

INTERVIEW: VARINIA BERNAU
UND DANIEL WÜLLNER

Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg präsentiert sich gerade die Branche dem Fachpublikum. Nicht so in Essen. Auf der weltweit größten Brettspielmesse ist jeder willkommen, der sich gerne an einen Spieltisch setzt, ob beruflich oder privat. Auch der Lautstärkepegel ist ein anderer. Es wird gewürfelt, wild diskutiert und viel gelacht. Mittendrin fühlt sich Eric Lang am wohlsten. Denn trotz seiner vier Neuheiten im Jahr 2016 könnte sich der kanadische Spieleautor an jeden Tisch setzen und einfach mitspielen. Er ist sofort einer von ihnen: ein Gamer.

SZ: Herr Lang, reden wir über Geld. Eric Lang: Ich liebe Geld! Und da sind Sie Brettspiel-Autor geworden? Wie viel haben Sie denn mit Ihrem letzten Spiel verdient?

Das ist nicht so einfach zu sagen. Ein Spieleautor bekommt fünf bis acht Prozent vom Umsatz, den ein Verleger mit einem Spiel macht. Wenn man viel Erfahrung mitbringt, kann es etwas mehr sein.

Sie treffen sich jedes Jahr in Essen, auf der wichtigsten Messe für Brettspiele, mit Ihrem Freund und Kollegen Bruno Faidutti. Sie trinken zwei Gläser Rotwein – und erfinden zusammen ein neues Spiel.

Stimmt. Wir treffen uns immer in der Hotelbar. Aber weil Bruno inzwischen unterrichtet, konnte er in diesem Jahr nicht kommen. Unsere Tradition ist also schon wieder zerbrochen. Nach nur drei Jahren.

Haben sich die Ideen aus den vergangenen Jahren denn wenigstens ausgezahlt? Unsere erste Idee war „Dolores“. Bei diesem kleinen Bluff-Spiel teilen die Spieler einen Piratenschatz unter sich auf. Aus der zweiten Idee ist das Spiel „Secrets“ entstanden, das dieses Jahr in Belgien erscheinen wird. Aus dem dritten Einfall ist noch nichts geworden.

Was haben Sie damit verdient – bei überschaubaren Kosten für ein paar Gläser Rotwein?

Da „Dolores“ gerade erst veröffentlicht wurde, wissen wir noch nicht, wie es sich verkauft. Viele Brettspielautoren haben außerdem Verträge mit mehreren Verlagen. Mehr und mehr Verlage sichern sich zugleich möglichst früh die Rechte für die weltweite Vermarktung.

Damit treten Sie alle Ansprüche ab, Ihre Ideen zu Geld zu machen?

Nein. Wenn es eine Version fürs Tablet, Spielzeugfiguren oder einen Film gibt, wird das noch mal extra verhandelt.

Wurde denn schon eines Ihrer Spiele verfilmt?

Wir sind gerade in Verhandlungen mit Hollywood.

Dann sind Sie bald ein gemachter Mann. Ich bin nicht sicher, ob das Projekt wirklich zustande kommt.

Sie haben aus der Fernsehserie „Game of Thrones“ ein Kartenspiel gemacht. War das kompliziert?

Natürlich gibt es Einschränkungen. Aber es macht auch Spaß, die Möglichkeiten auszuloten, den Rahmen aber nicht zu überschreiten. Da ich ein großer Fan von „Game of Thrones“ bin, fühlte ich mich sehr geehrt, mit George R.R. Martin zu reden, dem Autor der Romanvorlage.

Was hat er gesagt?

„Mach es cool.“ Das war seine einzige Forderung. Er merkte schnell, dass ich ein Fan bin und vertraute mir.

Wie entsteht so ein Spiel? Was kommt nach den zwei Gläsern Wein?

Da gibt es keine festen Rituale. Ich muss kreativ sein, also kann ich mich nicht in irgendwelche Muster quetschen.

Gibt es ein Design, das in der ganzen Welt funktioniert? Eine universelle Formel?

