

HERBERT KÜRTH

Alte  
und neue Brettspiele

DEUTSCHE JUGENDBUCHEREI



DEUTSCHE JUGENDBÜCHEREI  
HERBERT KURTH - ALTE UND NEUE BRETTSPIELE



DER JUNGE BASTLER

# Alte und neue Brettspiele

von

Herbert Kürth



---

Arbeitsgemeinschaft Thüringer Verleger / Gebr. Knabe Verlag Weimar

Umschlagentwurf von E. Görlach  
Gebr. Knabe Verlag Weimar in der Arbeitsgemeinschaft Thüringer Verleger  
Lizenz-Nummer 271  
Gen.-Nr. 130|29|50

1950

D r u c k :   G e b r .   K n a b e   K G .   W e i m a r

Jugend braucht Spiele, mit denen sie sich zu zweit, in froher Runde oder auch allein, zu Hause und im Heim unterhalten kann. Vor allem sind gute Brettspiele nötig. Wir verstehen darunter solche, bei denen es überlegen heißt. Sie üben euch im Denken und fesseln euch um so mehr, je öfter ihr sie spielt. Schafft euch selbst in euren Heimabenden eine Anzahl solcher Spiele. Vielleicht suchst du ein passendes Geschenk für Geschwister oder Kameraden. Baue ein schönes Spiel, es ist jederzeit willkommen. Damit bereitest du anderen Freude und auch dir selbst; denn der berechtigte Stolz auf die eigene gelungene Leistung macht dich selbst froh. Daher zeigen wir dir in diesem Heft eine Auswahl alter geschichtlicher und auch neuerer Brettspiele, die du dir ohne zu große Schwierigkeiten selbst herstellen kannst.

Allerdings mußt du hierbei sorgfältig arbeiten, du mußt mit Zirkel und Lineal umzugehen wissen; denn die Spielfelder müssen schön gleichmäßig sein. Wichtig ist auch, daß du Papier auf Pappe aufzuziehen verstehst. Wir bringen dir daher am Ende ausführliche Hinweise, wie du am besten vorgehst und was du zu beachten hast. Bedenke immer: Ein Spiel soll nicht nur einmal, sondern stets von neuem gespielt werden. Daher muß es ordentlich und anständig aussehen, daß man es gern immer und immer wieder betrachtet.

Neben einigen leichteren Spielen, die auch Kleinere bereits

spielen können, haben wir besonders Spiele ausgesucht, die sich bewährt haben, bei denen es aufzupassen gilt. Ein Spiel, bei dem letzten Endes der Zufall des Würfelwurfs entscheidet, wird leicht langweilig. Müssen wir aber bei ihm überlegen, unter verschiedenen Zugmöglichkeiten wählen, womöglich mehrere Züge voraus bedenken und bei jedem Zug das ganze Spielfeld übersehen, so wird uns das Spiel stets von neuem fesseln. Wir bringen zuerst einige Spiele, deren Spielplan du leicht aus Pappe herstellen kannst, sodann mehrere, die aus Holz zu fertigen sind und bereits ein wenig mehr Geschicklichkeit erfordern, zum Schluß noch einige für die, die gern zeichnen, malen oder ausschneiden.



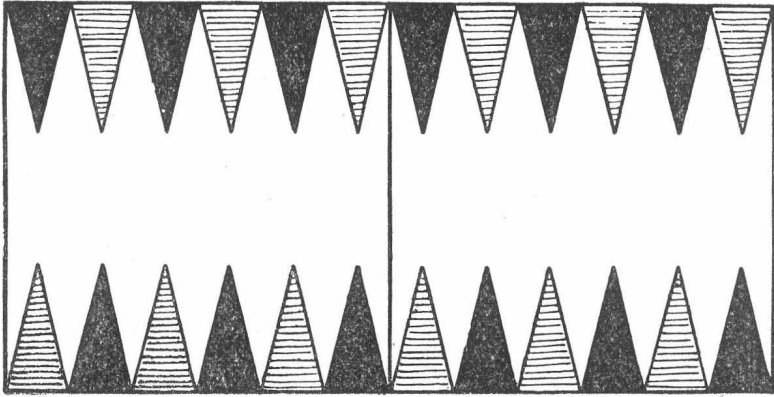


Abb. 1

## Puffspiel

2 Spieler, mittelschwer.

Nötig: 1 Spielplan, 2 Würfel, 15 weiße, 15 schwarze Steine.

Das Puffspiel ist uralt. Schon Griechen und Römer kannten und liebten es. Die Römer nannten es das 12-Linien-Spiel; in Frankreich lebte es als Trick-Track-Spiel weiter, in Italien hieß es Toccategli. Es gibt davon unterschiedliche Spielregeln, wir geben dir die gebräuchlichste.

Der Spielplan besteht aus zwei Quadraten von 20—30 cm Seitenlänge. Die beiden Reihen von 12 Pfeilen kannst du in leuchtenden Farben ausmalen, zwei oder drei Farben in regelmäßigem Wechsel. Da beim Ausmalen mit Wasserfarben sich zu leicht Flecke bilden, ist es besser, wenn du die Pfeile in farbigem Papier aufklebst. Nur mußt du dann zuvor den Plan mit der Vorzeichnung auf die Pappe aufziehen. Ratsam ist auch, den Plan zu teilen und in der Mitte durch einen Stoffstreifen zu verbinden, so daß man ihn zusammenklappen kann. Die

Steine schneidest du dir von einem Rundholz, vielleicht von einem ausgedienten Besenstiel ab. Die Hälfte läßt du naturfarben, die anderen färbst du mit einer Beize schwarz oder dunkelbraun.

**Spielregel:** Die Aufgabe ist, sämtliche 15 Steine über beide Pfeilreihen durch das Spiel zu bringen. Wem es zuerst glückt, hat gewonnen. Man unterscheidet zwei Spielarten:

**Das lange Puff:** Beide Spieler beginnen in der gleichen Ecke und haben denselben Weg.

**Das konträre Puff (= das entgegengesetzte):** Beide Spieler beginnen in gegenüberliegenden Ecken, ihr Weg kreuzt sich. Es gibt dabei zwei Möglichkeiten, die dir die Abb. 2 zeigt.

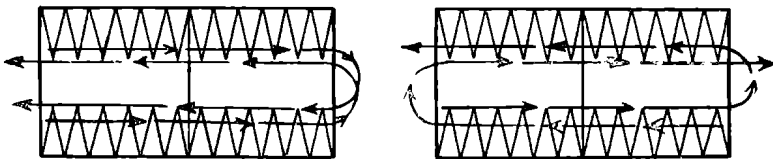


Abb. 2

Es beginnt, wer die meisten Augen würfelt. Zuerst mußt du alle deine Steine einsetzen. Erst wenn du alle deine Steine im Brett hast, darfst du sie vorrücken lassen. Es wird mit zwei Würfeln gespielt, dabei muß die niedrigere Augenzahl stets zuerst gesetzt werden. Würfelst du 2 und 4, so setzt du also erst auf den zweiten Pfeil, dann auf den vierten. Kannst du einmal die niedrigere Zahl nicht setzen, so darfst du es auch mit der höheren nicht. Wirfst du einen Pasch, d. h. mit beiden Würfeln die gleiche Augenzahl, so setzt du nicht nur die oben liegenden Augen, sondern auch die der Unterseite, also bei 1 und 1 zugleich zweimal 6, bei 5 und 5 außerdem zweimal 2. Wenn du bei einem Pasch aber nicht beide oberen Zahlen setzen kannst, darfst du auch die unteren nicht

setzen. Vom 2. Pasch an, den du würfelst, setzt du alle Augen doppelt, d. h. bei einem Pasch 4 und 4, viermal die 4 und viermal die 3. Außerdem darfst du nochmals werfen, vorausgesetzt, daß du alle Augen setzen konntest.

Kommst du auf einen Pfeil mit einem einzelnen Stein des Gegners, so kannst du ihn hinauswerfen. Der Gegner muß dann diesen Stein erst neu einsetzen, bevor er andere weiter rücken darf. Wo der Gegner 2 oder mehr Steine, ein sogenanntes „Band“ stehen hat, darfst du nicht hinsetzen. Mehrere Bänder hintereinander bilden eine Brücke. Eine längere feindliche Brücke kann dein Vorwärtskommen äußerst erschweren.

Hast du alle deine Steine eingesetzt, beginnst du mit dem Vorrücken. Jetzt ist es auch erlaubt, mehrere Zahlen mit demselben Stein zu setzen. Du kannst also bei einem Wurf 5 und 6 einen Stein erst 5, dann 6 Felder weiterrücken, doch nur, wenn das 5. und 11. Feld frei sind. Weiß könnte jetzt in unserem Beispiel (Abb. 3) mit dem Wurf 2 und 3 sogar 2 feind-

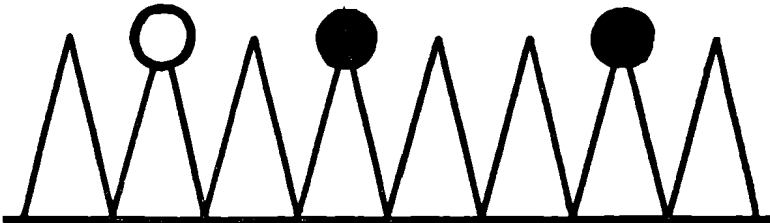


Abb. 3

liche Steine schlagen, falls sie einzeln stehen. Ebenso darfst du jetzt bei einem Pasch 5 und 5 nicht nur 4 Steine um 5 Pfeile und 4 Steine um 2 Pfeile vorsetzen, sondern du darfst jetzt auch z. B. 2 Steine um 5 Pfeile und 1 Stein um 18 Pfeile weiterrücken, natürlich auch nur, wenn die entsprechenden Felder frei sind. Jeder muß setzen, was er setzen kann, auch wenn es ihm unbequem ist. Wird einem ein Stein geschlagen, muß man ihn erst wieder einspielen, ehe man andere Steine setzen darf.

Hat man die Zahlen 4 und 5 oder 4 und 4 gewürfelt und ist der 4. Pfeil nicht frei, so darf man auch keinen anderen Stein weiterrücken, das Spiel geht auf den Gegner über.

Hast du alle Steine auf das letzte Viertel gebracht, beginnst du mit dem Hinauswürfeln. Dabei mußt du stets mit dem Stein anfangen, der am weitesten zurücksteht. Kannst du mit diesem nicht setzen, hast du Pech und mußt passen. Solange du noch einen Wurf innerhalb des Brettes setzen kannst, mußt du es tun.

Einige Beispiele sollen dir das erläutern:

Nimm einmal an, du hast alle deine 15 Steine im letzten Viertel verteilt, nur keinen auf Feld 5, weil hier ein Band des Gegners steht, wie in Abb. 4. Würfelst du jetzt 1 und 3, so

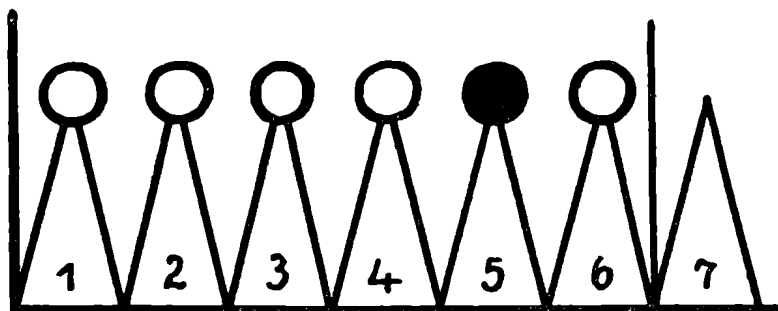


Abb. 4

mußt du passen, denn du kannst mit deinem letzten Stein nicht die niedrigere Zahl setzen.

Hast du auf Feld 6 3 Steine stehen und du wirfst 2 und 3, so mußt du je einen Stein von Feld 6 auf Feld 4 und 3 setzen. Auf Feld 6 bleibt also ein einzelner Stein von dir zurück, den dein Gegner unter Umständen hinauswirft. Beim konträren Puff ist es dann natürlich sehr schwierig, deinen Stein wieder ins Spiel zu bringen, da die Einsatzfelder größtenteils vom Gegner besetzt sein dürften. —

Nehmen wir an, du hast nur noch 2 Steine im Spiel und zwar auf Feld 6 und Feld 1. Würfelst du jetzt 1 und 6, dann darfst du nicht etwa beide Steine herausnehmen, sondern mußt erst von Feld 6 auf 5 setzen und kannst ihn dann nur mit einem Wurf von 5 hinauswürfeln. —

Wie spielst du am besten? Laß möglichst wenig Steine einzeln stehen und trachte danach, recht viele Bänder zu gewinnen! Brücken erschweren dem Gegner das Vorwärtskommen. Durch eine Brücke von 6 Bändern kannst du ihn unter Umständen für mehrere Züge am Weiterspielen hindern. Schiebe deine Steine möglichst in geschlossener Doppelreihe vorwärts! Du darfst sie weder zu sehr auseinanderreißen noch auf einzelnen Pfeilen anhäufen, denn zu hohe Bänder geben dem Gegner zu viele Pfeile frei. Suche möglichst lange auf den ersten Pfeilen ein Band zu halten, es erleichtert dir das Einspielen eines geschlagenen Steines! Hast du ein Band oder mehrere im Einsatzfeld des Gegners, wird es für ihn schwierig sein, geschlagene Steine wieder einzusetzen. Beim langen Puff ist es gut, im Anfang eine längere Brücke zu haben, beim konträren dagegen im letzten Viertel.

