

Die Frage ist hier nicht nur „Wer fängt an?“, sondern auch „Wie fange ich diese Artikelserie an?“. Vielleicht sage ich einfach: Spieler brauchen Regeln. Sehr klar formulierte Regeln sogar. Findet sich in einer Spielregel

zu oft „die SpielerIn kann“ oder „der Spieler darf“, fühlen sich die meisten unwohl und forschen unermüdlich nach ob es denn nicht „muss“ heißen müsste. Auch die Frage „Wer fängt an?“ wird als in der Spielanleitung

geklärt vorausgesetzt. Wehe, wenn das nur schwammig formuliert ist. Dann hat das Spiel vielleicht einen schlechten Start mit einem nicht akzeptierten Startspieler.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 1

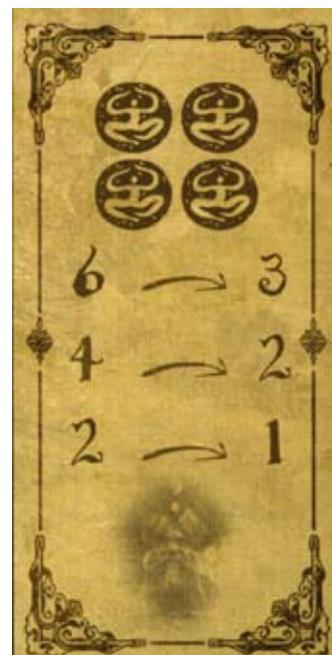
Der Startspielervorteil

Irgendwer musste ja mal anfangen. Nicht nur mit dem Aufrechtgehen, dem Sprechen, dem Kochen und dem Rasieren, sondern auch mit dem Spielen. Von Knochenboule und Säbelzahn poker bei Fred und Wilma Feuerstein über Würfelspielen mit Astragalen (Sprungbeine aus den Hinterbeinen von Paarhufern wie Schafen oder Ziegen, im Griechischen bezeichnet Astragalo noch immer verschiedene Geschicklichkeits- und Würfelspiele) war es ein weiter Weg zu den klassischen Brettspielen wie Schach, Dame oder später zu Mensch-ärger-dich-nicht, kurz Mädln, und zu den Kartenspielen Skat, Bridge, Canasta, Tarock, Schnapsen, ... Aber alles der Reihe nach.

Bei **Schach**, dem königlichen aller königlichen Spiele, wird die Farbe ausgelost und der Spruch „Weiß beginnt, schwarz gewinnt“ hat zumindest in seinem ersten Halbsatz absolute Gültigkeit. Der zweite Halbsatz stimmt auch dann sehr zuverlässig, wenn ich mit weiß spiele. Ich kenne die Schachregeln, sie sind schließlich einfach genug und rasch verinnerlicht, ich bin aber ein williges Bauernopfer und tappe sicher in jede auch noch so durchsichtig gestellte Falle. Schach macht mich matter als mein König nach 14 Zügen ist. Da die Revanche-Partie meist mit vertauschten Farben gespielt wird, findet hier ein regeltechnisch vorgesehener Ausgleich des in Schachkreisen bekannten

Startspielervorteils statt. Mir nützt der Tausch der Farben nicht, ich verliere so oder so. Auf mich kann man eine Bank setzen, auf Niederlage, versteht sich. Als Schach-Urahn gilt das Chinesische Schach, in Expertenkreisen auch **Xiangqi** genannt. Allein die verschiedenen Schreibweisen des Spielnamens würden die ersten drei Folgen dieser Serie füllen.

90 Figuren gibt es, sie tragen andere Namen als jene im Schachspiel, sie ziehen aber doch ähnlich. Soldaten bewegen sich stur auf den trennenden Fluss in der Spielbrettmitte zu, das Pferd bewegt sich wie wir es vom Schach gewohnt sind im Rösselsprung und der Elefant diagonal



Startspielermarken

Nautilus › Notre Dame › Vintage › Marco Polo › Divinare

Wer fängt an?

entnommen: frisch gespielt 1 2016 www.frisch-gespielt.at

wie der Läufer, nur etwas schwerfälliger und daher nur zwei Felder weit. Der uns bekannte König heißt dort Feldherr und seine beiden Leibwächter agieren wie schwache Schachdamen. Die Steine sind weiß und rund mit roter und schwarzer Beschriftung. Rot eröffnet das Spiel.

