

Spielend (Schach-)Wissen vermitteln

Im Interview mit Dr. Dirk Jordan, der das neue Gesellschaftsspiel „Chess - more than a game“ entwickelt hat

Kennen gelernt habe ich Dr. Dirk Jordan (Jahrgang 1956) im Vorfeld der Dresdner Schacholympiade, deren Chairman er war. Dass dieses Welt-Schachfestival ein großer Erfolg wurde, ist fraglos mit seiner Person ganz eng verbunden. Danach haben wir uns zumeist im August beim ZMDI-Schachfestival in Elbflorenz getroffen. Ich habe mich allerdings sehr



Dr. Dirk Jordan mit Susan Polgar

gewundert, dass der Deutsche Schachbund diesen überaus kreativen Mann, der das Schach liebt und im wahrsten Sinn des Wortes ein Macher ist, danach nicht mit einer seinen

Fähigkeiten entsprechenden Aufgabe zum Wohle des Verbandes eingebunden hat – und das nicht unbedingt als „Ehrenamtler“.

Nun, der Sachse aus Dresden, der immer noch gern selbst aktiv Schach spielt, wenn es seine knappe Freizeit erlaubt – siehe Platz 1 bei der 21. Auflage des Politiker-Turniers in Berlin vor gut einem Jahr – hat sich seine neuen Herausforderungen selbst gesucht, So ist er u.a. unter die Spieleerfinder gegangen, wie er nun mit „Chess – more than a game“ beweist. Seine spielerische Einladung zu einer ungewöhnlichen Europareise für die ganze Familie, um dabei spielend (Schach-)Wissen zu vermitteln, ist Anlass für dieses Interview.

Sie sind ein bekannter Organisator von innovativen Schachveranstaltungen wie beispielsweise der Deutschen Amateurmeisterschaft, bei der in Bad Soden im Oktober die zwölfte Saison begonnen hat. Nun sind Sie auch unter die „Spielemacher“ gegangen, warum?

Ich komme beruflich ja aus der Mathematik/Forschung und hatte schon immer viel Freude am „Entdecken“ bzw. Entwickeln von Neuem.

Welche Grundidee war für Sie der Ausgangspunkt und welchen Reiz hat im Vergleich zu den von Ihnen organisierten erstklassigen Turnieren bis hin zur Schacholympiade 2008 die Entwicklung dieses Spiels gehabt?

Das sind prinzipiell zwei ganz unterschiedliche Paar Schuhe.

Bei der Entwicklung neuer Formate von Schachevents wie der Europäischen Seniorenmannschaftsmeisterschaft (1998), der Deutschen Schach-Amateurmeisterschaft (2001) oder dem Deutschland-Cup (2007) ging es mir um neue Ideen von noch nicht existierenden interessanten Formaten/Angeboten für Schachspieler.

Die neue Spielidee (es entsteht ja damit gerade eine ganze Familie von neuen Spielen) scheint in dieser Form wirklich noch nicht auf dem wesentlich größeren Sektor der Familien- und Gesellschaftsspiele zu existieren. Damit bewegt man sich sofort auf einem ganz anderen Feld in ganz anderen Dimensionen.

Warum ist es ausgerechnet ein Würfelspiel geworden, wo ja das Glück durchaus eine Rolle spielt?

Zum Einen hat hier der Zufall etwas mitgespielt, und zum Anderen könnte man etwas weit hergeholt sagen, dass das Ur-Schach ja auch ein Würfelspiel war.

Was sagen Sie zur Charakteristik des Spiels, dass ein (fast) schnörkelloses Quiz rund um das Thema Schach mit allen seinen Facetten ist?

Kurz gesagt ist es ein Gesellschaftsspiel rund ums Thema Schach. Wir bezeichnen es auch gern als Speed-Würfel-Quiz. Die drei Aufzählungen weisen dann schon auf die wesentlichen Elemente hin. Von hinten nach vorn: Es basiert auf dem Frage-Antwort-Prinzip = Quiz. Es wird gewürfelt, um vom Start zum Ziel zu gelangen. Es gibt die Innovation des Speed-Würfels, der zusätzlich Dynamik ins Spiel bringt.

