

VERTRAUEN

Die Rückkehr des Laptops

VON LILLIAN IKULUMET

Ich beschreibe mein Verhältnis zu München oft als meine längste Liebesbeziehung. Wie bei fast jeder Liaison waren unsere Anfänge von Neugierde geprägt. Ich wollte München genau kennenlernen. Ich habe die Tiefen der Stadt in Restaurants, Bars, Parks und Festivals ergründet. Und ich fand Hinweise auf ihr Äußeres in den ikonischen Gebäuden der Innenstadt. Dennoch: Mein Gespür für das Verständnis dieser Stadt und ihrer Bewohner wurde gerade in unseren gemeinsamen Anfängen gestört.

TYPISCH DEUTSCH

Ihre Flucht hat drei Journalisten nach München geführt. In einer wöchentlichen Kolumne schreiben sie, welche Eigenarten der neuen Heimat sie mittlerweile übernommen haben

Vermeide es, dich allein in der Dunkelheit zu bewegen. So lautete die Warnung meiner damaligen Gastgeberin. München, sagte sie, sei im Allgemeinen eine sichere Stadt, aber eben eine Großstadt wie jede andere, in der man prinzipiell niemandem vertrauen sollte. Die warnenden Einordnungen führten dazu, dass ich eine Vision von München bekam, die einen das Fürchten lehrt. Im Winter nicht im Dunkeln nach draußen gehen, die Tasche stets mit beiden Händen festhalten, wertvolle Gegenstände in der Wohnung lassen und dort verstecken. Und niemals in U- oder S-Bahn einschlafen, weil man dann leichtes Opfer für Diebe wird. Als gebe es mehr Don'ts als Dos in dieser Stadt, verschante ich mich spätestens mit der Dämmerung regelrecht im Asylbewerberheim. Nur um nicht in Schwierigkeiten zu geraten. Wenn ich tagsüber spazieren ging, Cafés und lokale Lebensmittel auskundschaftete, war ich misstrauisch gegenüber allen und jedem, der versuchte, näher an mich heranzukommen.

An einem schicksalhaften Tag veränderte sich meine Wahrnehmung dieser Stadt und ihrer Bewohner. Alles begann mit einem Laptop, den ich in der U-Bahn verloren hatte. Der Laptop war mein Arbeitsgerät als Journalistin und zu dieser Zeit einer meiner wertvollsten Gegenstände. Verloren in Gedanken lies ich das Gerät dennoch einfach auf dem Sitz liegen. Für einen Moment hatte ich den Satz meiner Bekannten ausgeblendet: „Klebe deine Hände an deine Gegenstände oder lass sie zu Hause.“ Und nun freute sich wahrscheinlich jemand anderer über den Computer.

Doch dann passierte dies: Mich erreichte der Brief eines Münchner Fundbüros mit der Bitte, dort meinen Laptop abzuholen. Es war zunächst wie ein Schock. Ich konnte das nicht glauben. Warum würde jemand einen Laptop finden und dann nicht jubelnd einpacken, sondern den Weg auf sich nehmen und in einer Behörde abgeben? Plötzlich machte sich ein wohliges Gefühl in mir breit.

Leider habe ich nicht herausgefunden, wer der ehrliche Finder war. Der Vorfall aber veränderte meine Sicht auf München. Von nun an achtete ich auf meine Umgebung, statt mich vor ihr zu fürchten. Plötzlich sah ich verlorene Gegenstände wie Schuhe, Schals oder Schlüssel an Bäumen hängen, die offenbar jemand verloren und jemand anders gefunden haben musste und sichtbar am Fundort platzierte. Alles, was mich anfangs an München beunruhigt hatte – das Tempo, der Lärm, die vielen Menschen – wurde zu einem wesentlichen Bestandteil meines Tagesablaufs, der mir Trost schenkt. Wenn ich in der U-Bahn einnickte, schlummerte ich mittlerweile wie zu Hause.



Lillian Ikulumet hat

Erfahrungen mit ehrlichen Münchnern gemacht.

