

Gelobtes Land der „Game-Gurus“

Ein Brettspiel-Café mit vielen deutschen Exportschlägern ist in Toronto der absolute Renner – „Snakes & Lattes“ vom ersten Tag an ein Erfolg

VON HENDRIK BREUER

2009 besaß Ben Castanié genau ein Brettspiel: „Zug um Zug“. „Ich weiß überhaupt nicht mehr, wo ich das her hatte“, wundert er sich im Nachhinein, „Viel gespielt haben wir damals nicht.“ Heute nennt der in Kanada lebende Franzose 2208 Brett- und Kartenspiele sein Eigen, und es werden immer mehr. Seine Kollektion dürfte die größte allgemein zugängliche Spielesammlung Nordamerikas sein.

Die gewaltige Sammlung ist die Attraktion im Brettspiel-Café „Snakes & Lattes“, das Castanié und seine Partnerin Aurelia Peynet 2010 in Toronto eröffnet haben. Betritt man das Café, steht man vor einer Wand aus Spielen. Geht man etwas weiter, stapeln sich unter der Werbung für das Spiel der Woche Dutzende Neuerscheinungen aus Europa und Amerika. Von einer neuen Monopoly-Version, übers explizite Partyspiel bis hin zum Alienabenteurer aus einem Kleinstverlag ist alles dabei.

Castanié erklärt sein Motto: „Es ist uns egal, was die Gäste spielen, solange sie gut unterhalten sind. Mir ist auch egal, wie sie mit den Spielen umgehen.“ Nur drei Spiele müsse er monatlich im Schnitt wegen verlorengegangener Teile ersetzen. Nicht schlecht, bedenkt man, dass einige Spiele täglich mehrere Partien überstehen müssen.

Das „Snakes & Lattes“ war vom ersten Tag an äußerst populär in einer Stadt, in der jeder ständig auf der Suche nach dem „next big thing“, dem nächsten Trend, zu sein scheint. Im Café sieht man Studenten während der Vorlesungspausen und Schlips-träger nach einem Tag im Financial District. Verzettelte „Nerds“ arbeiten hier stundenlang Kriegsspiele durch, Paare treffen sich zum ersten Rendez-vous – und Castanié kann sogar noch einen drauf setzen: „Ob man's glaubt oder nicht, 60 Prozent unserer Besucher sind Frauen!“

„German Games“ ist ein geflügeltes Wort für moderne Gesellschaftsspiele.

An Wochenenden muss man sich auf lange Warteschlangen einstellen. Besucher des Cafés tragen ihre Handynummern in eine Liste ein und können in der Nachbarschaft noch ein, zwei Stunden etwas trinken gehen, bis sie einen Tisch bekommen. Castanié und Peynet haben mit ih-



Kaffee? Ja. Spiele? Auch. Ein paar. Langeweile kommt im kanadischen Spiele-Café „Snakes und Lattes“ bestimmt nicht auf.

FOTO: HENDRIK BREUER

rem „board game cafe“ offensichtlich einen Nerv getroffen. „Unser Timing war perfekt, obwohl uns das anfangs nicht klar war“, sagt Castanié.

Bis auf wenige Ausnahmen wie Trivial Pursuit oder Cranium gälten Gesellschaftsspiele in Nordamerika als etwas Nischenhaftes, in den letzten 15 Jahren habe das Hobby allerdings viele neue Anhänger gewonnen, erklärt Scott Nicholson, der von 2005 bis 2010 den Videopodcast „Board Games with Scott“ produzierte. Über eine Million Zuschauer hat Nicholson insgesamt gehabt und ist damit noch immer ein Gesicht des Brettspiel-Booms.

Grund für die steigende Popularität seien das Internet, das es Spielern erstmals erlaube, sich mit Gleichgesinnten rund um den Globus auszutauschen, sowie mutige Unternehmer, die ab den 1990er-Jahren europäische Topspiele wie „Adel verpflichtet“ oder „Die Siedler von Ca-

tan“ importierten. Etwas später seien dann englische Versionen der meist deutschen Originalspiele erschienen. Seit dieser Zeit werden moderne Gesellschaftsspiele hier „German“ oder „Euro Games“ genannt.

