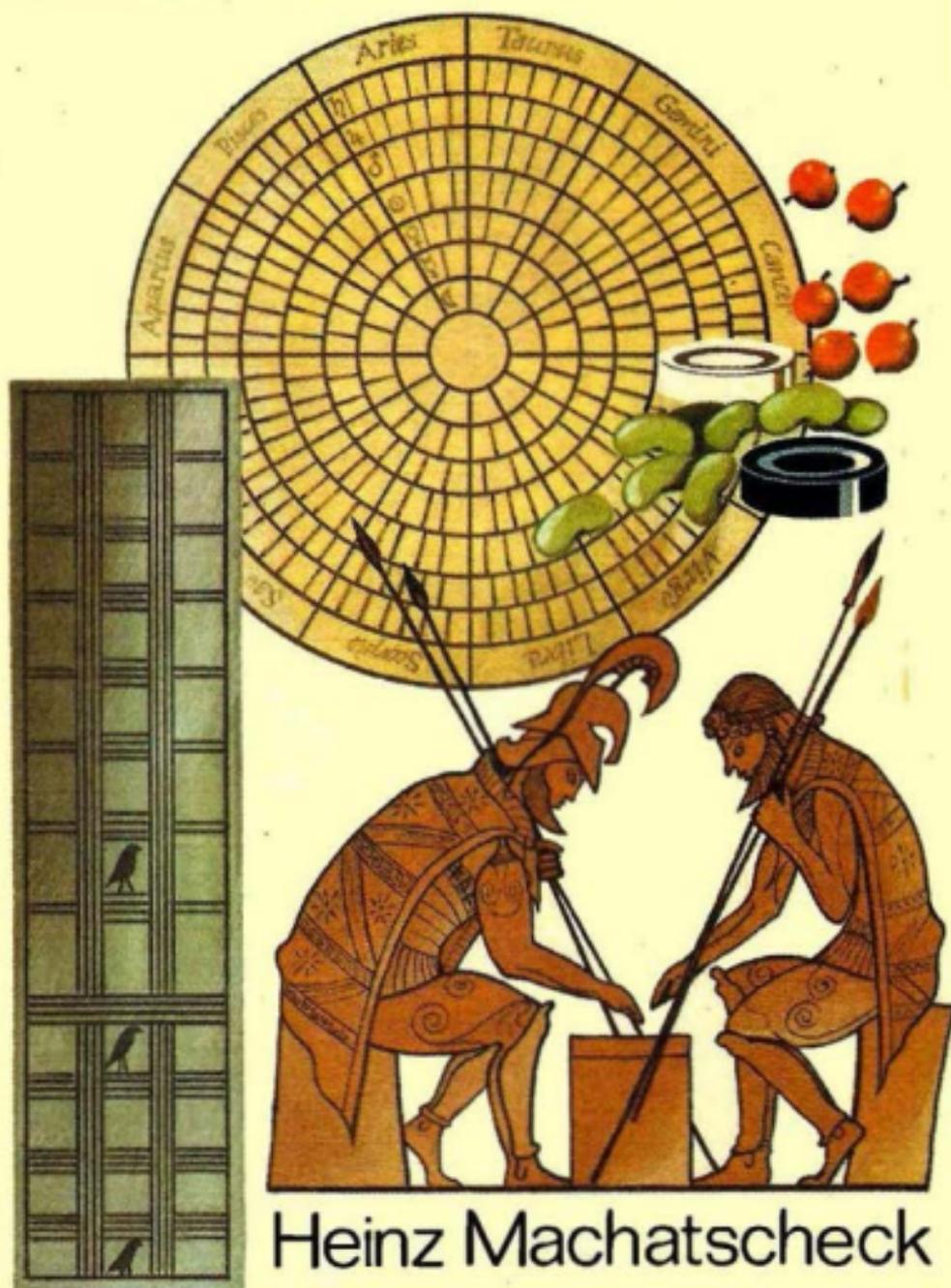


STEIN UM STEIN

Exotik der Brettspiele



Heinz Machatscheck

STEIN UM STEIN



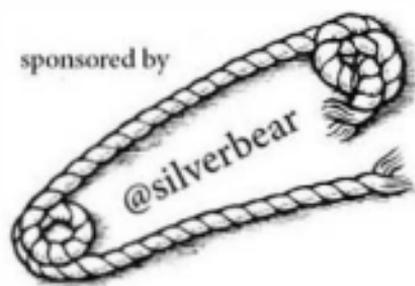
STEIN UM STEIN

Exotik der Brettspiele

Heinz Machatscheck

Verlag Neues Leben Berlin

sponsored by



© Verlag Neues Leben, Berlin 1984

Lizenz Nr. 303 (305/132/84)

LSV 9170

Umschlag: Karl-Heinz Döring

Illustrationen: Karl-Heinz Döring

Typografie: Walter Leipold

Schrift: 9 p Timeless

Gesamtherstellung: GG Völkerfreundschaft Dresden

Bestell-Nr. 643 628 0

00200

Vorbemerkung

Mit diesem Büchlein, das speziell exotischen, in unseren Breiten weniger bekannten Brettspielen vorbehalten ist, hoffen Verlag und Verfasser allen interessierten Lesern eine Freude zu machen. Es handelt sich dabei um Unterhaltungsspiele für einen, meist aber für zwei oder mehrere Personen. Im allgemeinen liegt diesen Spielen ein viereckiger, mehreckiger oder runder Plan mit Figuren oder Spielsteinen sowie, was den Inhalt und das Ziel des jeweiligen Spiels anbetrifft, eine logische Idee zugrunde.

Die aus einer Fülle von Beispielen und Überlieferungen aus aller Welt ausgewählten Brettspiele sind nicht allein im geographischen Sinn, weil sie aus überseeischen und tropischen Gegenden stammen, exotisch, sondern sie sind im übertragenen Sinn fremdartig. Das bedeutet, daß wir vornehmlich historisch interessante Brettspiele in dieses Büchlein aufgenommen haben, die einerseits in fernen und nahen Ländern beheimatet, auf jeden Fall aber hierzulande wenig verbreitet sind. In dieser Hinsicht übt beispielsweise auch das Gänsepiel skandinavischer Herkunft oder das einfache schweizerische Pferdenagelspiel auf uns einen eigenen Reiz aus.

Das Fremdartige, das generell von den Brettspielen ausgeht, bildet deshalb bei der in dieser Publikation vorgenommenen Auswahl das Hauptkriterium. Übrigens gilt das auch für das hier nicht behandelte auserlesene Schachspiel. Es ist, aufgrund einer enormen Popularität und der Gewöhnung, seines exotischen Charakters zwar längst entkleidet, wird jedoch seine romantisch-indische Herkunft immer beibehalten. Mit dem fernöstlichen Go, mit Dame, Mühle, Halma und anderen alten, inzwischen über die ganze Welt verbreiteten, sehr vertraut gewordenen Brettspielen verhält es sich ähnlich wie mit dem Schach. Aus diesem Grunde werden diese Spiele hier nicht näher betrachtet. Wohl aber erscheint es unumgänglich, dem Dame- und dem Mühlespiel, soweit möglich und sofern es insbesondere ungewöhnliche Abarten betrifft, etwas mehr Aufmerksamkeit zu widmen – nicht zuletzt deshalb, weil manche, auch scheinbar „damefremde“

Brettspiele, in ihren Wurzeln kaum noch erkennbar, offensichtlich auf eine Art „Ur-Dame“ zurückgehen...

Der Leser lernt mit diesem Büchlein eine Reihe Brettspiele mit Angaben zu ihrer Entstehungsgeschichte kennen, unter denen sich einige Arten befinden, die trotz einfacher Spielregeln große Kombinationsfreiheiten eröffnen. Andere wiederum, deren Regelwerk lückenhaft ist, bieten Möglichkeiten der Rekonstruktion und Neugestaltung, der Modifizierung, zum Beispiel das „Rosettenspiel“, „Petteia“, „Das Astronomische Spiel“ und andere.

„Stein um Stein“ ist in erster Linie ein unterhaltsames Büchlein, das Vergnügen bereiten, das auch ein bißchen Nationalkolorit und Geschichte der Völker und Länder vermitteln soll. Es bezweckt, ohne großen Aufwand im Freundes- und Familienkreis, in den Ferien und auf der Reise sich „mal mit etwas anderem“ zu beschäftigen, zu entspannen, abzuschalten, freie Stunden sinnvoll auszufüllen...

DER VERLAG

DER VERFASSER

Die ältesten Brettspiele der Welt

Die Geschichte der Brettspiele beginnt etwa zur gleichen Zeit, da sich die wohl ältesten Zivilisationen auf unserem Planeten herausbildeten – in Ägypten und in Babylonien. Die Existenz von Brettspielen ist in beiden Fällen eines der frühesten Merkmale der sich in diesen Gebieten entwickelnden Menschheitskultur, sowohl in dem Großreich des Altertums am Nil, dessen geschriebene oder gemeißelte Geschichte mit der ersten Pharaonendynastie um 3400 v. u. Z. beginnt, als auch im Reich der Sumerer und Akkader, das um 2350 v. u. Z. seine Blütezeit erlebte. Es gibt aber auch Anhaltspunkte, wonach gleichartige Spiele in Palästina und Assyrien, auf Zypern und Kreta im 2. Jahrtausend v. u. Z. sowie in Griechenland und Rom im 1. Jahrtausend v. u. Z. verbreitet waren. Wertvolle Hinweise vermittelt der englische Schachhistoriker und Brettspielforscher Harold James Ruthven Murray (1868 bis 1955), von Beruf Mathematiklehrer und Schulrat, in seinem Buch „A history of board-games other than chess“, Oxford 1952.

Das früheste bekannte Exemplar eines Spielbretts mit dazugehörigen Steinen wurde im Juli 1909 von Mitgliedern des Ägyptischen Forschungsfundus des King's College London bei der Ausgrabung des vordynastischen Friedhofs von El Mahasna, etwa 20 Kilometer nördlich von Abydos, in Oberägypten, entdeckt. Es ist heute im Musée du Cinquantenaire in Brüssel ausgestellt. An einem Ende der betreffenden Grabstätte fand man ein teilweise mit Hieroglyphen beschriebenes Spielbrett von etwa 18 Zentimeter Länge und 7 Zentimeter Breite, auf 2 flachen Kreuzfüßen stehend. Die Oberfläche ist in 3 · 6 Felder geteilt. Hinzu kamen 11 konische Figuren, 2 davon 2,54 Zentimeter und 9 Figuren 85 Millimeter hoch. Dieses Spielbrett, so stellten Experten fest, stamme aus der vordynastischen Periode, die in Ägypten von 4000 bis 3500 v. u. Z. dauerte. Das Brett dürfte somit etwa tausend Jahre älter sein als das nächste Zeugnis eines Spielbretts, das auf einer Wandmalerei aus der 5. Dynastie (etwa 2563 bis 2423 v. u. Z.) zu sehen ist: In einem Tempel, Rashesps, spielen 2 Personen das oft erwähnte Senatspiel.

Kniend sitzen sie an den beiden Enden des Brettes einander gegenüber, das eine durchgehende Linie hat und auf dem sich insgesamt 12 Figuren befinden; die einen sind zylindrisch geformt, während einige einen anderen Kopf haben. Jeder Spieler berührt einen seiner Steine; eine Inschrift über dem Spiel besagt: „Sieh den Senat“, und über jedem Spieler: „Nimm drei vom Brett“.

Die Bilder bringen zum Ausdruck, daß mindestens 3 Brettspiele aus dem alten Ägypten überliefert sind, die allerdings wenig Hinweise darüber geben, wie man sie spielte. Die beiden anderen Spiele, außer dem erwähnten Senatspiel, beziehen sich auf die Epoche der 2. Dynastie, etwa von 3000 bis 2778 v. u. Z. Das eine, im Grabmal von Beni Hassan gefunden, zeigt die berühmte Darstellung: 2 Spielerpaare beim Räuberspiel (T'au). Deutlich sind die typischen hohen weißen und schwarzen Figuren und die kunstvoll geformten, eigenartigen Beine der Spieltische zu erkennen.

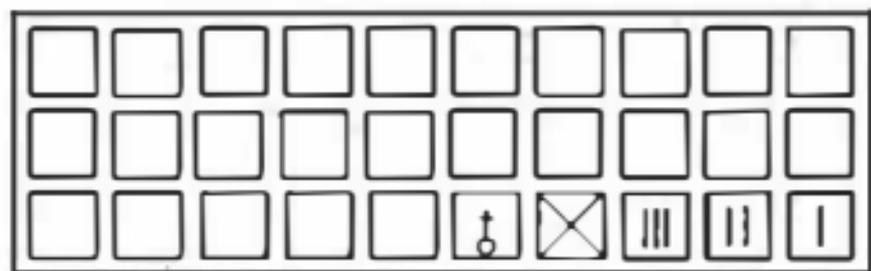
Das Senatspiel war ein Rennspiel mit Würfeln, ein Wettlauf- oder Rennwürfelspiel (wobei die Figuren „rennen“), obgleich die Urzeitkünstler auf ihren Malereien Würfel, Knöchel oder Stäbchen geflissentlich „vergaßen“ und nicht darstellten.

Das Spiel T'au, als Kampfspiel bezeichnet, wird auch in einem Werk mit dem Titel „Buch des Todes“ erwähnt. Es sei mehr als ein Glücksspiel, versichert darin der unbekanntes Verfasser. Verlauf und Ausgang seien weitgehend von den Fähigkeiten der Spielenden abhängig. Zum dritten Spiel, Han, „Schale“ oder „Vase“, gibt es hingegen überhaupt keine Anhaltspunkte.

In vielen altägyptischen Gräbern, die geöffnet worden sind, fand man Spiele in Form eines länglichen, schmalen Kastens. Oftmals lag er auf einem „langen Hocker“, auf den das Spielbrett gestellt werden konnte, und vor dem offensichtlich die Brettspieler, wenn sie dem Senat- oder Hanspiel huldigten, Platz nahmen. Der Kasten enthielt ein ausziehbares Schubfach für die Figuren und Würfel. Auf der Oberfläche war der Spielplan aufgezeichnet. Im Grab der Regentin Hatschepsut (etwa 1490 bis 1468 v. u. Z.) zum Beispiel entdeckte man einen solchen Spielkasten, dessen Oberfläche 20 Felder mit einer besonderen Einteilung besaß – 4 · 3 Fel-

der, zusätzlich mit einer aufgesetzten Reihe von 8 Feldern. Die Unterfläche dieses Kastens hatte eine 3 · 10-Felder-Einteilung mit fünf besonders gekennzeichneten Feldern (untere Reihe, v. r. n. l.): I, II, III, × und ⚬, was Pforte oder Tor bedeutete (Abb. 1). Die Anordnung dieser Felder läßt die

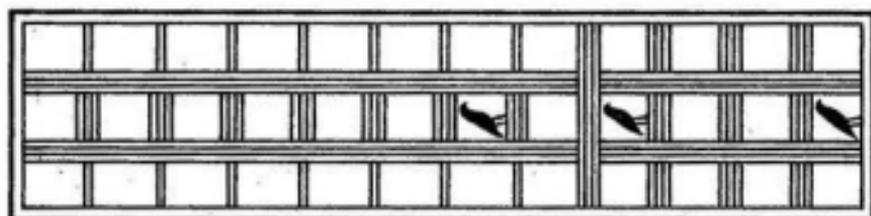
Abb. 1



Vermutung zu, daß dieses Spiel möglicherweise mit Knöcheln oder ähnlichen Steinchen gespielt wurde, die 4 verschiedene Würfe gestatteten, und daß die Figuren auf den gekennzeichneten Feldern eingesetzt wurden und dann ab Pforte (⚬) den eigentlichen Weg beschritten.

Man fand noch andere Spielpläne mit 3 · 12 und 3 · 10 Feldern sowie mit unterschiedlicher Abgrenzung, manche zur Hälfte mit 3 · 4 und die anderen 3 · 8 Feldern, so auch den Spielplan von Ancor (Abb. 2): Trennung der Felder

Abb. 2

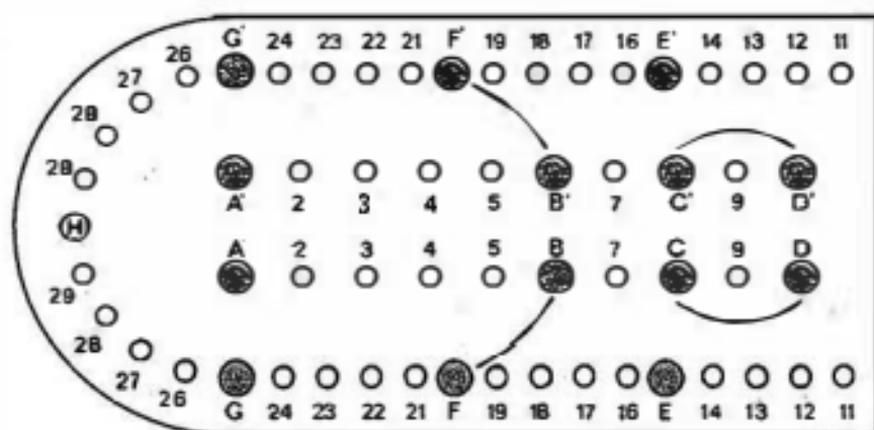


durch 4, 3 und 2 Linien; die Felder 1, 4 und 6 der Mittelreihe (von rechts nach links) sind mit Vögeln besetzt. Ein derartiges Würfelspiel in langem Spielkasten, mit noch größerer Felderzahl, entdeckte man im Grabmal von Tutenchamun.

Ein Brettspiel mit unbekanntem Namen, unter Ägyptologen allgemein als „Hunde und Schakale“ bekannt, ergänzte die Beigaben vieler Grabmäler der 9. bis 12. Dynastie (Mittleres Reich, etwa 2065 bis 1785 v. u. Z.). Das Spiel war auch in Palästina, Sumer, Assyrien und Elam verbreitet und muß zur damaligen Zeit sehr beliebt gewesen sein. Das geht allein schon aus der relativ großen Anzahl der Spielbretter und von Bruchstücken dieser Bretter hervor, die bis auf den heutigen Tag erhalten geblieben sind. „Hunde und Schakale“ war ein Würfelspiel, aber kein ausgesprochenes Glücksspiel, eher vom Typ Jagd- und Hindernisrennen. Das Brett hatte die Form eines „liegenden“ Halbrundbogens – rechteckig und an einer Seite, manchmal auch an allen Seiten, abgerundet. Dieses Rennspiel war zugleich ein Steckspiel. Denn der Parcours für die Figuren, der sozusagen von Punkt zu Punkt, von Feld zu Feld verlief, bestand aus Löchern, in die man die Figuren, von denen die einen Hundeköpfe und die anderen Köpfe von Schakalen trugen, hineinsteckte. In der oberägyptischen Stadt Theben fand man aus Elfenbein geschnittene derartige Figuren.

Versuchen wir, das Spiel „Hunde und Schakale“ anhand der spärlich überlieferten Angaben zu rekonstruieren. Abbildung 3 veranschaulicht den Spielplan. Die Ziffern kennzeichnen die Löcher. „Hunde und Schakale“ ist ein Spiel für 2. Wer beginnt, wird ausgelost. A spielt gegen A', beide Spie-

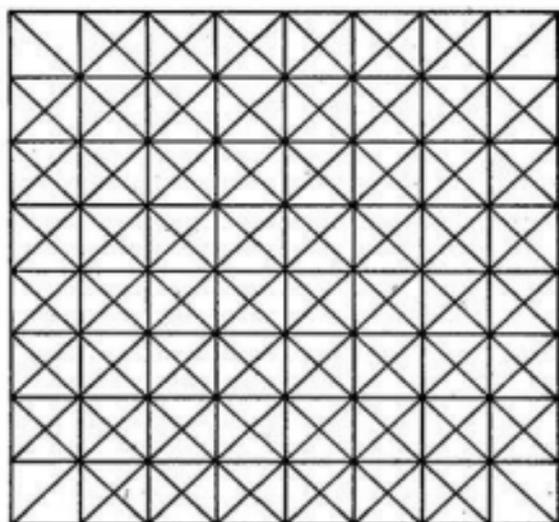
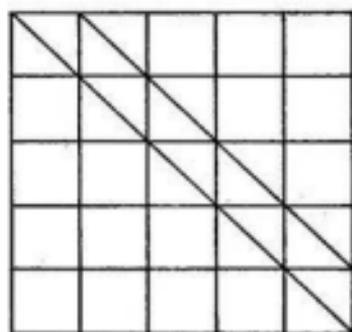
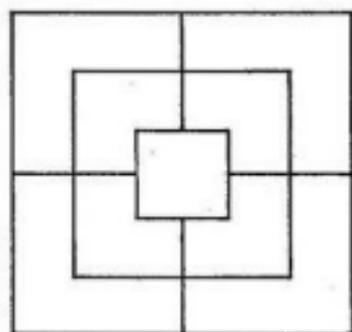
Abb. 3



ler folgen der Streckenführung über B, C und so weiter oder entsprechend über B', C' bis zum Buchstaben H (im Kreis). Der Weg führt in beiden Fällen über je 30 Punkte (es ist unbekannt, ob der Weg möglicherweise über H hinausging). Besondere Bedeutung haben die auf unserer Darstellung durch Buchstaben gekennzeichneten Felder mit größeren Öffnungen, die sich auf den ägyptischen Brettern durch Kreise, Kreuze und andere Zeichen unterschieden. Die Kreise 6 und 20 sowie 8 und 10 sind durch gewölbte Linien miteinander verbunden. Dies bedeutete vermutlich, daß ein Spieler, der zu Beginn eine 6 würfelte, die Figur sofort auf dem Feld 20 einsetzen konnte, und wer den Punkt 8 erreichte, auf das Feld 10 hüpfen durfte, ähnlich wie das heutzutage in manchen modernen Spielen möglich ist. Auf Grund der Tatsache, daß zwischen den Kreis- oder buchstabenmarkierten Feldern immer 4 andere Felder liegen – außer C und C' –, gelangte man zu dem Schluß, daß die Züge durch Werfen von 4 Stäbchen, Knöcheln oder Würfeln zustande kamen, wodurch der Spieler unter verschiedenen Würfeln wählen konnte.

Alle diese Spiele sind sogenannte Rennwürfelspiele vom Typ „Mensch, ärgere dich nicht!“, in welchen der Verlauf des Spiels und die Zugweise der Steine durch einzelne, besonders markierte Felder kompliziert wird. Die Analogie all jener Würfelspiele in der alten Welt führt zu der Annahme, daß diese vereinzelt Felder Standplätze der Sicherheit darstellten, daß die Figur auf einem solchen Feld tabu war und nicht geschlagen werden durfte.

Interessant und wichtig für die Brettspielhistoriker sind die zahlreichen Diagramme von Spielbrettern, die sich auf den großen Dachfliesen des Tempels von Kurna (auf der Westseite des Nils bei Theben) befinden. Der Bau begann bereits unter Ramses I. (1308 bis 1306 v. u. Z.) und wurde unter Sethos I., seinem Sohn, der etwa 1305 bis 1291 v. u. Z. regierte, beendet. Die Spielpläne sind wahrscheinlich durch Handwerker eingeschnitten worden, bevor die Fliesen ihre endgültige Lage auf dem Dach einnahmen. Bekannt sind sieben verschiedene Brettspiele von Kurna (Abb. 4–7). Auch den Plan für ein Bohnenspiel verewigte der Fliesenleger aus grauer Vorzeit auf dem Tempeldach.

Abb. 4*Abb. 5**Abb. 6**Abb. 7*

Diese und viele weitere Diagramme beziehungsweise Spielpläne bildeten, wie man schlußfolgern darf, die Grundlage und Ausgangsbasis für zahlreiche Brettspiele in allen Teilen der Welt. Unschwer ist aus der – den meisten Brettspielern gut vertrauten – Musterung dieser Diagramme zu erkennen, daß es sich vornehmlich um Mühle-, Halma- und Damespielpläne (noch ohne Hell-Dunkel-Befeldung)

sowie um solche Arten handelt, die wir heute als Belagerungsspiele bezeichnen und denen wir in älterer oder neuerer Form schon begegnet sind oder noch begegnen werden, so auch in diesem Büchlein. In manchen Ländern, unter manchen Völkern, entwickelten sich aus diesen Grundkonzeptionen vielfach neue, völlig andere, eigenständige Brettspiele.

Somit darf man kühn behaupten, daß bereits unseren ferneren Vorfahren das noch heute zumindest für die meisten Verfolgungs-, Jagd- oder Wettlaufwürfelspiele gültige Prinzip des Hindernisrennens, des auf den Brettspieltisch verlagerten, mit Hindernissen gespickten Parcours en miniature, vertraut gewesen ist...

Wo man Steine in die Zange nimmt

Bevor wir auf unserem Brettspielstreifzug um die Welt Ägypten verlassen, sei noch ein altes ägyptisches Spiel vorgestellt, das heute in modifizierter Form weit über die Grenzen des Landes am Nil in ganz Afrika verbreitet und beliebt ist. Sein Name lautet Siga. Die Spielpläne sind farblos, quadratisch und von unterschiedlicher Größe, angefangen mit dem kleinen Brett mit 25 Feldern ($5 \cdot 5$), über das mittlere mit 49 ($7 \cdot 7$) bis zum großen mit 81 ($9 \cdot 9$) Feldern. Siga wird von 2 Teilnehmern gespielt, auf dem kleinen Brett mit je 12, auf dem mittleren mit je 24 und auf dem großen mit je 40 schwarzen und weißen Steinen.

Die Spieler setzen und ziehen abwechselnd. Zuerst wird nur gesetzt, und zwar immer mit 2 Steinen. Im allgemeinen beginnt Schwarz. Dabei bemühen sich die Kontrahenten von Anfang an, den anderen in die Zange zu nehmen, das heißt dessen einzelne Steine nach und nach durch Umzingeln zu gewinnen. Dies geschieht auf ungewöhnliche Art: Ein gegnerischer Stein, der auf einer Reihe (waagrecht) oder Linie (senkrecht) von 2 eigenen Steinen umgeben ist, gilt als Gefangener und wird vom Brett entfernt. Es können auf diese Weise auch Steine in mehrere Zangen genommen und gewonnen werden, pro Zange aber immer nur ein Stein. Der

Gewinner eines Steines oder mehrerer erhält eine weitere Vergünstigung, indem er sofort einen oder – entsprechend der Anzahl der gefangenen Steine – mehrere zusätzliche Züge hintereinander ausführen darf.

Die Abbildungen zeigen Übungsbeispiele für das kleine und für das große Sigabrett. Auf dem kleinen kann Schwarz, am Zug, d5 oder b3 setzen und gewinnt 1 Stein: d4 oder c3 (Abb. 8). Mittels c4 jedoch kann man gleich 3 Steine auf einen Schlag kassieren: b4, c3 und d4. Wäre Weiß am Zug, gewinnt b3, d1 oder d2 jeweils 1 Stein: b2, c1 oder d3. Mit der Hand e3 hingegen werden gleich 2 Zangen gebildet und damit die Steine d3 und e4 gewonnen. (Bei bestimmten Spielen spricht man in der Fachsprache, wenn Steine nur gesetzt, nicht gezogen werden, anstelle von Zügen von Händen; beim Go beispielsweise geht es ausschließlich um schwarze und weiße Hände.)

Nun ein Beispiel für das große Brett, auf 9·9 Feldern (Abb. 9). Die Spieler haben das Setzen der Steine hinter sich

Abb. 8

	a	b	c	d	e	
5			●		○	5
4	●	○		○	●	4
3			○	●		3
2		●	●			2
1	○	○	●			1
	a	b	c	d	e	

Abb. 9

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	
9	●	○	○	●	●	●				9
8			●	●	●					8
7	○	●	●	○	○					7
6	○	●	●	○	←●					6
5	○	○	○	●	○					5
4	○		○	→	●	○				4
3				●			●	●		3
2				○						2
1										1
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	

gebracht und befinden sich im Stadium des Ziehens – vorwärts, rückwärts, seitwärts (nicht schräg). Hier gewinnt der Weißzug c4–d4, siehe Pfeil nach rechts, die 3 schwarzen Steine d5, d3 und e4. Doch hat Schwarz allem Anschein

nach die bessere Stellung; denn es sind nicht nur mehrere einfache Steingewinne, sondern auch mehrere Zangenzüge möglich. So gewinnt f6-f5 den weißen Stein e5. Einträglicher ist allerdings ein anderer Zug mit dem gleichen Stein, siehe Pfeil nach links: f6-e6, woraufhin sich Schwarz 3 Steine einverleiben darf - d6, e5 und e7.

Einige weitere Regelpräzisierungen: Zieht ein eigener Stein vorsätzlich zwischen 2 gegnerische, führt das nicht zu seiner Gefangennahme. Interessant ist, daß es - wie übrigens auch in anderen Spielen - eine Fairneßregel gibt: Sollte ein Spieler im 2. Stadium der Partie, beim Ziehen, keinen Zug mehr haben, weil sein Stein festsetzt, von gegnerischen Figuren eingeschlossen ist, so muß ihm der Partner irgendwo auf dem Brett ein Luftloch, eine Zugmöglichkeit verschaffen. Die Partie geht bis zum vorletzten Steingewinn, das heißt, bis der Rivale nur noch einen einzigen Stein auf dem Brett und damit keine Möglichkeit mehr hat, einen feindlichen einzuschließen und zu gewinnen.

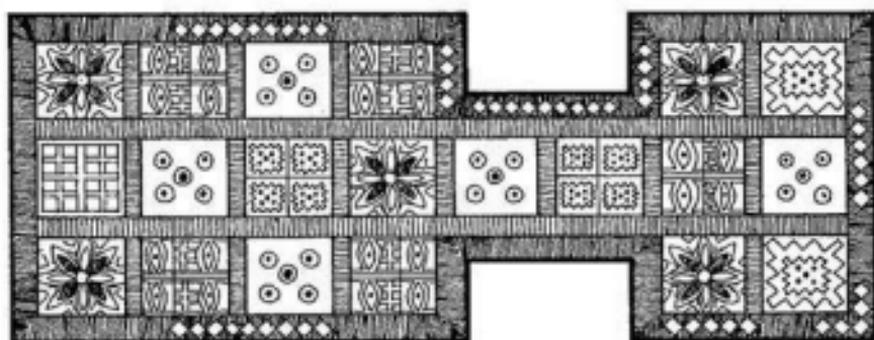
Es empfiehlt sich, solange die Figuren gesetzt werden, zuerst die Eck- und Randfelder einzunehmen, was dem Gegner den Zugriff erschwert. Gute Sigaspieler verstehen es, sich im 1. Stadium der Partie, beim Setzen der Steine, dem Geschlagenwerden zu entziehen. Dadurch kommt es kaum zu Gefangennahmen. Meist bleibt nur ein einziges freies Feld übrig, das dann im 2. Stadium, beim Ziehen, seinen Standort ständig wechselt. Deshalb ist es wichtig, ein solches Feld frei zu machen, durch das der Gegner in eine ungünstige Lage manövriert wird, um ihn nach Möglichkeit zu einem Fehlzug oder Zwangszug zu veranlassen.

Diese ungewöhnliche Schlagart kommt auch in anderen Spielen vor, was um so verwunderlicher ist, als es sich dabei um Spiele handelt, die teils in weit voneinander entfernten Ländern zu Hause sind, zum Beispiel im japanischen Hashami shogi (siehe Seite 110). Auch die alten Römer sollen ein „Zangenschach-Brettspiel“ gekannt haben.

Das Rosettenspiel von Ur

Unter den Ausgrabungen der Forschungsexpedition des Engländers Charles Leonard Wolley 1922 bis 1932 nehmen die Königsgräber der 1. Dynastie von Ur einen besonderen Platz ein. Als der englische Archäologe 1926/27 die aus der Zeit um 2400 v. u. Z. stammenden Gräber jenes Königsfriedhofs öffnen ließ, entdeckte man unter den reichen Beigaben auch 4 Brettspiele. Diese unterschieden sich voneinander lediglich durch ihre höchst dekorativen ornamentalen Verzierungen. Das inzwischen bekannteste dieser Spielbretter, die – gleich den ägyptischen – mit den dazugehörigen Figuren und Wurfhölzchen in kleinen Kästchen lagen, hat $3 \cdot 8$ Felder, von denen jeweils 2 an beiden Seiten tartschenartig ausgespart sind. Somit beträgt die Zahl der Felder abermals, wie bei den meisten altägyptischen Spielen, 20 (Abb. 10). In die

Abb. 10



sem Fall sind es $3 \cdot 4 = 12$ Quadrate auf der einen und $3 \cdot 2 = 6$ Quadrate auf der anderen Seite, verbunden durch 2 Quadratfelder, sogenannte Brücken. Die Oberfläche dieser kunstvoll verzierten Schatullen ist in feiner Intarsienarbeit aus Bitumenmaterial ausgeführt.

In Ur sind auch Bretter mit eingravierten Tierszenen gefunden worden. Alle Spielpläne stimmen darin überein, daß sie mehrere gemusterte und unterschiedlich angeordnete rosettenartige Felder besitzen, während eines auf den Spielplänen immer gleichbleibend etwa in der Mitte auf der middle-

ren Reihe, sozusagen vor dem Brückenübergang liegt. Dieses Feld (5) ist das einzige, das im Spielverlauf zweimal betreten werden durfte.

Brettspielexperten vermuten, daß das Rosettenspiel von Ur ungeachtet der Verschiedenartigkeit der Formen dem ägyptischen Senatspiel ähnelt. In beiden Spielen wurden Wurfhölzchen oder Loswürfel benutzt. Diese gestatteten 4 verschiedene Würfe; das deutet in diesem Fall wiederum darauf hin, daß die Brettspieler von Ur vierseitige Stäbchen oder Knöchel benutzt haben könnten.

In den „ausgearbeiteten“ Spielen, von denen wir nachstehend eins erläutern, sind bestimmte Felder markiert. Leider sind wir bei diesem Spiel, was das Reglement betrifft, fast ausschließlich auf Vermutungen angewiesen. Wie ersichtlich, weisen alle Felder Musterungen auf, ornamentale Verzierungen aus Muscheln, rotem Kalkstein und Lasurit. Manche Bilder wiederholen sich, selbst die Rosetten „in sich“ sind unterschiedlich gemustert. Sicherlich hatte diese Differenzierung ihre Bedeutung, hinter deren Geheimnis bisher jedoch noch keiner kam. Beschränken wir uns deshalb auf die Zugweise, die vielleicht so gewesen sein könnte: Einsatz auf der großen, der Zwölfquadrateseite, und zwar entweder auf dem linken unteren (1) oder oberen Rosetteneckfeld (9). Dann führt der Weg sozusagen von Rosette zu Rosette, schließlich durch die Mittelreihe auf die andere, auf die kleine (Sechsquadrat-) Seite. Schematisch dargestellt sieht das so aus:

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

Die Rosettenfelder sind 1 (gleichzeitig das Einsatzfeld für beide Parteien), 5, 9, 16 und 20. Die Felder 13 und 14 bilden die Brücke. Zwischen allen Rosettenfeldern liegen drei Felder mit anderer rätselhafter Symbolik. Auffallend oft wiederholt sich darin die Zahl $\ddot{\cdot}$ (5; siehe auch Seite 144 „Zinko“).

Auch andere, kompliziertere Versionen der Spielweise, alle „mit mutmaßlichem Charakter“, sind möglich; sie zu

und sie zu vorteilhaften Zügen auszunutzen, wie erfolgreich er Stellungen aufzubauen und den Gegenspieler in ungünstige Positionen zu manövrieren vermag. Mit den Steinen hat es eine besondere Bewandtnis. Es handelt sich um 10 weiße (helle) und 10 schwarze (dunkle), und alle haben auf beiden Seiten eine sich unterscheidende, besondere Kennzeichnung, etwa: Punkte, Kreise, Kreuze, und zwar auf der einen Seite beispielsweise kleine (auch grüne oder rote), auf der anderen große (auch gelbe oder blaue). Die Steine werden nämlich zu gegebener Zeit umgedreht und gewinnen dadurch an Stärke, an Gefährlichkeit...

Diesem Turmspiel liegt eine Idee zu Grunde, der man interessanterweise in dem altrussischen Brettspiel Baschni (Seite 88) begegnet, das seinerseits wiederum Dr. Emanuel Lasker, den langjährigen Schachweltmeister, zur Erfindung des Brettspiels Laska anregte: Die Steine werden im Laufe des Spiels nicht nur gedoppelt, wie beim Damespiel, sondern zu mehrsteinigen Türmen gehäuft. Baschni heißt übrigens im Russischen nichts anderes als - Türme (baschnja, „der Turm“).

In allen 3 genannten Spielen bringen die Teilnehmer ihre Steine nach und nach auf das Brett, ziehen und machen Gefangene, wobei, wirft der Spieler auf einen gegnerischen Stein, der eigene darübergestellt und im weiteren Spielverlauf mitgenommen wird... Doch gehen wir der Reihe nach.

Wie üblich, wird ausgewürfelt, wer die weißen Steine erhält und das Spiel eröffnet. Und wie üblich, wird auch abwechselnd gesetzt und gezogen. Es gilt für die beiden Partner, ihre 10 Steine auf das Brett zu bringen und dem Zielfeld zuzuführen, wobei sich der eigentliche Kampf auf der mittleren Reihe abspielt. Hier werden gegnerische Steine gefangen genommen und normalerweise (sie müssen nicht) in Gestalt eines Turmes in Richtung Zielfeld befördert, sofern man sie nicht unterwegs befreit...

Im einzelnen geht das folgendermaßen vor sich: Nur Würfe mit 1, 2, 3, 4 und 5 Augen sind gültig; der am Zug befindliche Spieler darf dann einen seiner Steine entsprechend dieser Augenzahl vorrücken. Wer hingegen eine 6 wirft, muß einmal aussetzen. Für Weiß ist 1 das Einsatzfeld, dann ver-

läuft der Parcours weiter nach 2, 3 und 4 über die achtfeldrige Mittelbahn bis zur Vorburg und Burg (5 und 6) zum Zielfeld. Wirft der Weiße anfangs zum Beispiel eine 4, setzt er seinen ersten Stein auf dem Feld 4 ein. Folgt im nächsten Zug wieder eine 4, rückt er bis zum 4. Feld (von links) auf der Mittelbahn vor. In ähnlicher Weise besetzt der auf dem Feld I startende Schwarze, wirft er eine 5, über II, III und IV rückend, das 1. Feld der Mittelbahn; und weiter geht seine Reise bis zur Vorburg und Burg (V und VI). Während die ersten 4 Felder auf beiden Seiten für den Gegner tabu sind und von ihm nicht betreten werden dürfen, gelangen gegnerische Steine nur als Gefangene in den Burgbereich (5 und 6, V und VI). Die Spieler sind bemüht, nach und nach alle ihre Schäfchen ins Trockene, das heißt ins Ziel zu bringen, dürfen sich aber statt dessen auch auf einzelne Steine konzentrieren und andere Manöver unternehmen. Das Hauptanliegen besteht darin, sich möglichst vieler gegnerischer Steine zu bemächtigen. Gelangt ein eigener Stein auf ein vom Gegner besetztes Feld, wird der eigene daraufgesetzt und kann (muß aber nicht) bei nächster passender Gelegenheit als Gefangener mitgenommen werden. Ist ein Feld durch einen eigenen Stein besetzt, darf dieser ebenfalls gedoppelt werden. Überhaupt dürfen die Türme beliebig hoch sein, aber aus nicht mehr als 5 eigenen Steinen bestehen, ungeachtet „dazwischen ansässiger Feinde“. Der zuoberst liegende Stein verrät, wer der Besitzer des Turmes ist und dessen Zugweise bestimmt. Während mehrere gegnerische Steine auf einmal erbeutet und als Gefangene mitgeführt werden können, müssen die eigenen Steine, sofern sich mehrere übereinander befinden, stets einzeln weiterziehen. Stehen eigene und gegnerische „schichtweise“ übereinander, darf der Turm nur bis zum nächsten eigenen Stein abgetragen werden. Nur die unter dem obersten eigenen Stein liegenden gegnerischen können als Gefangene ins Ziel mitgeschleppt werden, wohin man jedoch auch ohne Gefangene gelangt.

Wichtig ist, das Ziel mit genauem Wurf zu erreichen, andernfalls muß der Spieler einen anderen Zug machen oder solange aussetzen, bis der Wurf „sitzt“ und exakt ins Ziel trifft. Die Felder 5 und V stellen die Vorburg, die sichere Zufluchtsstätte, sowie 6 und VI die eigentlichen Zielfelder dar.

Hier sind die mitgeführten Gefangenen endgültig verloren, sie werden vom Brett genommen. Die eigenen Spielsteine hingegen bleiben weiterhin aktiv: Sie werden umgedreht (ähnlich wie beim Reversi), so daß die andere, zum Beispiel durch ein großes Kreuz gekennzeichnete (oder anders gefärbte) Seite nach oben zeigt. Das bedeutet eine Verstärkung der Figur, die von nun ab als Einzelstein (nur als solcher) nach beiden Richtungen zieht und gefangen nimmt, dann aber mit dem Gefangenen wie vordem, erneut nur in einer Richtung, und zwar zur Burg, ziehen darf. Übrigens sind auch die Großkreuzsteine gegen eine Gefangennahme nicht gefeit.

Wer auf diese Weise zuerst alle Gegner entweder auf der Mittelbahn in seine Gewalt oder ins Ziel gebracht hat, ist der Sieger in dieser Turmspielpartie.

Petteia im Trojanischen Pferd?

Nicht nur die Wissenschaftler beschäftigen sich bis auf den heutigen Tag mit dem der Überlieferung nach im 12./13. Jahrhundert v. u. Z. über 9 Jahre währenden trojanischen Krieg. Troja (Ilion) war eine alte, schon im III. Jahrtausend v. u. Z. gegründete Stadt im nordwestlichen Kleinasien. Bekanntlich leisteten die Trojaner den Griechen heftigen Widerstand. Lediglich durch eine Kriegslist des Odysseus konnten die Angreifer ihre Festung erobern und nach fast zehnjähriger Belagerung zerstören. Der Feind hatte ein riesiges hölzernes Pferd eingeschleust, in dessen hohlem Bauch sich seine tapfersten Krieger verborgen hielten... Übrigens, wer mehr über diese sagenumwobene Stadt erfahren und sogar Dokumente und Gegenstände aus jener weit entfernten Zeit sehen möchte, der besuche die Heinrich-Schliemann-Gedenkstätte in Ankershagen bei Waren (Müritz) im Bezirk Neubrandenburg. In diesem heute als Museum eingerichteten Haus verbrachte Heinrich Schliemann (1822 bis 1890), der ursprünglich nur aus Liebhaberei Altertumsforschung betrieb und dann als Entdecker von Troja weltberühmt wurde, seine Kindheit.

