

**Zeitschrift:** Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin  
**Band:** 116 (1990)  
**Heft:** 31

**Artikel:** Die Schweiz siegt über Europa  
**Autor:** Raschle, Iwan / Stauber, Jules  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-611637>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 01.04.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Die Schweiz siegt übe

VON IWAN RASCHLE

Ambach und seine Freunde spielten Europa. Das taten sie allwöchentlich und unterhielten sich glänzend dabei. Kinder und Frauen zu Hause lassend, zogen sie los, um ihrer gemeinsamen Lust, dem Gesellschaftsspiel, zu frönen.

Um dieser Spielerei – gegen den Begriff Spielsucht wehrte sich Ambach fast täglich mit Leserbriefen in Tageszeitungen und einschlägigen Magazinen – eine gewisse Konstanz zu verleihen, gründete er vor sechs Jahren den Spielclub Hinterdiessenbach. Damals waren sie zu viert und spielten ausschliesslich Monopoly.

Der Mensch ist bekanntlich ein Gewohnheitstier, und so wurde es Ambachs Freunden während zwei Jahren kein einziges Mal langweilig – beim Monopoly. Wohl aber bei Frau und Kindern: Nicht selten träumten die Mächtigen-Finanzhaie von ihrem nächsten Übernahme-Coup, vernachlässig-

ten so ihre familiären und in Zeiten gespielter Hochkonjunktur gar ihre beruflichen Pflichten. Das Spiel war, das sei hier betont, ihr einzig Wichtiges, bei Champagner (echt!, aber billig) und Kaviar (falsch und dennoch teuer) fanden sie träumend zu sich selbst.

Ambach, Spielleiter und Meister der fiktiven Spekulation, hatte gar eine eigene Spielversion entwickelt. So gab es beim Ambachschen Monopoly plötzlich diverse Kartelle, die über einzelne Spiele hinaus bestanden. Auch durfte sich jeder Spieler verschulden, und Ambach war als ständiger Besitzer des Zürcher Paradeplatzes eingetragen, er entzog das edle Pflaster so der Spekulation.

Das Geschäft blühte, der Verein wuchs: An jedem Freitag trafen sich die mittlerweile über zwanzig verkannten Wirtschaftspioniere – und Metzger, Lokomotivführer und Bankprokuristen –, spielten, gewannen und verloren wieder; investierten, spekulierten und hauten sich gegenseitig übers

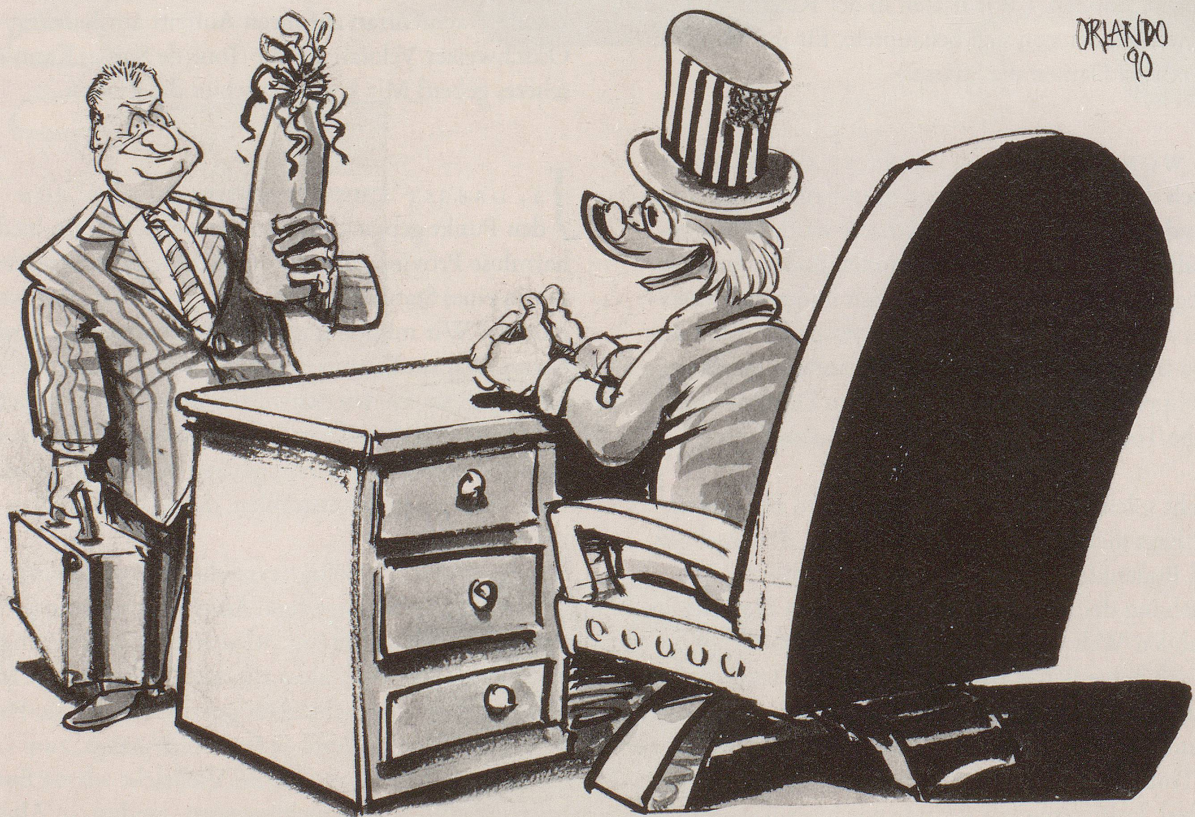
Ohr, taten ganz einfach das, was Leute wie – na ja, Sie wissen schon – einfach tun und dabei viel, sehr viel Geld verdienen.

