

DELUXE



MONOPOLY

The image features the classic Mr. Monopoly character, a man with a large mustache, wearing a top hat and a tuxedo, holding a cane. He is positioned centrally, appearing to walk through the word 'MONOPOLY'.



Die interessante Geschichte eines außergewöhnlichen Spieles von Tom Werneck

Bei einem Familienspiel kann es ruhig mal ein wenig laut und lebhaft zugehen. Das ist ganz normal.

Bei **Monopoly** geht es meist turbulent zu. Das ist wahrscheinlich auch ganz normal. Vielleicht liegt es in der Natur des Spiels, daß es auch bei an sich friedfertigen Menschen eine Art Urinstinkt wachruft. Es ist gut möglich, daß es die gleichen Verhaltensmuster sind, die in der Steinzeit den Menschen zum Jäger und Sammler machten und ihn heute fast zwanghaft dazu bringen, Reichtum und Wohlstand zusammenzutragen, auch wenn dieser nur aus ein paar Grundstückskärtchen, grünen Häusern oder knallroten Hotels besteht.

Monopoly ist ein aufregendes Spiel. Am meisten natürlich, wenn man es spielt. Doch auch alles, was sich drum herum rankt, ist voll von Merkwürdigkeiten. Das Spiel selbst hat eine Geschichte, die nur in Amerika möglich war und die voll seltsamer Widersprüche steckt. Sicherlich gibt es in der umfangreichen Schach-Literatur noch mehr Anekdoten und Histörchen zum ‚Königlichen Spiel‘, doch was man sich von **Monopoly** alles zu erzählen weiß, ist sicher bizarrer, verrückter und viel spannender.

Monopoly ist nämlich ein Spiel, das geradezu magisch alle Arten von Spinnern, Rekordjägern und Exzentrikern anzulocken scheint. Es genügt wohl nicht, friedlich am Küchentisch oder auf dem Bauch auf dem Wohnzimmerteppich liegend zu spielen. In Baumhäusern, fahrenden Aufzügen, Badewannen oder Swimming Pools spielt es sich nämlich viel besser! Selbst im Guinness-Buch der Rekorde ist diesem spektakulärem Tun ein Platz eingeräumt. Und ständig kommen neue verrückte Spielarten hinzu, denken sich Rekordjäger noch ausgefallenerer Varianten aus.

Ein paar Varianten gefällig?

Das kleinste noch spielbare Brett mißt 2,5 Zentimeter im Quadrat. Darauf wurde eine dreißigstündige Partie ausgetragen. Vermutlich mit Vergrößerungsgläsern und Pinzetten. Zittrige Finger sollte man dabei nicht haben!

Das größte Spiel, das nicht unter freiem Himmel, sondern noch ‚im Haus‘, oder sagen wir besser, unter einem Dach gespielt werden kann, sprengt den Rahmen einer Wohnung deutlich. Es hat eine Seitenlänge von gut 37 Metern. Wer hat schon ein Wohnzimmer mit mindestens 1.370 Quadratmetern? Vielleicht schüchtert eine solche überdimensionale Größe normale Spieler ein, denn die Teilnehmer an diesem Rekord-Versuch waren alle Profi-Sportler. Sieger war ein bekannter Spieler vom Detroit Lions Football-Team.

Das größte Spiel im Freien hingegen wurde von einer Gruppe von Studenten am

Juanita-College in Huntington, Pennsylvania, im Jahre 1967 ausgetragen. Als Spielfeld diente ein großer Teil des Universitätsgeländes und ein Teil der Bürgersteige in dem angrenzenden Wohnviertel. Statt Kegeln liefen Menschen über den Plan, die ihre Anweisungen von radelnden Boten übermittelt bekamen. Diese wiederum standen über Sprechfunk mit den Spielern in Verbindung. Gewürfelt wurde mit riesigen Schaumstoffquadern, die von der Plattform einer Feuerleiter aus dem dritten Stock herabgeworfen wurden.

Einen ziemlich verrückten Rekord stellten Kinder in Colorado auf. Zwei Teenies aus Greeley buddelten in ihrem Garten eine Höhle. Darin spielten dann acht Buben im Turnus einhundert Stunden lang und qualifizierten sich damit als Meister im „unterirdischen **Monopoly**“. Während des Spiels wurden sie mit Nahrung und Ummengen von Popcorn versorgt. Als sie nach vier Tagen und vier Stunden ihr Ziel erreicht hatten, wurden sie mit einem riesigen Kuchen belohnt. Selbstverständlich war es eine getreue Nachbildung des **Monopoly**-Spielbretts.

Daß **Monopoly** nicht unbedingt im Wohnzimmer ausgetragen werden muß, zeigt auch ein anderer ausgefallener Rekord. Da wurde eine Partie in einem Baumhaus ausgetragen. Sie dauerte 240 Stunden, also volle 10 Tage.

Auch gegen die Schwerkraft sind die **Monopoly**-Spieler schon angetreten. Am 10. April 1974 begannen David Kemper und David Lichterman, beide Studenten an der Universität von Michigan, auf einem Spielplan zu spielen, den sie mit Filzschreibern an die Decke gemalt hatten. Da die serienmäßig mitgelieferten Spielsteine nicht an der Decke haften wollten, ersetzten sie sie durch kleine Luftballons, die sie mit Helium gefüllt hatten. Um ihre Halswirbel und ihr Gleichgewichtsgefühl zu erhalten, gaben die beiden nach einem vierstündigen Spiel auf. Dieses Ergebnis ließ andere Rekordjäger nicht ruhen. Der derzeitige Rekord im „An-der-Decke-Spielen“ liegt bei 36 Stunden.

Wie bei den Laufwettbewerben in der Leichtathletik ist eine fein differenzierte Klassifikation von Marathon-Wettbewerben entstanden. In der Klasse „Das längste Spiel mit einer unbegrenzten Zahl von Spielern“ steht der Weltrekord derzeit auf 1.416 Stunden, das sind ganze 59 Tage. Er wird gehalten vom McCluer North Games Club in Florissant, Missouri. Das muß man sich einmal vorstellen: Knapp zwei volle Monate für ein einziges Spiel!

Interessanterweise liegt der Rekord in der Klasse „Das längste Spiel mit fünf Spielern“ mit 624 Stunden, also 26 Tagen, unter dem des längsten Spiels mit vier Teilnehmern. Die haben ihre Partie 660 Stunden hingeschleppt und damit das Fünfersteam um 1 1/2 Tage überboten. In der Klasse für drei Spieler geht es deutlich abwärts! Hier liegt der Weltrekord bei „nur“ 286 Stunden, also gerade 2 Stunden unter der 12-Tage-Marke.

Dann gab es eine Weile noch eine recht seltsame Disziplin: Die längste Partie für zwei Spieler, die solange spielten, wie sie es ohne aufzustehen aushalten konnten. Weil das

ein gesundheitsschädlicher Unfug ist, wurde diese Kategorie ein für alle mal abgesetzt. Aber plätschernd darf gespielt werden. Das längste Spiel in einer Badewanne nahm 99 Stunden in Anspruch. Die Spieler müssen Schwimmhäute zwischen den Zehen bekommen haben. Selbstgesetzte Bedingung war immerhin ein Wasserpegel von mindestens 15 Zentimetern.

Überhaupt scheint es das Wasser den **Monopoly**-Spielern angetan zu haben. Ein paar Taucher, die in Beverly, Massachusetts, einen Unterwasserrekord aufstellen wollten, scheiterten erbärmlich, weil sich Spielgeld, Grundstückskarten und vor allem der Spielplan nach einer Weile einfach auflösten. Sie trugen das Problem an die Fertigungstechniker von Parker Brothers, dem amerikanischen Hersteller von **Monopoly**, heran. Die scheinen für solche verquere Ideen ein offenes Ohr zu haben, denn sie machten sich daran, ein wasserfestes und auch unter Wasser spielbares Set herzustellen. Das scheint aber gar nicht so einfach zu sein.

Die Techniker nahmen einen normalen Spielplan aus der Serienfertigung, beschichteten ihn und klebten ihn auf eine Metallplatte. Häuser und Hotels wurden ausgebohrt und mit Stahlwolle gefüllt. Das Ergebnis war ein wasserfestes Spiel, das mehr als 20 Kilo wog. Auch die Besitzrechtikarten und das Spielgeld mußten besonders präpariert werden. Man klebte sie auf dünne Blechplättchen und versah sie ebenfalls mit einem wasserfesten Lack. Doch bei einem Test im Wassertank löste sich die ganze Pracht unversehens auf. Zudem war die Handhabung ziemlich mühsam, weil die Geldstapel sehr dick wurden.

Bei ihrem nächsten Versuch kamen die Techniker auf eine andere Beschichtungstechnik, was jedoch die Probleme immer noch nicht wirksam löste. Denn jetzt war das Spielgeld zwar wasserfest, aber zu leicht, um unter Wasser zu bleiben. Es trieb zur Oberfläche. Die Spieler hatten bei den ersten Tests alle Hände voll zu tun, damit ihnen der schnell erworbene Reichtum nicht einfach davonschwamm.

