

## Spielmaterialien – Historische Spiele

### Für Drinnen, für Erwachsene

Benennung	Anzahl	Bemerkung	nicht vorhanden
<b><u>Brettspiele</u></b>			
Monopoly	1	Kasten silberfarben, seith. Nr. 102/2	
Halma	1	XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein	
Mensch ärgere dich nicht	1	XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein	
Scrabble			x
Schach	2	1x XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein 1x im Kasten „Schöne alte Spiele“	
Dame	2	1x XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein 1x im Kasten „Schöne alte Spiele“, mit Anleitung für mehreren Versionen	
Mühle	2	1x XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein 1x im Kasten „Schöne alte Spiele“	
Backgammon	1	XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein	
Mancala			x
Gänsespiel	1	XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein	
Schlangen und Leitern			x
<b><u>Legespiele</u></b>			
Domino			x
Rummikub			x
Tangram			x
Puzzle	2	1x Motiv „Wolf“, 1x Motiv „Schloss Neuschwanstein“	
Kalaha	1	in einem weißen kleinen Karton	
<b><u>Würfelspiele</u></b>			
Pachisi	1	im Kasten „Schöne alte Spiele“	
Das Glückshaus	1	im Kasten „Schöne alte Spiele“	
Kniffel			x
Mäxchen			x
Paschen			x
<b><u>Ratespiele</u></b>			
Stadt, Land, Fluss			
Spiel des Wissens			



Für Drinnen, für Kinder

Benennung	Anzahl	Bemerkung	nicht vorhanden
<b>Brettspiele</b>			
1 Autospiel	2	- " -	
1 Halma	2	XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein	
1 Mensch ärgere dich nicht	2	XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein	
Mühle	2	1x XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein 1x im Kasten „Schöne alte Spiele“	
1 Gänsespiel	2	XXL-Größe, angefertigt vom Förderverein	
Leiterspiel	2	- " -	
<b>Legespiele</b>			
			x
Domino			x
Puzzle			x
Tangram			
<b>Ratespiele</b>			
Stadt, Land, Fluss		Bilder „Wißt Du das?“	x
Spiel des Wissens			x
<b>Kartenspiele</b>			
Skatkarten		Für Mau Mau, Schummel Lieschen, Quartett, Schwarzer Kater	
<b>Würfelspiele</b>			
		Würfellecher fehlt	
Kniffel			x
Mäxchen			x
Paschen			x
<b>Denkspiele</b>			
Sogo			x
Memory	1	historische Motive, angefertigt vom Förderverein	
<b>Rollenspiele</b>			
<b>Geschicklichkeitsspiele</b>			
Mikado	1	XXL für Draußen und Drinnen	
Murmel			
Fadenspiel		Material vorhanden	

*W. G.*

## Spielmaterialien – Historische Spiele

Benennung	Anzahl	Bemerkung
Kreisel  Dazu Stöcke mit Schnur	5 davon 2 grüne 1 blauer 1 gelber 1 orangfarbener 5	Für das „Kreiselspiel“       ✓
Holzlöffel	6	Für Eier oder Kartoffellauf Oder zum Bemalen
blaue Vliesdecke	1	Als Unterlage für Spiele, die auf dem Boden gespielt werden
Hufeisen	3	Stock für das Hufeisenspiel muss besorgt werden
Seile	2 kürzere 1 längeres (orange)	Für das Spiel „Seilspringen“
Seil, sehr dick	1	Für das Spiel „Tauziehen“
Maximikadospiel	1 mit 22 Stäben 1 mit 26 Stäben	
Jutesäcke	9	Für das Spiel „Sackhüpfen“
Büchsen	1 Maxigröße 19 Normalgröße 8 Kleine 2 Sehr Kleine	Für das Spiel „Büchsenwerfen“
Bälle, weich	5 Leder, weiß mit roten Streifen	Zum Büchsenwerfen
Gummiband		Für das Spiel „Gummitwist“
Trillerpfeife	1	
Hulahupreifen	4 anthrazit 2 rote 2 grüne 1 weiß – rot gestreift 1 rosa	
Strickbälle	3 bunt	

Jutesäcke 4

Bäcker für Dreibeinlauf

2 Paar Sommer-Ski

Bälle, klein 3 rot gelb, blau

2 größere Bälle, rot-weiß u. rote Streifen

## **Kindermädchen**

### **Beschreibung der Figur:**

kümmert sich um die kleineren Kinder der Familie,

Stellung wurde erst wichtig, als man erkannte, wie wichtig die Kindheit für die Entwicklung eines Menschen ist

### **Lebenssituation:**

Steht in der Dienstbotenhierarchie ganz unten, hat aber Kontakt zu den Herrschaften und darf auch in die herrschaftlichen Räume (Kinderzimmer, Toilette, Lehrzimmer),

ist auch auf Reisen mit dabei, dann aber im Hintergrund

### **Aufgaben im Haus/Tagesablauf:**

steht mit den Kindern auf und richtet sich nach ihrem Tagesablauf ,

Mahlzeiten zusammen mit den anderen Dienstboten;

Tagespunkte: Kindern beim Anziehen und Waschen helfen

8.00 Uhr Morgenandacht

nach der Schule Kinderbetreuung (aber keine Hausaufgaben etc.)