► Alle Kolumnen dieser Reihe finden Sie unter sz.de/typisch

LEUTE DES TAGES

Gil Ofarim, 37, deutscher Rockmusiker aus München und einst Bravo-Teeniestar, nutzt alle gängigen Social-Media-Plattformen – ohne sie, so sein Geständnis, so richtig zu verstehen. Er setze zwar Hashtags, viel mehr könne er aber nicht, sagte der Sänger am Rande der Preisverleihung des People's Choice Award in der Kategorie „German Social Star“ am Dienstagabend in München. Für seine Arbeit als Musiker seien soziale Medien dennoch sehr wichtig, erklärte er. Sie machten ihn wesentlich unabhängiger als früher und für die Fans präsent – das habe er auch nach seiner Teilnahme an der ProSieben-Rate-Show „The Masked Singer“ gemerkt, bei der Musiker in Kostümen auftraten, die sie völlig unerkennbar machen. Nachdem das Geheimnis um den als Grashüpfer verkleideten Sänger im Finale gelüftet worden war, wurde er von Fans im Netz sehr häufig auf Grashüpfer-Bildern verlinkt. Das sei sehr lustig gewesen, lasse aber mittlerweile etwas nach, sagte Ofarim. DPA

© Digital: Alle Rechte vorbehalten – Süddeutsche Zeitung GmbH, München
Jegliche Veröffentlichung und nicht-private Nutzung exklusiv über www.sz-content.de

INTERVIEW: PHILIPP CRONE

Stefan Aldenhoven bewegt die Spielkarten mit dieser Beiläufigkeit, die den Routinier verrät: minimale Bewegungen beim Mischen, ein kurzes Zucken nur beim Ausgeben. Das Blatt jederzeit abgeschirmt und mit einem nur Millimeter weiten Aufklappen im Blick. Der 52-jährige Leiter der Münchner Schafkopfschule sitzt vor seinem Bier, das er genau so trinkt, dass es nicht schal wird, aber so langsam, dass es ihm nicht zu Kopf steigt. Wie bei einem Turnier. Dabei ist es nur ein Gespräch im Augustiner-Keller. Hier ist das Schafkopfen verboten. Wie in so vielen Gaststätten mittlerweile. Trotzdem ist der kräftige Mann mit dem kurzen Haar guter Dinge, was das Spiel angeht. Schließlich wird es mittlerweile an Schulen gelehrt.

SZ: Herr Aldenhoven, warum braucht München eine Schafkopfschule, sind die Spieler hier so schlecht?

Stefan Aldenhoven: Im Gegenteil. Das war eine klassische Stammtischidee damals, mit dem Ziel, das Spiel zu fördern und die Jugendlichen, die immer mehr an Handy und Computer hängen, weiter für dieses wahnsinnig schöne Spiel zu begeistern.

Einfach zu lernen ist es allerdings nicht. Eben. Man lernt es nicht wie andere Kartenspiele durchs Zuschauen. Wenn man hinter einem steht, der spielt, blickt man nicht durch. Da fallen dann nur kryptische Ausdrücke. Daher die Schule. Unsere Kurse dauern einen Tag, so lange braucht man, um das Spiel grundsätzlich zu lernen.

Welche Fähigkeiten sind denn nötig, um im Schafkopf gut zu sein?

Man muss schnell mitzählen können, sich generell viel merken können.

Was braucht man noch?

Ein gutes Einschätzungsvermögen über die Gewinnwahrscheinlichkeit. Das fällt gerade Anfängern schwer: Was ist ein Spiel und was zum Scheitern verurteilt?

Begriffe

Der Alte ist der höchste Trumpf in jedem Spiel außer dem Wenz. Wer vom Alten spricht, meint den Eichel Ober.

Beim Solo spielt ein Spieler gegen die anderen drei. Er darf die Trumpffarbe ansagen. Der Wenz ist eine Solo-Variante, bei dem nur Unter Trumpf sind.

Laufende werden am Ende eines Spiels in die Wertung aufgenommen. Drei Laufende bedeutet: eine Mannschaft oder ein Solist hatte sowohl den Eichel-, Gras- und Herz-Ober. In so einem Fall steigt der Spielpreis deutlich. Auch beim Wenz werden auch die Laufenden gewertet, aber nur die Unter.

Schmier sind Karten, die viel zählen. Etwa As und Zehner. Der Schafkopfer spricht davon, seine Schmier nach Hause zu bringen, also die Karten in eigenen Stichen unterzubringen.

Schneider ist man, wenn man nur 30 oder weniger Punkte erreicht in einem Spiel.

Spitzen sind niedrige Farbkarten, mit denen man wenig erreichen kann.

Zum Beispiel?

Zwei Ober, zwei Unter, Herzsau und Herzkönig. Sieht toll aus. Aber wenn man dann noch zwei verschiedene Farben hat und nicht die beiden höchsten Ober, sieht es aus wie ein Solo, ist aber keins.

Wer kommt denn in Ihre Seminare?

Anfänger, die noch nie irgendwelche Spielkarten in der Hand gehabt haben, aber auch Fortgeschrittene.

Was bringen Sie denen dann bei?