Jetzt war aber der Ehrgeiz angestachelt. Nach drei Wochen Arbeit stand schließlich ein komplettes Spiel, das über 40 kg wog, spielbar war und sich als wassertüchtig erwies. Das Spiel wandert derzeit von Rekordversuch zu Rekordversuch und wird zwischendurch für Shows und Demonstrationen eingesetzt. Wer es sich ausleihen möchte, muß sich lange vorher anmelden. Das Spiel ist so oft im Einsatz, daß es manchmal zwischen den einzelnen Spielen kaum richtig trocken wird.

Die New England Divers, Inc., stellten als Initiatoren für diese feuchte Spielart auch prompt einen beachtlichen Rekord auf. Doch der hielt sich nicht lange. Eine Gruppe von Tauchern begann zu mitternächtlicher Stunde einen neuen Rekordversuch in einem großen Swimming Pool. Nach etwa 30 Stunden zog ein heftiges Gewitter auf und es bestand die Gefahr, daß der Blitz ins Wasser einschlagen könnte. So verließen die Taucher für etwa 15 Minuten das Becken.

Damit stellte sich das Problem, wie die Zeit gemessen werden sollte. Die Entscheidung des **Monopoly**-Komitees war hart, aber klar: Der Versuch galt als nach 30 Stunden abgebrochen. Sobald das Team wieder tauchte, sollte die Zeit neu gerechnet werden. Die Taucher nahmen diese Entscheidung gelassen hin, sprangen ins Becken, schwammen zu ihrem Spielplatz und tauchten die nächsten 72 Stunden nicht wieder auf. Von

kurzen Essenspausen abgesehen hatten sie über hundert Stunden spielend unter Wasser verbracht. Außer ihrem Rekord konnten sie wenigstens noch geltend machen, das erste offiziell beobachtete Spiel gespielt zu haben, das durch höhere Gewalt unterbrochen wurde. Aber auch dieser Rekord ist den braven Tauchern längst aus den Händen gespielt oder, besser gesagt, gespült worden. Die Marke liegt jetzt bei 1.008 Stunden. Das sind knapp eineinhalb Monate! Das derzeitige Rekordteam besteht aus einer Mannschaft von 140 Tauchern der Lodi, California Diving School, die sich in Tauchanzügen und mit Preßluftflaschen im Zwei-Stunden-Takt ablösten.

Wüßte man nicht, daß es sich um einen Rekordversuch handelte, so könnte man manchmal annehmen, manche **Monopoly**-Spieler seien nicht ganz richtig im Kopf. Was soll man auch von Leuten halten, die sich ihr Spieltischchen im Fahrstuhl eines großen Hotels aufbauen und dort über Grundstücke und Mieten verhandeln? Einem Lift wohlverstanden, der ständig in Bewegung ist. Die mitfahrenden Hotelgäste wunderten sich nicht nur, sie gaben jeweils auch ihre Kommentare und Ratschläge zur Spielsituation ab. Auch diese Spieler verfügten über Geduld und ein ausgezeichnetes Sitzfleisch, denn der Rekord steht auf 384 Stunden, also 16 Tage.

Der Wunsch nach einem kurzen Ruhm, den eine kleine Zeitungsnotiz oder gar ein Eintrag ins Guinness-Buch der Rekorde mit sich bringt, treibt seltsame Blüten und entlockt den Spielern immer wieder neue Ideen. So gibt es zum Beispiel das längste Spiel auf einem Feuerwehrgewagen, das mit 101 Stunden oder 4 Tagen und 5 Stunden verbucht wurde. Oder das längste Spiel auf einer Wippschaukel, auf der es die Spieler etwa doppelt so lange aushielten. Dabei wurden übrigens dicke Gymnastikmatten unter den Sitzen der Spieler ausgelegt. Aus Sicherheitsgründen. Falls einer der Spieler einschlafen sollte...

Die Rekorde liegen übrigens nicht nur im Verhalten der Spieler, sondern teils auch im Spiel selbst. Denn von Monopoly wurden weltweit in einem halben Jahrhundert mehr als 80 Millionen Stück verkauft. Die Zahl der Spieler läßt sich auf etwa 250 Millionen schätzen. Und die Leistung der größten Baufirmen kann sich gegen Monopoly als Bauherr verstecken: Rund 2 560 000 000 kleine grüne Häuschen hat Parker bisher 'errichtet'. 2 560 000 000 — das sind zwei Milliarden und fünfhundertsechzig Millionen Stück!

Auch der „Dollarausstoß“ ist gewaltig. Die Summe der im Jahr gedruckten Monopoly-Spielgeld-Dollar ist etwa das fünfundsingfachte der Notenproduktion der staatlichen Münze der Vereinigten Staaten. Dabei sind die Beträge, mit denen in den USA gespielt wird, vergleichsweise klein. Während in der deutschen Fassung jeweils 4000,- Mark ausgezahlt wird, wenn man über LOS kommt, erhält man dort nur den zwanzigsten Teil, also 200 Dollar. Alle Beträge für den Kauf von Grundstücken, Häusern oder Hotels, für Mieten, Steuerzahlungen und so weiter stehen im gleichen Verhältnis.

Bei einem auf 161 Stunden angesetzten Marathon-Spiel an der Universität von Pitts-

burgh ergab sich ein ernsthaftes Problem. Die Studenten spielten nicht nach der offiziellen Regel, nach der die Bank nicht pleite gehen kann. Nach einigen Tagen war es offensichtlich, daß die Bank innerhalb kürzester Zeit ihre Zahlungen einstellen mußte, wenn nicht schnell Abhilfe geschaffen werden konnte. Nun wollten sich die Spieler damit nicht zufrieden geben, Beträge auf einen Zettel zu kritisieren und dies als Geld zulassen. So telegraphierten sie an Parker und schilderten die Notlage. Sie erbaten schleunigst eine Million, weil sonst eine Wirtschaftskrise unabwendbar sei. Die Leute bei Parker zeigten Humor, packten rasch das Spielgeld ein und schafften es in das nächste Flugzeug nach Pittsburgh. Während die kostbare Fracht noch in der Luft war, telegraphierten sie an eine große Bank in Pittsburgh. Die jagten einen Panzerwagen zum Flugplatz. Unter der Aufsicht von bewaffneten Guards wurde das Geld umgeladen und kurz vor dem endgültigen Bankrott zu der notleidenden **Monopoly**-Bank geschafft. Diese Geschichte geschah 1961 und war das erste offiziell aufgezeichnete **Monopoly**-Ereignis der Welt.

Andere folgten. So zum Beispiel eine Geschichte, die in einer Zeitung in North Carolina zu lesen war. Im Gefängnis von Ashville schluckte einer der Insassen mehrere Häuschen und Hotels. Daraufhin wurde er in eine Klinik geschafft. Nach den ersten Notmaßnahmen schrieb der Arzt auf den Überweisungsschein: „Gehe in das Gefängnis!“

In den USA ist es — wesentlich ausgeprägter als bei uns — Mode, Wohltätigkeitsveranstaltungen durchzuführen. Oft werden dort spektakuläre Shows arrangiert, um möglichst viele Leute herbeizulocken. Eine dieser publikumswirksamen Attraktionen war im Jahre 1983 ein zweitägiges Spiel, das der Taucherclub des Politechnikums in Worcester, Massachusetts, aufgezogen hatte. Es fand im Haifischaquarium statt. Es ist anzunehmen, daß die Raubfische vor Spielbeginn sehr ausgiebig gefüttert wurden. Zumindest haben sie sich nicht störend in das Spielgeschehen eingemischt.

Nerven zeigten Posträuber, die 1967 in Cheddington, Großbritannien, einen Zug überfallen und ausgeraubt hatten. Zur Überbrückung einer längeren Wartezeit spielten sie **Monopoly**. Die Beute betrug mehrere Millionen Mark und diente den Gaunern während der Partie als Spielgeld.

Selbst für die Weltraum-Zukunft sind die **Monopoly**-Hersteller schon gerüstet. Im Auftrag der NASA produzierten sie zwei Spielsets, die für den Einsatz im Weltraum tauglich sind. Noch kamen diese Sonderanfertigungen nicht zum Einsatz. Sie sollen aber mit ‚nach oben‘ genommen werden, wenn eine Crew für einen längeren Aufenthalt ins All geschossen wird.

In den USA hält sich hartnäckig das Gerücht, daß die Stadtväter von Atlantic City ein **Monopoly**-Brett benutzt hätten, als sie die Straßen ihrer Stadt benennen mußten. Atlantic City erhielt aber das Stadtrecht bereits 1854, während **Monopoly** jedoch erst 1935 bei Parker seinen Siegeszug antrat, demnach also nicht gut für die Namensgebung Pate gestanden haben kann.

Der älteste Stadtplan von Atlantic City trägt das Datum 25. Dezember 1852. Die Straßen in der Ost-West-Richtung wurden nach den Meeren benannt, die in Nord-Süd-Richtung verlaufenden Straßen erhielten ihre Namen nach den einzelnen amerikanischen Staaten.