### **Merkmale:**

je nach Alter eher schüchtern oder auch resolute Frau,

kann sich durchsetzen (sollte sie zumindest),

ruhig, zurückhaltend,

hatte nicht die Aufgabe, den Kindern etwas beizubringen, sondern reine Pflege

und Beaufsichtigung

### **Bekleidung:**

langes, dunkles Kleid mit modernen Ärmeln und Stehkragen,

bei sehr kleinen Kindern immer mit Schürze und Haube,

dunkle Strümpfe, dunkle Ledertiefeletten,

sauber und gepflegt, da mit im Hause der Herrschaften

### **Sonstiges:**

kann belesen sein, muss aber nicht, da reine Beaufsichtigung

(recherchiert aus dem Internet)

## Kindermädchen/Nanny

Das Kindermädchen kümmerte sich um die kleinen Kinder der Familie. Sie stand früher in der Dienstbotenhierarchie ganz unten. Im Laufe der Zeit wurde das Ansehen des Kindermädchens immer höher eingeschätzt, parallel zur Verbreitung der Erkenntnis, wie wichtig die Kindheit für die Entwicklung eines Menschen ist.

### Geschichte

Das traditionelle Kindermädchen gehörte zum Gesinde eines größeren Haushalts und arbeitete direkt unter der Aufsicht der Dame des Hauses. Eine besondere Bedeutung für die Entwicklung der Kinder im Säuglings- und Kleinkindalter, oft stärker als die Mutter, besaß die Amme. Als Bonne (franz., »die Gute«) wurde ein Kindermädchen im deutschsprachigen Raum bezeichnet, das französisch sprechen konnte und so gleichzeitig als Fremdsprachenlehrerin diente. Die moderne Nachfolgerin der Bonne ist das Au-pair-Mädchen. In manchen Gegenden Deutschlands hieß die Kindermagd auch Kindermuhme oder Muhme. Im von Karl Herloßsohn herausgegebenen Damen Conversations Lexikon von 1834 wird im Artikel zu Kalkutta darüber berichtet, dass man als Europäer viel Dienstpersonal halten muss, denn das Kindermädchen z. B., welches die Kinder spazieren fährt, kleidet dieselben nicht an und aus; dieß ist das Geschäft einer andern Person.



Kindermädchen liest seinem Schützling vor  
(Gemälde von 1895)

## Die Gouvernante

Das Bild ist von einer Internetseite, die über den Dreh einer Serie im Fernsehen berichtet, „Abenteuer 1900 – Leben im Gutshaus“



*Das Fräulein:  
Muriel  
Seeger  
vertreibt sich  
die Zeit mit  
Stickarbeiten.*

Weitere Bilder



## **Gouvernante**

### **Beschreibung der Figur:**

Die Gesellschafterin gehört selber der gehobenen Schicht an und versteht sich selbst nicht als Diensthote (Beispiel: Frau Rottenmayer aus Heidi), speist mit der Familie am Tisch und verbringt die Zeit mit den älteren Kindern der Herrschaften.

Sie nimmt an Bällen und Konzerten teil, ist sehr gebildet und vornehm.

### **Lebenssituation:**

Erzieherin der Kinder und Gesellschafterin der Gutsfrau, nimmt eine privilegierte Stellung unter den Diensthoten ein. Sie genießt Respekt und das Vertrauen der Herrschaften.

Sie nimmt am gesellschaftlichen Leben im Gutshaus teil. Sie hat ein eigenes Zimmer und Freiräume und täglich Zeit für private Angelegenheiten. Anweisung nur von den Herrschaften.

### **Aufgaben im Haus/Tagesablauf:**

7.00 Uhr Aufstehen; Kinder wecken, waschen und ankleiden

7.45 Uhr Morgenandacht;

8.00 Uhr Frühstück

9.00 Uhr der Gutsfrau Gesellschaft leisten; Handarbeiten oder private Tätigkeiten

11.00 Uhr Französischunterricht mit der Gutsfrau

12.30 Uhr Mittagsessen;

13.00 Uhr Spaziergang mit den Kindern

14.00 Uhr Kinderbetreuen ggf., Französischunterricht mit den Kindern

16.00 Uhr Tee

17.00 Uhr Kinder betreuen

19.00 Uhr Abendessen

20.00 Uhr Kinder zu Bett bringen

21.00 Uhr gemeinsame Abendunterhaltung mit den Herrschaften; Handarbeiten; private Beschäftigung im eigenen Zimmer

## Hausfrisur (um 1900-1910)

### Hausfrisur

**Abbildung 1.** Zunächst wellt (onduliert) man das ganze Haar tings um den Kopf. Hier auf teilt man dasselbe eine Hand breit, von der äußeren Grenze des Stimhaaransatzes gerechnet, ab. Das mittlere Haar bindet man auf Dreiviertel-Kopfhöhe mit einem Strähnchen Haar oder einem seidenen Bändchen.



