

Jeder kann den Champion schlagen

SPIEGEL-Reporter Rolf Kunkel bei der Backgammon-WM in Monte Carlo

Im Hotelzimmer liegt ein Brief von Louis de Polignac. Der Prinz, Schirmherr der Veranstaltung und außerdem Präsident von SBM, einer Gesellschaft, die alle Casinos, Hotels, Beach-, Golf- und Tennisclubs der Spielerstadt Monte Carlo kontrolliert, heißt mich willkommen. Dem Brief liegt ein Gutscheinheft zur kostenlosen Benutzung aller SBM-Einrichtungen bei.

Im Tennisclub beträgt die Platzmiete normalerweise 65 Dollar pro Stunde, auch Mitglieder wie Björn Borg und Prinzessin Caroline müssen zahlen. Prominenz ist freilich nicht zu sehen. Dafür treffe ich zwei Hotelgäste wieder, Libanesen aus Paris, die bei größeren Backgammon-Turnieren nicht fehlen. Sie waren mir schon beim Frühstück aufgefallen: Bevor noch der Kellner ihnen den Kaffee servierte, hatten sie 50 Dollar über die Frage verwettet, ob es heute regnen werde oder nicht. Beim Tennismatch amüsieren sie sich köstlich, lachen über jeden Fehler und wirken entspannt – erst hinterher erfahre ich, daß es bei dem Spiel um 1000 Dollar ging.

Wie die meisten Leute, die zur internationalen Backgammon-Familie gehören, kennen sie offenbar keine geregelte Arbeitszeit, scheinen dafür aber über unbegrenzte Geldmittel zu verfügen.

Ein Mann im knitterfreien gelben Anzug mit rosa Krawatte, der selbst in Monte Carlo eine Spur zu aufdringlich wirkt, macht Reklame für sein Turnier in Las Vegas. 600 000 Dollar an Preisgeldern seien zu gewinnen, erzählt er. Ähnlich wie bei Tennisturnieren werden die Professionals eingeladen und mit Handgeldern geködert. Weltweit gibt es rund dreißig Berufsspieler, in der Backgammon-Sprache „experts“ genannt, meist Amerikaner, ein Deutscher ist nicht dabei. Die Profis, sagt der Hotelportier, treffen sich tagsüber im Monte Carlo Beach-Club; aber frühestens am Nachmittag, denn es seien Nachtmenschen, die selten vor sechs Uhr früh zu Bett kämen.

X 22 sitzt in einer schattigen Ecke am Swimming-pool vor seinem Brett und gibt Privatunterricht – die Stunde zu 80 Dollar. Seine Kundschaft besteht vornehmlich aus Arabern und deutschen Industriellen. X 22 heißt mit bürgerlichem Namen Paul Magriel, ist 35 Jahre alt, lebt in New York und gilt in der Backgammon-Welt derzeit als die Nummer 1. Er hat mehr hochdotierte Turniere – rund 100 – als jeder andere Spieler gewonnen. Wenn der Amerikaner am Spieltisch sitzt, eine getönte Spezialbrille

auf der Nase, die den Blickwinkel auf das Spielfeld begrenzt, drängen sich die Leute um ihn, klettern auf Tische und Stühle, um X 22 in Aktion zu erleben.

Den Künstlernamen trägt er, seitdem er bei einem Show-Turnier auf 64 Brettern gleichzeitig gegen sich selbst antrat. Die imaginären Gegner waren von X 1 bis X 64 nummeriert. Sieger wurde X 22.

Paul Magriels Einkommen und Status entsprechen dem eines Filmstars, sein Lebensstil könnte aus einem Jet-Set-Roman stammen. Und wie ein Rock-



Backgammon-Berufsspieler Magriel
Kampf gegen die Willkür des Würfels

Star wird er ständig von Groupies umlagert.

Magriel hat Mathematik studiert und sich als Schachspieler einen Namen gemacht, bevor er Backgammon-süchtig wurde. Viele, klagt der Amerikaner mit geistesabwesendem Blick, nähmen das Spiel nicht ernst genug, weil es so leicht scheint. Tatsächlich hat Backgammon auf den ersten Blick eine gewisse Ähnlichkeit mit dem simplen „Mensch, ärgere Dich nicht!“: Jeder Spieler erhält 15 Steine, die er – je nach der mit den beiden Würfeln geworfenen Punktzahl – um das Spielbrett bringen muß. Wer sämtliche Steine zuerst ablegen kann, hat das Spiel gewonnen. Um im Turnier einen Gegner zu schlagen, sind in den verschiedenen Runden zwischen 19 und 25 gewonnene Spiele (Turnierpunkte) nötig.

