

Faites vos jeux

«Chicago-Express»: Aktienhandel mit Eisenbahngesellschaften

tom. Was würden wohl längst zu Staub zerfallene, legendäre Industrie-Tycoons wie Cornelius Vanderbilt oder Charles Morgan am Frühstückstisch bei Cornflakes und Scrambled Eggs sagen, wenn sie in der «New York Times» einen Artikel über den heutigen maroden Zustand des Eisenbahnnetzes in den USA lesen müssten? Im ausgehenden 19. Jahrhundert erschlossen Pioniere und Investoren wie sie Nordamerika mit einem Netz von privaten Eisenbahnfirmen. Wer wissen will, wie sich das anfühlte, kann in Harry Wus Wirtschaftsspiel «Chicago-Express» in ihre Rollen schlüpfen, um nicht nur Transportunternehmen wie die New York Central, die Pennsylvania Railroad oder die Wabash zu finanzieren, sondern auch zu versuchen, möglichst hohe Dividenden in die eigenen Taschen zu bugsieren.

Der Queen-Verlag hat es wieder einmal geschafft, ein Spiel vorzulegen, das schon während der ersten Begutachtung von Schachtel, Spielplan und Material jedes echte Gamer-Herz höher schlagen lässt. Geliefert werden eine Karte des nordamerikanischen Ostens zwischen New York und Chicago, Albany und Richmond mit allerlei Anzeigen, Skalen, Leisten und Tableaus sowie 103 bunte Holz-Lokomotiven in fünf Farben, was seinen Preis hat. Nur auf den ersten Blick handelt es sich um ein Eisenbahnspiel, bei dem die Strecken von fünf verschiedenen Gesellschaften über die Appalachen, durch Steppen und Städte vorangetrieben werden müssen. Denn dies dient letztlich nur dazu, die Aktienkurse der Gesellschaften höher zu treiben. Die Firmen sitzen wie imaginäre Personen mit am Tisch und führen eigene Kassen. Nur mit dem Erlös von Aktienverkäufen können sie weiter in Infrastrukturen investieren. Die Spieler müssen versuchen, sich an den lukrativsten Gesellschaften zu beteiligen und sie möglichst effizient zu managen. Somit ist «Chicago-Express» ein Wirtschaftsspiel in der Tradition der berühmten «1800-xx»-Spiele-Serie, allerdings in den Regeln kürzer und stringenter. Zudem dauert eine Partie kaum länger als eine Stunde, was im Vergleich zur erwähnten abendfüllenden Konkurrenzserie ein enormer Vorteil ist.

Trotzdem reist man als Spieler in der ersten Partie im Land der Ahnungslosen völlig orientierungslos herum und weiss noch nicht, wohin man die Strecken bauen oder von welchen Gesellschaften man Aktien kaufen soll. Das grösste Rätsel ist, welche Kaufpreise in den Versteigerungen ökonomisch sinnvoll sind. Ja, die erste Partie



Wo ein Rückstand nicht leicht zu kompensieren ist: «Chicago-Express».

MATTHIAS WÄCKERLIN

ist ein Blindflug, ein Schuss ins Leere mit vielen Dummheiten. Es braucht schon drei bis vier Partien, um ein Gefühl für diese Simulation zu entwickeln. Dann wird «Chicago-Express» aber zu einer echten Herausforderung, nicht nur in wirtschaftlicher, sondern auch in psychologischer Hinsicht. Eine Gesellschaft wirft nur Gewinn ab, wenn sich nicht zu viele verschiedene Spieler an ihr beteiligen und sich auch immer jemand findet, der gewillt ist, deren Strecken auszubauen; was nicht selbstverständlich ist, weil man damit auch den Gewinn seiner Konkurrenten erhöht.

Was tut man, wenn die Gesellschaft auf halber Strecke im wahrsten Sinne des Wortes mitten im Wald verhungert, weil die werten Mitgesellschafter nur Däumchen drehen? Wer am Zug ist, kann entweder von den Firmen Aktien ersteigern, was Geld in deren Kassen spült. Oder er kann die Strecken oder Infrastrukturen erweitern, firmeneigene Häuschen in die Botanik stellen, Industriestädte im Netz entwickeln, was alles den Wert der Aktien erhöht. Von Zeit zu Zeit kommt es zu

Ausschüttungen von Gewinnen, wobei der aktuelle Wert jeder Gesellschaft in Cash durch alle Aktienbesitzer geteilt wird.