Das schien gut und ausreichend zu sein. Jedenfalls bis 1972. Da glaubte der Chef der öffentlichen Verwaltung, Mr. Arthur W. Ponzio, einige Modernisierungen einführen zu müssen. Die Stadt hatte sich nämlich in den vorhergehenden Jahren deutlich rückläufig entwickelt. Folglich sah es auch in den Kassen der Stadtverwaltung böse aus. Mr. Ponzio aber glaubte, daß die Stadt soweit aufzumöbeln sei, daß sich Geldgeber finden würden, die aus Atlantic City eine Art Las Vegas des Ostens machen würden. Als erstes schlug er unglückseligerweise vor, die Straßennamen der Baltic Avenue und der Mediterranean Avenue zu ändern. Es sind dies in der amerikanischen **Monopoly**-Ausgabe die beiden ersten Straßen. Sie heißen bei uns Badstraße und Turmstraße.

Beide Straßen sind nicht gerade malerisch zu nennen. Es mag Zufall sein, paßt aber haargenau ins Bild, daß es die billigsten Straßen auf dem **Monopoly**-Brett sind. Viele Häuser sind heruntergekommen, manche haben mit Brettern vernagelte Fenster. Dazwischen gibt es ein paar billige Kneipen und einen Schrottplatz. In der Baltic steht ein lausiges Hotel, das beileibe keine teuren Mieten rechtfertigt. Genau wie im Spiel.

An sich war die von Mr. Ponzio vorgesehene Maßnahme gar nicht so abwegig. Baltic Avenue ist nur einer von drei Namen, die eine sehr lange, sich gerade durch die Stadt ziehende Straße in ihrem Verlauf hat. Mr. Ponzio machte geltend, daß es für einen Ortsfremden verwirrend sei, sich mit drei Namen für eine Straße zurechtfinden zu müssen und schlug deshalb ‚Fairmont Avenue‘ als neuen Namen vor. Für die Mediterranean schlug er den Namen ‚Melrose Avenue‘ vor. Auch hier war das Argument, die Mediterranean sei nur ein Teilstück einer langen Straße mit insgesamt drei verschiedenen Namen.

Mr. Ponzio hatte die Rechnung ohne den Wirt, genauer gesagt, ohne die **Monopoly**-Spieler gemacht. Ein Sturm der Entrüstung brach über ihn herein. Was eigentlich nur eine kleine Verwaltungsangelegenheit einer unbedeutenden Stadt war, geriet unversehens in die Schlagzeilen der Presse und wurde im ganzen Land diskutiert. Die Post brachte säckeweise Protestschreiben.

Am 11. Januar 1973 tagte der zuständige Ausschuß der Stadtplanungskommission, um über die Angelegenheit einen Beschluß zu fassen. Hunderte von Zuhörern und zahlreiche Journalisten hatten sich eingefunden. Alle Gänge des sonst unbeachteten und stillen Gebäudes waren mit Neugierigen und Schaulustigen vollgestopft. In dem Hearing meldete sich eine Abordnung der angesehenen Princeton-University zu Wort. Dort hatte man eine Liga zur Rettung der Baltic und der Mediterranean gegründet. Der Sprecher erklärte, daß man der Entscheidung eine soziale Bedeutung von einiger Tragweite beimessen würde:

„Die Straßen von Atlantic City erfahren durch das Medium **Monopoly** eine Verkleinerung. Baltic und Mediterranean verkörpern dort den Lebensraum der Unterdrückten, die sich gegen die übermächtigen Kräfte vom Boardwalk (bei uns: Schloßallee) und dem Parc Place (bei uns: Parkstraße) kaum mehr zur Wehr setzen können.“

Ein anderer Ausschuß hatte in der Zwischenzeit das Innenministerium mobilisiert und machte geltend, die beiden fraglichen Straßen seien mittlerweile schon so etwas wie nationale Monumente und Teile der amerikanischen Tradition.

Ein gutes Argument in einem Land, dessen Geschichte so kurz ist und das auch noch als Makel empfindet. Was von hier aus gesehen nur ein kleiner Sturm im Wasserglas ist, schlug dort hohe Wellen. Die Sache kam erst zur Ruhe, als der Stadtrat ein für alle mal klarstellte, daß die Änderungspläne zu den Akten gelegt worden seien.

Daß die Straßennamen aus Atlantic City in dem Spiel auftauchen, ist übrigens kein Zufall. Der Erfinder von Parker's **Monopoly**, Charles Darrow, hatte mehrfach dort mit seiner Frau ein paar Tage Urlaub verbracht.

In einem halben Jahrhundert hat **Monopoly** seinen Siegeszug um die Welt angetreten. In 28 Ländern kann man es kaufen: Neben der amerikanischen Originalausgabe gibt es Versionen in 19 verschiedenen Sprachen: Französisch, Italienisch, Spanisch, Portugiesisch, Katalanisch, Deutsch, Holländisch, Flämisch, Dänisch, Schwedisch, Norwegisch, Finnisch, Griechisch, Arabisch, Hebräisch, Indisch, Chinesisch, Japanisch und Englisch (Britisch!). Innerhalb der einzelnen Sprachen gibt es bisweilen Versionen, die dem Land, manchmal auch nur einem Teilgebiet angepaßt sind. Auf Spanisch gibt es zum Beispiel Ausgaben für Spanien, Venezuela und Kolumbien. Und in Deutschland erschien eine bayrische Ausgabe — natürlich mit bayrischer Spielregel — und eine Berliner Replik. Für Versionen in anderen Sprachen werden in der Regel die Grundstücksnamen so abgeändert, daß sie zu dem jeweiligen Land passen. In der britischen Version spielt das Geschehen ganz offensichtlich in London. Schloßallee und Parkstraße sind dort Mayfair und Park Lane. In Japan wurden die Namen aus Atlantic City beibehalten. Daneben steht die Übersetzung in japanische Schriftzeichen.

Die Spielgeld-Dollars werden in die jeweilige Landeswährung übersetzt. Die Spielbretter und auch die Besitzrechtskarten unterscheiden sich üblicherweise nicht über die Grenzen hinweg im Aussehen. Marvin Gardens ist ebenso gelb wie Picadilly oder Goethestraße. Die Rue de la Paix in Frankreich entspricht in Spanien dem Paseo del Prado, bei uns der Schloßallee und in den USA dem Boardwalk. So erhält Parker die Ähnlichkeit der Landesausgaben mit dem Original .

Monopoly, daran gibt es keinen Zweifel, ist ein ‚kapitalistisches‘ Spiel. In Rußland steht es deshalb auf der schwarzen Liste. Was nicht verhindern kann, daß im Untergrund eine größere Zahl von Spielen — selten als Original, sicher meist als handgetertigte Kopien — kursieren. Bei mehreren ausländischen Ausstellungen in Moskau, aber auch in Leningrad, Kiew und anderen Orten wurden komplette **Monopoly**-Spiele ausgestellt und verschwanden. Sie wurden natürlich sofort aus den vorsorglich mitgebrachten Beständen wieder ergänzt, verschwanden wieder und so weiter. Es ist anzunehmen, daß diese Spiele „ungeschickterweise“ nicht in verschlossenen Vitrinen, sondern offen und schlecht bewacht auf Ausstellungstischen lagen...

In die DDR, so wird behauptet, würden hohe kommunistische Funktionäre immer wieder mal Spiele zu ihrem eigenen Privatvergnügen aus dem Westen einschmuggeln. In Kuba war das Spiel verbreitet und beliebt, bis Fidel Castro an die Macht kam. Er bezeichnete es als ein Symbol des imperialistischen und kapitalistischen Systems und ließ alle Spiele, wo immer man ihrer habhaft werden konnte, einziehen und vernichten.

Parker ist einer der ältesten Spielehersteller der Welt und gehört auch zu den größten auf diesem Gebiet. Die Geschichte der Firma begann im Jahre 1867 in der amerikanischen Hafenstadt Salem. Es war das Geburtsjahr von George S. Parker, dem jüngsten von drei Brüdern. George träumte davon, Journalist zu werden, so wie andere Buben heute davon träumen, Pilot oder Astronaut zu werden. Außerdem spielte er gerne. Mit seinen Freunden zog er einen privaten Spielclub auf. Dort vergnügten sie sich mit Schach, Halma und dem unerschöpflich vielseitigen Domino. Eben zu dieser Zeit wurde ein neues Spiel publiziert: The Mansion of Happiness, was man etwa mit ‚Das Haus der Glückseligkeit‘ übersetzen könnte.

Dieses Spiel entsprach dem Zeitgeist. Es sollte weniger Spaß machen als vor allem moralische Prinzipien lehren. Überhaupt wurde das Spiel zu dieser noch recht puritanisch angehauchten Zeit in New England nicht gerne gelitten. Karten zum Beispiel erweckten automatisch die Vorstellung vom losen Glücksspiel. Doch Geld zu verdienen galt auch dieser Gesellschaftsordnung nicht als Frevel. George griff das Thema Geld auf und machte das Spiel ‚Banking‘ daraus.

Gedacht war es eigentlich nur für die Mitglieder seines kleinen Spielclubs. Dort aber war es ein Treffer. Banking schlug rasch alle anderen Spiele in der Beliebtheitskala aus dem Feld. Gespielt wurde mit einem Satz von 160 Karten. Man konnte von der Bank zu dem nicht ganz unbescheidenen Zinssatz von 100 % Geld borgen. Die Spieler mußten nicht nur den Kredit zurückzahlen, sondern zudem noch versuchen, durch wilde Spekulationen ein Vermögen zu machen. Bei Spielende wurde der zum Sieger erklärt, der den größten Reichtum zusammengerafft hatte.