Es gibt insgesamt 512 Fragen in acht Kategorien. Wer hat sie ausgesucht und welche Aspekte sind dafür entscheidend gewesen?

Die Auswahl lag beim Autor. Dabei sind wesentliche Aspekte des Schachspiels sehr direkt verarbeitet: Brett und Figuren, Eröffnungen, Regeln sowie Matt in 1 oder 2. Um möglichst

viele Facetten rund um das Schach mit einzufangen, gibt es dann zusätzliche Kategorien: Geschichte, Interessantes, Quiz sowie Lexikon.

Beachtenswert ist vielleicht auch noch, dass jede Kategorie andere Antwortcharakteristika hat. Zum Beispiel ist bei „Brett und Figuren“ meist eine Zahl oder ein Wort die richtige Antwort, im Bereich „Eröffnung“ soll die richtige Bezeichnung gewusst werden und in der „Geschichtskategorie“ ist von zwei Antworten eine richtig.

Es gibt vier Schwierigkeitsstufen vor dem Start. Warum muss man sich gleich am Anfang für eine Stufe entscheiden, und ist nicht derjenige im Vorteil, der sich für die leichteste entscheidet?

Die zweite größere Innovation für Gesellschafts- oder Quizspiele durch die neue Spielefamilie „XY – mehr als Z“ ist neben dem Speed-Würfel die Einführung der Schwierigkeitsstufen. Man könnte andersherum auch sagen von Handicaps. Jeder Spieler schätzt sich zu Beginn des Spieles anhand seiner Kenntnisse im Schach aber auch in der Allgemeinbildung ein. Man wählt dann die Schwierigkeit der einem im Laufe des Spiels gestellten Frage selber aus. Von Bauer (leicht) über Springer (mittel) und Turm (schwer) bis zur Dame (sehr schwer). Dies lehnt sich an die Spielstärke der einzelnen Schachfiguren direkt an. Der große Vorteil (auch gegenüber anderen Spielen) besteht darin, dass der etwas unerfahrene Spieler gegenüber dem Erfahrenen durch die leichteren Fragen einen gewissen Ausgleich erhält (ähnlich dem Handicap im Golf oder Pferdesport) und damit die Gewinnchancen ausgeglichener gestaltet werden.

Wie viel Zeit braucht man, um die Spielregeln zu verstehen?

„Chess – more than a game“ ist sehr einfach und intuitiv erfassbar. Es gab schon Spielerrunden, die ohne das Lesen der Spielanleitung auskamen.

Sie haben zwei Würfel im Spiel – einen normal sechseitigen und einen zweiten, den sogenannten „Speedwürfel“. Was hat es mit dem auf sich, der ja auch ein Erkennungszeichen für die von Ihnen gegründete Spielefirma Loogicus ist?

Wie uns von etlichen anerkannten Spieleexperten bestätigt wurde, ist dieser Speed-Würfel eine wirkliche Innovation.

Wir standen anfangs vor der Frage, was passiert eigentlich, wenn man in dem Frage-Antwort-Spiel eine Frage richtig bzw. falsch beantwortet hat. Allgemein bekannte Vorgehensweisen wie „Einmal Aussetzen“ waren mir zu wenig. Da kam der Gedanke, die richtige Antwort direkt zu belohnen und die falsche „zu bestrafen“ sowie das mit einem Würfel zu kombinieren. Ein „normaler Würfel“ mit den Zahlen 1 bis 6 hätte aber eine sehr hohe Geschwindigkeit zur Folge. So wurde der Würfel zweimal 1 bis 3 „geboren“. Man kann nun bei richtiger Antwort die Augenzahl des Speed-Würfels (so nun sein Name) weiter nach vorn rücken bzw. muss bei falscher Antwort diese Augenzahl zurück gehen. So kommt viel neue zusätzliche Dynamik ins Spiel.