Meine Grundregel lautet: Spaß ist Spaß. Das gilt überall. Meine Aufgabe als Designer ist, sicherzustellen, dass jeder Spieler beteiligt ist, und dass Ursache und Wirkung im Spiel einleuchten. Meine Spiele sollen möglichst simpel sein, aber gleichzeitig so viel Tiefe wie möglich haben.

Ist die soziale Komponente der rote Faden in Ihren Designs?

In Spielen geht es um die Spieler. Manche europäischen Brettspiele zelebrieren den Mechanismus. Mechaniken sind nur Werkzeuge, die man verstehen muss, die aber nicht das Verkaufsargument sein sollten.

Wie lief es bei „Dolores“?

Das Spiel ist recht einfach, das Konzept stand ziemlich schnell. Die ersten Züge ha-

REDEN WIR ÜBER GELD MIT ERIC M. LANG



FOTO: ERIC M. LANG

„Brettspiele sind das beste soziale Schmiermittel“

Als Kind kämpfte der Kanadier Eric M. Lang mit seiner deutschen Oma bei „Mensch ärgere dich nicht“, heute ist er Spieledesigner. Ein Gespräch über gute Ideen und die Frage, warum analoge Spiele weiterhin modern sind

ben Bruno und ich an der Hotelbar entworfen. Das fertige Spiel ist nicht weit entfernt vom ersten Entwurf. Aber: Egal wie schnell die erste Idee steht, wir müssen dann immer noch viel testen.

Worauf achten Sie bei solchen Tests?

Es geht darum, Fehler zu finden. Stimmt alles? Hält alles? Das ist die technische Seite. Und die künstlerische Seite: Macht es Spaß? Wir beobachten die Leute: Haben sie ein Lächeln im Gesicht – oder holen Sie immer wieder ihr Smartphone raus?

Heute daddeln die Leute doch eher auf dem Handy, als sich zum Spieleabend zusammenzusetzen, oder?

Im Gegenteil: Menschen setzen sich wieder zusammen an den Tisch. Brettspiel-Cafés werden in Amerika und Kanada gerade zu sozialen Treffpunkten.

Woran liegt das?

Wir sind alle rund um die Uhr verbunden – mit unseren Telefonen, aber nicht mit anderen Menschen. Brettspiele sind das beste soziale Schmiermittel.

Spielt man in Deutschland anders als in Kanada?

Nehmen wir mein neuestes Spiel „The Others“: Es ist ein atmosphärisches Spiel, die Menschen sollen sich in ein apokalyptisches Setting einführen. Auf dem polnischen Markt hat das nicht funktioniert, weil Hobbyspieler sich dort mehr für mathematische Strategiespiele interessieren. Amerikaner lassen sich mehr vom Thema

leiten. Der deutsche Markt ist der vielfältigste. Es gibt den Massenmarkt, den „Cluedo“, „Risiko“ und „Monopoly“ beherrschen. Der andere Markt bedient die Gamer. Ihr Anspruch ist ein anderer. Wenn du ihnen ein einzigartiges Spiel anbietest, das eine Geschichte erzählt, sind sie gefesselt und werden eher kaufen.

Würden Sie gerne einmal den großen deutschen Spielpreis, das „Spiel des Jahres“ gewinnen?

Das wäre großartig. Ich habe mich mit Tom Felber, dem ehemaligen Chef der Jury, über das perfekte Spiel des Jahres unterhalten. Es muss unterschiedliche Spielertypen ansprechen. Es braucht ein bisschen mehr Glück als Strategie. Es muss innovativ und trotzdem einfach zu spielen sein. Speziell, aber nicht abschreckend. Ich habe ein oder zwei Spiele in der Pipeline, die dem entsprechen.

Wie viele Spiele befinden sich denn gerade in Ihrer Pipeline?

Elf, die bis Ende 2018 herauskommen.

Sie haben Ihr Leben danach ausgerichtet, Spieledesigner zu werden?