Anmerkung: Damit der Zufall des Würfelwurfs beim Puffspiel seine allzugroße Bedeutung verliert, sind folgende zwei Änderungen der Regel zu empfehlen:

Beim Pasch werden nur die oberen Augen doppelt gesetzt, nicht auch die der Unterseiten, außerdem brauchst du nicht stets die kleinere Zahl zuerst zu ziehen, sondern du kannst den für dich günstigsten Zug wählen, was für das Wiedereinsetzen geschlagener Steine besonders wichtig ist.

Beim langen Puff raten wir dir, beim Hinauswürfeln etwas erleichtert zu spielen. Hier treffen am Ende die Steine beider Spieler zusammen. Man kann daher vereinbaren, daß man Steine aus dem Brett herausnehmen darf, auch wenn man hinter diesen noch eigene Steine stehen hat. In Abb. 5 hat Weiß im

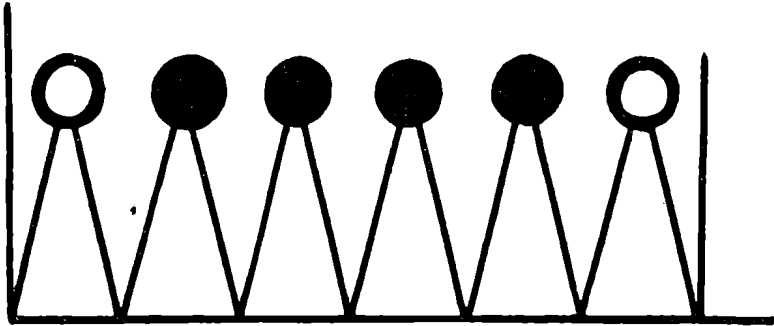


Abb. 5

letzten Viertel nur noch auf 2 Feldern Steine, würfelt er 2 und 3, so könnte er jetzt 2 Steine vom letzten Feld nehmen. Eigentlich müsste er die am weitesten zurückliegenden Steine zuerst setzen, was er nur mit einer gewürfelten 5 oder 6 könnte.

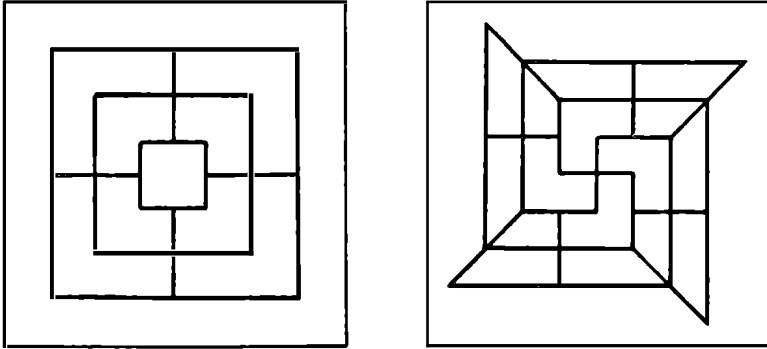


Abb. 6

## Mühle - Rautenmühle

2 Spieler, leicht.

Nötig: 1 Spielplan, 9 bzw. 12 weiße und ebensoviel schwarze Steine.

Neben Schach war Mühle im Mittelalter das beliebteste Spiel. Es ist bis heute noch allgemein verbreitet. Eine Weiterbildung des alten Mühlespiels ist die Rautenmühle. Der Spielplan ist einfach zu zeichnen. Du beginnst am besten mit einem Quadrat, das du nach beiden Richtungen in acht gleichbreite Streifen teilst. In dieser Hilfszeichnung ziehst du dir die Teile, die du brauchst, kräftig nach, dabei findest du die Eckpunkte der Schräglinien. Die Spielsteine schneidest du dir wie beim Puffspiel von einem Rundstab ab.

Bei der bekannten Mühle hat jeder Spieler 9 Steine. Abwechselnd setzen beide ihre Steine auf die Schnitt- und Eckpunkte. Es gilt dabei, „Mühlen“ zu bilden, indem man versucht, 3 Steine in eine Reihe zu setzen oder später zu ziehen. Wem eine Mühle gelingt, der darf seinem Gegner einen beliebigen Stein nehmen, nur nicht aus einer Mühle heraus. Das Nehmen gilt nicht als Zug. Es ist erlaubt, eine Mühle zu

öffnen und mit demselben Stein zu schließen. Sind alle Steine gesetzt, beginnt das Ziehen. Wer nur noch 3 Steine hat, darf springen, darf seinen Stein auf jedes freie Feld setzen. Ihm darf jetzt auch aus einer geschlossenen Mühle ein Stein genommen werden. Büßt man einen seiner letzten 3 Steine ein, hat man verloren.

Man kann auch versuchen, die Steine des Gegners so einzuschließen, daß er nicht mehr ziehen kann. Ein solcher Sieg gilt als besonders ehrenvoll.

Bei der Rautenmühle hat jeder Spieler zu Beginn 12 Steine. Sonst wird nach derselben Regel gespielt. Auch auf den schrägen Linien sind Mühlen möglich. Gelingt es, mit einem Stein mehrere Mühlen zu schließen, darf man auch mehrere Steine nehmen. Ein geschicktes Setzen der Steine ist bei dieser Art Mühle besonders wichtig. Setze möglichst wenig Steine in die Mitte des Feldes! Vermeide auch eine dichte Anhäufung deiner Steine auf einer Seite, sonst kann sie dein

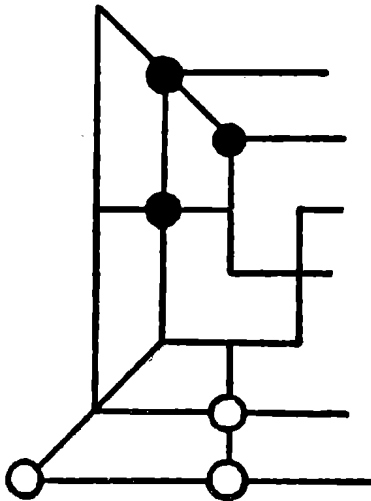


Abb. 7

Gegner leicht einschließen. Du mußt versuchen, 3 Steine im Winkel anzubringen. Abbildung 7 zeigt dir zwei Möglichkeiten. Mit 3 Steinen hast du 2 Mühlen in Aussicht, wovon dir der Gegner nur eine verbauen kann. Du darfst dabei aber nicht plump auf dein Ziel losgehen, sondern mußt Punkte wählen, die zunächst gar nicht in Verbindung miteinander stehen. Besonders wertvoll ist eine Zwickmühle, auch Doppel- oder Klappmühle genannt.



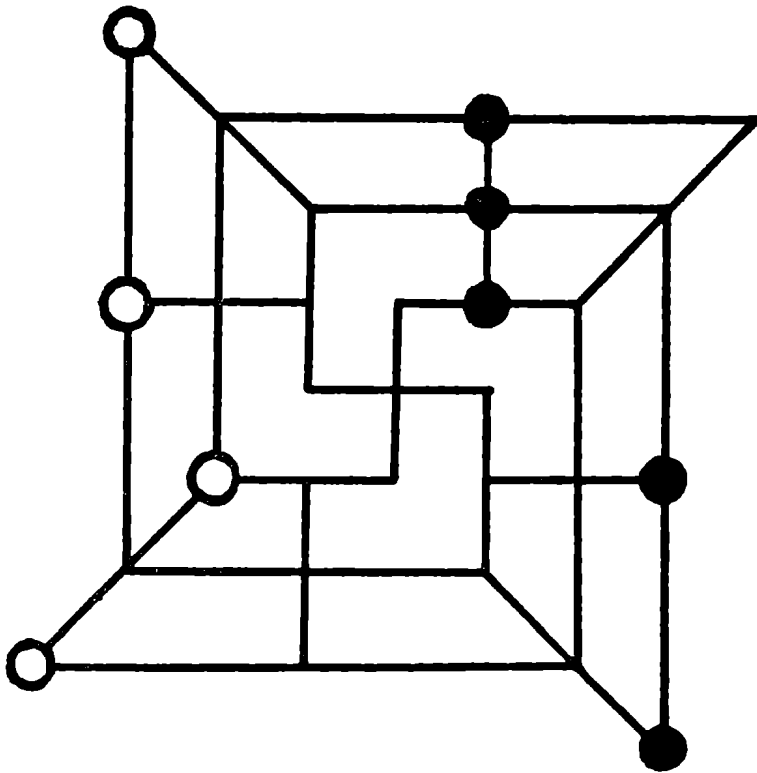


Abb. 8

Die Abbildung 8 gibt 2 Arten davon wieder. Wenn es dem Schlußspiel zugeht, mußt du versuchen, dauernd 2 Mühlen offenzubehalten. Hat der Gegner nur noch 4 Steine, so wartest du besser, bis du 2 Mühlen nacheinander schließen kannst, und läßt den Gegner nicht eher springen.

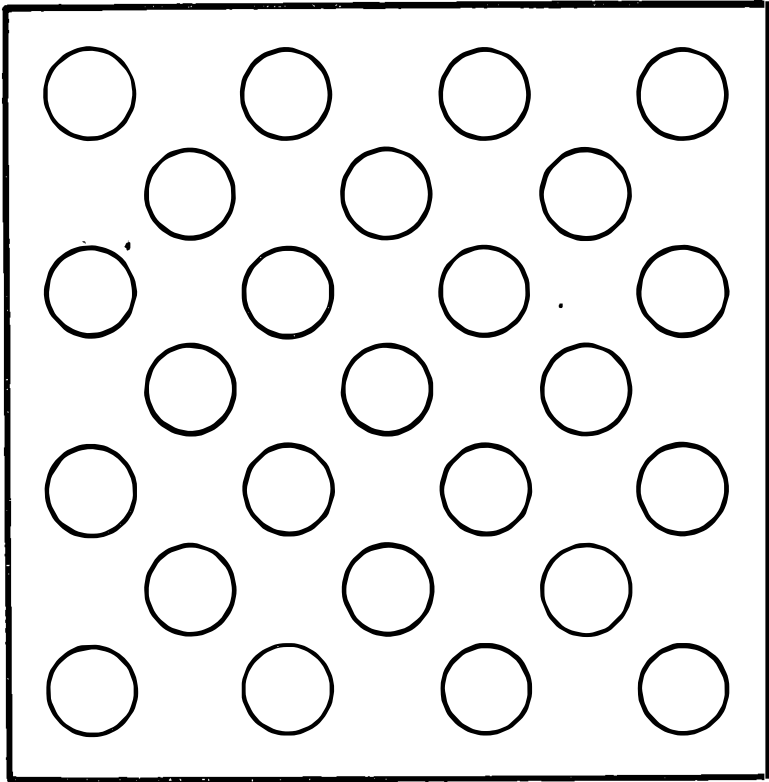


Abb. 9

## Laska

2 Spieler, mittelschwer.

Nötig: 1 Spielplan, 11 weiße, 11 grüne, 11 schwarze,  
11 rote Steine.

Das altbekannte Damespiel, das schon Ende des Mittelalters gespielt wurde und noch heute bei zahlreichen Völkern beliebt ist, übergehen wir und zeigen dir ein Spiel, das eine geistvolle Weiterbildung des Damespiels ist. Sein Erfinder, Dr. Lasker, nannte es „Laska“.

Der Spielplan zeigt 25 runde Felder, die auf Lücke stehen. Die Kreise mußt du mit Zirkel und Reißfeder zeichnen, nur so gelingen dir solche starken Kreislinien, wie du sie hier brauchst. Hast du keine Reißfeder, malst du die Kreise aus, hast du auch keinen Zirkel, so zeichnest du dir die Kreise mit einem runden Gegenstand. Schön sieht es auch aus, wenn du die runden Felder aus einem dunkleren Papier ausschneidest und aufklebst, wobei du aber nicht vergessen darfst, sie auf dem Plan dünn vorzuzeichnen.

Außerdem brauchst du 44 Spielsteine in vier verschiedenen Farben. Wie du dir sie herstellst, ist beim Puffspiel bereits beschrieben. 11 behalten ihre Naturfarbe, von den anderen färbst du je 11 mit einer Beize oder Wasserfarbe möglichst leuchtend schwarz, rot und grün.