Das Spielbrett ist eine „Europareise“ an 32 Orte, die für das Schach bedeutend sind. Es geht von Madrid, wo 1575 das erste Schachturnier Europas stattfand, nach Tromsø, dem Austragungsort der 42. Schacholympiade 2014. Warum dieses Szenarium?

Neben Mathematik habe ich auch Geographie (und Pädagogik) studiert. Deshalb liegen mir kartographische Ideen. Wir haben zu Beginn auch etwas mit der Weltkarte experimentiert. Europa passte aber besser. Hier sind sehr viele bedeutende Orte mit schachlichem Hintergrund und die meisten Weltmeister und Weltmeisterinnen sind in Europa geboren.

Daran orientiert sich auch der Spielverlauf. Außerdem finden sich viele interessante Details in der Karte (die im Glossar dann auch erklärt sind).

Ein neues Spiel wird zumeist intensiv getestet. Wie sah bei Ihnen diese Phase konkret aus?

Wir haben es im Bekanntenkreis und in Vereinen ausprobiert. Das Echo war mehr als positiv, so dass wir uns dann entschlossen haben, es in Nürnberg auf der Spielwarenmesse 2012 vorzustellen. Da auch dort die Resonanz sehr aufgeschlossen war, haben wir uns danach entschlossen, es in München beim Deutschen Patent- und Markenamt schützen zu lassen sowie es zu produzieren.

Wie würden Sie einem Laien kurz erklären, was der Reiz an diesem Spiel ist?

Man kann in einer durchaus unterschiedlichen Gruppe mit etwas Geschick, Wissen und Glück einen netten Nachmittag oder Abend mit viel Spielfreude verbringen, bei dem man auch noch etwas lernen kann.

Wer ist die Zielgruppe?

Familien, Schachgruppen jeglicher Art im Verein oder in der Schule; das Spiel ist deshalb auch besonders gut als Geschenk an Schachinteressierte oder als Preis im Schach geeignet.

Welche Voraussetzungen muss man mitbringen, um „Chess - more than a game“ erfolgreich zu spielen?

Ein wenig Schachkenntnisse, ein bisschen Allgemeinwissen und etwas Würfelglück. Je mehr von allen drei, je besser.

Wie sind die bisherigen Erfahrungen seit Erscheinen des Spiels, Sie haben ja während der Deutschen Jugendeinzelmeisterschaften in Oberhof zu einer „Probepartie“ im Freizeitbereich eingeladen?

Inzwischen waren wir schon auf vielen Veranstaltungen. Exemplarisch kann man angefangen von der erwähnten Deutschen Einzelmeisterschaft der Jugend in Oberhof über das Finale der Deutsche Schach Amateurremeisterschaft in Halle, die Deutsche Senioreneinzelmeisterschaft in Dresden, die Schacholympiade in Istanbul bis hin zur bedeutenden Spielemesse in Essen nur von sehr positivem Echo sprechen. Aussagen wie: „Chess – more than a game“ ist eine gute Idee, und macht es unserer durchaus gemischten Gruppe mit Spielern zwischen 10 und 50 Jahren möglich, gemeinsam, gleichberechtigt und spannend zu spielen.“ sind die Regel.

Mit welchem Slogan werben Sie für das Spiel?

„Spielend Wissen vermitteln!“

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse Anfang Februar wurde Chess more than a game! Erstmals öffentlich präsentiert. Welches Echo gab es und wie reagierten die führenden Spielehersteller auf den neuen Konkurrenten?

So bekannte Namen aus der Spieleszene wie Tom Werneck (Bayerisches Spiele Archiv), Christian Brunner (Veranstalter der Spieleerfinder-Messe) und Chris Mewes (Jury „Spiel des

Jahres“) waren bei uns am Stand und haben sich über das Spiel informiert. Das ehrt uns und wir freuen uns sehr über das große Interesse.