Erstmals, so haben die Archäologen entdeckt, wurde Backgammon vor 5000

Jahren von den Sumerern im heutigen Irak gespielt. Dem Ägypterkönig Tutanchamun legte man das Brettspiel bei seinem Tod gar ins Pharaonengrab. Durch die Jahrtausende blieb Backgammon ein amüsanter Zeitvertreib für so unterschiedliche Leute wie Nero, Martin Luther, Winston Churchill und Gunter Sachs. Erst Mitte der siebziger Jahre, als Paul Magriel die Szene betrat, wurde aus dem Spiel Ernst.

Vor ihm hatte es niemand für nötig befunden, jeden einzelnen Spielzug zu notieren. Heute ist penible Buchführung in Profikreisen eine Selbstverständlichkeit. Tagelang spielt Magriel ein einziges verlorenes Spiel nach, das seine Assistenten zu Papier gebracht haben; so lange, bis er meint, den Fehler entdeckt zu haben.

Er weiß im Schlaf, wie man jede der 21 verschiedenen Kombinationen zu spielen hat, die man überhaupt würfeln kann. Er weiß auch, daß im statistischen Durchschnitt die 3+1 doppelt so oft gewürfelt wird wie 3+3, daß sich die Punktzahl eines Wurfes häufiger zu sechs addiert als zu jeder anderen Zahl zwischen 2 und 12 – und er baut sein Spiel dementsprechend auf.

Sein größter Feind ist nicht der jeweilige Gegenspieler, sondern der „Herrscher über Unordnung und Chaos“, wie er die Willkür des Würfels nennt. Anders als beim Schach, das aus 100 Prozent Kopfarbeit besteht, werden beim Backgammon 70 Prozent der Intelligenz und 30 Prozent dem Zufall zugeschrieben.

Magriel will Ordnung bringen in das Gemisch aus Würfelglück und strategischem Geschick, er will dem Spiel Struktur und Linie geben, ihm intellektuelle Anerkennung verschaffen. Paul Magriel sagt: „Der Würfel kann dich narren, er kann dich ärgern und zur Verzweiflung treiben. Es gehört deshalb viel Masochismus dazu, um sich immer wieder seiner Brutalität auszuliefern.“

In Monte Carlo war der Herrscher über Unordnung und Chaos gegen Magriel. Schon in der zweiten Runde der Weltmeisterschaft wird er, der hohe Favorit – für den allein bei Buchmachern in den USA 150 000 Dollar an Vorwetten hinterlegt waren –, von einem Nobody aus England geschlagen. Fassungslos hatte Paul Magriel im entscheidenden Spiel sekundenlang die Augen der Würfel angestarrt. Er konnte nicht glauben, was er sah: eine Drei und eine Fünf, genau die Kombination, die sein Gegner zum Sieg benötigte.

Rund um den Swimming-pool des Beach-Clubs sind ein Dutzend Privatspiele im Gang. Ich frage jemand, wie hoch der Einsatz ist. „One“ lautet die Antwort. „One“, erfahre ich, heißt soviel wie hundert Dollar. Nach jedem einzelnen Spiel wird abgerechnet.

Nun sind hundert Dollar – gemessen an den üblichen Pokereinsätzen der internationalen Zockergilde – nicht gerade sensationell viel, aber das ändert sich,



Spieler-Auktion in Monte Carlo: Favoriten wie Rennpferde angepriesen

sobald der ominöse Verdoppelungswürfel ins Spiel gebracht wird. Glaubt ein Spieler während eines Matches genügend Vorteile zu haben, dreht er den Würfel auf zwei – der Einsatz verdoppelt sich. Erreicht der Gegner seinerseits eine günstige Position, kann er den Würfel auf vier drehen – der Einsatz vervierfacht sich. Und so weiter.

Es gab schon Spiele, die mit einem Einsatz von 100 Dollar begannen und mit 25 600 Dollar endeten (wobei von jedem Spieler mehrmals gedoppelt wurde). Jeder in diesem Kreis kann von atemberaubenden Gewinnen und mörderischen Verlusten berichten, und in gewisser Weise gleichen sich alle Geschichten: Sie erzählen vom Debakel irgendeines Ahnungslosen, der einen Augenblick lang glaubte, er verstünde etwas von Backgammon.

Das ist das Reizvolle an diesem Spiel: Wer seine Regeln kennt und das Geld für ein Flugticket, eine Woche Aufenthalt im Luxushotel und 500 Dollar Startgebühr auftreibt, kann an der Weltmeisterschaft teilnehmen und einen Champion schlagen: Als der 37jährige Münchner Industrie-Photograph Peter Blachian in Monte Carlo eintraf, konnte er nicht ahnen, daß ihn das Glück der Stunde bis ins Halbfinale unter die besten vier bringen würde; ein Amateur unter Profis.

Jetzt sitzt er in einem vom Publikum isolierten Raum irgendwo unter dem Dach des Sportpalastes. Vor ihm ein Tisch mit Brett, dahinter sein Gegner, der amerikanische Berufsspieler Mike Corbett.