Der trojanische Krieg kennt mehrere Helden, einer war Palamedes, der in der nachhomerischen Sagenüberlieferung als ein besonders kluger Feldherr galt. Ihm wird die Erfindung der Buchstabenschrift, der Zahlen und auch eines Brettspiels zugeschrieben. Dies sei geschehen: Als die griechische Flotte infolge völliger Flaute nicht in See stechen konnte, begann der Kampfgeist der Truppe zu sinken. Verzagtheit und Langeweile machten sich breit. Da dachte sich Palamedes ein Spiel aus, das alle schlagartig derart fesselte, daß von Niedergeschlagenheit keine Rede mehr war. Alle stürzten sich quasi auf das neue Spiel, das den Namen Petteia erhielt. Sogar die Krieger im Rumpf des trojanischen Pferdes sollen von ihm hingerissen gewesen sein, wie die Überlieferung verbürgt.

Seinerzeit gab es noch kein Amt für Patent- und Erfindungswesen. So ist dies einer der seltenen Fälle, da uns der Name des Erfinders eines Brettspiels aus dem Altertum bekannt ist, eben – Palamedes. Nicht von ungefähr ist nach ihm die erste Schachzeitung der Welt benannt – „Le Palamède“, 1836 in Paris gegründet.

Brettspiele waren in Griechenland schon in der klassischen Zeit, zumindest in der griechischen Literatur, seit Homer (8. Jahrhundert v. u. Z.) nachweislich bekannt. Diese Nachweise werden etwa seit dem 2. Jahrhundert bis heute gesammelt und diskutiert, denn es herrscht bei weitem nicht in allen Punkten Klarheit. Nach wie vor bemühen sich die Historiker, Licht in das Dunkel der Entstehungsgeschichte zu bringen. Allgemein neigen die Experten zu der Auffassung, daß die Brettspiele Griechenlands und Roms aus den älteren Spielen in Ägypten, Ur und in Palästina hervorgegangen, und daß sie über die Mittelmeerinseln dorthin gelangt sind. Das stimmt mit der Ansicht des griechischen Philosophen Platon überein, der die Originalabstammung zweier griechischer Brettspiele, sowohl Petteia als auch Kybeia, Ägypten zuschreibt. Was waren das für Spiele? Sich mit dieser Frage befassen, bedeutet gleichzeitig, eine andere zu beantworten: Woher haben die Spiele ihren Namen?

Das Wort Petteia entstammt dem griechischen pettos („Kieselstein“, eine Art Achat), was offensichtlich auch für „Spielstück“, „Spielstein“ gebraucht wurde. Es ist eine allgemeine

Erscheinung im Sprachgebrauch der Brettspiele, ihnen Namen zu geben, die man von den Namen der Figuren, mit denen man spielte, ableitete. Die Römer beispielsweise gebrauchten den Ausdruck *ludus calculorum* für jedes Brettspiel, bei dem *calculi* (Spielsteine oder -marken) benutzt wurden, und bezeichneten ihr Brettkampfspiel, bei dem die *Latrunculi*, „Soldaten“, als Akteure auftraten, mit *Ludus latruncularum* oder einfach mit *Latrunculi*. Dieser (Sprachge-) Brauch läßt sich auch in den romanischen Sprachen bis hinein ins mittelalterliche Europa feststellen. Als die Schach, Table (auch Zabel) und Merels (Mühle) genannten Spiele Südeuropa erreichten, hießen sie *scacci*, *tabulae* und *merelli*, weil sie mit Schach-, Tisch-, Brettfiguren gespielt wurden. *Merelli* – so lautete einst in Italien der Name für das Mühlespiel, und so hießen auch die Mühlesteine – *merelli*.

In gleicher Weise verhält es sich mit den Damesteinen. Diese Regel der Brettspielnomenklatur blieb nicht auf Europa begrenzt. Auch in Afrika und Asien gibt es dafür deutliche Hinweise. Die Bohnen- und Mancolaspiele heißen zum Beispiel einfach deshalb so, weil dabei Bohnen oder Saatkörner als Spielsteine benutzt werden. Und indem die Griechen ihr Spiel *Petteia* nannten, folgten sie lediglich der allgemeinen Gepflogenheit. In gleichem Sinne nannten sie das Würfelspiel *Kybeia*, „Würfel“, weil dazu ein auf allen sechs Flächen bezeichneter *Kybos*, ein „Sechsfächenwürfel“, benötigt wurde. Es bedurfte nicht geringer Mühe der Brettspielforscher, um diese Begriffe im Laufe der Zeit allgemein zugänglich zu machen, und zwar – *Petteia* für ein Spiel ohne, *Kybeia* für ein Spiel mit Würfel. Es waren bestimmt nicht die einzigen Brettspiele, die in der Stadt der Athene auftauchten, aber sie scheinen nach Meinung der Experten die einzigen gewesen zu sein, die, um zu einer gewissen Meisterschaft zu gelangen, eine längere, kontinuierliche Praxis voraussetzten.

Leider ist über das *Petteiaspiel* selbst so gut wie nichts bekannt. Wir wissen nur, daß es ein „Fünflinienspiel für 2“ war, und daß jeder Partner mit 5 Steinen spielte. Einer davon hieß Götterstein und die (Mittel-) Linie, auf der er stand – heilige Linie. Daher auch ein Ausdruck der Griechen, die von einem, den die Umstände zu äußersten Maßnahmen

zwingen, sagen: Er bewegt sich auf der heiligen Linie (am Rande des Abgrunds). Dieses geflügelte Wort gibt zu verstehen, daß man den Götterstein nur dann zog, wenn der Betreffende faktisch keinen Ausweg mehr hatte. Es könnte allerdings auch so gewesen sein, daß ein Stein, der keine andere Möglichkeit mehr besaß, zur heiligen Linie zog und zum Götterstein wurde, sich gleichsam (wie der Bauer im Schachspiel, wenn er ein Umwandlungsfeld erreicht) in eine andere Figur verwandelte...

Der Begriff „Fünflinienspiel“ kommt, nebenbei bemerkt, auch in anderen Brettspielregionen vor, zum Beispiel in Asien. Beim südindischen Pancha, „Fünferspiel“, wird auf den nicht markierten Feldern (ohne Kreuz) gezogen und geschlagen, während die anderen, mit Kreuz markierten, gewissermaßen als Wachposten darauf achten, daß auf diesen Feldern keiner Gefangene macht.

Petteia neu erfinden!

Petteia scheint alles andere als einfach und leicht gewesen zu sein. Wie Platon versichert (427 bis 347 v. u. Z.), erforderte es nicht nur Können, sondern auch Wissen. In einem seiner Werke schreibt der griechische Philosoph, daß „ein unerfahrener Spieler eingesperrt oder abgeschnitten wird und nicht weiß, wohin treten...“ Im Schach spricht man in solchen Fällen vom „Erstickungstod“. An anderer Stelle lehrt Platon ganz allgemein, daß „niemals jemand ein guter Brettspieler oder Würfelspieler werden kann, wenn er die Sache nicht von klein auf übt, sondern sie nur nebenher betreibt...“, und speziell auf Würfelspiele bezogen, „daß man zu Rate geht über das Geschehene und wie beim Fall der Würfel gemäß dem vorliegenden Wurf seine Entscheidung trifft, so wie es der überlegende Verstand als bestes empfiehlt...“

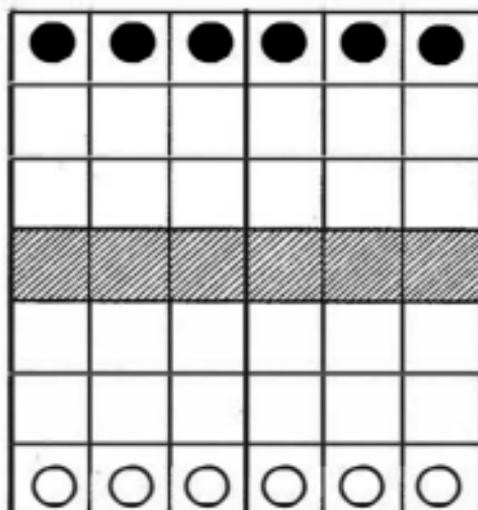
Auszüge über griechische Brettspiele sind auch in der Enzyklopädie „Onomastikon“ von Julius Pollux (Polydeukes) aus Ägypten, seit 178 Professor für Sophistik in Athen, enthalten. Er nennt darin das Brettspiel Petteia zwar Polis

(„Stadt“) und Poleis („Stätte“), doch besteht an der inhaltlichen Identität des Spiels beziehungsweise beider Namen kein Zweifel. Nach der Beschreibung bei Pollux war Polis ein Kampfspiel für 2, wobei die Steine die Zugweise des Schachturmes besaßen und sich gegenseitig schlugen. Sowohl Platon als auch Pollux nannten diese Steine „Hunde“. Man vermutet, daß aufgrund der Figurenanzahl die beiden unteren und oberen Reihen in der Ausgangsstellung mit je 6 Steinen zu besetzen waren.

Unter den in Griechenland gefundenen Brettspielrelikten erweckt ein auf einem Bild dargestellter 6 · 7-Felder-Spielplan mit 12 Steinen darauf das besondere Interesse: Innerhalb einer Menschengruppe spielen 2 Männer an einem solchen Brett. Auf einem anderen Bild hocken 2 Spieler vor einem 4 · 5-Felder-Brett. Wäre das nicht eine zusätzliche Anregung, Petteia neu zu erfinden?

Nach alledem zu urteilen, könnte man sich folgendes Reglement für ein Spiel auf 6 · 7 Feldern vorstellen. Es wird auf den Feldern operiert (ebenso gut ließe sich Petteia auf Linien und Schnittpunkte verlagern). Beide Partner haben je 6 farblich oder in der Form sich unterscheidende Spielsteine, womit sie in der Ausgangsstellung die untere und die obere Reihe belegen (Abb. 12). Dann geht es abwechselnd zug-

Abb. 12



weise immer ein Feld geradeaus vorwärts und seitwärts, und zwar ohne Schlagen und, bis auf eine Ausnahme, ohne Springen. Somit wird nur gezogen und gegebenenfalls ausgewichen. Die Ausnahme bezieht sich auf die mittlere Waage-rechte (4. Reihe), die sogenannte heilige Linie. Wer sie be-tritt, darf auch schräg ziehen, worin ein Vorteil besteht. Nachteilig hingegen ist, daß der Stein gleichzeitig einer eventuell vor ihm stehenden feindlichen Figur zu einem Tempo verhilft, indem diese über ihn hinwegspringen darf und gleich 2 Felder vorankommt.

Sieger ist, wer zuerst alle 6 Steine auf die Reihe der gegne-rischen Ausgangsstellung gebracht hat. Diese Version trägt Saltacharakter. Doch lassen sich bestimmt noch weitere Pet-teia-Variationen, auch mit Schlagen, mit Springen und in anderer Form ersinnen; sie alle harren der „Erschließung“.

Am Brett – die alten Römer

Zu den Brettspielen, deren Regeln zwar sehr lückenhaft, die aber historisch von großer Bedeutung sind, gehört das altrö-mische Spiel Latrunculi. Außer den Funden im einstigen alten Rom selbst sowie in Griechenland und Ägypten ent-deckte man inzwischen mehrere weitere steinerne Spielbret-ter, in quadratische und rechteckige Felder geteilt (7 · 8, 8 · 8, 9 · 10), bei Ausgrabungen altrömischer Militärsiedlun-gen in Britannia am Hadrianswall. Aller Wahrscheinlichkeit nach stammen sie von römischen Legionären, die in ihrer Freizeit Latrunculi spielten.

Das Spiel selbst tauchte bereits vor unserer Zeitrechnung im alten Rom auf und hatte viele Anhänger. Sein vollständiger Name war Ladus latrunculorum (Spiel der Latrunculi), später einfach Latrunculi. Seit mehr als dreihundert Jahren erforschen die Historiker dieses Spiel. Einen wertvollen Hin-weis gab schon M. Valerius Martial (um 40 bis 102), der Klassiker der römischen Epigramme, in einem seiner Sinn-sprüche. Dabei kommt das neue Wort latrones (Mehrzahl von latro) vor, und wir erfahren, daß damit „Figuren, wert-volle Steine“ gemeint sind. Demnach gab es zweierlei Figu-

renbezeichnungen und -arten: Latrunculi und Latrones. Wichtig ist ein Auszug aus der Enzyklopädie des Kirchenlehrers Isidorus von Sevilla (570 bis 636), worin er die Gangart der Steine beschreibt: „Die Figuren bewegen sich teils geordnet, teils hierhin und dorthin, weshalb die einen die Gewöhnlichen (ordinarii) und die anderen die Umherziehenden, Wandernden (vagi) heißen. Jene, die sich überhaupt nicht bewegen können, werden als Unbewegliche bezeichnet...“

Im alten Rom bedeutete Latrunculi (auch Latrunculus) einfach Soldatenspiel, vom lateinischen latro, „Soldat“. Später erhielt das Wort latro noch den Sinn „Dieb“, „Räuber“; und schließlich wird mit latro der Bauer im Schach bezeichnet.

Historisch bedeutsam ist, daß man beim Latrunculispiel zum Unterschied von den beiden bekanntesten Brettspielen der alten Griechen, Kybeia und Petteia, die man auf Linien austrug, erstmals einem karierten, gefelderten Spielbrett begegnet. Isidorus von Sevilla spricht von zwei Arten von Figuren, von den Vagi und den Ordinarii, während die Unbeweglichen keine eigenständigen Figuren darstellten, sondern diese oder jene der beiden genannten Figuren in einer besonderen Stellungssituation auf dem Brett kennzeichneten, indem sie, blockiert, keine Zugmöglichkeit besaßen. Der gelehrte spanische Schriftsteller kennzeichnete die Vagi als Wandernde, Umherziehende, weil sie offensichtlich weitschrittige Figuren waren. Die Gemeinen (Ordinarii) machten hingegen nur kurzschrittige „Ordnungszüge“. Im alten Rom hieß der „gewöhnliche“ Soldat Ordinarius, und diese, das Fußvolk, standen auf dem Schlachtfeld immer vorn, in der ersten Reihe. In seinem Schutz, in der hinteren Reihe, postierten sich die stärkeren Truppengattungen, beispielsweise die Kavallerie; eben das waren – auf das Spielbrett übertragen – die weitschrittigen Vagi, die sich im Kampf auf größerem Raum, praktisch nach allen Seiten, bewegten.

Aufgrund daraus resultierender Schlüsse stellten einige Brettspieleexperten die Hypothese auf, daß die alten Römer bereits das Schachspiel gekannt haben müßten, weingleich in anderer, „vorhistorischer“ Form. So ist denn auch im „Großen Vollständigen Universal-Lexikon“, das Johann

Heinrich Zedler (1705 bis 1763), Verleger in Leipzig, 1742 herausgab, zu lesen: „Die Römer hatten ebenfalls eine Art von Schachspiel, darzu sie dreißig Steine, so Soldaten hießen, nämlich fünfzehn schwarze und fünfzehn weisse, gebrauchten. Wer nun dem anderen seine Soldaten und den Vornehmsten, so Rex hieß, gefangen nehmen konnte, der hatte gewonnen.“

Entgegen einer solchen Annahme haben jedoch weder die Römer noch die alten Griechen das Schachspiel gekannt. Der lateinische Ausdruck, jahrhundertlang als „Schachspiel“ übersetzt, galt in Wirklichkeit für Spiele, die bestenfalls entfernt dem Dame- oder Mühlespiel ähnelten. Es sei hierzu ergänzt, daß auch diese beiden Brettspiele im heutigen Sinne unbekannt waren.

Obwohl uns die Römer die Regeln ihres Latrunculispiels nicht hinterlassen haben, ist es gelungen, durch gründliches Studium der lateinischen Texte, durch zahlreiche Vergleiche und logische Schlüsse, dieses Spiel zu rekonstruieren. Dabei ist einerseits eine große Originalität dieses Spiels erkennbar, während andererseits Elemente des Damespiels mit gewissen schachlichen Merkmalen zusammenklingen. Der wahre und vollständige Name dieses Brettspiels wird mit „Spiel der Diebe und der kleinen Diebe“ übersetzt, wobei die Latrunculi die kleinen Diebe und die Latronen die (großen) Diebe waren. Wie schon erwähnt, bedeutete das Wort latro zunächst Soldat und erhielt erst im Laufe der Zeit den Sinn Dieb, Räuber. Übrigens scheint das Latrunculispiel, ähnlich wie in unserem heutigen Schachspiel, auch auf übergroßen Brettern mit lebensgroßen, also lebenden Figuren gespielt worden zu sein.

Doch nun zum Latrunculispiel selbst, das wir in 2 Varianten vorstellen – a) das Räuberspiel, b) das Soldatenspiel. Das Räuberspiel ist eine Rekonstruktion des Franzosen Becq de Fouquières, das Soldatenspiel eine „Eigenbauversion“ bei gleicher Ausgangsstellung. Jeder der beiden Rivalen besetzt hier wie da auf einem farblosen 8 · 8-Felder-Brett 2 Reihen mit Steinen, angeordnet wie beim Schachspiel. Beim Räuberspiel stehen auf der jeweiligen ersten Reihe die Diebe, dargestellt durch Schachdamen, und auf der jeweiligen zweiten – die kleinen Diebe, dargestellt durch Schachbauern.

Die Aufgabe jedes Spielers ist es, die Steine des Gegners nach und nach zu nehmen oder festzusetzen. Die Besonderheit des Latrunculispiels besteht dabei vor allem in der Eigenart des Schlagens, die weder der des Schachs, noch der des Damespiels entspricht. Das Wegnehmen geht nur, wenn ein Stein des Gegners sozusagen unter doppeltem Beschuß steht und sich dem nicht zu entziehen vermag. Alle Damen und Bauern haben das Recht, jede Figur des Gegners anzugreifen. Der französische „Rekonstrukteur“ spricht von „Schach bieten“. Wir möchten diesen Begriff nur bedingt benutzen, da erstens damals von Schach kaum die Rede gewesen sein konnte und zweitens die Anwendung des Wortes Schach im Latrunculispiel nur Verwirrung stiften würde.

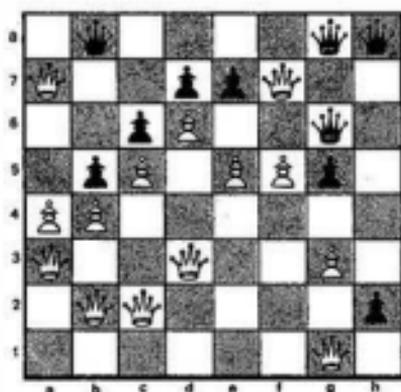
Die Bauern ziehen nur einen Schritt geradeaus (vorwärts), nehmen aber jede benachbarte gegnerische Figur aufs Korn, auch rückwärts. Hat ein Bauer das letzte Feld erreicht, wird er zur Dame. Die Latrunculidamen ziehen wie die Schachdamen und greifen ebenso wie diese aus der Ferne an. Sieht ein Spieler, daß eine Figur bedroht und ihr nicht zu helfen ist, daß er sie wohl oder übel dem Gegner überlassen muß, bleibt ihm nichts anderes übrig, als eine andere zu ziehen. Der Gegner, am Zug, vereinnahmt dann diese Figur, indem er sie vom Brett entfernt, und führt zugleich den eigentlichen, einen beliebigen Zug aus. Die Taktik des Schlagens der Figuren besteht darin, mehrere feindliche Figuren, meist sind es 2, gleichzeitig anzugreifen, so daß der Gegner nur eine von ihnen retten kann und die zweite verliert. Eine Dame kann unter Umständen bis zu 5 Figuren des Gegners zugleich angreifen (Abb. 13). Jedoch auch wenn man mehr als 2 gegnerische Figuren angreift, darf mit jedem Zug immer nur eine genommen werden. Um mehrfaches „Schach“, das heißt einen Mehrfachangriff zu vermeiden, muß sich der Spieler darum bemühen, die Reihe der Bauern nach rückwärts möglichst gedeckt zu halten, damit diese nicht von hinten oder in der Mitte angegriffen werden können.

Zur Diagrammstellung (Abb. 13): Weiß, am Zug, hat mit Dg1 und Bg3 den schwarzen Bauern h2 sowie mit Da7 und Bd6 den schwarzen Bauern d7 angegriffen, könnte somit einen von ihnen vom Brett nehmen und dann einen beliebigen Zug ausführen. Außerdem ist der schwarze Bauer b5 zwei-

mal durch Bauern (a4/b4 und b4/c5) sowie zusätzlich durch die Dame d3 angegriffen. Schwarz hat seinerseits ebenfalls mehrere Doppelangriffe (auf die weißen Bauern c5, d6, f5 sowie auf die Dame f7 durch Dg8, Dg6 und Be7).

Das Diagramm zeigt jedoch eine konstruierte Stellung und führt anschaulich einen „Fünffachangriff“ vor Augen:

Abb. 13



Spielt Weiß e5–e6, und antwortet Schwarz mit Dh8–e5, so sind 5 Figuren Doppelangriffen ausgesetzt, und zwar 1. der Bauer e6 (durch De5, Bd7 und Be7), 2. der Bauer d6 (durch De5, Bc6, Bd7 und Be7), 3. der Bauer c5 (durch De5, Bb5 und Bc6), 4. der Bauer f5 (durch De5, Dg6 und Bg5) sowie 5. der Bauer g3 (durch De5 und Bh2).

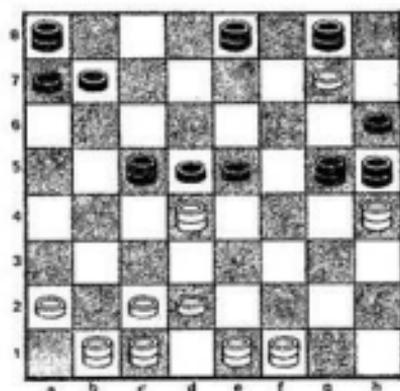
Partien zum altrömischen Räuberspiel, geschweige denn eine „Eröffnungslehre“, gibt es (noch) nicht. Man müßte probieren, um die besten spielbaren Anfänge und Fortsetzungen herauszufinden. Nachstehend ein kleiner „Auftaktversuch“: Weiß – Schwarz, 1. b2–b3 b7–b6 2. b3–b4 b6–b5 3. c2–c3 a7–a6 4. c3–c4 a6–a5 5. (:b5) b4–b5 (Weiß schlägt den zweimal angegriffenen schwarzen Bauern b5 und zieht seinerseits auf dieses Feld) 6. ... c7–c6 7. Da1–e5 (:b5) d7–d6 (um den weißen Schlagzug auf b8 zu verhindern) 8. Db1–b4 De6 9. (:a5) De5–b2, und Weiß hat Vorteile...

Im folgenden nun die avisierte zweite Latruncularvariante, das „Soldatenspiel“, mit gleicher Ausgangsposition. Die Damen (D) werden hier der Differenzierung wegen als Offiziere (O) bezeichnet. Weiß beginnt, die Spieler sind abwechselnd

an der Reihe. Die Bauern (Soldaten) können im 1. Zug 2 Felder vorrücken, ziehen allgemein aber immer nur ein Feld geradeaus-vorwärts. Die Zugweise der Offiziere ist sowohl geradeaus-vorwärts und -rückwärts als auch schräg-vorwärts und -rückwärts nach Belieben über die gesamte Länge der Reihen (waagrecht) und Linien (senkrecht) bis zu dem Feld, auf dem sich eventuell eine Figur oder ein Stein befindet. Eine weitere Besonderheit besteht darin, daß zwar geschlagen, aber nicht gesprungen wird. Das Schlagen geschieht auf ungewöhnliche Weise: indem 2 eigene Steine einen Gegner waagrecht, senkrecht (von oben!) oder diagonal in die Zange nehmen und einklemmen. Der Stein wird sofort vom Brett entfernt. Da im antiken Latrunculi kaum eine Umwandlungsregel bestanden haben dürfte, führen wir sie hiermit ein: Steine, die die letzte Reihe (die erste des Gegners) erreicht haben, verwandeln sich in Offiziere. Allerdings scheint sich das für die Latrunculiauern seltener zu erfüllen als bei ihren Schachkollegen.

Falls ein Offizier zwischen 2 feindliche Soldaten gerät, was nur waagrecht oder diagonal geschehen kann, wird dieser gleichfalls geschlagen. Ebenso wird mit einem zwischen 2 eigene Offiziere geratenen gegnerischen Offizier verfahren. Das gilt auch, wenn 1 Bauer und 1 Offizier der gleichen Farbe einen Gegner in die Zange nehmen; als „Zange“ gelten immer nur die besetzten beiden unmittelbaren Nachbarfelder. Sagen wir, es steht ein schwarzer Stein auf d5, dann kann er von 4 verschiedenen Seiten in die Zange genommen und geschlagen werden: c5/e5, d4/d6, c4/e6, e4/c6. Begibt

Abb. 14



sich ein Stein absichtlich oder versehentlich in eine Zange, geschieht ihm nichts. Auch Doppel- und Mehrfachzangen sind möglich. So kann der Weiße, dem in der Diagrammstellung (Abb. 14, mit Damesteinen) auch der Zug 1. Ob1-b6:c5 zur Verfügung steht, zum Beispiel den Bauern e5 und den Offizier g5 gleichzeitig schlagen: 1. Of1-f6:e5:g5. Die Partie könnte so weitergehen: 1. ...Oe8-e3:d4 2. Oh4-f4:e3 Oh5-g6:g7 3. c2-c4 0g8-e6:f6 4. Ob1-b4 Oe6-e5 (droht Oe5-c3:c4) 5. d2-d4 (Fehlzug? Es droht sowohl Ob4-b6:c5 als auch Of4-f6:e5; doch es geschieht:) 5. ...Oe5-e3:d4 6. Oc1-d2:e3 Oc5:b5 7. Oe1-e6:d5 b7-b6 (es drohte Oe6-a6 [oder b6]:b5) 8. Oe6-c8 a7-a6 9. a2-a4 Ob5-f5 (droht Oa8-f3:f4) 10. Of4-g4, und Weiß hat mit 2 Mehroffizieren klare Gewinnchancen.

Die Partie ist beendet, wenn ein Teilnehmer keine Figur mehr auf dem Brett hat oder die eventuell noch verbliebenen Bauern und Offiziere nicht mehr ziehen kann. In beiden Fällen hat der andere Spieler die Partie gewonnen. Läßt sich auf keiner Seite mehr eine Zange bilden, entscheidet das Material: 1 Bauer - 1 Punkt, 1 Offizier - 2 Punkte. Ergibt sich Punktgleichheit, ist die Partie remis.

Spiele, lachen, leben!

Das Latrunculispiel war allerdings nicht das einzige Brettspiel im alten Rom. Einige weitere seien hier kurz erwähnt. Eins hieß „Zwölflinienspiel“ (Ludus duodecim criptorum). Der Spielplan bestand aus 3 · 12 Feldern, die allgemein eine interessante Besonderheit aufwiesen: sie setzten sich aus Zeichen beziehungsweise Sinnbildern, gewöhnlich aus Buchstaben, Monogrammen und sogar aus ganzen Sätzen, aber auch aus Kreisen, Kreuzen, Quadraten, Halbmonden, Blättern zusammen. Nicht immer, aber meist, gab man dem Text auch einen Sinn, der sich auf 3 Hauptpunkte bezog: a) auf die Grundregeln für die Spieler, b) auf Spöttere und Neckerei und c) auf Empfehlungen für den Zirkus, für Festveranstaltungen, Vergnügungen, Belustigungen. Die Zeichen waren waagrecht und senkrecht in Anzahl und Form genau

abgemessen, zum Beispiel beim Zwölflinienbrett von Tim-gad (Nordafrika), rechts die Übertragung ins Deutsche:

VENARI	LAVARI	JAGEN	BADEN
LVDERE	RIDERE	SPIELEN	LACHEN
OCCEST	VIVERE	DAS IST	LEBEN

Ein Brett, das in Ostia (Italien) gefunden wurde, zeigte folgende „Ausgangsstellung“:

C	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	B
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
D	D	D	D	D	D	E	E	E	E	E	E

Allein in Rom sind über 100 derart beschriftete Bretter gefunden worden. Ein Spielbrett, wahrscheinlich aus der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts u. Z., förderten Archäologen in Holt (Denbigshire, Nordwales) zutage. Es ist im Nationalmuseum von Wales in Cardiff ausgestellt. Aus Ochsenleder angefertigt, sind die 12 Felder der beiden äußeren Reihen durch herzförmige Efeublätter gekennzeichnet, während die der mittleren Reihe und des Zentrums Halbkreise, ein Monogramm und eine sechsarmige Rosette schmücken. Ein hübsches Spielbrett mit kleinen Musterungen entdeckte man 1931/32 bei Ausgrabungen von Gräbern nördlich des zweiten Nilkatarakts. Bei diesem, aus einem Stück gefertigten und 77,5 × 37 Zentimeter großen Holzbrett sind Rahmen und Ecken aus Silber sowie die kleinen Quadratfelder feine Intarsienarbeiten aus Elfenbein. Auch 30 Steine, je zur Hälfte aus Elfenbein und Ebenholz, ferner 5 Elfenbeinwürfel, die Reste eines Pyrgos (Würfelbechers) sowie ein Lederbeutel, in dem die Utensilien getragen wurden, fehlten nicht. Das Grab stammt aus der Zeit nach 291, aber nicht später als dem 6. Jahrhundert u. Z.

Das altrömische Zwölflinienspiel war mit dem griechischen Kybeia oder Grammai identisch – beide für 2 Personen, beide mit einem Spielplan von 3 · 12 Feldern. Jeder Teilnehmer hatte 15 Steine, deren Züge man nach dem Wurf von 3 Würfeln bestimmte. Das Brett von Ostia zeigt anschaulich, wie die Figuren eingesetzt und gezogen wurden: auf der Mittelreihe A über B, C und D bis E.

Ein Luftloch für den Widerpart

Artverwandte typische Kampfspiele auf dem Brett wie Pet-teia und Latrunculi tauchen noch in anderen, zum Teil in weit voneinander entfernten Gegenden der Erde auf – nicht nur in Arabien und Afrika, in Irland und Wales (dort übrigens mit dem sehr exotischen Namen Gwyddbwyll), auch in Asien (in Japan: Hashami shogi, siehe Seite 110) und sogar in Lappland (Tablut, siehe Seite 126). Wir stellen nachstehend 2 Spiele mit relativ festem Reglement vor, die unseres Erachtens mit einigem Einfühlungsvermögen ohne weiteres in die Praxis übernommen werden können.

So ist auf der Somalihalbinsel im Nordosten Afrikas ein Spiel auf einem 5 · 5-Felder-Brett verbreitet, das die eine Volksgruppe Schantarad und die andere Bub nennt. Es ist ein Spiel für 2 Teilnehmer. Jeder hat 12 Figuren, von denen abwechselnd immer 2 zugleich einzusetzen sind, was eine interessante Besonderheit darstellt. Lediglich das Mittelfeld, das genannt bleibt leer. Sind alle Figuren auf dem Brett, beginnt das Ziehen. Die Zugweise der Steine ist: ein Feld in orthogonaler Richtung, also geradeaus vorwärts, seitwärts und rückwärts, wie der Schachturn; falls Gefangene gemacht, das heißt Steine geschlagen werden können, kommen auch die entfernteren, auf derselben Gerade liegenden Felder in Betracht. Dies geschieht nur durch Springen: der Schlagstein überspringt die zu schlagende und vom Brett zu entfernende Figur und besetzt das hinter diesem liegende freie Feld. Mit Beginn des Ziehens wird auch das Mittelfeld einbezogen. Doch ist das Schlagen auf diesem untersagt, der betreffende Stein – tabu. Es ist den Spielern gestattet, mehrere Figuren, auch in verschiedenen Richtungen, mit ein und demselben Stein zu schlagen. Weiterhin besagt die Spielregel: Falls ein am Zug befindlicher Spieler zugunfähig ist, muß der Partner einen anderen Zug machen und ihm das Weiterspielen ermöglichen. Dieser ist also verpflichtet, dem Widerpart in Notfällen entweder durch Zurücknehmen des vorherigen oder durch einen zusätzlichen neuen eigenen Zug fairerweise ein Luftloch zu verschaffen. Erst wenn auch dies nicht geht, hat der zugunfähige Spieler verloren, und der andere trägt den Sieg davon.

In dieser Form huldigen auch die Bewohner weiterer afrikanischer Staaten, wenngleich unter anderem Namen und manchmal auf einem größeren Spielplan, in Nubien und Sudan auf 7 · 7 Feldern, diesem Brettspiel.

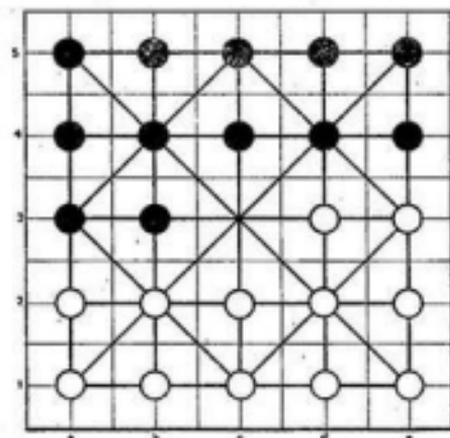
Auf einem solchen Brett, jedoch nach völlig anderen Regeln, vergnügt sich die Bevölkerung im fernen südostasiatischen Sri Lanka bei dem Spiel Gala. Schwarz hat 10 Steine und beginnt mit der Besetzung des markierten Mittelfeldes. Weiß hat 13 Steine, die dann mit den schwarzen in abwechselnder Folge eingesetzt werden, und zwar von jedem Spieler in der eigenen Hälfte. Schwarz hat zwar weniger Steine als Weiß, beginnt dafür aber eher mit dem Ziehen. Die Figuren ziehen und schlagen wiederum orthogonal wie der Schachturn. Es verliert sofort, wer als erster nicht mehr ziehen kann. Anders ausgedrückt: Wer den Gegner zugunfähig gemacht hat, gewinnt. Die Spieler sind also beim Gala nicht verpflichtet, wie beim afrikanischen Schantarad, dem zugunfähigen Partner durch Zurücknahme eines Zuges, indem man einen anderen ausführt, zu einer Zugmöglichkeit zu verhelfen.

Die Alquerquefamilie

Alquerque ist der spanische Name für eine Gruppe von Spielen mit Ziehen, Springen und Gefangennahme auf den Schnittpunkten. Ursprünglich war Alquerque die Bezeichnung für ein älteres Kampfspiel, das durch die Mauren in Spanien Eingang fand. Den allgemeinen einfachen Alquerquepielplan zeigt Abbildung 15. Er enthält 25 Schnittpunkte, die bis auf einen, im Zentrum, von je 12 schwarzen und weißen Figuren besetzt sind.

Alquerque ist ein Spiel für 2 Personen. Jeder erhält 12 Steine, die sich farblich oder in der Form voneinander unterscheiden und die auf der Abbildung gezeigte Ausgangsstellung einnehmen. Es wird nur auf den Kreuzungspunkten gespielt, das heißt von Schnittpunkt zu Schnittpunkt gezogen und gesprungen. Um das Spiel überhaupt beginnen zu können, bleibt der in der Mitte liegende Schnittpunkt frei.

Abb. 15



Es darf nur vorwärts, diagonal und seitwärts, aber nicht rückwärts gezogen, wohl aber rückwärts gesprungen werden. Ist ein benachbarter Punkt besetzt und der dahinterliegende unbesetzt, wird der betreffende Stein übersprungen und vom Brett genommen. Auch Doppel- und Mehrfachsprünge sind erlaubt. Auf diese Weise kann man gegnerische Steine in einem Zug kassieren, wobei auch eine Änderung der Sprungrichtung gestattet ist. Das Schlagen der gegnerischen Figur ist Pflicht; andernfalls, wenn dies übersehen wird, geht die eigene Figur verloren. Hier gehört also das beispielsweise beim Damespiel nicht erlaubte „Blasen“, auch „Pusten“ genannt, zum Reglement. Nicht zulässig ist, daß ein schlagender Stein bei seinem Mehrfachsprung ein Feld zweimal überspringt oder auf den Ausgangspunkt, den er vor Beginn des Zuges innehatte, zurückkehrt. Eine Figur, die die letzte Reihe (die erste des Gegners) erreicht hat, darf nicht mehr auf einen Nachbarschnittpunkt ziehen, sie darf nur noch springend gegnerische Figuren schlagen.

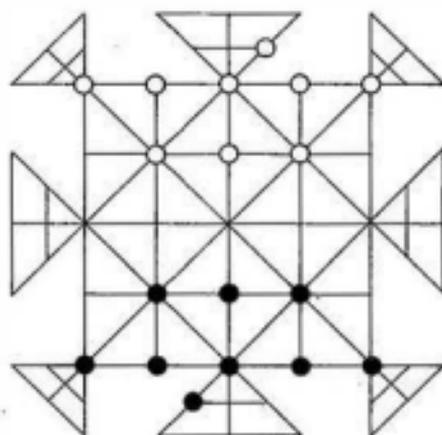
Das Ziel besteht beim Alquerque darin, eine maximale Anzahl an gegnerischen Steinen entweder zu gewinnen oder festzusetzen. Das Spiel gilt als beendet, wenn ein Teilnehmer seine sämtlichen Steine eingebüßt hat. In diesem Fall erhält der Sieger 2 Gewinnpunkte plus 1 Punkt je Mehrstein. Es kann auch passieren, daß der Blockierte mehr Steine auf dem Brett hat als der Sieger; dann erhält dieser die üblichen 2 Gewinnpunkte und der Unterlegene für jeden seiner Mehrsteine 1 Punkt.

Alquerque-spiele mit mehr oder weniger abweichenden Regeln sind in verschiedenen Teilen der Welt verbreitet, zum Beispiel in Europa in der Schweiz, in Frankreich und England, ferner in Arabien und Afrika, in Turkmenien, in Südostasien sowie bei den Indianern Amerikas. In Palästina war ein Spiel auf dem 5 · 5-Felder-Brett bekannt, bei dem die je 12 Steine nur rechtwinklig, wie der Schachturn, zogen; und es kamen nur kurze, aber keine langen oder Mehrfachsprünge in Betracht.

In verschiedenen Teilen Asiens werden dem Spielplan des Alquerque 2, 4 und mehr Dreiecke hinzugefügt (siehe auch „Drei auf dem Brett“, Seite 102). Beim Mogol Putt'hān, das in Dekhan (Vorderindien) beheimatet ist, hat jeder Spieler 16 oder 18 Steine, wobei sich die 2 zusätzlichen auf der Mittellinie hinzugesellen. Die Zug- und Schlagweise ist unverändert. Dieses vergrößerte Brett wird auch in zahlreichen anderen Spielen verwendet, die alle eigene, teils sehr exotische Namen haben.

Zwei Spiele mit gleichem Reglement des Ziehens und Schlagens, wie beschrieben, werden in Sri Lanka auf Brettern mit 4 Dreieckansätzen gespielt. Noch komplizierter erscheint der Spielplan beim Terhüchü (Abb. 16), das in As-

Abb. 16

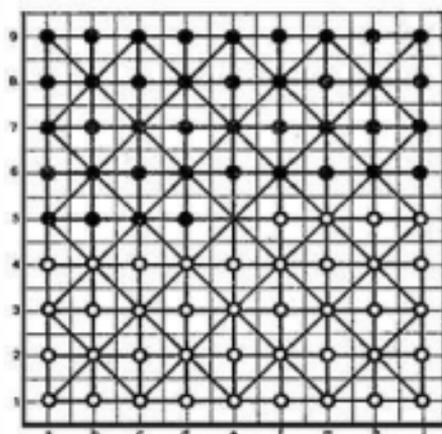


sam im Nordosten Indiens verbreitet ist. Hier haben beide Seiten nur je 9 Steine. Die 8 Dreieckräume sind für den Rückzug und als Verteidigungsschutz gedacht. Hier dürfen

Steine nicht geschlagen werden. Überhaupt darf im Quadratbereich immer nur bis zum nächsten Punkt gezogen und auf den zweiten Schnittpunkt gesprungen werden. Es gibt demnach nur kurze, keine Mehrfachsprünge.

Interessant ist auch das Vierer- oder Quadrupelalquerque auf dem größeren 9 · 9-Felder-Brett, wie es nicht nur in Indien und Indonesien, sondern auch in der afrikanischen Sahara verbreitet ist. Man spielt mit je 40 Steinen, nur der Mittelpunkt bleibt frei (Abb. 17). Die Regeln des Ziehens und Schlagens, das nicht Pflicht ist, sind unverändert.

Abb. 17



Beim Damma, auch Zamma, das in den Ländern der Sahara gespielt wird, unterscheidet sich der Spielplan von dem auf Abbildung 17 dadurch, daß die 2., 4., 6. und 8. Reihe senkrecht und waagerecht wegfallen. Damit ist die Anzahl der Linien mit Schnittpunkten stark reduziert, was sich natürlich fühlbar auf die „Zugkraft“ auswirkt. Als schwarze Figuren werden beliebige kleine Stücke, meist kleine Stöcke, benutzt – das sind die Männer, während die weißen Figuren, die Frauen, durch kleine Kugeln aus getrocknetem Kamelung dargestellt werden. Stets beginnen die Männer (Schwarz) das Spiel. Die Figuren ziehen Schritt für Schritt auf den markierten Linien geradeaus vorwärts, dürfen aber in allen Richtungen – vorwärts, seitwärts, rückwärts und schräg – schlagen. Hat eine Figur die gegenüberliegende letzte Reihe erreicht, wird sie „befördert“. Es ist allerdings

nicht bekannt, wie dies geschieht. Hier böte sich den Brettspielenthusiasten eine Gelegenheit, für Steine, die einen „Umwandlungsschnittpunkt“ erreichen, eine Sonderregelung zu schaffen. Denkbar wäre zum Beispiel eine Doppelung des Steines wie beim Damespiel. Oder es kommt die allgemeine Alquerque-Regel in Anwendung: Hat ein Stein die letzte Reihe (die erste des Gegners) erreicht, darf er nicht mehr auf einen benachbarten Schnittpunkt ziehen, sondern nur noch springen (und so gegnerische Steine schlagen).