Taktik. Wir schauen, wie die spielen, einige Runden auch mit offenen Karten. Wir analysieren die Spielweise. Das Ziel ist, den Spielern einen Matchplan mitzugeben, wie ein Kompass. Dass sie sich ihre Strategie zum Spielgewinn zusammenbauen. Die geht natürlich nicht immer auf.

Klingt anstrengend. Immerhin ist das ja ein Zeitvertreib in geselliger Runde.

Das ist überhaupt kein Widerspruch. Wer ein höheres Niveau hat, hat mehr Spaß, ganz einfach. Das ist wie Autofahren. Zu Beginn ist alles erst mal sehr strapaziös: schalten, kuppeln, auf den Verkehr und die Straßenschilder achten. Nach ein, zwei Jahren sind Dinge automatisiert, da kann ich auch etwas nach vorne schauen und vorwegnehmen, was als Nächstes passiert. So ist es beim Kartenspielen auch. Wenn man sich zum Beispiel das Mitzählen der Punkte angewöhnt hat, wird es auch leichter.

Je schneller das Spiel, desto schwieriger wird das Zählen. Welche Rolle spielt Geschwindigkeit?

Das kann ein taktisches Element sein. Schnelligkeit übt Druck aus. Wenn einer Fußball in der Landesliga spielt, kann er auch ein guter Spieler sein, kommt aber bei schnellerem Spiel zwei Ligen höher nicht mit. Das ist beim Schafkopf ähnlich.

Wobei man da den Spielball ja anhalten kann, wenn man am Zug ist.

Man sollte aber immer die gleiche Geschwindigkeit beim Spielen haben, ob es jetzt ein riskantes Solo oder ein ungefährdetes Sauspiel ist. Damit keiner Rückschlüsse ziehen kann.

Der häufigste Fehler?

Beim Sauspiel selbst zu suchen. Also die Such-Farbe selbst zu spielen. Anfänger können es nicht erwarten, zu wissen, mit wem sie zusammenspielen. Es gibt ja den Spruch: Der Dumme sucht selbst. Und der stimmt.

Warum?

Weil der Gegner dann eher noch Trumpf hat, zudem verrät man, dass man schwach

„Ein guter Spieler zögert nicht“

Stefan Aldenhoven führt seit 15 Jahren die Münchner Schafkopfschule.

Ein Gespräch über die Psycho-Tricks, die Bayerische Meisterschaft und die Gründe, warum das Spiel soziale Kompetenzen fördert



Stefan Aldenhoven beim Schafkopfen.

FOTO: ROBERT HAAS

ist. Auch das Kramen in der Geldschüssel zeigt Schwäche, weil alle sehen: Der schaut, ob er sich das leisten kann, wenn er verliert.

All das kann aber doch auch immer ein Täuschungsmanöver sein.

Es kann immer alles sein. Wenn einer sehr stark ist, sucht er vielleicht selbst, um ein Kontra zu provozieren, das er wiederum zurückgibt. So treibt er den Preis für das Spiel in die Höhe, das er wahrscheinlich gewinnt.

Sonst noch klassische Fehler?

Häufig gehen die Spieler mit den Schmierkarten zu sorglos um. Spielen die in Momenten, wo das Risiko zu groß ist. Und sie gehen zum Feind.

Feind. Klingt nicht nach gemütlichem Spielen.

Ja, solche Sätze wie „Der Feind hat Recht“ sagt man, das hat sich eingebürgert. Wobei es den Feind ja schönerweise beim Schafkopf nicht gibt. Beim nächsten Spiel spielt man im Zweifel mit dem zusammen, gegen den man davor gerade gespielt hat.

Die Sprache und der Umgang mit den anderen spielt ja auch eine Rolle. Was lehren Sie über die Spielregeln und Abläufe hinaus?

Da gibt es viel. Das Vorziehen ist beliebt. Der Reflex, wenn eine Farbe ausgespielt wird, schon diese Farbe, wenn man sie selbst hat, zu zücken. Oder das Sortieren der Karten.

Darauf achten gute Schafkopfer?

Auf jeden Fall. Wenn ich immer die Trumpfe von links nach rechts sortiere und dann im Spiel die zweite Karte von links ziehe, weiß der erfahrene Spieler, dass ich noch einen höheren Trumpf habe. Ein guter Spieler zögert nicht. Der ist nicht ausrechenbar. Der spielt auch mal ein schwaches Spiel absichtlich, damit die Leute beim nächsten Mal glauben, er

sei wieder schwach.

Man lernt also das Taktieren.

Schafkopf fördert viele Kompetenzen, weil es hochkomplex und facettenreich ist. In den letzten Jahren haben sich Lehrerverbände und Politik engagiert, damit dieses Spiel weiter verbreitet wird und erhalten bleibt. Auch, weil es Sozialkompetenzen fördert.