Dann, plötzlich, war ihnen der Finanzplatz Schweiz zu klein, kaum eine Bergbahn

*Paradeplatz unter den Nagel gerissen.*

oder eine Liegenschaft wechselte mehr den Besitzer, das Spiel drohte einzuschlafen. Mit dem Slogan «Der Markt kennt keine Grenzen» drängten die Spieler, das Spekulationsfeld doch auf Europa auszudehnen.

Mit Erfolg. Das Spiel Europoly, eine erneute Weiterentwicklung des Monopoly, gefiel den meisten Spielern gut, immerhin investierten sie munter in spanische Produktionsanlagen, exportierten ihren Müll in Länder, die ihnen dafür Atomstrom lieferten. Eine saubere Sache also.



## Bundesrat Delamuraz auf Besuch in den USA

«Ist das der Wein, den Sie in der EG und EFTA nicht absetzen können?»

# r Europa

Mittlerweile trafen sich die Mitglieder der Spielgruppe Hinterdiessenbach dreimal pro Woche. Das Spiel liess sie ganz einfach nicht mehr los. Standen bislang nur finanzielle – seit der Spielreform ging's nämlich um Geld (Masstab 1 Million zu 1) – und rein spielerische Aspekte im Vordergrund, so liebäugelten mittlerweile nicht wenige mit der politischen Macht: «Wir wollen auch die politische Seite im Spiel berücksichtigen», forderten sie Ambach zu einer weiteren Reform auf.

## *Das Spiel liess sie einfach nicht mehr los.*

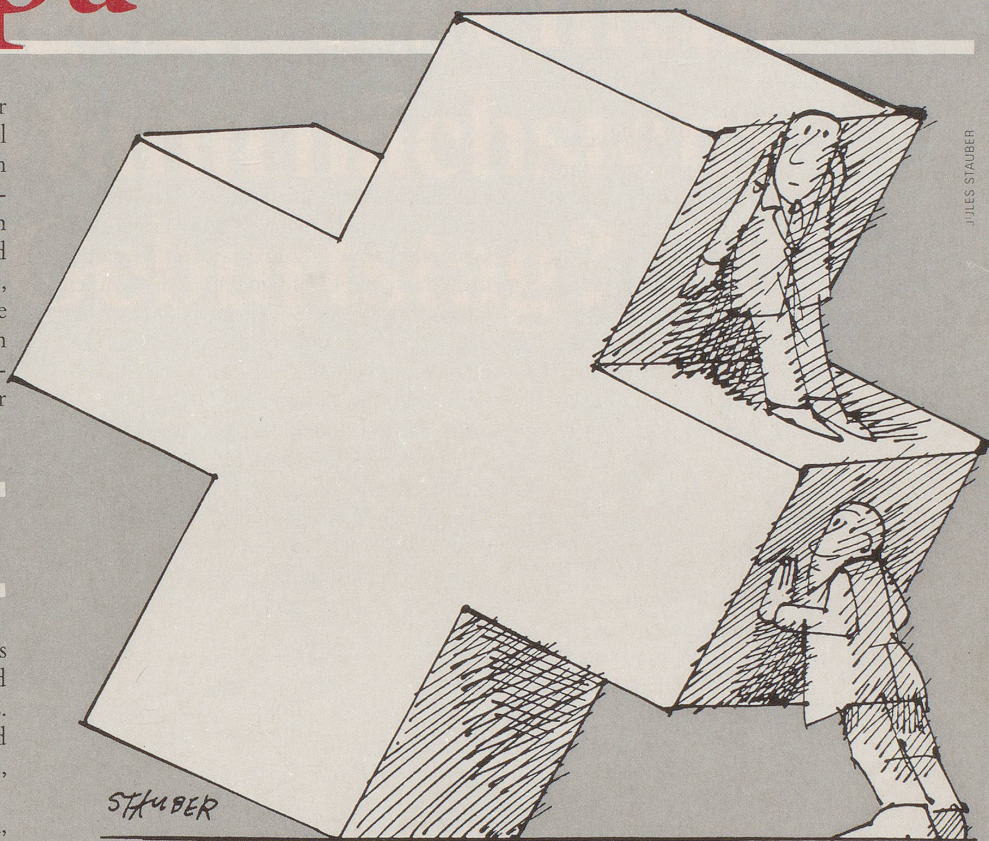
Und dieser, um die Einheit seines Vereins besorgt, machte sich an die Arbeit und schrieb die Regeln zum Spiel Europa '92. Er teilte die Spielerschar in Gruppen ein und nannte diese Italien, Griechenland, Deutschland ...

