

„Nte“ ist doch kein Wort!

18.05.2007 | 16:04 | Von Michael Prüller (Die Presse)

Ein Sprachspiel ist erfolgreicher als alle anderen: Scrabble, bei dem das lateinische Alphabet 83 Buchstaben hat. Einen Weltkrieg, einen Konkurs und ein paar Adaptionen hat es überlebt, und es sieht noch aus wie neu.

In vielen Kultursparten gibt es Hervorbringungen, die so alt und verbreitet sind, dass der Urheber nicht mehr auszumachen ist. Volkslieder etwa, zu denen nur ganz selten solche gerechnet werden, deren Komponisten man namentlich kennt. Bei Spielen ist das nicht anders. Schach, Dame, Tarock, Schnapsen – das sind alles Volksspiele, deren Autoren höchstens in Legenden überliefert sind. Und es gibt nur ganz wenige gezielt „auf den Markt gebrachte“ Spiele, die ihnen an Universalität, wenn auch nicht an Alter nahekommen. Im englischsprachigen Spiele-Standardwerk „Hoyles Rules of Games“ findet sich selbst in der späten Auflage des Jahres 1983 nur ein einziges solches Copyright-geschütztes Spiel inmitten altehrwürdiger Volksspiele: Scrabble.

Dieses Buchstaben-Legespiel gibt es im Wesentlichen seit 1932, seit Dezember 1948 hat es seinen Namen, unter dem es seitdem rund 100 Millionen Mal verkauft worden ist. Kein anderes Wortspiel hat es an Popularität auch nur annähernd erreicht. Scrabble ist immerhin so volkstümlich, dass der beim Spielen ausbrechende Streit von Madonna und Guy Ritchie regelmäßig als möglicher Scheidungsgrund genannt wird. Es gibt sogar Firmen, die nichts anderes tun, als kleine Bänkchen zu verkaufen, auf denen die Buchstaben liegen, etwa Custom Wood Tile Racks in St.Louis, wo man zwischen 16 Holzsorten auswählen kann.

Zu Beginn war Scrabble kein Publikumserfolg. Der in der Weltwirtschaftskrise arbeitslos gewordene Architekt Alfred Butts aus Poughkeepsie im Staat New York hatte 1931 mit der Entwicklung eines Spieles begonnen, das er im Jahr darauf als Lexico herausbrachte: 100 Buchstabensteine mussten zu Wörtern zusammengelegt werden. Es gab damals schon die hölzernen Bänkchen für die Buchstaben, aber noch keinen Spielplan. Auch die kreuzworträtselartige Verknüpfung der Wörter war nicht vorgesehen.

Butts experimentierte in den nächsten Jahren herum, kam auf die Kreuzwort-Idee (damals groß in Mode), nannte das Spiel Criss-Cross, dann Criss-Cross Words, aber immer noch ohne großen Erfolg. Bis in die Vierzigerjahre brachte er nicht mehr als 125 Stück unters Volk. Eines davon kam in die Hände des Anwalts James Brunot, der ein bisschen Geld und gute Ideen hatte. Er fügte einige Regeln hinzu – etwa 50 Punkte für jenen Spieler, der alle seine sieben Buchstaben in einem einzigen Wort unterbringt – und den Name Scrabble.

Zunächst entstehen die Spiele noch in Handarbeit, der Verkauf läuft ganz gut, aber Brunot macht dennoch Schulden. Doch als Kaufhauskönig Jack Strauss im Urlaub Scrabble spielt und nach der Heimkehr erzürnt feststellt, dass seine Macy's Departmentstores das Spiel nicht führen, wird es rasch zum Kult. Jeder muss es haben, 1952 werden pro Tag 400 Stück davon verkauft. Brunot holt den traditionsreichen Spielehersteller Selchow & Righter an Bord, der schon 80 Jahre zuvor mit dem Mensch-ärgere-dich-nicht-Vorläufer Parcheesi einen großen Coup gelandet hatte. Sehr bald gibt es Lizenzen für Australien und Großbritannien, dann auch für Deutschland.