**Spielregel:** Zu Beginn besetzt jeder Spieler mit seinen 11 weißen bzw. 11 schwarzen Steinen 3 Felderreihen, so daß nur die mittlere Reihe freibleibt. Gezogen wird wie beim Damenspiel schräg vorwärts. Steht mein weißer Stein vor einem schwarzen und ist das dahinterliegende Feld frei, so kann ich schlagen, ja, ich muß schlagen, und zwar so oft es möglich ist. Während beim Damenspiel der übersprungene Stein aus dem Spiel entfernt wird, bleibt er hier unter dem

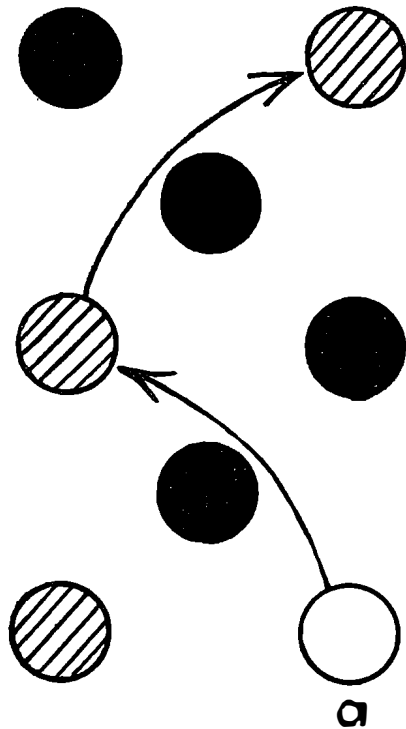


Abb. 10

schlagenden Stein. In dem Beispiel (Abb. 10) muß mein weißer Stein zweimal springen, ich gewinne dadurch eine Säule aus zwei unteren schwarzen Steinen und meinem oberen weiß (Abb. 11). Ich habe zwei Steine des Gegners gefangen. Wird eine Säule übersprungen, wird nur der oberste Stein gefangen-genommen und mitgeführt. So kann also schwarz, wenn er meine Säule weiß-schwarz-schwarz schlagen kann, seine beiden unteren schwarzen Steine wieder befreien.

Gelangt ein Stein auf die letzte Reihe des Gegners, wo er nicht mehr weiter vorwärts ziehen kann, so tauscht man ihn gegen einen farbigen Stein, den weißen gegen einen grünen, den schwarzen gegen einen roten. Ist's eine Säule, wird nur der oberste Stein getauscht. Daher hat jeder Spieler ständig 11 Steine im Spiel, 11 weiße oder 8 weiße und drei grüne und so fort. Allerdings hat er nicht alle zu seiner Verfügung, sondern ein Teil wird stets in Säulen des Gegners gefangen sein. Grüne



und rote Steine, ebenso die Säulen mit einem obersten grünen oder roten Stein können vor- und rückwärts ziehen und ebenso schlagen, aber wohlgemerkt auch nur einen Schritt, wie die schwarzen und weißen. Sie müssen ebenfalls schlagen, falls es möglich ist, auch mehrmals nacheinander. Eine Säule, bei der die beiden obersten Steine einem Spieler gehören, heißt eine Bombe und ist besonders wertvoll.

Das zeigt unser Beispiel:

Zieht Schwarz seine Bombe auf das Feld  $\times$ , so muß Weiß schlagen, springt er mit seiner linken Säule (Abb. 12), so schlägt Schwarz darauf die gleiche Säule und gewinnt damit eine Säule von 3 Steinen. Springt Weiß mit seiner rechten Säule, so erobert sich Schwarz ebenso eine Säule.

Es gewinnt, wer sämtliche Steine des Gegners gefangen oder so blockiert hat, daß sie nicht mehr ziehen können.

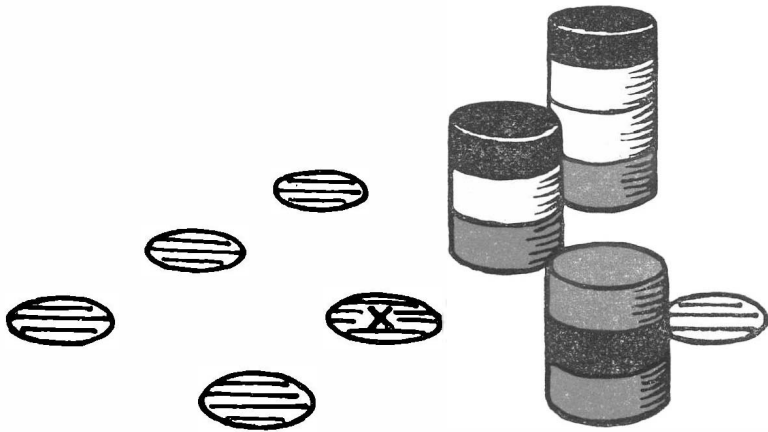
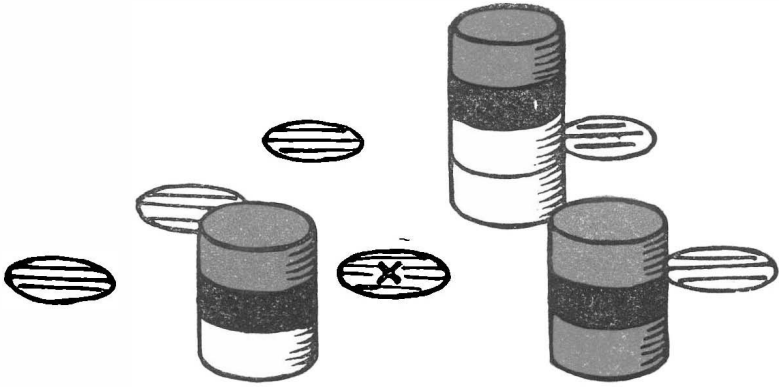


Abb. 12

**B e a c h t e :** Suche die schwachen Steine möglichst auf sichere Plätze zu bringen, die Bomben dafür möglichst nahe an den Feind. Greif die schwachen Säulen des Gegners an, um deine Gefangenen zu befreien, sei aber auf der Hut vor seinen Bomben!

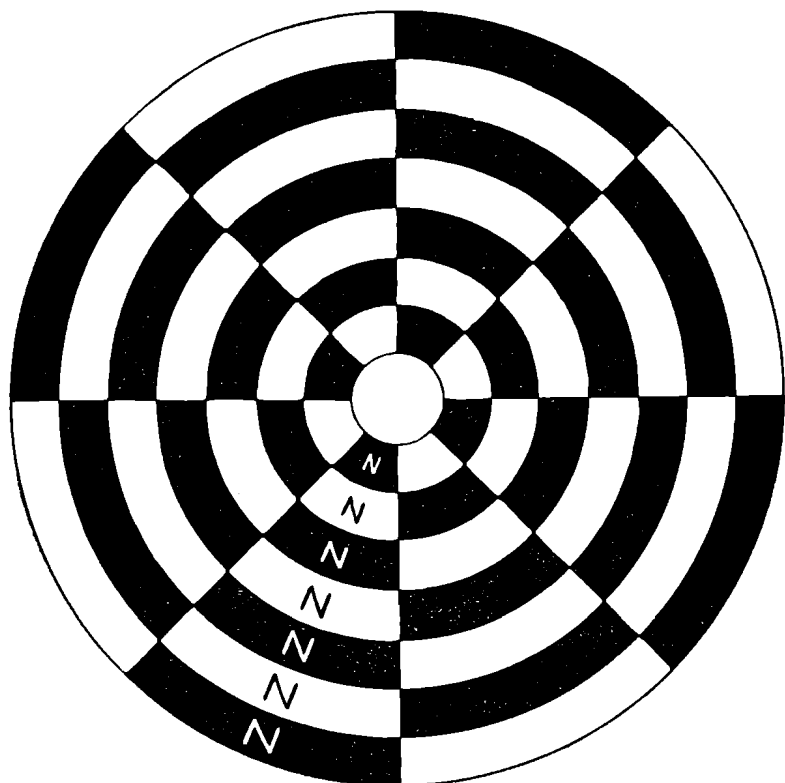


Abb. 13

## Ringo

2 Spieler, mittelschwer.

Nötig: 1 Spielplan, 7 Steine für den Angreifer, 4 für den Verteidiger, Farbe beliebig.

Bei dem Spielplan schlägst du um einen kleinen mittleren Kreis in genau gleichen Abständen sieben weitere Kreise. Dann ziehst du durch den Mittelpunkt im rechten Winkel zwei Linien und gewinnst so vier gleiche Kreisausschnitte oder Sektoren.

Diese halbierst du durch 2 Kreisbögen, die du von a und b aus schlägst, und hast dann die acht nötigen Sektoren (s. Abb. 14). Die so entstandenen Felder malst du abwechselnd mit einer hellen und einer dunkleren Farbe oder besser Tusche aus. Ein Sektor ist der neutrale Raum, er wird durch ein „N“ in jedem Feld als solcher gekennzeichnet. Spielsteine verschaffst du dir wie beim Puffspiel.

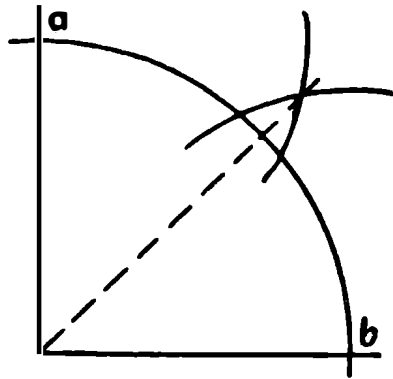


Abb. 14

**Spielregel:** Ringo ist ein Belagerungsspiel. Es gilt für den Angreifer, einen Stein ins Mittelfeld zu bringen und dort zu behaupten. Gelingt es dem Verteidiger, den erfolgreichen Angreifer unmittelbar nach dem Zuge ins Mittelfeld zu schlagen, geht das Spiel weiter. Sieger ist auch, wer sämtliche Steine des Gegners geschlagen oder ihn so eingeschlossen hat, daß er nicht mehr ziehen kann. Zu Beginn stehen die Steine des Angreifers im äußersten Ring, die Steine des Verteidigers mit Zwischenraum im innersten. Das neutrale Feld bleibt dabei frei. Der Angreifer zieht ein Feld vorwärts oder ein Feld seitwärts, der Verteidiger ist beweglicher, er rückt im Kreissektor ein Feld vor oder zurück und seitwärts sogar beliebig viele Felder. Er darf aber nicht über den neutralen Raum hinweg, sondern nur bis in ihn hinein. Ein besetztes Feld darf nicht nochmals besetzt werden.

In der gleichen Weise, wie man zieht, kann man auch schlagen, wenn das Feld hinter dem Gegner frei ist. Der springende Stein muß unmittelbar hinter dem geschlagenen niedergesetzt werden. Ich kann daher versuchen, meine Steine so zu schützen, daß ich den Gegner, wenn er schlägt, wieder

schlagen kann. Da kein Zwang zu schlagen besteht, wird sich dann der Gegner vielleicht hüten, meinen Stein zu nehmen. In einem Zug darf man außerdem nur einen Stein schlagen. Ferner ist noch zu beachten, daß man beim Schlagen wohl in den neutralen Raum hineinspringen kann, aber man darf nicht in ihm oder aus ihm heraus schlagen. Bedrohte Steine können sich also womöglich in den neutralen Sektor retten. Der Verteidiger darf alle Steine im neutralen Raum haben, der Angreifer nur so viel, wie der Verteidiger noch besitzt. Hat der Verteidiger 2 Steine verloren, darf der Angreifer also nur 2 drin haben.

Ist ein Stein ins Mittelfeld gedrungen, kann er vom innersten Ring aus durch einen Sprung ins gegenüberliegende Feld, falls dies leer ist, geschlagen werden. Nur aus dem neutralen Raum darf man nicht übers Mittelfeld springen.

Die Regel scheint auf den ersten Blick recht schwierig zu sein, doch laß dich nicht abschrecken, es lohnt sich bestimmt.

Einige Winke, wie du am besten spielst: Der Verteidiger wird einen Stein im innersten Ring lassen und je einen auf den 2. und 3. Ring von innen setzen. Mit dem vierten Stein wird er versuchen, den Gegner von hinten aufzurollen, denn der Angriff ist die beste Verteidigung. — Der Angreifer wird am besten seine Steine zusammenziehen und zwar auf den Sektoren, die dem neutralen Raum gegenüberliegen. Einen Stein rückt er in den neutralen Sektor, damit der Gegner ihm nicht so leicht in den Rücken kommen kann. Die anderen 6 Steine müssen sich möglichst gegenseitig schützen, und zwar nach beiden Seiten hin. Der Angreifer hat mehr Steine und sollte daher kein Opfer scheuen, wenn er einen Stein des Verteidigers erhaschen kann. — Steine, die man in den neutralen Raum gerettet hat, sind eigentlich kaltgestellt, da sie aus ihm heraus nicht springen können. Man wird sie daher möglichst bald wieder herausholen. — Gut überlegen heißt es besonders beim Endspiel, das sich naturgemäß auf dem



innersten Ring abspielt. Der Angreifer wird seine Steine im „Dreiecksverband“ vorschieben. In dem Beispiel Abb. 15 wird

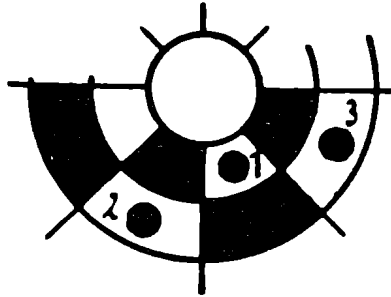


Abb. 15

der Verteidiger Stein 1 nicht schlagen, da er sofort von 2 oder 3 wiedergeschlagen würde. Der Angreifer gewinnt, wenn der ins Mittelfeld vorgedrungene Stein nicht sofort geschlagen werden kann. Er muß daher durch Ziehen im innersten Ring dem Verteidiger den Sprung verbauen. Dazu braucht er genügend Steine, darf sich also vorher nicht zu viel Steine nehmen lassen.

