anthologie erhebt keinen Anspruch auf eine vollständige Darstellung aller Spielsituationen in der Literatur. Viele Romane, Erzählungen oder Gedichte gäbe es noch. Angefangen von Italo Calvinos Tarockroman *Das Schloß*, darin sich *Schicksale kreuzen* über Amy Tans Roman *Töchter des Himmels*, in dem viel Mah-Jongg und Schach gespielt wird, und den Roman *Ganz normale Helden* von Anthony McCarten, bei dem es um ein Onlinespiel geht, bis hin zu Stefan Zweigs *Schachnovelle*. Wobei Schach mit Sicherheit das Spiel ist, das den Autoren am besten geeignet scheint, bestimmte dramatische Lebenssituationen darzustellen: eine Auseinandersetzung, reduziert auf zwei Personen, mit fast unendlichen Möglichkeiten. Dasselbe ginge natürlich auch mit anderen klassischen Zweierspielen wie beispielsweise dem Go. Das aber ist bei uns in Europa wenig verbreitet. Insofern kann man nur hoffen, dass uns noch viele schöne Romane oder Erzählungen bevorstehen, in denen Malefiz, Dame, Mühle, Domino, Twixt, Hexentanz, Hase & Igel, Monopoly, Risiko, Scrabble, Scotland Yard, Go oder Cluedo eine gewichtige Rolle spielen. Um nur ein paar Titel zu nennen. Es könnte ja auch sein, dass ein Buch zu einem bestehenden Spiel geschrieben wird, wie es mit *Die Siedler von Catan* geschehen ist – das Spiel wurde zu einem Historienroman. Bis dahin spielen und lesen wir weiter wie bisher, denn: Wer spielt, gewinnt immer. Wer liest sowieso!

QUELLENANGABEN

Ivo Andrić, Die Brücke über die Drina © dtv, München 1995, übersetzt von Ernst E. Jonas | Horst Bosetzky, Brennholz für Kartoffelschalen © Argon Verlag, Berlin 1995 | Jeffery Deaver, Schutzlos © blanvalet Taschenbuchverlag in der Verlagsgruppe Random House GmbH, München 2012, übersetzt von Fred Kinzel | Alexandre Dumas, Die drei Musketiere © Insel, Frankfurt/Main und Leipzig 1988 | Adam Fawer, Null. © Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 2005, übersetzt von Jochen Schwarzer, Frank Böhmert, Andree Hesse | Ian Fleming, Casino Royale © Ullstein, Frankfurt/Main, Berlin 1960, übersetzt von Günter Eichel | Jaroslav Hašek, Die Abenteuer des braven Soldaten Schwejk © Nikol, Hamburg 2013, übersetzt von Grete Reiner | Edward D. Hoch, Frankensteins Fabrik © Diogenes, Zürich 1987, übersetzt von Monika Elwenspoek | Yu Hua, Leben! © Yu Hua, Peking 1992, Klett-Cotta, Stuttgart 1998 übersetzt von Ullrich Kautz | Leopold Kammerer, Glück im Spiel © W. Ludwig, Pfaffenhofen 1980 | Hellmuth Karasek, Das Magazin © Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 2000 | Philip Kerr, Die Adlon Verschwörung © Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 2010, übersetzt von Axel Merz | Ephraim Kishon, Jüdisches Poker in „Drehn Sie sich um, Frau Lot“ © LangenMüller in der F.A. Herbig Verlagsbuchhandlung GmbH, München 1961, übersetzt von Friedrich Torberg | Jack London, Alaska Kid © Büchergilde Gutenberg, Frankfurt/Main 1968, übersetzt von Erwin Magnus | Peter Marginter, Da capo al fine, in: Karl Andreas Edlinger (Hrsg.), Matt in sieben Zügen © Heyne, München 1979 | Icchokas Meras, Remis für Sekunden © Aufbau Verlag, Berlin 1995, übersetzt von Irene Brewing | Sławomir Mrożek, Die Geheimnisse des Jenseits © Diogenes, Zürich 1993, übersetzt von Christa Vogel | Vladimir Nabokov, Lushins Verteidigung. © Rowohlt, Reinbek 1961, übersetzt von Dietmar Schulte | Georges Perec, Das Leben – Gebrauchsanweisung © Zweitausendein Frankfurt/Main 1982, übersetzt von Eugen Helmlé | Edgar Allan Poe, Detektivgeschichten © dtv, München 1992, übersetzt von Hans Wollschläger | Luke Rhinehart, Der Würfler © Fritz Molden, Wien 1993, übersetzt von Franz Schrapfeneder | Joachim Ringelnatz, Das Kartenspiel, in: „Die Gedichte von Joachim Ringelnatz“ © Haffmans, Zürich, 2012 | Friedrich Torberg, Die Tante Jolesch oder Der Untergang des Abendlandes in Anekdoten @ dtv, München 1977 | Carl-Johan Vallgren, Der Kontrakt des Spielers © List, Berlin 2005 übersetzt von Angelika Gundlach | Jules Verne, Testament eines Exzentrikers aus „Die große Jules-Verne-Ausgabe“, Band 19. © Bärmeier & Nickel, Frankfurt/Main, 1968 | Martin Walsler, Brandung. © Suhrkamp, Frankfurt/Main | Wolf Wondratschek, Chucks Zimmer – Gedichte-Lieder, dtv-Verlag © Wolf Wondratschek

Hinweis:

Die ausgewählten Textauszüge wurden in der ursprünglichen Rechtschreibung belassen. Die Texte des Herausgebers folgen den Regeln der aktuellen deutschen Rechtschreibung.

Alle Rechte vorbehalten

© 2014 Grubbe Media GmbH, München

www.grubbeverlag.de

Herausgeber: Stefan Wilfert

Einbandgestaltung, Satz und Layout: agenten.und.freunde, München,
www.a-u-f.de

Lektorat: Dr. Ulrike Kretschmer

Druck: MDV Maristen Druck & Verlag

ISBN: 978-3-942194-17-4

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter www.dnb.de abrufbar.

Klimaneutral gedruckt mit Ökofarben auf Schleipen-Werkdruck 1,5, FSC Mix 50 %.