Die Idee lag in der Luft, das Spiel einem größeren Kreis zugänglich zu machen. Zusammen mit seinem Bruder Charles machte sich George daran, das Spiel in eine verkaufsfähige Form zu bringen. Da wurden aus dem Ablauf ein paar Kanten herausgebügelt und ein paar Holprigkeiten aus den Regeln geglättet. Schließlich bot es der mittlerweile 16jährige George zwei Buchverlegern in Boston an. Beide lehnten das Spiel ab. Einer jedoch schlug dem jungen Erfinder vor, es auf eigene Kosten herzustellen und auf den Markt zu bringen.

George besaß damals genau 50 Dollar. 40 Dollar investierte er und ließ sich 500 Kartenspiele drucken. Die restlichen 10 Dollar gedachte er in die Verkaufsanstrengungen zu stecken.

In der Vorweihnachtszeit hatte George ohne große Anstrengung den ganzen Bestand bis auf zwei Dutzend in Geschäften der in der Nähe liegenden Städte untergebracht. Das investierte Kapital von 50 Dollar hatte er eingespielt und dazu konnte er noch einen Reingewinn von 100 Dollar verbuchen. Nun zögerte der in geschäftlichen Dingen recht unerfahrene Bursche, sich darauf zu verlegen, sein Geld als Spiele-Erfinder und -Hersteller zu verdienen. Doch wieder war es der ältere Bruder, der ihn bestärkte und vorwärts schob. George gründete die George S. Parker Company in Salem. Dort ist noch heute der Stammsitz des Unternehmens.

Der Jungunternehmer hatte genau den richtigen Zeitpunkt erwischt. Die Firma wuchs rapide. Bruder Charles war mittlerweile im Ölbusiness tätig und hatte sich dort als cleverer, zupackender Geschäftsmann bewährt. 1888 konnte ihn George überzeugen, dem



George S. Parker

jungen Unternehmen als Partner beizutreten, das fortan als Parker Brothers firmierte. Ein Jahrzehnt später stieg auch der älteste Bruder, Edward H. Parker, ein.

George kümmerte sich vor allem darum, neue Spiele zu entwickeln und auszuprobieren. Er hatte eine Erkenntnis gewonnen, die man noch heute manchem Spielehersteller ins Stammbuch schreiben möchte: „Es sind viele Spiele auf dem Markt, die zwar ansprechend und interessant aufgemacht sind, sich aber als stumpf und langweilig erweisen, wenn man sie spielt.“ Um sicherzustellen, daß die von ihm entwickelten Spiele nicht in diese Kategorie fielen, spielte er jedes neue Spiel mit Angestellten, Freunden und jedem beliebigen Menschen, den er dazu bringen konnte, sich mit ihm an einen Tisch zu setzen. Er notierte sich, über welche Punkte der Regel oder des Spielablaufs seine Testspieler stolperten oder wo ein Spiel an Schwung und Spannung verlor, um Korrekturen vornehmen zu können. Obgleich er natürlich als einer der Geschäftsführer des Unternehmens sehr eingespannt war, ließ er es sich nicht nehmen, alle Spielregeln selbst zu schreiben.

Der Katalog, den Parker Brothers im Jahre 1888 herausbrachte, weist bereits 29 Spiele aus. Die meisten waren von George Parker selbst entwickelt worden. Zwei damals sehr beliebte Reise-Spiele waren The Railroad Game (etwa: ‚Das Eisenbahnspiel‘) und Innocence Abroad. Dies war übrigens der Titel von einem damals bekannten und vielgelesenen Roman von Mark Twain. Als George mitbekam, wie stark die Käufer auf den ihnen vertrauten Titel reagierten, führte er eine Neuerung ein, die bis dahin noch ohne Vorbild war: Er setzte Anzeigen für seine Spiele in Zeitungen und Zeitschriften.

Das letzte Jahrzehnt des vergangenen Jahrhunderts bedeutete einen ungeheuren Umbruch. Die Menschen waren aufnahmebereit für neue Gedanken, sie wollten Spaß, wollten das Leben genießen, waren aufgeschlossen für Kultur und Bildung. In dieses Umfeld paßten die Spiele, die Parker herausbrachte, wie The Game of American History (Das Spiel der Amerikanischen Geschichte), Presidential Game (Das Präsidentenspiel), Proverbs (Sprichwörter), Story of the Bible (Die Geschichte der Bibel), Golf, Baseball, Bowling und The Game of Travel (Das Reisespiel).

In dieser Zeit erwachte aber auch ein Bewußtsein militärischer Stärke. Amerika bereite seinen Eintritt in den Spanisch-Amerikanischen Krieg vor. Parker setzte dies in Spiel-titel um wie Military Game (Das Militärspiel), Battle Game (Die Schlacht), Hold The Fort (Die Verteidigung der Festung), War In Cuba (Krieg in Kuba), The Siege Of Havana (Die Belagerung von Havanna) und Battle Of Manila (Die Schlacht um Manila). Wenigstens waren nicht alle Spiele, die in dieser Zeit herauskamen, so martialisch, denn es gab auch The Motor Carriage Game (Das Expeditions-Spiel), Klondike (Gold-rausch) oder Prisoner of Zenda (Der Gefangene von Zenda). Letzteres stützte sich auf einen romantischen Roman, der zu dieser Zeit ein Bestseller war.

1910 kamen drei Kartenspiele heraus, die in den USA zu den Klassikern gezählt werden können: Pit, Flinch und Rook. In Millionen von konservativen amerikanischen Familien war Bridge mehr oder weniger tabu. George Parker erkannte, daß dadurch ein ungeheurer Markt für Kartenspiele entstanden war, wenn sie nur weit genug von der an-rühigen Idee des Glücksspiels weggerückt waren. Pit war so ein Spiel. Es hat die Span-nung eines guten Kartenspiels, man kann damit ‚Geld machen‘ und es ist durch seine Thematik weit vom Glücksspiel abgesetzt. Es geht darum, Karten mit dem Aufdruck von Getreidesorten durch Tausch zusammenzutragen. Dieses ausgezeichnete Spiel war

bei uns eine Weile unter dem Namen ‚Zaster‘ auf dem Markt und wird heute als ‚Quick 7‘, einer Zaster-Adaption, angeboten.

Kurz nach Pit kam Flinch. Für eine gewisse Zeit schlug dieses Spiel alle Verkaufsrekorde, weil die Spezialkarten eine große Zahl spannender Spiele erlaubten. Und schließlich kam 1906 das erfolgreichste Kartenspiel heraus, daß Parker jemals auf den Markt gebracht hat: Rook. Es war zugleich ein simples Kinderspiel wie ein anspruchsvolles Spiel für Erwachsene. Insgesamt sind über 55 Millionen Kartenspiele mit diesem Titel verkauft worden. Es ist damit das erfolgreichste Kartenspiel der USA.

Ständig waren die Parker-Brüder auf der Suche nach neuen Ideen. So kamen sie auch auf die Puzzles. Charles Parker hatte eine große Anzahl von Vorlagen aus Paris mitgebracht: Gemälde alter Meister. Sie wurden auf Sperrholz aufgeklebt und ausgesägt.

Die Puzzles waren wieder ein Volltreffer. Die Aufträge machten es erforderlich, die übrigen Bereiche — Spiele und Karten — drastisch zu kürzen. Ein weiteres Gebäude wurde angemietet und 150 neue Mitarbeiter eingestellt, nur um den Auftragsberg abzuarbeiten. Die Parker-Puzzles waren deshalb so begehrt, weil sie besondere Kunstwerke waren. Die ausgesägten Teile bekamen nämlich Formen, die erkennbar waren, wie Hummer, Schneeflocken, Rinderköpfe oder Sterne. Diese Art von Puzzles, die natürlich in der Herstellung besonders kostenintensiv ist, konnte sich bis zum Jahre 1957 halten. Bis dahin waren solche Puzzles immerhin auch in die Hände der Mächtigen gelangt: Der Zar von Rußland, Präsident Roosevelt oder die englische Königin vergnügten sich damit — um nur einige Beispiele zu nennen.

Nach dem ersten Weltkrieg wuchs Parker ständig weiter, nicht zuletzt auf Grund der Lizenz für Mah-Jongg. Aus irgend einem seltsamen und bei uns nicht recht verständlichem Grund hatte Parker an diesem Spiel Rechte erworben, obgleich die Wurzeln dieses asiatischen Spiels soweit zurückreichen, daß es eigentlich frei von Rechten hätte sein müssen. Wie dem auch sei — Asiatika waren zu dieser Zeit in den USA Mode und Mah-Jongg war das dazu passende Modenspiel.