**Abbildung 2.** Das nach außen fallende, abgeteilte Haar wird nun in kleinen Partie leicht toupiert und dann leger um den Bund gelegt. Man frisier hier bei das Hinterhaar in zwei und das Vorderhaar in drei Teile, wobei der mittlere Teil zuletzt genommen wird.



**Abbildung 3.** Ist nun das Haar der zu frisierenden Dame stark genug, so bildet man zwei einfache Dreher; ist es jedoch dünn, so verwendet man zu dem einen Dreher, zu welchem man die kleinere Hälfte nimmt, eine Strähne. Man kann aber auch das eigene Haar tonpieren und dann die beiden Hohldreher formen. Jetzt legt man die beiden Teile übereinander und schlingt den einen durch zu einem einfachen Knoten.



**Abbildung 4.** Die weitere Herstellung der Frisur geschieht nun, indem man das Haar mit der linken Hand unmittelbar am Bund fest hält, während man mit der rechten den vorher gemachten Knoten bei dem oberen Teil der Verschlingung nimmt und den selben dann hochstellt. Die beiden Enden der Hohldreher kommen so nach rechts zu liegen. Hierauf wird der Knoten mit zwei Nadeln gut befestigt.



**Abbildung 5.** Die beiden Enden werden nun toupiert, dann ein wenig gedreht und nach links gehend um den Knoten frisier. Diese ir ist sehr leicht herzustellen una wird mit Vorliebe als Promenaden- und Hausfrisur ge tragen. Man kann dieselbe je nach Geschmack mit Nadeln und Kämmen garnieren.



## Einfache ungebundene Frisur (um 1900-1910)

### Einfache ungebundene Frisur

**Abbildung 1.** Für diese Frisur wellt man das Haar nur leicht am Vorderkopf, teilt die mittlere Partie desselben etwa eine Hand breit zu Gesicht ab und toupiert dieselbe etwas. Ist das Vorderhaar sehr dünn, so teilt man das ganze Haar von einem Ohr zum andern, toupiert dieses und kämmt es dann lose zurück.



**Abbildung 2.** Am vorteilhaftesten ist es, wenn man das Haar nur überbürstet und dann leicht zu Gesicht schiebt. (Auf der Stirn kann man einige leichte Löckchen frisieren.) Ist dieses geschehen, so dreht man das ganze Haar auf halber Kopfhöhe zu einem losen Dreher zusammen und legt mit der rechten Hand eine Schlupfe nach oben. Man braucht diese Frisur also nicht zu binden.



**Abbildung 3.** Ehe man jedoch die Schlupfe befestigt, geht man mit dem Ende des Drehers noch einmal um dieselbe herum und zieht das Haar etwas fest an, damit man einen sicheren Halt erhält. Hierauf befestigt man den Knoten durch Haarnadeln an jeder Seite und zieht das Haar gleichmäßig lose rings um den Kopf.



**Abbildung 4.** Um den unteren Teil des Knotens möglichst voll zu erhalten toupiert man das noch vorhandene Ende des Drehers (s. Abbildung 3) etwas und geht mit demselben noch einmal den selben Weg wie vorher. Die obere Schlupfe, welche jetzt die Form einer Acht hat, wird nun recht leger geordnet und der Knoten gut festgesteckt, welchem Zwecke auch zwei große Nadeln dienen, die für die Frisur als Schmuck verwandt werden.



## Frisur für dünnes Haar (um 1900-1910)

### Frisur für dünnes Haar

**Abbildung 1.** Bei dieser Frisur scheidelt man das dünne Vorderhaar der zu frisierenden Dame in der Mitte. Hierauf kämmt man dasselbe etwas seitwärts nach hinten, flechtet von dem ganzen Haar einen Zopf und steckt denselben auf halber Kopfhöhe fest.



**Abbildung 2.** Nun legt man einen leichten, genau passenden Wellenscheitel auf das abgeteilte eigene Haar und befestigt denselben an beiden Seiten, sowie vorn und hinten mit kleinen Nadeln. Das Haar des Scheitels frisiert man schräg nach hinten und legt die Enden desselben um das eigene Zöpfchen.