Neben ihnen der Schiedsrichter und eine Fernsehkamera. Sie fängt das Bild ein, das die Zuschauer unten im Saal auf zwei riesigen Leinwänden sehen können. Nach jedem Spielzug setzen dort erregte

Diskussionen ein. Mancher verläßt eilig seinen roten Samtstuhl und strebt dem Ausgang zu, wo ein eigens aus London angereister Buchmacher auf Kunden wartet. Sogar noch kurz vor Spielende nimmt der jede Wette an.

Auf der Stirn des Deutschen haben sich kleine Schweißperlen gebildet, die Konzentration – eine Partie dauert drei bis vier Stunden – kostet mehr Kraft, als der Münchner zu haben scheint. Hier geht es nicht wie daheim im Café „Reitschule“, wo sich Münchens Schickeria Nacht für Nacht über die Bretter beugt, um 20 Mark pro Punkt. Hier erhält selbst der Verlierer noch 6000 Dollar.

Der Sieger hat Aussicht auf 37 500 Dollar und kann diese Summe durch geschicktes Wetten verdoppeln. Der Nervenkitzel wird erhöht durch die Stimme des Ansagers, der jeden Zug im Tonfall eines Boxreporters kommentiert. „Jetzt muß eine Zwei kommen, sonst ist er k.o. Er hat sie, es ist unglaublich, er hat tatsächlich eine Zwei gewürfelt.“ Unruhe im Saal. Der Deutsche führt 17:12. Aber dann verliert er doch noch.

Am Mikrophon sitzt Lewis Deyong, ein 47jähriger Engländer mit doppeltem Wohnsitz in London- und Palm Beach, Florida. Früher war er selbst ein professioneller Spieler, heute spielt er die Rolle der grauen Eminenz. Er lebt davon, Backgammon-Turniere zu veranstalten; ein körperbräunender Ganz-Jahres-Job. Denn gespielt wird immer auf der Sonnenseite des Globus, in Nassau, Rio, Honolulu, Dubai, Las Vegas und natürlich Monte Carlo.

Jedes dieser Turniere beginnt mit einer Spieler-Versteigerung. Sie findet im festlichen Rahmen statt und ist für das wettende Publikum von unwiderstehli-

cher Anziehungskraft. 700 geladene Gäste in Smoking und Abendkleid waren im Ballsaal des Congress-Center von Monte Carlo erschienen. Sie haben 50 Dollar Eintritt für das Spektakel bezahlt, das sich „Kalkutta-Auktion“ nennt.

Den Namen muß ein Zyniker ersinnen haben. Beim Dessert werden die 22 besten Spieler vorgestellt, die Gesetzten. Jeder einzelne kann wie eine Aktie gekauft werden. Das Verfahren gleicht dem bei Sotheby's, wenn alte Perser-Teppiche versteigert werden.

Der Amerikaner Mike Corbett wird aufgerufen und wie ein rassiges Rennpferd angepriesen: nervenstark, routiniert, 25 Turniersiege. „Dreitausend“, ruft jemand. Es wird in Dollar gehandelt. „Viertausend“. Die Angebote kommen in schneller Folge. „Fünftausend“, schreit

ein in der Nähe der Bühne sitzender Mittfünfziger. Der Auktionator beginnt zu zählen: „Zum Ersten, zum Zweiten“, er macht eine kleine Pause und blickt sich suchend um, „zum Dritten“. Profi Mike Corbett geht für 5000 Dollar an einen Käufer aus der Schweiz, von dem nur zu erfahren ist, daß er mit Investments handelt und über eine Liechtensteiner Postanschrift verfügt.

Ein Spieler nach dem anderen kommt unter den Hammer. Am Ende sind 77 000 Dollar in der Kasse. Die schlechte Wirtschaftslage, meint der Auktionator sorgenvoll, schlage aufs Geschäft; vor zwei Jahren hatte die Auktion noch 210 000 Dollar gebracht.

Die Einnahme aus der Versteigerung kassiert der Besitzer des siegreichen Spielers.

Während des Turniers gleicht der Spielsaal einer Börse, denn je nachdem wie das Spielglück wechselt, versuchen Besitzer ihre Spieler-Aktien abzustoßen oder andere hinzuzukaufen. Um das Risiko zu senken, kaufen sie sich häufig mehrere Spieler. Nach jeder Runde scheidet jeweils die Hälfte aller Teilnehmer aus – ihre Anteilscheine sind wertlos geworden.

Nur die Aktien des Amerikaners Mike Corbett, der in Monte Carlo als Favorit gehandelt wird, steigen von Spiel zu Spiel. Sie erreichen, nachdem er das Halbfinale gegen seinen deutschen Konkurrenten gewonnen hat, das Zehnfache des Auktionspreises.

Das ist der Moment, in dem der Schweizer Investmenthändler mit der Liechtensteiner Postanschrift seine Corbett-Aktie, die er für 5000 Dollar erwarb, für 50 000 Dollar abstößt. 24 Stunden später ist sie keinen Cent mehr wert – Corbett wird im Finale besiegt.