Dann kamen die Dreißiger Jahre und mit ihnen die große Wirtschaftskrise, die keinen ungeschoren ließ. Auch Parker nicht. Und ausgerechnet diese tiefe Depression war es, die Parker den größten Erfolg seiner Geschichte bescherte: **Monopoly**. Robert Barton, der Schwiegersohn von George Parker, der sich zu dieser Zeit damit herumzuschlug, die schwer schlagseitige Firma zu reorganisieren, sagte dazu: „**Monopoly** war ein Geschenk des Himmels. Es rettete unsere Firma, die nur noch ein paar Millimeter vom Abgrund entfernt war. **Monopoly** war eindeutig ein Kind seiner Zeit. Es gaukelte den Leuten vor, daß sie auch in der Realität mit dem Kauf und Verkauf von Grund und Boden ein Vermögen machen könnten.“

Charles B. Darrow, ein Installateur, hat aus im Ansatz vorhandenen Ideen das Spiel **Monopoly** entwickelt. Vor der Weltwirtschaftskrise hatte er ein gedeihliches Auskommen, indem er Wasserleitungen und Heizungsrohre verlegte. Nun war er arbeitslos und ohne Einkommen. Seine Schulden wuchsen und wuchsen. Er versuchte es mit jeder Art von Gelegenheitsjobs, er reparierte Bügeleisen und führte die Hunde reicher Damen aus und war auch sonst nicht wählerisch — wenn er überhaupt jemanden fand, der seine Dienste bezahlen konnte. Ausgerechnet in dieser Zeit, als es hinten und vorne nicht reichen wollte, erwar-



Der geistige Vater von Parker's **Monopoly**: Charles B. Darrow

tete seine Frau ihr zweites Baby. Charles B. Darrow mußte Geld verdienen.

Er verlegte sich aufs *Erfinden*. Heraus kam eine Menge überflüssiger Dinge, die sich vor allem in dieser Zeit nicht in Geld umsetzen ließen: Er fertigte Puzzles, konstruierte eine Schlagball-Maschine als Strandspielzeug und bastelte an einer Apparatur herum, mit der man den Punktestand beim Bridge-Spiel aufzeichnen konnte. Wenn er seine Geräte einem Hersteller anbot, klang zunächst alles recht vielversprechend, aber niemand war bereit, ihm seine Erfindungen abzukaufen.

So wie Darrow erging es zu dieser Zeit fast allen. Kaum einer seiner Freunde hatte eine Stellung, alle hatten die tägliche Sorge, etwas zu essen zu finden und ein Dach über dem Kopf zu haben. Kinos, Kneipen oder gar ein Theaterbesuch waren unerschwingliche Luxusvorstellungen.

So saß der Kreis der Freunde abends, wenn die unergiebige Warterei auf dem Arbeitsamt überstanden war, zusammen und unterhielt sich. Was gab es da schon groß an Themen? Der Alltagskampf war bald erschöpft und das Gespräch glitt immer wieder ab in die Erinnerung, in die gute alte Zeit. Weißt Du noch...?

Charles Darrow wußte noch. Vor 1929 war es ihm gut gegangen. Da konnte er sich auch immer wieder mal einen kleinen Urlaub mit seiner Frau leisten. Nach Atlantic City, einer kleinen Stadt in New Jersey, waren sie damals immer gefahren.

Eines Abends im Jahre 1933 setzte sich Darrow an seinen kargen Küchentisch in Germantown, Pennsylvania, und zeichnete einige der Straßen von Atlantic City auf ein rundes Stück Wachstuch, das auf seinem Tisch lag. Die Straßen, die er aufmalte, waren alle aus dem gleichen Viertel: Zwischen Inlet und Park Place, unweit vom Boardwalk. Als er fertig war, fehlte ihm nur ein einziger Name. Den entlehnte er aus einem anderen Viertel, in der Nähe von Margate. Es ist Marvin Gardens. Doch das Viertel kannte er offensichtlich nicht sehr gut, denn er schrieb Marvin Gardens auf den Plan, was sich auf dem amerikanischen Spielplan bis heute nicht verändert hat. Anschließend fügte er drei Bahnhöfe in den Plan ein, die die wohlhabenden Ferienreisenden nach Atlantic City gebracht hatten. Bei einem Klempner durfte natürlich weder ein Wasser- noch ein Elektrizitätswerk fehlen. Darrow betrachtete sein Werk kritisch und fand die Symmetrie gestört. Es fehlte ihm ein vierter Bahnhof. So setzte er die Short-Line ein. Das ist bei uns der Hauptbahnhof. Es gibt diesen Bahnhof tatsächlich, doch gehört er nicht zum Schienennetz, sondern diente damals als Umschlagplatz für Güter, die der Überlandbus mitgebracht hatte.

Im Verlauf der nächsten Tage gelang es ihm, ein paar Farben zu ergattern, mit denen er seinen Plan kolorierte. In seinen Vorstellungen entstand immer deutlicher der Ablauf eines Spieles.

Das Material, das er dazu benötigte, bereitete keine allzu großen Schwierigkeiten. Häuschen und Hotels, die er in seine kleine Stadt setzen wollte, sägte er sich aus Abfallholz zurecht. Die Besitztstitelkarten entstanden auf Kartonabfällen. Bunte Knöpfe dienten als Spielsteine. Zwei Würfel waren aufzutreiben und einfaches Geld entstand, indem er den Wert als Zahl auf Papierstücke kritzelte.

Von da an würde bei den Darrows jeden Abend gespielt. Bald erweiterte sich der Kreis. Die Freunde stießen hinzu und schon nach kurzer Zeit waren die Monopoly-Abende bei den Darrows eine feste Einrichtung.

Doch bald begnügten sich seine Freunde nicht mehr damit, stets zu ihnen zu kommen,

um zu spielen. Sie wollten ihr eigenes Brett haben: Jeden Abend gab es einen Gewinner, der mit einem Spiel belohnt wurde. Darrow hatte ja Zeit, Spiele herzustellen. Er malte die Pläne. Häuschen, Würfel und Spielgeld mußte sich der Gewinner selbst beschaffen oder herstellen.

Die Nachfrage wuchs unaufhaltsam. Darrow verlangte nun 4 Dollar für jeden Plan. Doch jedes ausgelieferte Spiel brachte ihm unaufhaltsam neue Bestellungen. Nur durch Mund-zu-Mund-Werbung hatte Darrow innerhalb weniger Wochen über hundert Spiele verkauft. Und die Aufträge liefen ständig weiter, bis seine Bastel-Produktion mit dem Volumen nicht mehr Schritt halten konnte.

Warum, fragte sich Darrow, sollte ein Spiel, daß allen seinen Freunden und Bekannten so viel Spaß machte, nicht auch anderen Leuten gefallen? Er fertigte ein paar weitere Spiele an und verkaufte sie in einem Warenhaus in Philadelphia. Sie gingen reißend weg. Er hatte eine wichtige Erfahrung gewonnen: Seine Spiele waren verkaufbar.

Darrow versuchte nun, die Produktion zu steigern. Er engagierte einen Freund, der die Pläne und Besitzrechtskarten druckte. Zusammen schafften sie sechs komplette Spiele pro Tag. Darrow kolorierte nach wie vor seine Spielpläne selbst und stellte auch selbst die Packungen für den Abnehmer zusammen.

Kurz darauf übernahm es sein Freund, nicht nur zu drucken, sondern die gesamten Spiele an zusammenzustellen. Zum ersten Mal konnte der Ausstoß mit der Nachfrage Schritt halten. Doch dann merkten die Warenhäuser in Philadelphia, daß sie einen Absatzrenner hatten. Der Großhändler, der die Warenhäuser versorgte, begann Mengen zu bestellen, die weit über den Realisierungsmöglichkeiten von Charles Darrow und seiner Kleinproduktion lagen. Er mußte sich nun entscheiden: Entweder es gelang ihm, Geld aufzutreiben, um in eine größere Fertigung einzusteigen, oder er mußte das Spiel an einen professionellen Hersteller abgeben.

Darrow schrieb an Parker und fragte naiv an, ob sie sein Spiel herstellen und in ganz Amerika vertreiben wollten. Sein Spiel durchlief den gleichen Routineweg, wie alle Angebote von Spieleerfindern, die ihre Vorschläge eingereicht hatten. Ein paar Angestellte setzten sich zusammen, um die Idee auszuprobieren. Sie hatten, zugegebenermaßen, Spaß daran. Doch hatte man im Laufe der Jahre ein paar Grundregeln ausgearbeitet und war der festen Überzeugung, daß nur Spiele wirklich Erfolg haben, die sich nahtlos in dieses Schema einpassen ließen.

Nach dieser Leitlinie sollte ein Familienspiel 45 Minuten nicht überschreiten. **Monopoly** aber konnte viele Stunden dauern. Außerdem war man der Ansicht, daß jedes Spiel ein definiertes Ende haben sollte. Es sollte also stets ein bestimmtes Ziel vorgegeben sein. Bei allen anderen gängigen Brettspielen der damaligen Zeit kamen die Figuren vorwärts, bis sie schließlich einen Endpunkt erreichten: Einen Schatz, einen Hafen oder auch den Himmel. Wer als erster dieses Ziel erreichte, war der Sieger. Bei **Monopoly** hingegen galoppierten die Spielfiguren immer wieder aufs neue um den Plan. Das einzige greifbare Ziel war nur, einen Mitspieler nach Möglichkeit in den Ruin zu treiben. Neben all diesen Gesichtspunkten waren dem Redaktionsteam die Regeln viel zu umfangreich. Man war überzeugt, daß sich Käufer bei dem Versuch, die vielen Regeln über Hypotheken, Zinsen und Mieten zu verstehen, nur in heillosen Verwirrung verlieren würden. **Monopoly** wurde abgelehnt. Man hatte 52 fundamentale Fehler entdeckt. Das

Spiel hatte nicht die geringste Chance, jemals von einem breiten Publikum akzeptiert zu werden.