Mühlen – exotisch und exzentrisch

Ähnlich wie das Damespiel eine weit in die Vergangenheit zurückgehende Geschichte besitzt, reichen auch die Wurzeln des gut bekannten Mühlespiels bis ins Dunkel der Vorzeit hinein. Brettspielhistoriker sind sogar der Meinung, daß aufgrund bisher gemachter Funde von Spielplänen dieses einfache, aber raffinierte Taktikspiel, dessen Vorzug darin liegt, daß es auch von Anfängern rasch erlernt werden kann, zum ältesten Spielgut der Menschheit gehört.

Das Mühlespiel ist über den ganzen Erdball verbreitet. Spielpläne fand man bereits in Ägypten auf den Dächern des Tempels von Kurna aus der Zeit um 1400 v. u. Z. (Seite 11). In Irland entdeckten Archäologen Mühlebretter in einer Begräbnisstätte aus der Bronzezeit. Auch in den Ruinen von Troja förderte man welche zutage. Eine sensationelle Entdeckung machten norwegische Altertumsforscher 1880, als sie bei Gokstad in der Nähe von Sandefjord einen Grabhügel öffneten und sich ihren staunenden Blicken ein über tausend Jahre altes Wikingerschiff darbot, das einem Monarchen als letzte Ruhestätte diente. Als „Reisegepäck“ hatte man ihm unter anderem ein Mühlespiel mitgegeben.

Das Setzen, Schieben und Rauben auf Mühlepfaden war auch vor langer Zeit auf dem Territorium des heutigen Sri Lanka Mode. Spuren aus der Zeit vom 21. bis 9. Jahrhundert v. u. Z. deuten darauf hin...

Doch wenden wir uns nun einigen exotischen Mühlearten zu. Zunächst kurz zu den ältesten Mühledisziplinen; ihnen

allen lagen Klein- und Kleinstspielpläne zugrunde. Die einfachste Form dieses Brettspiels ist die Afrikanische Mühle mit einem Spielplan, der ein durchkreuztes Quadrat darstellt (4 kleine Quadrate in einem großen). Es wird abwechselnd auf den 9 Schnittpunkten mit je 3 weißen und schwarzen Steinen gesetzt und gezogen.

Nachfolgend mehrere Übungspartien – nach Beispielen zweier Spezialisten, Hans Schürmann und Manfred Nüscher, Bern, die sich um die Erforschung und Popularisierung dieses alten, beliebten Brettspiels verdient machten. Afrikanische Mühle, 1. Variante, Weiß gewinnt – 1. a1 c3 2. b2 b1? 3. a2× (und Mühle im nächsten Zug); 2. Variante: 1. a1 c3 2. b2 a2? 3. b1×; Remisvariante: 1. a1 c3 2. b2 c1! 3. c2 a2! Remis.

In diesen Remispartien wird auch gezogen: 1. a1 c3 2. b2 a3 3. b3! b1 4. a1–a2 c3–c2 Remis; 2. Partie: 1. b2 b3 2. c1 a3 3. c3! c2! 4. c1–b1 (unvorteilhaft wäre 4. b2–b1? wegen 4. ... b3–b2!?) 4. ... a3–a2 5. b1–a1 c2–c1 Remis.

In der Diagrammstellung (Abb. 18) ist Schwarz am Zug und kann nur a2–a3 ziehen. Auf b1–c1? folgt a1–b1; auf c2–c1? käme c3–c2! in Betracht, und Schwarz müßte den Punkt a2 für die weiße Mühle preisgeben. Somit kann nach 1. ... a2–a3 keiner mehr gewinnen.

Bei der kleinen Arabischen Mühle kommen zum vorigen Spielplan 2 Diagonalen hinzu (Abb. 19), auf denen dann ebenfalls nur gezogen wird. Auch bei der großen Arabischen Mühle mit 12 Schnittpunkten (plus Quadrat 2–4–6–8, Abb. 20) sind nur drei Steine erforderlich. Die Zugweise ist wie bei der kleinen Arabischen Mühle. Hier eine Musterpartie: 1. 8 0 2. 3 2 3. 6 1 4. 6–5 0–6 5. 8–0, und Weiß gewinnt, weil der Gegner 6. 0–4 nicht verhindern kann.

In einem gleichartigen Neunfelderspiel, das sich „Dreimal 1“ nennt und auf den Feldern vonstatten geht, hat jeder Partner 4 Steine. Sind alle Steine gesetzt, wird nur noch gezogen. Beide Teilnehmer sind bestrebt, senkrecht, waagrecht oder diagonal eine Mühle zu bilden und den anderen an dem gleichen Vorhaben zu hindern. Wer zuerst einen solchen Dreier hat, ist Sieger. In dieser Mühledisziplin wird also nicht gesprungen.

Ein Wort zur Taktik: Erfahrungsgemäß gibt es weder für Weiß noch für Schwarz zwingende Gewinnwege – sofern

Abb. 18

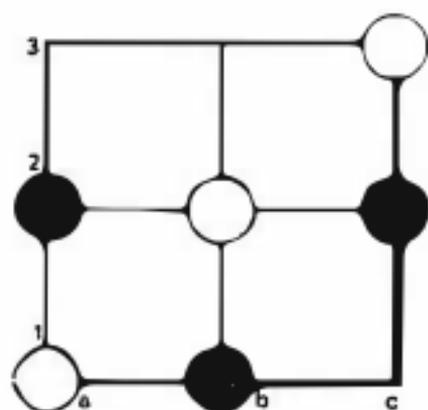


Abb. 19

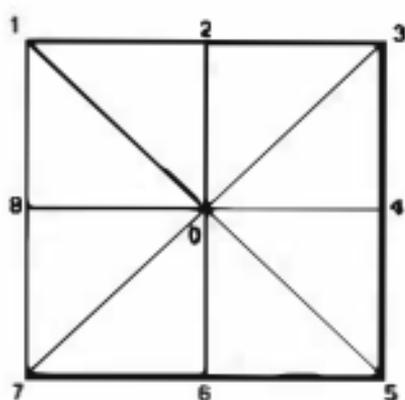


Abb. 20

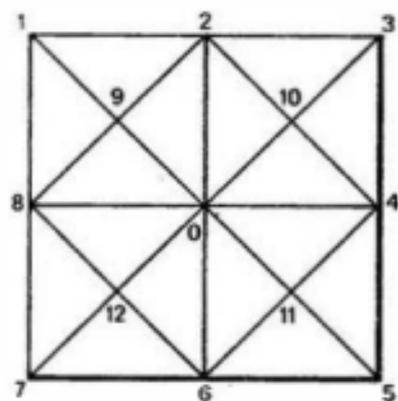


Abb. 21

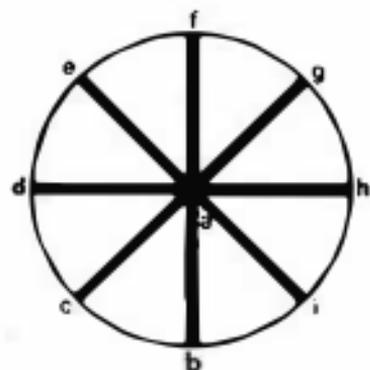
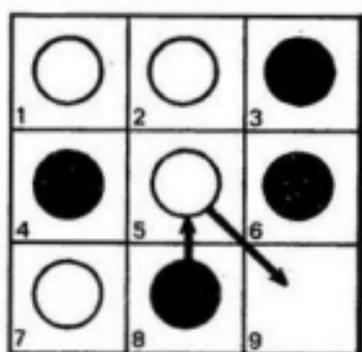


Abb. 22

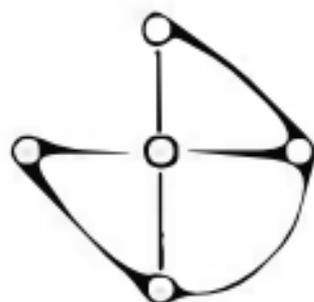


Abb. 23

kein Fehler gemacht wird. Abbildung 21 zeigt eine Stellung, die für Schwarz gewonnen sein müßte, einerlei wer am Zug ist: Entweder schließt Schwarz seine Mühle mit dem Zug 8-9; oder Weiß zieht vorher 5-9, wobei der Nachziehende durch 8-5 ebenfalls zu einer Mühle gelangt und der Gewinner ist.

Zu den ältesten Mühledisziplinen zählt auch die Rad- oder 'Kreismühle, deren Spielplan man ebenfalls auf dem Tempeldach von Kurna entdeckte. Weitere Spuren und Fundstücke, in Stein geritzte Spielpläne, hatten römische Legionäre im Teutoburger Wald, in Gallien und Britannien hinterlassen. Bei der Radmühle wird mit je 3 Steinen, auf 9 Schnittpunkten des achtspeichigen Rades gespielt (Abb. 22). Die folgenden Übungspartien zeigen, daß der Vorteil des 1. Zuges von Weiß leicht ausgeglichen werden kann.

Partie 1: 1. a d 2. b f 3. h i 4. a-e d-a 5. h-g! (Dieser starke Zug war der einzig mögliche, um Ausgleich zu erreichen; denn sowohl 5. b-c als auch 5. e-d verbieten sich von selbst wegen 5.... i-bM und 5.... f-eM.) Die Partie kann mit 5.... a-d fortgesetzt werden. Nach 5.... i-h 6. b-i! hingegen verliert Schwarz; denn Weiß kommt zu einer Mühle: 6.... beliebig 7. g-aM.

Partie 2: 1. a d 2. b f 3. h i 4. a-e f-a 5. b-c! i-b? 6. h-i! Weiß gewinnt. Nach 4. b-c f-g! 5. a-e ist die Partie ausgeglichen. Weiß durfte aber weder 5. a-b? wegen 5.... g-a! 6. h-g d-eM noch 5. c-b? wegen 5.... d-c! 6. a-e i-aM ziehen.

Es empfiehlt sich, bei der Radmühle den Mittelpunkt, nachdem man ihn besetzt hat, so schnell wie möglich wieder zu verlassen, ansonsten droht die Gefahr einer Niederlage.

Nicht ungefährlich ist es aber auch, nur Kreispunkte zu besetzen, wie aus weiteren Beispielen hervorgeht.

Partie 3: 1. a d 2. c g 3. b? i! 4. a-h g-a.

Partie 4: 1. d f 2. g c 3. h? a! und gegen die schwarze Mühle (nach c-b) ist kein Kraut gewachsen.

Partie 5: 1. a d 2. b f 3. g c 4. b-i d-e 5. g-d f-h 6. d-f c-b Remis.

Mehrere interessante Mühledisziplinen sind aus der Schweiz bekannt. Originell ist der Spielplan des dort „Roß-Nagle“ genannten Pferdenagelspiels; er hat die Form eines

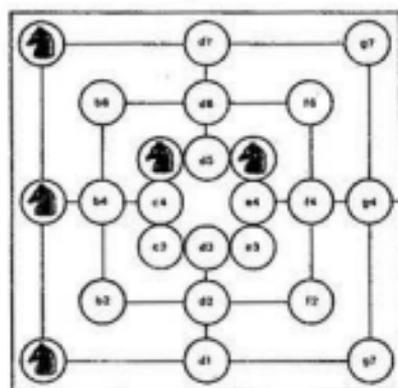
Hufeisens (Abb. 23). Man spielt auf 5 (Schnitt-) Punkten, wobei jeder der beiden Teilnehmer nur 2 Steine besitzt und abwechselnd zunächst gesetzt und dann gezogen wird. Es gewinnt derjenige Spieler, der mit seinen beiden Steinen die gegnerischen einschließt, so daß sie nicht mehr ziehen können. Es handelt sich um ein sehr einfaches Spiel, dessen Besonderheit wohl darin besteht, daß es endlos geht und nur entschieden werden kann, falls einem der beiden Kontrahenten ein grober Fehler unterläuft.

Bedingt hippologische Züge trägt die ebenfalls aus der Schweiz stammende, auf normalem Brett zu spielende Springermühle, auch Rösselspiel genannt. Falls kein Mühlebrett vorhanden ist, läßt es sich leicht auf Papier oder Pappe aufzeichnen, und anstelle von neun Schachspringern können auch gewöhnliche Damespielsteine, Halmakegel, Münzen und so weiter verwendet werden.

Wohl jeder, vor allem der Rätselfreund, kennt den Rösselsprung, die eigenartige Gangart des Schachspringers: Er zieht nach allen Seiten jeweils ein Feld in gerader und dann eins in schräger Richtung, wobei er sich von seinem Standort entfernt und dessen Farbe wechselt. In dieser hakenartigen Weise wird auch beim Rösselspiel auf dem Mühlebrett, wenn nach der Phase des Setzens alle 18 Steine „verbraucht“ sind, gesprungen; denn Springer können nicht ziehen, nur hüpfen!

Es ist empfehlenswert, um Partien aufschreiben und nachspielen zu können, das Brett mit einer Notationsform zu versehen (Abb. 24). Dazu eignet sich am besten die Schachno-

Abb. 24



tation. Alle waagerechten Reihen werden von unten nach oben beziffert: die 1. Reihe ist die untere des großen Quadrats, die 2. Reihe die untere des mittleren und die 3. die untere des (kleinen) Innenquadrats; die 4. Reihe zieht sich von den 3 Punkten linkerhand des Innenquadrats bis zu den 3 Punkten rechts davon; dann weiter: 5. Reihe – obere Reihe des kleinen, 6. obere des mittleren und 7. obere des großen Quadrats. In gleicher Weise werden die senkrechten Linien mit Kleinbuchstaben von links nach rechts mit a bis g gekennzeichnet. Die linke Senkrechte des großen Quadrats ist die a-Linie, die linke des mittleren die b-Linie, die linke des kleinen Quadrats die c-Linie; die beiden Senkrechten in der Mitte bilden die d-Linie; die Senkrechten rechts – die kleine, mittlere und große – sind die e-, f- und g-Linie. Damit können wir die Felder bezeichnen, auf denen die fünf Rappen des Diagramms plaziert sind: a1, a4 a7 (große Senkrechte links; a-Linie). Die von Springern besetzten beiden Felder auf der oberen Linie des Innenquadrats sind c5 und e5. Es gibt folgende Sprungmöglichkeiten: Sa1 nach d3, c4, d7, g4; Sa4 nach g1, g7, c3, c5; Sa7 nach d5, c4, d1, g4; ferner Sc5 nach d3, e3, a3, d7; Se5 nach d3, c4, d7, g4. Man darf nur einmal übereck springen. Der mittlere Ring kann von diesen 5 Pferden demnach nicht berührt werden. Ein auf d2 stehender Springer hätte nur die Felder b6 und f6. Daher empfiehlt es sich, die Rössel möglichst auf die Schnittpunkte im Innen- und im Außenquadrat zu plazieren, wo sie 4 Zugmöglichkeiten besitzen, im mittleren lediglich deren 2. Die Diagrammstellung veranschaulicht eine typische Springer-Zwickmühle. Der Rappe a7 hüpfte nach d5 und zurück: a7-d5-a7.

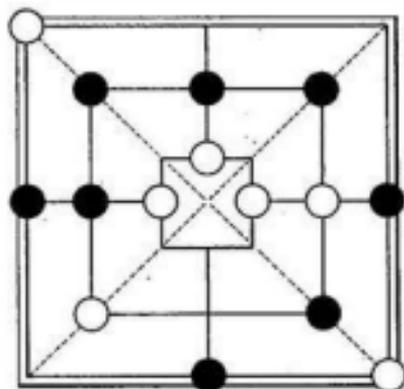
Ansonsten geht es bei der Springermühle im großen ganzen wie beim normalen Mühlespiel zu. Das Ziel ist, eine Mühle zu bilden und gegnerische Steine zu gewinnen. Den Kontrahenten einzusperren, gelingt wohl kaum. Am besten überrascht man den Gegner damit, ihm, wenn er nur noch 3 Steine hat, 2 offene Mühlen oder 1 Zwickmühle vorzusetzen.

Eine Erweiterung der Springermühle ist die Schachmühle. Hier hüpfen auf normalem Mühlebrett nicht nur Rössel von Punkt zu Punkt, sondern es setzen, ziehen und springen Fi-

guren, die die Gangart von 3 Schachfiguren, von Turm, Springer und Läufer in sich vereinen. Mit anderen Worten: Die Steine haben die Eigenschaften dieser 3 Schachfiguren und dürfen sich nach Belieben in einen Turm, Springer oder Läufer verwandeln, was nicht auf Feldern, wie beim Schach, sondern auf Schnittpunkten vor sich geht. Die Zugweise des Läufers beschränkt sich dabei auf die nur für ihn bestimmten beiden Diagonalen, a1 bis g7 und g1 bis a7. Je nachdem, welchen Schnittpunkt ein Stein innehat, darf er von mehreren einen wählen. Allerdings ist es nicht möglich, aufbesetzten Punkten schachartig zu schlagen. Es gilt das Prinzip des Mühlebauens. Ein auf a1 stehender Stein kann demnach als Turm auf eins der Felder der a-Linie (a2, a7) oder der 1. Reihe (d1, g1) ziehen, sofern diese unbesetzt sind, oder als Läufer nach b2, c3, e5, f6 oder g7 ziehen, oder aber als Springer nach d7 und g4 sowie nach c4 und d3 hüpfen. Stünde auf b2 ein eigener oder gegnerischer Stein, wäre ihm (La1) als Läufer der Weg versperrt; ebenso könnte er nicht als Turm ziehen, falls die Felder a4 und d1 besetzt wären. Nur als Springer darf er sich über andere Steine hinwegsetzen, aber auch nur auf einer Stelle landen, die unbesetzt ist. Mühlen dürfen nur auf Reihen und Linien, nicht aber auf den ausschließlich für den Läufer bestimmten Diagonalen errichtet werden. Wer häufiger Schachmühle spielt, wird bald feststellen, daß man am besten die Eckfelder besetzt; denn nur hier stehen einem Stein alle drei Zugmöglichkeiten offen.

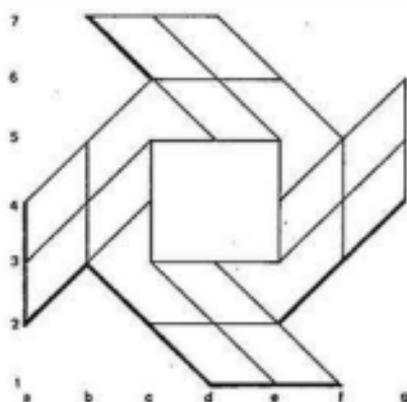
Nachstehend eine Übungspartie, Weiß – Schwarz: 1. a1 g7 2. g1 d1 3. c5 e3 4. a7 a4 5. d3 c3 6. b6 e5 7. e4 b4 8. c4 f2 9. d2 f4 (das Setzen ist beendet. Schwarz droht nun, mit dem Springerzug Sb4–f6 eine Mühle zu schließen, was Weiß gerade noch verhindern kann) 10. Sd2–f6 Td1–d2 11. Tc5–d5 Tb4–b2M:d5 12. Ta7–d7 Te5–d5 13. Td7–d6M:d5 Tb2–b4? (besser war 13... Se3–d5) 14. Sd6–b2 Sf2–d6 15. Lb6–a7 (droht, mit Sa7–d1 eine Mühle zu schließen) 15... Td2–d1 16. Sf6–d2 Tf4–f2 (verhindert 17. Lg1–f2M) 17. Sb2–f4 Tg7–g4 18. Td3–d5 Le3–b6! 19. Td2–b2 Lc3–f6M:b2 (auch 19... Sb4–f6M war möglich) 20. La1–b2 (verhindert die Zwickmühle Sd6–b2M:d5), und Schwarz hat trotz Mehrstein noch keineswegs gewonnen (Abb. 25).

Abb. 25



Ein spannendes Spiel, wiederum eidgenössischer Herkunft, ist die Sonnenmühle (Abb. 26). Der ungewöhnliche Spielplan stellt eine stilisierte Sonne dar. Es wird im großen ganzen wie bei der normalen Mühle (ein-) gesetzt, gezogen, gesprungen, geschlagen. Doch gibt es einige Unterschiede. Jeder Spieler hat 12 Steine. Wie üblich gilt es, Mühlen zu bilden, was hier auch diagonal möglich ist, zum Beispiel a4–b5–c6 oder d7–e6–f5. Sind nur noch 3 Steine auf einer Seite vorhanden, darf gesprungen werden. Gelingt es einem Spieler, mit einem Stein gleichzeitig mehrere Mühlen zu schließen, darf er die gleiche Anzahl Steine kassieren. Experten empfehlen für Weiß, „nicht blindlings anzugreifen und Mühlen zu bilden, weil das Spiel sonst unbeweglich wird“. Vielmehr gelte es, die strategischen Schwerpunkte b3, c6, e2 und f5 zu besetzen. Von diesen Punkten aus haben die Steine 4 Zugmöglichkeiten und nehmen, da sie 3 Linien

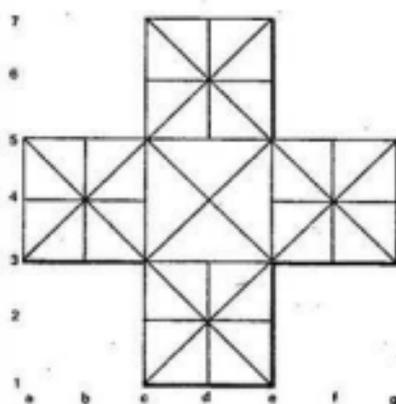
Abb. 26



besetzen, eine optimale Lage ein. Der Gegner müßte versuchen, mindestens 2 dieser Punkte zu beherrschen... Weitere starke Felder seien die Quadratecken c3, c5, e3, e5 sowie die Flügelkreuze b4, d2, d6 und f4. Wer mehr als die Hälfte all jener taktisch wichtigen Punkte beherrscht, ist beim Ziehen im Vorteil.

Schließlich sei noch ein Mühlespiel erwähnt, an dem 4 Personen teilnehmen können. Der Spielplan erinnert sowohl an einige Belagerungsspiele als auch an die Flügel einer Windmühle (Abb. 27). 33 Schnittpunkte können von den Spielern, die je 6 Steine (insgesamt also 24) haben, besetzt werden.

Abb. 27



Zwei spielen gegen zwei. Es wird reihum gesetzt, später gezogen und zum Schluß gesprungen wie bei unserem Mühlespiel. Es darf im eigenen und im gegnerischen Flügel gesetzt werden. Von Anfang an versuchen die Teilnehmer, auf den waagerechten, senkrechten und schrägen Linien Mühlen zu bilden. Wer eine Mühle geschlossen hat, darf dem Gegner einen Stein nehmen, jedoch nicht aus einer Mühle. Schon nach dem Verlust von 3 Steinen wird wie üblich gesprungen: auf das hinter dem übersprungenen Stein unbesetzte Feld. Auch Doppel- und Mehrfachsprünge sind gestattet. Bei der Vierermühle ist sogar das „Pusten“ erlaubt. Die Partie ist beendet, wenn ein Mitspieler nur noch 2 Steine besitzt. Das andere Paar, bereits Gruppensieger, kann je nach Vereinbarung weiterspielen und einen Einzelsieger ermitteln.

Dreidimensionale Mühlen

Mühle spielt man auch in der Sowjetunion; dabei sind exotische Disziplinen keineswegs ausgenommen, im Gegenteil. Eine, jahrhundertealt und im südwestlichen Teil Turkmeniens beheimatet, sei hier vorgestellt: Düsüm. In Stadt und Land spielen es viele Schulkinder nicht weniger leidenschaftlich als manche ergrauten turkmenischen Kolchosbauern. Den Spielplan kann man einfach auf Pappe, auf ein Blatt Papier oder auch auf den Erdboden zeichnen, so wie es die Hirten und Karakulschäfer heute noch machen. Kaum ist die Sonne aufgegangen, ritzen sie Linien in den Wüstensand und setzen und ziehen die Steine.

Der Düsümspielplan besteht aus 3 unterschiedlich großen Quadraten, deren Seitenmitten durch gerade Linien verbunden sind, wie bei unserer Mühle. Tatsächlich geht es auch hier darum, mit jeweils 3 weißen beziehungsweise 3 schwarzen Steinen Mühlen zu bilden. Wer eine Mühle hat, darf dem Gegner einen Stein wegnehmen. Der Unterschied besteht lediglich darin, daß man anstelle mit 9 beim Düsüm nur mit je 8 weißen und schwarzen Steinen spielt.

Die besten Düsümmeister stehen in der Turkmenischen SSR hoch in Ehren. Das erste offizielle Düsümtumier fand 1958 in Geok-Tepe statt. Die wachsende Beliebtheit dieses Brettspiels führte dazu, daß in der Turkmenischen SSR seit 1960 Republikmeisterschaften ausgetragen werden.

Eine weitere turkmenische Mühlenvariante, ebenfalls mit offiziellem Charakter, heißt On-ike-düsüm. Hier sind nicht nur die Seitenmitten des Spielplanes, sondern auch die Quadratecken durch Diagonallinien miteinander verbunden (Abb. 25) wie bei der Armenischen Mühle. Auf diesen Diagonalen können gleichfalls Mühlen gebildet werden. Doch spielt man hier weder mit 8 wie beim Düsüm, noch mit 9 Steinen wie bei uns oder mit 10 wie beim armenischen Mühlespiel, sondern mit je 12. Außerdem sind folgende Abweichungen zu beachten: Es ist nicht erlaubt, ein und dieselbe Mühle innerhalb einer Partie zweimal zu benutzen, was auch für Zwickmühlen gilt. Oder anders gesagt: Eine Mühle, die bereits einen Stein eingebracht hat, gewinnt bei weiterem Öffnen und Schließen keinen neuen Stein. Werden hingegen

mit einem Zug 2 Mühlen zugleich geschlossen, darf der betreffende Spieler 2 Steine auf einmal vom Brett nehmen. Auch das ist nur einmal gestattet.

Von eigenartigem Reiz sind mehrere dreidimensionale Brettspiele, obgleich sie sich, wahrscheinlich wegen ihrer komplizierten technischen Seite, bislang keiner allzu großen Popularität erfreuten. Das bezieht sich unter anderem auf das sogenannte Raumschach, welches der bekannte estnische Schachmeister Lionel Kieseritzki (1806 bis 1854) erfand. Eine solche Spielmöglichkeit gibt es auch auf dem Mühlebrett; richtiger gesagt, handelt es sich um 2 würfelförmige Gebilde: Raum- oder Würfelmühle heißt die eine, Dreikubusspiel die andere Variante. Und die erstgenannte ist sogar bei uns nicht unbekannt. Begeistert spielen sie die Kinder im Berliner Pionierpalast „Ernst Thälmann“, die sie ihrerseits vom Pionierhaus in Erfurt übernommen haben.

Die originelle Brettspielsdisziplin, durch die sich die Kinder Raumgefühl und Kombinationsvermögen sozusagen spielend aneignen, folgt den Grundregeln des Mühlespiels, erfährt aber durch die hinzukommende Dimension eine Weiterentwicklung und bemerkenswerte Neuerung mit zusätzlichen Denk- und Berechnungsmöglichkeiten. Als „Felder“ dienen hell und dunkel gefärbte 9 Rundstäbe, während sich als Steine ohne weiteres auch kleine (Wäsche-) Klammern eignen dürften. Das „Raummühlegestell“ kann selbst gebastelt werden (Abb. 28): Es werden 6 quadratische Holz-

Abb. 28

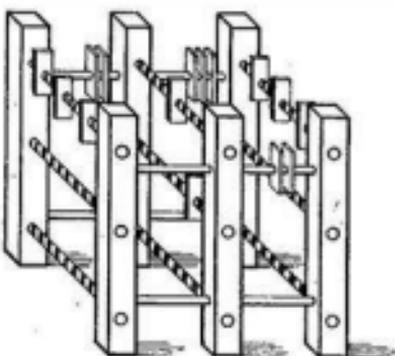
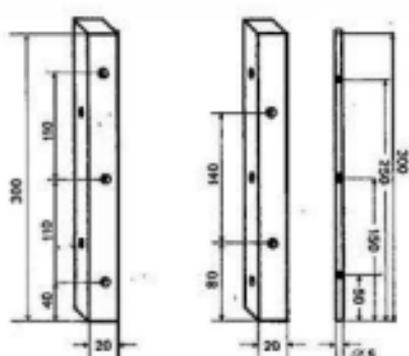


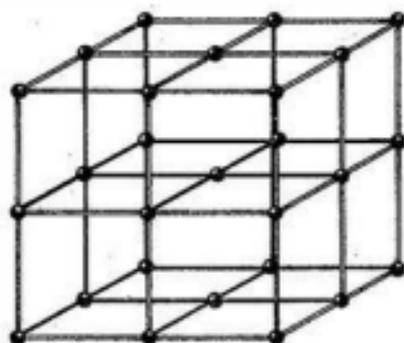
Abb. 29



leisten etwa $20 \times 20 \times 300$ Millimeter und 13 Rundstäbe aus Metall oder Holz von etwa 5 Millimeter Durchmesser und ebenfalls 300 Millimeter Länge benötigt. Die Holzleisten sind mit jeweils 5 Bohrungen (Abb. 29), in die die Rundstäbe eingeklebt werden, zu versehen. Wie der Zusammenbau erfolgt, geht aus der Zeichnung hervor.

Eine Erweiterung der Raummühle zeigt Abbildung 30 mit 27 waagerechten und senkrechten Punkten, auf die die Steine gesetzt oder festgeklammert sowie Mühlen errichtet werden können. An 26 Stellen können Mühlen, zumindest

Abb. 30

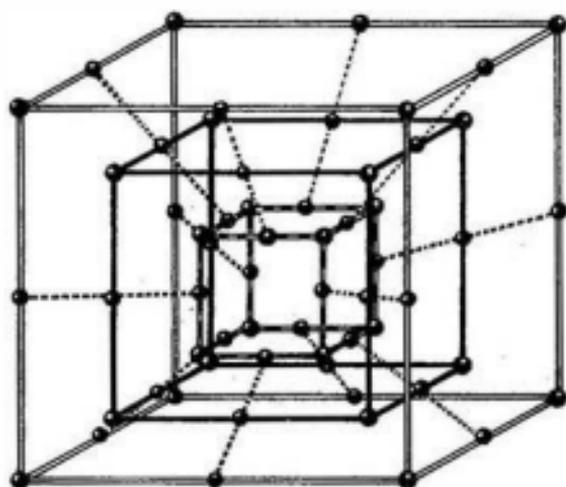


theoretisch, gebildet werden. Beim Spiel selbst hat der Anziehende (Weiß), da er als erster das Zentrum besetzen kann, einen erheblichen Vorteil. Dieser Mittelpunkt liegt auf 3 Linien, 4 Würfel- und 6 Flächendiagonalen, was 26 Zugmöglichkeiten bietet. Weiß kann schon beim Setzen angreifen und Mühlen bilden, wogegen Schwarz faktisch keine Parade hat. Raummühle ist zwar für drei Spieler mit je 6 Steinen spielbar, doch behindern sich die Steine der drei gegenseitig oft zu sehr...

Dreidimensionalen Charakter trägt auch das Dreikubusmüblespiel. Sein Name rührt daher, daß es aus 3 Kuben (Würfeln) besteht, von denen einer kleiner (oder größer) ist als der andere, und zwar mit „ineinander verschachtelten“ Seitenverhältnissen – 1:2:3 (Abb. 31). Die Würfel, in der Mitte der Seitenkanten miteinander verbunden, ergeben ein Spiel mit 6 Mühlenräumen, 60 Spielpunkten und 48 Linien,

auf denen Mühlen gebildet werden können. In der Hauptvariante spielen 2 Teilnehmer, jeder hat 18 farblich zu unterscheidende Steine, die sich auch durch (Wäsche-)Klammern oder ähnliche Hilfsmittel ersetzen lassen. Die Steine werden auf die Spielpunkte gesetzt; 3 auf einer Linie bedeuten, wie üblich, eine Mühle mit Steingewinn. Sind alle Steine gesetzt,

Abb. 31



beginnt das Ziehen. Wer nur noch 6 Steine besitzt, darf auch springen. Die Niederlage ist besiegelt, wenn ein Spieler nur noch 2 Steine hat und keine Mühle mehr bauen kann.

In einer Variante des Dreikubuspiels treten 4 Teilnehmer paarweise an, A/B gegen C/D. Jeder hat 9 Steine, die einen spielen mit hellen – A Weiß, B Gelb –, die anderen mit dunklen Steinen – C Blau, D Schwarz –, und zwar in der Reihenfolge Weiß, Gelb, Blau, Schwarz. Es wird abwechselnd gesetzt. Wieder ist das Errichten einer Mühle, 3 Steine in eine Reihe zu bringen, Zweck der Übung. Eine Mühle kann sich in diesem Fall aus 2 Farben der Steine, zum Beispiel aus 1 weißen und 2 gelben, zusammensetzen. Außerdem können, wie bei der Armenischen Mühle, in bestimmten Situationen beim Setzen gleich 3 und beim Ziehen 2 Mühlen auf einmal geschlossen werden.

Diese Variante läßt sich von der Taktik her wahrscheinlich einfacher spielen als die normale Mühle; denn sie spricht

eindeutig, um nicht zu sagen einseitig für Weiß. Der Vorteil des Anziehenden, der fast ungehindert zum Bau von Mühlen kommt, ist erheblich. Schwarz muß wegen des ständigen Tempoverlustes große Verteidigungsanstrengungen unternehmen. Deshalb ist es für den Nachziehenden am besten, ebenfalls sofort in die Offensive zu gehen ... Es wäre zu überlegen, um die Chancen auszugleichen, jedem Spieler mehr als 18 Steine in die Hand zu geben. Dann käme Weiß nicht so ohne weiteres zum Bau von Mühlen, denn der Gegner könnte sie blockieren...

In der Wüste über Stock und Stein

Es erscheint unumgänglich, auch das Damespiel, das als eins der interessantesten, fesselndsten und unterhaltsamsten Brettspiele gilt, in diesem Rahmen zu berücksichtigen und unter einem bestimmten Aspekt kurz zu erwähnen. Seine noch nicht erforschte Geschichte ist mit Sicherheit weit älter als die des Schachs. Vermutungen, daß es dem ägyptischen Senatspiel (1300 v. u. Z.), von Archäologen im Grabe Tutenchamuns erstmals gefunden, entstamme, oder daß unter einem Spiel, mit dem sich (nach Homer) die Freier der Penelope vergnügt haben sollen, Dame zu verstehen sei, bestätigten sich jedoch nicht. Auch der von sowjetischen Wissenschaftlern 1952 in einem alten slawischen Grab im Gebiet von Kiew gefundene „vollständige Satz Damesteine“ aus der Zeit des 3. bis 4. Jahrhunderts brachte in dieser Frage keine Klärung. Fest steht aber, daß Dame faktisch in allen Ländern der Welt gespielt wurde und wird, mitunter auf völlig unterschiedlichen Brettern, und daß kein einheitliches Reglement vorhanden war. Sollte eines Tages dennoch die wahre oder vermeintliche Urdame von den Brettspielarchäologen aufgestöbert werden, dann wird vielleicht mancher erstaunt konstatieren, daß nicht wenige Brettspiele späterhin aus ihr hervorgegangen sind, daß diese Nachkommen Kinder jener Urdame waren oder sind. In diesem Sinne ist wohl auch das Wort des deutschen Rekordschachweltmeisters Dr. Emanuel Lasker, der 21 Jahre die Krone trug, zu verstehen: „Das Damespiel ist die Mutter des Schachs, und sie ist eine würdige

Mutter...“ Diese Überlegungen veranlaßten den Verfasser auch, einen Abstecher in die Welt der exotischen Damenspielarten zu unternehmen; ihre Zahl ist Legion. Aufschlußreich erscheint, daß beim Studium der Herkunft der verschiedenen Brettspiele oft Überschneidungen, Berührungspunkte und manchmal sogar gemeinsame Wurzeln mit Spielarten zutage treten, die scheinbar nichts miteinander zu tun haben, zum Beispiel Dame mit Schach, Mühle, Halma.

Zunächst ein kurzer historischer Überblick. Das Damenspiel mit europäischem Zuschnitt ist wahrscheinlich im 12. Jahrhundert in Südfrankreich entstanden. Doch die ältesten schriftlichen Angaben sind außereuropäischer Herkunft. Es gibt 3 Hinweise auf ein Fersspiel (der Name Fers entstammt dem der Königin im Schach, heute: Dame, die ursprünglich persisch Fers oder Firzan hieß): in einer arabischen Anthologie (1235), in der Chronik von Philip Mousket (1234), im Buch der Herzöge (1369); alle drei sind im Britischen Museum in London aufbewahrt.

Wie im Schach, wo der entscheidende Schritt in der Entwicklung vom mittelalterlichen Schatrandsch zum heutigen modernen Schach im 17. Jahrhundert erfolgte, so unterscheidet sich auch das mittelalterliche vom heutigen modernen Damenspiel durch einige wesentliche Besonderheiten, zum Beispiel durch den Schlagzwang, ursprünglich „bei Strafe des Pustens“. Die Regel kam Anfang des 16. Jahrhunderts auf und ist heute längst außer Kraft gesetzt. In Frankreich spielte man 1650 unter der Bezeichnung „Forcat“ Dame, ebenfalls mit Schlagzwang. War eine Schlaggelegenheit vorhanden, mußte der Spieler schlagen, oder er verlor sofort! Auch der Mehrheitszwang war bereits bekannt: Von 2 Schlagmöglichkeiten mußte die gewählt werden, die die meisten Gefangenen einbrachte. Falls auch darin Gleichheit bestand, war der stärkere Zug auszuführen. Diese Regel bezeichneten die Italiener später als *più col più* (etwa: „mehr mit mehr geht vor“).

Belege darüber, daß man vor dem 15. Jahrhundert außerhalb Frankreichs, Englands und Spaniens Dame spielte, sind nicht vorhanden. Auf der Pyrenäenhalbinsel spielte man bis zum 18. Jahrhundert, wie in Italien, auf weißen Feldern.

Das Damespiel breitete sich im 15./16. Jahrhundert rasch von Frankreich nach Italien, England, den Niederlanden und Deutschland aus. Die skandinavischen Länder übernahmen es von Deutschland vor allem nach dem Dreißigjährigen Krieg. Die Ersterwähnung in Schweden datiert aus der Zeit um 1640 bis 1647, in Polen aus dem Jahre 1641. Dänische und schwedische Handbücher des frühen 19. Jahrhunderts beschreiben die englische Spielart, die schließlich mit den ersten Auswanderern auch nach Nordamerika gelangte, wo es als „Checkers“ Einzug hielt. Abenteuerlich klingende Namen, die sich aber in der Übersetzung als „völlig harmlos“ erweisen, gaben dort die Indianer dem Damespiel, wie Adenagank, was „Zugfolgen“ bedeutet; oder Wakanpamungthae, „Der Spieler beugt den Kopf nach vorn“ ...

Das spanische Damespiel gelangte unter anderem nach Hawaii und nach den Philippinen, wo es einen ungewöhnlichen, gitterartigen Spielplan hat (Abb. 32). Bei näherem Betrachten erkennt man, daß es sich lediglich um eine vereinfachte Struktur gegenüber unserem normalen Dame- oder Schachbrett handelt: Die weißen Felder, auf denen ohnehin nicht gespielt wird, sind weggelassen, und die schwarzen – durch schräge Linien verbundene Schnittpunkte. Anzahl der Steine, Ausgangsstellung, Spielregeln – alles wie bei uns: abwechselndes Ziehen und Springen mit Kurz- und Mehrfachsprung, bei Erreichen der letzten Reihe, sofern möglich: Trampolinsprung, aber nicht: „Dame hinter den Stein“ oder „Pusten“. (Trampolinsprung bedeutet im Damespiel auf 64 Feldern: Wenn ein Stein das Umwandlungsfeld nach einem Schlagzug erreicht, damit zur Dame wird und weitere Schlagmöglichkeiten als Dame hat, muß er diese sofort nutzen. Im Damespiel auf 100 Feldern gibt es diese Regel nicht. Hier darf die neugeborene Dame erst im nächsten Zug schlagen.)

Durch italienische Seeleute kam das Damespiel etwa im 16./17. Jahrhundert in die Mittelmeerländer, nach Anatolien (Türkei), Syrien, Libanon, Palästina, Israel, Ägypten. Während sich daraus auf der einen Seite die modernen Damespieldisziplinen auf 64 und 100 Feldern (seit 1723) mit festem Reglement entwickelten, entstanden andererseits vor allem in Afrika zahlreiche Varianten, die – häufig mit eigen-

ständigen Brettspielen verquickt – heute gar nicht mehr als Damespiele erkennbar sind. Einige dieser exotischen Damespielarten seien hier kurz dargestellt.

In Westafrika, unter anderem in Gambia, ist Choko beliebt, ein Minidamespiel, mit 5 · 5 Löchern des Spielplans im Erdboden; jeder Spieler hat 12 Steine. Doch meist benutzt man anstelle von Steinen Stöcke. Die Züge erfolgen abwechselnd, zunächst durch Einsetzen der Stöcke, die aber nicht alle eingesetzt werden müssen, bevor man ziehen darf. Hat jedoch ein Spieler mit dem Ziehen begonnen, muß der Partner das gleiche tun. Das Ziehen wird meist eröffnet, bevor alle Stöcke „gesteckt“ sind, und zwar, ebenso wie das Schlagen, in rechtwinkliger Richtung. Pro Zug darf nur ein Stock übersprungen, aber es kann eine beliebige andere gegnerische Figur vom Brett genommen werden.

Eigenartig mutet ein Damebrett mit 13 Löchern an, das in Liberia anzutreffen ist. Jeder der beiden Spieler hat 10 Stöcke, von denen er 4 in der Ausgangsstellung einsetzt (Abb. 33). Der eine Teilnehmer hat die Stöcke oben ange-

Abb. 32

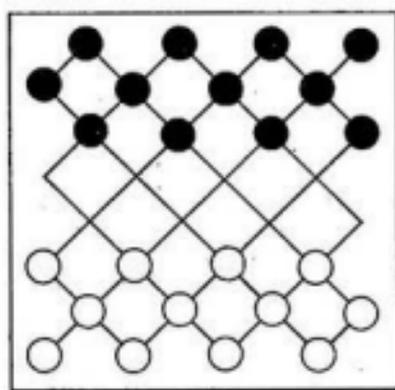
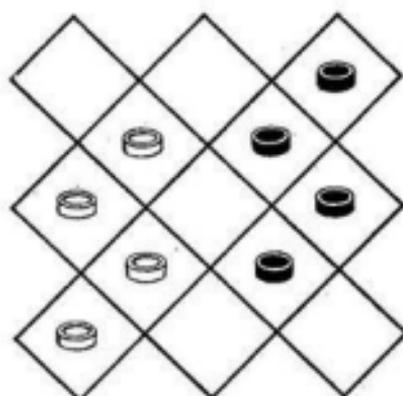


Abb. 33

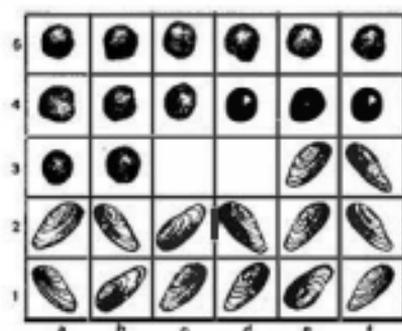


spitzt, das sind die „Männer“; der andere beläßt sie wie sie sind, das sind die „Frauen“. Das Ziehen unterscheidet sich nicht von dem in unserem Damespiel; doch wird immer nur „kurz gesprungen“, das heißt, man muß wie üblich den Sprungstein auf das freie Feld hinter dem übersprungenen

gegnerischen Stein niedersetzen und darf nicht über mehrere „Männer“ oder „Frauen“ hinwegspringen. Derartige lange oder Mehrfachsprünge sind nicht gestattet. Doch ist die liberianische Dame noch durch eine bei anderen Brettspielen nicht existierende Regel von Interesse: Jeder verlorene Stein, der vom Brett genommen wurde, muß vom Verlierer dieses Steines durch einen neuen ersetzt und somit die Anzahl von insgesamt 4 Figuren auf jeder Seite ständig aufrechterhalten werden. Wessen Vorrat an Steinen zuerst zur Neige geht, der hat die Partie verloren.