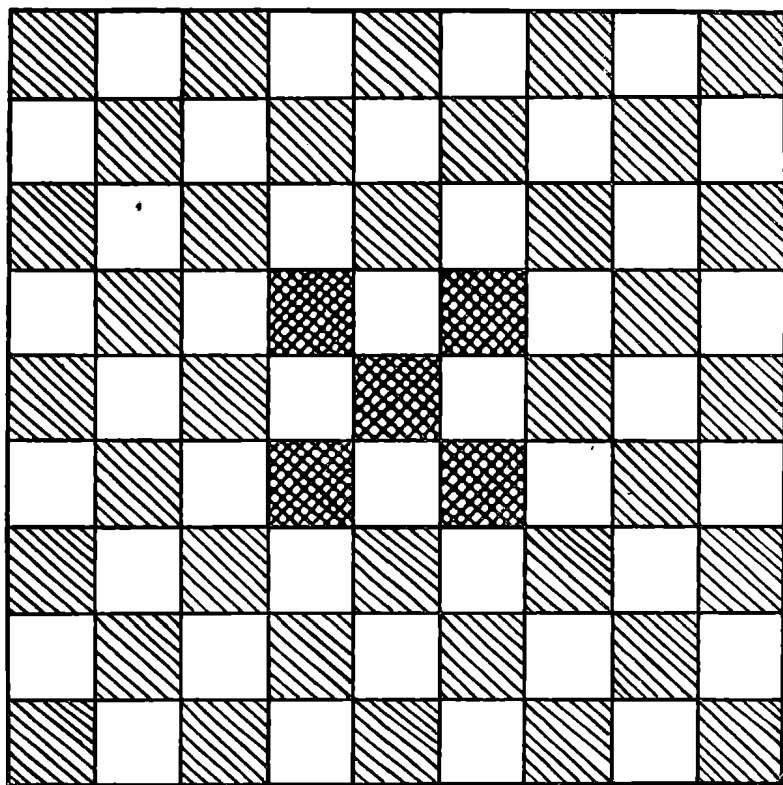


Abb. 16

## Kegelschach

2 Spieler, mittelschwer.

Nötig: 1 Spielplan, zweimal 9 Kegel in 2 Farben mit je einem größeren, dem König.

Der Spielplan ist ein Quadrat von 30—40 cm Seitenlänge. Es wird in  $9 \times 9$  Felder aufgeteilt, die mittleren 6 werden als Zielquadrat durch Umrandung und besondere Farben hervorgehoben. Als Steine könnt ihr zur Not Dame- oder Halma-Steine verwenden, wobei 2 Steine übereinander oder ein anders-

farbiger den König darstellen. Doch schöner ist es, ihr stellt euch hierfür besondere Steine her. Ihr verschafft euch einen Rund- oder Vierkantstab, schneidet davon gleichlange Stücke ab und schnitzt euch daraus mehr oder weniger kegelähnliche Steine (s. Abb. 17). Vielleicht ist in eurer Gruppe einer, der



Abb. 17

mit einer Drehbank umgehen kann, der könnte euch dann die Steine drehen, was besonders schön ist.

**Spielregel:** Die Spieler stellen ihre 9 Kegel in zwei gegenüberliegenden Ecken auf, den König in die Mitte. Jeder sucht nun seine Kegel in vorher bestimmter Aufstellung (s. Abb. 18) ins Zielquadrat zu bringen. Gewonnen ist das Spiel, wenn keine

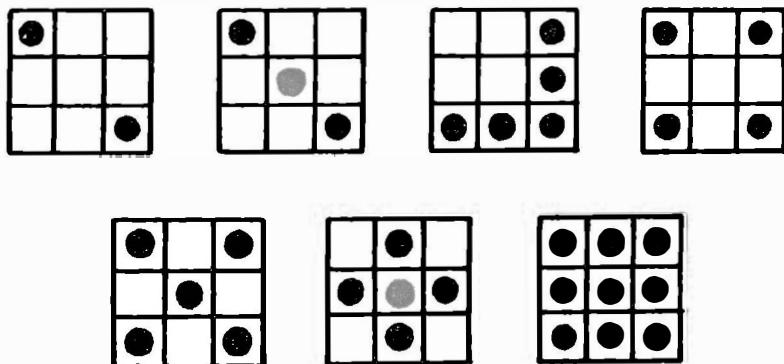


Abb. 18

Die 7 verschiedenen Endstellungen.

gegnerischen Kegel und außer den zur Schlußfigur gehörigen auch keine eigenen mehr im Mittelfelde stehen. Je mehr Kegel zur Schlußstellung gehören, um so schwieriger wird das Spiel. Die Kegel werden nur auf gleichfarbigen Feldern bewegt, also von einem dunklen Feld nur zu einem dunklen, von einem hellen stets zu einem hellen. Um den Gegner nicht ins Ziel-

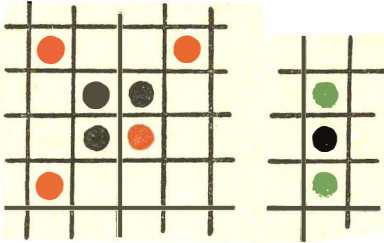


Abb. 19 Nur so kannst du, nicht so, kann man auf ein beliebiges, den Gegner einschließen. freies Feld versetzen, natür-

lich von einem hellen auch nur wieder auf ein helles, von einem dunklen auf ein dunkles.

Ich kann auch 2 oder mehr nebeneinanderliegende Kegel einschließen. Ziehe ich aus Versehen selbst zwischen 2 feindliche Kegel, so darf der Gegner meinen Stein wegstellen, ohne daß es für ihn als Zug zählt. Dabei heißt es gut aufpassen und stets das ganze Feld überblicken. Gut ist, wenn man zu Beginn einige seiner Kegel auf den Randfeldern ins Lager des Gegners führt und dabei ruhig einige Verluste in Kauf nimmt.

Kegelschach eignet sich besonders gut für Jugendgruppen, es können hierbei 2 Parteien bis zu 7 gegeneinander spielen, wobei jedes Gegnerpaar eine andere Zielfigur bekommt. Freilich sind die schwierigeren Figuren nur für sehr geübte Spieler anzuraten. Wird die ganze Reihe durchgespielt, so gilt: Sieger ist, wer die letzte Figur (Alle Neune!) und noch zwei andere gelöst hat, oder aber die letzte Figur nicht, dafür aber 5 andere.

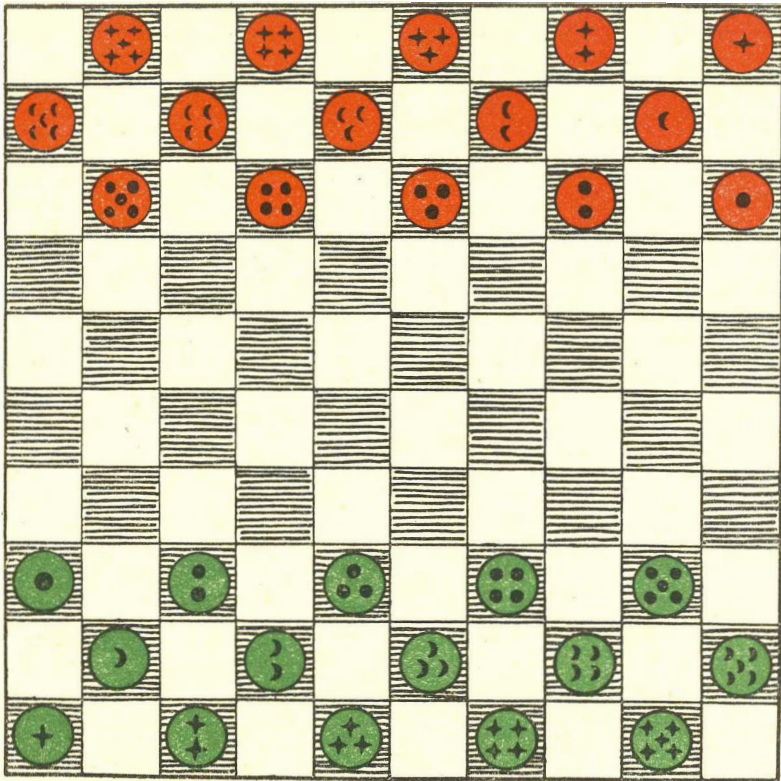


Abb. 20

## Salta

2 Spieler, leicht bis mittelschwer.

Nötig: Ein Spielplan, 30 Steine.

Um die Jahrhundertwende erfand ein Hamburger Musiker das Spiel „Salta“, das in kurzer Zeit sich zahlreiche Länder eroberte. Es spielt sich leicht, doch um es gut zu spielen, dazu braucht es allerhand Übung und Überlegung. Der Spielplan besteht aus 10 mal zehn Feldern. Die Steine tragen je 5 ein gemeinsames Zeichen: Sonne, Mond und Sterne, wie du aus

dem Plan ersiehst. Die Farben kannst du selbst wählen. Hast du Goldbronze, so kannst du die Zeichen mit Gold auftragen, doch es genügt auch schwarze Tusche. Nimmst du für die Steine leuchtende Farben, etwa blau und gelb, rot und grün, so ist es ratsam, das Spielfeld in ganz schlichten Farben zu halten, hell und dunkelbraun oder schwarz und grau bzw. weiß.

**Spielregel:** Der Spielplan wird so gelegt, daß sich, vom Spieler gesehen, in der linken Ecke ein dunkles Feld befindet. Die Steine sind durch den Gegner zu führen und auf den letzten 3 Reihen in der Ausgangsstellung aufzubauen, so daß also in der Randreihe die Sonnensteine stehen, links der mit einer Sonne. Man gewinnt mit soviel Punkten, wie der Gegner Züge mehr braucht. Gezogen wird von einem schwarzen Feld zum anderen, vor- und rückwärts. Ist ein Feld vom Gegner besetzt und das dahinterliegende frei, so springt man, aber lediglich vorwärts und nur über einen Stein. Der Stein wird natürlich nicht genommen. Das Springen ist Zwang. Übersieht der Gegner eine Sprungmöglichkeit, so ruft man: Salta! Er muß dann springen.

Was ist beim Spielen zu beachten? Der gute Spieler sucht den Gegner dauernd in Saltastellung zu halten. Dadurch kann er die feindlichen Steine völlig auseinander-treiben und manche davon auf Felder bringen, die den Endstellungen völlig entgegengesetzt sind. Wer das will, muß die vorgeschriebenen Schlußstellungen natürlich genau im Kopfe haben. Stürmst du zunächst mit deinen Sonnen schnell vorwärts, so versucht der Gegner, dich springen zu lassen, und treibt damit vielleicht deine Sonnen in unerwünschte Stellungen. Das kannst du nur verhindern, indem du den Gegner möglichst selbst springen läßt, ihn „in Saltastellung“ erhältst. Besonders vorteilhaft ist, wenn du mit einem Stein gleich zwei feindliche zum Sprunge zwingen kannst. Ein gutes Mittel ist: Du schiebst deine Steine in schräger Linie gegen die feindlichen

vor, läßt zwischen deinen eigenen immer ein Feld unbesetzt und zwingst den Gegner durch diese schräge Leiter zu mehreren Sprüngen nacheinander. Man kann auch versuchen, den Gegner auf wenige Felder zusammenzudrängen und so für sich selber möglichst viel Platz zu gewinnen, doch das erfordert bereits einen sehr gewandten Spieler.