**Abbildung 3.** Ist der Scheitel gut aufgesetzt und sicher befestigt, so steckt man eine der in Abbildung 5 und 6 gezeigten und beschriebenen Hinterfrisuren auf, und zwar so, daß dieselben möglichst flach am Hinterkopf und auch noch etwas in den Scheitel gehend zu liegen kommen.



**Abbildung 4.** Diese Abbildung zeigt uns die Vorderansicht der Frisur. Bei derselben kommt es besonders darauf an, daß der Scheitel nicht zu tief, aber auch nicht zu sehr aus dem Gesicht frisiert wird und daß die Wellen das Gesicht vorteilhaft und schön umrahmen.



**Abbildung 5 & 6.** Die in Abbildung 5 gezeigte Hinterfrisur besteht aus einer 6 cm breit genähten Puffe, an welcher man in der Mitte eine Oese näht oder ein Kämmchen gegensetzt, das so lang wie die Puffe sein muß. Man verwendet für diese ungefähr 40-50 g 50 cm langes Haar, welches lose geflochten und dessen Enden nach innen umgekippt werden. Jetzt legt man um das Ganze einen 60 bis 70 cm langen, leichten Zopf ohne Kordel. Sehr vorteilhaft für derartige Hinterfrisuren sind aus Lockenhaar geknüpft



## Jugendstil (1890–1910)

Zu Beginn der Zeit des Jugendstils konnten es sich mehr Menschen als je zuvor leisten zum Coiffeur zu gehen. Am Anfang setzten sich mehrheitlich französische Frisuren durch, deren Kennzeichen ein Mittelscheitel war. In Österreich sorgte derweil Kaiserin Elisabeth, wahrscheinlich bekannter als Sissi, mit ihren langen Haaren, die mit Blüten geschmückt waren, für Schlagzeilen.

In den 1860er Jahren beschäftigte sich die Frau von Rang zum Zeitvertreib mit Haarbeiten. Diese dienten in erster Linie repräsentativen Zwecken. Ein Jahrzehnt später wandte sich das Blatt. Aufwendiger Zierrat, Haarkämme oder künstliche Haarteile verschwanden nahezu vollständig aus dem Straßenbild. Natürliche und einfache Frisuren erhielten den Vorzug. Dafür fiel der Frage nach der richtigen Haarfarbe entscheidendes Gewicht zu. Rotes Haar galt als ordinär, erst recht das Rotfärben blonder oder hellbrauner Haare.

Gegen 1870 wurden Haare wieder einmal in die Höhe gekämmt und mit Schmuck verziert. 1872 wurde die Ondation erfunden. Die Haare wurden über ein heißes Eisen gezogen, wodurch eine Welle entstand. Diese Einschlagfrisur war längere Zeit in Mode. In den 1880er Jahren entstanden Frisuren mit leicht gewellten Haaren, die über die Ohren zum Hinterkopf geführt wurden und dort in einem Knoten endeten. Dazu kamen weiche, in die Stirn getragene Ringellöckchen oder Ponyfransen.

Um 1890 gab es fast keine hohen Frisuren mehr. Auch ondiert wurde kaum noch. Die neuen Frisuren sollten schlicht und funktionell sein. Die Herrenfrisuren waren am Anfang dieser Zeit lockig, gegen Ende des 19. Jahrhunderts setzten sich jedoch Kurzhaarfrisuren durch.

### Frauenportraits



aus Oetwil am See um 1900



1902, Deutschland

**Merkmale:**

gebildet Frau, zwingend unverheiratet,

gepflegte Gestalt die den Kindern auch Benimm beibringt

selbstbewusst, durchsetzungsstark, anerkannt

stand Pate für den Begriff "alte Jungfer"

Zweitbezeichnung für Gouvernante ist oft "Fräulein"

**Bekleidung:**

Langarmbluse in Weiß mit kleinem Kragen, immer mit Weste darüber Bluse -Rock-Blazer-Kombinationen in zurückhaltenden, aber nicht zwingend dunklen Farben, langer, modern geschnittener Mantel oder Pelerine, Tuch oder Schal und außerhalb des Hauses mit Hut (z.B. Strohhut mit Bändern),

die Haare hochgesteckt, oft mit Dutt aber ohne Kopfbedeckung,

Kleidung auch bestickt, authentischer mit Brille

Bedeutung hat, denn das Spielen ist die Darstellung des Lebens aus den Augen der Kinder  
das Spielen soll erzieherisch durch Regeln übermittle

**hierzu gehören**

Kartenspiele  
Brettspiele  
Wissensspiele/Ratespiele  
Legespiele - Domino

**hierzu gehören**

Einzelspiele Hopse; Gummitwist, Stelzenlauf  
Kreiseln, Hulahopp, Murmeln, Kegeln, Zielwurf u.ä.  
Reigenspiele  
Verstecke, Greife, Schwarzer Mann u.ä.