Aus Senegal ist ebenfalls eine Damespielart bekannt, die uns völlig fremd erscheint. Sie erfordert ein farbloses 30-Felder-Brett (6 · 5) sowie für jeden der 2 Spieler 14 verschiedenartige Steine, Muscheln oder ähnliches. Die Ausgangsstellung, in der lediglich das Zentrum (c3, d3) frei bleibt, zeigt Abbildung 34. Es wird nur vorwärts und seitwärts (nach rechts oder links) auf ein freies Nachbarfeld gezogen, aber nicht schräg oder rückwärts. Springen, sofern die Möglichkeit dazu besteht, ist Pflicht. Der übersprungene

Abb. 34



Stein wird vom Brett genommen. Steine, die die letzte Reihe erreicht haben, scheiden aus. Es hat also keinen Sinn, rasch vorzurücken! Das Ziel ist, möglichst viele gegnerische Steine zu gewinnen. Das gelingt am leichtesten im mittleren Brettabschnitt. Wer am Ende, wenn keine Züge mehr möglich

sind, über die meisten gegnerischen Steine verfügt, ist Sieger.

Aus Senegal stammt ferner das Brettspiel Bolotudu, das man ebenfalls entweder auf einem farblosen 30-Felder-Brett (6 · 5), mit Hilfe eines auf Papier oder Pappe, oder auch einfach in den Wüstensand gezeichneten Spielplanes, oder irgendwo am Badestrand spielen kann. Der Spielplan ist derselbe wie bei der senegalesischen Dame. Doch gehören nur je 12 weiße und schwarze Spielsteine dazu, und man beginnt bei leerem Brett. Zunächst wird abwechselnd gesetzt, und zwar sind pro Zug gleich mit 2 Steinen 2 Felder zu belegen. Dabei dürfen in dieser Eröffnungsphase niemals 3 gleichfarbige Steine waagrecht oder senkrecht neben- oder „übereinander“ angeordnet sein. Diese Aufstellung ist sehr wichtig und erfordert große Aufmerksamkeit, gutes Überlegen; denn darin liegt das Unterpfand für den späteren Erfolg.

Bolotudu trägt Züge unseres Mühlespiels. Sind alle Steine gesetzt, beginnt das abwechselnde Ziehen, diesmal immer nur mit einem Stein. Wem dabei eine Bolotudu gelingt, das heißt 3 seiner Steine horizontal oder vertikal in eine Reihe zu bringen (wie in unserem Mühlespiel), der darf einen an diese Bolotudu angrenzenden gegnerischen Stein vom Brett nehmen. Grenzt kein Stein an diesen Dreier, hat der Mühlenbauer Pech gehabt. Das Hin und Her geht so lange, bis ein Spieler nur noch 2 Steine hat und infolgedessen keine Bolotudu mehr bauen kann.

Nachstehend eine Übungspartie zum Bolotudu. Zunächst absolvieren die Partner die Eröffnungsphase mit dem Setzen der Steine, wozu immer 6 Doppelzüge benötigt werden; dann sind nämlich alle 24 Steine (ein-) gesetzt.

Weiß – Schwarz: 1. e1, d1/e2, e3 2. b3, c3/b2, c2 3. c4, d4/a4, b4 (es fragt sich, ob dieses Nebeneinandersetzen der Steine mit dem Gedanken, den dritten Stein später beim Ziehen hinzufügen und eine Mühle bilden zu können, immer günstig ist. In der jetzt entstandenen Position zum Beispiel nutzt Weiß die ungünstige Stellung des schwarzen Paares auf der e-Linie aus: das Feld e4 darf in der Eröffnungsphase, weil sonst eine Mühle entstünde, von Schwarz nicht besetzt werden. Wenn Weiß dann das Ziehen beginnt, hat es gleich im 1. Zug eine Mühle) 4. d5, e5/c5, e6 5. d2, c6/a1, b6

6. a2, b1/c2, d6. Das Eröffnungsstadium (bereits mit Verluststellung für Schwarz) ist abgeschlossen, mit dem Ziehen hebt nun das Mittelspiel an. Unsere Partie könnte folgenden weiteren Verlauf nehmen (der Bindestrich bedeutet „zieht nach“, der Doppelpunkt „schlägt“, M „Mühle“):

7. e5-e4M:c2 c5-b5M:c6 8. d2-c2M:b2 b6-c6M:a2 9. b3-b2M:b5 b4-b5 10. c2-c1M:b5 Schwarz gab auf. Weiß gewinnt mit seinen Mühlen leicht die 5 einzelnen Steine a1, a4, d3, e2 und e3, dann müßte Schwarz seine einzige Mühle öffnen und hätte nach einer weiteren unvermeidlichen Steineinbuße nur noch 2 Steine, was das Aus bedeutet. Es würde Weiß auch nicht schwerfallen, den Gegner zu „ersticken“, das heißt so einzukreisen, daß er nicht mehr ziehen kann.

Abschließend noch ein Hinweis: Es ist vorteilhaft, in der Partie auf eine Zwickmühle Kurs zu nehmen, und zwar 2 Gruppen von Steinen so aufzustellen, daß der „dritte gemeinsame“ zwischen ihnen wie ein Weberschiffchen hin und her pendelt: Mit dem Öffnen der einen Bolotudu wird gleichzeitig die andere geschlossen und jedesmal – ein gegnerischer Stein kassiert.

Angenommen, die Steine stehen (leeres Brett, Abb. 34) auf b2, c2, a3, a4, a5, dann erhält man nach a3-a2 die Mühle a2-b2-c2 und eine weitere nach a2-a3, und auf diese Weise geht es immer hin und her. In der Stellung a2, b2, c2, a1, c1 wäre b2-b1-b2 der „Mahlstein“.

Das Hyänenspiel

Dieses Spiel aus dem Sudan ist besonders bei den Kindern sehr beliebt. Als Spielplan dient ein Brett mit 9 · 9 oder 12 · 12 Feldern. Die Zugweise der Spielsteine erfolgt in Uhrzeigerichtung bis ins Zentrum, gewissermaßen in Form einer „eckigen“ Spirale (Abb. 35). Das Ausgangsfeld ist das Dorf, das Zielfeld – der Brunnen. Die Felder heißen Tage. Es können mehrere Spieler teilnehmen. Jeder hat 2 Steine, eine Mutter und eine Hyäne. Die Mutter wird im oberen rechten Eckfeld, im Dorf, eingesetzt und nimmt ihren weiteren Weg spiralförmig, sozusagen von Tag zu Tag bis ins Mit-

lassen zu können, benötigt die Mutter ein Tabu, das heißt einen Wurf, bei dem von den 3 Wurfhölzern eins mit der weißen Fläche nach oben zeigt. Doch auch dann darf die Mutter noch nicht losmarschieren, sie muß bis zum nächsten Zug warten.

Nach einer englischen Regelbeschreibung gilt „eine weiße Fläche als Tabu ohne bestimmten Wert. Doch ist ein Tabu mitunter in bestimmten Stellungen des Spiels nötig. Die Tabus werden sogar schriftlich in einem Notizbuch oder auf einem Blatt Papier, das jeder Spieler haben muß, besonders vermerkt.“ Das Hyänenspiel weist somit eine interessante Neuerung auf: Man darf sich Züge beziehungsweise Würfe nach Wahl gutschreiben, um sie erst bei Gelegenheit zu verwenden. Über die betreffende Regel heißt es: „Wenn ein Spieler mit seinen nächsten Zügen weitere Wertungswürfe (Tabus) zustande bringt, darf er diese entweder im Gedächtnis behalten oder aufschreiben und später benutzen.“ Anders ausgedrückt: Wenn ein Spieler einen seiner Meinung nach vorteilhaften Wurf (Tabu) gemacht hat, der ihm jedoch aus irgendeinem Grunde später lieber wäre, darf er sich diesen merken oder notieren und ihn bei einer anderen Gelegenheit realisieren. Er setzt dann im Spiel einmal aus und gibt das Recht des Werfens an seinen Nebenmann weiter.

Um den Brunnen zu erreichen, muß genau der erforderliche Wurf gemacht werden, das heißt, die Mutter darf keine überzähligen Augen geworfen haben. Kurz davor kann man den Brunnen, um ihn genau zu treffen, mit einem oder mehreren Tabus zu erreichen versuchen. Schießt die Mutter mit einem Wurf, zum Beispiel mit einer 6 über das Ziel hinaus, so wird ihr für jedes überzählige Feld ein Minustabu angerechnet. Der Spieler muß warten, bis er wieder an der Reihe ist. Endlich am Brunnen angelangt, büßt die Mutter 2 Tabus ein für das Trinken und ein Tabu für das Waschen der Kleidung; 2 weitere Tabus benötigt sie, um endlich die Rückreise antreten zu können. Hat eine Mutter nicht die nötige Anzahl von Tabus zusammengebracht, verweilt sie so lange am Brunnen, bis der genaue Wurf „sitzt“. Die Würfe werden notiert und können bei der Rückreise benutzt werden. Ist die Mutter wieder im Dorf angekommen, gibt sie zugleich der Hyäne den Weg frei. Damit diese das Dorf verlassen kann, sind 2

Tabas erforderlich, wobei die Punkte doppelt gewertet werden, so daß sich die Hyäne auch doppelt so schnell wie die Mutter zum Brunnen hin bewegt. Nach Erreichen des Brunnens begibt sich die Hyäne auf den Rückweg, und zwar sobald der betreffende Spieler 10 Tabas für das Erreichen der Tränke notiert hat. Auf dem Weg zum und vom Brunnen kann die Hyäne die Mutter eines anderen Spielers töten, der betreffende Stein scheidet dann sofort aus. Es gewinnt stets, wessen Hyäne als erste ins Dorf zurückkehrt. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich die eine oder andere Mutter noch auf der Strecke befindet oder nicht.

In verschiedenen exotischen, speziell afrikanischen Brettspielen, erscheinen Begriffe auf eine Weise fremdartig, daß sich manchmal trotz allen Mühens kein rechter Zusammenhang herstellen läßt. So auch in bezug auf das Hyänenspiel. Dorf – Brunnen – Mutter – Wäsche waschen, alles gut und schön. Und plötzlich, die Idylle gleichsam zerreißend, – böartige, Mütter reiße Hyänen, die dem Spiel sogar ihren Namen geben. Sollte die Hyäne das Schlechte, das Negative, verkörpern und hier, „europäisch geschlußfolgert“, ein Kampf zwischen Gut und Böse ausgefochten werden?

Das Astronomische Spiel

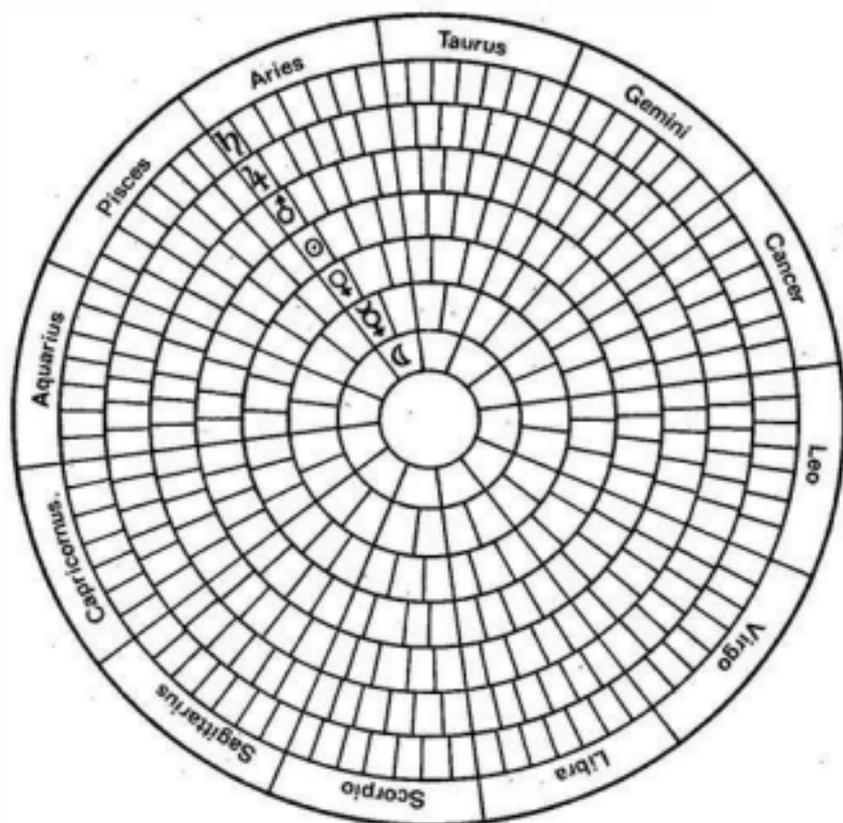
Viele alte und, nach den überlieferten Spielplänen zu urteilen, interessante Brettspiele bleiben trotz allen Forschens leider ungenutzt, weil die Spielregeln nicht mit überliefert wurden. Manchmal jedoch lassen sich aus etwaigen Bruchstücken, die erhalten geblieben sind, die Regeln immerhin teilweise rekonstruieren.

Ein solches Spiel ist das einst in Persien, Arabien und Spanien unter verschiedenen romantischen Namen verbreitete Astronomische Spiel. Daran nahmen 7 Personen teil, so viele wie es nach dem Ptolemäischen Weltsystem Planeten gab, die man damals Wandelsterne nannte. Eben aufgrund dieser Tatsache läßt sich unter Vorbehalt auch ungefähr das Alter des Astronomischen Spiels angeben: rund 2000 Jahre. Denn der griechische Astronom und Mathematiker Claudius

Ptolemäus, der in seinem „Großen astronomischen System“ die Arbeiten früherer griechischer Astronomen zusammenfaßte und „sein Weltsystem“ aufstellte, lebte in den Jahren um 90 bis 160. Dieses geozentrische Weltsystem, nach dem die Erde im Mittelpunkt des Planetensystems steht, wurde erst von der heliozentrischen Lehre des Copernicus (1473–1543) abgelöst.

Den Spielplan des Astronomischen Spiels bildet eine Kreisform, eingeteilt in 12 Häuser (Tierkreiszeichen), die in konzentrischen Ringen um einen Mittelpunkt angeordnet sind und von diesem gleichsam der Erde, in zunehmender Anzahl von Feldern der 12 Häuser (je 1 bis 7) nach außen „strahlen“ (Abb. 36). Dabei wurden die im Mittelalter üblichen Symbole benutzt: Mond, Merkur, Venus, Sonne (!),

Abb. 36



Mars, Jupiter, Saturn. Die Häuser „liefen“ im Uhrzeigersinn rund um das Brett und trugen die lateinischen Namen der Tierkreiszeichen: Aries (Widder), Taurus (Stier), Gemini (Zwillinge), Cancer (Krebs), Leo (Löwe), Virgo (Jungfrau), Libra (Waage), Scorpio (Skorpion), Sagittarius (Schütze), Capricornus (Steinbock), Aquarius (Wassermann), Pisces (Fische). Jedes Teilstück eines Ringes hatte in jedem Haus so viele Felder als es vom Zentrum entfernt ist, der Mond zum Beispiel 1 Feld, Merkur 2, ... Saturn 7. Die weiteren Planeten Uranus, Neptun und Pluto fehlten, denn sie waren noch nicht entdeckt.

Die kargen Spielregeln vermitteln lediglich Anhaltspunkte, bieten aber unseres Erachtens aufgrund des originellen, übersichtlichen Spielplanes Anregungen für eine Neuerfindung.

Immer wieder kommt die Zahl 7 in diesem Spiel vor. Die Urahnen sollen sogar einen siebenseitigen Würfel benutzt haben, von dem aber nicht bekannt ist, wie er aussah. Das heißt also für uns, entweder einen Würfel mit 7 Seiten zu erfinden (!) oder eine andere Lösung zu suchen, beispielsweise könnte man sich vorstellen, 2 Würfel zu benutzen: der eine dürfte dann nur eine bezifferte Seite, und zwar mit einer 7, haben; die anderen 5 Flächen müßten abgedeckt werden. Ob überhaupt Spielsteine verwendet, wie sie eingesetzt, gezogen und eventuell geschlagen wurden, ist ebenfalls unbekannt; fest steht nur: Wer eine 1 warf, bewegte den Mond (-Stein), bei einer 2 rückte der Merkur weiter usw. Es ging jedenfalls auch beim Astronomischen Spiel „Stein um Stein“. Ferner ist die Rede von Zügen „des einen Wandelsternes zum anderen, und zwar auf eine Entfernung von zwei Häusern“; und der eine Spieler erhält von dem Spieler eines anderen Wandelsternes eine entsprechende Anzahl von Punkten, in diesem Fall, bei 2 Häusern, 24 Punkte. Bei einer Entfernung von 3 Häusern gewinnt er 36 Punkte, während der Spieler hingegen bei einer „Quadratur“, das heißt bei 4 Häusern Entfernung, 36 Punkte an den Inhaber des betreffenden Wandelsternes entrichten muß. Falls es zur „Opposition“ kam (6 Häuser entfernt), waren 72 sowie im Falle der „Konjunktion“ (12 Häuser entfernt, das letzte Haus) 12 Punkte abzugeben. Originell ist die Schlußformel, wonach das Spiel,

„weil es kein bestimmbares Remis gibt, so lange geht, wie es die Teilnehmer zu spielen wünschen...“

Spielmaterial und Reststücke von Brettspielen, die aus dem Zeitraum 1700 bis 1500 v. u. Z. datieren, sind auch in Palästina aufgefunden worden. Fast in allen Fällen handelte es sich um flache Bretter, quadratisch geteilt durch waagerechte und senkrechte Linien. Auffallend ist, daß es eine bedeutende Anzahl von verschiedenen „ Fassungen“ dieser Quadrat- und Feldereinteilung gab: Manche sind völlig quadratisch – mit 12 · 12 Feldern, andere haben 3 waagerechte und 6 senkrechte Reihen. Auch markierte Felder, mit Kreuzen und anderen Zeichen versehen, enthalten die Spielpläne. Da die Einzelheiten der alten Spiele unbekannt sind, läßt sich nicht sagen, was diese Symbole bedeuten. Die Urahren benutzten kleine konische oder auch, wie 1933 in der Ruinenstätte von Samaria gefunden, knopfähnliche Figuren; manche erinnern an Halmkegel.

In Afghanistan sind mehrere Spiele verbreitet, bei denen Ziegen eine Rolle spielen. So wetteifern zum Beispiel bei dem temperamentvollen Reiterspiel Bus Käschi 2 Reiterkolonnen um einen in der Mitte eines Fußballfeldes liegenden ausgestopften Ziegenrumpf (oder um ein entsprechendes Fell). Es gibt auch ein afghanisches Brettspiel, „Zwölf Ziegen“ genannt, das man auf den 25 Schnittpunkten eines aus Feldern bestehenden Quadrats spielt. Der Spielplan und die Ausgangsstellung mit je 12 weißen und schwarzen Steinen und dem unbesetzten Mittelfeld sind – bis auf die Schrägen, die entfallen – die gleichen wie beim kleinen Alquerque (Abb. 15, Seite 36). Es wird gezogen, gesprungen, geschlagen. Wer beginnt, entscheidet das Los. Dann zieht der eröffnende Spieler auf das Mittelfeld, der andere überspringt dessen Stein und nimmt ihn vom Brett. Und so geht es weiter, immer abwechselnd, wobei die Spieler einander Stein um Stein abzugewinnen und gleichzeitig am Überspringen zu hindern trachten. Mit der Zeit, durch die Praxis, lernt man, welche Taktik die beste ist, um den Gegner in das gewünschte Fahrwasser zu lotsen. Meist suchen die Spieler Zuflucht in den Ecken, um sich dem Überspringen zu entziehen. Wer zuerst dem Kontrahenten alle Steine abgewonnen hat, ist Sieger. Ist allerdings kein Vorteil für Weiß oder

Schwarz zu sehen, sind zum Beispiel nur noch ein Stein oder zwei auf dem Brett, was weiteren Steingewinn unmöglich macht, ist die Partie remis.

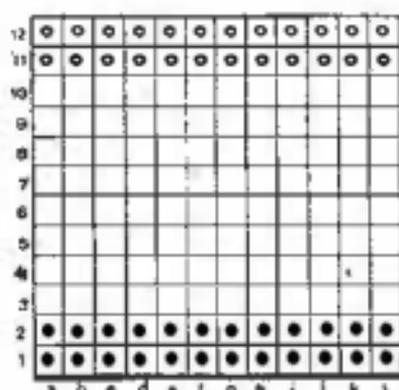
Das Turmspiel von Hanoi

Einem dem Baschni verwandten Brettspiel, von uns „Turmspiel von Hanoi“ genannt, liegt ein großer 144-Felder-Spielplan (12 · 12) zugrunde. Es ist wahrscheinlich fernöstlicher Herkunft. Darauf weist der Umstand hin, daß die schwarzen Steine in der Ausgangsstellung die unteren und die weißen die oberen Reihen besetzen. Wie beim japanischen Hashami shogi (Seite 110) – dort auf einem quadratischen 81-Felder-Brett – werden auf diese Weise die 1. und 2. sowie die 12. und 11. Reihe besetzt. Schwarz und Weiß ziehen abwechselnd, und zwar entweder einen Stein 2 Felder oder 2 Steine je ein Feld. Es darf in alle 4 Himmelsrichtungen und diagonal gezogen werden, stets in gerader Richtung. In diesem Spiel werden Steine zunächst nicht geschlagen, sondern vorübergehend gefangengenommen und erst später entfernt und somit gewonnen. Darin besteht auch das Ziel dieses Turmspiels: möglichst viele Gegner zu gewinnen und eigene Steine auf dem Brett zu behalten. Das alles geht auf ungewöhnliche Art und Weise und sozusagen in 2 Etappen vorstatten. Gelangt ein Stein auf ein von einem gegnerischen Stein belegtes Feld, wird der eigene darauf gesetzt, der gegnerische ist blockiert. Erst wenn ein 2. eigener Stein das betreffende Feld betritt und ein Dreisteinerturm entsteht, wird der gegnerische (untere) endgültig kassiert und vom Brett genommen. Die beiden eigenen sind von seinem Besitzer in den nächsten Zügen „aufzulösen“, das heißt, jeder Stein ist einzeln auf ein anderes Feld zu rücken. Ein Gefangener kann aber auch befreit werden. Gesellt sich nämlich auf dem betreffenden Feld der Partner eines blockierten Steines hinzu, bildet dieser den Kopf der Säule und blockiert die beiden unteren Steine. Der Kampf um diesen Turm geht dann weiter, und am Ende triumphiert die Partei, von welcher sich 2 Steine oben befinden, übereinanderliegend. Alle

darunter liegenden gegnerischen Steine werden dann endgültig abgeräumt. Nach dieser Aktion erfolgt das Abbauen des Turmes, mit jedem Zug 1 Stein hierhin und dorthin. Das Spiel ist beendet, sobald ein Teilnehmer keine Figuren mehr besitzt. Die Partie ist auch verloren, falls ein Spieler nur noch einen einzigen Stein hat, weil er mit diesem keine Gefangenen mehr einbringen kann.

Das Turmspiel von Hanoi läßt sich, falls kein 144-Felder-Brett vorhanden sein sollte, auch auf ein Schachbrett verlagern. Die Schwarz-Weiß-Befelderung stört nicht, nur müßte man sich je 16 schwarze und weiße flache Steine, am besten Damesteine, beschaffen, die man gut, ohne daß sie wegrutschen, übereinanderlegen kann.

Abb. 37



Selbstverständlich darf man auch mit den weißen Steinen unten und mit den schwarzen oben spielen. Überhaupt können Abwandlungen des Reglements vereinbart werden, zum Beispiel die Einzelzugvariante. Dabei sind die das Spiel beschleunigenden „D-Züge“ über zwei Felder nur aus der Grundstellung gestattet. Es darf demnach entweder d2-d3 und e2-e3 oder aber nur d2-d4 oder nur e2-e4 gezogen werden (später auch von der 1. Grundlinie aus: e1-e3, f1-f3 und so weiter), ansonsten immer nur Einzel- oder „Bummelzüge“, von Feld zu Feld ...

Hier nun eine „Anfänger-Übungspartie“ nach normalen Spielregeln. Die Zeichen bedeuten: Bindestrich - „zieht

nach“, Gleichstriche = „setzt auf“, Doppelpunkt : „schlägt“ (plus Anzahl der gewonnenen Steine).

	Weiß		Schwarz	
1.	d2-d4		d7-d6	e7-e6
2.	e2-e4		f7-f5	
3.	f2-f4		f5=e4	e6-e5
4.	f4=e4	d4=e4:1	...	
	...		e5=e4	d6-d5
5.	d1-d3		d5=e4:3	a7-a5

Schwarz gewann 3 Steine, machte aber einen offensichtlich unproduktiven 2. Teilzug, denn der Randstein auf der a-Linie steht gewissermaßen abseits.

6.	d3=e4	a2-a4	g7-g6-f5	
7.	e1-e3		f5=e4	b7-b6
8.	f1-f3		e8-e6	
9.	f3=e4	e3=e4:3	...	

Auf dem Brett ist ein Sechssteinerturm mit weißem „Doppelkopf“ postiert; das bedeutet 3 Gefangene für den Anziehenden. Er muß den aus 3 weißen Steinen bestehenden Turm Stein um Stein abtragen, wobei zu beachten ist, daß bei derartigen gleichfarbigen Türmen jeder Stein nur einzeln weiterrückt, was der Nachziehende wiederum zu vereiteln sucht.

9.	...		f8-f6	
10.	e4-f5	e4-e5	c8-d7	g8-f7
11.	c2-c3-d4		e6=f5	f6=f5:1
12.	e5=f5	e4=f5:2	h7=f5	
13.	g2-g4		f7=f5:2	
14.	h2-h4		f5-f7	

Auch solche Rück(wärts)züge sind Turm und Stein erlaubt. Auf dem kleinen Brett wird der Ausreißer jedoch rasch wieder eingefangen, hier zum Beispiel mittels Doppelzügen wie d4-f6, h4-f6 oder g4-g6. Die Auseinandersetzung, in der jeder Spieler bisher 6 Steine gewonnen hat, dürfte etwa ausgeglichen sein. Versuchen Sie nun selbst, die Partie fortzusetzen.

Strategie und Taktik dieses Turmspiels von Hanoi sind noch nicht ausgearbeitet. Auch hier eröffnet sich dem Brettspielliebhaber willkommenes Neuland. Dazu ein Hinweis: Da es sich um ein Doppelzug-Turmspiel handelt, erscheint es zweckmäßig, bei jeder sich bietenden Gelegenheit immer sofort von einem gegnerischen Stein Besitz zu ergreifen, andernfalls der Widerpart leicht zuvorkommen und unter Umständen mit 2 Zügen hintereinander auf einem mehrsteinigen Turm ohne Mühe den für einen Steingewinn erforderlichen „Doppelkopf“ bilden kann.

Das Nationalspiel der Völker Afrikas

Das Wort „Mancala“ entstammt dem Arabischen und bedeutet „bewegen“, „ziehen“. Es war der Name eines beliebten Spiels in Italien und anderen Mittelmeerländern, in Anatolien (Türkei), Syrien und Ägypten. Heute ist Mancala ein Sammelbegriff für die vielköpfige Familie der Bohnenspiele und vor allem in den tropischen und subtropischen Zonen Asiens, Afrikas und der dazugehörigen Inseln weit verbreitet.

Zu Recht darf Mancala aufgrund der Popularität als Nationalspiel der Völker Afrikas bezeichnet werden. Die als Sklaven über den Atlantik verschleppten Afrikaner brachten das Spiel nach Westindien und Amerika. Eigenständige Mancaladisziplinen sind in Arabien, Palästina, Syrien, in Irak, Iran, Indien, Sri Lanka, im Süden Chinas, in Vietnam, in Burma, Malaysia, Indonesien und auf den Philippinen verbreitet. Wieder andere Arten entstanden in Äthiopien, Somali, Kenya sowie in Westafrika von Senegal bis Gabun und von Kongo bis Angola. Die meisten dieser Mancalaspiele haben ihre spezifischen Eigenarten. Erstmals urkundlich erwähnt werden sie in der arabischen Literatur des 10. Jahrhunderts. Mancala spielten auch die Helden von 1001 Nacht, und zwar in der fünfzehnten!

In Europa wurde das Spiel im 18. Jahrhundert bekannt. Später geriet das Bohnenspiel in Vergessenheit. Erst Ende des vorigen Jahrhunderts erinnerte man sich seiner wieder.

Die Beschreibung und die Regeln des Spiels erregten das Interesse der Besucher auf der Weltausstellung 1893 in Chicago. Auch Zeitschriften und Illustrierte schrieben darüber. Aber erst 1940 nahm der Amerikaner William Champion die Herstellung des Spielmaterials in die Hand – mit großem Erfolg, denn das vergessene Bohnenspiel wurde zu einem Verkaufsschlager und zum beliebten Zeitvertreib der Amerikaner. Dabei vergaß William Champion nicht, dem Kind einen modernen Namen zu geben – Kalahari, nach der gleichnamigen Wüste, wo angeblich zu allen Zeiten Einheimische dieses Spiel gepflegt haben sollen.

Mancoladisziplinen sind auch auf dem Territorium der UdSSR verbreitet – Togus kumalak bei den Kasachen, Togus Korgol bei den Kirgisen (Seite 76). In beiden Republiken finden in diesem Spiel Turniere und Meisterschaften statt.

Das in der Abbildung 38 dargestellte kleine Boot, mit Steinchen beladen, befindet sich im Marischal College des

Abb. 38



Anthropologischen Museums zu Aberdeen. Es stammt aus Westafrika und stellt den Spielplan für eine der zahlreichen Mancolaspieldarten dar, wie sie vor Jahrhunderten insbesondere in Afrika und im Orient sehr verbreitet waren und in letzter Zeit zu neuem Leben erwachten. Einige Bohnenspieldisziplinen sind wesentlich älter als das chinesische „Sperlingsspiel“ Mah-Jongg, Domino oder Schach.

Ähnliche Spielbretter wie das westafrikanische, aus Holz oder Elfenbein geschnitzt, aus Ton geformt oder aus Stein gemeißelt, fand man bei Ausgrabungen in den verschiedensten Gebieten Afrikas und Asiens, in ägyptischen Sarkophagen, in griechischen Tempelstätten, in Wüstengrabstelen am Rande alter Karawanenstraßen.

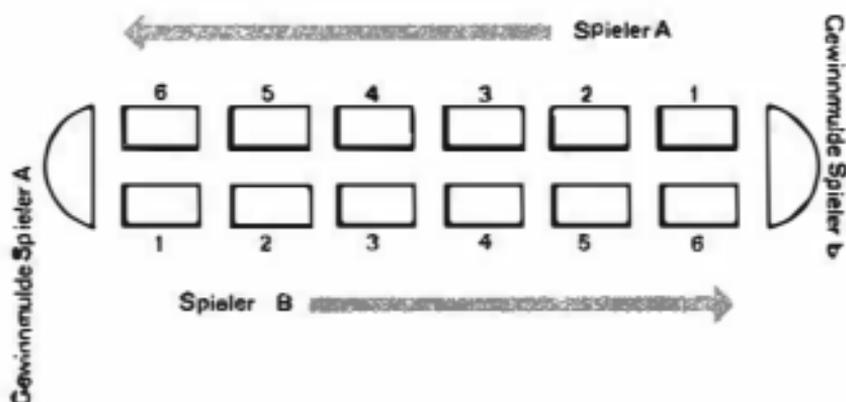
Die Spielregeln sind einfach. 2 Spieler sitzen sich gegenüber und verteilen zu Beginn je 36 Bohnen gleichmäßig in ihre Mulden, die somit je 6 Bohnen enthalten. Links und rechts sind die leeren Gewinnmulden. Abwechselnd wird dann der Inhalt aus einer beliebigen eigenen Mulde herausgenommen. Diese 6 Bohnen verteilt man nun hintereinander in die nächstfolgenden eigenen und gegnerischen Mulden (stets also nur eine Bohne in eine Mulde). Man kann im Uhrzeigersinn oder im Gegenuhrzeigersinn spielen. Die Bohnen sind dabei so zu verteilen, daß möglichst viele Zweier, Vierer oder Sechser (in anderen Varianten auch Achter, Zehner, Zwölfer) in mehrere Schalen hintereinander zu liegen kommen; denn nur diese geradzahlig gefüllten eigenen und gegnerischen Mulden dürfen geleert werden, sofern die abgelegte letzte Bohne einen „gültigen“, geradzahlig-Bohneninhalt ergibt. Wer als erster keine Bohnen mehr besitzt, hat verloren; alle noch vorhandenen Bohnen gehören dem Gegner. Zählt A zum Beispiel am Ende 28 Bohnen in seiner Gewinnmulde, dann hat B 44 und ist mit 16 Punkten Sieger.

Eine einfache Mancolagrundspielart beschreibt der sowjetische Kybernetiker (und Brettspielfachmann) Andrej Anikeitsch, der an der Leningrader Staatlichen Universität unterrichtet und dort mit anderen leitenden Wissenschaftlern unter anderem Mancolaspiele in den Dienst der Computertechnik stellt.

Wie üblich werden in der von ihm beschriebenen Variante die 6 Mulden auf jeder Seite mit je 6 Bohnen oder Kugeln gefüllt. Das Spiel beginnt mit der Entnahme aller Kugeln aus einer beliebigen Mulde: je eine im Gegenuhrzeigersinn in alle Mulden, bis auf die gegnerische Gewinnmulde, die als einzige ausgelassen wird. Dann verfährt der Partner ebenso. Im Unterschied zur herkömmlichen Bohnenspielseite geht es hier jedoch nicht um geradzahlige Füllungen der Mulden, sondern „lediglich“ um das Füllen der eigenen Gewinnmulde der beiden Spieler. Diese spielt eine große Rolle: ist sie nämlich leergefegt, wird das Spiel ungeachtet dessen, wer am Zug ist, sofort abgebrochen und beendet. Die in den Mulden verbleibenden Kugeln werden in die jeweilige Gewinnmulde gelegt. Wer auf diese Weise und überhaupt als

erster mehr als 36 Kugeln in seiner Gewinnmulde nachweist, ist Sieger. Bei Punktgleichheit endet die Partie remis, unentschieden. In der nachstehenden Übungspartie genügt es, lediglich die Nummer der betreffenden Mulde des jeweiligen Spielers zu nennen (Abb. 39); die „Schlagzüge ergeben sich von selbst“.

Abb. 39



Somit A gegen B: 1. A5 B4 2. A4 B2 3. A3 B4 4. A5 B1 5. A2 B1 6. A5 B2 7. A4 B4 8. A5 B5 9. A6 B6 10. A6 B5 11. A5 B5 12. A6 B6 13. A4 B4 14. A6 B6 15. A3 B1 16. A6 B6 17. A1 B6 18. A6 B5 19. A5 B6 20. A6 B4 21. A4 B6. 22. A6 B2 23. A5 B6 24. A6 B5 25. A2 B6 26. A6 B4 27. A5 B5 28. A6 B6 29. A4 B1 30. A5 B3 31. A6 B6 – 36:36 Remis.

Mancolaspiele kann man auch zu dritt und zu viert und nach anderen Varianten betreiben. So vergnügen sich Araber und Türken gern an einem Brett mit 12 bezifferten Vertiefungen, ebenfalls mit je 36 Spielmarken. Der Unterschied zum herkömmlichen Bohnenspiel besteht darin, daß es keine Beschränkung bei den zu entleerenden geradzahlig gefüllten Mulden gibt (beim Bohnenspiel: 2, 4, 6). Hier wie da können mehrere Schalen geleert werden, sie müssen nur hintereinanderliegen und geradzahlig gefüllt sein. Das ist der Gewinn. Wer die meisten Kugeln „an Land zieht“, ist Sieger, Gewinnmulden sind hier überflüssig.

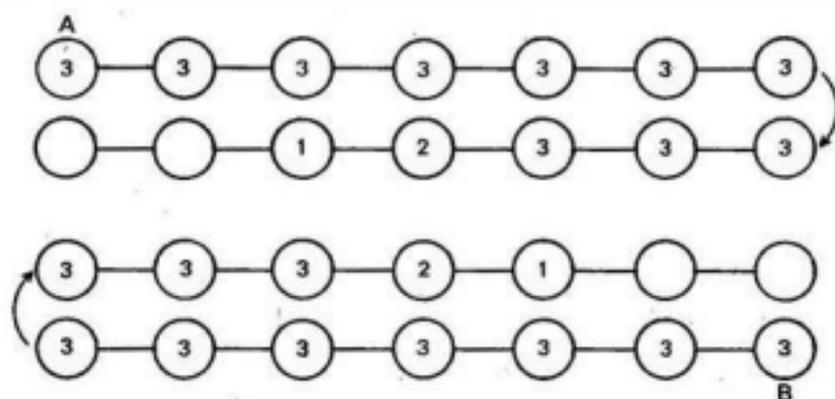
Immer wieder muß der Spieler, der den Inhalt einer Schale leert, gut überlegen, welche Mulde er am besten

wählt, um den Gegner so viel wie möglich ungeradzahlige und sich selbst geradzahlige Schalen zu verschaffen!

Der „blinde“ Bohnenspieler

Beim Chisolo, einer in Sambia beheimateten Mancolaspieldart, graben die beiden Teilnehmer 28 Löcher zu 4 Reihen in den Sand. Jeder hat 14 Mulden (2 Reihen) und je 33 Steinchen, die zu Spielbeginn so zu verteilen sind, wie auf der Zeichnung dargestellt (Abb. 40). Das Ziel ist es, dem Partner alle Steine (Spielmarken) abzugewinnen. Die Spieler ziehen nach der Auslosung abwechselnd in ihren beiden Reihen. Der 1. Zug erfolgt in Uhrzeigerrichtung (siehe Pfeile), der 2. darf sowohl in dieser als auch in Gegenuhrzeigerrichtung ausgeführt werden. Die Richtung aller weiteren Züge bestimmt dieser 2. Zug!

Abb. 40



Man beginnt das Spiel mit einer beliebigen Mulde, leert sie und verteilt den Inhalt, immer einen Stein, in die nächsten Mulden. Gelangt der letzte Stein in ein Loch mit einem oder mehreren Steinen, entnimmt der Spieler erneut den gesamten Inhalt und setzt die Verteilung so lange fort, bis der letzte Stein einmal in ein leeres Loch fällt. So kann sich ein Zug mehrmals wiederholen.

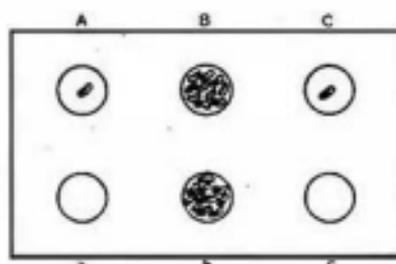
Wenn diese letzte Mulde in der vorderen Reihe liegt, kas-

siert der Spieler aus den gegenüberliegenden beiden, ursprünglich leeren Mulden des Partners sowie zusätzlich aus einer beliebigen gegnerischen 3. Mulde sämtliche Steine. Sind die beiden erwähnten Mulden des Partners leer wie zu Spielbeginn, darf kein Stein aus einem dritten Loch entnommen werden. Das Spiel ist beendet, wenn einer der Teilnehmer keinen Stein mehr in einer Mulde seiner Doppelfreihe hat.

Bei den Mancolaspielen, die auf den verschiedensten Spielbrettern vor sich gehen, ist die harmonische Position der Steine überaus wichtig; sie herbeizuführen, erfordert von den Spielern klares Denken und gutes Rechnen. Dieser Umstand führte dazu, daß die Mancolaspiele, wie auch Schach, Dame, Narda und andere, bei der Schaffung von Programmen für Computer benutzt werden. Solche Mancolacomputer gibt es schon seit den siebziger Jahren in den USA, in der UdSSR, in Großbritannien und anderen Ländern.

Im folgenden wird der junge Leser, der schon in dem Büchlein „Zug um Zug“ das „schlichte“ Bohnenspiel kennengelernt hat, mit einigen weiteren weniger bekannten Mancolaspielen vertraut gemacht. So kennt man in Westafrika, vornehmlich in Benin und Nigeria, ein originelles „Geduldspiel“. Tatsächlich spielt nur eine Person auf einem 2 · 3 Mulden umfassenden Brett, ohne Gewinnmulden. Leider ist dieses Bohnenspiel von einigen Geheimnissen umgeben, die aber pfiffige Brettspielbegeisterte anregen könnten, sie zu entschleiern. Laut „Verteilerschlüssel“ befinden sich je eine Bohne in den Mulden A und C sowie je 10 in B und b (Abb. 41). Es wird im Gegenuhrzeigersinn gezogen. Der Geduldspieler beginnt, indem er die 10 Bohnen aus Mulde b entnimmt und „endlos weiterzieht“; doch keiner

Abb. 41

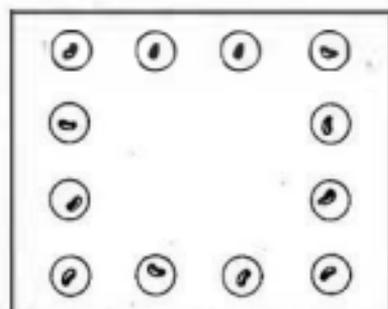


weiß, wie dies gemeint ist. Das erschwert natürlich die Erfüllung der phantastischen Forderung, daß die Ausgangsstellung nach 12 Dutzend Umläufen wieder zustande kommen muß! Ist das nicht der Fall, hat man gegen sich selbst verloren ...