Nun muß man dazu sagen, daß solche Leitlinien, mit denen man an die Beurteilung von Spielen herangeht, gar nicht so schlecht sind. Einige Spielehersteller haben sich ein konzeptionelles Gerüst zurechtgelegt. Doch der Nachteil einer solchen Systematik ist, daß die Außenseiter prompt durch das Gitter fallen, weil das Gerüst darauf gar nicht zurechtgeschnitten ist. Wir wissen heute, daß **Monopoly** ein Erfolg ist. Doch nehmen wir an, es wäre erst heute erfunden worden und läge nun einem der großen Spielhersteller vor. Man kann fast als sicher unterstellen, daß es, möglicherweise gar mit der gleichen Begründung wie damals, abgelehnt würde.

Wie enttäuscht Darrow war, kann man sich vorstellen. Er wußte ja, daß das Spiel eine gute Marktchance hatte. Er wußte, daß man es spielend verkaufen konnte. Weil er selbst immer noch keine Arbeit gefunden hatte, mußte er sich nun weiter an sein Spiel klammern. Er ging wieder zu seinem Freund, dem Drucker, und bestellte 5000 Stück **Monopoly**. Er hatte kaum Schwierigkeiten, sie zu verkaufen. Auf einen Schlag kaufte das New Yorker Spielwarengeschäft F. A. O. Schwarz 200 Stück. Das war der größte Einzelposten, den Darrow bislang abgesetzt hatte. Die Weihnachtszeit nahte heran, die Warenhäuser in Philadelphia stellten fest, daß Darrow nun auch größere Mengen bewältigen konnte und orderten fleißig nach.

Diese besonderen Weihnachtsverkäufe in der Gegend von Philadelphia fiel den Verkaufsvertretern von Parker natürlich auf und sie schlugen im Stammhaus in Salem Alarm. Man beschloß, das Thema **Monopoly** in nächster Zeit noch einmal aufzurollen.

Etwa zeitgleich erhielt Sally Barton, die Tochter von George Parker, einen Anruf von ihrer Freundin aus New York. Die schwärmte ihr von einem phantastischen Spiel vor, daß **Monopoly** hieße und sehr schwer zu bekommen sei. Brühwarm erzählte Sally die Geschichte ihrem Mann Robert B. M. Barton, der, wie gesagt, eine Führungsaufgabe im Hause Parker übernommen hatte. Der ließ sich eines der Spiele über F. A. O. Schwarz aus New York besorgen, nahm es mit nach Hause und spielte die halbe Nacht hindurch. Am nächsten Morgen schrieb er an Darrow. Drei Tage später trafen sie sich in New York. Barton bot Darrow an, das Spiel zu übernehmen und ihm eine Lizenzgebühr für jede verkaufte Schachtel zu zahlen. Parker bestand jedoch darauf, einige Änderungen vorzunehmen, um den Spielablauf zu verbessern und die Regeln zu glätten. Vor allem die unlimitierte Spieldauer bereitete den Parkerleuten nach wie vor Kopfzerbrechen. Nach zähem Hin und Her einigte man sich schließlich darauf, das Spiel solange weiter in der Originalversion zu verkaufen, bis eine überzeugende Kurzversion entwickelt worden sei. Dabei ist es bis heute geblieben.

Charles Darrow hatte keinen Anlaß, seinen Entschluß jemals zu bereuen. Innerhalb kurzer Zeit war er Millionär. Mit 46 Jahren setzte er sich auf einem Landgut zur Ruhe. Doch er war ein unruhiger Geist und hielt es nie lange an einem Ort aus. Er bereiste die Welt, besuchte Orte von historischem Interesse, filmte und sammelte Orchideen. Bei Parker hingegen sah es nicht so rosig aus. Man war für das Phänomen **Monopoly** nicht gerüstet. Ein guter Teil des Anfangerfolgs der Darrow-Produktion bestand gera-

de darin, daß die lieferbare Stückzahl so klein war. So war es etwas ganz besonderes, ein Spiel zu ergattern, und es war ein ständiges Gesprächsthema. Nun wurde publik, daß Parker das Spiel in großer Menge liefern würde. Schlagartig kamen die Bestellungen. Briefe und Telegramme stapelten sich, konnten bald nur noch in Waschkörben gesammelt und in den Gängen aufeinandergetürmt werden, wo sie jedermann im Weg waren. Parker hatte überhaupt keine Vorstellung, wie man jemals mit dem administrativen Teil dieser Auftragslawine fertig werden könnte und engagierte für die Abwicklung eine große Buchhaltungs- und Verwaltungsgesellschaft. Die Mitarbeiter kamen, sahen, was auf sie zukommen würde, schüttelten bloß den Kopf und gingen wieder. Parker mußte das Problem allein lösen.

Mehr improvisierend als planend kurbelte Parker die Produktion auf 20.000 Stück pro Woche hoch. Am Ende des ersten Jahres waren über eine Million Spiele verkauft. Und das mitten in der Wirtschaftskrise, also einer Zeit, in der die Menschen andere Bedürfnisse dringender befriedigen mußten als Spiele zu kaufen.

Die Manager bei Parker waren aber trotzdem mit dem neuen Produkt nicht so recht froh. Ihnen saß noch immer der Schock aus dem Jahre 1929 in den Gliedern. Damals hatten sie Mah-Jongg forciert und große Lagerbestände aufgebaut. Die Mah-Jongg-Sets kosteten von ein paar Dollar aufwärts bis zu 150 \$. Daß die Nachfrage von heute auf morgen auf Null ging, lag natürlich an dem großen allgemeinen Zusammenbruch der Wirtschaft. Parker erkannte aber diese Zusammenhänge noch nicht klar genug und beschloß vorsorglich, daß neue Produkt nach spätestens drei Jahren wieder aus dem Markt zu nehmen, um eine Wiederholung des Mah-Jongg-Fiaskos zu vermeiden.

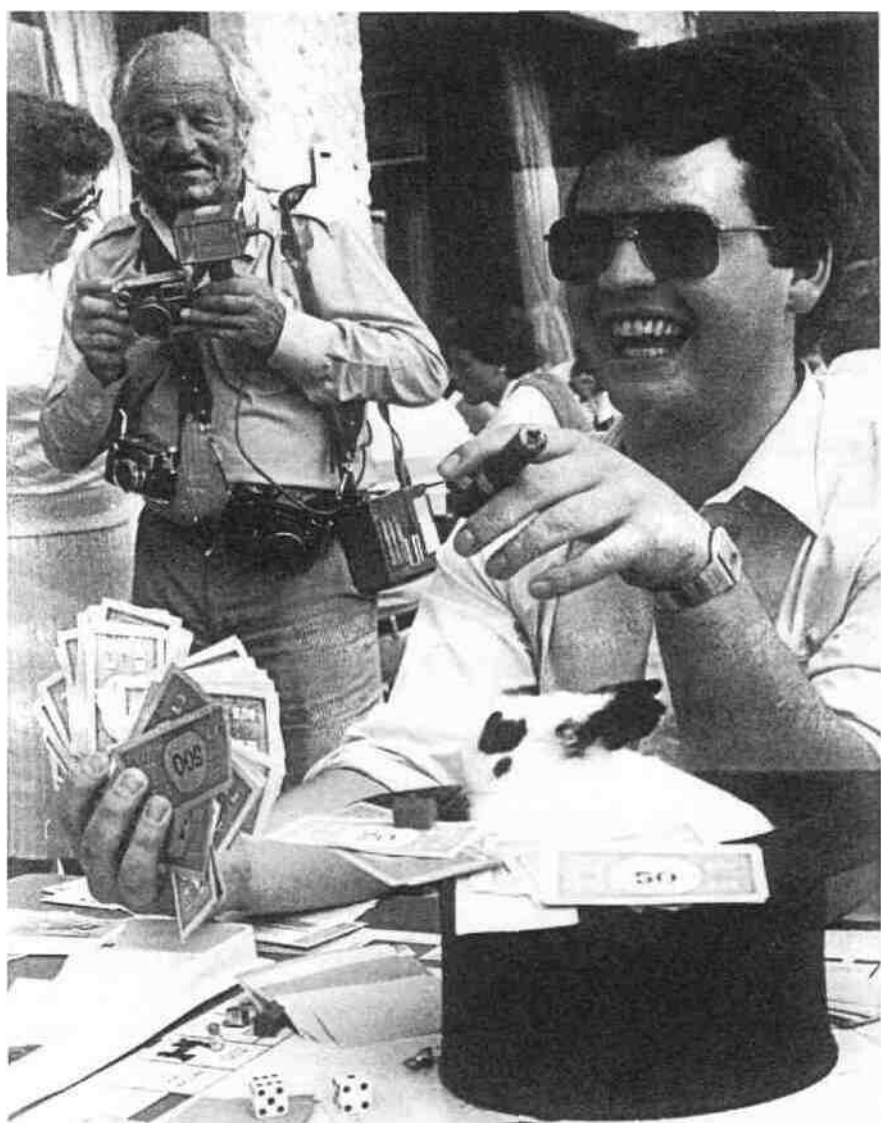
Tatsächlich ließ der Verkaufserfolg 1936 deutlich nach. Der vorhergesagte Drei-Jahres-Zyklus schien sich für **Monopoly** zu bestätigen. Im Herbst 1936 gab George Parker ein innerbetriebliches Rundschreiben mit der Anweisung heraus, die Produktion von **Monopoly**-Spielen einzustellen. Der Zeitpunkt war nicht gut gewählt. Denn das Weihnachtsgeschäft ist seit jeher die stärkste Umsatzzeit für Spiele. Und diesmal trat eine neue Kundenschicht auf den Plan, mit der Parker nicht gerechnet hatte. Waren die Käufer — und Spieler — zunächst nur die Erwachsenen gewesen, so hatten mittlerweile immer mehr Kinder von ihren Eltern **Monopoly** gelernt und wollten nun ihre eigene Schachtel besitzen.