Ja, damit habe ich schon vor zwanzig Jahren angefangen. Seit ich die Schule beendet hatte, wusste ich, dass ich Spiele entwickeln will. Ich habe nicht studiert und Vollzeit in miesen Jobs gearbeitet, als Aushilfe und in Fast-Food-Filialen. Aber das war nicht schlimm, ich hatte immer dieses eine Ziel. Ich habe mir eine WG in einem billi-

gen Stadtteil gesucht, nicht weit von einem Spielladen, zu dem ich jeden Tag gegangen bin. Ich habe mich mit dem Besitzer angefreundet, habe dort angefangen zu arbeiten, ihn bei der Bestellung von Spielen beraten. Und ich habe dort meine eigenen Entwürfe mitgebracht – und viel gelernt.

Was denn?

Zum einen mein Ego vom Design zu trennen. Sich Kritik nicht allzu sehr zu Herzen zu nehmen. Den Leuten, die in solch einen Laden kommen, geht es nicht darum, dass du dich gut fühlst. Die wollen einfach ein gutes Spiel.

Ein schwieriger Prozess?

Es hat Jahre gedauert. Ich war jung. Und wie alle jungen Leute dachte ich, dass meine Ideen brillant sind. Und auf einmal sagen dir die Leute: Das ist scheiße! Aber es war wichtig, das durchzumachen, ehe ich mit Verlegern gesprochen habe.

Sie haben sich auch selbst als Verleger versucht.

Ich hatte damals ein Spiel designt. Und ich hatte keine Ahnung. Dann kam ich mit einem Verlag in San Francisco in Kontakt. Wir lernten uns in einem AOL-Chat kennen. Daran sehen Sie, wie lange das her ist! Das war ein kleiner Verlag, ein paar Leute, die von zu Hause aus arbeiteten. Aber ich dachte damals: Wow, ein Verleger! Den Typen, der das Geld geben sollte, habe ich nie zu Gesicht bekommen. Wir waren kurz davor, das Spiel rauszubringen, als ich merkte, was für ein Kartenhaus diese Firma

war. Auf einmal sagten die: Nein, wir können es doch nicht machen. Ich war damals so sauer, dass ich meine eigene Firma gründete. Ich habe dann lauter Freunde angestellt. Keine gute Idee.

Warum?

Das waren die Leute, mit denen ich gespielt habe. Wir kannten uns alle nicht in der Szene aus. Ich war auch kein guter Chef. All meine Entscheidungen kreisten um die Frage, wie cool das Spiel wohl wird, aber nicht darum, wie man damit Geld verdient.

Dabei lief es gar nicht so schlecht an.

Stimmt. Mein erstes Spiel war „Mystick“, ein Sammelkartenspiel mit Tarot-Karten. Wir haben uns Anzüge besorgt und einen kleinen Stand auf einer Messe in Las Vegas gebucht. Wir hatten richtig viele Bestellungen. Leider.

Viele Bestellungen sind doch eigentlich eine gute Sache.

Wir haben die Nachfrage überschätzt und die Auflage für die erste Erweiterung so hoch angesetzt wie für das Grundspiel. Gerade mal ein Zehntel davon wurde verkauft, und wir sind mit unserem vollgestopften Lager regelrecht verhungert.

Und dann?

Damals bin ich zum ersten Mal nach Essen gekommen, auf der Suche nach neuen Kunden. Ich habe Leute kennengelernt, die mir Jobs in den USA angeboten haben. Aber die Auflagen für ein Visum waren zu hoch. Also habe ich mein eigenes Studio in Kanada gegründet. Aus der Not geboren. Dort entwerfe ich heute noch alle meine Spiele als Freelancer. Ich kann mich voll auf Entwicklungen konzentrieren und meine Spiele den Verlagen anbieten. Das ist die perfekte Lösung für mich.

Wann haben Sie diese Freude am Spieledesign entdeckt?