**Gliederung**

die einzelnen Spiele unter einem Hauptspiel untergliedern  
Gesellschaftsspiele  
Einzelspiele  
und getrennt nach Spiele für Kinder und Spiele für Erwachsene  
nach den Gruppen der Kartenspiele, Brettspiele, Wissensspiele, Legespiele  
genauso bei den Spielen für Draußen  
Entwurf eines Faltblattes - Spiel - Regeln für Kinder und ein ANDERES für Erwachsene



**Faltblatt gestalterisch verändern**

- Absprache dazu nach dem 23.08.2010
- die anschließende Zeit dazu nutzen



**Überlegungen und entwickeln von Spielmasken**

für die Veranstaltungen Muster zur Umsetzung überlegen und schon mal beginnen



gemeinsame Absprache über Varianten für ein Spieletag - verschiedene Angebot an Schulen/Kitas/ Stephanusstiftung vorbereiten





# Spielarten

## Brettspiele

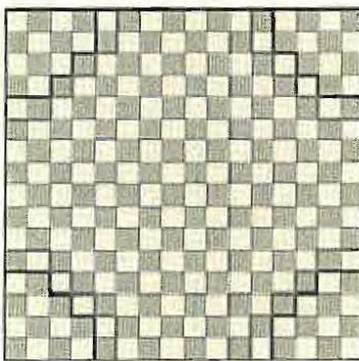
### Halma

#### Geschichte

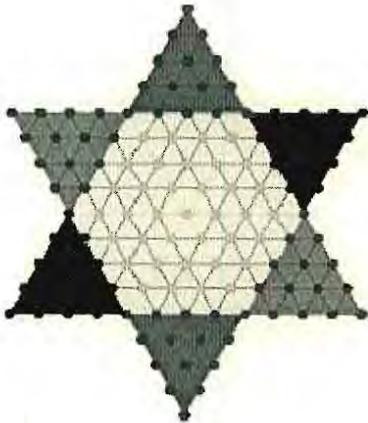
Halma wurde 1883 vom amerikanischen Chirurgen George Howard Monks erfunden; der Name *Halma* stammt aus dem Altgriechischen ἅλμα „Sprung“ (vgl. Salta). Stern-Halma ist eine deutsche Weiterentwicklung des Halma, die 1892 erschien. Stern-Halma ist im Englischen auch als *Chinese Checkers* und im Französischen als *Dames chinoises* (beides bedeutet „Chinesisches Damespiel“) bekannt, was auf einen chinesischen Ursprung hindeuten soll, wahrscheinlich aber ist dieser Name der Idee eines amerikanischen Spielherstellers zu verdanken, der annahm, dass ein exotischer Hintergrund dem Verkauf zuträglich sein könnte. Wegen der vielen im Spielfeld sichtbaren Dreiecke wird es auch als *Trilma* bezeichnet.

#### Regeln

#### Spielfelder



Quadratisches Spielbrett für 2 und 4 Spieler

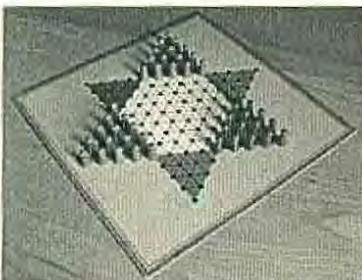


Spielfeld für 3er oder 6er Sternhalma

Das Spielbrett für Quadrat-Halma hat  $16 \times 16$  quadratische Felder und ist für zwei oder vier Spieler gedacht. In jeder Ecke befindet sich ein "Haus" genannter, farblich markierter Bereich. Das Haus umfasst bei zwei Spielern 19 und bei vier Spielern 13 Felder.

Das Spielbrett für Stern-Halma ist für drei oder sechs Spieler gedacht. Es hat 121 in einem Dreieckgitter angeordnete Felder, die zusammen die Form eines sechszackigen Sterns bilden. Jedes Feld grenzt an bis zu sechs andere Felder. Die Felder an den Spitzen des Sterns bilden hier ein Haus und umfassen bei drei Spielern 15 und bei sechs Spielern zehn Felder. Weil die Felder im Unterschied zum Quadrat-Halma rein geometrisch keine Flächen, sondern Punkte auf einem Gitter sind, gibt es 24 Felder, welche den Rand zu einem Haus bilden.

## Startaufstellung und Spielziel



Anfangsaufstellung für drei Spieler

In der Ausgangsposition stehen die Spielsteine (die sogenannten *Halma-Kegel*) einer Partei je in einem „Haus“. Beim Quadrat-Halma 19 bzw. 13 Steine und beim sternförmigen Feld 15 (drei Spieler) oder 10 (sechs Spieler), wobei bei 10 Steinen die Felder am Rand zum mittleren Sechseck frei bleiben.