Wechselhaft war die Eigentümerschaft über das lukrative Spiel. Erfinder Butts überließ Brunot 1948 die Rechte gegen eine Umsatzbeteiligung. Als dieser 1968 die Rechte weiterverkaufte, waren beide reich. Weniger erfreulich war das Schicksal von Selchow & Righter. Sie erwarben 1971 sämtliche Rechte an Scrabble für den amerikanischen Markt, wurden aber 1986 von Coleco gefressen, einem ehemaligen Leder- und Planschbeckenhersteller, der sich sehr früh auf Videospiele spezialisiert, dann aber mit dem Homecomputer Adam ins Abseits manövriert hatte. Coleco versuchte, mit Puppen und klassischen Spielwaren wieder flott zu werden, was aber nicht gelang: 1986 kam der Konkurs, Scrabble gelangte mit den anderen Überresten in den Besitz des

US-Spielwarenhouses Milton Bradley – das ironischerweise 53 Jahre vorher Alfred Butts die Türe gewiesen hatte, als er ihnen Criss-Cross Words hatte verkaufen wollen. Milton Bradley gehört zum Branchenriesen Hasbro.

Außerhalb des US-Heimmarktes sitzt ein anderer Riese auf den Scrabble-Rechten: Mattel, die Mutter der Barbie-Puppe. Mattel hatte 1994 die britische J. W. Spear and Sons aufgekauft, eine ursprünglich aus Fürth bei Nürnberg stammende Spielwarenfirma, deren jüdische Besitzer nach England geflohen waren und Anfang der Fünfzigerjahre die Scrabble-Auslandslizenzen erworben hatten. Mattel hat vor ein paar Jahren die Rechte an Sonderausgaben an die britische Tinderbox abgetreten, die wiederum mit der österreichischen Piatnik auf gutem Fuß steht. So kommt es, dass Piatnik für die aktuelle Neuauflage der deutschen Urversion verantwortlich ist, die in der nostalgischen grünen Schachtel mit Holzbänkchen und dem originalen Buchstabensatz aus den Fünfzigerjahren aufwarten kann.

Oberste Instanz: der Duden

Was unter Experten zu Diskussionen geführt hat: In den Achtzigerjahren war nämlich die deutsche Version leicht verändert worden. Der internationalen Norm folgend, ging man von 119 Buchstabensteinen auf 102 zurück, einige Lettern wurden neu bewertet, etwa das C, das nun vier statt zwei Punkte bringt. Und die Buchstabensätze von Scrabble sind eine eigene Wissenschaft: Mittlerweile gibt es allein in den 23 Ausgaben mit lateinischer Schrift – von Finnisch bis Malaysisch – 83 verschiedene Buchstaben. Das K etwa bringt den Franzosen zehn Punkte (soviel wie in Österreich das Q oder das Y), den Holländern aber nur drei, und bei den Spaniern kommt es gar nicht vor.

Gleiche Ausgangsbedingungen gibt es dennoch nicht. Zweibuchstabile Wörter et- wa spielen eine große Rolle – und da haben es die Briten viel leichter, weil sie rund 120 solche Wörter kennen, wir aber nur 79, und da sind schon so seltsame Ausrufe wie ey eingerechnet. Dass Scrabble hierzulande zwar jedem bekannt ist, sich aber doch nicht so gut verkauft wie in Amerika oder Großbritannien, mag damit zumindest teilweise erklärbar sein. (Andererseits gibt es sogar eine „Association de clubs de Scrabble francophone du Royaume-Uni“!)

In Österreich ist wenig los, aber in Deutschland gibt es doch eine starke Scrabble-Gemeinde, mit eingetragenen Verein und Meisterschaftsturnieren – wo jedes Wort zugelassen ist, das im Rechtschreib-Duden steht, nicht aber etwa „nte“ (wie in „die nte Potenz“), weil es der Duden mit Bindestrich schreibt: „n-te“ (in Amerika darf man, dort heißt es „nth“). Ausgelöst wurde die Turnier-Leidenschaft in England, und zwar vom britischen Politiker und Bestsellerautor Gyles Brandreth, der bei Recherchen auf die Beliebtheit von Scrabble in Gefängnissen stieß und per Inserat wissen wollte, ob auch in Freiheit Menschen an einem Turnier interessiert wären. In London war auch die erste Weltmeisterschaft, 1991; Ehrengast war der greise Erfinder Alfred Butts, zwei Jahre vor seinem Tod. ■

(„Die Presse“, Print-Ausgabe, 19.05.2007)