Ein ähnliches, geheimnisumwittertes Geduldspiel ist das sudanesische „Hase“spiel: gleiche Zugweise – im Gegenuhrelzeigersinn, gleiche Anordnung der Mulden, jedoch plus 2 Gewinnshalen, mit 14 Bohnen und nach anderem Verteilerschlüssel: je 2 Bohnen in A, C, a, c und je 1 Bohne in B und b. 3 Bohnen liegen in der linken, 1 in der anderen Gewinnmulde, und das Ausgangsarrangement muß sich nach 26 Umläufen ergeben.

Abbildung 42 zeigt den Spielplan einer weiteren Mancoladisziplin aus Benin, genannt Aghadaghada, diesmal für 2 Spieler – einem werden die Augen verbunden! Es handelt

Abb. 42



sich um 4 · 4 Mulden, von denen die 4 mittleren unsichtbar sind und nicht benutzt werden. Man legt je 1 Bohne in die sichtbaren 12 Mulden. Ein Teilnehmer spielt blind. Er darf also nicht sehen, was geschieht, sondern muß erraten, welche Mulde der andere auswählte. Das Ziehen und Raten erfolgt abwechselnd. Der Ziehende muß dabei zuerst eine Eckmulde beziehungsweise eine an der Seite liegende Mulde wählen. Nach jedem Zug fragt der Ziehende: „Wo?“ (oder „Welche?“); und wenn die Mulde richtig erraten wurde, werden ihr die entsprechenden Bohnen entnommen.

Ein weiteres Mancolaspield aus dem Sudan trägt den Namen Aringari. Es wird von 5 im Kreis sitzenden Teilnehmern

direkt am Boden oder im Sand gespielt. Der aufzuzeichnende Spielplan besteht aus einem Kreis mit beliebig vielen Mulden sowie, innerhalb des Kreises, aus 5 kreuzförmig angeordneten Gewinnschalen. Dabei werden gewöhnlich kleine Steine benutzt. Die Spieler ziehen abwechselnd, indem sie jeweils einen Stein in ein Loch legen. Dann werden von ihnen reihum die Steine aus einer beliebigen Mulde entnommen. Wenn die Mulde, in die der letzte Stein abgelegt wurde, eine bestimmte (vor dem Spiel von den Teilnehmern festzulegende) Anzahl von Steinen enthält, darf der Betreffende diese entnehmen und seiner Gewinnmulde zuführen. Wer am Ende auf diese Weise die meisten Steine gesammelt hat, ist Sieger.

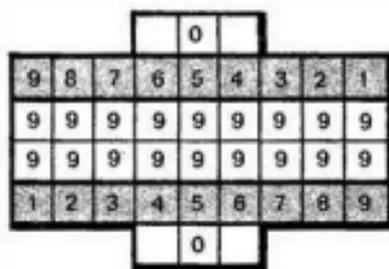
Wari heißt ein Bohnenspiel für 2 Personen, das an der Goldküste Afrikas verbreitet ist und in „normalen“ 2 · 6 Mulden mit 2 Gewinnschalen gespielt wird. In jede Mulde kommen anfangs 4 Steine, und man zieht im Gegenuhrzeigersinn. Der Teilnehmer kann, wenn er an der Reihe ist, von einer beliebigen Mulde aus beginnen, entnimmt dann die darin befindlichen Bohnen und verteilt sie (im Gegenuhrzeigersinn) einzeln in die Mulden. Falls die Anfangsmulde so überladen war, daß die Verteilung beim erneuten Erreichen noch nicht abgeschlossen werden konnte, wird diese Mulde ausgelassen und der Rest der Steine in den nächsten Mulden untergebracht. Der Spieler muß dem Gegner eine Mulde belassen; das heißt, falls diese, des Gegners Mulden, leer stehen, muß es ihm der Partner ermöglichen, einen Zug zu machen, um weiterspielen zu können, andernfalls müßte er, der Partner, zur Strafe alle seine Bohnen abgeben. Sollte die letzte Bohne in eine Mulde des Gegners fallen, gilt sie als von diesem gefangengenommen, so daß der Inhalt dann 2 oder 3 Bohnen beträgt. Falls diese Mulde mit dem Gefangenen in einer ununterbrochenen Serie von hintereinanderliegenden Mulden in derselben Reihe, mit ebenfalls 2 oder 3 Bohnen, erreicht wurde, darf der Inhalt all dieser Mulden mit vereinnahmt werden. Wenn keine Gefangennahme mehr möglich ist, legt jeder Spieler seine übrigbehaltenen Bohnen in seine Gewinnmulde. Derjenige Spieler gewinnt, der am Ende die größere Anzahl an Bohnen besitzt.

Kampf um die Falle

In Kasachstan und Kirgisien ist ein Bohnenspiel unter dem Namen „Togus kumalak“ als Nationalspiel verbreitet, beliebt und offiziell registriert. Der Ausdruck bedeutet „Neun Kugeln“. Sowjetische Ethnographen, die die Geschichte dieses Spiels erforschten, kamen zu dem Schluß, daß es den Völkern dieser Gegend schon vor 4000 Jahren bekannt gewesen sein muß. Doch geriet es für lange Zeit in Vergessenheit. Seine Wiedergeburt erlebte Togus kumalak erst 1948, als die besten Spieler der Kasachischen SSR in Alma Ata erstmals um die Republikmeisterschaft kämpften, die seitdem jährlich ausgetragen wird.

Togus kumalak ist ein Bohnenspiel für 2 Personen mit einem symmetrisch, in 2 gleiche Hälften geteilten Spielplan. Jede Seite hat 9 Mulden und eine große „Querrinne“, die in 2 Gewinnschalen geteilt ist. In jeder Mulde liegen in der Ausgangsstellung 9 gleichfarbige Kugeln oder Bohnen, insgesamt 162, je Spieler 81 (Abb. 43). Die Gewinnmulden befinden sich in dieser schematischen Darstellung oben und

Abb. 43



unten, können aber auch, wie bei anderen Bohnenspielen, an den Seiten angeordnet sein. Überhaupt sollte man bei den Bohnenspielutensilien darauf achten, daß man eine gute Übersicht hat und zum Beispiel die in den Mulden befindlichen Kugeln, ob gerade oder ungerade, rasch abzählen kann, was für die Spielführung wichtig ist.

Eine Togus-kumalak-Partie besteht aus den abwechselnden Zügen von Schwarz und Weiß. Dabei sind nicht die Kugeln, die gleichfarbig sind, sondern die Mulden gemeint. Un-

ten ist Weiß, Numerierung der Mulden 1 bis 9; oben ist Schwarz, 9 bis 1. (Man könnte die Mulden auch alphabetisch kennzeichnen: a bis i und i bis a.) Der am Zug befindliche Spieler entnimmt aus einer beliebigen eigenen Mulde, mit Ausnahme der 9. (was nur für den 1. Zug gilt), so viele Kugeln, daß mindestens eine verbleibt, und verteilt sie einzeln, jeweils eine, in die nächsten Mulden, angefangen mit der ausgewählten Mulde, und zwar zunächst von links nach rechts in die eigenen Mulden und anschließend, sofern weitere Kugeln vorhanden sind, in die gegnerischen Mulden von rechts nach links. Hat der Spieler noch immer Kugeln in der Hand, was im weiteren Spielverlauf, wenn die Schalen fast vollgefüllt sind, durchaus passieren kann, werden erneut die eigenen Mulden von links nach rechts und dann die gegnerischen belegt. Auf diese Weise „durchlaufen“ die Kugeln hier wie da sämtliche Mulden im Gegenuhrzeigersinn. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Während des Spiels kann sich in dieser oder jener Mulde nur eine einzige Kugel befinden; in diesem Fall kann der am Zug befindliche Spieler auch aus dieser Mulde „ziehen“, das heißt diese Kugel in die benachbarte rechte Mulde umlegen.

Wenn die letzte Kugel in eine gegnerische Mulde fällt und dadurch hier eine gerade Anzahl von Kugeln liegt, nimmt der Spieler, der diesen Zug ausführte, alle Kugeln aus dieser Mulde heraus und legt sie in seine Gewinnschale. In dieser Weise (damit die letzte Kugel in eine gegnerische Mulde fällt) sind auch die Züge zu berechnen. Schwarz verfährt dann ebenso. So ergibt sich zum Beispiel nach dem 1. Zug von Weiß aus der 7. Mulde die auf Abbildung 44 gezeigte Stellung.

Den nächsten Zug macht Schwarz, sagen wir, aus Mulde 5, das führt zu der auf Abbildung 45 dargestellten Verschiebung.

Wenn sich beim Umlegen herausstellt, daß die letzte Kugel in eine gegnerische Mulde mit einer geraden Anzahl von Kugeln fällt (die Anzahl in der Mulde also ungerade wird), oder wenn sie in eine beliebige Mulde der eigenen Farbe fällt, so gilt der Zug als „kein Gewinn“. Beispielsweise kommt es nach dem 2. Zug von Weiß aus Mulde 9 zu der auf Abbildung 46 gezeigten Stellung. Mit jedem Zug wird das Spiel schwieriger und komplizierter.

Wenn sich im Spielverlauf in irgendeiner gegnerischen Mulde (aber keinesfalls in der 9!) 2 Kugeln befinden und die letzte Kugel beim Umlegen in eine solche Mulde gelangt, so gewinnt der Spieler, der den Zug ausgeführt hat, alle 3 Kugeln aus dieser Mulde, die zu seiner zusätzlichen Gewinnmulde wird und bis zum Ende der Partie eine besondere Bezeichnung trägt, nämlich Tusdyk („Falle“, „Fallgrube“), und auch ein besonderes Kennzeichen erhält; man kann zum Beispiel ein Stück zusammengeknülltes Papier hineinlegen. Im weiteren Verlauf werden alle Kugeln, die, einerlei durch wessen Zug, in diese Mulde fallen, in der Schale jenes Spielers gesammelt, der sie zu seinem Tusdyk gemacht hat. Jeder Spieler hat das Recht auf nur einen Tusdyk. Außerdem darf ein Tusdyk nicht die gleiche Nummer tragen wie der des Gegners.

Nachdem gegen Ende des Spiels allmählich alle Kugeln in die Gewinnmulden gewandert sind, nachdem sich bei einem Teilnehmer alle Mulden geleert haben und er nicht mehr ziehen kann, gilt die Partie als beendet. Alle noch in den Mulden verbliebenen Kugeln legt der andere Spieler dann in seine Gewinnsschale, woraufhin jeder seine Kugeln zusammenrechnet. Es gewinnt derjenige, in dessen Schale mehr als 81 Kugeln sind, das heißt mehr als die Hälfte der Gesamtmenge. Die Partie ist unentschieden, wenn jeder über 81 Kugeln verfügt.

Wie berechnet man die Züge? Um erfolgreich Togus kumalak zu spielen, ist es wichtig, die richtige Nummer der Mulde berechnen zu können, in die die letzte der umgelegten Kugeln beim eigenen und beim Zug des Gegners lag beziehungsweise zu liegen kommt. Dazu gibt es folgende Faustregeln: Die Nummer der Mulde, mit der der Zug beginnt, und die Anzahl der Kugeln darin addieren, und dann von dieser Summe 1 abziehen, wenn die Summe 10 nicht übertrifft (die letzte Kugel fällt dabei in eine eigene Mulde; die Regel ist nur beim Zug aus Mulde 9 mit einer Kugel nicht anwendbar);

10 abziehen, wenn die Summe mehr als 10 ausmacht (die letzte Kugel fällt dabei in eine gegnerische Mulde);

19 abziehen, wenn die Summe mehr als 19 ausmacht (die letzte Kugel fällt in eine eigene Mulde);

28 abziehen, wenn die Summe mehr als 28 ausmacht (die letzte Kugel fällt in eine gegnerische Mulde).

Die kritischen Zahlen unterscheiden sich voneinander, wie man sieht, durch eine Differenz von 9 (1 - 10 - 19 - 28 usw.).

Die richtige Berechnung der Züge ermöglicht es, einen Positionskampf zu führen, Drohungen gegen den Rivalen zu schaffen, Fallen zu stellen und erfolgreiche Opferkombinationen einzufädeln... Der Zweck solcher Kombinationen besteht hauptsächlich darin, eine möglichst große Zahl von Kugeln zu gewinnen, einen Tusdyk anzulegen, positionelles Übergewicht zu erlangen.

Betrachten wir einige typische Mittel und Methoden des Togus kumalak. Zunächst die Notation, das Aufschreiben der Partie. Zuerst wird die Nummer der für den Zug vorgesehenen Mulde und dann die Anzahl der darin befindlichen Kugeln aufgeschrieben; dann wird durch einen Bindestrich auf die Nummer der Mulde hingewiesen, in die die letzte der verteilten Kugeln gefallen ist, und daneben die am Ende erhaltene Menge registriert. So bedeutet zum Beispiel „513-813“, daß der Zug aus der 5. Mulde mit 13 Kugeln erfolgte und die letzte der verteilten Kugeln in die 8. Mulde mit danach darin vorhandenen 13 Kugeln fiel. Auf die Farbe der Mulde, in die die letzte Kugel gelangte, wird nicht hingewiesen; das ergibt sich unschwer aus dem Text der Gesamnotation der Partie. Beim Aufschreiben eines Zuges mit gewonnenen Kugeln wird anstelle des Bindestriches ein Doppelpunkt gesetzt. Ein solcher Zug heißt Schlagzug im Gegensatz zu den anderen sogenannten stillen Zügen. Zum Beispiel bedeutet „513:814“, daß der Zug aus Mulde 5 mit 13 Kugeln erfolgte und die letzte der verteilten Kugeln in Mulde 8 mit danach darin vorhandenen 14 Kugeln fiel, die gemäß Spielregel, weil die Zahl eine gerade ist, in die Gewinnmulde überführt werden. Wer einen Tusdyk macht, setzt ein Malzeichen (Andreaskreuz) hinter den Zug; auch ein Tusdyk auf einem Diagramm wird durch ein solches Kreuz angedeutet (Abb. 50).

Je mehr Freiheit zum Manövrieren ein Spieler besitzt, um so vorteilhafter ist seine Lage. Deshalb sollte der Gegner langsam, Zug um Zug, bedrängt werden, um ihm so wenig

Abb. 44

9	9	7	6	5	4	3	2	1	
9	9	9	0	10	10	10	10	10	
9	9	9	9	9	9	1	10	10	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					10				

Abb. 48

				44					
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
0	19	0	3	1	0	7	0	1	
0	14	14	2	1	1	4	0	3	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					48				

Abb. 45

				10					
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
10	10	10	1	1	10	10	10	10	
10	10	10	10	0	9	1	10	10	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					10				

Abb. 49

				44					
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
0	20	1	0	2	1	8	1	2	
0	1	15	3	2	2	5	1	4	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					50				

Abb. 46

				10					
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
11	11	11	2	2	11	11	11	11	
10	0	0	0	0	9	1	10	1	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					10				

Abb. 50

				45					
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
1	1	3	0	9	3	3	2	0	
X	7	10	6	1	12	1	8	0	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					50				

Abb. 47

				14					
9	8	7	6	5	4	3	2	1	
2	1	3	0	1	13	13	13	14	
12	12	1	3	14	3	6	14	1	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					22				

Abb. 51

				74					
8	8	7	6	5	4	3	2	1	
2	1	2	0	0	0	0	7	0	
0	0	3	0	2	3	2	0	0	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
					66				

wie möglich Gelegenheit zu geben, Schlagzüge anzubringen. Betrachten wir folgende Partie mit Anmerkungen nach Angaben von A. Akschurajew und M. Nurlybajew:

1. 79:610 79:610 2. 910-911 911-112 3. 61-73 61-73
4. 411:412 811:94 5. 312-511! Damit entstand die auf Abbildung 47 gezeigte Stellung.

Die linke Flanke von Schwarz ist fest verbunden. Er kann weder aus der 1. und 2., noch aus der 3. und 4. Mulde ziehen wegen der möglichen Antwort 5. 213:53× mit Gewinn eines Tusdyk. Schwarz spielte fehlerhaft 4. ... 92-113? Es war 4. ... 51-61 notwendig, um der Fesselung zu entgehen. Solange Schwarz keine Maßnahmen zur Entfesselung unternimmt, trachtet Weiß, die verbundenen Kugeln anzugreifen: 5. 76:314 91:114 6. 92:116 51-61. Schwarz versucht, sich der Fesselung zu entledigen, doch ist es schon zu spät: 7. 212:414; jetzt hat Weiß alle Aussicht, die Partie zu gewinnen...

Ein weiteres Beispiel veranschaulicht Abbildung 48. Schwarz zieht. Die materiellen Kräfte sind auf beiden Seiten etwa gleich, mit der Ausnahme, daß sich in Mulde 8 von Schwarz 19 Kugeln befinden.

Werden dieser 2 weitere Kugeln hinzugefügt, kann Schwarz positionell in Vorteil gelangen. Beim Zug aus der Mulde 8 mit 21 Kugeln fällt nämlich die letzte der zu verteilenden Kugeln in die 1. gegnerische Mulde. Das ist im weiteren die Voraussetzung für den Gewinn eines Tusdyk. Schwarz will nach 1. ... 63-820 dieses zeitweilige, aber völlig reale Übergewicht nutzen, um gleichzeitig eine en prise liegende Kugel in Mulde 6 zu entführen. Dieser auf den ersten Blick gut aussehende Zug war verfrüht. Denn jetzt erhält Weiß mit dem „unauffälligen“ Schlagzug 2. 214:62! merkliches positionelles Übergewicht, während die Stellung von Schwarz sehr beengt ist (Mulde 2, 3 und 8 von Schwarz sind gefesselt) (Abb. 49).

Schwarz hat keinen guten Zug. 2. ... 12-22 taugt nichts wegen 3. 75:23. Weiß erhält einen Tusdyk und gewinnt leicht. Falls 2. ... 21-39, so 3. 94:310 21-31. 4. 91:14; Weiß steht klar überlegen. Bei 3. ... 820-92 entscheidet 4. 82-93 14-43 5. 76:33. Schwarz hat zwar auch noch andere Antworten, doch sie ändern nichts an der Sache.

Wie gewinnt man einen Tusdyk? Die Stärke eines Tusdyk besteht nicht nur darin, daß die Gesamtmenge der gewonnenen Kugeln vergrößert wird. Ein Tusdyk ist dadurch stark, daß er die Anzahl der maximal möglichen Züge des Gegners beträchtlich verringert. Ein Tusdyk ist gleichsam ein Keil, der in die geordnete Streitmacht des Gegners geschlagen wird und das wechselseitige Zusammenwirken seiner Kugeln stört. Häufig trachtet man, einen Tusdyk dadurch zu gewinnen, daß man eine oder mehrere Kugeln opfert. Es erhebt sich die Frage: Wieviel Kugeln ist ein Tusdyk wert? Selbstverständlich ist der Wert eines Tusdyk nicht immer gleich. Vieles hängt von der Stellung, von der wechselseitigen Lage der Tusdyki auf dem Brett sowie davon ab, in welcher Phase des Spiels ein Tusdyk zustande kommt. Der Wert eines Tusdyk erhöht sich in dem Maße, je mehr sich die Partie dem Ende nähert, wenn auf dem Brett nur mehr eine geringe Anzahl von Kugeln verblieben ist. Immerhin wurde in jahrelanger Praxis von den sowjetischen Experten A. Alschurajew und M. Nurlybajew eine Durchschnittszahl für den relativen Wert eines Tusdyk und für die Anzahl der dafür herzugebenden Kugeln erarbeitet. Danach gilt folgende Faustregel: Wenn sich die Möglichkeit bietet, für den Preis von 20 bis 30 (!) zu opfernden Kugeln einen Tusdyk zu gewinnen, sollte man dies wahrnehmen. Das ist nur ein ungefährender Wert, weil viele Stellungen mit einem Tusdyk anderen situationsbedingten Umständen und Einwirkungen unterworfen sein können. In den meisten Partien wird der Ausgang im Togus kumalak nach einem Tusdyk entschieden. Allerdings ist das Bestreben, einen Tusdyk oder möglichst viele Kugeln zu gewinnen, nicht der einzige Weg zum Sieg. Vieles hängt auch von dem geschickt geführten Positionskampf ab, mit dessen Hilfe erfahrene Spieler oft Anfänger, die nur an den erstbesten sofortigen Gewinn denken, überspielen.

Sehen wir, wie der Kampf von Weiß um einen Tusdyk in der für Schwarz gewonnenen Stellung verläuft, mit Schwarz am Zug, die in Abbildung 50 dargestellt ist. Für Weiß ist un schwer ein Motiv für eine Tusdykkombination zu finden. Doch Schwarz zieht 1. ... 81-92. Das ist ein natürlicher Zug, der es ermöglicht, einer unangenehmen Fesselung zu entgehen. Als Antwort folgt ein sofortiges Opfer: 2. 27-89! 59:48?

3. 613:94 (der entscheidende Schlag) 3. ... 82-91 (erzwungen) 4. 312:53 ×. Der ganze Kampf, scheint es, steht den Gegnern noch bevor, doch sind die Chancen bereits ausgeglichen. Hätte Schwarz jedoch im 3. Zug schwächer (3. ... 52-63) gespielt, so wäre Weiß mit 4. 810:83 × positionell in Vorteil gekommen.

Betrachten wir nun die letzte Phase des Kampfes, das Endspiel. Im Laufe des Kampfes erschöpfen sich die Kräfte auf beiden Seiten allmählich, und das Spiel mündet in sein letztes, entscheidendes Stadium, ins Endspiel. In dieser Phase erfordern selbst einfache Stellungen höchste Genauigkeit. Ein einziger Fehlzug kann die Niederlage besiegeln. Sehen wir die Stellung in Abbildung 51 an, in der Weiß am Zug ist. Ihrer Struktur nach ist die schwarze Stellung augenscheinlich vorzuziehen. Auf seiten von Schwarz besteht ein quantitatives Übergewicht der Kugeln sowohl in der Gewinnchale als auch in den Mulden.

Die Partie kann so weitergehen: 1. 72-81! (der beste, von vornherein richtig berechnete Zug. Bei jedem anderen Zug würden sich die Mulden von Weiß eher leeren als bei Schwarz, der dann die verbleibenden Kugeln einheimsen würde) 1. ... 72-82! 2. 63-82! 82-93! 3. 52-62!! (rechtzeitig; in jedem anderen Fall würden sich wiederum die Mulden von Weiß eher leeren als die Mulden von Schwarz) 3. ... 81-94? (unüberlegt; Schwarz büßt seinen Vorteil ein; man sieht, daß er das Endspiel nicht beherrscht. Weiß kann jetzt die Züge genau berechnen und damit das Remis sichern) 4. 33-52 71-81 (Schwarz durfte nicht 4. ... 94:32 spielen, was zum Verlust führen würde) 5. 82-91 81-95 6. 72-82 27-81 7. 62-72 81-96 8. 52-62 71-81 9. 82-92 81-97 10. 72-82! 97:63 × (das Nehmen ist erzwungen; falls Schwarz dieses „Geschenk“ nicht annimmt und, sagen wir, 10. ... 61-71 spielt, so kann Weiß nach 11. 62-72 die Partie mühelos gewinnen). Der Kampf könnte so zu Ende gehen: 11. 11-22 61-71 12. 42-53 71-81 13. 41-54 81-92 14. 32-41 51-61 15. 31-42 61-71 16. 22-31 71-81 17. 21-32 81-93 18. 82-93 21-32 19. 54-82 32-42 20. 42-52 42-51 21. 41-53 51-61 22. 32-41 61-71 23. 31-42 71-81 24. 82-94 81-94 25. 72-82 41-51 26. 53-72 51-61 27. 82-95 61-71 28. 72-82 71-81 29. 42-52 81-95 30. 41-53 31-41 31. 82-96

41-51 32. 81-97 51-61 33. 71-81 61-71 34. 91-98! 71-81 35. 53-71! 81-96 36. 51-6x! 96-51 37. 11-21 91-11. Weiß legt die verbleibenden Kugeln in seine Gewinnschale. Die Partie ist remis.

Fesselnd wie Schach – Kalach

Kalach ist eine in der Sowjetunion und in anderen Ländern verbreitete Bohnenspielart für zwei Personen (in den USA: Kalah) orientalischer Herkunft. Inwieweit und ob es überhaupt mit der gleichnamigen alten Hauptstadt Kalach des assyrischen Reiches im Zusammenhang steht, sei dahingestellt. Das Muster eines Spielplanes ist, eingeritzt, auf einem riesigen Felsblock in der Nähe der altsyrischen Stadt Aleppo (heute Haleb) zu sehen. Auch im alten Ägypten, zum Beispiel in den Ruinen des Säulentempels von Karnak und in den Pharaonengräbern förderte man Brettspiele mit den dazugehörigen Steinen dieses Spiels zutage.

Der Spielplan besteht aus 6 Mulden auf jeder Seite (oben und unten), die man jeweils von links nach rechts entweder durch Buchstaben kennzeichnet oder mit 1 bis 6 nummeriert. Diese Mulden sind vor Beginn mit je 6 Spielsteinen zu füllen. Außerdem hat jeder Teilnehmer eine rechts von seinem 6. Feld befindliche besondere, Kalach genannte Mulde, die sich von den anderen unterscheidet.

Die Teilnehmer ziehen abwechselnd. Weiß (A) beginnt. Wer am Zug ist, entnimmt einer seiner Mulden alle Steine und verteilt sie im Gegenuhrzeigersinn einzeln, je einen, in die entsprechend der Numerierung nächstfolgenden Mulden, einschließlich des eigenen Kalach. Die weitere Verteilung führt, entsprechend der Numerierung, durch die gegnerischen Löcher, dann erneut durch die eigenen (die fremde Gewinnmulde wird ausgelassen) und so weiter. Leert der Spieler A zum Beispiel in der Ausgangsstellung die untere 1. Mulde (A1), ergibt sich die in Abbildung 52 gezeigte Stellung.

Hier fiel der letzte Stein in den eigenen Kalach. Das berechtigt den Spieler, einen weiteren Zug auszuführen. Er

muß nun aufgrund des von ihm gewählten Beginns die nächste, das heißt die Mulde 2 leeren, was zur Stellung in Abbildung 53 führt.

Abb. 52

	6	5	4	3	2	1	
0	6	6	6	6	6	6	
	0	7	7	7	7	7	1
	1	2	3	4	5	6	

Abb. 53

	6	5	4	3	2	1	
1	7	7	7	7	8	0	
	1	0	8	8	8	8	2
	1	2	3	4	5	6	

Abb. 54

	6	5	4	3	2	1	
0	6	6	6	6	7	7	
	0	0	8	8	8	8	2
	1	2	3	4	5	6	

Abb. 55

	6	5	4	3	2	1	
1	7	0	7	7	8	0	
	0	0	8	8	8	8	10
	1	2	3	4	5	6	

Ansonsten ist stets der Gegner an der Reihe, so auch in unserem Fall. Er leert ebenfalls seine Mulde 1 (B1), was allerdings, wie wir bald sehen werden, nicht zu seinen Gunsten ist (Abb. 54).

Falls der letzte der zu verteilenden Steine in eine eigene völlig leere Mulde (außer dem Kalach) fällt und sich in der gegenüberliegenden gegnerischen Mulde Steine befinden, darf er den Inhalt dieser 2 Mulden, zuerst ein Stein aus der eigenen, dann der in der gegenüberliegenden Mulde, in den eigenen Kalach legen. Der Zug ist damit abgeschlossen, woraufhin der Gegner wieder zieht. Bei solchen Beutezügen spielt es keine Rolle, wie viele Steine benutzt und verteilt wurden, ob aus spärlicher oder aus prall gefüllter Mulde; die Hauptsache, man erreicht mit dem letzten Stein das eigene leerstehende Feld. In unserer Übungspartie ermöglicht diese Regel dem Besitzer der unteren Reihe (A), nach seinem Auftaktzug aus der 1. Mulde, seine Gewinnshale erheblich aufzufüllen (Abb. 55).

Sind alle Mulden auf einer Seite geleert, und alle Steine

befinden sich im Besitz des Gegners, werden diese in dessen Kalach gesammelt, und er ist Sieger. Die Partie ist damit beendet. Falls beide Spieler über je 36 Steine verfügen, wäre die Partie remis. In allen anderen Fällen siegt, wer mehr als 36 Steine in seiner Gewinnmulde hat. Selbstverständlich braucht man, um den Sieg zu erringen, nicht abzuwarten, bis alle anderen Schalen geleert sind. Wer mehr als die Hälfte der (insgesamt 72) Steine in seinem Kalach hat, ist bereits Sieger. Das Spiel wird in diesem Fall nur fortgesetzt, um den genauen Endstand zu ermitteln.

Einige weitere Hinweise: Falls der letzte Stein eines Spielers in seine eigene Kalachmulde fällt, erhält er sofort einen weiteren Zug. Das ist sogar Vorschrift, die auch dann befolgt werden muß, wenn sie sich, beispielsweise im Endstadium der Partie, nachteilig auswirken sollte.

Je häufiger man sich in Bohnenspielen übt, um so tiefer dringt man in ihre Geheimnisse ein und lernt auch die vielen taktischen Möglichkeiten kennen, die in diesem Spiel stecken. Es hängt ganz vom Spielverlauf und, im wahrsten Sinne des Wortes, von der jeweiligen Lage (der Bohnen) ab, wie man taktisch vorgeht. Beispielsweise versucht man, die eigenen Mulden, die den unbelegten Mulden des Mitspielers gegenüberliegen, rechtzeitig leer zu machen, um ihm nicht zu einem Beutezug zu verhelfen. Oder aber umgekehrt, man sorgt dafür, daß die gegnerischen Mulden so gefüllt sind, daß die letzte Kugel nicht in eine unbelegte, sondern in eine belegte Schale fallen muß ... Allgemein wird man natürlich danach trachten, den Rivalen auszuhungern, indem man seine Mulden mit möglichst wenig Kugeln bedenkt. Andernfalls könnten vollgefüllte eigene Mulden dadurch zu einem fetten Happen des Gegners werden. Also: Möglichst selbst leerstehende Mulden belegen, bevor der Mitspieler dazu kommt. All dies hängt jedoch, wie gesagt, von der jeweiligen, ständig wechselnden Situation ab. Nur durch Übung erwirbt man die nötige Technik, den sich rasch weitenden Überblick sowie das erforderliche Berechnungsvermögen für die nächsten beiderseitigen Spielzüge und Varianten.

Man kann Kalach auch zu dritt, zu viert oder zu sechst spielen. Bei 3 Mitspielern hat jeder 4 Mulden, bei 4 sind es für jeden 3 und bei 6 für jeden 2. Allerdings erscheinen uns

all diese Varianten nicht so abwechslungsreich und interessant wie das Spiel zu zweit. Dennoch sei hier noch die Vierspielerart vorgestellt, wonach gegebenenfalls auch die Varianten für 3 und 6 Personen gestaltet werden können.

Beim Kalach zu viert erhält jeder 3 nebeneinander liegende Mulden. Man spielt entweder paarweise oder jeder gegen jeden – wie üblich im Gegenuhrzeigersinn. Gewinnmulden werden nicht benutzt. Jeder Spieler sammelt seinen Gewinn. Die Partie beginnt mit dem Füllen der 12 Mulden zu je 6 Steinen und mit dem anschließenden Auslosen des 1. Zuges. Dann entnehmen die Spieler reihum aus einer ihrer 3 Schalen alle Steine und verteilen sie in der bekannten Weise in die einzelnen Mulden. Dabei entfällt das im Zweierspiel bestehende Recht, unter bestimmten Voraussetzungen gegenüberliegende Mulden zu leeren. Dafür gibt es folgende Zusatzregel: Falls der zuletzt abgelegte Stein in eine eigene oder fremde Mulde gelangt, in der sich 1 oder 2 Steine befinden, darf der betreffende Spieler diese Steine, einschließlich seines eigenen, an sich nehmen. Mehr noch, sollten sich auch in der davorliegenden Mulde ebenfalls 1 oder 2 Steine befinden, gehören auch diese ihm. Der ganze Vorgang gilt als ein Zug.

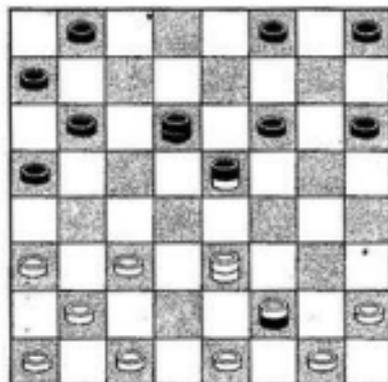
Sind alle Spielsteine abgeräumt oder nur noch so wenige in den Mulden, daß keine Gewinnmöglichkeiten mehr bestehen, ist die Partie beendet. Es kann passieren, daß alle 3 Mulden eines Mitspielers während der Partie plötzlich leerstehen. Deshalb braucht dieser aber nicht auszusteigen. Er muß lediglich pausieren und warten, bis sich ihm eine Gelegenheit bietet und er an der Reihe ist, wieder einen Zug auszuführen. Wie üblich gewinnt derjenige, der zu guter Letzt die meisten der 72 Steine an sich gebracht hat. Eventuell noch in den je 3 Mulden verbliebene Steine addiert jeder Teilnehmer zu den Steinen in seiner Gewinnschale hinzu.

Baschni – altrussisches Turmspiel

Baschni (russisch: Türme), auch Säulenspiel, so heißt ein altes russisches Brettspiel. Es trägt ausgesprochene Damespielzüge und hat möglicherweise den langjährigen deutschen Schachweltmeister Dr. Emanuel Lasker (1868 bis 1941) auf die Idee seines „Laska“, eines Säulenspiels auf 25 Feldern, gebracht. Dr. Lasker weilte wiederholt in der UdSSR.

Wie die Abbildungen zeigen, ist der Spielplan ein normales Damebrett, und die Spielsteine sind normale Damesteine. Die Besonderheit dieses Brettspiels besteht darin, daß ein geschlagener Stein nicht wie im Damespiel vom Brett genommen, sondern unter den Schlagstein gestellt und gleichsam als Gefangener mitgeführt wird. Wenn zum Beispiel auf h2 ein weißer und auf g3 ein schwarzer Stein steht, so springt der Stein h2 über den Stein g3, nimmt diesen mit und läßt sich auf dem Feld f4 nieder, vorausgesetzt, daß dieses frei ist. Dort steht dann ein Doppelstein: der untere schwarz, der obere weiß. Siehe auch den Doppelstein f2 in der Abbildung 56 aus einer Baschnipartie, auf die wir noch eingehen werden.

Abb. 56



Die Spielregeln sind nicht allzu schwer. Wie gesagt, erhält man durch das Überspringen und Mitnehmen des geschlagenen Steines während des Spiels mehr oder weniger hohe Türme, die sich nach ihrem Kopfstein bewegen, sowohl als normaler Stein wie auch als Dame, sofern diese Gefangene

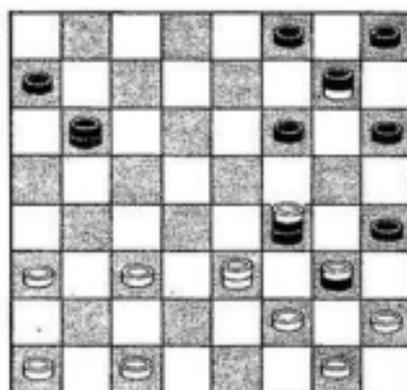
gemacht hat. Dabei ist zu beachten, daß die Dame kein Doppelstein ist, sondern äußerlich ein einfacher Stein bleibt, aber gekennzeichnet werden kann – farbig, durch einen Strich, ein Kreuz oder ähnliche Markierungen. Ein Kopfstein, das heißt ein einfacher Stein mit Gefangenen, wird ebenfalls, hat er die letzte Reihe erreicht, zur Dame – selbstverständlich nur der Kopf, die anderen Steine bleiben in ihrem Wert unverändert.

Säulen wie einfache Steine müssen auch rückwärts schlagen. Angenommen, auf f6 steht ein weißer Stein und auf e5 ein schwarzer, dann muß dieser mittels f6:d4 geschlagen werden. Auf d4 steht dann ein Doppelstein, unten schwarz, oben weiß. Falls ein eigener Stein mit Gefangenen durch Schlagfall auf die 1. beziehungsweise 8. Reihe zurückspringt, verwandeln sich die einfachen gegnerischen Steine natürlich nicht in Damen.

Wird eine Säule übersprungen, ist immer nur der Kopfstein als Gefangener mitzunehmen. Ein darunter befindlicher eigener Stein ist befreit und tritt sofort wieder vollberechtigt in Funktion. Ebenso können beim Mehrfachsprung mehrere gefangengenommene, das heißt vom Gegner geschlagene eigene Steine befreit werden. Auf die gleiche Weise kann eine eigene oder fremde Dame die Freiheit wiedererlangen.

Angenommen, der weiß-schwarze Doppelstein auf g3 in Abbildung 57 ist ein schwarz-weißer, so könnte er, am Zug,

Abb. 57



entweder g3:e5 oder g3:e1D schlagen. Im erstgenannten Fall befreit er die beiden eigenen Steine, die als Doppelstein auf f4 verbleiben, und läßt sich mit 2 gefangenen weißen Steinen auf e5 nieder. Im 2. Fall springt er mit dem weißen Stein f2 nach e1 und wird, mit 2 gefangenen Weißen, zur Dame. Den Trampolinschlag (sofortiges Weiterschlagen als Dame – g3:e1D:a5), wie er aus dem 64er Damespiel bekannt ist, gibt es im Baschni nicht. Schwarz darf den Stein c3, falls er dann noch dort stünde, erst im nächsten Zug schlagen.

Im Unterschied zum Damespiel werden beim Baschni mehrere zu schlagende Steine nicht auf dem Brett belassen und nicht erst nach Beendigung des Schlagfalles entfernt, sondern sofort gefangengenommen. Klar, daß ein Feld nicht zweimal übersprungen werden darf. Es ist demnach möglich, gegnerischen Säulen mit einem Schlag mehrere Kopfsteine zu entreißen. Wenn zum Beispiel auf d4, d6, f6, f4 Türme mit je einem schwarzen Kopfstein und zwei gefangenen weißen Steinen stehen und sich auf g1 eine weiße Dame befindet, so schlägt diese in einem Ritt die 4 schwarzen Steine und befreit die 8 weißen, die auf den genannten Feldern als 4 weiße Doppelsteine stehenbleiben. Das wird so geschrieben – Dgl:c5:e7:g5:e3 (oder d2 beziehungsweise c1), in Kurzform Dgl:e3. Es besteht kein Mehrheitszwang!

Das Ziel des russischen Turmspiels besteht darin, die gegnerischen Steine zu erobern oder so festzusetzen, daß sie nicht mehr ziehen können, was sich allerdings schwer berechnen läßt.

Im folgenden nun eine interessante Musterpartie von W. Wiskowitow (Moskau, 1875), die anschaulich die Baschniregeln verständlich macht. Gedankenstrich – bedeutet „zieht nach“, Doppelpunkt : „schlägt“, Malzeichen × (Andreas-kreuz) „mit Gewinn“ oder „Aus“.

Weiß gegen Schwarz: 1. g3–h4 b6–a5 2. f2–g3 c7–b6 3. e3–f4 f6–g5 4. h4:f6 (der geschlagene schwarze Stein befindet sich unter dem Stein f6) 4. ... e7:e3 (nimmt den weißen Stein f6, beläßt den befreiten schwarzen auf f6 und schlägt den weißen Stein f4, so daß auf e3 ein schwarzer auf 2 weißen Steinen steht) 5. d2:f4 (schlägt den schwarzen Stein e3 und befreit die beiden weißen, die als Doppelsteine auf e3 verbleiben) 5. ... d8–e7 6. g3–h4 d6–e5 7. f4:d6 (ergreift den

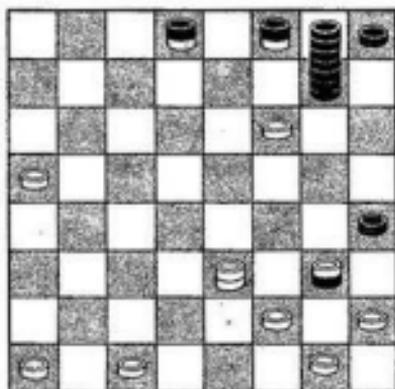
schwarzen Stein e5, so daß der weiße d6 2 schwarze „unter sich“ hat) 7. ... e7:c5 (schlägt den weißen und befreit die beiden schwarzen) 8. e3-d4 c5-e3 (nimmt den oberen und beläßt den unteren auf d4, bildet selbst eine Säule mit einem schwarzen Stein auf 2 weißen) 9. d4:f2 (nimmt den oberen schwarzen und befreit die beiden eigenen) 9. ... f6-g5 10. h4:f6 (kassiert g5) 10. ... g7-e5 (schlägt den weißen und befreit den eigenen Stein, beläßt ihn auf f6).

Wer bis hierher richtig gespielt hat, erhält die in Abbildung 56 gezeigte Stellung.

Fortsetzung der Baschnipartie: 11. c3-d4 e5:c3 (der schwarze Stein c3 steht jetzt auf 2 weißen) 12. b2:d4 (befreit 2 weiße) 12. ... b6-c5 13. d4:b6 (steht auf 2 schwarzen) 13. ... a7:c5 (befreit beide eigene) 14. c3-b4 a5:c3 (1 weißer Stein bleibt auf b4) 15. b4:d2 (befreit einen eigenen) 15. ... f6-g5 16. f2-g3 g5-h4 17. c1-f2 b8-a7 18. e3-d4 c5:e3 (1 schwarzer auf 2 weißen Steinen) 19. ... d2:f4 (1 weißer auf 2 schwarzen, der weiße Turm e3 ist befreit) 19. ... d6-e5 20. d4:f6 (auf 1 schwarzen) 20. ... e5:g7 (steht auf 1 weißen, befreit den schwarzen Stein f6, Abb. 57) 21. c3-d4 f6-e5 22. f4:d6 (auf 3 schwarzen Steinen) 22. ... b6-a5 23. d6-c7 a7-b6 24. c7-b8D (der weiße Stein wird zur Dame, aber nicht Doppelstein; am besten ist es, ihn zu färben, anzukreuzen oder ähnlich zu markieren) 24. ... b6-c5 25. d4:b6 (nimmt 1 schwarzen Stein gefangen) 25. ... a5:c7 (2 schwarze Steine auf 1 weißen, der befreite schwarze bleibt auf b6) 26. b8:e5 (Weiß nimmt den oberen schwarzen) 26. ... f8-e7 27. e5:b8 (befreit den weißen Stein c7) 27. ... b6:d8 (steht auf 1 weißen Stein, der aber, obwohl er sich auf einem Umwandlungsfeld befindet, keine Dame wird) 28. a3-b4 g7-f6 29. b4-a5 e7-d6 30. b8:g7 (die weiße Dame steht auf einer siebenstufigen Säule) 30. ... h6:f8 (der schwarze Stein schlägt die weiße Dame und befreit den eigenen siebenstöckigen Turm).