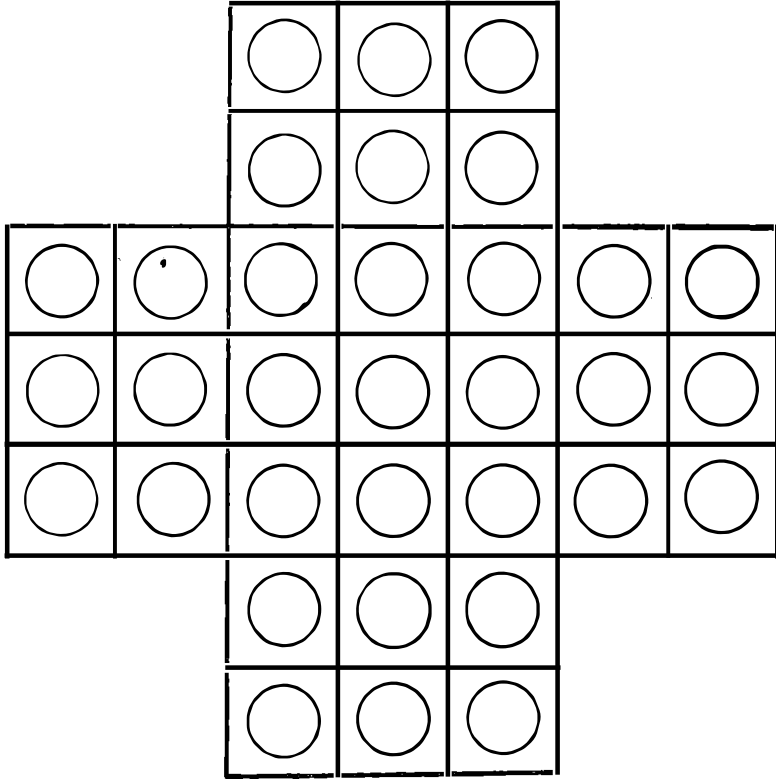


Abb. 21

## Das Einsiedlerspiel

1 Spieler, mittelschwer.

Nötig: 1 Spielplan oder -brett, 32 Steine.

Ein uraltes, bewährtes Geduldspiel für einen einzelnen bringen wir als nächstes. Es heißt Einsiedlerspiel oder Solitär, auch Grillen- oder Nonnenspiel und war einst in Deutschland allgemein verbreitet. Der große Philosoph Leibniz war von dem Spiel so begeistert, daß er 1710 sogar eine Abhandlung darüber schrieb.



Es genügt auch hier ein gezeichneter Plan auf Pappe, als Steine sind gut geschliffene Astscheibchen, Münzen, Holzknöpfe oder sonstige Spielsteine brauchbar. Doch ein Spiel, mit dem du dich stundenlang beschäftigen willst, dürfte auch eine etwas mühevollere Ausführung in Holz verdienen.



Abb. 22

Du nimmst ein quadratisches Brett, das nicht zu dünn ist, und gräbst mit einem Hohl-eisen vorsichtig die 33 Löcher aus, die du nach unserem Plan mit dem Zirkel vor-gezeichnet hast. In die mit Sandpapier sauber geschlif-fenen Löcher werden dann Kugeln gelegt, sogenannte Pfennigkugeln oder Mur-meln. Für eine andere Form unseres Spieles brauchst du

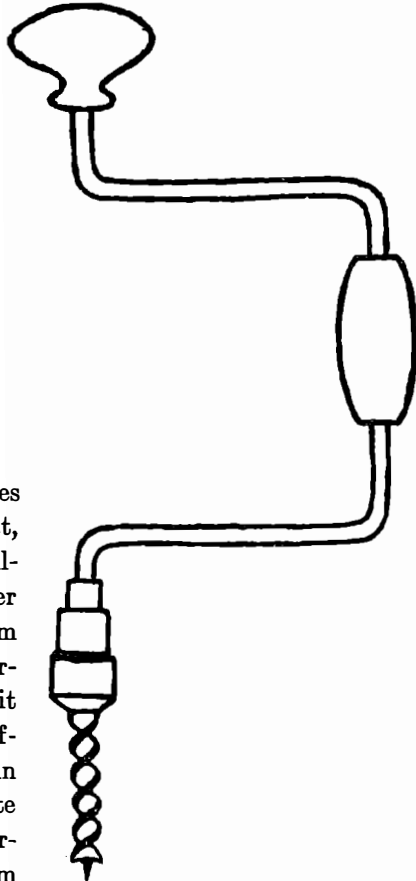


Abb. 23

einen Rundstab und eine Bohrwinde mit einem Einsatz für

die gleiche Breite wie der Rundstab. Damit bohrst du die 33 Löcher genau senkrecht, schneidest dann 33 gleichlange Pflöcke und schleifst sie mit feinem Sandpapier etwas ab, bis sie gut in die Löcher passen. Zum Schluß kannst du alle Teile etwas beizen und leicht wachsen.

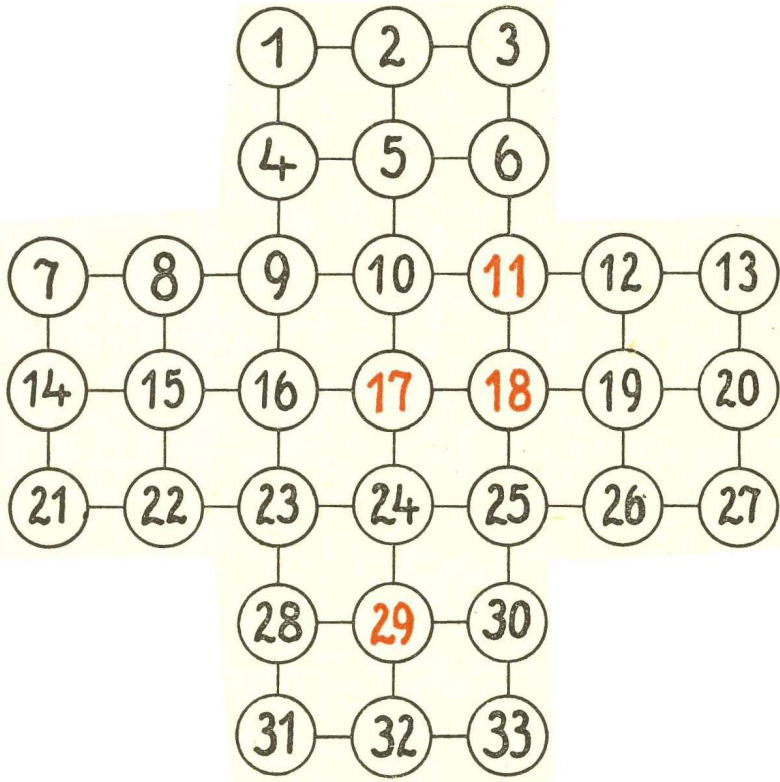


Abb. 24

**Spielregel:** Zu Beginn werden alle Felder bis auf eines besetzt, welches frei bleibt, ist gleichgültig. Dann gilt es, lediglich durch Überspringen alle Steine bis auf den letzten zu schlagen. Du darfst nur in waagerechter und senkrechter Rich-

tung springen. Angenommen, es sind nur die Felder mit den roten Ziffern besetzt, so hast du folgende Sprungmöglichkeiten: 18 — 6, 18 — 16, 11 — 25, 17 — 19. 29 kann nicht schlagen. — Das sieht zunächst leicht aus, und doch mußt du tüchtig überlegen und vor allem eine Reihe von Zügen im voraus bedenken, sonst hast du statt eines Schlußsteines deren mehrere. Das Spiel kann noch durch die Bedingung erschwert werden, daß der letzte Stein auf dem Felde stehen muß, das zu Beginn frei war. Hierfür zeigen wir dir eine Lösung, die Zahlen geben die Sprünge an, der Stein auf dem Felde, das dazwischenliegt, wird geschlagen und vom Brett genommen.

Feld 1 ist frei:

9 — 1	28 — 16	22 — 24	30 — 18	33 — 25
6 — 4	21 — 23	25 — 23	18 — 6	18 — 16
1 — 9	7 — 21	33 — 25	13 — 11	16 — 4
3 — 1	24 — 22	31 — 33	6 — 18	20 — 18
16 — 4	21 — 23	18 — 30	16 — 28	25 — 11
1 — 9	8 — 22	27 — 25	28 — 30	11 — 9
				9 — 1

Der letzte Stein steht auf Feld 1.

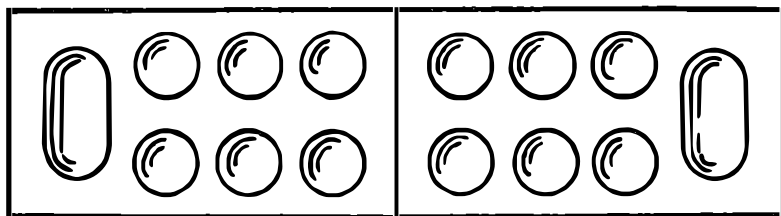


Abb. 25

## Das Bohnenspiel (Kardisspiel)

2 Spieler, leicht.

Nötig: 1 Spielbrett, 72 Bohnen.

Das Bohnenspiel ist uralt und fast in der ganzen Welt verbreitet. In den Museen für Völkerkunde findest du zahlreiche Verwandte unseres Spieles aus verschiedenen Erdteilen.

Wir brauchen hierfür ein Brett, etwa 60 cm lang, 15 cm breit und 2—3 cm dick. Es muß ein weiches Holz sein, Fichte, Kiefer oder, falls du es bekommen kannst, Linde; denn du mußt Vertiefungen, Mulden aushöhlen und zwar 2 längliche Schalen für den Gewinn und 2 mal 6 kreisrunde für die Bohnen. Dazu ist ein Hohleisen nötig (s. Abb. 22). Besonders Geschickte nehmen zwei genau gleichlange Bretter und verbinden sie durch zwei Scharniere, so daß das Spiel zusammengeklappt werden kann und nicht allzuviel Platz wegnimmt.

**Spielregel:** Zu Beginn werden in jede Schale 6 Bohnen gelegt. Dann leert abwechselnd jeder Spieler eine beliebige Schale und verteilt die Bohnen einzeln nach rechts in seine eigenen Schalen und anschließend in die des Gegners. Kommen beim Legen in der letzten Mulde 2, 4 oder 6 Bohnen durch die von dir dazugelegte zusammen, hast du sie alle gewonnen und legst sie in deine Gewinnsschale. Ebenso darfst du dir den Inhalt der vorletzten und anderer vorhergehender Schalen nehmen, wenn hier auch 2, 4 oder 6 Bohnen liegen.

Bedingung ist, daß, ausgehend von der letzten, keine Schale mit einer ungeraden Zahl dazwischenliegt.

In unseren Beispielen wird die rote Schale vom Spieler A, die grüne jeweils von B geleert. Die roten bzw. grünen Ziffern zeigen dir, wieviel Bohnen er durch seine Verteilung gewinnt.

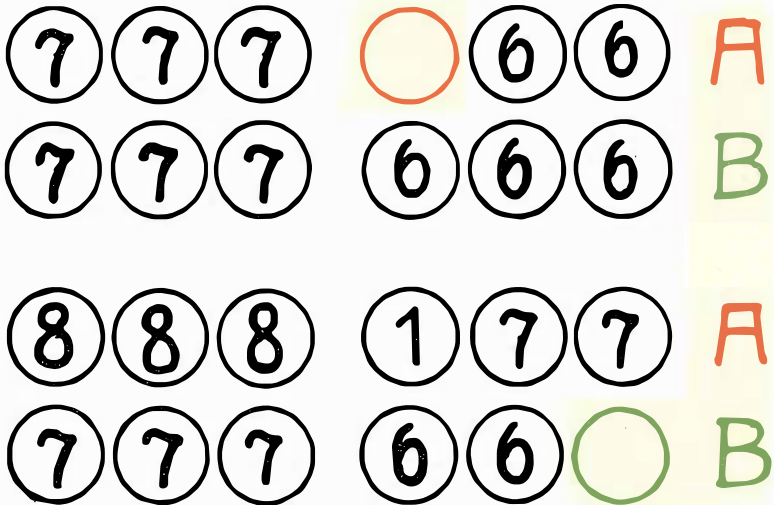


Abb. 26

Dies Beispiel zeigt die ersten 2 Züge einer Partie.

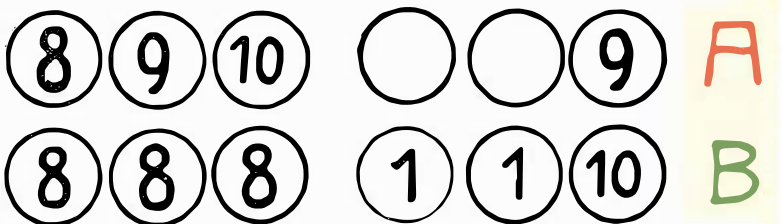


Abb. 27

B legt eine Bohne zu der rechts benachbarten 1 und gewinnt so beide.