Trotz der sehr ansprechenden Aufmachung und Ausstattung bleibt «Chicago-Express» sicher ein sogenanntes Vielspieler- oder Freak-Spiel; ein Spiel, bei dem ein einmal eingehandelter Rückstand nicht mehr leicht zu kompensieren ist. Denn es gibt zu viele Details und Dinge im Kopf auszurechnen: Kaufpreise von Aktien, Ausschüttungsbeträge, Entwicklungsstufen, Baukosten. Die Partien verlaufen unheimlich unterschiedlich. Je nach Spielerzahl ändert die Atmosphäre am Tisch. Während sich zu dritt jeder eher egoistisch einer Gesellschaft widmet, führt der Erfolg zu sechst nur über Kooperation. Überraschend ist, wie schnell das dicke Ende einer Partie oft kommt, nachdem ein Bautrupp Chicago erreicht hat.

«Chicago-Express»: Eisenbahn- und Wirtschaftssimulation von Harry Wu für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren. Spieldauer: etwa 60 Minuten. Verlag: Queen-Games. Preis: etwa 80 Franken. Internet: www.queen-games.de. dossier.spiele@nzz.ch

Schweinebammel

tom. «Uno»- und «Tschau-Sepp»-Varianten gibt es so viele wie Ferkel in der Sau-Mästerei. Das neueste Familienmitglied heisst «Schweinebammel» und wartet mit einer saulustigen Grafik auf, wie sie für Spiele aus dem Drei-Magier-Verlag typisch ist.

Statt «Tschau» zu sagen, muss man vor Beenden grunzen, und es gibt neue Mechanismen, um «Schweinekarten» loszuwerden: Man darf zwei Karten auf einmal ablegen, wenn man rechnen kann, wobei die Werte der obersten Karte des Ablagestapels und zweier Handkarten addiert oder subtrahiert werden. Beispiel: Wenn auf dem Ablagestapel ein Schwein mit dem Wert 2 liegt, darf man ein 3-Schwein und ein 5-Schwein dazulegen (2 plus 3 gleich 5). Negative Misthaufen-Karten können Mitspielern untergejubelt werden, wenn man ein Schwein ausspielt, dessen Wert der Anzahl Handkarten des Opfers entspricht. Für weitere Turbulenzen sorgen Bauer Heinrich und der freche Eber Eberhard.

Der simple Einstieg, die originellen Sonderkarten, die witzige Grafik und das dauernde Ge-grunze sorgen auch bei Erwachsenen für Stimmung und Schadenfreude. Die Spieldauer dieses schweinischen Spiels ist aber leider garantiert länger als auf der Packung angegeben. Auch die Verlags-Altersempfehlung «ab 6» stimmt für einmal gar nicht. Erst mit Kindern ab der 3. Klasse, die ihre Optionen mühelos durchrechnen können und in der Lage sind, mathematisch zu entscheiden, welche Karte sinnvoll ist, spielt sich «Schweinebammel» zügig.

«Schweinebammel»: Kartenspiel von Inon Kohn für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren. Spieldauer: 30 bis 40 Minuten. Verlag: Drei Magier. Preis: etwa 16 Franken. Internet: www.schmidtspiele.de.



Vor Beenden bitte grunzen!

MATTHIAS WÄCKERLIN

Schachgesellschaft Zürich (9)

Die wechselvolle Geschichte eines «Altherrenklubs»

Der älteste Schachverein der Welt feiert heuer seinen 200. Geburtstag. Zwei Monate vor den Turnieren in Kongresshaus und Bahnhof hat die SG Zürich ein umfangreiches Jubiläumsbuch* vorgelegt.

Festschriften sind ein schwieriges Genre. Diktiert durch eine kalendarische Notwendigkeit, geraten sie oft zu wenig leserlichen Nabelschau, zu unkritischen Selbstbespiegelungen, die sich in chronologischen Abrissen und mehr oder minder originellen Anekdotensammlungen erschöpfen. Von ganz anderem Kaliber ist die Festschrift, die sich die Schachgesellschaft Zürich dieses Jahr zu ihrem 200. Geburtstag geschenkt hat. Verfasst wurde sie vom Internationalen Schachmeister Richard Forster, der vor fünf Jahren bereits mit einer Biografie des Schachmeisters Amos Burn für Aufsehen gesorgt hat. Herausgekommen ist ein Werk, das sich sehen lässt.