Abbildung 58 zeigt die Stellung nach dem bisherigen Verlauf. Damit ist die Veröffentlichung aus dem Sammelband von Wiskowitz beendet, die Partie allerdings noch nicht. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn alle Steine von einem der beiden Spieler entweder geschlagen oder blockiert sind und er sie nicht mehr ziehen kann.

Abb. 58



Wir stellen nun anheim, selbständig die Partie fortzusetzen und einen möglichst raschen Schluß zu finden (höchstens 25 Züge). Hier die Abbruchstellung: Weiß – a1, c1, g1, f2, h2, e3 (Doppelstein) g3 (1w, 1s), a5, f6; Schwarz – h4, d8 (1s, 1w), f8 (1s, 1wD), g7 (7s), h8. Weiß zieht.

Eine interessante Fortsetzung schlug der viel zu jung, mit 41 Jahren verstorbene Berliner Schachmeister Werner Golz vor. Er unterstrich allerdings, daß es unmöglich scheinete, einen raschen Schluß zu finden. Selbst nach einem Fehler ergebe sich bis zu einer objektiven Schlußstellung eine längere Zugfolge. Der Schlußteil ist lehrreich:

31. e3–f4 g7:e5 32. f4:d6 (2 weiße Steine auf 1 schwarzen, die Säule e5 besteht aus 1 weißen und 6 schwarzen) 32. ... e5:c7 (6 schwarze, 2 weiße) 33. d6:b8D (1 weißer, 2 schwarze; Weiß erhält die 2. Dame, die andere ist gefangen und befindet sich auff8) 33. ... c7–b6 34. a5:c7 d8:e7 35. c7:a5 (1 weißer, 2 schwarze; interessant, wie Schwarz den ganzen Turm, der durch Hin- und Herspringen abgetragen wird, opfert, um die weiße Dame zu gewinnen) 35. ... e7–f6 36. a5:c7 b6:d8 (die Pointe) 37. b8:g7 (1 weißer, 6 schwarze) 37. ... f8:h6 (1 schwarzer Stein, 2 weiße Damen; Schwarz hat 2 weiße Damen gefangen!) 38. f2:e3? (richtig ist 38. ab2 g:e5 39. fe3! b:d4 40. h:b8D) 38. ... h4:d4 39. h2:f4 g7:g3×. Weiß ist verloren und müßte aufgeben; es könnte noch geschehen: 40. cb2 de3 41. bc3 ef2! 42. g:g5 g:e1D (Riesensäule von 6 schwarzen und 3 weißen Steinen, der obere schwarze ist zur Dame geworden) 43. fe3 h:b4 (befreit die beiden schwarzen Steine auf g5, schlägt e3 und c3 und steht mit 1 schwarzem

auf 5 weißen) 44. ab2 ba3 45. bc3 e:a5×. Schlußstellung:
Weiß: ./ Schwarze: a3 (1 schwarzer, 5 weiße), a5 (6 schwarze,
4 weiße), c7 (2 schwarze, 3 weiße), d8 (2 schwarze, 3 weiße),
g5 (2 schwarze), h8.

„Ur-Brett“ des Schachs?

Unter den Brettspielen im süd- und südostasiatischen Raum ist das altindische Aschtapada, „Achterquadrat“, eines der ältesten. Es soll das „Ur-Brett“ für das spätere Tschaturanga (Vierschach) gewesen sein, auf dem angeblich der Erfinder des Schachs seine ersten Schritte machte... Es gibt noch dem Aschtapada verwandte Spiele auf 10 · 10- und 6 · 6-Feldern sowie auf ungeradzahligem Feldern, wie zum Beispiel 7 · 7, 5 · 5. Die Erfindung des Schachs hat die Praxis und Entwicklung dieser älteren Brettspiele ebensowenig behindert, wie dies auch umgekehrt nicht der Fall war.

Die ungeradzahligem Spielpläne haben ein Mittelfeld, die geradzahligem deren 4, das Zentrum.

Das Wesen im Aschtapada (Abb. 59) besteht in folgendem: Es ist ein Spiel für 2 oder 4 Personen und wird mit einem Würfel gespielt, der 1, 3, 4 und 6 Augen sowie 2 freie Flächen hat. Die alten Inder benutzten anstelle des Würfels (Kauri-) Muscheln, Schalen und ähnliche Hilfsmittel. Beim Spiel zu zweit sitzen die Rivalen einander gegenüber, beim Spiel zu viert befindet sich jeder an einer Randseite des Brettes. Jeder Spieler hat 2, manchmal auch 4 Steine und setzt, je nachdem, wieviel Augen er geworfen hat, einen davon ein. Kommt eine der freien Flächen nach oben zu liegen, zählt der Wurf 8. Das Einsetzen beginnt auf einem der beiden Randmittelfelder, die jeder Spieler vor sich hat. Dann wird zunächst in Gegenuhrzeigerrichtung auf den Randfeldern und dann weiter in Uhrzeigerrichtung von Feld zu Feld gezogen, und zwar schnecken- beziehungsweise spiralförmig auf den Innenfeldern bis zum Zentrum, zum Ziel. Wer zuerst seine Steine dorthin gebracht hat, ist Sieger.

Das Reglement über das Schlagen, Entfernen und Neueinsetzen der Steine ist unklar und müßte vor Spielbeginn prä-

Abb. 59

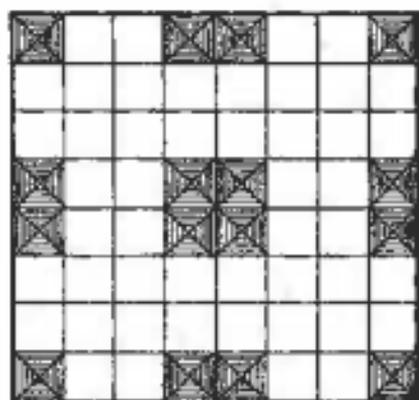
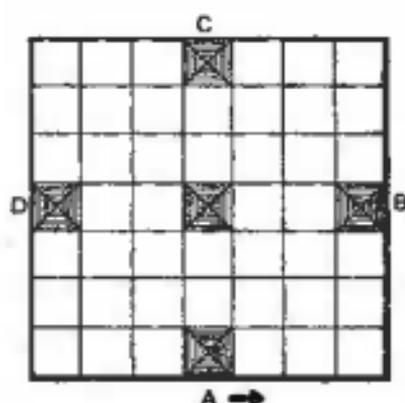


Abb. 60



zisiert werden. Auf Grund der Kenntnis anderer ähnlicher Spiele ist zu sagen: Jeder Stein auf einem Nichtkreuzfeld kann geschlagen, entfernt und unter bestimmten Bedingungen – zum Beispiel durch Werfen einer 1 oder einer 8 – wieder eingesetzt werden, natürlich erst mit dem nächsten Wurf. Auf den Kreuzfeldern ankommende oder dort stehende Steine sind tabu, unangreifbar. Bei bestimmten Würfeln kann der Wert um 1 erhöht oder ein neuer Stein eingesetzt werden. Es ist auch möglich, einen Wurf zu teilen und dann gleichzeitig mit 2 Steinen zu ziehen und sogar zu schlagen. Wer beispielsweise eine 3 wirft, darf einen seiner Steine um 2 Felder und einen anderen um 1 Feld vorrücken.

Obgleich Saturankam in Südindien und Siga in Sri Lanka „Schach“ bedeuten, haben diese Brettspiele für 2 bis 4 Personen mit unserem „königlichen Spiel“ nichts zu tun. Auch mit dem ägyptischen Siga hat das gleichnamige in Sri Lanka nur den Namen gemeinsam. Jeder Spieler besitzt beim Saturankam 2 Steine und 2 flächige Wurfmuscheln mit 1, 3, 4 und 6 Augen. Man darf einen Wurf teilen, um gegebenenfalls 2 Steine auf einmal ziehen zu können, zum Beispiel 4 in 1 plus 3 oder 2 plus 2. Wer einen Pasch wirft (1 + 1, 3 + 3), erhält einen Freiwurf. Es ist nicht erlaubt, auf einen Wurf zu verzichten.

Das Spiel beginnt damit, daß jeder Partner seine beiden Steine auf den Randfeldern einsetzt. Ein Einzelstein auf einem markierten Feld kann geschlagen werden. Der Gegner

darf ihn beim nächstenmal, sofern er 2 Einsen ($1 + 1$) wirft, neu einsetzen. Ist ein Stein 4 oder weniger Felder von seinem Zentrum entfernt, kann er bereits mit einem entsprechenden Paschwurf ins Ziel gebracht werden. Ungewöhnlich erscheint die Zugfolge. Abgesehen von 2 „unberührbaren“ Feldern, verläuft das Spiel anfangs im Gegenuhrzeigersinn und dann, nachdem das linke untere Eckfeld und das danebenliegende Feld erreicht sind, im Uhrzeigersinn.

Aschta-kaschte ist der Name eines aus Bengalen stammenden Brettspiels mit Würfeln für 2, 3 oder 4 Personen. Es wird auf einem 49-Felder-Brett ($7 \cdot 7$) gespielt (Abb. 60). Jeder Teilnehmer hat 4 Steine, die auf seinen äußeren Kreuzfeldern von ihm eingesetzt und, mit einer Ausnahme, nicht geschlagen werden dürfen. Die Ausnahme besteht darin, daß ein Spieler einen Stein auf seinem Einsatzfeld auch dann ungehindert einsetzen kann, wenn dieses von einem Gegner belegt ist. Einzelsteine auf den nicht markierten Feldern können jederzeit geschlagen werden. Es dürfen auch 2 Steine zusammen auf diesen Feldern stehen; wenn es gegnerische sind, können sie von einem Spieler gleichzeitig genommen werden. Die Züge werden durch die Würfe, das heißt durch den Wert der Augen bestimmt. Außerdem erhält, wer einen Stein geschlagen oder einen Wurf von 4 oder 8 gemacht hat, einen weiteren Wurf, auf den in diesem Fall auch verzichtet werden darf.

Pachisi mit lebenden Figuren

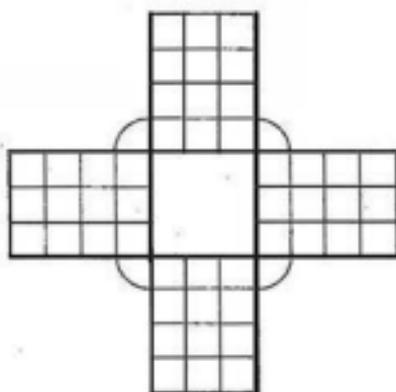
Eine ganze Gruppe für sich bilden die Brettspiele auf kreuzförmigem Spielplan, deren bekanntestes Pachisi (Hindi, „Fünfundzwanzig“) ist und die bereits unter der Dynastie der Großmoguls (16. Jahrhundert) sehr populär waren. Die Mogulherrscher ließen in ihren Palästen nicht selten festliche Spiele mit lebenden Figuren veranstalten. Die heutigen Spielbretter sind meist aus Holz und haben vielfach eine tuchbezogene Umrandung. Der Spielplan selbst besteht aus 4 Armen beziehungsweise Balken, die mit N(ord), W(est), S(üd), O(st) die entsprechenden Abkürzungen für die 4 Him-

im Zentrum, auf dem Feld 1 der Mittelbahn zum Spieler hin. Dann geht es weiter in Gegenuhreigerrichtung um das ganze Kreuz, wobei die anderen Mittelreihen (7 Felder) nicht betreten werden dürfen, bis zurück zum eigenen ersten Feld im Zentrum (Start und Ziel). Dieses Feld 1 muß mit einem Wurf genau getroffen werden. (Die Bezifferung einiger Felder dient lediglich dazu, den Weg eines Steines verfolgen zu können.)

Es gibt mehrere Pachisivarianten. Die eben beschriebene heißt Chaupur, „Vier Plätze“. In einigen Spielen bedeuten manche Würfe einen Vorteil, manche einen Nachteil. Beispielsweise darf der betreffende Spieler in bestimmten Fällen 1 Figur zusätzlich, also 2 Figuren einsetzen. Oder: Ein Spieler muß so lange warten, bis er einen Wurf mit einer 2, 3 oder 4 hat, dann erst darf er seinen Stein entsprechend dem Wurf einsetzen. Falls keine andere Möglichkeit vorhanden ist, steht ihm die Möglichkeit eines „Gefangenen austausches“ offen. Andernfalls setzt ein Gegner das Spiel fort, oder aber der Zugunfähige scheidet sofort aus. Im allgemeinen besteht Schlagzwang. In den meisten Varianten darf der Spieler, wenn er an der Reihe ist, straflos auf den Wurf verzichten. Er darf sogar erst werfen und dann darauf verzichten, den Wurf auszuführen. Würfe, die nicht ausgeführt werden, sind ungültig.

Zu den Spielen mit kreuzförmigem Brett gehört ferner ein Spiel, das in Sri Lanka beheimatet ist, „Vier-Vier“ genannt und von 4 Personen gespielt wird, die je 4 Steine haben. Jeder Arm des kreuzförmigen Bretts besteht aus 3 · 4 Feldern, die 3 inneren sind besonders abgegrenzt (Abb. 62). Man macht 3 Würfe, einen davon erklärt jeder Spieler nach dem Wurf als den für ihn gültigen. Eine 1, 4 oder 5 bedeuten „Gewinn“ und berechtigen zu einem weiteren Wurf. Die Werte beider Würfe gelten dann als ein Zug, ausgenommen die 4, der sogenannte so-hatara, den man in 4 Einsen (1-1-1-1) unterteilen darf. Dieser Zug ist zum Beispiel nötig, um einsetzen und wiedereinssetzen zu können. Ferner läßt eine 1 oder eine 4 dem Spieler die Wahl, einen Stein entweder sofort einzusetzen oder sich diese Möglichkeit für später aufzuheben. Hat eine Figur die Mittelreihe erreicht und wird dort herausgeworfen, muß sie nicht nur die Reise erneut vom

Abb. 62



Ausgangsfeld antreten, sondern darf obendrein nur dann immer ein Feld weiterrücken, wenn eine 1 oder 4 geworfen wird. Beim „Vier-Vier“ darf nur geschlagen werden, wenn das Feld mit dem gegnerischen Stein durch genauen Wurf erreicht wird, andernfalls muß der betreffende Stein je nach dem Wert des Wurfes einige Felder zurückgehen. Nur ein so-hatara (1-1-1-1), eine 4, ermöglicht es einer Figur, einen feindlichen Stein zu überspringen und zugleich zu schlagen. Auch dürfen sich 2 Steine zusammen auf einem Feld befinden; doch sind sie nicht dagegen gefeit, geschlagen zu werden. Eine einzelne Figur, die auf ein derartiges Feld zieht, kann beide zum Ausgangspunkt zurückbeordern. (In einer anderen Spielart tauschen beide, Schlagstein und geschlagener Stein, lediglich die Plätze.) Dafür können die Figuren, weil man sie zusammenließ, auch wieder gemeinsam, als wäre es eine Figur, eingesetzt werden.

Ein ähnliches Spiel wie Chaupur, nur mit einem Spielplan in Rechteckform (Abb. 63), ist in Burma bekannt: Len doat. Es wird dort von 2 Mann gespielt. Der Einsatz der Figuren erfolgt auf dem Feld 1; die weitere Marschrichtung geht aus der Numerierung hervor, das Endfeld ist 26. Doch gibt es einige Besonderheiten. So herrscht zum Beispiel auf den Feldern 6, 15, 17 und 26 „Halteverbot“; wer hier ankommt, muß den Stein von neuem einsetzen. Daß auch für das Endfeld 26 „Halteverbot“ besteht, besagt, den betreffenden Stein hier nicht genau „aufsetzen“ zu lassen, anders ausgedrückt: Hier darf nicht nur, hier muß sogar über das Ziel hinausgewürfelt werden.

Abb. 63

26	25	24	23	22		1	0	19	18	17
5	4	3	2	1						16
6	7	8	9	10		11	12	13	14	15
15	14	13	12	11		10	9	8	7	6
16						1	2	3	4	5
17	18	19	20	21		22	23	24	25	26

Die sogenannten Kreuzformspiele haben sich von Indien nach Sri Lanka, zu den Malediven-Inseln, nach Burma, Indonesien, Iran, nach Arabien, Spanien und Somali bis nach Nigeria verbreitet. Auch in Europa fanden sie Eingang – auf verkleinertem Spielplan unter dem Namen Ludo. Es ist ein modifiziertes Spiel auf kreuzförmigem Spielplan und entstand um 1896 in England. Obwohl der Name so fremdländisch klingt, ist dieses Spiel doch allen bekannt; denn es hat sich bis heute erhalten und zu einem Familienspiel entwickelt. Sein Name: „Mensch, ärgere dich nicht!“ oder „Wirf raus!“.

Auf Einbahnstraßen zum Ziel

Diese originellen Formen von Spielbrettern gehören zu den sogenannten Einbahnstraßenspielen. Man entdeckte sie, aufgezeichnet, auf den Fußböden von Gebäuden oder auf gepflasterten Straßen, in vielen Ruinenstätten Ägyptens, Südeuropas, auf Sizilien, in Persien, Indien und China. Beispiele liefern die Ruinenstädte der Dravida des alten Indien, der Tamil und Kanaresisch sprechenden Bevölkerung. Auf den meist bruchstückhaften Spielbrettern sind serienweise schmale Aushöhlungen, Löcher oder Felder in verschiedenen Kurven und Winkeln angeordnet, die durch einzelne markierte (gemusterte) Felder gekennzeichnet sind, was besonders auf die Eck- und Randfelder zutrifft. Auffällig ist, daß die Räume zwischen den Markierungen meist aus 4 Feldern bestehen (Abb. 64), die wohl eine Art „Wachtposten“

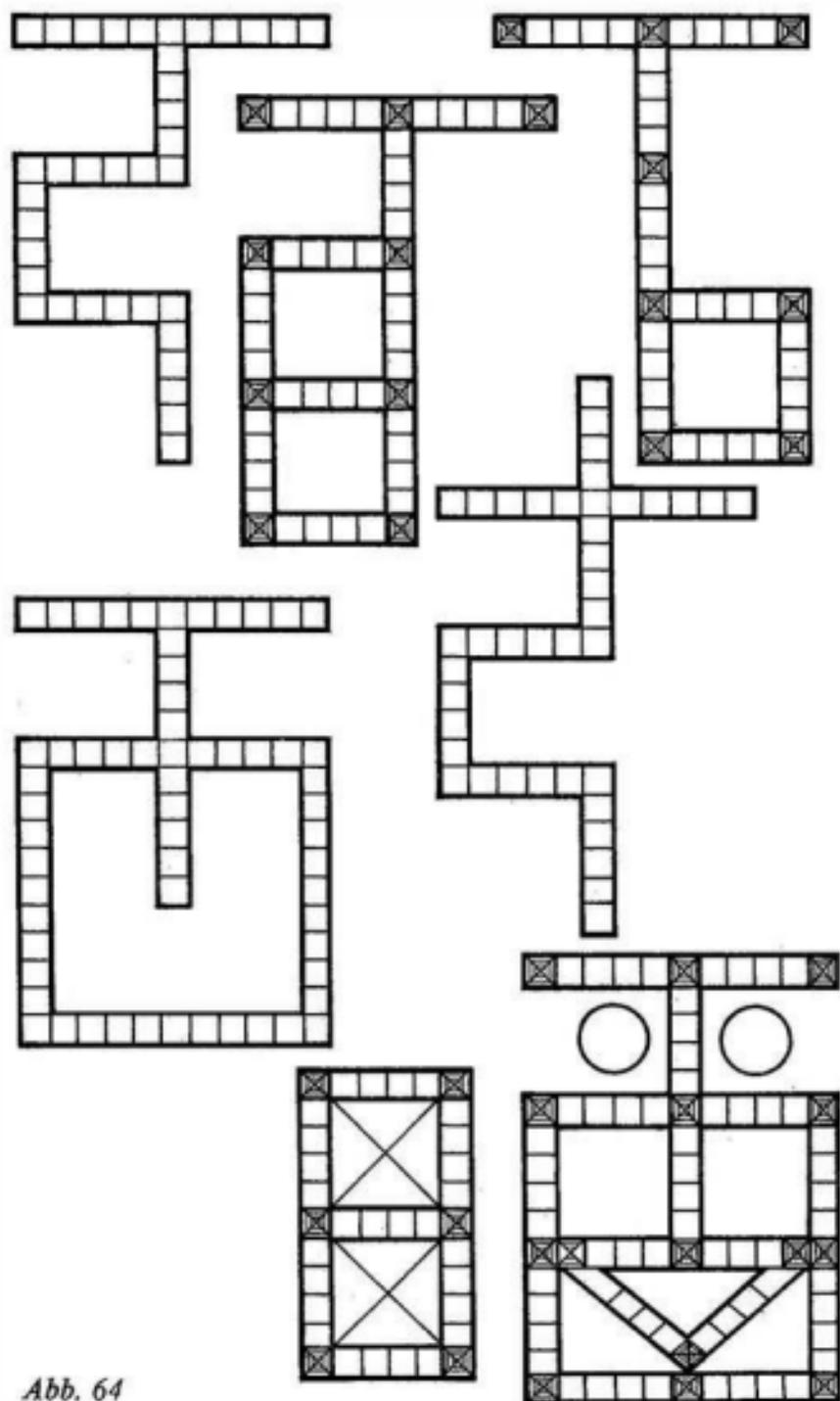


Abb. 64

darstellen. Auf diesen Sicherheitsfeldern waren alle Figuren gegen eine Gefangennahme geschützt. Anscheinend benutzten die Urahnern, wie bei anderen asiatischen (Würfel-) Rennspielen, Wurfhölzer mit 5 verschiedenen Werten. Spieldiagramme dieser Art fand man vor allem in Südindien und auf dem Territorium des heutigen Sri Lanka. Dort besaß ein solches Spiel namens Pancha, „Fünferspiel“, die auf Abbildung 65 gezeigte Brettspielform. Die 3 Kreisflächen dienten als Standplätze für die Figuren, die hier auf ihren Einsatz warteten. Die gekennzeichneten Felder wurden „Haus“ genannt, die nichtmarkierten „Raum“. Es spielten 2, 4, 6 oder 8 Personen, die stets 2 Parteien bildeten. Jede Partei hatte 3 Figuren. Die Züge wurden mit 6 Kaurimuscheln ausgewürfelt. Der Wert des Wurfes entsprach den Zahlen der Augen. Ein Wurf von 1, 5 oder 6 war erforderlich, um einzusetzen, wiedereinzusetzen oder eine Figur ins Ziel zu bringen. Bei einer 2, 3 oder 4 war der nächste an der Reihe. Die eine Seite setzte bei a ein, die andere bei b, und für beide bedeutet c das Ziel. In all diesen Spielen mußte die genaue Augenzahl geworfen werden, um die Figur ins Ziel zu bringen.

Abb. 65

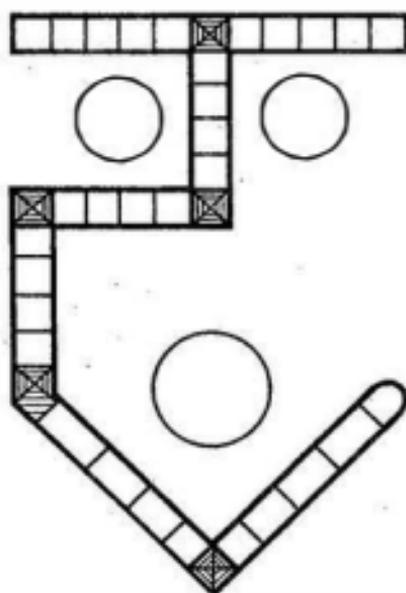


Abb. 66

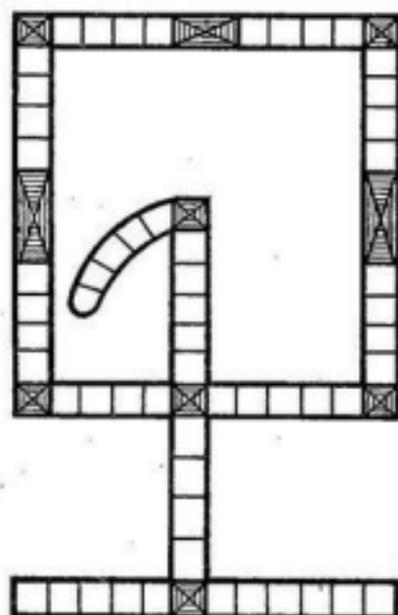


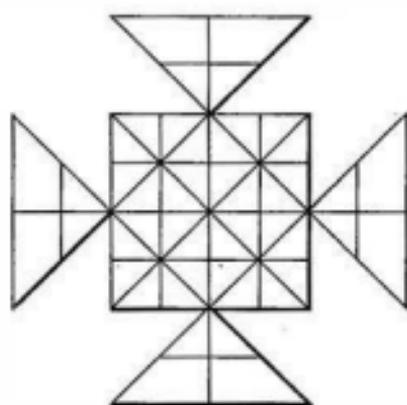
Abbildung 66 zeigt den Spielplan für ein weiteres in Sri Lanka beheimatetes sogenanntes Einbahnstraßenbrettspiel für Parteien zu 2 und 4 (2 plus 2) Personen. Jede Seite hat 3 Steine. Es wird gewürfelt (früher mit Muscheln); Einsatz bei 6 und 5-Augen ganz unten rechts, bei 1 – auf dem Feld 1 ganz unten links. Weitere Anhaltspunkte liegen zu diesem Spiel nicht vor. Hier werden also, auch was die Festlegung des Ziels betrifft, der Brettspielerischen Erfinder- und Gestalterkraft keine Beschränkungen auferlegt...

Drei auf einem Brett

Die in diesem Abschnitt behandelten 3 Spiele sind zwar unterschiedlich in bezug auf Inhalt und Charakter, nicht aber in der Form; denn allen dreien liegt derselbe Spielplan zugrunde (Abb. 67).

RIMAN-RIMAN. Dieses Spiel stammt aus Indien und wird dort besonders unter den Kindern sehr gern gespielt. Ri-

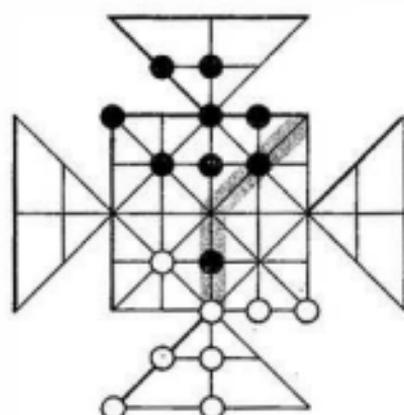
Abb. 67



man-Riman bedeutet soviel wie „Windmühle“, was aber nichts mit einer der vielen Mühlespieldisziplinen zu tun hat. Die Spielregeln sind denkbar einfach. Riman-Riman ähnelt in der Gangart der Steine unserem Damespiel. Nur bewegen sich die Steine ausschließlich auf den Schnittpunkten, wo sie ziehen und springen.

Jeder Teilnehmer hat 16 Steine. In der Ausgangsstellung besetzt Weiß die unteren, Schwarz die oberen vier Reihen. Die Mittellinie und die seitlichen Dreieckansätze bleiben frei. Es wird gelost, wer beginnt. Man darf geradeaus oder diagonal (nicht seitwärts und rückwärts) ziehen, und zwar immer nur bis zum nächsten Kreuzungspunkt. Ausweichzüge in die Windmühlenflügel links und rechts des Hauptkampfplatzes sind gestattet. Ein direkt vor dem eigenen Stein befindlicher gegnerischer Stein muß, wenn das in gerader Richtung dahinterliegende Feld unbesetzt ist, übersprungen und vom Brett genommen werden. Man darf auch die Richtung wechseln und übereck springen, aber nur dann, wenn dadurch 2 gegnerische Steine geschlagen werden können. Abbildung 68 veranschaulicht einen solchen Doppelschlagfall: Weiß, am Zug, schlägt den direkt davorliegenden

Abb. 68

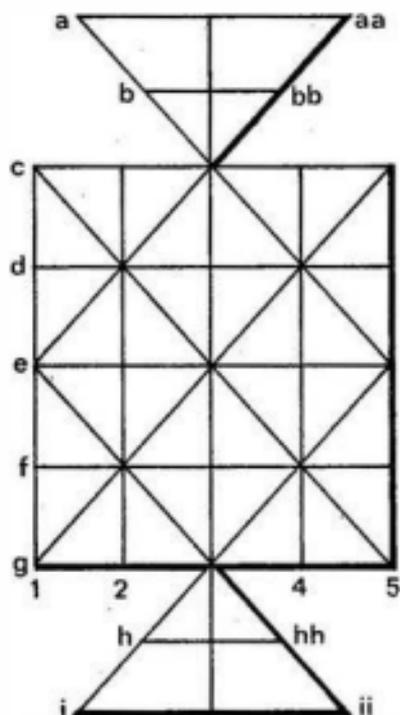


1. sowie den 2. schwarzen Stein in rechts-schräger Richtung.

Sieger beim Riman-Riman ist, wer am Ende sämtliche oder zumindest die meisten feindlichen Steine beseitigt hat.

16-SOLDATEN-SPIEL – so lautet der Name eines ebenfalls in Indien, ferner in Sri Lanka und einigen weiteren südostasiatischen Ländern beheimateten Spiels, das sich von Riman-Riman äußerlich nur dadurch unterscheidet, daß die 16 weißen Steine unten und die 16 schwarzen in alle Richtungen ziehen und springen dürfen. Allerdings sind keine Dop-

Abb. 69



pel- oder Mehrfachsprünge gestattet. Der Kampf geht bis zum letzten Stein.

KÜHE UND PANTHER heißt ein Spiel aus Sri Lanka, das ebenfalls auf dem Riman-Brett gespielt wird. Dabei stehen 24 Kühe (Weiß) 2 Leoparden (Schwarz) gegenüber, die die Haustiere – durch Überspringen auf das jeweils dahinterliegende freie Feld – reißen, das heißt schlagen; jeder so übersprungene Stein wird vom Brett genommen. Den Kühen ist das Springen untersagt. Sie dürfen nur ziehen und müssen versuchen, die Raubkatzen einzukreisen, um sie sprungunfähig zu machen. Das Spiel beginnt bei leerem Brett. Schwarz setzt einen Stein auf einen beliebigen Schnittpunkt; dann folgt Weiß mit einem Stein und anschließend der 2. Panther. Bei der weiteren abwechselnden Zugfolge versuchen die Panther, während Weiß alle seine Steine noch einsetzen muß, eine Kuh nach der anderen zu reißen. Ist ein Panther sprungunfähig, darf er ziehen. Dies ist Weiß erst gestattet, wenn sich die letzte Kuh auf dem Brett befindet. Gelingt es den Kühen, die Raubtiere festzusetzen, gehört ihnen

der Sieg. Die Panther gewinnen, wenn sie mindestens 8 Gegner geschlagen haben.

Zwei Brettspiele mit fast gleichem Spielplan sind in Malaysia unter dem Namen Rimau-Rimau, „Tiger“, bekannt. Der Unterschied zu den vorerwähnten Spielen besteht darin, daß die seitlichen Dreiecke fehlen und nur das obere und das untere, Gebirge genannt, verbleiben (Abb. 69). In der einen Variante sind es 1 Tiger (Rimau) und 24 Ziegen (Orangs), in der anderen 2 Tiger und 22 Ziegen. Während in beiden Fällen die Tiger sofort mit dem Ziehen und Springen beginnen dürfen, steht das den Ziegen erst ab 15. Zug zu; bis dahin heißt es für sie immer nur – setzen.

Nachstehend eine praktische Partie zur 1. Variante aus einer Publikation des Engländers Harold James Ruthven Murray, dessen Forschungsarbeit und Sammlungen die Brettspielliebhaber viele dieser alten Spiele verdanken. R bedeutet „Tigerzug“, Doppelpunkt „schlägt“, Bindestrich „zieht nach“: Das Spiel beginnt mit einem eigenartigen Vorgeplänkel (das man sich ersparen kann), wonach es zu folgender feststehenden Ausgangsstellung (Tabija) kommt: Re3; Orangs d2, d3, d4, f2, f3, f4, aus der alsdann der Reigen der Züge durch die Ziegen eröffnet wird.

Rimau (Schwarz) – Orangs (Weiß): 1. (Re3) g3 2. Rc3:d3 e1 3. Rc5:d4 g4 4. Re4 g5 5. Re3 g1 6. Rc1:d2 e2 7. Rd1 f1 8. Rd2 e5 9. Re3 e4 10. Rd3 bb 11. Rc3 aa 12. Rd4 b3 13. Rd5 f5 14. Rd4 a3 15. Rc3 b 16. Ra:b b3–c3 17. Rb e4–d4 18. Rb3 d4–e3 19. Rb e5–d4 20. Rb3 a3–a 21. Rb aa–a3 22. Rb3 a–b und gewinnt.

„Gewürfelt“ mit Muscheln und Stäbchen

Aufschlußreich für Brettspielforscher, aber auch für viele Liebhaber ist die Feststellung, daß in verschiedenen Teilen der Welt bei bestimmten Brettspielen unterschiedliche Hilfsmittel in Gebrauch sind, um erforderlichenfalls die Züge der Figuren oder Steine zu bestimmen. Bei uns ist ein solches Hilfsmittel der Würfel, der jedoch nicht in allen Fällen dazu gehört; zum Beispiel Schach, Dame, Halma, Go, Mühle und

andere benötigen ihn nicht. In Indien waren und sind es hier und da Kaurimuscheln, in Japan und in Korea – sogenannte Yootwurfhölzchen. Interessant ist, daß solche oder ähnliche Stäbchen auch den Ureinwohnern Amerikas vertraut waren.

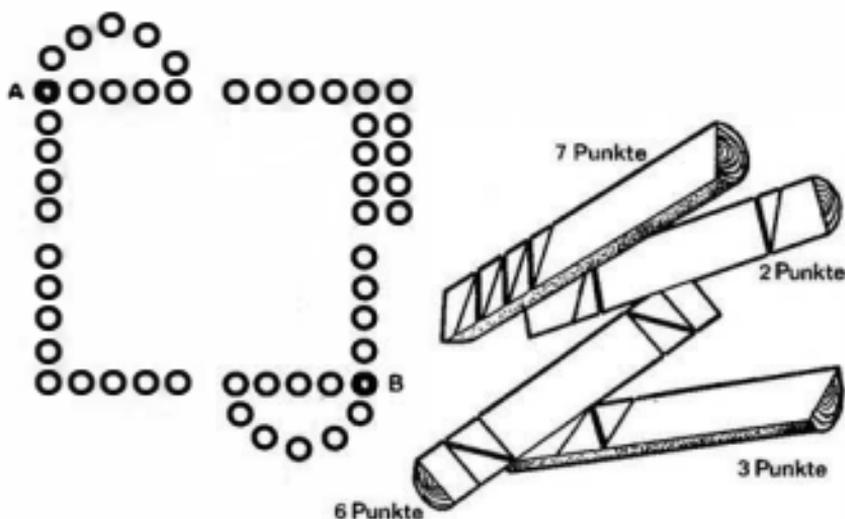
Das in Europa wenig bekannte Spielzubehör aus Ostasien besteht aus 4 bis 5 Zentimeter langen gespaltenen Rundhölzern mit einer abgeflachten und einer gewölbten Seite. Meist ist eine davon, manchmal sind auch beide Seiten beziffert, bemalt oder sonstwie gekennzeichnet. Diese Differenzierung der Stäbchen ergibt, nachdem sie der Spieler geworfen hat, Wert und Bewertung.

Die japanischen Yootstäbchen haben verschiedene „tierische“ Bezeichnungen (Schwein, Hund, Kuh...) und folgende Werte: 1 Stäbchen mit der abgeflachten Seite nach oben – 1 Punkt; 2 Stäbchen, wie vor – 2 Punkte; 3 Stäbchen, wie vor – 3 Punkte; alle 4 Stäbchen, wie vor (mit der abgeflachten Seite nach oben, genannt Yoot) – 5 Punkte plus Freiwurf; keine flache Seite, sondern alle 4 gewölbten Seiten nach oben (genannt Mo) – 4 Punkte plus Freiwurf. Die Kinder Nippons benutzen diese Stäbchen gern beim Yootspiel mit ähnlichem Spielplan und gleichem -charakter wie beim altkoreanischen Nyout (Seite 108).

Manche der von mehreren auf dem Territorium Nordamerikas (USA und Kanada) lebenden Volksgruppen der Indianer verwendeten Spielstöckchen, Pimastäbchen genannt, sind größer als die asiatischen. Außerdem gibt es 2 Arten, nämlich für Spiele mit 3 und mit 4 Stäbchen. Die Pimastäbchen sind gewöhnlich 15 bis 20 Zentimeter lang und 3 bis 4 Zentimeter breit, aber gleichfalls auf der einen Seite abgeflacht, auf der anderen abgerundet. Während die gewölbte Seite vornehmlich rot bemalt wird, befinden sich auf der glatten Fläche bestimmte, meist mit dem Messer eingeschnittene Zahlen oder andere Zeichen. Hier ergeben sich, je nachdem wie die Stäbchen fallen, folgende Werte: alle runden Seiten nach oben – 10 Punkte; alle 4 abgeflachten Seiten oben – 5 Punkte; 1 Stäbchen mit der flachen Seite oben – soviel Punkte, wie auf dem Stäbchen angegeben sind (2, 3, 6 oder 7); bei 2 oder 3 Stäbchen mit der glatten Seite oben gilt die höhere Zahl.

Das Pimaspiel selbst hat mehrere Varianten. Eine davon, die auch im Freien auf einem ungefähr 3 Quadratmeter großen Platz mit 2 etwa 30 Zentimeter langen Markierungsruten oder -stöcken anstelle der beiden Figuren gespielt werden kann, ist folgende: Es wird ausgelost, wer die Partie bei A und wer sie bei B beginnt (Abb. 70). Der Spielgedanke ist

Abb. 70



einfach: A setzt seinen Stein – jeder hat nur einen – auf dem gleichnamigen Feld ein, zieht eine Schleife über die Felder des Halbrundbogens und nimmt seinen Weg in Gegenuhreigerrichtung bis zum Ausgangsfeld, das somit Start und Ziel bedeutet. Ebenso zieht B eine Schleife, um dann ebenfalls in Gegenuhreigerrichtung über die Felder im Quadrat zum Ausgangspunkt zurückzukehren. Wer zuerst im Ziel ist, wobei die Schleife entfällt, hat gewonnen. Das Vorwärtsrücken hängt vom Werfen der Pimastäbchen ab. Der Spieler nimmt jedesmal, bevor er losmarschiert, alle 4 Hölzchen in eine Hand und addiert dann die Werte der niedergefallenen Stäbchen (wie vorstehend beschrieben). Je nach diesen Gesamtpunktwerten rücken die Steine – oder, falls im Freien gespielt wird, die Spieler mit dem Markierungsstab – von Loch zu Loch, von Feld zu Feld in Richtung Ausgangspunkt. Da jeder nur einen Stein hat, ist es schon

Pech, wenn diesem einzigen ein Mißgeschick widerfährt. Falls beispielsweise ein Stein auf ein Feld gelangt, das von einem anderen besetzt ist, muß dieser andere ihm nicht nur Platz machen, sondern obendrein sofort zum Ausgangsfeld zurückkehren. Das ganze Spiel beginnt für ihn noch mal von vorn ...

Das altkoreanische Nyout

Auch in der fernen Koreanischen Demokratischen Volksrepublik sind Brettspiele sehr beliebt. Obgleich viele dem chinesisch-japanischen Kulturkreis entstammen, gibt es eins, das als typisch koreanisch gilt, das altkoreanische Nyout, auch Nyout Nol Ki genannt. Einige Kenner messen ihm sogar überhöhte Bedeutung bei, indem sie es als „Vorläufer aller Brettspiele einschließlich Schach“ bezeichnen. Diese Meinung teilen die Schachhistoriker allerdings nicht.

Erfreulicherweise liegt zum Nyout, dessen Geburtszeit wahrscheinlich um die Jahrtausendwende datiert, eine ziemlich genaue, modernisierte Spielanleitung vor. Der Spielplan besteht aus 20 zu einem großen Kreis angeordneten Löchern oder Höhlungen, hier als Kreisflächen dargestellt (einschließlich der mit A, B, C, D gekennzeichneten) sowie aus 9, entweder nach einem lateinischen (+) oder nach einem Liege- oder Andreaskreuz (×) kreuzförmig angelegten Innenkreisfeldern mit Mittelkreis E (Abb. 71). Über diese Kreisfelder galoppieren die Ma, „Pferdchen“.