Ziel ist es, sämtliche eigenen Spielsteine in das gegenüber liegende „Haus“ zu bringen. Sieger ist, wem dies zuerst gelingt. Daraus ergibt sich, dass bei Quadrat-Halma zu zweit und Stern-Halma zu dritt das Zielhaus leer ist, während bei vier oder sechs Spielern das Ziel zu Beginn mit den Steinen eines anderen Spielers besetzt ist.

## Zugregeln

Die Regeln beim quadratischen Spielfeld sind die gleichen wie beim sternförmigen Halma.

Bei Halma werden keine Figuren geschlagen. Reihum hat jeder einen Spielzug. Bei jedem Spielzug darf eine Spielfigur bewegt werden. Entweder kann sie auf ein angrenzendes freies Feld gezogen werden oder sie kann eigene oder gegnerische Spielfiguren in gleicher Richtung überspringen, vorausgesetzt, dahinter ist ein leeres Feld. Falls von diesem Feld aus weitere Spielfiguren übersprungen werden können, darf dies ebenfalls ausgeführt werden. Auf diese Weise können lange Sprungfolgen entstehen, mit denen man mit einem einzigen Spielzug unter Umständen das ganze Spielfeld überqueren kann.

Beim Quadrat-Halma muss vor dem Spiel geklärt werden, ob Züge und/oder Sprünge auch diagonal ausgeführt werden dürfen.

## Monopoly

### Geschichte

Als Erfinderin gilt heute Elizabeth Magie Phillips, die das Spiel unter dem Namen *The Landlord's Game* ausweislich einer Patentschrift im Jahr 1904 (erneuert 1924) ins Leben gerufen hat. Lange Zeit galt Charles Darrow, der das Spiel an die Parker Brothers verkauft hatte, als der Urheber. Vorausgehende Kontaktversuche von Magie mit Parker waren offenbar allesamt gescheitert. Diese vollständiger Geschichte wurde jedoch erst im Zug einer Klage von General Mills ab ca. 1974 wieder öffentlich bekannt (→Anti-Monopoly und der Streit um den tatsächlichen Erfinder). Der derzeitige Markeninhaber Parker Brothers (bzw. dessen Dach Hasbro) hatte im Lauf der Zeit die Patentrechte sowohl von Magie als auch von Darrow in seinem Besitz und hält heute weiterhin die Markenrechte am Namen Monopoly.

Charles Darrow soll Monopoly 1930 nach eigenen Angaben als Zeitvertreib für die lange Zeit der durch die Weltwirtschaftskrise verursachten Beschäftigungslosigkeit entwickelt haben. Kritiker dagegen sehen eine große Übereinstimmung, selbst in Schreibfehlern, mit dem damals schon bekannten *Atlantic City Board* von Ruth Hoskins, das wiederum relativ nahe an der Ur-Version von Magie ist, während zeitgleich in Spiel- und Bildungskreisen diverse modifizierte Varianten kursierten, z. B. unter dem Titel *Finance*. Schon kurze Zeit nach dem Start seiner Aktivitäten konnte Darrow erste Exemplare, die er zunächst in reiner Handarbeit herstellte, an Freunde und Nachbarn verkaufen.

Nach den ersten Verkaufserfolgen ließ sich Darrow 1933 seine Urheberrechte schützen, aus seinem Spielbrettdesign stammen viele noch heute bekannte Elemente. Doch die ursprünglichen Muster sind aus den Akten des *United States Copyright Office* verschwunden. Darrow versuchte 1934 mehrfach, das Spiel zu verkaufen, wurde jedoch stets abgewiesen. Auch die Manager von Parker Brothers, dem damals größten Hersteller von Brettspielen, lehnten es ab, das Spiel in ihr Sortiment aufzunehmen. Sie begründeten dies mit „52 grundsätzlichen Fehlern“ des Spiels, darunter der langen

Spieldauer, komplizierten Spielregeln und dem Fehlen eines Zielpunktes (die Mitspieler müssen fortwährend im Kreis laufen). Nach der Ablehnung vermarktete Darrow das Spiel – mit leicht geänderten Spielregeln – weiterhin selbst. Als er eine kleine Auflage seines Spiels 1934 an ein Kaufhaus in Philadelphia verkaufen konnte, wurde die Nachfrage so groß, dass sich der Erfolg bis 1935 auch zu Parker herumsprach: Die Firma half Darrow, sich ein Patent für das Spiel zu sichern, und erwarb am 5. November 1935 die Rechte an Monopoly. Die Verkaufszahlen des Spiels entwickelten sich zunächst weiterhin sehr erfolgreich.