Warum haben Sie jetzt neu einen Joker eingeführt?

„Jeder Weg beginnt mit dem ersten Schritt“ will meinen, dass wir eine Idee hatten und diese dann begannen, umzusetzen. Bei den Praxistests merkten wir nun, dass die eine oder andere Frage doch nicht ganz so leicht zu beantworten ist. Dadurch kamen wir auf den Gedanken, dass man noch mehr Spaß an dem Spiel haben könnte, wenn man einmal (oder wenn gewollt mehrmals) die Wahl hätte, eine Frage nicht beantworten zu müssen. Mit dem Einsatz eines Jokers lässt sich dies recht unkompliziert praktizieren.

Auf dem 5. Schulschachkongress, der vor einem Monat in Dortmund stattfand, haben Sie ein Seminarangebot gemacht, wie man das Spiel im Training einsetzen kann. Was können Sie uns dazu sagen?

Es gibt schon etliche Übungsleiter und Lehrer die „Chess – more than a game“ im Schachunterricht oder im Verein beim Kindertraining gezielt einsetzen. Der große Vorteil liegt in der Abwechslung. Darüber hinaus hat man ein ganz anderes (neues) methodisches Mittel – ein Würfelspiel, um Schach den Kinder einmal anders näher zu bringen.

Welche Erwartungen hatten Sie im Bezug auf das Interesse an dem Spiel, das seit Juni auf dem Markt ist, und wie decken diese mit der Resonanz?

Wir waren eher verhalten optimistisch, da es eine völlig neue Idee ist, die sich erst einmal ihren Raum suchen muss. Dafür sind wir mehr als angenehm überrascht. Die Reflektion ist sehr gut und überall wo jemand mit dem Spiel in Kontakt kommt, gibt es Lob und Anerkennung.

Warum gibt es auch eine englischsprachige Version des Spiels?

Da wir zum Einen eine international aufgestellte Firma sind, lag es nahe, auch an andere Sprachen zu denken. Zum Anderen ist das Spiel europäisch ausgerichtet. Ob wir es in noch weitere Sprachen übersetzen, muss die Zeit zeigen.

Und wann kommt die angekündigte Variante für Kids auf den Markt, worin wird sie sich von der vorliegenden unterscheiden?

Diese Version bearbeiten wir gerade. Es wird sowohl eine „einfache Erweiterung“ über ein neues Kartenset als auch das Spiel dann gleich mit der „Kids-Version“ komplett geben. Der Unterschied liegt in der Fragestellung. Die bisherige „Premiumversion“ richtet sich mehr an Gruppen in der Familie und im Verein. Die „Kids-Version“ soll bewusst für Kinder im Grundschulalter bzw. nahe am Anfänger orientiert sein.

„Chess – more than a game“ wird als Wissens- und Lernspiel aus der Reihe „XY – mehr als Z“ charakterisiert. Das lässt vermuten, dass weitere Projekte in Vorbereitung sind Welche Spiele sind denn bei der Firma Loogicus UG konkret in Planung?

Wir haben „Deutschland – mehr als Lederhosen“ und die „The English Academy“ im Herbst fertiggestellt und arbeiten an einem Spiel rund ums runde Leder: „Fußball – mehr als Toreschießen“. In Vorbereitung sind darüber hinaus „Mathematik - mehr als Rechnen“ und „Politik – mehr als Regieren“.

Bei wem wir durch dieses Gespräch Interesse geweckt haben, das Spiel möglichst schnell zu erwerben, was wäre der beste Weg dafür?

Am besten beim Schachhändler seiner Wahl oder auch direkt bei www.loogicus.de !

P.S.: Eine Rezension von *SCHACH*-Redaktionsmitglied Sibylle Heyme finden Sie im aktuellen Heft 12 unter der Schlagzeile *Winterzeit - Spielzeit?* auf Seite 63.

Das Interview führte Raymund Stolze

Fotos: Loogicus & privat





Spielemesse in Essen