„Diese Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie oftmals freundlicher daherkommen und ein besseres gemeinsames Spielerlebnis vermitteln als amerikanische Brettspiele aus dieser Zeit. Es wird etwas aufgebaut, nicht zerstört“, sagt Nicholson. Mittlerweile forscht der Professor an der Syracuse University zur „Gamification Theory“ und untersucht, wie man Elemente aus Spielen kommerziell und pädagogisch nutzen kann. Das Interesse an seiner Arbeit sei in den letzten Jahren merklich gewachsen, sagt Nicholson.

Der allgemeine Trend zum Brettspiel kommt Castanié und Peynet entgegen, dennoch liegt der große Erfolg des „Snakes & Lattes“ wohl im

speziellen Konzept des Cafés begründet. Castanié meint, dass es „eher ein sozialer Treffpunkt mit vielen Spielen“ sei als ein „reines Brettspiel-Café“. Gelegentlich sieht man sogar Besucher ganz ohne Spiel am Tisch sitzen. Besonders stolz sei er auf den Namen des Cafés. „Snakes & Lattes“ spielt auf „Snakes & Ladders“ an – das alte „Leiterspiel“. Den Namen vergesse keiner, weil jeder das Kinderspiel kenne.

Castanié, der sagt, dass ihn schon hunderte E-Mails von Menschen erreicht hätten, die selbst ein Brettspiel-Café eröffnen möchten, hat noch eine Erklärung dafür parat, warum sich sein Café bislang als einziges dieser Art in Nordamerika durchgesetzt hat: „Wir wollen niemanden bekehren und lassen jeden spielen, was er möchte.“ Viele Gäste würden eben nur Monopoly oder Jenga kennen. „Wenn Leute das spielen möchten, lassen sie sie. Die meisten Besu-

cher werden früher oder später durch die vielen Spiele in den Regalen neugierig und möchten etwas Neues ausprobieren.“ Dann werden die „Game Gurus“ wichtig. So heißen im „Snakes & Lattes“ Spielberater, die Gästen Regeln erklären und ihnen je nach Interesse und Vorkenntnissen neue Spiele empfehlen. Das ist kein leichter Job.

Game Guru Jean Paul sagt, dass man pro Schicht etwa dreißig Mal Spiele erklären müsse, darunter auch komplizierte wie Agricola oder Caylus. 300 Spielregeln sollten die Gurus beherrschen, auf Teammeetings werden neue Spiele vorgestellt und Trends besprochen. „Es ist wohl niemand so nah an der Spielszene dran wie wir im Moment“, sagt Castanié. Gute „Game Gurus“ zu finden sei äußerst knifflig, denn man brauche nicht nur spielverrückte, sondern auch freundliche und geduldige Menschen, die Fremde immer wieder zu

neuen Spielen animieren könnten. Die meisten „Game Gurus“ sind ehemalige Stammgäste. „Game Guru“, sagt Jean Paul, „ist ein Traumberuf.“

Bleibt noch herauszufinden, wie Castanié und Peynet innerhalb von drei Jahren zu ihrer gewaltigen Spielesammlung gekommen sind. Die Geschichte des „Snakes & Lattes“ beginnt mit einem Chicago-Besuch. Als das Paar ein Brettspielgeschäft betritt, fühlt es sich an Spielzeug-Bibliotheken erinnert, die es im heimischen Paris gibt. Warum eröffnen wir in Toronto nicht eine Spielzeug-Bibliothek für Kinder, ist der erste Gedanke. Der zweite: Warum nicht eine für Erwachsene? Und der dritte: Warum eröffnen wir dann nicht gleich ein Brettspiel-Café?

Das „Snakes & Lattes“ startete 2010 mit 46 Sitzplätzen – und erweitert bald auf 230.