Nun konnten sich die Unzufriedenen, die Machtbesessenen und die Harmoniebedürftigen abends auf der Scheinbühne Europa '92 austoben. Da wurden die wildesten Kämpfe ausgetragen, musste doch jeder Spieler am neuen Europa mitbauen – das heisst, sein Land mit möglichst grossem Eigennutz in die Europäische Gemeinschaft einbetten.

Etwas abseits stand seit Einführung der neusten Spielart die Gruppe Schweiz. Selbst nicht Mitglied des Vereinten Europas, versuchte sie in möglichst allen Wirtschaftsräumen und -branchen ihre Position zu wahren und auszubauen. Innerlich aber war die Gruppe gespalten. Nein, den Röstigraben gab's – zumindest in Ambachs Spielregeln – längst nicht mehr: Die Europafrage führte zum innerhelvetischen Zwist. Sollen wir's wagen, oder sollen wir nicht; treten wir bei, oder begeben wir uns in die Isolation?

## *Beitritt oder Isolation?*

Nach langen Gesprächen, aber noch immer innerhalb der von Ambach vorgeschriebenen Maximal-Bedenkzeit (zwei Tage), entschloss sich die Gruppe gegen einen Beitritt zur EG und gegen die Mitwirkung im Europäischen Wirtschaftsraum. In ihrem



Absagebrief begründeten sie den Entscheid mit der Souveränität und Neutralität der Schweiz, die man unbedingt beibehalten wolle. Keiner der Mitspieler sei bereit, auf grundlegende demokratische Rechte zu verzichten, und so verzichte die Gruppe ganz auf Europa.

«Spielverderber» schrien die übrigen Ländergruppen, angespornt von ihrem mitunter grössenwahnsinnig gewordenen Präsidenten Ambach. Sie drohten, sämtliche Zufahrtsstrassen des kleinen Landes mit 40-Tonnen-Grenzsteinen zu blockieren, aus Protest, versteht sich. Weil die Schweizer aber unnachgiebig waren und auf ihrer Unabhängigkeit beharrten, beschlossen Ambachs Freunde, das Spiel Europa ohne die Schweiz zu betreiben. Worauf sich jene vom Spielclub absplatteten, dem Monopoly gänzlich entsagten und sich wöchentlich zum Zürcher S-Bahn-Spiel trafen.

Inzwischen hatten sich die übrigen Länder in gesamteuropäischen Fragen jedoch derart verkracht, dass Ambach die Spielregeln abändern und die europäische Einigung um zwei Jahre aufschieben musste.

Aber auch während der Endphase des Spiels konnten sich die einzelnen Länder nicht einigen. Blass vor Neid sahen sie zu, wie sich die Schweizer beim S-Bahn-Spiel,

beim neuen Energiesparquiz und beim Neat-Bingo unterhielten.

Die innovationsfreudigen Eidgenossen lebten den gescheiterten Europäern Unabhängigkeit, Souveränität und demokratisches Selbstverständnis vor. Und das mochten Ambachs Freunde nicht leiden. So litt

## *Exileuropäer in der «Gruppe Schweiz».*

der Verein schon bald nach Austritt der Schweizer an akutem Mitgliederschwund, während die Spielgenossenschaft «Schweiz im erfolgreichen Alleingang» täglich einige «Exileuropäer» in ihre Reihen aufnahm.

Ambach selbst resignierte und löste den Verein auf. Dann wandte er sich wieder vermehrt realistischeren und sinnvolleren Spielen zu. In Sachen Europa, so pflegte er jeweils im «Hirschen» zu poltern, da sei er manchem Politiker gleich zwei Nasenlängen voraus.

Noch heute trifft man ihn zuweilen dort, jassend, einen Kiel rauchend – und über Europa, die Spekulanten und die Politiker fluchend.