Ich entwickle Spiele, seit ich sieben war. Ich verbrachte als Junge meine Sommerferien oft in Deutschland, meine Großmutter lebte in Neuss. Mit ihr habe ich immer gespielt. „Mensch ärgere dich nicht“, „Phase 10“ oder eins dieser schrecklichen Brettspiele für die breite Masse. Trotzdem waren das schöne Zeiten. Als mir „Mensch ärgere dich nicht“ zu langweilig wurde, habe ich kurzerhand die Regeln verändert.

Wie denn?

Es gab nur noch eine Runde. Außerdem brachte ich Roboter und Dinosaurier auf das Spielbrett. Ich dachte schon wie ein Spieleautor. Dann habe ich zum ersten Mal „Stratego“ gespielt. Das ist ein Spiel für zwei Personen, ähnlich wie Schach, bei dem man die Wertigkeit der gegnerischen Figuren erst beim Schlagen erfährt. Das Spiel hat mein Leben verändert.

Warum war das eine so außergewöhnliche Entdeckung?

Davor waren Brettspiele nur ein Zeitvertreib, wenn es wirklich nichts Besseres zu tun gab. Wenn es draußen regnete. „Stratego“ wollte ich wirklich spielen. Es stellte sich aber erst später heraus, dass ich es die ganze Zeit falsch gespielt habe. Ich habe die Regeln nicht aufmerksam gelesen. Aber meine Regeln gefielen mir eh besser.

Ihre Eltern waren vermutlich nicht sonderlich begeistert, als Sie gesagt haben, dass Sie Spiele zu Ihrem Beruf machen wollen?

Meine Eltern sind sehr deutsch, sehr konservativ. Beide arbeiteten bei Lufthansa. Sie wollten, dass ich einen ordentlichen Job mit einer sicheren Rente annehme. Das Nein meiner Eltern war vorprogrammiert. Spiele sind für sie keine intellektuelle Beschäftigung.

Hat sich das geändert, als Sie Ihre Rechnungen selbst bezahlen konnten?

Ich war lange Single und wohnte in günstigen WGs. Ich konnte für mich sorgen.

Und als der kommerzielle Erfolg kam? Richtig gutes Geld verdienen ist erst ungefähr fünf Jahren. Das hat meine Eltern ein bisschen beruhigt. Mittlerweile sind Sie stolz auf mich, auch wenn sie immer noch nicht ganz verstanden haben, was ich da eigentlich mache.

Hören Sie oft den Vorwurf: Als Spieleautor spielst du doch den ganzen Tag nur? Natürlich gibt es diese romantische Vorstellung, aber das hat sich in den vergangenen Jahren geändert. Früher wurde ich bei der Einreise in die USA vom Beamten gefragt: „Was machen Sie von Beruf?“ Auf meine Antwort „Spieleautor“ kam sofort die Rückfrage „So wie in Monopoly?“. Wenn ich heute „Spieleautor“ antworte, kann ich sofort weitergehen.

BEI UNS IN MAILAND

Lieber Südtirol als Frankreich



Die Römer kannten ihn als *digitus impudicus*. Und schon der Geschichtsschreiber Tacitus beschwerte sich über die frechen Germanen, die den römischen Soldaten zum Gruß den unver-schämten Finger zeigten. Mitten in Mailand, dem antiken Mediolanum, ragt nun schon seit 2010 ein solcher Stinkfinger vor dem Eingang des Börsengebäudes gen Himmel. Eine elf Meter hohe Provokation, von Maurizio Cattelan in weißen Carrara-Marmor gehauen. Wem er gezeigt wird? Der dreisten Finanz? Oder dem im faschistischen Architekturstil erbauten Palazzo Mezzanotte, in dem die Börse untergebracht ist? Darüber gehen die Meinungen hier auseinander. Fest steht: Könnte man die Geste spontan adressieren, bekämen heute wohl die Nachfahren der Gallier den Finger zu sehen.