In den folgenden zwölf Monaten haben Castanié und Peynet täglich Flohmärkte, Garagenverkäufe und Second-Hand-Läden nach gebrauchten Spielen durchkämmt. Nach einem Jahr hatten sie 1000 beisammen. „Von denen waren vielleicht zehn gut, aber immerhin hatten wir einen Hingucker“, sagt Castanié. Dann kamen hunderte Qualitätsspiele hinzu, und zwei Jahre nach dem Chicago-Trip wurde das „Snakes & Lattes“ eröffnet, anfangs mit 46 Sitzplätzen. Nach einem guten Jahr konnte auf 120 Sitzplätze erweitert werden und ein erneuter Ausbau auf insgesamt 230 Plätze steht kurz bevor. Mittlerweile arbeiten 30 Menschen in dem Café und es gibt einen kleinen Spieleshop. Einmal im Monat findet ein Prototyp-Abend statt, an dem Spieleerfinder ihre Kreationen testen können.

„Was tun wir hier eigentlich, haben wir uns nur einmal gefragt“, erzählt Castanié, „nämlich als wir am Tag der Eröffnung die Zeitungen von den Fenstern rissen“. Da standen die ersten Spieler aber bereits vor der Tür und die Jungunternehmer wussten, dass sie ihre Jobs nicht zu Unrecht aufgeben hatten. „Vom ersten Moment an lief das Café richtig gut“, sagt der 30-Jährige und sieht für einen Moment tatsächlich so aus, als könne er das selbst nicht glauben. Dann springt er aber auch schon wieder auf, um den vier Mädels am Nachbartisch mal schnell „Geistesblitz“ zu erklären. Zum „Game Guru“ ist er in den letzten Jahren ganz nebenbei geworden.

Schach-Türke setzt europäischen Adel matt

Universalgenie Wolfgang Kempelen erfand allerlei nützliche Gerätschaften, wurde aber ausgerechnet durch einen faulen Zauber berühmt

VON NICOLE QUINT

Bratislava hätte das Silicon Valley des 18. Jahrhunderts sein können. Denn in der Donau-Metropole erfand der Universalgelehrte Wolfgang Kempelen den Vorläufer des heutigen Schachcomputers – beinahe jedenfalls.

„Den Türken haben wir nach unten gesetzt“, erklärt der Kellner und deutet mit dem Kopf in Richtung des Treppengangs. Das Untergeschoss des Café Roland ist menschenleer. Alle Gäste sitzen draußen bei Mohnstrudel, Nussbeugel und Pressburger Torte in der Sonne. Dem Türken im Souterrain leistet niemand Gesellschaft. Man könnte ihn dort ohnehin fast übersehen. Abgestellt in einer dunklen Ecke des Raums hockt er, der doch einst ein weithin bekannter Schachspieler war.

Mit silbernem Turban, buschigem Omar-Sharif-Schnurrbart und einer Tschibuk, einer langen hölzernen Tabakpfeife, sitzt er hinter einer großen Truhe. Darauf ist ein Schachspiel aufgebaut. Der Türke ist eine lebensgroße mechanische Puppe und Teil einer Replik des ersten Schach-Automaten der Welt. Nach einer Vorführung am Wiener Hofe Maria Theresias im Jahr 1769 erregte diese spektakuläre Apparatur europaweit Aufsehen. Der Schach-Türke verblüffte damit, dass er auf die Züge seiner Gegenspieler reagieren und seine Figuren selbst setzen konnte.

Der „Türke“ spielte unter anderem gegen Friedrich den Großen und Napoleon.

Um Betrugsvorwürfen vorzubeugen, durfte das Publikum vor den Vorführungen immer ins Innere der Maschine schauen, die einen Mechanismus aus Schrauben, Rädern, Federn, Gestängen und Walzen barg. Viele wollten sich mit dieser künstli-



Im 18. Jahrhundert bestimmten Menschen aus einem Versteck heraus die Züge des legendären „Türken“ (Foto oben, eine Nachbildung) und führten ihn so zum Sieg. Heute benötigen Schachcomputer wie „Deep Fritz“ keine menschliche Hilfe mehr, sondern schlagen sogar Weltmeister – etwa den Russen Wladimir Kramnik (Foto rechts).