Um die Spielregeln zu erläutern, erscheint es angebracht, die Pferdchen ausnahmsweise mal am Schwanz aufzuzäumen und mit dem Ziel zu beginnen: Es besteht darin, eine bestimmte Anzahl von Pferdchen von Feld zu Feld zu reiten und zum Ausgangsfeld A zurückzubringen. Dabei gestaltet sich der zu meisternde Parcours für die Teilnehmer unterschiedlich. Die Steine werden auf dem 1. Feld links vom Startplatz A eingesetzt und bewegen sich in Gegenuhrzeigerichtung. Die Schnelligkeit der Reiter wird durch die Punktzahl bestimmt, die beim Werfen von 4 Stäbchen besonderer Art erreicht wird. Einstmals waren es Knochen, heute sind es

Abb. 71

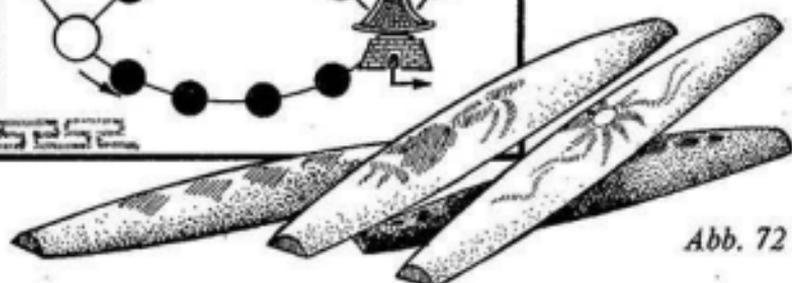
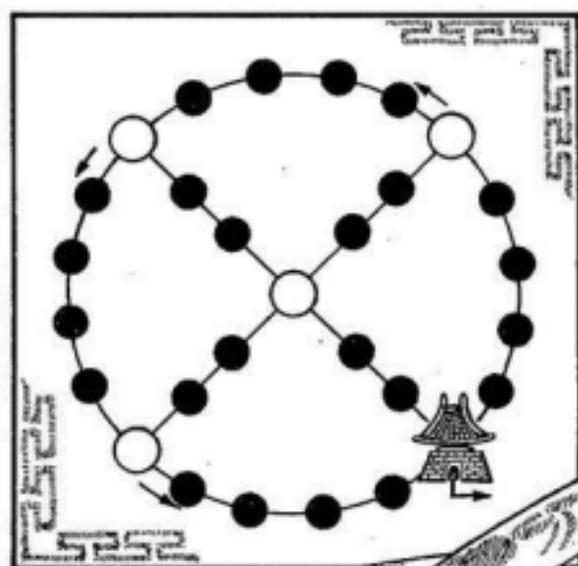


Abb. 72

eigenartig gefornite Holzstücke von 2,5 bis 18 Zentimeter Länge, meist flach und weiß auf der einen Seite, sowie schwarz und gewölbt auf der anderen; manchmal auch mit sich verjüngenden Enden und die flache, untere Seite farblos, unbezeichnet, die abgerundete obere Seite mit Figuren, Blüten und ähnlichen Malereien versehen. (Abb. 72)

Die Punkte errechnen sich folgendermaßen: 4 Stäbe mit der schwarzen (kahlen) Seite nach oben – 5 Punkte, 4 Stäbe mit der weißen (verzierten) Seite nach oben – 4 Punkte, 3 Stäbe mit der weißen Seite nach oben – 3 Punkte, 2 Stäbe mit der weißen Seite nach oben – 2, 1 Stäbchen mit der weißen Seite nach oben – 1 Punkt.

Wer beginnt, wird vorher durch Werfen der Stäbe ausgelost. Der Spieler mit dem höchsten Wurf reitet zuerst los; die anderen folgen, aber nicht reihum, sondern je nach der Höhe ihrer Würfe. Wenn ein Spieler während des Spiels mit einem Wurf von 4 Stäben 4 oder 5 Punkte erringt, darf er, bevor er seine Pferdchen in Bewegung setzt, die Stäbe nochmals werfen, wodurch sich seine Punktzahl meist erhöht. Gelangt ein

Reiter auf das Feld B oder C, sprengt er in gerader Richtung weiter über die Innenkreisfelder.

Beim Nyout zu zweit hat jeder Spieler 4 Pferdchen, beim Spiel zu dritt jeder 3; beim Spiel zu viert, wobei die einander gegenüberstehenden Spieler Partner sind, reitet jeder 2 Pferdchen.

Ein und demselben Spieler gehörende Pferdchen können sich, wenn sie gleichauf liegen, vereinigen und als Gespann gemeinsam weiter ziehen. Der Nutzen besteht dabei darin, daß beide zugleich weit vorrücken können, während der Nachteil darin liegt, daß jederzeit mit einem Doppelverlust gerechnet werden muß. Wahrscheinlich ist eine Vereinigung der Steine bei größerem Vorsprung am geeignetsten... Falls das Pferdchen eines Spielers auf ein Feld gelangt, das durch einen gegnerischen Stein besetzt ist, gilt dieser als gefangen. Er muß zum Ausgangskreis zurückkehren, um den Parcours von neuem zu beginnen. Hat ein Spieler auf diese Weise einen Gegner „erwischt“, erwirkt er das Recht auf einen zusätzlichen Zug. Wer 4 oder 5 Punkte gemacht und damit das Recht auf einen 2. Wurf erhalten hat, kann diesen zwischen 2 Pferdchen teilen. Beim Spiel zu viert darf ein Spieler nicht nur die eigenen Steine, sondern auch die des Partners ziehen.

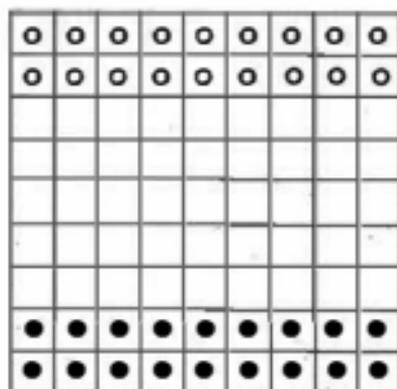
Falls gleich beim 1. Wurf, beim Einsetzen eines Pferdchens, 5 Punkte geworfen werden, gelangt dieses auf das Feld B und darf sich weiter in Richtung der Geraden B-E-D bewegen. Liegt der 1. Wurf hingegen unter 5 Punkten, aber beim darauffolgenden Wurf wird das Feld B erreicht, dann nimmt der Reiter Kurs in Richtung B-E und E-A. Ein Pferd, das nicht das Feld B erreicht, galoppiert weiter in Richtung C. Dort angekommen, darf es, sofern es genau auf das Feld C trifft, die Route C-A einschlagen. Andernfalls ist der volle Rundkurs bis zum Ausgangsfeld A zu absolvieren.

Das japanische Zangenschach

Manche Brettspiele werden als Schach- oder Damespiele bezeichnet, ohne welche zu sein; zumindest haben sie, von europäischer Warte aus gesehen, wenig damit zu tun. In Japan

beispielsweise gibt es ein Brettspiel namens Hashami shogi, das, wie schon in früheren Kapiteln (Seiten 15, 34, 65) erwähnt, artverwandte Merkmale mit dem altägyptischen Siga und dem altrömischen Latrunculispiel aufweist. Wegen der Eigenart des Schlagens, bei der die Steine in die Zange genommen werden, bezeichnet man Hashami shogi auch als Zangen- oder Scherenschach. Man benutzt einen quadratischen Spielplan mit 64, 81 oder 100 Feldern, wobei in der Ausgangsstellung die beiden unteren und die beiden oberen Reihen mit verschiedenfarbigen Steinen (gewöhnlich mit ro-

Abb. 73



ten und gelben) besetzt sind (Abb. 73). Am verbreitetsten ist das 9 · 9-Felder-Brett, auf dem übrigens auch Shogi, die japanische Art des Schachs und das nach Go populärste Brettspiel Nippons, gespielt wird.

Die Regeln beim Hashami shogi sind einfach. Das Spiel gehört zu den sogenannten Gomokunarabearten (Gomokunarabe; „Fünfpunkteanlegespiel“) und besteht aus zwei fast gleichartigen Disziplinen, bei gleicher Ausgangsstellung. Dabei gilt es, nach abwechselndem Ziehen an einer beliebigen Stelle auf dem Brett eine Fünferreihe zustande zu bringen, das heißt, 5 Steine hintereinander anzulegen, und zwar senkrecht, waagrecht oder schräg. Es wird aber nur in gerader Richtung gezogen – waagrecht, senkrecht, beziehungsweise seitwärts, vorwärts, rückwärts. Es darf auch gesprungen werden, jedoch ohne Kettensprünge und ohne Nehmen. Dennoch gibt es ein Schlagen oder Rauben, darin liegt auch die

Besonderheit dieses Spiels: Bringt es ein Spieler zuwege, daß er mit 2 eigenen Steinen einen feindlichen in die Zange nimmt, darf er diesen schlagen und vom Brett entfernen. Daher auch: Zangenschach. Es gilt aber nicht als Zange, wenn sich ein Spieler mit einem eigenen Stein absichtlich zwischen 2 feindliche schiebt. Dieser Stein bleibt im Spiel. Ein Stein ist übrigens auch verloren und wird vom Brett genommen, wennersich, eingeschlossen, in der Ecke befindet und infolge der (2) besetzten Nebenfelder nicht mehr ziehen kann.

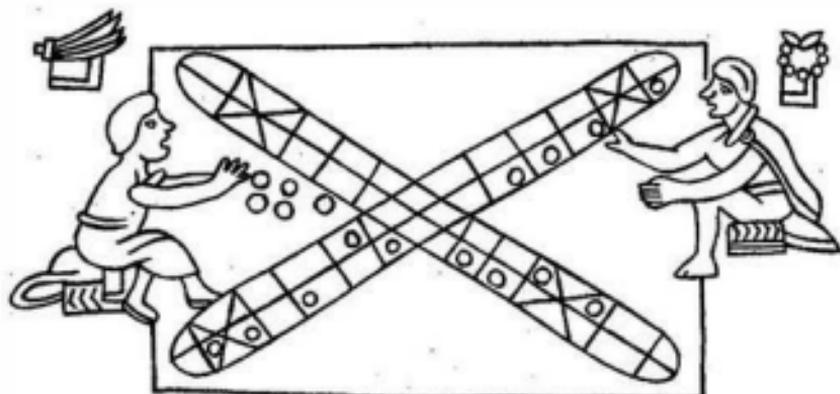
Wer unter diesen Bedingungen zuerst einen „Fünfer“ zustande bringt, hat gewonnen. Es sind 2 Varianten in Gebrauch: in der einen, meist auf größerem Brett, können beide Spieler gleich mit dem Bau von zwei Fünferreihen beginnen, in der anderen darf nur an einer solchen Reihe „gebastelt“ werden. Wie bei allen Gomokunarabespielarten sind die Spielpläne farblos; Schwarz ist immer unten, Weiß oben; Schwarz beginnt.

Schutzgötter der Brettspieler

Der Gebrauch von Wurfstäben und ähnlichen Gegenständen war für bestimmte Brettspiele bereits den Bewohnern auf dem amerikanischen Kontinent vor der spanischen Eroberung bekannt.

Auf die Zeiten von Teotihuacán geht augenscheinlich das Patollispiel zurück, das man dort in manchen Wohnungen auf den Fußböden und an den Wänden darstellte. Es spielten 2 Personen auf einem kreuzförmigen Spielplan, bestehend aus 4 Balken beziehungsweise Armen, die in mehrere Felder geteilt sind. Augenscheinlich benutzte man unterschiedliche Spielpläne, wie Funde aus der klassischen Zeit (6. bis 9. Jahrhundert) und aus der nachklassischen Zeit (1200 bis 1521) erkennen lassen. Die Spieler zeichneten auf eine Palmmatte ein Viereck, in dem sie Querlinien zogen. Auf einer anderen Zeichnung, mit 2 Patollispielern, mutet der Spielplan an, als seien 2 Plättbretter mit Teilungsfeldern kreuzweise übereinandergelegt worden (Abb. 74). Hier hatten die Kinder ein Andreaskreuz auf die Matte gemalt und es in bestimmte Felder, Häuser genannt, eingeteilt.

Abb. 74



Das Patollispiel besaß offensichtlich kultische und astronomische Bedeutung. Wie spanische Historiker und Forscher feststellten, bezog es sich auf den 52-Jahre-Zyklus: Die 4 Arme trugen die Zeichen von Haus, Kaninchen, Rohr und Steinmesser; sie bedeuteten die Anfänge von Jahreszyklen. Auch die Zahlen spielten eine Rolle: $4 \cdot 13$ (Häuser) ergibt 52 (Jahre). Jeder Spieler mußte die auf den Armen in Doppelreihen eingezeichneten 52 Häuser durchlaufen, und zwar von seinem Ausgangsfeld durch alle Häuser und zurück. Man spielte mit Bohnen oder kleinen Rohrstücken, die mit weißen Zeichen, kleinen runden Löchern wie den Augen beim Würfel, gekennzeichnet waren. Entsprechend der von den Spielern gewürfelten Zahl der Punkte (Augen) rückten die Steine auf den Feldern vor, von einem Haus ins andere. Die Brettspieler hatten übrigens ihre Schutzgötter – Macuilxochitl, was „fünf Rosen“ bedeutete, er war der Gott der Blumen und des Sommers, sowie Ometochtli, der Gott des Pulque, eines Rauschgetränks der Azteken. Macuilxochitl „amtierte“ gleichzeitig als Würfelgott. Ihm zu Ehren dienten fünf Bohnen als Würfel. Um das Glück heraufzubeschwören, rieben die Spieler die Bohnen eine Weile in den Händen, schüttelten sie und ließen sie dann fallen...

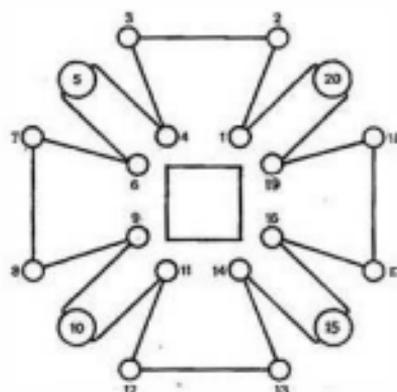
Ebenfalls aus Altmexiko ist ein geheimnisumwitterter Spielplan überliefert (Abb. 75). Allerdings können hierzu lediglich Vermutungen angestellt werden. Die 20 Felder geben die sich ändernde Wegrichtung an. 4 Felder (der schmalen Arme), nämlich die Felder 5, 10, 15 und 20, sind größer als

die anderen. Weitere, auf der Zeichnung ausgelassene, je 12 Punkte zwischen den Feldern deuten darauf hin, daß der gesamte Weg aus 260 Punkten bestanden haben muß. Die Zahl 260 hatte bei den Mayas große Bedeutung, unter anderem bestand das Jahr aus 260 Tagen. Es ist deshalb durchaus möglich, daß das Spiel mit der Kalenderzählweise zusammenhängt. Ja, womöglich ist es gar kein Spiel oder Spielbrett. Denn das hier leerstehende Quadrat in der Mitte läßt eine Darstellung des Kriegsgottes oder -priesters Atlatl erkennen.

Ein bei den Araukaner-Indianern in Chile unter dem Namen Quecho bekanntes Spiel hat große Ähnlichkeit mit Backgammon, einem dem Puff verwandten, in England sehr beliebten Brettspiel. Anstelle eines Würfels benutzte man ein dreikantiges Knochenstück, das mit Punkten (Augen) versehen war und wie ein Würfel geworfen wurde, und zwar mit Hilfe eines Ringes oder Reifens...

Bei den Quechua-Indianern in Nordguatemala heißt ein Spiel Boolik. Der Spielplan ist auch hier auf dem Fußboden alter Häuserruinen noch erhalten. Darauf ist eine Reihe von 15 Körnern dargestellt, während die Spielfelder praktisch die Räume zwischen diesen Körnern sind. Die Anzahl der Mitspieler war beliebig, aber sie mußte geradzahlig sein und immer aus zwei Seiten beziehungsweise Mannschaften bestehen. Jeder Spieler hatte 5 dieser als Spielsteine dienenden Körner von unterschiedlicher Größe, um zugleich anzuzei-

Abb. 75



gen, wem sie gehörten. Das Werfen ging reihum. Dazu benutzten die Spieler ebenfalls als Körner bezeichnete 4 Wurfhölzchen (ähnlich den bereits auf Seiten 107/108 beschriebenen Pima- und Nyoutstäbchen), wobei eine Seite abgeflacht und mit einem Punkt oder Fleck versehen war. Der Wert des Wurfes ergab sich aus der Anzahl der Körner mit den Punkten nach oben. Falls kein Korn mit dem Punkt nach oben lag, zählte der Wurf 5 (sonst 1, 2, 3, 4). Jeder Spieler hatte, wenn er an der Reihe war, 2 Würfe.

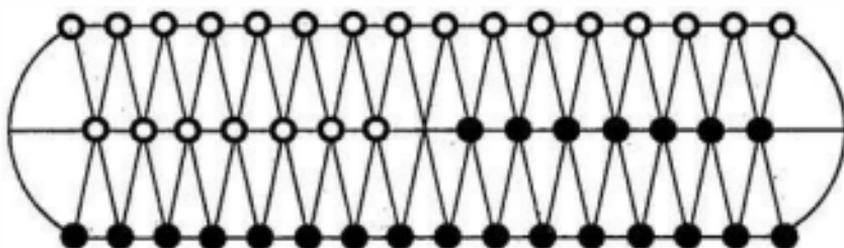
Die Parteien begannen das Spiel am entgegengesetzten Ende der Bahn mit dem Einsetzen des 1. Steines. Hatte dieser das andere Ende der Bahn erreicht, kehrte er zum Ausgangsfeld zurück und beging so, als ob der Weg fortgesetzt würde, diesen Parcours noch ein 2. Mal. Jeder Spieler durfte nur eine einzige Figur zur gleichen Zeit unterwegs haben. Wurde sie gefangengenommen, setzte er eine neue ein. Hatte ein Spieler ein Feld erreicht, das der Gegner besetzt hielt, fügte er seiner Figur diesen Stein hinzu und bewegte beide in die entgegengesetzte Richtung, also zurück, bis der Ausgangspunkt erreicht war, wo er seinen Gegner gefangen nehmen und einen neuen eigenen Stein auf die Reise schicken konnte. Während dieser Rückreise waren die beiden Figuren tabu, unangreifbar. Falls aber ein Gegner eine Figur so spielte, daß sie ein Feld erreichte, das von diesen zurückkehrenden Figuren besetzt war, gesellte er sich diesen hinzu und bewegte seinerseits dieses Häuflein zu seinem eigenen Ausgangsfeld zurück. Dort angekommen, vereinnahmte er den gegnerischen Stein und befreite den zu seiner Partei gehörenden Gefangenen. Das Spiel war beendet, wenn alle Figuren einer Partei gefangengenommen waren.

Steinekiller, Schlangen, Leitern

Ähnliche wie die Alquerqueispiele (Seite 35), wiewohl mit zum Teil völlig anderen Spielplänen, kannten offensichtlich auch seit altersher einige amerikanische Indianerstämme. Eins davon hieß Awithlaknannai, was „Steine töten“ oder „Steinekiller“ bedeutet. Es hat seinen Ursprung wahrschein-

lich in Mexiko. Awithlaknannai war ein Jagdspiel, aus dem sich ein Kampfspiel entwickelte. Es kann aus 2 Brettern mit insgesamt 25 Schnittpunkten, die zu 3 Reihen angeordnet und durch Linien miteinander verbunden sind, bestehen (Abb. 76). Meist wird jedoch auf einem großen Brett von doppelter Länge mit 47 oder 49 in der gleichen Weise angeordneten Schnittpunkten gespielt. Man spricht auch von der kleinen und von der großen Schlange.

Abb. 76



Bei der kleinen Schlange befinden sich in der Ausgangsstellung 12, auf der großen 24 Steine, die so angeordnet sind, daß der Mittelpunkt, das Zentrum, frei bleibt. Jeder Spieler besitzt eine Reihe sowie von der zweiten oder Mittelreihe die rechte Hälfte. Es wird nur gezogen und gesprungen. Dabei muß der 1. Stein auf die freie Mittelkreuzung gezogen werden, woraufhin der Gegner ihn überspringt und vom Brett nimmt. Auf diese Weise geht es abwechselnd weiter, bis einer der Spieler keine Steine mehr hat. Jeder Stein darf nur bis zum nächsten Schnittpunkt ziehen, selbstverständlich sofern nicht ein gegnerischer Stein zu überspringen ist. Springen geht vor Ziehen! Auch den Mehrfachsprung gibt es im Schlangenspiel, falls der hinter dem betreffenden Stein liegende Schnittpunkt unbesetzt ist. Doch geht Mehrfachsprung nicht vor Einzelsprung, die Wahl bleibt dem Spieler überlassen. Das Spiel ist beendet, wenn ein Teilnehmer seine sämtlichen Steine eingebüßt hat.

Das indianische Brettspiel ist, wie man sieht, recht unkompliziert. Dennoch hat es seinen Reiz. Wer sich darin versucht, wird bald viele Feinheiten und vor allem Möglichkeiten entdecken, die dem Gegner das Springen erschweren oder gar unmöglich machen...

Den Namen „Schlangen und Leitern“ (Snakes and ladders) trägt ein auf den britischen Inseln verbreitetes Brettspiel auf 8 : 8 farblosen Feldern. Es ist ebenso gut auf einem Schachbrett spielbar. 3 Würfeln sind dabei, von denen nur die Augenzahl von zweien, nach Wahl, je Wurf gültig ist. Der Spieler rückt entweder einen Stein entsprechend der Gesamtsumme von beiden Würfeln, oder er zieht 2 Steine entsprechend der Augenzahl jedes einzelnen Würfels. Start und Ziel sind auf den Feldern a1 und a8 (1 und 64). Es wird abwechselnd auf den „ungeraden“ Reihen (1, 3, 5, 7) von links nach rechts und auf den „geraden“ (2, 4, 6, 8) von rechts nach links gezogen: a1-h1-h2-a2-a3-h3 (1-8 9-16 17-24) usw. bis zum Zielfeld. Die Zahl der Steine richtet sich nach der Zahl der Teilnehmer – bei 2 bis 6 Personen 5 bis 1 Stein je Spieler.

Wie aus dem Diagramm ersichtlich (Abb. 77), sind einige Felder durch Schlangen und andere durch Leitern verbaut. Das hat eine besondere Bewandtnis. Ein Stein, der die unterste Sprosse einer Leiter erreicht hat, erklimmt sofort das Feld der obersten Sprosse, er zieht beispielsweise von c2 nach e4 (von 14 bis 28). Eine Figur hingegen, die auf ein Feld mit dem Kopf einer Schlange gelangt, wird, umgekehrt, an das

Abb. 77

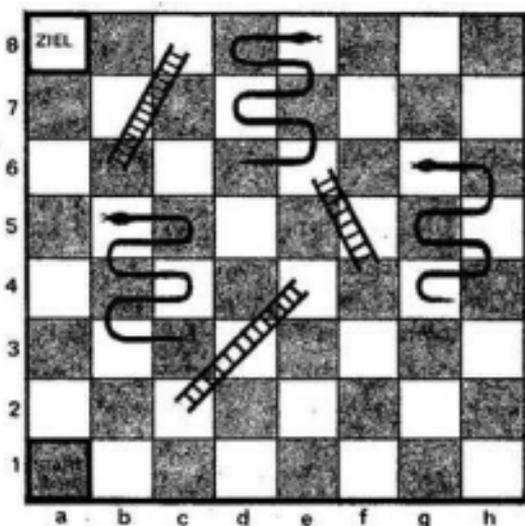


Abb. 78

64	63	62	61	60	59	58	57
49	50	51	52	53	54	55	56
48	47	46	45	44	43	42	41
33	34	35	36	37	38	39	40
32	31	30	29	28	27	26	25
17	18	19	20	21	22	23	24
16	15	14	13	12	11	10	9
1	2	3	4	5	6	7	8

Feld ihres Schwanzes zurückbeordert, zum Beispiel von g6 nach g4 (von 42 nach 26). Das Zielfeld a8 (64) ist mit genauem Wurf zu treffen. Wessen Stein darüber „hinausschießt“, der marschiert entsprechend der überschüssigen Punktezahl einige Felder zurück. Angenommen, ein einzelner Stein befindet sich auf Feld d8 (61). Nach einem Wurf von 3 + 4 müßte er nicht nur zurück auf das Feld e8 (60, Schlangenkopf), sondern bis d6 (45, Schlangenschwanz). Hätte er einen Partner, könnte der Wurf geteilt werden; der Stein d8 wäre dann bereits im Ziel... Wer das Feld b8 (63) erreicht hat, wirft weiterhin mit 3 Würfeln, von denen aber nur die Augenzahl von einem, nach Wahl, gewertet wird.

Mit den „Snakes and ladders“ verwandt ist ein anderes englisches Brettspiel – ohne Leitern, nur aus einer imaginären Schlange bestehend und mit dem Namen „Snake“. Mit der imaginären Schlange ist die mit dem vorerwähnten Spiel identische Zugweise gemeint. Das englische hat nichts mit dem erwähnten indianischen Schlangenspiel zu tun, vielmehr zählt es zur Familie der Gänsepiele und ist eine kaum noch bekannte Abart von ihnen. Als Spielplan dient ebenfalls ein Brett mit 8 · 8 Feldern von 1 bis 63, in Gestalt einer Schlange angelegt (Abb. 78). Das Feld 64 bleibt leer, spielt aber mit. Für die Züge werden 2 Würfel benötigt. Feld 1 ist der Startplatz, von wo aus die Steine „im Gänsemarsch laufend“ ins Ziel (Feld 63) zu bringen sind. Trifft ein Stein auf

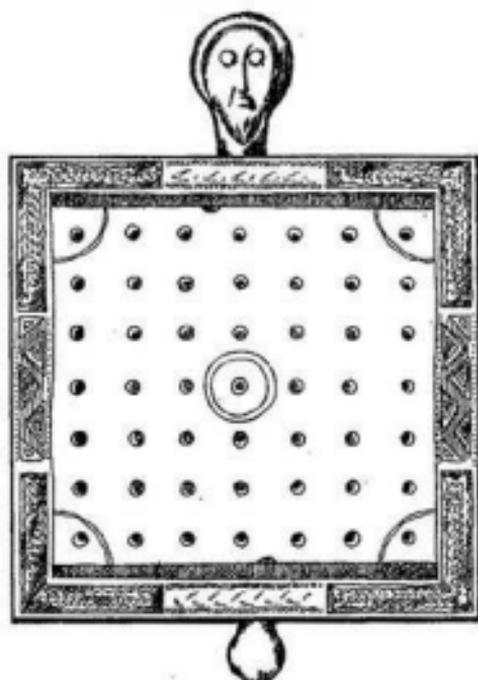
ein besetztes Feld, wird der Gegner um die doppelte Anzahl von Feldern zurückbeordert, die der Angreifer mit seinem letzten Wurf bis zu ihm benötigt hat. (Hier kann nach Belieben auch ein Passus des Rauswerfens und Neueinsetzens in das Reglement aufgenommen werden.) Es siegt, wer seine Steine zuerst ins Ziel gebracht hat.

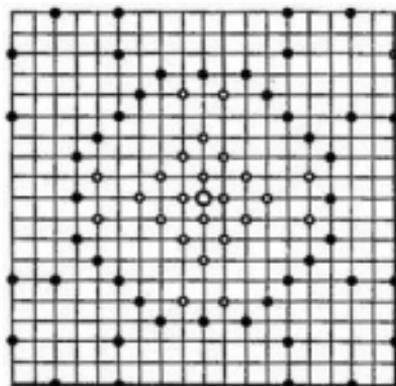
Das Leerfeld 64 dient gewissermaßen als „Prellwand für Figuren mit überschüssigen Augen“. Von hier aus kann ein Stein ebenfalls auf das Feld 63 gelangen und, zum Beispiel auf dem Feld 62 stehend, mit einem Wurf von 1 + 2 das Ziel erreichen.

Gänse auf Feldern und Punkten

Dieses etwa 25 Quadratzentimeter große Spielbrett mit 7 · 7 lochähnlichen Feldern (Abb. 79) wurde 1932 bei Ausgrabungen in der Nähe von Moate in Westirland gefunden.

Abb. 79





Das mittlere Loch ist von einem Doppelkreis, die 4 Ecklöcher sind von einem Halbbogen umschlossen. Der breite Rahmen des Brettes setzt sich aus 8 einzelnen, verschiedenartig gemusterten Stücken zusammen. Experten sehen in dieser Musterung und Gestaltungsart einen Hinweis, wonach das Brett, das 2 Haltegriffe besitzt, deren oberer in einer Kopfform geschnitzt ist, auf der Insel Man hergestellt sein könnte.

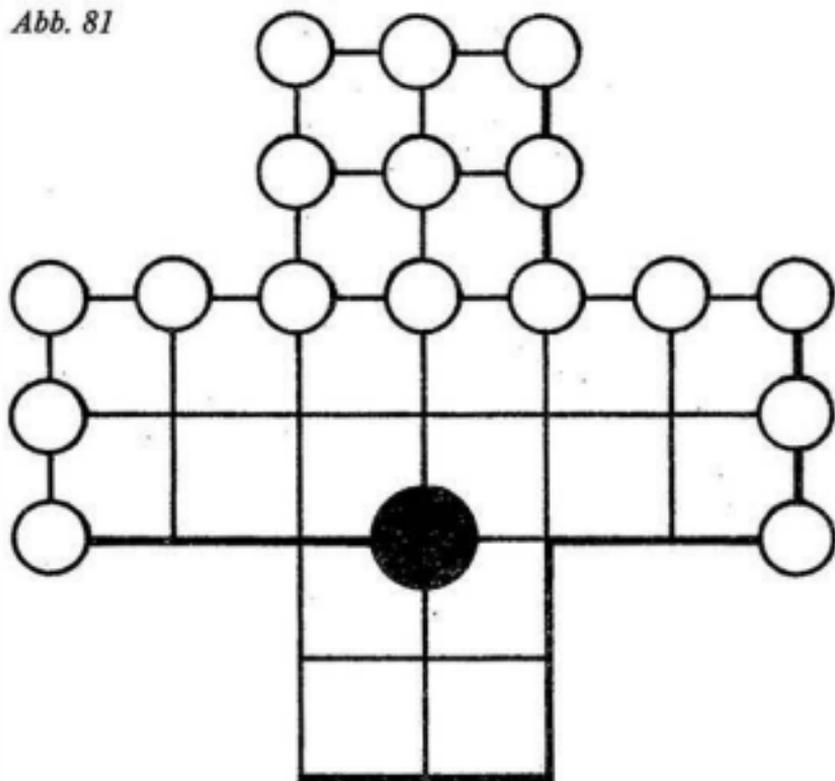
All diese Bretter gehören zu einer Gruppe von Spielen des isländisch-irischen Raumes – Hnefa Tafl, Hala Tafl und ähnlich, woraus sich später offensichtlich Brettspiele entwickelten, die als Gänse Spiele auch anderswo, insbesondere in Skandinavien, in dieser oder jener Form ihre Verbreitung fanden. Mit einigen wollen wir uns nun befassen.

Ein in Irland entstandenes altes Spiel mit religiösem Inhalt, wiewohl es auch recht konstruiert und gekünstelt erscheint, trägt den lateinischen Namen Alea Evangelii. Es wird auf den Schnittpunkten eines 324-Felder-Bretts (18 · 18) mit 72 Figuren gespielt. Abbildung 80 entspricht einem Spielbrett, wie es im 10. Jahrhundert in Gebrauch war. Von den beiden Teilnehmern ist einer der Angreifer – er hat 48 Figuren – und der andere der Verteidiger, der nur über 24 Steine verfügt. Dafür erhält er aber noch einen Hnefi; diese Figur, auch Zählpunkt genannt, besetzt das Zentrum. Die Steine des Verteidigers werden symmetrisch in der Brettmitte aufgestellt, während die des Angreifers ebenso symmetrisch an Punkten plaziert sind, die näher oder unmittelbar am Rand liegen. Diese Anordnung der Figuren soll die

sogenannte Evangelienharmonie symbolisieren, wie sich überhaupt verschiedene Begriffe und Zahlen dieses isländischen Brettspiels aus der Kirchenwelt herleiten, zum Beispiel 10 Kanonische Bücher plus 4 Evangelisten plus 4 Evangelien ergeben die Zahl 18 (= 18 Felder), während die Zahl 72 (Anzahl der Figuren) eine Bedeutung in der Harmonie besitzt...

Eines der verbreitetsten isländischen Taflspiele, deren Anfänge in antiker Zeit vermutet werden und das auch in anderen Teilen der Welt, vor allem aber in nordeuropäischen Ländern bekannt ist, heißt Hala Tafl, „Gänsejagd“. Das Spiel gehört ebenfalls, wie auch unser einfaches Wolf und Schafe, das kompliziertere gleichnamige armenische und österreichische Wolf und Schafe (auch Fuchs und Gänse), das tibetatische Nationalspiel Kungser und das chinesische Rebellenpiel zu den Belagerungs- oder Festungsspielen. Hier haben wir es nicht nur mit unterschiedlich funktionierenden Spielsteinen zu tun, sondern es werden sogar, bei annähernd gleichem Kräfteverhältnis, ungleich erscheinende Ziele angestrebt: Wenige Verteidiger stehen vielen Angreifern gegenüber. Die etwaige Ausgeglichenheit kommt durch die unterschiedlichen Forderungen zustande, indem die wenigen Verteidiger mehr Möglichkeiten erhalten, während die zahlenmäßig stärkeren Angreifer in ihrem Aktionsradius entsprechend eingeschränkt sind. Es gibt zwei Formen des Gewinnens: entweder die Besetzung der Festung oder die Gefangennahme der Verteidiger, die nach allen Richtungen hin ziehen und durch Überspringen auf ein hinter dem feindlichen Stein liegendes freies Feld schlagen dürfen. Das Gegenziel ist hier wie dort die Durchkreuzung dieser Absichten, was entweder durch eine Dezimierung der Angreifer geschieht, die nur in einer Richtung marschieren dürfen, oder durch Zerreißen ihrer Linien. Den Spielplan für solche Spiele zeichnet man sich am besten auf Pappe auf. Als Steine dienen die weißen und schwarzen Damespielsteine. Das Diagramm (Abb. 81) zeigt die Ausgangsstellung beim Hala Tafl. Der schwarze Stein ist der Fuchs, die 17 weißen Steine – in einer Variante wird mit 13 Steinen gespielt – sind die Gänse, die den Fuchs einzuschließen versuchen. Beide dürfen jeweils nur bis zum nächsten Schnittpunkt zie-

Abb. 81



ben; doch bat der Fuchs das Recht, eine vor ihm befindliche Gans durch Überspringen zu fressen – wie beim Damespiel werden die übersprungenen Steine vom Brett genommen. Wenn es den Gänsen, die nicht schlagen dürfen, gelingt, Meister Reinecke bewegungsunfähig zu machen, bat Schwarz verloren. Andernfalls dreht er einer Gans nach der anderen den Hals um und verbleibt triumphierend allein auf dem Kampfplatz.

Ein völlig anderes, aber nicht weniger unterhaltsames, ist das weitaus jüngere italienische Gänsepiel (Guico dell'Oca). Es bat nur den Namen mit den skandinavischen Gänsepielen gemeinsam, ihm liegt ein ganz anderer Spielplan zugrunde. Im Unterschied zu den bisher beschriebenen und auch gegenüber „Mensch, ärgere dich nicht!“ handelt es sich hier nicht um ein Schlagspiel, das heißt, es gibt weder eine Gefangennahme noch ein Rauswerfen, sondern die eingesetzten Steine bleiben, bis das Ziel erreicht ist, auf dem

Brett. Immer, wenn ein Stein auf einem besetzten Feld ankommt, werden zwischen Schlagendem und Geschlagenem die Plätze getauscht, der andere, der schon da war, muß zurück und dem Angekommenen den Vortritt lassen.

Wie man sieht, besteht der Unterschied zwischen den beiden Brettspielgruppen darin, daß es sich bei den einen sozusagen mehr um eine Gänsejagd, bei den anderen eher um einen Gänsemarsch handelt. Eine weitere Besonderheit des italienischen Gänsespiels besteht darin, daß uns das Geburtsjahr und der Name des Erfinders bekannt sind: 16. Jahrhundert, Francesco dei Medici (1556 bis 1587) aus Florenz. Er übersandte ein Exemplar seiner Schöpfung an Philipp II. von Spanien, von wo aus sich das Spiel dann rasch über ganz Europa und die Welt verbreitete.

Der Spielplan für das „Gänsepiel italiana“ stellt eine Spirale aus 63 hintereinander durchgehend nummerierten Punkten oder Feldern dar. Man könnte also durchaus ein Schachbrett benutzen; nur müßten die Felder am besten mit Zahlen gekennzeichnet werden (Abb. 82). Es geht natürlich auch nach der üblichen Schachnotation. Dann sind die nachstehend bezeichneten die Gänsefelder (Numerierung in Uhrzeigerichtung von 1 [a1] nach 8 [a8] und 15 [h8] bis 22 [h1] und 28 [b1], dann weiter nach 34 [b7], 39 [g7], 44 [g2] usw.): a5, b8, g8, h5, g1, c1, b5, d7, g5, f2, c4, e6, e3 und e5; das Feld e4 bleibt frei. Es können 2 und sogar mehrere Personen teilnehmen. Jeder hat eine, auf dem Feld 1 einzusetzende, Figur. Diese durchläuft quasi alle Felder und ist, wenn sie das Feld 63 erreicht hat, am Ziel. Es wird mit 2 Würfeln gespielt. Die Partner setzen ihre Steine gleich nach dem jeweiligen 1. Wurf ein – wer den niedrigeren hat, auf Feld 2, wer die höhere Augenzahl wirft, auf Feld 12. Die Punkte 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 und 63 sind, wie erwähnt, von Gänsen besetzt (daher der Name des Spiels) und gebieten dem Spieler, der ein solches Feld betreten will, Einhalt bis zum nächsten Zug, das heißt einmal zusätzlich auszusetzen. Er muß dann den Wurf so lange wiederholen, bis er dadurch mit seinem Stein ein gänsefreies Feld erreicht. Die einzige Ausnahme ist das Endfeld, das mit genauem Wurf getroffen werden muß. Bei Würfeln, die über das Ziel hinausgehen, wird ab 63 zurückgezählt. Angenommen, die betref-

fende Figur steht auf dem Punkt 57 und der Spieler wirft $6 + 3$, dann müßte er das Feld 60 einnehmen. Beim nächsten Wurf wird dann von ihm eine 3 gefordert. Wirft ein Spieler auf diesem Feld (60) eine 2, käme er auf 62 und muß beim nächstenmal mit einem Würfel werfen, da man mit 2 Würfeln keine 1 zustande bringt.

Abb. 82

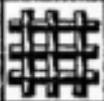
8		10	11	12	13		15
7	34	35		37	38	39	16
6	33	52	53		55	40	17
		51	62		56		
4	31		61		57	42	19
3	30	49	60		58	43	20
2	29	48	47	46		44	21
1	28		26	25	24		22

Wem gleich beim erstenmal der Wurf $4 + 5$ gelingt, darf seinen Stein sofort auf 53, und wer $3 + 6$ wirft, auf dem Feld 26 einsetzen. Doch werden die Spielregeln in den einzelnen Ländern unterschiedlich gehandhabt, auch Figuren und Bezeichnungen können unterschiedlich sein. So wird in manchen Fällen der Spieler, wenn sein Stein auf eins der Gänsefelder (5, 9, ...59) gerät, dadurch bestraft, daß er beim Würfeln einmal aussetzen muß. Übrigens geht es auch ohne

Gänse; statt dessen stehen den Spielern andere, abenteuerliche Erlebnisse bevor, wie folgende Variante veranschaulicht (Abb. 83):

Wird mit Einsatz gespielt, muß jeder Teilnehmer einen vorher zu vereinbarenden Obolus entrichten. Trifft er auf das

Abb. 83

8	9	10	11	12	13	14	
7	34	35	36	37	38	39	16
	33		53	54	55	40	17
5	32	51	62	63	56	41	18
4		50			57		
3		49	60	59		43	20
2	29	48	47	46	45	44	21
1	28	27	26	25	24	23	22

als Brücke gekennzeichnete Feld 6, rückt er sofort bis 12 vor. 19 ist als Wirtshaus gedacht, wo er 2 Züge lang verweilen „darf“, das heißt zweimal aussetzen muß. Bei 31, an einer Quelle, wird solange Rast gemacht, bis ein anderer Stein diese erreicht hat, woraufhin beide die Plätze tauschen. Ähnliche Vorteile und Nachteile erwarten den Spieler außer an der erwähnten Brücke (6) auch auf einer anderen Brücke (15), ferner an einem Brunnen (30) sowie für einen Becher, der ihn auf dem Feld 61 zu einem Trunk verlockt. Gerät ein

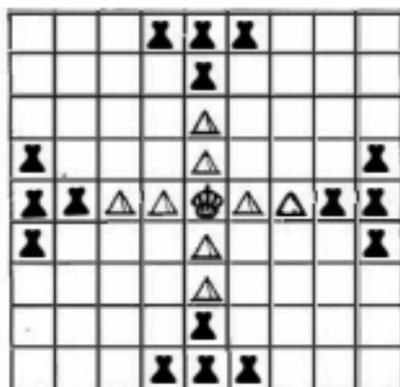
Spieler in das Labyrinth auf Punkt 42, muß sein Stein auf das Feld 30 zurückkehren. Ähnlich wie an der Quelle (31) verhält es sich auch im Gefängnis (52), wo der Betreffende ebenfalls (unter Umständen endlos!) auf einen Mitspieler, der dieses Feld erreicht, warten und dann mit ihm die Plätze tauschen muß. Die Begegnung mit dem Totenschädel auf Feld 58 bedeutet Umkehr und von vorn beginnen. „Plätze“ tauschen heißt, wie schon erwähnt: Der Ankömmling läßt sich auf dem von einem gegnerischen Stein besetzten Platz nieder, während dieser dessen, des Ankömmlings Ausgangsfeld einnimmt.

Rätselhaftes Lapplandschach

Ein Brettspiel mit merkwürdigen „schachverdächtigen“ Figurenbezeichnungen ist in Lappland zu Hause. Es heißt Tablut, von uns „Lapplandschach“ getauft, und hat einen recht „malerischen“ Spielplan. Man spielt auf einem 81-Felder-Brett (9 · 9). Einige Felder sind unterschiedlich gekennzeichnet: schwarzes Zentrum, von ihm ausgehend 4 in alle Himmelsrichtungen weisende Doppelfelder, denen sich (vom Zentrum aus gesehen) 4 am Rand liegende und 1:3 angeordnete markierte Felder anschließen. Die Grundaufstellung hat entfernt die Form eines Krückenkreuzes (Abb. 84). Man erkennt 9 weiße und 16 schwarze Figuren. Im Zentrum thront der seinem schachlichen Würdenträger ähnelnde König. Ferner sind 8 Schweden, die Ähnlichkeit mit den Schachbauern, jedoch einen „Pyramidenkopf“ haben, sowie 16 Figuren mit von der Partie, die ebenfalls in Schachbauerngestalt, aber mit zwei Köpfen, ausgestattet sind und eigenartigerweise als „Moskowiter“ bezeichnet werden, wie einst die Bewohner des früheren Moskauer Gouvernements. Alle diese weißen und schwarzen Steine, die man dem Schachfigurensatz entnehmen kann, ziehen wie der Schachturm; sie dürfen aber nicht das Zentrumsfeld des Königs (e5) betreten.