Auf sie ist man in Mailand gerade sehr schlecht zu sprechen. Das liegt vor allem am unersättlichen Aktien-Hunger der Franzosen: Der Konzern Lactalis schnappt sich gerade die letzten zwei Prozent des Molkerei-Riesen Parmalat, um seine Beute ganz von der Börse zu nehmen, zuvor fiel der bretonische Investor Vincent Bolloré bereits über den Fernsehkonzern Mediaset her, um ihn der Familie Berlusconi zu entreißen. Bei Telecom Italia hat er bereits das Sagen. Auch die Banken BNL und Cariparma, die halbe Luxusbranche von Gucci über Bulgari bis Loro Piana, sowie die Energieversorger Edison und Acea sind in französischer Hand. Und nun begibt man sich in die Triester Versicherung Generali. Um dem nächsten Raubzug vorzuzukommen, prüft die Mailänder Banca Intesa nun eine Übernahme des Finanzkonzerns.

An der Generali-Spitze jedenfalls sitzt mit Philippe Donnet bereits ein französischer Manager Platz. Und bei Uncredit zieht Jean Pierre Mustier sein Ding durch. Die Italiener hält der Franzose für gestört. „Schluss jetzt mit der Paranoia“, befahl Mustier neulich. Selbst hatte er zuvor den Vermögensverwalter Pioneer an den französischen Rivalen Amundi gereicht. Die Italiener trauern nun 222 Milliarden Euro Anlagevermögen nach. Dann geschah, womit niemand rechnen konnte. Es kam der Tag, an dem der Pariser Staatskonzern EdF das Kommando über den Mailänder Windrad-Betreiber Alerion übernehmen wollte, dessen Hauptaktionär er mit 39 Prozent ist. Man hatte sich schon auf die x-te Niederlage eingestellt – aber der Goliath wurde von einem italienischen David geschlagen. Der Firma Fri-El gelang es, die Aktionärsversammlung auf ihre Seite zu ziehen.

So hielt ein Südtiroler diese Woche die italienische Fahne hoch. „Ich bin hundertprozentig Italiener, auch wenn ich deutsch spreche“, sagte der Bozener Unternehmer Joseph Gostner lachend. **ULRIKE SAUER**

Eine Million Menschen zehn Jahre in Hartz IV

Berlin – Einmal Hartz IV, immer Hartz IV? Arbeitsmarktforscher antworten auf diese Frage in einer neuen Studie mit einem klaren Jein: Demnach haben es von den 6,2 Millionen Hartz-IV-Empfängern bei der Einführung der staatlichen Grundversicherung Anfang 2005 immerhin 1,5 Millionen geschafft, sich innerhalb eines Jahres aus der Abhängigkeit zu befreien. Andererseits hat eine Million Menschen von 2005 bis 2014 ununterbrochen die Hilfe bekommen. Das geht aus einer Untersuchung des Instituts für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung (IAB) hervor. Dabei analysierten die Experten die Lebensläufe von mehr als 20 000 Leistungsbeziehern und rechneten die Daten hoch. Demnach verbleibt ein knappes Drittel lange im Leistungsbezug „und hat relativ wenig Kontakt zum Arbeitsmarkt“. Die meisten Hartz-IV-Dauerbezieher hätten keinen oder nur einen Hauptschulabschluss. Etwa einem Viertel der Hartz-IV-Empfänger gelinge es jedoch, relativ schnell wieder einen normalen Job zu bekommen. Generell gilt: Eine höhere Qualifikation, ein nicht so hohes Alter, die deutsche Staatsangehörigkeit und Erfahrungen auf dem Arbeitsmarkt helfen beim Ausstieg aus Hartz IV. Wer schon früher oft arbeitslos war, hat ein höheres Risiko, länger Hartz IV zu beziehen. Bei jungen Menschen ohne Abschluss bleibt ebenfalls ein hoher Anteil längerfristig auf Hartz IV angewiesen. **TÖ, DPA**