Bei abstrakten Positionsspielen mit schwarzen und weißen Figuren oder Steinen und sehr geringem Glücksanteil findet sich obige Art des Startspielerhandlings mit Farbtausch vor der Revanchepartie sehr häufig. Man denke nur an die alten Klassiker wie Go und eine der unzähligen Varianten Gobang, sowie Mühle oder Dame. Bei **Dame** gibt es, um einen Startspielervorteil auszugleichen, die sogenannte „Three-Move-Restriction“. Diese wird bei ernsthaften Dame-Turnieren gerne angewendet. Aus einem Katalog verschiedener Eröffnungen spielt jeder drei Züge entsprechend der Vorgabe, nach der Partie wird dieselbe Eröffnung mit vertauschten Farben gespielt. Diese Regelung sollte den vielen Unentschieden im Turnierspiel, durch gewisse Eröffnungssequenzen provoziert, entgegen wirken. Das erweckt direkt den Anschein, als wäre ein Sieg bei Dame auf hohem Niveau, ähnlich wie bei Schach, auch nur mit dem für Gelegenheitsspieler langweiligen Fallstudium vieler Partien möglich.

Let's Go!

Bei Go erübrigt sich das. Die Vielzahl möglicher Züge und Gegenzüge erstickt stereotypes Spiel bereits im Keim. Umzingeln und umzingelt werden, das ist die Devise. In der grauen Spieltheorie, für Nerds sicher spannend aber mit der Praxis nicht zu vergleichen, wird Go den endlichen Nullsummenspielen mit perfekter Information zugeordnet. Endlich stimmt sicher,

jede Partie endet irgendwann, und perfekte Information kann ich auch interpretieren: Alle Komponenten liegen offen. Das mit den Nullsummen muss ich noch googeln. Vielleicht liefere ich die Erklärung in einer späteren Folge nach, sollte mir der Startspielerstoff ausgehen. Dass es mittlerweile *Coffee to go*, *Pizza to go* und *Noodles to go* gibt, hat mit dem Spiel nichts zu tun. Ich würde sogar meinen, dass Essen und Trinken während einer Partie Go verboten sind. Schließlich gilt es als akustische Umweltverschmutzung und damit als verpönt, mit der Hand in der Dose mit den Spielsteinen zu rühren. Das Schmatzen und Schlürfen beim Verzehr von Asia-Nudeln fällt sicher auch in die Kategorie „Ich darf den Gegner nicht durch Geräusche ablenken und seine Konzentration stören“. Wie das mit einseitigem Einlegen einer Pipi-Pause ist, konnte ich trotz intensivem Quellenstudium nicht ermitteln.

Go galt bisher als zu komplex, um mit computergestützter KI (künstliche Intelligenz) gegen Go-Meister bestehen zu können. Nun gewann erst kürzlich *AlphaGo*, ein von *DeepMind* entwickeltes Computerprogramm, mit 5:0 gegen den regierenden Europameister Fan Hui und nun geht es (vielleicht) auch dem Szene-Star und Go-Profi Lee Sedol, Besitzer des 9. Dans, an den Kragen. Mr. Lee ist bereits voll im Training und wenn man Insidern glauben darf, sehr viel stärker als Mr. Fan.

Backgammon, wie der „lange Puff“ nun genannt wird, kennt ebenso nur schwarze und weiße Spielsteine – oder zumindest helle und dunkle wie die Schichten vom Ildefonso oder rote und schwarze wie die Farben der einstigen Großparteien in Österreich. Was der „lange Puff“ ist? Im Bordell wurde früher

viel gespielt, um die Wartezeit auf das Schäferstündchen zu überbrücken. Darunter auch ein Spiel mit Scheiben aus Holz in schwarz und weiß, die Würfel getrieben gegenläufig eine Bahn durchlaufen müssen. Besonders schöne und wertvolle Exemplare finden sich in der Sammlung des Kunsthistorischen Museums in Wien. Feine Tier schnitzereien zieren das Brett und jeder Spielstein zeigt künstlerisch wertvolle erotische Szenen, quasi Arbeitsberichte aus dem früheren Einsatzbereichs des Spiels.

Weiß spielt im Uhrzeigersinn, schwarz dagegen. Oder umgekehrt. Das ist nicht eindeutig festgelegt und eigentlich auch völlig egal. Der Startspieler wird ausgewürfelt. Jeder Spieler wirft einen Würfel, der Spieler mit dem höheren Wert beginnt die Partie und verwendet danach gleich beide Würfel für seinen ersten Spielzug. Er bewegt einen oder zwei eigene Spielsteine ein paar Points oder Zungen, wie die Felder genannt werden, weiter.

Würfelt man Pasch um Pasch, wird man gewinnen und für mich persönlich ist Backgammon daher letztlich ein reines Glücksspiel. Mein griechischer Kollege, nennen wir in Kostas, wollte mich vor Jahren vom Gegenteil überzeugen und wir verabredeten uns zu ein paar Partien, *Best of Five*. Ich verließ seine Wohnung mit einem selbst für mich erstaunlichen 3:0 in der Tasche und spielte seither nie wieder Backgammon. Einerseits soll man das Glück nicht zu sehr strapazieren, andererseits mag ich das Spiel eigentlich nicht.

Fortsetzung folgt ...