Zürichs ideale Grösse

Das 576 Seiten starke Buch gliedert sich in vier Teile: Geschichte, Personenlexikon, Turnierlexikon und Chronik. Während die beiden lexikalischen Teile und die Chronik zum Stöbern und Nachschlagen einladen, liest sich die historische Darstellung im ersten Teil am besten am Stück. Hier geht Forster unter anderem der Frage nach, wieso es gerade der Schachgesellschaft Zürich beschieden war, zum ältesten noch heute bestehenden Schachverein der Welt zu werden. Einen Hauptgrund sieht der Autor in der Beschaffenheit der Stadt. Mit seinen gut 10 000 Einwohnern wies Zürich Anfang des 19. Jahrhunderts, als sich das Schachspiel im aufkommenden Bürgertum verbreitete, eine vielleicht gerade ideale Grösse auf. Die Stadt war nicht so umtriebzig wie die europäischen Metropolen, in denen schon früher Schachklubs entstanden waren, die aber unter der Konkurrenz neuer Vereinsgründungen wieder eingingen, aber auch nicht so kleinräumig, dass das Schicksal eines Vereins an einer einzelnen schachbegeisterten Person gehangen hätte. Gleichwohl entging die 1809 von einem Kolonialwarenhändler, einem Papierfabrikanten, dem Zürcher Staatskassier und drei Kunstmalern gegründete Schachgesellschaft im 19. Jahrhundert zweimal nur knapp der Auflösung. In den 1840er

Jahren wurde sie von einer Abspaltung, die zunächst drei Jahre neben der Schachgesellschaft existiert hatte, übernommen, in den 1880er Jahren rettete eine tiefgreifende Reorganisation den serbelnden Verein. Wie Forster treffend bemerkt, spielte bei solchen Wendungen auch das Glück oder der Zufall eine Rolle.

Die Partie war, um eine Schachanalogie zu bemühen, gesund angelegt, in kritischen Situationen musste aber jeweils eine gute Fortsetzung gefunden werden, um einem vorzeitigen Schachmatt aus dem Weg zu gehen. Im Gegensatz zur Schachpartie gingen solche wegweisenden Entwicklungen meist mit personellen Erneuerungen einher.

Konflikte zwischen den Generationen

Krisenhafte Zuspitzungen gab es auch im 20. Jahrhundert. Wie schon im vorangehenden Jahrhundert präsentierten sie sich zumeist als Generationenprobleme. Die Schachgesellschaft entwickelte ein starkes Traditionsbewusstsein. Das Festhalten am Bewährten konnte allerdings leicht in eine strukturelle Verkrustung umschlagen und dazu führen, dass sich jüngeren nachstossenden Spielern im bisweilen als «Altherrenklub» apostrophierten Verein keine Entfaltungsmöglichkeiten boten. Die Folge waren Neugründungen wie der Schachklub Nimzowitsch in den 1940er Jahren und die Schachkooperative in den 1970er Jahren, die sich als explizite Gegenwürfe zur Schachgesellschaft formierten, oder auch der Aufstieg des Quartiervereins Wollishofen zur städtischen Kraft in den letzten beiden Jahrzehnten.

Gleichwohl steht ausser Zweifel, dass keine Vereinigung das zürcherische, aber auch das schweizerische Schachleben so nachhaltig geprägt hat wie die SG Zürich. Nicht nur ist der Palmarès der Schachgesellschaft und ihrer Mitglieder im schweizerischen Schach unerreicht, sondern führende Persönlichkeiten des Vereins übernahmen auch wichtige Funktionen im nationalen Verband. Zudem zeichnete sich die Schachgesellschaft als Organisatorin bedeutender internationaler Turniere aus. Die Glanzzeit waren die Präsidialjahre von Alois Nagler (1953 bis 1962), in denen das Kandidatenturnier für die Weltmeisterschaft 1953 ausgerichtet wurde, an dem sich bis auf den Weltmeister die ganze damalige Weltelite beteiligte, und ebenso das Jubiläumsturnier «150 Jahre SG Zürich» 1959, mit den jungen Michail Tal und Bobby Fischer als grossen Attraktionen. Die Geschichte der Schachgesellschaft war daher eng mit der Ent-

wicklung des organisierten Schachspiels in der Schweiz verknüpft. Eine der Stärken von Forsters Darstellung ist, dass sie die vielfältigen Bezüge und Wechselwirkungen aufzeigt, die zwischen der Schachgesellschaft und ihrem regionalen, nationalen und internationalen Schachumfeld bestanden.

Einflüsse von Politik und Gesellschaft

Öfters wird auch auf politische und gesellschaftliche Zeitumstände verwiesen, welche die Entwicklung der Schachgesellschaft immer wieder beeinflussten. Diese Angaben kommen insgesamt aber eher zu kurz. Gewisse Ereignisse hätten durch eine stärkere Einbettung in den zeitgenössischen Kontext zusätzliche Bedeutungen erhalten. So muss der Grosswettkampf an 150 Brettern, der 1937 zwischen dem städtischen bürgerlichen und dem Arbeiterschachverband abgehalten wurde, wohl in engem Zusammenhang mit dem historischen «Friedensabkommen» in der schweizerischen Metall- und Maschinenindustrie desselben Jahres gesehen werden. In früheren Jahren, aber auch wieder zu späteren Zeiten gingen sich die bürgerlichen Vereine und Verbände und diejenigen der Arbeiterbewegung aus dem Weg, und die besonders standesbewusste Schachgesellschaft hielt zum Arbeiterschach tunlichst Distanz.