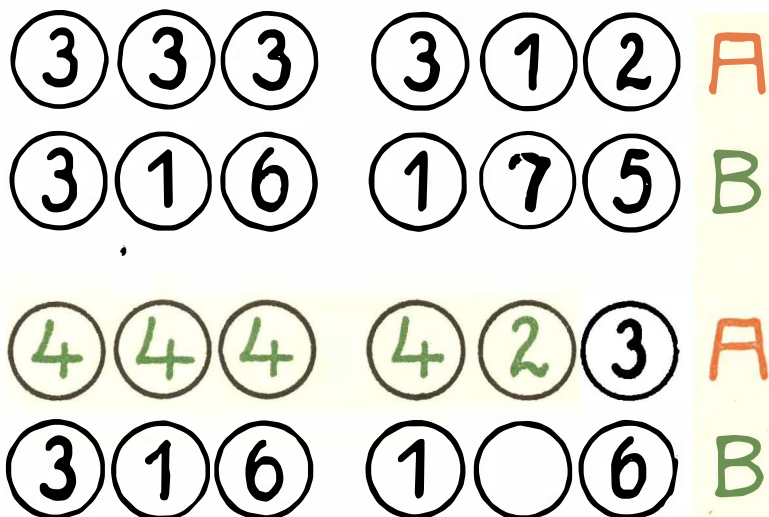


Abb. 28  
 B wählt geschickt das Loch mit den 7 Bohnen  
 und gewinnt dadurch 18 Stück.

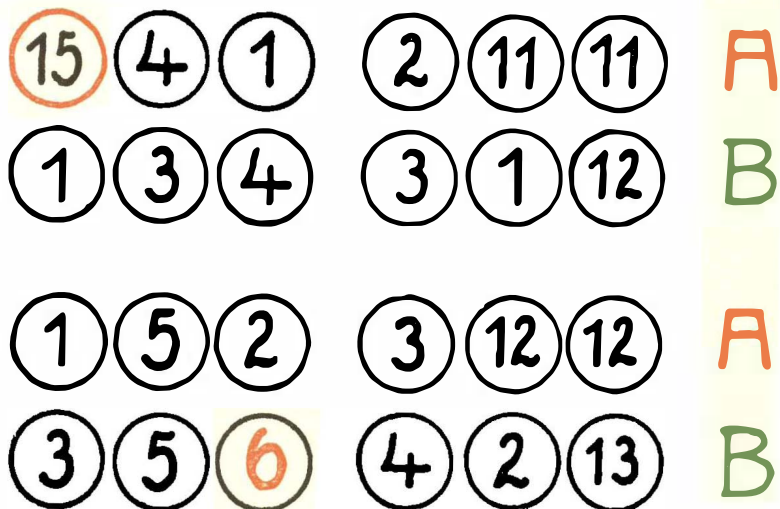


Abb. 29  
 A leert die Schale mit 15 Bohnen und erobert sich dadurch 6.  
 Beachte, daß hierbei die ersten 3 Schalen von B zweimal belegt wurden.

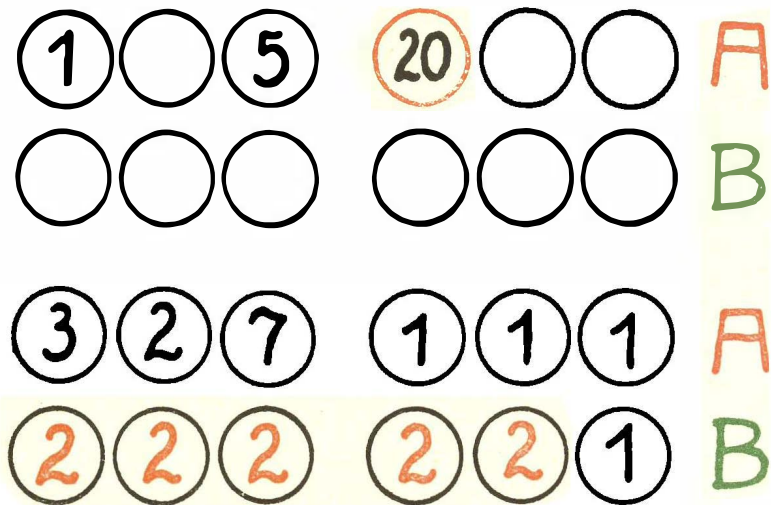


Abb. 30

B wäre eigentlich am Zug, muß aber verzichten. A verteilt die Gruppe von 20 Bohnen. Dadurch, daß er 5 Löcher von B zweimal belegen kann, gewinnt er 10 Bohnen.

Beachte beim Spielen: Vermeide in deinen Schalen die Zahlen 1, 3 und 5 oder trenne sie wenigstens durch gerade bzw. größere Zahlen. Sammle in deine eigenen Schalen möglichst viel Bohnen, du schützt sie so am besten vor dem Wegnehmen. Es kommt dann darauf an, die großen Gruppen im richtigen Augenblick aufzulösen. Dazu muß man gut rechnen können. Außerdem mußt du die Möglichkeiten deines Gegners im Auge behalten. Es ist mitunter wichtiger, ihm einen großen Zug zunichte zu machen und dafür selbst auf einige Vorteile zu verzichten. Erst durch längere Übung wirst du hinter die Feinheiten des Spieles kommen, aber dann wird es dich auch immer wieder fesseln.

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

2	9	4
7	5	3
6	1	8

14	5	17	6	23
25	12	1	18	9
7	21	13	4	20
16	8	24	15	2
3	19	10	22	11

Abb. 31

## Fünfehner-Spiel und Albrecht-Dürer-Spiel

Beide für einen Spieler.

Nötig: 1 Spielbrett und 25 Steine.

Ihr braucht hierzu ein gut gehobeltes, quadratisches Brett von 13,4 cm Seitenlänge, etwa 70 cm Randleiste mit Nut — die Maße zeigt Abb. 32 — und eine Leiste  $30 \times 5$  mm von 80—90 cm Länge für die Steine. Die Nutleiste teilt ihr in 4 Stücke von 15,4 cm. Meßt genau, gebt lieber etwas zu, was zuviel ist, kann man leicht mit Sandpapier abschmirgeln, nicht umgekehrt! Das Schwierigste ist nun, die Schmalseiten nach innen genau im halben rechten Winkel abzuschrägen. Der Tischler nimmt dazu eine Gehrungssäge oder eine Schneidlade. Habt ihr dann die Leisten rings um das Brett geleimt und mit einigen Stiften befestigt, die Steine zurechtgeschnitten und von 1—25 beziffert, so habt ihr damit gleich 4 Geduldspiele euch geschaffen.

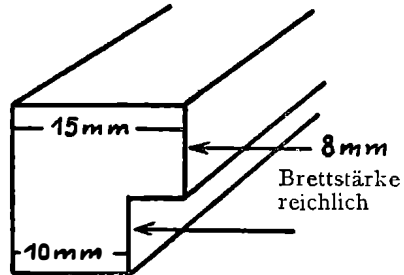


Abb. 32

Mit Geschick und dem nötigen Werkzeug kann man sich auch ein flaches Holzkästchen mit einem Schiebedeckel herstellen, in dem 16 Steine bequem Platz haben.



Die erste Art zu spielen ist das Fünfzehner-Spiel. Es stammt aus Amerika, wo es gegen 1880 erfunden wurde und von wo es sich fast über die ganze Welt verbreitete. In kurzer Zeit war es so beliebt, daß man es in den Büros während der Arbeitszeit durch Anschläge verbieten mußte. Turniere wurden sogar veranstaltet. Die Spielregel ist sehr einfach. Du legst die Steine 1—15 wahllos auf das Brett, wobei das Feld in der rechten unteren Ecke stets freibleiben muß. Die Aufgabe ist nun, lediglich durch senkrecht oder waagrecht Verschieben die 15 Steine in die richtige Reihenfolge zu bringen. Mitunter wirst du schnell eine Lösung finden, oft wirst du lange sitzen, suchen und probieren müssen, ja manchmal wirst du gar nicht zu Ende kommen, denn — ich muß es dir leider gestehen — es gibt auch unlösbare Aufgaben.

Mit Recht wirst du jetzt fragen, wie konnte man dann mit diesem Fünfzehnerspiel Turniere durchführen. Das war nur möglich, weil man bei jeder Ausgangsstellung zuvor errechnen kann, ob man zum Ziele kommt oder nicht. Vorausgesetzt, daß das Feld in der rechten unteren Ecke frei ist, mußt du bei jedem Stein untersuchen, wieviel Steine jeweils noch hinter ihm stehen, die in der richtigen Reihenfolge vor ihn gehören. Prüfen wir die Anfangsstellung der Abb. 33. Stein 1 steht

1	4	5	7
9	2	6	11
13	3	8	12
14	15	10	

Abb. 33

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	12	11
13	14	15	

Abb. 34

bereits auf seinem Platz. Vor den Stein 4 müssen noch die Steine 2 und 3 rücken, also 2 Stück. Das gleiche gilt für den

Stein 5. Stein 7 steht vor den Steinen 2, 3, 6, das ergibt 3 Stück. Bei Stein 9 sind es sogar 4 Zahlen, die vor ihn gehören, nämlich 2, 3, 6 und 8. So mußt du alle einzelnen Steine prüfen und die so gefundenen Zahlen zusammenzählen. Das ergibt für unser Beispiel:

$$\begin{array}{cccc}
 1 & 4 & 5 & 7 \\
 9 & 2 & 6 & 11 \\
 13 & 3 & 8 & 12 \\
 14 & 15 & 10 & 
 \end{array}
 \qquad
 \begin{array}{cccc}
 0 & + & 2 & + & 2 & + & 3 \\
 + & 4 & + & 0 & + & 1 & + & 3 \\
 + & 4 & + & 0 & + & 0 & + & 1 \\
 + & 1 & + & 1 & + & 0 & = & 22
 \end{array}$$

Ist die Summe wie hier eine gerade Zahl, läßt sich die Aufgabe lösen, ist sie ungerade, so können wir nur die Endstellung der Abb. 34 erreichen, wobei die 12 vor der 11 steht.

Außer der natürlichen Reihenfolge, die links oben beginnt und von links nach rechts geht, kann man die Zahlen auch von oben nach unten ordnen, ja, es ist ebensogut möglich, die 1 in die rechte untere Ecke zu verlegen und nun die Zahlen entweder von rechts nach links oder von unten nach oben zu reihen.

Die zweite Art zu spielen ist das Albrecht-Dürer-Spiel. Hier sind die 16 Zahlensteine so zu legen, daß alle Viererzeilen, die waagerechten, senkrechten und auch die schrägen die Zahl 34 ergeben. Den Namen hat es von dem Kupferstich „Melancolia“, auf dem Dürer die auf unserem Plan gezeigte Lösung abgebildet hat. Solche Zahlenquadrate, deren Reihen nach jeder Richtung die gleiche Summe ergeben, heißen „magische Quadrate“. Schon in frühen Zeiten schrieb man ihnen geheime Kräfte zu. Man trug sie gern als Amulett bei sich und fühlte sich geschützt gegen Zauberei, Not und Krankheit. Das magische Quadrat unseres Spiels heißt „Jupiter-Quadrat“, das kleinste mit nur 3 Zahlen in jeder Reihe und der Summe 15, das „Saturn-Quadrat“. Da wir uns gleich 25 Steine angefertigt haben, können wir damit noch ein drittes magisches Quadrat legen, das „Mars-Quadrat“, mit Fünferzeilen und der Summe 65 (s. Abb. 31).

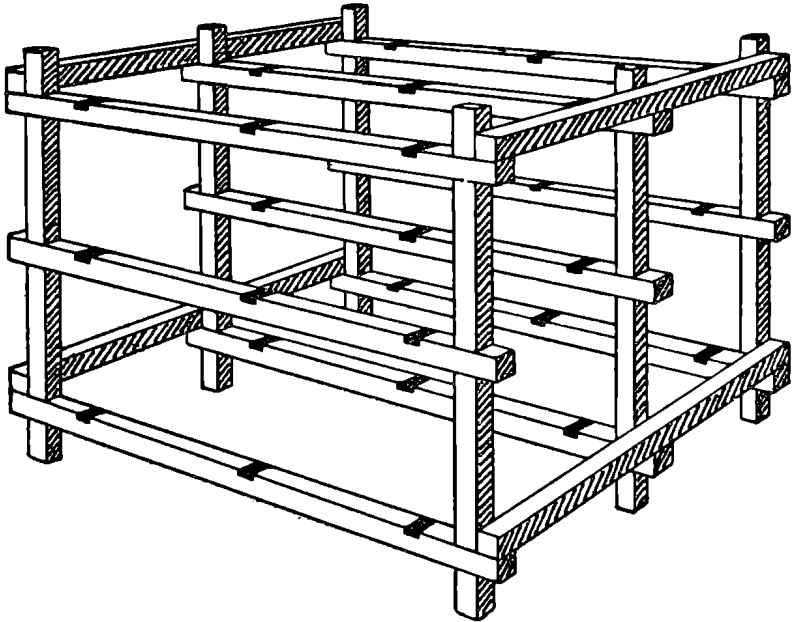


Abb. 35

## Raummühle

2 Spieler, evtl. 4 Spieler, mittelschwer.

Nötig: 1 Spielgerüst, 24 Reiterchen in 2, evtl. 4 verschiedenen Farben.