Langsam begann es den Managern im Hause Parker zu dämmern, daß sich für **Monopoly** einfach keine brauchbaren Prognosen erstellen ließen. Die Produktion kam wieder in Schwung. Und das Spiel lief und lief und läuft heute noch.

Bei der weltweiten Verbreitung dieses ungewöhnlichen Spiels ist es kein Wunder, daß es nicht nur merkwürdige Begebenheiten und Anekdoten, Rekordversuche und ausgefallene Spielformen gibt, sondern daß sich auch Meisterschaften entwickeln konnten.

Ich war bei einer Weltmeisterschaft dabei, ausgetragen in Monte Carlo, und habe dabei gelernt, daß **Monopoly** eine ganz unerwartete Seite hat.

Ich hielt **Monopoly**, das ich selbst oft gespielt hatte, doch weitgehend für ein Glücksspiel. Es ist ja weitgehend dem Zufall überlassen, ob man die Chance bekommt, das



Klaus Armbrüster auf dem Weg zur Deutschen Meisterschaft 1983

richtige Grundstück zu kaufen, im rechten Moment an einer teuren Mietgegend vorbeizukommen oder ob zahlungskräftige Mitspieler zum siebten Mal durch einen glücklichen Wurf an der einzigen eigenen Geldquelle vorbeischlüpfen. Das ist jedenfalls die landläufige Meinung der meisten Monopoly-Spieler.

Damit bei den Meisterschaften das Spiel schnell in Gang kommt, werden die Besitzkarten gemischt und bei Spielbeginn gleichmäßig verteilt. Ich beobachtete Kwa Chang Seng, einen ruhigen jungen Mann aus Singapur. Er hatte wenig Mühe, die erste Vorrunde an einem Tisch zu gewinnen. Auch die zweite Vorrunde schaffte er ohne Schwierigkeiten und verließ den Tisch als Sieger.

Damit war er der einzige Teilnehmer, der zweimal hintereinander gewinnen konnte, aber das konnte immerhin ein Zufall sein. Doch auch die dritte Vorentscheidungsrunde konnte er klar für sich verbuchen. Schließlich kam die vierte, die letzte Ausscheidungsrunde vor dem Finale. Kwa Chang Seng hatte in der Kartenverteilung keine gute Hand gehabt. Die Besitzrechtskarten waren von geringem Wert und paßten alle nicht recht zusammen. Trotzdem dauerte es gar nicht lange, da lag er wieder klar in Führung. Geschickterweise verscherbelte er dann alles, was er erworben hatte. Er wurde zwar nicht Sieger der Spielrunde, aber zum heimlichen Gewinner, weil er die Sympathien aller Mitspieler gewonnen hatte. Und der Einzug ins Finale war ihm sowieso schon sicher. Die Endrunde bereitete ihm wenig Mühe. Nach eineinhalb Stunden war Kwa Chang Seng **Monopoly**-Weltmeister.

Glück? Ich habe ihn interviewt. Mr. Seng ist der zweite Mann der Esso-Organisation in Singapur. Er ist Betriebswirt und spielt **Monopoly** so, wie er auch einen Betrieb führt. Er berechnet die Rentabilität des eingesetzten Kapitals — die aus den verschiedenen Feldern in den verschiedenen Bebauungsstufen unterschiedlich, keineswegs immer gleich ist. Und er berechnet die Wahrscheinlichkeit, mit der bestimmte Felder auf dem Spielfeld besucht werden und bezieht sie in seine Berechnungen mit ein. Kein ganz einfaches, aber ein erfolgreiches Rezept.

Und noch ein interessanter Aspekt zeigt sich gerade bei den Meisterschaften besonders deutlich: Es ist wichtig, die Regeln genau zu kennen und wirklich bis hin zu den Feinheiten zu verstehen, wenn man ein guter **Monopoly**-Spieler sein will.

Nun ist es gerade einer der besonderen Eigenschaften dieses Spiels, daß niemand die Regeln beherrscht. Außerdem haben sich überall Familien-Regeln herausgebildet, werden Regeln aus der Erinnerung heraus rekapituliert, sind Spielarten und Gewohnheiten entstanden, die von der Originalregel oft deutlich abweichen. Was eigentlich gar nichts ausmacht, wenn nur alle Beteiligten auf die gleiche Version eingeschworen sind.

Um alle Mißverständnisse, die ja auch manchmal Anlässe zu Streit und unspielerischen Diskussionen sind, für immer aus dem Weg zu räumen, sind im Folgenden die Original-Regeln des Spiels nachgedruckt.

TONKA CORPORATION

© 1985 TONKA INT. INC., D-6054 RODGAU 3.

Veröffentlichung, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch TONKA, Deutsche Niederlassung.

MONOPOLY — Offizielle Regeln

Gesellschaftsspiel für 2 – 11 Personen

Ziel des Spiels:

Ziel von **Monopoly** ist es, durch An- und Verkauf von Besitzrechten sowie Vermietung von Grundstücken, Häusern und/oder Hotels der reichste Spieler zu werden.

Ausstattung:

Zum Spiel gehören der Spielplan, 1 goldfarbene Jubiläums-Lokomotive, 10 goldfarbene Spielfiguren, Würfel, Spielgeld, grüne Holzhäuser, rote Holzhotels, 28 Besitzrechtskarten, 16 Gemeinschafts- und 16 Ereigniskarten.

Vorbereitung des Spiels:

Die Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden getrennt gemischt und mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Spielplans gelegt. Die Spieler wählen einen Bankhalter, der an jeden Teilnehmer eine Spielfigur und DM 30.000 Spielgeld in folgender Sortierung austeil:

2 x 10 000 DM	2 x 500 DM
3 x 2 000 DM	6 x 100 DM
2 x 1 000 DM	6 x 50 DM
	5 x 20 DM

Das übrige Geld, die Besitzrechtskarten (Bahnhöfe, Straßen, Wasser- und Elektrizitätswerk), die Häuser und Hotels verwaltet der Bankhalter. Falls der Bankhalter mitspielt, muß er sein eigenes Geld sorgfältig von dem Vermögen der Bank getrennt halten. Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler mit einem Würfel einmal. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel.

Das Spiel:

Der erste Spieler setzt seine Figur auf das Feld „Los“. Dann würfelt er mit 2 Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung um die Summe der Augen beider Würfel. Je nachdem, auf welchem Feld der Spieler landet, kann er Straßen, Bahnhöfe, das Wasserwerk oder das Elektrizitätswerk kaufen oder ersteigern, muß Steuer bezahlen, ins Gefängnis gehen oder Ereignis- oder Gemeinschaftskarten ziehen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Es können auch 2 oder mehr Figuren auf einem Feld stehen. Bei einem Pasch (beide Würfel gleiche Augenzahl) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus, mit allen Rechten und Pflichten, die daraus entstehen. Danach muß er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Pasch, muß er ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler drei Mal hintereinander einen Pasch, darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muß sich mit seiner Spielfigur sofort ins Gefängnis begeben.

Die Bedeutung der Felder des Spielplans:

Los

Jedesmal, wenn ein Spieler mit seiner Figur das Feld „Los“ erreicht oder passiert hat, zahlt ihm die Bank ein Gehalt von 4000 DM. Dies gilt nur, wenn er sich in Pfeilrichtung bewegt.

Straßen

Es gibt insgesamt 22 Straßen in 8 Gruppen. Jede Straße innerhalb einer Gruppe ist mit der gleichen Farbe gekennzeichnet.

Ankauf

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur ein Straßenfeld, auf das noch kein anderer Spieler einen Besitzanspruch hat, kann er die entsprechende Grundstückskarte von der Bank zum aufgedruckten Preis kaufen. Er erhält dann die Karte von der Bank und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor sich hin, um seinen Besitzanspruch für diese Straße zu demonstrieren.

Versteigerung

Wenn der Spieler die Straße nicht kaufen will, versteigert der Bankhalter die Straße. Jeder kann mitsteigern — auch derjenige, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Die Versteigerung beginnt mit irgendeinem Betrag. Der Meistbietende zahlt sofort den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtskarte.