FOTOS: NICOLE QUINT/DAPD

chen Intelligenz messen, denn es galt als unmöglich, eine Partie gegen den Türken zu gewinnen. Sogar Friedrich der Große, Benjamin Franklin und Napoleon sollen herbe Niederlagen erlitten haben. Heute spielt schon lange keiner mehr mit ihm. Einige Schachfiguren fehlen, der Mittelfinger seiner linken Hand ist abgebrochen, und die meisten Gäste des Cafés halten ihn bloß für einen eigenwilligen Dekorationseinfall.

So wie die Züge des Schach-Robo-



ters in Vergessenheit geraten sind, so ist auch der Name seines Erfinders kaum noch bekannt. Dabei gilt der 1734 in Bratislava, damals noch Pressburg, geborene Wolfgang Kempelen als einer der größten Erfinder aller Zeiten. Er war einer der letzten Universalgenies und seine Leistungen denen von Leonardo da Vinci oder Isaac Newton ebenbürtig. Kempelen beherrschte 30 Sprachen, schrieb Schachspiele, komponierte Musikstücke, klärte Verbrechen auf

und fertigte so formvollendete Kupferstiche an, dass er als Mitglied in die kaiserliche und königliche Kunstakademie aufgenommen wurde.

In seiner Werkstatt in Bratislava entwickelte er eine Schreibmaschine für Blinde, konstruierte neben neuen Pumpsystemen zur Entwässerung von Salzbergwerken auch eine Sprechmaschine zur Erzeugung synthetischer Laute und legte Grundsätze für Automatisierungsprozesse fest, die noch heute Anwendung fin-

den. Berühmt machte den begnadeten Tüftler jedoch die Erfindung des Schach-Türken. Gerade dieser Konstruktion lag aber keine ausgeklügelte Technik, sondern eine raffinierte Täuschung zugrunde. Im Inneren der Apparatur versteckte sich nämlich ein kleinwüchsiger Mensch, der seine Spielfiguren über einen komplizierten Hebelmechanismus bewegte. Der Schach-Roboter war also pure Illusionskunst, eine Kulisse, auf die Menschen ihre Technikbegeiste-

rung projizieren konnten und die sie in ihrem Glauben an die grenzenlosen naturwissenschaftlichen Möglichkeiten bestärkte.

Kempelen ging mit seinem Schach-Automaten auf eine erfolgreiche Europatournee und präsentierte ihn an Kaiser- und Königshöfen. Der Türke wurde zur Legende. Er ließ sogar Edgar Allan Poe über seine Funktionsweise rätseln und eine Analyse des Automaten mit dem Titel „Mälzels Schachspieler“ verfassen.

Auch nachdem das Geheimnis um den Schach-Automaten gelüftet worden war, verlor dieser nichts von seiner Anziehungskraft. Zu gern ließen sich die Zuschauer täuschen. Schrecken und Faszination einer vom Menschen geschaffenen Maschine, die ihren eigenen Schöpfer besiegt, waren ihnen lieber als die Wahrheit.

Kempelen selbst konnte kein großes Kapital aus seinem Schach-Roboter schlagen.

Mittlerweile ist die Überlegenheit künstlicher Intelligenz wahr geworden. Schachweltmeister Garri Kasparow musste sich mehrfach dem IBM-Computer „Deep Blue“ geschlagen geben. Der Prototyp dieses Supercomputers war allem Schwindel zum Trotz der Schach-Türke aus Bratislava. Dessen vorgetäuschte Funktionsweise wurde Inspirationsquelle und Vorbild für spätere Automaten und bereitete der modernen Hochtechnologie den Weg.

Der originale Schachautomat verbrannte 1854 in einer Kuriositäten-sammlung in Philadelphia. Kempelen selbst konnte kein großes Kapital aus ihm schlagen. 1804 starb er völlig verarmt in Wien. Geblieben sind die Metaphern „einen Türken bauen“ und „getürkt“ als Ausdruck für Täuschung oder Fälschung, einige Nachbauten des Schachapparates und ein vergessener Türke im Café Roland in Bratislava.