Partien von 1847 bis 2008

Forster zitiert häufig aus dem reichhaltigen Material, das er in mehreren Archiven und Bibliotheken recherchiert und auch aus privaten Sammlungen zusammengetragen hat. Dazu zählen selbstverständlich nicht nur überlieferte Schriften, sondern auch eine Vielzahl von Schachpartien und Partiefragmenten sowie einige Probleme und Studien. Neben Partien, die um die Welt gingen, finden sich längst vergessene Trouvaillen, gespielt von Weltklassenspielern ebenso wie von Lokalmatadoren. Forster präsentiert Turnier- und Trainingspartien, Beratungs- und Simultanpartien, Blind- und Blitzpartien, die älteste von 1847, die neueste von 2008. Viele der Partien und Partiefragmente werden von Forster sorgfältig und kompetent kommentiert, so wie es die Leserinnen und Leser dieser Schachrubrik seit Jahren von ihm gewohnt sind (vergleiche auch den Buchauszug in der rechten Spalte).

Zum stimmigen Gesamteindruck des Werkes, dem eine grosse Leserschaft auch über die gefeierte Schachgesellschaft hinaus zu wünschen ist, tragen schliesslich die vielen, schön reproduzier-

ten Fotografien bei. Künftige Publikationen in diesem Bereich werden sich an Forsters Festschrift messen lassen müssen.

Patrick Kupper

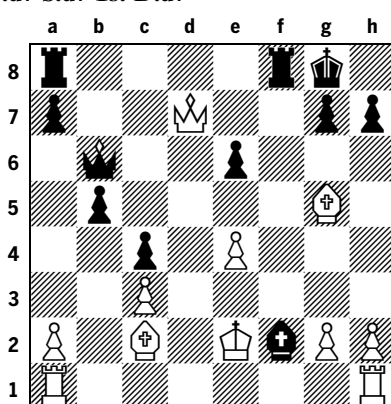
Patrick Kupper ist promovierter Historiker und spielt seit 25 Jahren beim Zürcher Lokalrivalen SV Wollishofen. Er kommt im besprochenen Buch nicht vor, im Gegensatz zu seinem Vater, dem dreifachen Schweizer Landesmeister und Ehrenmitglied der Schachgesellschaft Zürich Josef Kupper.

Nimzowitsch (simultan)- Wiesendanger (SG Zürich), Zürich 1931, Englisch (A35)

1. c4 Sf6 2. Sf3 c5 3. Sc3 Sc6 4. d4 d5 5. cd5 S:d5 6. e4 S:c3 7. b:c3 e6 8. d5 Sb8 9. Lb5† Ld7 10. d:e6 f:e6 11. Lc4 b5 12. Lb3 c4 13. Lc2 Lc5 14. Lg5 Db6 15. Se5? L:f2† 16. Ke2 0-0!!

Ein Figurenopfer, das auch einem Meisterspieler zur Ehre gereicht hätte.

17. S:d7 S:d7 18. D:d7



18. – h6!

Die überraschende Pointe: Dem Läufer steht kein gutes Feld zur Verfügung. Sowohl nach der Partiefortsetzung wie auch nach 19. Lc7 De3† 20. Kd1 Lg1!! gerät der weisse König in ein tödliches Kreuzfeuer.

19. Lc1 Lg1!

Der ästhetische Läuferzug erfolgt auch hier mit entscheidender Wirkung. Es droht sowohl 20. – Df2† als auch 20. – Tf2† 21. Ke1 Tf1†! mit Matt.

20. D:e6†

Verzweiflung. Es gab aber bereits keinen Ausweg mehr. Auf 20. Ld2 folgt 20. – Df2† 21. Kd1 Df1† 22. Le1 Tad8 und gewinnt.

20. – D:e6 21. T:g1 Dg4† 22. Ke1 Dh4† 0:1.

dossier.schach@nzz.ch

* Richard Forster: Schachgesellschaft Zürich 1809 bis 2009. Eine helvetische Schachgeschichte in zwei Jahrhunderten mit einem Turnier- und Personenlexikon. Schachgesellschaft Zürich, 2009. 576 S., Fr. 60.– (Vertrieb: SG Zürich, www.sgzurich.ch).