Inwiefern?

Das ist ein bisschen wie beim Sport. Man muss mit Erfolg und Niederlage umgehen, auch mal harte Wellentäler überstehen. Und man merkt, dass Erfolg im Team mehr Spaß macht als für sich alleine. Außerdem lernt man Menschen in verschiedenen Momenten wie Sieg und Niederlage kennen, auch charakterlich. Und man lernt, sich auch in kritischen Situationen fair zu verhalten. Das schult schon. Es fordert und fördert einen in ganz verschiedenen Bereichen. Es wird jetzt eben auch an manchen Schulen gespielt.

Das war früher schon so. Allerdings oft mit kleinen Karten und so, dass der Lehrer es möglichst nicht mitbekam.

Jetzt ist es eben offiziell (*lacht*). Allein von mir gibt es eine Reihe eingesammelter Kartenspiele von meiner Zeit am Gymnasium in Gauting.

Da ging es also los.

Unser Sportlehrer hat es unserer Klasse im Skilager beigebracht. Das hat uns gleich fasziniert. Da ging eine Tür zu einer anderen Welt auf. Zwar auf einem irre schlechten Niveau erst mal, aber das hatten wir ja alle.

Und dann geht es gleich auf ein Turnier? Klar, und wenn man auf einem Dorfturnier von einem älteren Ausgebüfften angeschnauzt wird, wie blöd man gespielt hat, steigt sofort der Ehrgeiz.

Das ist aber bei Ihnen immer ein Hobby geblieben.

Ja, auch die Schafkopfschule ist ein Hobby, ich bin aber schon immer etwas zahlenaffin. Ich arbeite bei der Deutschen Wertpapier Service-Bank.

Manche lernen das Spiel von Lehrern, viele von den Eltern. Spielen Ihre Kinder?

Mein 34-jähriger Sohn lebt in Nordschweden, da ist es schwierig. Obwohl es schon auch in anderen Ländern Schafkopf gibt, zum Beispiel bei ausgewanderten Deutschen in den USA, dort heißt es Sheephead. In Australien gibt es in gering besiedelten Gebieten zum Teil deutschstämmige Nachbarn, die zum nächsten 300 Kilometer brauchen, sich aber einmal im Monat zum Schafkopfen treffen.

Sie selbst spielen wie oft?

Immer dienstags ein Turnier bei mir in der Nähe, dann haben wir seit knapp 30 Jahren einen Ligabetrieb mit zwei Ligen, und dann pro Jahr vielleicht noch etwa weitere 40 Turniere.

Gibt es denn überhaupt richtig und falsch beim Schafkopf?

Schon. Es ist grundfalsch, eine bereits gespielte Farbe mit Sau und Zehner noch einmal anzuspielen als Nichtspieler, wenn der Spieler als letzter dran ist. Aber es gibt natürlich auch richtige Dinge, die nicht immer funktionieren, weil über allem ja die Zufallsverteilung der Karten steht.

Welche Rolle spielt das Poker-Element, also die psychologische Komponente? Beim Online-Spielen keine (*lacht*).

Dieser Bereich wächst?

Sauspiel.de, die größte Plattform, hat 660 000 Mitglieder. Das Schafkopfen stirbt auf jeden Fall, auch dank Internet, nicht aus.

Ja?

Man muss ja nur ins Netz schauen und kann da das Spiel auch lernen. Zum Beispiel bei uns, aber natürlich auch sonst mit unzähligen Seiten und Videos. Das machen Kinder bis rauf zu 80-Jährigen.

Blieben wir bei analogen Karten. Ab welchem Alter soll man das Spiel lernen?

Ab zwölf, das ist unsere Altersgrenze in der Schule. Natürlich spielen das dann schon viele in der Familie, aber in dem Alter können sie sich dann meistens auch schon etwas länger konzentrieren.

Weil es für ein Kartenspiel verhältnismäßig komplex ist. Was unterscheidet Schafkopf noch von anderen Spielen?

Vor allem die Verbreitung. Skat ist deutschlandweit stark verbreitet, Schafkopf vor allem in Bayern. Regionale Besonderheiten wie die kurze Karte in der Oberpfalz und Oberfranken, bei der jeder nur sechs statt acht Karten bekommt, sind ebenfalls üblich. Aber auch bei Turnieren gibt es unterschiedliche Varianten.

Welche?

Zum Beispiel wird immer häufiger mit Farb-Wenz gespielt, anders als früher. Der bringt mehr Pep ins Spiel, weil er mehr Möglichkeiten für Soli bietet. Die meisten Turniere in Oberbayern sind mit Farb-Wenz.