1936 verhängte Parker angesichts gewisser Rückgänge beim Absatz einen Produktionsstopp, da er einen weiteren schnellen Absatzeinbruch erwartete. Die Absätze dagegen zogen in der Folge wieder deutlich an, so dass sich Parker entschließen konnte, die Produktion des Spiels wieder aufzunehmen.

Das Spiel wurde in der Folge in zahlreichen nationalen Versionen (s. u.) umgesetzt und auf die Märkte gebracht, so dass es zu einem internationalen Klassiker werden konnte.

## Regeln

Monopoly wird mit zwei bis acht Spielern gespielt. Jeder Spieler erhält ein festgelegtes Startkapital (in der Regel 1500 € in der gängigen deutschen Grundversion) und besitzt eine Spielfigur, die sich zyklisch im Uhrzeigersinn auf dem Spielbrett wie in einer Stadt bewegt. Dann wird mit Spielgeld investiert oder gehandelt. Es gibt kein negatives Vermögen. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jeweilige Spieler wickelt folgende Schritte ab:

- Würfeln und die Figur bewegen,
- je nach Art des erreichten Feldes bestimmte Aktionen ausführen:
  - Ausführen von Karten-Aktionen,
  - An- und Verkäufe von Grundstücken,
  - Miete an Mitspieler zahlen,
  - ein eigenes Grundstück durch Häuser oder Hotel aufwerten oder
  - Steuern bezahlen, Einnahmen erhalten und andere Sonderaktionen.

Wenn ein Spieler im Gefängnis sitzt, darf er seine Figur nicht bewegen, kann aber weiterhin Häuser bauen, Grundstücke kaufen oder verkaufen und sogar Miete kassieren.

Das Ziel des Spieles ist es, als Einzelner am (evtl. zeitlich vorab festgesetzten) Ende das größte Vermögen zu besitzen. Ein Spieler, dessen Privatvermögen auf Null gefallen ist, scheidet aus dem Spiel aus. Die verbleibenden Spieler fahren fort. Es kann eine relativ ausgeglichene Spielsituation entstehen, in der die Mitspieler unendlich weiterspielen könnten, ohne Bankrott zu gehen. Zum Vermögen zählt das Bargeld, sowie jedes Haus und jedes Hotel mit dem halben Kaufpreis. Das Spiel endet auch dann, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Die Bank kann niemals pleite gehen. Ist in ihr kein Geld mehr enthalten, so besagen die Monopoly-Regeln, dass man Zettelchen mit dem entsprechendem Wert schreiben soll.

Die Ereigniskarten können neben dem Würfeln als Zufallselement angenehme und unangenehme Überraschungen bieten. Eine Karte ist zu ziehen, wenn man auf ein Ereigniskartenfeld gelangt. Von Zahlung eines geringen Geldbetrages (z. B. auf Grund „zu schnellen Fahrens“) über Geldgeschenke bis zur Renovierungspflicht für alle Häuser (die

schnell zum Ruin des reichsten Spielers führen kann) ist ein breites Spektrum an Ereignissen vorhanden.

### **Badstraße bis Schlossallee**

Die Spielfelder tragen Straßennamen und haben unterschiedliche Mietpreise. Je zwei oder drei Straßen haben dieselbe Farbe; diese Farbgruppen repräsentieren Stadtviertel mit ähnlichem Mietpreisniveau. Die Reihenfolge der Straßen auf dem Spielplan zeigt einen stetig steigenden Mietwert an. Daher besitzt in der deutschen Grundversion die „Badstraße“ den geringsten Wert, die „Schlossallee“ hingegen den höchsten:

Wenn ein Spieler die Straße eines Mitspielers erreicht, hat er diesem Miete zu entrichten. Ist die Straße bebaut, erhöht sich die Miete ganz wesentlich. Wenn ein Spieler alle Straßen einer Farbe besitzt, wird die Miete für unbebaute Grundstücke verdoppelt, außerdem darf er erst dann Häuser auf diese Grundstücke bauen. Auf einer Straße mit 4 Häusern entsteht beim Kauf des fünften Hauses ein Hotel. Innerhalb einer Farbgruppe muss die Bebauung gleichmäßig erfolgen.