Bei diesem Lapplandschach spielt somit Weiß mit König und 8 Pyramidenkopfbauern gegen 16 schwarze Doppelkopf-

Abb. 84



bauern. Somit ist auch die Zielstellung unterschiedlich. Der weiße König versucht, ein Randfeld zu erreichen, womit er, gelingt ihm das, gewonnen hat. Schwarz hindert ihn jedoch an diesem Vorhaben und gewinnt, falls er die im Normal-schach bekanntlich unantastbare Majestät zu schlagen und zu fangen, sprich: vom Brett zu nehmen vermag. Wenn der Weißspieler sieht, daß sein König einen ungefährdeten Weg zum Zielfeld hat, und auch wenn er 2 Gewinnwege erkennt, stößt er besondere Schlachtrufe aus („Raitschi!“ und „Uitschu!“), die wir uns aber nicht zu merken brauchen. Noch ein Wort zum Schlagen, das interessanterweise nach Art des Zangenschachs vor sich geht (Seite 13). Eine Figur wird vom Brett genommen, wenn der Gegner entweder in einer Reihe (waagrecht) oder in einer Linie (senkrecht) beide angrenzenden Felder besetzt, sie auf diese Weise in die Zange genommen hat. Will jedoch eine Figur zwischen 2 vom Gegner besetzte Felder einer Horizontalen oder Vertikalen „hindurchziehen“, darf sie das tun, ohne befürchten zu müssen, geschlagen zu werden. Der König ist gefangen (quasi matt), sowohl wenn alle 4 Nachbarfelder ringsum (d5, e6, f5, e4), als auch wenn er sich auf einem an das Zentrum angrenzenden Feld befindet (etwa f5) und die anderen 3 Felder, senkrecht oder waagrecht (etwa g5, h5, i5), vom Gegner beherrscht werden.

Das russische und das französische Solitär

Ein interessantes und amüsantes, dabei (scheinbar) höchst einfaches Brettspiel ist das meist Solitär genannte, auch als Solo- und Steckhalma bekannte, Einsiedlerspiel. Wem wir dieses Spiel verdanken, ist nicht bekannt. Es sind mehrere Überlieferungen dazu im Umlauf. Die einen schreiben die Entstehung nordamerikanischen Indianern zu, was aber nicht verbrieft ist. Um sich von des Tages Last und Mühen, vor allem nach anstrengender Jagd, zu erholen, sei ein Jäger in einer Ruhepause auf die Idee gekommen, die als Jagdwaffe dienenden Pfeile in einer bestimmten Ausgangsstellung in „genau nach Plan“ aneinandergereihte Löcher in den Erdboden zu stecken. Ob damals schon die Pfeile gleich Halmasteinen einander übersprangen und die übersprungenen ausschieden, ist jedoch nicht bekannt ... Jüngeren Quellen zufolge soll ein Gefangener in der Pariser Bastille, dem einstigen berüchtigten Staatsgefängnis, das Solitär erfunden haben. Auf jeden Fall benutzte der Solitarschöpfer einen Spielplan, der dem vieler Festungs- und Belagerungsspiele ähnelt.

In Europa sind 2 Varianten dieses Spiels verbreitet, eine auf dem kleinen (russischen) und eine auf dem großen (französischen) Brett, daher auch die Bezeichnung russisches und französisches Solitär. Die französische ist die Ursprungsvariante, worauf auch der Name Solitär hinweist, was „einzeln“ bedeutet und zu der Bezeichnung „Einsiedlerspiel“ führte. Dieser Zeitvertreib war in Frankreich schon am Hofe Königs Ludwig XIV. im 17. Jahrhundert Mode und breitete sich im 18. Jahrhundert in ganz Frankreich aus, von wo aus das Spiel rasch in viele andere in- und außereuropäische Länder, vor allem in Afrika, seinen Weg nahm. Während allgemein Stifte, in die Löcher eingesteckte Hölzchen, benutzt werden, sind in Afrika vielfach kleine Kugeln in Gebrauch, und das Brett hat anstelle von Löchern kleine, flache Vertiefungen.

Wie erwähnt, sind 2 Varianten des Spiel(plan)s gültig, das russische Solitär mit 33 und das französische mit 37 Mulden (Öffnungen, Feldern). Es gibt wohl kaum ein anderes Brett-

spiel dieser Art, dessen Regeln so einfach erscheinen und das gleichzeitig so schwierig zu lösende Aufgabenstellungen zuläßt. Die Spielregeln sind für beide Varianten gleich: Wie beim Halma werden die Figuren zunächst übersprungen, dann aber, anders als beim Halma, vom Brett genommen. Es gilt (auf Dameart), in möglichst geringer Zugfolge viele Steine abzuräumen und möglichst wenige zurückzulassen. Es darf nur in waagerechter und senkrechter Richtung, aber nicht diagonal gesprungen werden. Doppel- und Ketten-sprünge, mehrere Sprünge hintereinander (Mehrfach-sprünge), sind erlaubt. Wer als Neuling beim ersten Versuch 2 bis 3 Figuren übrigbehält, darf zufrieden sein, und ein „guter Anfänger“ ist, wer nur 1 Stein zurückläßt.

Doch ist das Spiel bei aller Einfachheit alles andere als einfach. Es geht nämlich nicht nur darum, fröhlich loszuhüpfen und einen Stein nach dem anderen abzuräumen, bis der letzte übrigbleibt (was zu vollbringen manchem ohnehin schon als Glanzleistung erscheinen mag). Vielmehr soll dieser letzte Stein auf einem ganz bestimmten Feld landen. In anderen Fällen sind die Bedingungen noch komplizierter.

In der Standardaufgabe werden alle Felder, bis auf eins, meist ist es das Mittelfeld (44), besetzt. Es gibt auch andere Varianten, in einer bleibt beispielsweise das Feld 46 frei. Ferner existiert eine große Anzahl von Aufgaben und Problemen mit einer von vornherein festgelegten geringeren Anzahl von Steinen und in bestimmter Anordnung der Ausgangsstellungen. Von diesen sind meist auch die Namen abgeleitet, wie Arabeske, Arena, Doppelstern, Eckspiel, Fußballfeld, Würfelfünf. Auch Retroaufgaben mit „rückwärts gerichteter Untersuchung“, wobei aus der Endstellung heraus die Ausgangsposition gefunden werden muß, ersannen die Solitärspezialisten.

In Rußland veröffentlichten einige Zeitschriften schon im vorigen Jahrhundert regelmäßig neben Schach- und Dame-spielaufgaben auch solche für das Solitär. Heute ist das Spiel unter dem Namen „Yoga“ in den sowjetischen Sportartikel-geschäften erhältlich. Dabei wird in der Spielanleitung erklärt, daß das altindische Yoga auch die Wissenschaft zur Beherrschung von Körper und Emotionen sei; ihr diene die Fähigkeit, fremde, nebensächliche Reize auszuschalten, die

Kunst sich zu konzentrieren. Deshalb auch der Name „Yoga“. Die systematische Beschäftigung mit diesem Spiel trainiere die Auffassungsgabe und die Vorstellungskraft und enthalte „Elemente des psychologischen Praktikums“, heißt es weiter. Wer sich mit dem Solitär näher vertraut macht, wird diese Vorzüge bald bestätigt finden und noch weitere feststellen.

Eine Besonderheit ist die Notation, die verschiedenartig gehandhabt werden kann, zum Beispiel mit Hilfe der Felderbezeichnung von 1 bis 33 beziehungsweise von 1 bis 37. Eine andere Methode ist die sogenannte Zahlennotation, die allen Fernschachspielern gut bekannt sein dürfte und der wir auch den Vorzug geben (Abb. 85).

Hier kommen beim französischen Solitär die Felder 22,

Abb. 85

		37	47	57		
		36	46	56		
15	25	35	45	55	65	75
14	24	34	44	54	64	74
13	23	33	43	53	63	73
		32	42	52		
		31	41	51		

62, 26 und 66 hinzu. Es empfiehlt sich, um Aufgaben besser lösen und Übungspartien leichter nachspielen zu können, das Zahlendiagramm zumindest in der Anfangszeit immer mit zur Hand zu nehmen.

Das klassische Solitär

Aufgaben und Probleme auf dem kleinen Brett

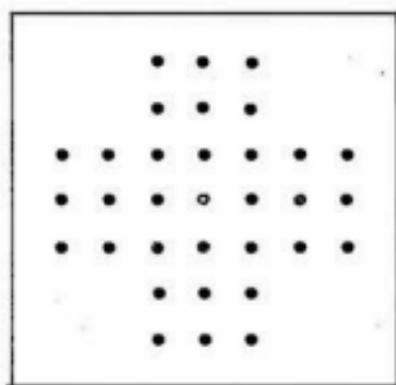
Beginnen wir mit Aufgaben für das „klassische“ Solitär, wie das russische auch genannt wird, wobei die Felder 22, 26, 62

und 66 nicht mit im Spiele sind – sie stehen leer und dürfen nicht benutzt werden. Als Standardaufgabe gilt das sogenannte

Mittelpunktspiel

Es wird mit einer Ausnahme bei vollem Brett begonnen. Die Ausnahme ist das einzige leerstehende Feld 44 (Abb. 86). Eben dorthin muß der letzte Stein springen. Lange Zeit galt eine neunzehnzügige Lösung als die beste, bis der englische Brettspiel- und Knochelexperte Henry Dudeney 1908 das Problem in 18 Zügen meisterte.

Abb. 86



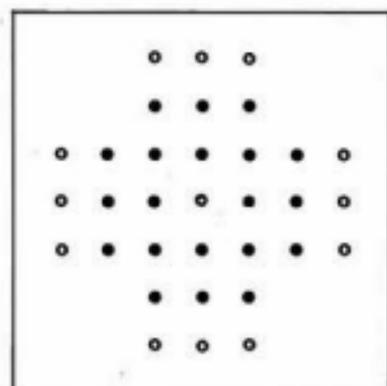
LÖSUNG, Mittelpunktspiel: 0. (unbesetztes Feld: 44; die Nennung des Nullzuges, 0., bedeutet: bei vollem Brett Herstellung der Ausgangsposition; die in Klammern gesetzten numerierten Steine sind vorher vom Brett zu nehmen)

1. 46-44
2. 65-45
3. 57-55
4. 54-56
5. 52-54
6. 73-53
7. 43-63
8. 75-73-53
9. 35-55
10. 15-35
11. 23-43-63-65-45-25
12. 37-57-55-53
13. 31-33
14. 34-32
15. 51-31-33
16. 13-15-35
17. 36-34-32-52-54-34
18. 24-44.

Mittelpunkt- und Seitenspiel

Die Ausgangsstellung für diese Aufgabe zeigt Abbildung 87. Von den 20 Steinen sind entsprechend den bekannten Regeln 19 so zu entfernen, daß der letzte Stein wiederum im

Abb. 87



Loch 44 landet. Die Lösung enthält einen höchst attraktiven Kettensprung, bei dem 9 Steine aus dem Weg geräumt werden. Derartige Kabinettstückchen sind der Traum jedes Solitärenthusiasten.

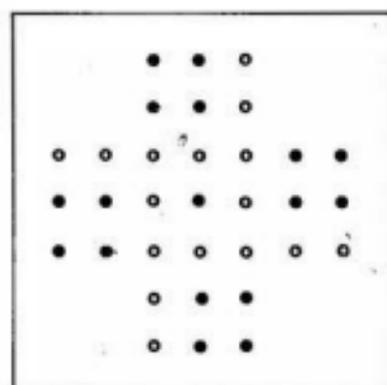
LÖSUNG, Mittelpunkt- und Seitenspiel: 0. (unbesetzte Felder: 13, 14, 15, 31, 41, 51, 73, 74, 75, 37, 47, 57, 44)

1. 43-41 2. 23-43 3. 24-44-42 4. 63-43 5. 45-47 6. 25-45 (nun folgt eine prächtige Sprungserie von 9 Sätzen) 7. 55-35-37-57-55-53-51-31-33-53 8. 65-63-43 9. 42-44.

Windmühle

Die Steine stehen hier auf den Feldern 73, 74, 63, 64, 56, 57, 46, 47, 24, 25, 14, 15, 41, 42, 31, 32 und 44 (Abb. 88). Die Forderung lautet, von diesen 17 Steinen nach Belieben ei-

Abb. 88



nen weiteren vom Brett zu nehmen und dann die anderen 15 zu entfernen, und zwar so, daß abermals der letzte Stein nach 44 springt. Welcher Stein ist als 1. zu entfernen? Wieviel Züge erfordert die Lösung der Aufgabe?

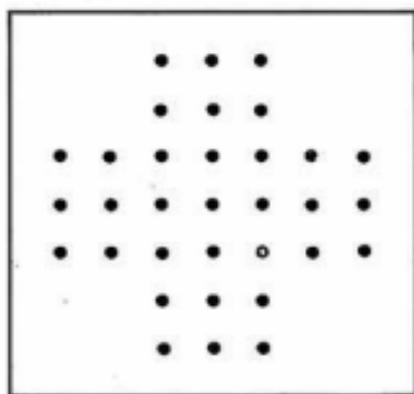
LÖSUNG, Windmühle: Zuerst wird der Stein 74 entfernt, woraufhin folgende Lösung in 8 Zügen möglich ist: 1. 15-35 2. 14-34-36 3. 57-37-35 4. 73-53 5. 56-36-34-54-52 6. 31-51-53 7. 32-52-54 8. 64-44.

Falls der letzte Stein „angewiesen“ würde, anstatt auf dem Feld 44 zum Schluß auf 74 zu landen, wäre die Aufgabe sogar in sieben Zügen lösbar, und zwar mit dem krönenden Sprung 7. 32-52-54-74.

Davissprung

Diese Aufgabe ist eine harte Nuß, die aber allen Solitärliebhabern bestimmt Vergnügen bereiten dürfte (Abb. 89). Harry O. Davis aus Portland (Staat Oregon, USA), ein bekannter

Abb. 89



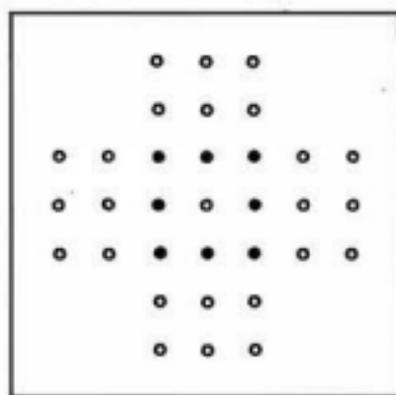
Experte und Publizist dieses Spiels, ist der Entdecker des nach ihm benannten Davissprungs. Nicht das Mittelfeld (44), sondern das Loch 53 bleibt diesmal unbesetzt, und eben dort ist Endstation für den letzten Stein. Man benötigte für die Lösung viele Jahre lang 16 Züge, während sie heute, unter anderem mit 7 Sprungserien, binnen 15 Zügen gemeistert wird!

LÖSUNG, Davissprung: 0. (unbesetztes Feld: 53) 1. 51-53
 2. 54-52 3. 56-54 4. 75-55 5. 45-65 6. 31-51-53-55 7.
 33-53 8. 13-33 9. 25-45-43-23 10. 15-13-33 11. 37-35
 12. 32-52-54-56-36 13. 73-75-55 14.
 63-65-45-25-23-43 15. 57-37-35-33-53.

Quadratspiel

Hier lautet die Frage, wie man diese Stellung (Abb. 90) aus der Standardausgangsposition, volles Brett bis auf Feld 44, binnen 24 Zügen erhält?

Abb. 90

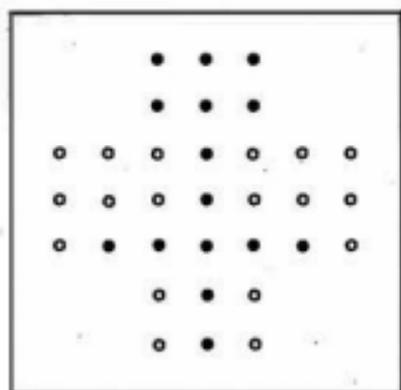


LÖSUNG, Quadratspiel: 0. (unbesetztes Feld: 44) 1. 46-44
 2. 65-45 3. 57-55 4. 37-57 5. 54-56 6. 57-55 7. 45-65 8.
 35-37 9. 15-35 10. 34-36 11. 37-35 12. 75-55 13. 43-45
 14. 52-54 15. 73-53 16. 54-52 17. 74-54 18. 51-53 19.
 23-43 20. 31-33 21. 43-23 22. 41-43 23. 13-33 24. 14-34.
 Es soll eine Lösung binnen 23 Zügen geben. Wer versucht es?

Symmetrie

In dieser Aufgabe sind außer den Feldern auf der Vertikalen von 41 bis 47 noch die Felder 23, 33, 53, 63, 36, 37, 56 und 57 besetzt (Abb. 91). Die Forderung lautet, die 15 Steine bis auf einen zu reduzieren, wobei dieser letzte am Schluß des Spiels auf dem Feld 43 stehen muß.

Abb. 91



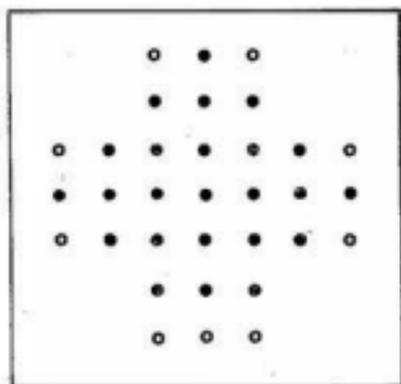
Die Aufgabe ist in 12 Zügen lösbar. Auf halber Strecke, nach 6 Zügen, verschwindet das Oberteil, und es bleibt eine Kreuzform übrig, auch griechisches Kreuz genannt. Die Sprungzüge 9 und 11 sind Doppelsprünge.

LÖSUNG, Symmetrie: 0. (unbesetzte Felder: 31, 51, 32, 52, 13, 73, 14, 24, 34, 54, 64, 74, 15, 25, 35, 55, 65, 75) 1. 37-35 2. 57-55 3. 45-65 4. 47-45 5. 35-55 6. 65-45 (das Oberteil ist weg) 7. 44-46 8. 42-44 9. 63-43-45 10. 23-43 11. 46-44-42 12. 41-43.

Fünfeckspiel

Beim Fünfeck ist – außer den 8 Eckfeldern (13, 31, 51, 73, 75, 57, 37, 15) – das Feld 41 unbesetzt, so daß ein Fünfeckmuster entsteht (Abb. 92). Die Aufgabe lautet, alle Steine bis

Abb. 92



auf einen, der am Schluß auf dem Feld 44 stehen muß, abzuräumen. In 15 Zügen ist die Aufgabe lösbar. Ein toller Mehrfachsprung ist dabei, der 9 Steinen den Garaus macht...

LÖSUNG, Fünfeckspiel: 0. (unbesetzte Felder: 13, 31, 51, 73, 75, 57, 37, 15, 41) 1. 55-57 2. 36-56 3. 57-55 4. 44-46 5. 25-45 6. 46-44 7. 65-45 8. 23-25 9. 43-23 10. 45-43 11. 53-33-35-15-13-33-31-51-53-55 12. 74-54 13. 55-53 14. 63-43 15. 42-44.

Der Einsiedler auf dem Schachbrett

Aufgaben und Probleme für das große Solitärspiel

Normalerweise benötigt man für das Solitärspiel, wie wir wissen, einen speziellen Spielplan. Doch läßt sich das ganze, falls kein Solitäre Brett oder Steckhalma zur Hand sein sollte, ohne weiteres auf das Schachbrett verlagern. Lediglich einige zusätzliche Steine oder Figuren, die beliebig aussehen können, müßte man sich besorgen. Gut geeignet sind die in unseren Spielwarenhandlungen erhältlichen Plastikspielfiguren.

Man kann sowohl das kleine als auch das große Solitär auf das Schachbrett transponieren. Nachdem wir uns mit dem dreiunddreißiger Solitär beschäftigt haben, richten wir das Augenmerk nunmehr unter Benutzung eines Schachbretts auf das siebenunddreißiger, das französische Solitär. Hier, auf dem Schachbrett, „entfallen“ die Felder der oberen (8.) Reihe a8 bis h8 und die Randfelder h8 bis h1, desgleichen einige Eckfelder: beim großen Solitär a1, b1, a2/a6, a7, b7/f7, g7, g6/f1, g1, g2; beim kleinen Solitär sind es außerdem b2, b6, f2, f6. Um diese „überflüssigen“ Felder beim praktischen Spiel nicht versehentlich mit einzubeziehen, was in der ersten Zeit leicht geschehen kann, empfiehlt es sich, diese (Felder) auf dem Schachbrett entweder zu kennzeichnen, abzudecken oder unkenntlich zu machen (Abb. 93). Schließlich ist auch die normale Schachnotation gut geeignet, Solitärpartien aufzuschreiben, Aufgaben zu lösen und selbst welche zusammenzustellen. Der Spielplan für das

Abb. 93

		37	47	57			
	26	36	46	56	66		
15	25	35	45	55	65	75	
14	24	34	44	54	64	74	
13	23	33	43	53	63	73	
	22	32	42	52	62		
		31	41	51			

Abb. 94

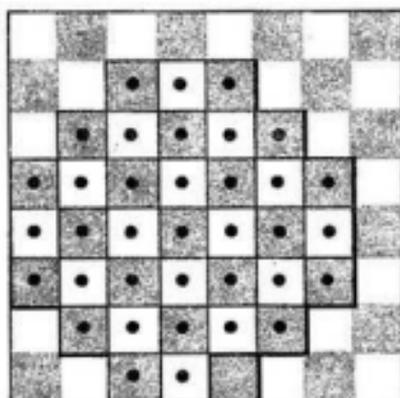
		c7	d7	e7			
	b6	c6	d6	e6	f6		
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	
	b2	c2	d2	e2	f2		
		c1	d1	e1			

große Solitär hat alsdann die auf der Abbildung 94 angegebene Felderbezeichnung: Das in Solitäraufgaben oft genannte, wichtige Mittelfeld 44 heißt hier somit d4. Es ist empfehlenswert, den Plan zumindest zu Beginn der Bekanntschaft mit diesem Brettspiel mit zur Hand zu nehmen, um des vollen Genusses der nun folgenden Aufgaben und Probleme teilhaftig zu werden.

Eckspiel

Während beim Mittelpunktspiel auf dem kleinen Brett (Seite 131) alle Felder bis auf d4 besetzt und dann alle Steine abzuräumen sind, bis der letzte im Mittelloch (d4) verbleibt, ist es beim siebenunddreißiger Solitär nicht möglich, mit unbesetztem Zentrum zu starten und dieses Feld am Ziel als einziges zu besetzen. Mit einem Eckfeld aber ist das durchaus möglich. Das freie Feld ist in unserem Fall e1, das Zielfeld – c7 (Abb. 95).

LÖSUNG, Eckspiel (in Klammern dieser ersten Aufgabe die übersprungenen und vom Brett zu nehmenden Steine): 1. e3:e1 (e2) 2. g3:e3 (f3) 3. f5:f3 (f4) 4. f2:f4 (f3) 5. g5:g3 (g4) 6. e4:e2 (e3) 7. e1:e3 (e2) 8. d3:f3 (e3) 9. g3:e3 (f3) 10. b3:d3 (c3) 11. b5:b3 (b4) 12. d5:b5 (c5) 13. d7:d5 (d6) 14. c1:c3:c5 (c2, c4) 15. a3:c3 (b3) 16. d3:b3 (c3) 17. b2:b4 (b3) 18. a4:c4 (b4) 19. c5:c3 (c4) 20. a5:c5 (b5) 21. d5:b5 (c5) 22. b6:b4 (b5)



23. c7:c5 (c6) 24. f6:d6 (e6). Nun folgt ein prächtiger neunfacher Kettensprung: 25. d1:d3:b3:b5:d5:f5:f3:d3:d5:d7 (d2, c3, b4, c5, e5, f4, e3, d4, d6) 26. e7:c7 (d7).

Für diese 1974 in einer Moskauer Zeitschrift veröffentlichte Aufgabe fand die Sprachlehrerin Dr. sc. N. J. Malinowskaja eine kürzere Lösung (volles Brett, ohne e1):

1. e3:e1 2. g3:e3 3. d3:f3 4. g5:g3:e3 5. f5:f3 6. f2:f4 7. e4:e2 8. e1:e3 9. b3:d3 10. b5:b3 11. d5:b5 12. c1:c3:c5 13. b2:b4 14. b5:b3 15. a3:c3 16. d3:b3 17. a5:a3:c3 18. d7:d5:b5 19. b6:b4 20. c7:c5 21. f6:d6. Nun der Clou: 22. d1:d3:b3:b5:d5:f5:f3:d3:d5:d7 23. e7:c7.

Solitartabijen

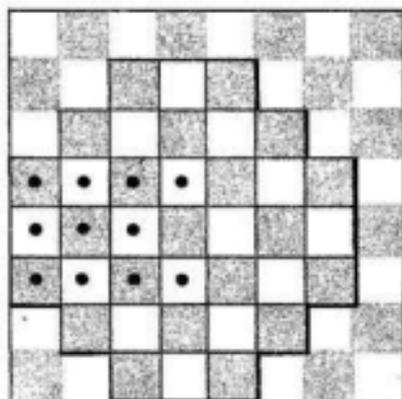
Interessant sind auch Solitäraufgaben nach Tabijaart, das heißt mit vorgegebener Ausgangsstellung, bei „unvollständigem Figuresatz“. Der Ausdruck Tabija stammt aus dem mittelalterlichen arabischen Schach. Weil sich das Spiel nach den damaligen Regeln gar zu zähflüssig hinzog, ging man von Stellungen aus, wie sie oft nach 10 bis 15 Zügen entstanden. Eine solche Tabija stellte zum Beispiel die „Ströbecker Partie“ dar.

Die Fußballelf

In diesem Sinne ist die nachstehende Aufgabe mit vorgegebener Eröffnungsstellung, „Die Fußballelf“, eine Solitärtafija (Abb. 96) und übrigens sowohl auf dem großen als auch dem kleinen Brett spielbar.

Die 11 Spieler dieser Mannschaft bevorzugen, wie man sieht, ein in der Praxis des Fußballsports gar nicht unge-

Abb. 96



wöhnliches System mit 2 „Sturmspitzen“: 3–3–3–2. In beiden Fällen, auf dem großen und auf dem kleinen Spielfeld, erzielt der zuletzt schießende der 11 „Fußballsteine“ das goldene Tor nach achtzügiger Kombination. Und hier wie da stellt das Feld d4 das Torgehäuse dar. Dennoch kommt der Treffer auf 2 völlig verschiedenen (Lösungs-) Wegen zustande.

LÖSUNG, Fußballelf; großes Brett: 1. b4:b2 2. c4:c6 3. d3:b3 4. a5:c5 5. d5:b5 6. a3:a5:c5 7. c6:c4 8. b2:b4:d4 Tor! Kleines Brett (ohne Benutzung der Felder b2, b6, f2, f6): 1. c4:c6 2. a5:c5 3. d5:b5 4. a3:a5:c5 5. c6:c4 6. b4:d4:d2 7. b3:d3 8. d2:d4 Tor!

Achteckstern 1

Aus dieser in die Form eines achtstrahligen Sterns gekleideten Figur lassen sich alle abräumbaren 28 Steine entweder in

Abb. 97

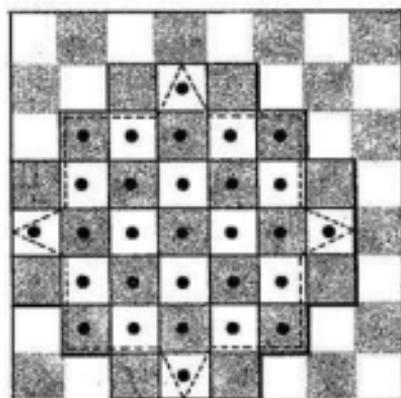
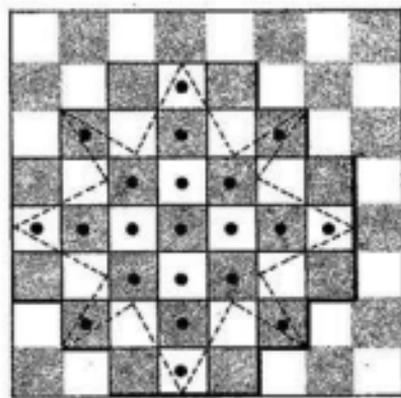


Abb. 98



ebensoviel (28) Einzelsprünge oder schon in 24 Zügen entfernen, falls 4 Doppelsprünge in die Lösung eingeschaltet werden. Der Schlußsprung geht natürlich wieder nach d4 (Abb. 97).

LÖSUNG, Achteckstern 1: 1. e3:e1 2. c2:e2 3. e1:e3 4. e4:e2 5. g4:e4 6. d4:d2 7. e2:c2 9. d1:d3 10. b4:b2 11. d3:b3 12. b2:b4 13. f2:f4:d4 14. c4:e4 15. a4:c4 16. f6:f4:d4 17. e6:e4 18. c5:c3 19. e4:c4 20. c3:c5:e5 21. d7:d5 22. e5:c5 23. b5:d5 24. b6:d6:d4.

Achteckstern 2

Auch bei diesem Gebilde (Abb. 98), das einen weiteren achtstrahligen Stern erkennen läßt, lassen sich alle Steine bis auf einen, der am Ende erneut nach d4 springt, reduzieren. Es geht gleich mit einem Doppelsprung los; insgesamt sind es deren 4, zudem mit mehreren Varianten, plus 12 Einzelsprünge.

LÖSUNG, Achteckstern 2: 1. e4:e2:c2 2. b2:d2 3. c3:e3 4. d1:d3:f3 5. g4:e4 6. f2:f4 7. d5:f5 8. e4:g4 9. f6:f4 10. g4:e4 11. c5:c3 12. e4:c4 13. c3:c5 14. d7:d5:b5 15. a4:c4 16. b6:b4:d4.

Kreuzgitter

Diese Figur (Abb. 99) besteht aus 65 (!) „ineinander verschachtelten“ Kreuzen unterschiedlicher Größe; ohne Rücksicht auf die Lage sind es nur 19... Doch für uns steht das Solitärproblem im Vordergrund: Es gilt, alle Steine regelgerecht abzuräumen, letzter Sprung wie üblich auf das Feld d4. Die Aufgabe läßt sich mit 6 Einzelsprüngen, einem Doppelsprung und 3 Vierfachsätzen bewältigen.

LÖSUNG, Kreuzgitter: 1. f4:f2 2. d4:f4 3. g4:e4 4. d6:f6:f4:d4:d6 5. d7:d5 6. b4:b6:d6:d4:b4 7. a4:c4 8. d2:b2:b4:d4:d2 9. d1:d3 10. f2:d2:d4.

Der Smaragd

Eine ausgesprochene Delikatesse unter den Solitäraufgaben ist der sogenannte Smaragd (Abb. 100). Stellt man sich die Form der 24 besetzten Felder vor (13 Felder sind unbesetzt: a3, a5, b2, b6, c1, c7, e1, e7, f2, f6, g3, g5 sowie d4), dann erhält man ein auf der Spitze stehendes Quadrat, was im übertragenen Sinne durchaus ein „vierkantiger“ Edelstein sein könnte, in dessen Mitte ein Brillant glitzert... Die Aufgabe ist sowohl auf dem großen als auch auf dem kleinen Brett spielbar und macht ihrem Namen alle Ehre.

Abb. 99

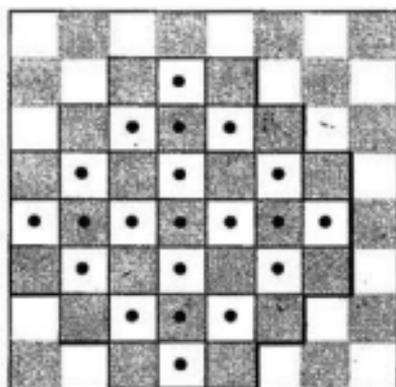
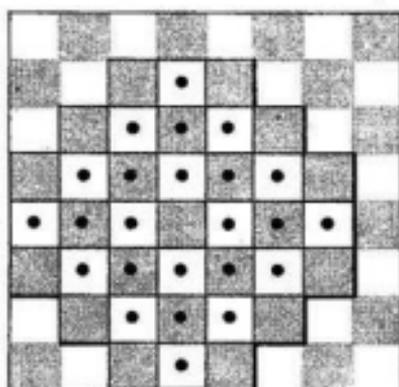


Abb. 100



Es gilt, das Brett aus dieser (vorgegebenen) Tabija-Stellung heraus abzuräumen, wobei der letzte Stein in beiden Fällen ins Mittelfeld d4 hopst. Dies ist auf dem großen Brett in 11 Zügen mit 4 Kettensprüngen, darunter einem fünffachen Satz, zu schaffen. Auf dem dreiunddreißiger Brett, wobei die Felder b2, b6, f2 und f6 leer bleiben, läßt sich das Problem sogar binnen 8 Zügen meistern, und was für welchen: Die Krönung ist ein phantastischer Kettensprung aus 11 Sätzen:

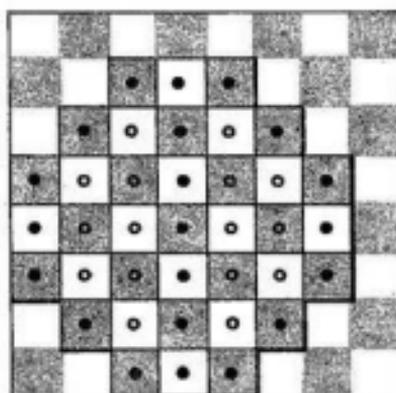
LÖSUNG, Der Smaragd, großes Brett: 1. f4:f6 2. d6:d4 3. f6:d6 4. e3:e1 5. d7:d5:f5 6. c3:e3:g3:g5:e5:e3 7. e1:c1:c3 8. c4:e4:e2:c2:c4 9. c5:a5:a3:c3:c5 10. c6:c4 11. b4:d4; kleines Brett: 1. e5:g5 2. c5:e5 3. d2:d4 4. f3:d3:d5:f5 5. c3:c5:c7:e7:e5:e3:e1:c1:c3:a3:a5:c5 6. g5:e5 7. g4:e4:e6:c6:c4 8. b4:d4.

Retro-Solitär

Globus

Diese schwierige Aufgabe, die den Namen Globus trägt, zeigt deren Endstellung (Abb. 101). Es gilt, die Lösung bei

Abb. 101



vollem Brett, mit Ausnahme des Feldes d4, in Angriff zu nehmen. Immer wieder spielt dieses Feld (in der Zahlennotation 44) in Solitäraufgaben speziell mit Retrocharakter eine Rolle, was diesem Spiel Eleganz und Glanz verleiht. Mit etwas Phantasie ist in der Form des Spielplans, zumindest des großen, französischen Solitärs, sogar ein Diamant mit einem funkelnden Brillanten in der Mitte vorstellbar. Überhaupt bedeutet das Wort nicht nur „Einsiedler“, „einzelner“ und „abgelegen“, sondern auch „stehender, funkelnder Stern“ sowie „einzeln gefaßter, sehr wertvoller Diamant oder anderer Edelstein“...

Doch zurück zu unserer Aufgabe, sie ist in 15 Zügen lösbar.

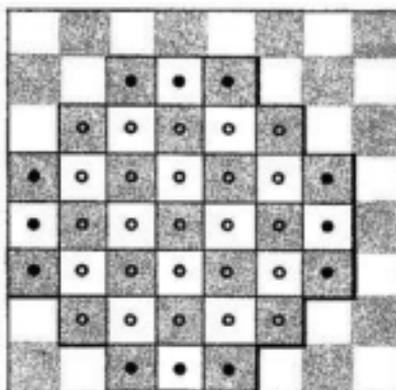
LÖSUNG, Globus (unbesetztes Feld – d4): 1. d2:d4 2. f2:d2 3. b3:d3 4. c5:c3 5. c2:c4 6. e5:c5 7. f4:f2 8. e3:e5 9. b5:d5 10. c7:c5 11. e6:c6 12. d4:d6 13. f5:d5 14. c5:c7 15. b4:d4.

Arena

Der klassische Solitärbeginn – volles Brett bis auf das unbesetzte Feld d4 – kommt auch für die Lösung dieser Aufgabe in Betracht, die wiederum die Endstellung zeigt (Abb. 102). Um die Nuß zu knacken, werden 24 Züge benötigt.

LÖSUNG, Arena (unbesetztes Feld – d4): 1. d6:d4 2. b5:d5 3. d4:d6 4. d7:d5 5. b6:d6 6. b4:d4 7. c2:c4 8. d4:b4 9. a4:c4

Abb. 102

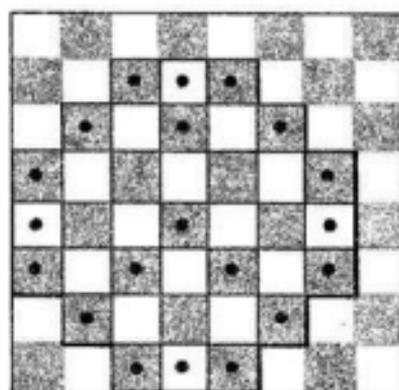


10. b2:b4 11. f4:d4 12. e6:e4 13. d4:f4 14. g4:e4 15. f6:f4 16. d2:d4 17. f3:d3 18. d4:d2 19. d1:d3 20. f2:d2 21. d3:d1 22. c4:a4 23. d5:d7 24. e4:g4.

Wimberg

16 Züge sind erforderlich, um diese Aufgabe zu bewältigen. Abermals haben wir eine aus 20 Steinen bestehende Endstellung vor uns, die bei vollem Brett mit leerstehendem Feld.d4 herbeizuführen ist (Abb. 103). In der Figur kann man mit etwas Phantasie „entfernt“ einen gotischen Ziergiebel erkennen.

Abb. 103



nen, daher die Bezeichnung Wimberg. Sofern ein Solitärliebhaber keine kürzere Lösung zustande bringt, müssen wir es hier bei Einzelsprüngen bewenden lassen und ohne Doppel- oder Mehrfachsprünge auskommen.

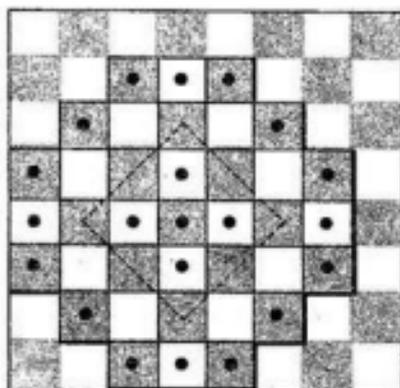
LÖSUNG, Wimberg (unbesetztes Feld – d4): 1. b4:d4 2. c6:c4 3. e5:c5 4. c4:c6 5. b2:b4 6. d2:b2 7. d4:d2 8. f4:d4 9. f2:f4 10. d2:f2 11. g4:e4 12. f6:f4 13. e4:g4 14. d6:f6 15. b6:d6 16. b4:b6.

Zinko

Aus diesem althochdeutschen Wort, zinko (vom italienischen cinque), wurde später Zinken, was wiederum die Fünf im Würfelspiel bedeutet: $\cdot \cdot \cdot$. Die Figur, in eine achteckige

Einfassung gestellt, die je nach Betrachtungsweise auch ein Kreuz oder ein Pluszeichen sein kann (Abb. 104), gab unserem Solitärproblem den Namen. Es ist die Schlußstellung einer Retroaufgabe. Das Unternehmen beginnt ebenfalls bei vollem Brett, lediglich das Feld d4 bleibt leer.

Abb. 104



Wie befreit man den Innenraum am besten von den 16 „überflüssigen“ Steinen? Die Frage läßt sich, wobei nur ein Doppelsprung vorkommt, in 14 Zügen beantworten.

LÖSUNG, Zinko: 1. b4:d4, 2. c6:c4 3. e5:c5 4. b5:d5 5. c3:c5
 6. e3:c3 7. b3:d3 8. e6:c6:c4 9. g3:e3 10. f5:f3 11. e3:g3 12.
 e1:e3 13. c2:e2 14. e3:e1.

Inhalt

- 5 Vorbemerkung
- 7 Die ältesten Brettspiele der Welt
- 13 Wo man Steine in die Zange nimmt
- 16 Das Rosettenspiel von Ur
- 21 Petteia im Trojanischen Pferd?
- 24 Petteia neu erfinden
- 26 Am Brett – die alten Römer
- 32 Spielen, lachen, leben!
- 34 Ein Luftloch für den Widerpart
- 35 Die Alquerquefamilie
- 39 Mühlen – exotisch und exzentrisch
- 48 Dreidimensionale Mühlen
- 52 In der Wüste über Stock und Stein
- 58 Das Hyänenspiel
- 61 Das astronomische Spiel
- 65 Das Turmspiel von Hanoi
- 68 Das Nationalspiel der Völker Afrikas
- 72 Der „blinde“ Bohnenspieler
- 76 Kampf um die Falle
- 84 Fesselnd wie Schach – Kalach
- 88 Baschni – altrussisches Säulenspiel
- 93 Urbrett des Schachs?
- 95 Pachisi mit lebenden Figuren
- 99 Auf Einbahnstraßen zum Ziel
- 102 Drei auf einem Brett
- 105 Gewürfelt mit Muscheln und Stäbchen
- 108 Das altkoreanische Nyout
- 110 Das japanische Zangenschach
- 112 Schutzgötter der Brettspieler
- 115 Steinekiller
- 119 Gänse auf Feldern und Punkten
- 126 Rätselhaftes „Lapplandschach“
- 128 Das russische und das französische Solitär
- 130 Das klassische Solitär
- 136 Der Einsiedler auf dem Schachbrett
- 138 Solitärtabijen
- 142 Retro-Solitär

HEINZ MACHATSCHECK

Zug um Zug

Die Zauberwelt der Brettspiele

4. Auflage · Mit Zeichnungen von Horst Wolff
192 Seiten · Broschur 2,- M

Lebendig und humorvoll, mit vielen originellen Episoden gewürzt, werden junge Leser in die bunte Welt von rund dreißig Brettspielen eingeführt. Selbstverständlich erfahren sie auch die Regeln dazu und vieles bisher Unbekanntes aus der Vergangenheit, unter anderem, daß Marx und Lenin, Rousseau und Tolstoi ausgezeichnete Schachspieler waren. Und wer gern möchte, kann Aufgaben und Partien berühmter Persönlichkeiten lesen beziehungsweise nachspielen. Das Damespiel, bisher von vielen über die Schulter angesehen, wird auf den ihm zustehenden Platz erhoben. Auch das uralte Go offenbart sich in einem neuen Licht. Neu für viele sind außerdem eine Reihe weiterer orientalischer Spiele. So wird zum erstenmal auch über das japanische Schach, Shogi, berichtet, dessen Anhänger in diesem fernöstlichen Land nach Millionen zählen. Jedoch an erster Stelle in diesem Taschenbuch steht das mächtige Schach, die Krone aller Brettspiele.

VERLAG NEUES LEBEN BERLIN