6 aus 49 (1. Februar)
Lottozahlen: 3 – 13 – 19 – 21 – 25 – 42
Superzahl: 9

1. Rang (6 Treffer und Superzahl) unbesetzt, im Jackpot 1 411 205,90 Euro, 2. Rang (6 Treffer) unbesetzt, im Jackpot 814 257,50 Euro, 3. Rang (5 Treffer und Superzahl) 11 632,20 Euro, 4. Rang (5 Treffer) 3107,80 Euro, 5. Rang (4 Treffer und Superzahl) 182,50 Euro, 6. Rang (4 Treffer) 37,60 Euro, 7. Rang (3 Treffer mit Superzahl) 19,30 Euro, 8. Rang (3 Treffer) 9,10 Euro, 9. Rang (2 Treffer mit Superzahl) 5,00 Euro.

Spiel 77: 3 7 9 4 4 7 3
Gewinnklasse 1 (Super 7): unbesetzt, im Jackpot 393 857,70 Euro, Gewinnklasse 2: 77 777,00 Euro, Gewinnklasse 3: 7777,00 Euro, Gewinnklasse 4: 777,00 Euro, Gewinnklasse 5: 77,00 Euro, Gewinnklasse 6: 17,00 Euro, Gewinnklasse 7: 5,00 Euro.

Super 6: 7 9 9 3 4 1 (Ohne Gewähr)

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druckkontrollelement der SV Zeitungsdruck GmbH

Druck auf die Röhre

Protest gegen die Bayern-LB, die eine Ölpipeline finanziert

Mehr als 7500 Kilometer liegen zwischen München und Fort Yates und ein ganzer Ozean. Und doch sind Bayern und North Dakota gerade eng verbunden: Hier die Bayerische Landesbank, dort das Reservat der Standing Rock Sioux – und beide haben ein Problem miteinander. Denn die Bayern-LB beteiligt sich mit etwa 120 Millionen Dollar an der Finanzierung der umstrittenen Dakota Access Pipeline, gegen die Indianer und Umweltschützer seit Monaten protestieren.

Bisher wurde meist weit weg demonstriert, irgendwo am Ufer des Missouri River im Mittleren Westen. Nun aber gerät die Bank auch daheim unter Druck: Fast 260 000 Menschen haben bisher eine Petition gegen das Pipeline-Projekt und die Beteiligung der Bayern-LB daran auf der Protest-Plattform Compact unterzeichnet, zudem wurde der Aufruf mehr als 30 000 Mal auf Facebook geteilt. Zudem kommt der Protest inzwischen auch in München auf der Straße an: Bei einer Demonstration vor der Bayern-LB-Zentrale übergaben die Aktivisten die Unterschriften am Donnerstag an Vertreter der Bank (im Bild).

Und auch die Politik steigt inzwischen auf das Thema ein: „Beenden Sie bitte jegliche Unterstützung für die Dakota Access Pipeline!“, fordern mehrere Spitzen-Grüne in einem Brief. Unter den Unterzeichnern sind auch die Spitzenkandidaten für die Bundestagswahl, Katrin Göring-Eckardt und Cem Özdemir.

Die Bayern-LB gibt sich trotzdem gelassen: Die Finanzierung sei vertraglich lange zugesagt und das Geld bereits zum Teil ausgezahlt. Außerdem habe das Konsortium aus 17 Banken eine renommierte US-Kanzlei beauftragt, die Genehmigung für die Ölleitung und vor allem die Mitspracherechte der Ureinwohner zu überprüfen. Sobald der Bericht vorliege, gebe es auch eine Basis für neue Diskussionen um das Projekt.

Der Streit um die Dakota Access Pipeline war mit dem neuen US-Präsidenten Donald Trump wieder aufgeflammt: Nur wenige Tage nach seinem Amtsantritt hatte er den Bau dieser sowie einer weiteren Röhre angewiesen. Amtsvorgänger Barack Obama hatte beide Projekte wegen der Proteste von Umweltschützern und Ureinwohnern gestoppt. **STEPHAN RADOMSKY**



FOTO: STEPHAN RUMPF