Geschichte

Der Geschichtsschreiber Aveninus hat seine bayerischen Landsleute vor gut 450 Jahren als Liebhaber des Singens, Tanzens und Kartelns beschrieben. Manche sagen, Aveninus hätte statt „karteln“ genauso gut „schafkopfen“ schreiben können, denn nach allgemeiner Überzeugung erfanden die Bayern dieses Spiel schon bei ihrer Stammeswanderung vor 1500 Jahren. Leider gibt es keinen historischen Beleg dafür. Der Spielkartenforscher Manfred Hausler fand heraus, dass Altbayern zwar das Mutterland vieler deutscher Spielkarten ist, dass aber das Schafkopfen keineswegs ein urbayerisches Spiel ist. Erst im 19. Jahrhundert sei dieses Kartenspiel als eine Art Variante des Wendischen Schafkopfs nach Bayern gekommen, sagt Hausler. „Hierzulande wurde stattdessen tarockt.“ Die Ursprünge des Schafkopfens liegen eher im Erzgebirge und im Thüringer Wald. Eine der frühesten Erwähnungen des Spiels in Bayern findet sich im Jahr 1895 in Amberg. hak

Gibt es denn einen besten Spieler, der die meisten dieser Turniere gewinnt?

Dauerhaft gesehen nicht, denn bei so wenigen Spielen wie auf einem Turnier kannst du auch mal Pech haben mit den Karten. In der Szene gibt es aber einige Spieler, die immer wieder vorne landen.

Vor allem Männer? Die haben das Spiel ja lange sehr dominiert.

Der Frauenanteil hat sich stark gesteigert. Bis zu 30 Prozent sind das mittlerweile. Durch die Historie, dass man im Wirtshaus gespielt hat und da früher meist nur die Männer saßen, ist die Verteilung noch so, denke ich. Es gibt hervorragende Spielerinnen, aber sie spielen, wenn man es pauschalisiert, eher einen Tick zu vorsichtig.

Was bedeutet vorsichtig?

Männer haben oft mehr Aggressivität und denken eher: Das wird schon gut gehen. Draufgängerartig. Die überziehen oft. Frauen spielen im Zweifel bei guten Karten trotzdem nicht oder geben ein Kontra nicht, was sie geben müssten. Nutzen ihr Blatt nicht gut genug aus.

Welche Rolle spielt das Schafkopfen denn noch für eine Stadt wie München? In Gaststätten ist das Spielen ja immer seltener möglich.

Es wird generell in Gaststätten seltener gespielt. Früher waren nach dem Fußballtraining in der Vereinsgaststätte gleich drei oder vier Tische voll und man hat gezoekt. Heute schauen die Leute nach dem Training in ihr Handy und fahren nach Hause. Das ist eine gesellschaftliche Entwicklung. Dass man seltener etwas in einer Gruppe gesellig zusammen macht. Es gibt aber auch neue Wirtshäuser, die sich bei uns melden, sie auf unsere Liste aufnehmen zu lassen, dass man bei ihnen spielen kann.

Geben sie auch taktische Trinktipps?

Nein. Den Leuten ist schon klar, dass sie einen klaren Kopf brauchen. Aber ein Bier zur Entspannung schadet nicht. Bei zehn Runden mit je 20 Spielen geht so ein Turnier den ganzen Tag, wie die Bayerische Meisterschaft am 27. Oktober.

Mit einem Startgeld von 110 Euro. Das zahlen die Leute?

Ja, die Veranstalter erwarten bis zu 400 Spieler. Und es gibt bis zu 5000 Euro Preisgeld.

Sollte man um Geld spielen?

Ich finde schon. Weil es eine Anreizfunktion hat. Es schärft die Konzentration. **Zu gewinnen ist doch auch ein Anreiz.** Man spielt aber sonst Spiele, die man nicht spielen würde, wenn es um etwas ginge.

Welche sind denn die gängigen Tarife?

Standard im Wirtshaus sind 10, 20, 50 Cent. Also 20 für das gewonnene Sauspiel, jeweils zehn Cent für Laufende und 50 für ein Solo.

Der höchste, von dem Sie gehört haben?

Ein Tarif mit zehn oder 20 Euro fürs Solo gibt es schon immer mal wieder. Das höchste, was ich kenne, war noch zu D-Mark-Zeiten, 50 Mark und 100 Mark. Ein Busunternehmer und ein Wirtschaftskanzlei-Anwalt waren da unter anderem dabei. Das ist allerdings überhaupt kein Anzeichen dafür, ob das nun besonders gute Spieler sind.