Wollt ihr euch dieses eigenartige und interessante Mühlespiel bauen, müßt ihr euch Leisten beschaffen, am besten aus Hartholz,  $15 \times 15$  oder  $20 \times 20$  mm stark. Ihr werdet etwa 7 m brauchen. Wenn ihr euch die einzelnen Längen, die ihr braucht, errechnet, so müßt ihr darauf achten, daß die Entfernungen zwischen den dunklen Marken, den Aufsatzstellen für die Reiterchen in allen drei Richtungen gleich sein müssen. Wir zeigen euch eine besonders einfache Konstruktion des Spielgerüsts. Je zwei senkrechte Pfosten werden mit drei

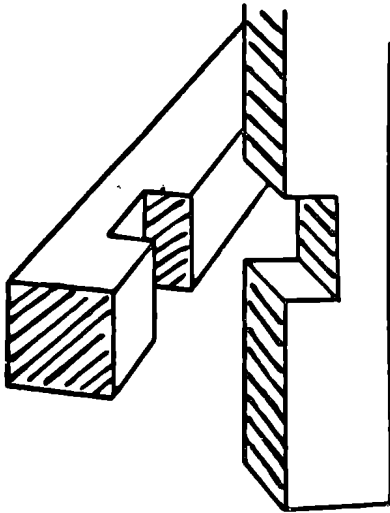


Abb. 36

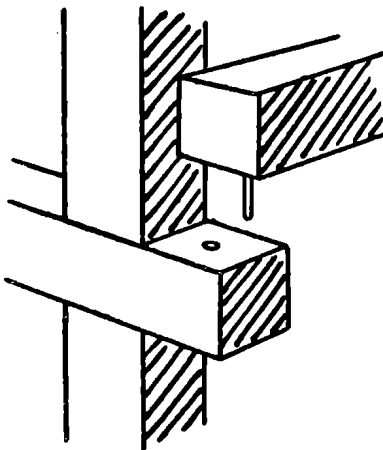


Abb. 37

waagerechten Leisten durch Überplatten miteinander verbunden (vgl. Abb. 36). Habt ihr in jeder Leiste die 2 Einschnitte ausgestemmt und mit einer Feile oder Raspel nachgearbeitet, so daß beim Ineinanderfügen nirgends eine Kante mehr übersteht, leimt ihr die 5 Leisten zusammen. In der Weise fertigt ihr 3 Stück. Diese werden dann auf beiden Seiten durch je 2 etwas kürzere aufliegende Leisten zusammengehalten. Ihr könnt sie einfach aufleimen. Es ist aber besser, wenn man das Gerüst jederzeit auseinandernehmen und in einer flachen Schachtel aufheben kann. Daher empfiehlt es sich, die Seitenleisten nur draufzustecken (s. Abb. 37). Ihr schlagt je 3 Nägel ein und kneift die Kuppe ab. Da Holzleisten leicht spalten, müßt ihr vorher die Nagelspitze mit einem Hammer Schlag leicht abstumpfen. Für die Löcher nehmt ihr einen Drillbohrer. Zum Schluß wird das Ganze sauber verputzt, hell gebeizt und dünn ge-

wachst. Für die Reiterchen laßt ihr euch eine Leiste mit Nut schneiden (Abb. 38).

**Spielregel:** Es spielen 2 Gegner mit je 9 Steinen, es können auch 3 oder 4 Spieler mit je 6 Steinen daran teilnehmen. Wie bei der einfachen Mühle sucht man „Mühlen“ zu gewinnen und dadurch dem Gegner Steine zu nehmen. Zwickmühlen sind auch hier in gleicher Weise

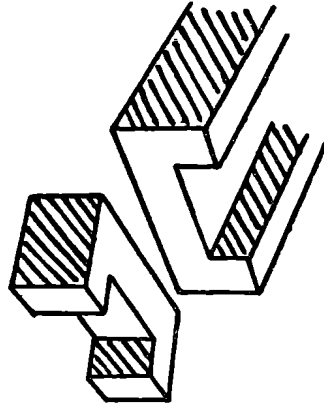


Abb. 38

möglich. Kann man mit einem Stein 2 Mühlen schließen, bekommt man trotzdem nur einen Stein. Drei verschiedene Spielarten gibt es, je nachdem die Mühlen gesetzt werden:

1. **Die gerade Mühle.** Bei ihr gibt es nur in gerader Richtung gesetzte Mühlen. Möglich sind 9 senkrechte Mühlen, 9 waagerechte von links nach rechts und außerdem 9 von vorn nach hinten. Auf der Abb. 39 siehst du je 2 von den 3 Arten.

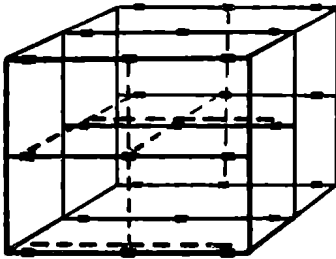


Abb. 39

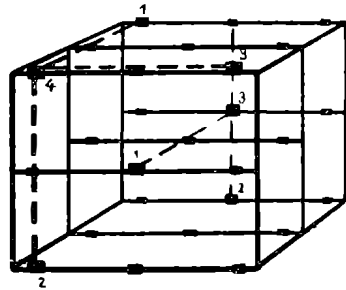


Abb. 40

Abb. 40 veranschaulicht dir, wie du bereits beim Setzen ein oder zwei Mühlen gewinnen kannst. Entweder versuchst du wie Grün, gegenüberliegende Ecken zu besetzen, oder du setzt

3 Steine im Winkel wie Rot. Der Gegner kann dir dann von den 2 möglichen Mühlen nur eine verbauen.

2. Die Mühle hoch und quer. Bei ihr gelten nur die 9 senkrechten Mühlen und die waagerechten Quermühlen auf den Diagonalen, von denen es 6 gibt, 2 auf jedem Stockwerk. Die Abb. 41 zeigt je 2 von den beiden Mühlenarten. Gesetzt

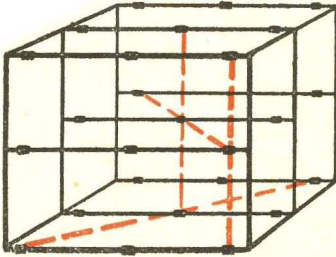


Abb. 41

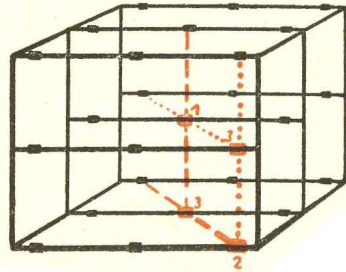


Abb. 42

wird ähnlich, wie bei der geraden Mühle. Hast du wie in Abb. 42 Stein 1 und 2 gesetzt, so gewinnst du mit dem dritten Stein auf zwei Arten unbedingt eine Mühle, ohne daß es dein Gegner verhindern kann.

3. Die Mühle kreuz und quer. Diese dritte Spielweise ist die schwierigste, an sie wagt sich am besten nur der heran, der mit den ersten beiden schon vertraut ist. Hier werden nur

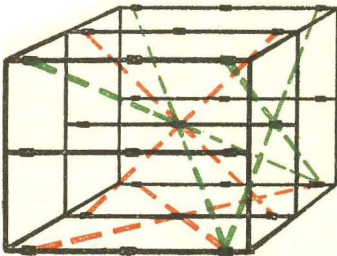


Abb. 43

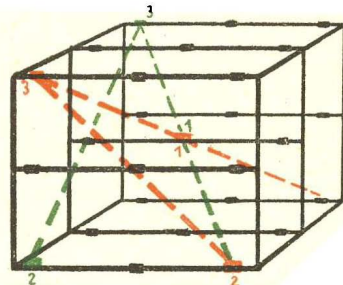


Abb. 44

schräge Mühlen auf den Diagonalen gebaut und zwar 4 verschiedene Arten. Unsere Abb. 43 bringt von jeder Art 1 Paar sich kreuzende Diagonalen. Möglich sind 6 waagerechte Quermühlen (rot, unten), 6 senkrechte Quermühlen von links nach rechts (rot, Mitte), 6 senkrechte Quermühlen von vorn nach hinten (grün, rechts) und 4 Kreuzmühlen, das sind die Diagonalen des gesamten Würfels (grün). Wie du auch hier mit 3 Steinen eine Mühle durch Setzen im Winkel bekommen kannst, zeigt dir Abb. 44. Sowohl Grün wie Rot haben Aussicht auf 2 Mühlen, wovon der Gegner stets nur eine verbauen kann. Hierbei sind einige Punkte von besonderer Wichtigkeit.

# Glocke und Hammer

2 oder mehr Spieler, leicht.

Nötig: 5 Bildtafeln, 8 Würfel, Spielmarken und  
1 Hämmerchen.

Von den Spielen, die die begabten Zeichner unter euch besonders reizen werden, beschreiben wir als erstes das uralte deutsche Spiel „Glocke und Hammer“, das die Germanen bereits vor Einführung des Christentums spielten. In ihm leben Erinnerungen an die germanische Götterwelt bis heute fort. Der Schimmel erinnert an Wodans achtfüßiges Roß Sleipner, mit dem Hammer schleuderte Thor seine Blitze, das Wirtshaus stellt die Walhalla dar. Die christlichen Glaubensboten fügten später als Symbol ihres Glaubens die Glocke hinzu, wodurch das Spiel ein Sinnbild des Wettkampfes zwischen altem und neuem Glauben wurde.

Für das Spiel braucht ihr vor allem 5 Bildtafeln, etwa  $12 \times 18$  cm groß. Darauf ist zu zeichnen: 1 Schimmel, 1 Wirtshaus, 1 Glocke, 1 Hammer sowie auf der letzten Glocke und Hammer. Die Gegenstände sollen die Fläche gut füllen, den Hintergrund malt ihr mit aus, damit auch das Weiß des Schimmels gut zur Wirkung kommt. Durch schöne Randornamente werden die Tafeln noch gewinnen. Die Würfel schneidet ihr von einer Leiste mit quadratischem Querschnitt ab. Die Kanten und Ecken feilt ihr leicht rund. Es genügt auch, wenn ihr sie etwas mit Sandpapier abschleift. Bemalt wird bei jedem Würfel nur ein Feld und zwar mit Glocke, Hammer und den Ziffern 1—6. Als Spielmarken genügen abgeschliffene Astscheibchen.

**Spielregel:** Zu Beginn sammelt der Kassierer von jedem, der sich beteiligt, einen Spielmarken-Einsatz ein. Dann versteigert er die Bildtafeln. Am meisten wird er für die Schimmelkarte erlangen, es folgen im Werte dann etwa Wirts-



haus, Glocke, Hammer sowie Glocke und Hammer. Jeder kann soviel Tafeln ersteigern, wie er will, er kann auch darauf verzichten.

Gewürfelt wird mit allen 8 Würfeln.

Fallen 8 Nullen, zahlt jeder eine Marke an den Schimmelbesitzer, dieser eine Marke an die Kasse.

Würfelt einer Glocke oder Hammer oder auch beide, so zahlt, wer Hammer oder Glocke bzw. beide hat, eine Marke an den Schimmelbesitzer.

Werden außer einem Bilde auch Augen geworfen, erhält der Bildbesitzer aus der Kasse soviel Marken, wie Augen gefallen sind.

Fallen lediglich Zahlen und kein Bild, so zahlt der Kassierer die Zahl der Augen an den Würfelnden.

Reicht der Bestand in der Kasse zum Auszahlen nicht mehr, muß der, der eigentlich den Betrag zu bekommen hätte, also der Würfelnde oder der Bildbesitzer, soviel Marken an das Wirtshaus zahlen, wie Augen zuviel geworfen wurden. Werden z. B. 9 geworfen, während nur noch 5 Marken in der Kasse sind, erhält das Wirtshaus 4. Wird die Augenzahl geworfen, die dem Kassenbestande entspricht, ist das Spiel beendet.

# Kikeriki

4 bis 6 Spieler, leicht.

Nötig: 32 Karten.

Das Spiel ist ein recht lustiges Gesellschaftsspiel. Es ähnelt dem Schnipp-Schnapp-Spiel, das vielleicht manche bereits kennen. Gebraucht werden 32 Karten, etwa in halber Postkartengröße. In Breitformat malt ihr Tiere darauf, deren Stimmen leicht nachzuahmen sind, z. B.: Hahn, Kuckuck, Schaf, Hund, Katze, Esel, Kuh, Frosch, Ziege und Schwein. Ihr könnt sie auch aus schwarzem oder farbigem Papier ausschneiden. Die Hauptsache ist, daß ihr die charakteristische Form leicht erkennbar wiedergebt und zugleich die Karte mit eurem Tierbild gut ausfüllt. Die Karten erhalten außerdem in einer Ecke noch Nummern, kräftige Ziffern oder auch Punkte und zwar stets je 4 die gleiche. Ihr habt dann acht Kartengruppen. Es ist dabei zu beachten, daß in jeder Gruppe mit der gleichen Nummer 4 verschiedene Tiere sind.