Miete

Erreicht man mit seiner Spielfigur ein Straßenfeld, das bereits verkauft ist, muß man an den Eigentümer Miete bezahlen. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt. Sollte die Straße zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Die Miete verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Straßen einer Farbe hat. Dies gilt auch, wenn andere Straßen dieser Farbe mit Hypotheken belastet sind. Durch den Bau von Häusern oder von einem Hotel erhöht sich die Miete für diese Straße.

Der Eigentümer einer Straße erhält keine Miete, wenn er vergessen hat, sie zu fordern, und der nächste Spieler gewürfelt hat.

Bahnhöfe, Wasser- und Elektrizitätswerk

Für diese Felder gilt das gleiche wie für die Straßenfelder. Auf diesen Feldern können jedoch weder Häuser noch Hotels gebaut werden.

Steuerfelder

Zusatzsteuer

muß man sofort bar an die Bank bezahlen.

Einkommensteuer

muß man sofort an die Bank zahlen — entweder 4.000 DM oder 10 % seines gesamten Vermögens. Diese Entscheidung muß gefällt werden, bevor die gesamte Höhe des Vermögens festgestellt wird.

Das Vermögen besteht aus dem Bargeld, den aufgedruckten Werten auf den Besitzrechtskarten (egal, ob hypothekarisch belastet oder nicht), den Einkaufswerten für

Häuser und/oder Hotels.

Gefängnis

Man landet im Gefängnis, wenn man

1. Auf das Feld „Gehe in das Gefängnis“ kommt
2. Eine Karte zieht „Gehe in das Gefängnis“
3. Dreimal hintereinander einen Pasch wirft

Wenn der Spieler auf dem direkten Weg ins Gefängnis über „Los“ kommt, erhält er kein Gehalt. Sein Zug ist damit beendet. Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Gefängnisfeld, so ist er dort nur zu Besuch und hat keinerlei Nachteile. Beim nächsten Zug kann er normal weiterspielen. Man kommt aus dem Gefängnis frei, wenn man im nächsten Zug

1. Eine Geldbuße von 1.000 DM zahlt, bevor man würfelt;
2. Einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Noch einmal würfeln darf man allerdings nicht.
3. Die Karte „Du kommst aus dem Gefängnis frei“ benutzt
4. Die Karte „Du kommst aus dem Gefängnis frei“ von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler im Gefängnis bei seinem dritten Zug noch keinen Pasch, muß er 1.000 DM Geldbuße zahlen und zieht mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter. Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Besitztümer erwerben und verkaufen.

Frei Parken

„Frei Parken“ ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts.

Häuser

Ein Spieler kann nur dann Häuser an Straßen bauen, wenn er alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt.

Wenn er ein Haus kauft, kann er es an irgendeiner dieser Straßen einer Farbgruppe bauen.

Kauft er ein zweites Haus, muß er es an einer unbebauten Straße dieser Gruppe bauen oder an einer Straße einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtskarte der Straße.

Entsprechend dieser Regel kann ein Spieler jederzeit so viele Häuser kaufen und aufstellen, wie er will und seine Geldmittel es ihm gestatten. Es muß jedoch gleichmäßig gebaut werden, d. h. man darf an einer Straße erst dann ein weiteres Haus bauen, wenn an den anderen Straßen dieser Farbgruppe jeweils die gleiche Anzahl Häuser steht. Beispiel: Ein drittes Haus darf erst dann gebaut werden, wenn an allen Straßen dieser Farbgruppe bereits 2 Häuser stehen.

Insgesamt dürfen an jeder Straße bis zu 4 Häuser gebaut werden. Genau wie der Aufbau der Häuser gleichmäßig sein muß, hat auch der Abbau gleichmäßig zu erfolgen. Ein Spieler, der aus Geldmangel Häuser an die Bank zurückgibt, darf dies auch nur

gleichmäßig verteilt über die Straßen einer Farbengruppe tun.

Hotels

Wenn ein Spieler an allen Straßen einer Farbengruppe 4 Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel zu dem aufgedruckten Preis kaufen und an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. Die 4 Häuser werden von der Straße entfernt und an die Bank zurückgegeben. An jeder Straße kann nur ein Hotel gebaut werden.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, müssen die bauwilligen Spieler warten, bis ein anderer Spieler Gebäude an die Bank zurückgibt oder verkauft. Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl Gebäude kaufen, als die Bank verfügbar hat, werden die vorhandenen an den Meistbietenden verkauft.

Verkauf von Besitzrechten

Unbebaute Grundstücke, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk, sowie Bahnhöfe können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Es kann jedoch kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn an irgendeiner Straße dieser Farbengruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer ein Grundstück aus dieser Farbengruppe verkaufen darf. Häuser und Hotels dürfen jederzeit, aber nur an die Bank verkauft werden. Die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür bezahlt wurde. Alle Häuser und Hotels (1 Hotel = 5 Häuser) müssen genauso gleichmäßig an die Bank verkauft werden, wie sie erworben wurden, d. h. es kann nicht an einer Straße nur noch ein Haus stehen, wenn an einer anderen Straße der gleichen Farbengruppe noch 4 Häuser stehen.

Hypotheken

Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtskarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10 % vom Hypothekenwert. Er ist bezahlbar, wenn die Hypothek zurückgezahlt wird. Wenn ein Besitztum übertragen wird, das hypothekarisch belastet ist, kann der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlen. Er muß in diesem Fall außer der Hypothek auch die fälligen 10 % Zinsen zahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtskarten die Hypothek nicht, muß er trotzdem die fälligen 10 % Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10 % außer der Hypothekensumme.

Häuser und Hotels können nicht hypothekarisch belastet werden. Alle Gebäude auf einem Grundstück müssen an die Bank zurück verkauft werden, ehe dieses Grundstück hypothekarisch belastet werden darf.

Um wieder ein Haus auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muß der Eigentümer den Wert der Hypothek und 10 % Zinsen an die Bank zurück zahlen und das Haus von der Bank zum vollen Preis kaufen.

Bankrott

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d. h. einer, der mehr schuldet, als er bezahlen kann, muß dem Gläubiger alles, was er an Wert hat, übergeben und darf nicht mehr weiterspielen. Häuser und Hotels müssen auch in diesem Fall zum halben Wert an die Bank verkauft werden, die das Geld an den Gläubiger zahlt. Wenn ein zahlungsunfähiger Spieler ein hypothekarisch belastetes Besitztum übergibt, muß der neue Besitzer sofort 10 % Zinsen an die Bank zahlen. Er kann gleichzeitig die Hypothek zurückzahlen. Wenn ein Spieler nicht genügend Geld aufbringt, um seine Steuern und Strafen zu zahlen, selbst wenn er seine Häuser verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Häuser und Hotels dürfen nicht mitversteigert werden.

Kredite

Nur die Bank kann gegen hypothekarische Sicherheit Geld verleihen. Den Spielern ist das Verleihen von Geld oder Besitzrechten nicht gestattet.

Spielvarianten

Für kürzere Spiele werden Varianten empfohlen

1. Die Besitzrechtskarten werden gemischt und je zwei an die Spieler ausgeteilt. Der aufgedruckte Preis wird sofort von den Spielern an die Bank gezahlt. Ansonsten gelten die Regeln wie bei dem Standardspiel.

2. Ein Hotel entspricht in dieser Version nur vier Häusern, d. h. wenn drei Häuser gebaut sind, können diese zurückgegeben werden und für den zusätzlichen Preis eines Hauses ein Hotel gekauft werden. Die Miete bleibt so erhalten wie aufgedruckt.

3. Alle Steuern, Renovierungskosten und Bußgelder werden auf das Feld „Frei Parken“ gelegt. Der Spieler, der das Feld „Frei Parken“ als nächster erreicht oder sich gerade auf dem Feld befindet, wenn eine Einzahlung erfolgt, darf diese Summe kassieren.

4. Die Besitzrechtskarten werden gemischt und an die Spieler gleichmäßig verteilt. Die Kosten brauchen nicht an die Bank erstattet werden. Nach dem Austeilen der Karten findet eine 15 Minuten lange Verhandlungspause statt. In dieser Zeit versucht man, komplette Serien zu erhalten, um dann, nach der ersten Umrundung des Spielplans mit seiner Spielfigur Häuser und Hotels bauen zu können.

Bei den Verhandlungen zwischen den Spielern können die Preise frei vereinbart werden.

Die besondere Gestaltung des Spielplans, so wie jedes einzelne Element des Spielplans, der Spielstein und die Wert-
- Monopoly - sind eingetragene Warenzeichen von Parker Brothers, einer Niederlassung von TONKA CORPORATION,
eingetragen für das - Real Estate Trading - Spiel und die Spielanleitung.

- © 1935, 1936, 1937, 1951, 1952, 1954, 1961, 1973 Parker Brothers, eine Niederlassung von TONKA CORPORATION, Boston,
MA 02115, USA.

Hergestellt in Frankreich von TONKA (FRANCE) S.A. unter Lizenz von Parker Brothers.

VERBRAUCHER-SERVICE: "Wichtig! Bitte aufbewahren"

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt ein Problem in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie uns bitte, kurz nach der anschließenden Anschaffung.

TONKA

Verbraucher-Service, Klocknerstraße 1, 1054 RODGAM 7