**Spielregel:** Sämtliche Karten werden ausgeteilt. Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt auf einem Stoß zusammen und zwar so, daß die lange Seite der Karten ihm zugekehrt ist. Dann dreht der erste die oberste Karte so schnell als möglich herum, damit alle Mitspieler das Tierbild und die Nummer gleichzeitig sehen können. Am besten ist, jeder faßt dabei die Karte an der Seite, die ihm abgewandt liegt. Es folgt dann jeweils der linkssitzende Spieler.

Angenommen	der Spieler A	deckt einen Hahn	mit einer 1 auf,
danach	„ „	B „	Esel „ „ 5,
als nächster	„ „	C „	Frosch „ „ 8,
und schließlich	„ „	D „	Kuckuck „ „ 1.

Ruft jetzt A zuerst „Kuckuck, gewinnt er die Karte von D. Er legt die gewonnene und seine eigene Karte verdeckt unter seinen Haufen. Hätte D zuerst „Kikeriki“ gerufen, hätte er

die Karte von A bekommen. Zwei Spieler, die die gleiche Ziffer aufgedeckt haben, suchen also durch schnellen Zuruf der entsprechenden Tierstimmen die Karte des andern zu gewinnen. Wer zuerst ruft, gewinnt und beginnt dann von neuem mit dem Aufdecken. Dadurch werden oft einige Spieler übergangen, es liegen daher vor einem Spieler oft mehrere aufgedeckte Karten. Man darf nur die oberste Karte anrufen, gewinnt aber alle mit, die aufgedeckt darunter liegen. Bei der Eile, mit der jeder zu rufen sucht, kommen natürlich die komischsten Tierstimmen und Mundstellungen vor, was euch immer wieder riesigen Spaß bereiten wird.

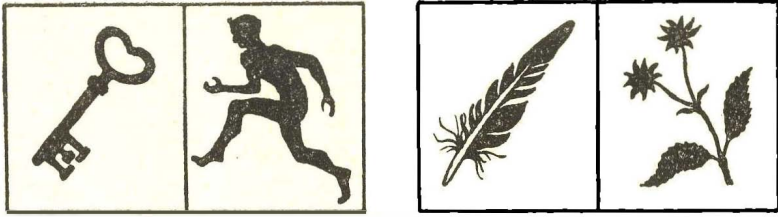


Abb. 45

## Bilder-Domino und Lotto

Jugendgruppen oder Geschwister mit begeisterten „Malern“ finden in der Herstellung von zwei anderen Gesellschaftsspielen jederzeit eine lohnende Aufgabe, zumal hierbei zu wünschen ist, daß sich mehrere pffiffige Köpfe zu gemeinsamer Arbeit zusammenfinden. Das erste ist das „Bilderdomino“. Aus möglichst starkem Karton werden längliche Karten zugeschnitten. Wählt das Format nicht zu klein, wenigstens  $4 \times 7$  cm müßte es sein. Mindestens 30 braucht ihr davon, besser sind 40 oder 50. Auf jedes Blatt kommen 2 Bilder, dazwischen ein kräftiger Mittelstrich. Die Darstellungen müssen schön die Fläche füllen, daher werdet ihr manche Gegenstände schräg setzen, wie Leiter, Kamm, Feder und anderes. Bei Tieren müßt ihr eine geeignete Bewegung wählen, z. B. einen Hund, der „Männchen macht“, einen Vogel im Flug, einen sich schlängelnden Wurm, oder ihr müßt eine kleine Tiergruppe zeichnen. Scherenschnitte und Klebarbeiten sind wegen ihrer klaren Form besonders geeignet. Es werden im Spiel stets 2 Bilder aneinandergelegt, die ein zusammengesetztes Wort ergeben. Sucht daher die Gegenstände so aus, daß Zusammensetzungen bequem möglich sind. Am besten sind Bilder, die verschiedene Wörter wiedergeben können, wie ein springender Mensch: Er kann als „Mann“, „Mensch“, „Sprung“ und „Lauf“ verwendet werden, oder ein Ring, der gleichzeitig „Kreis“ und „rund“ bedeuten kann. Nach der Regel,

daß die bereits gelegte Karte stets den ersten Teil des neuen Hauptwortes ergibt, kann ich in unserem Beispiel an die zuerst gelegte Karte Schlüssel - Mensch, Sprung, meine Karte Feder - Blume an beiden Seiten anlegen. Es ergibt rechts Sprungfeder, links Schlüsselblume. Die Schreibweise spielt bei der Wortbildung keine Rolle. Ich darf ohne weiteres die Karte mit dem springenden Menschen neben eine Uhr legen, was Ursprung ergibt usw. Unter solchen erleichterten Bedingungen gibt es für einen findigen Kopf zahlreiche Möglichkeiten der Wortzusammensetzung.

Gespielt wird wie folgt: Je nach der vorhandenen Kartenzahl können sich beliebig viele betätigen. Bis auf zwölf Karten werden alle verteilt. Jeder legt sie offen vor sich hin, so daß die anderen sie auch einsehen können. Kann einer nicht anlegen, so darf er von den nicht verteilten Karten kaufen, im Höchsthalle 3, ist ihm auch dann ein Ansetzen nicht möglich, kommt der nächste an die Reihe. Sind alle Karten gekauft, wird der, der nicht anlegen kann, überprüft. Wer zuerst alle Karten angesetzt hat, ist erster Sieger.

Allgemein bekannt ist die Form des Iottospieles. Tafeln mit einer Anzahl von Bildern müssen von einzelnen Karten mit den gleichen Bildern bedeckt werden, wie einer der Mitspieler aufruft. Diese einfache Form paßt nur für die ganz Kleinen. Doch gibt es allerhand Abarten, die recht anregend sein können und die wir darum kurz erwähnen wollen. Statt daß sich völlig gleiche Bilder decken, sucht man besser jeweils zwei zusammengehörige Dinge aus, so daß die Spieler überlegen müssen, was zueinander paßt. So gibt es z. B. das Rechentalotto, wo auf den Karten eine Rechenaufgabe steht, auf jeder Tafel eine Anzahl der Ergebnisse. Ist einer unter euch, der eine Kunstschrift beherrscht, so sammelt ihr zahlreiche Sprichwörter. Der erste Teil wird stets auf die Tafel geschrieben, der zweite auf die einzelnen Karten. Noch schöner

ist ein Liederlotto, wo ein Liederanfang auf die Karten geschrieben wird und auf die Tafeln entsprechende Illustrationen der Lieder kommen. Eine lohnende Aufgabe, deren Gestaltung euch bereits viel Freude machen dürfte. In gleicher Weise ließe sich ein Pflanzenlotto zusammenstellen. Auf die Tafeln zeichnet ihr verschiedene Blattformen und auf die Karten die Früchte oder die Blüten derselben Pflanzen. Die Spieler müssen hierbei natürlich einige botanische Kenntnisse besitzen, manche werden durch das Spiel allerlei dazulernen. Noch zahlreiche andere Lottoarten sind möglich. Wir überlassen es euch gern, sie selbst zu finden.

# Einige handwerkliche Ratschläge

Für die Spielpläne eignet sich am besten eine 2—3 mm starke Pappe. Könnt ihr bei einem Buchbinder ein Stück bekommen, so verlangt 40er Pappe. Im Notfall tut's auch eine schwächere, nur Holzpappe dürft ihr nicht nehmen, sie bricht zu leicht.

Die Pläne mußt du zunächst fertig zeichnen oder malen, dabei genügend Rand lassen, etwa 3 cm, erst dann darfst du sie auf die Pappe aufziehen. Du schmierst die Rückseite gleichmäßig mit Kleister an, legst den Plan auf die Pappe und reibst ihn an, indem du mit einem sauberen Lappen stets von innen nach außen streichst, bis alle Falten und Luftblasen verschwunden sind. In gleicher Weise beziehst du die Rückseite der Pappe mit einem dünnen Packpapier. Dann beschwerst du das Ganze tüchtig mit Büchern und läßt es über Nacht trocknen, damit es sich nicht verzieht. Am nächsten Tag beschneidest du die Pappe genau parallel zum Spielplan, so daß wenigstens 2 cm Rand bleiben. Beim Pappeschneiden hält man das Messer steil, etwa wie einen Bleistift, und führt es zunächst nur mit leichtem Druck, damit es nicht ausrutscht. Zum Schluß schneidest du dir aus dunklem, wenn möglich farbigem Papier 4 Streifen, etwa 3 cm breit und genau so lang wie die Pappe. Mit ihnen wird der Rand eingefast. Mit Bleistift zeichnest du dir die Mittellinie vor, schmierst die gleiche Seite mit Kleister an, legst den Rand der Pappe genau auf die Mittellinie und schlägst zu beiden Seiten ein. So wird zunächst der obere und untere Rand eingefast. Links und rechts mußt du dann die Ecken im halben rechten Winkel abschneiden, wie Abb. 46 zeigt.

Soll ein Spielplan zusammenlegbar sein, wie es bei dem langen Plan des Puffspiels sehr zu wünschen ist, werden die beiden Planhälften durch Stoffstreifen zusammengehängt. Du brauchst dazu zwei gleichbreite Streifen, von denen der

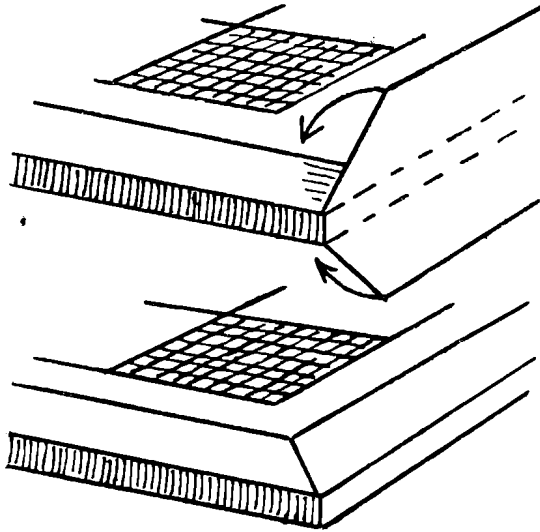


Abb. 46

eine so lang wie der Plan sein muß, der andere etwa 2 cm länger. Der längere ist der Außenstreifen, auf ihn klebst du zunächst beide Hälften im Abstand von reichlich zwei Pappstärken, schlägst die Enden ein und klebst den zweiten Streifen dagegen.

Schneidest du dir von einem Rundstab Spielsteine oder von einem Vierkantstab Würfel ab, nimmst du am besten einen Fuchsschwanz mit recht kleinen Zähnen. Damit sie auch gleichstark ausfallen, ist es gut, wenn du ringsherum vorzeichnest. Die Schnittflächen schleifst du glatt, indem du sie auf einem Stück Sandpapier hin- und herreibst.

Willst du auf Holz mit Tusche oder einer deckenden Wasserfarbe etwas malen, so mußt du es zuvor mit ein wenig dünnem Kleister- oder Leimwasser bestreichen und gut trocknen lassen. Dann wird dir die Farbe nicht auslaufen.

Sollen größere Holzstücke, etwa das Gerüst der Raummühle eine Farbe erhalten, nimmst du Beize, eine Wachsbeize oder



eine wasserlösliche Holzbeize. Das Holz hat in seiner Maserung einen feinen natürlichen Schmuck, den man mit einer Farbe verdecken würde. Die Beize läßt die Maserung auch weiter zur Wirkung kommen.

Wachsbeize trägst du mit Pinsel oder Lappen auf, nach dem Trocknen bürstest du das Holz, bis es einen matten Glanz bekommt.

Verwendest du die einfache Holzbeize, so mußt du die Holzfläche vorher mit einem Lappen anfeuchten und trocknen lassen. Die glatte Oberfläche wird durch das Wasser wieder rauh und muß nochmals nachgeschliffen werden. Trägst du danach die Beizlösung auf, wird das Holz nicht mehr quellen und schön glatt bleiben. Beize gibt Flecke, drum sei vorsichtig und reinige deinen Pinsel sofort mit reinem Wasser!

Die Holzoberfläche muß zuletzt noch einen Schutz bekommen, nur bei Wachsbeize ist es unnötig, sie enthält im Wachs bereits das Schutzmittel. Entweder du bestreichst das Holz dünn mit einem Nitrolack oder du nimmst Bohnerwachs, wärmst es leicht an und reibst es mit einem sauberen Lappen sparsam in das Holz. Am nächsten Tag bürstest du die Fläche oder reibst sie mit einem Wolltuch, bis sie matt glänzt.

## I n h a l t

Einleitung . . . . .	5
Puffspiel . . . . .	7
Mühle — Rautenmühle . . . . .	13
Laska . . . . .	16
Ringo . . . . .	20
Kegelschach . . . . .	24
Salta . . . . .	27
Einsiedlerspiel . . . . .	30
Bohnenspiel . . . . .	34
Fünftehner-Spiel oder Albrecht-Dürer-Spiel . . . . .	38
Raummühle . . . . .	41
Glocke und Hammer . . . . .	46
„Kikeriki“ . . . . .	48
Bilder-Domino und -Lotto . . . . .	50
Einige handwerkliche Ratschläge . . . . .	53