### **Nichtoffizielle Varianten der Spielregeln**

Es gibt etliche Abwandlungen der offiziellen Spielregeln; folgende Varianten sind dabei besonders verbreitet:

- Verzicht auf die Versteigerung von Straßen und anderen Besitzrechten, wenn sie nicht von dem Spieler, der sie als erster erreicht, gekauft werden. Sie können dann vom nächsten das Feld erreichenden Spieler erworben werden.
- Stundung von eigentlich zu zahlenden Geldern unter den Spielern. Der Spielablauf kann sich dadurch insgesamt verlängern.
- Verleihen oder Stundung von Geldbeträgen unter den Spielern unter Anwendung eines ausgehandelten Zinssatzes.
- Rückgabe von Häusern oder Hotels an die Bank gegen Erstattung des vollen Kaufpreises.
- Tausch oder Überlassung (gegen Verzicht auf Mietforderungen) unter den Spielern auch von Straßengruppen einschließlich der darauf errichteten Gebäude (während diese nach den Spielregeln eigentlich an die Bank zurückgegeben werden müssten).
- Vereinbarung über Verzicht auf Mietforderungen aus dem (oft auch nur einmaligen oder jedenfalls auf eine bestimmte Anzahl begrenzten) Betreten bestimmter (bebauter) Straßen als Bestandteil eines Tauschgeschäfts (das oft auf eine vom Gegner nicht bezahlbare Mietforderung zurückgeht).
- Hypothekarisches „Umdrehen“ nichtbebauter Straßen und spätere Rückzahlung des von der Bank dafür erhaltenen Kredits ohne Berechnung der spielregelgemäßen Zinsen.
- Alle eigentlich an die Bank zu leistenden Zahlungen aufgrund von entsprechenden Spielfeldern (Steuern) sowie Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Diesen Banknotenstapel erhält dann jeweils der Spieler, dessen Spielfigur auf das Feld „Frei Parken“ gezogen wird. Diese Variante kann den Verlauf der ersten Spielphase beschleunigen, da den Spielern mehr Bargeld für den Kauf von Straßen und Häusern zur Verfügung steht. Die Spieldauer wird insgesamt eher verlängert, vor allem, wenn nur (noch)

zwei Spieler im Spiel sind. Auch die in den Spielregeln nicht vorgesehene Situation der Bank, die nach Auszahlung des standardmäßigen Vorrates über keine Geldreserven mehr verfügt, kann vorkommen. Eine Variante dazu sieht vor, dass vor Spielbeginn schon ein Grundbetrag aus der Bank in die Mitte gelegt wird; die einzelnen Zahlungen der Spieler kommen dann hinzu. In manchen Fällen wird auch dieser Grundbetrag jedes Mal erneuert, wenn ein Spieler den Gesamtbetrag erhalten hat.

- Nach den offiziellen Spielregeln bekommt jeder Spieler jedes Mal, wenn er über „Los“ kommt, von der Bank eine feste Summe als Gehalt ausgezahlt. Die Variante besteht hier darin, die doppelte Summe an die Spieler zu zahlen, die nach ihrer gewürfelten Zahl oder durch Ereignis- bzw. Gemeinschaftskarte direkt auf das „Los“-Feld ziehen. Die Gesamtgeldmenge im Besitz der Spieler steigt dadurch mit den schon erwähnten Folgen.
- Kauft ein Spieler Straßen einer Farbe, sind alle anderen Straßen dieser Farbe für ihn reserviert. Kommen andere Spieler auf noch nicht von ihm gekaufte Straßen, werden diese aber nicht versteigert. Diese Variante beschleunigt das Spiel, da der Handel zwischen den Spielern umgangen wird und es schneller zu Monopolen kommt. Für Bahnhöfe und Werke gilt diese Regel nicht.
- Man erlaubt den Spielern, Häuser auf eigene Straßen zu bauen, ohne zuvor alle Straßen dieser Farbe besitzen zu müssen. Auch so kann der Handel zwischen den Spielern umgangen werden.
- Kommt ein Spieler mit einem Pasch auf eine Straße eines anderen Spielers, muss er keine Miete zahlen.
- Anstatt beim Werfen des dritten Paschs in Folge in das Gefängnis zu müssen, wird an den Spieler ein vorher festgelegter Betrag von der Bank gezahlt. Bei anderen Varianten zahlen die anderen Spieler dem jeweiligem Spieler den Betrag bzw. dieser muss ihn den übrigen Spielern zahlen.
- Ein Spieler der im Gefängnis sitzt, darf keine Mieten kassieren.
- 

## Deutschland

Die erste deutsche Ausgabe, die in den 1930er Jahren (vermutlich nach dem Erfolg in den Vereinigten Staaten seit 1935) auf den Markt kam, wurde 1936 in der Lizenz von Schmidt Spiele vertrieben. Sie enthielt als teuersten Straßennamen „Insel Schwanenwerder“. In diesem Berliner Nobelviertel wohnte auch der nationalsozialistische Propagandaminister Joseph Goebbels. Er soll das Spiel 1936 offiziell wegen seines „jüdisch-spekulativen Charakters“ verboten haben, andererseits soll es ihm dabei mehr um die teuerste Straße „Insel Schwanenwerder“ gegangen sein, wohin in der Zeit des Nationalsozialismus zahlreiche Nazi-Funktionäre zogen. In der neu aufgelegten westdeutschen Monopolyversion von 1953 ging man allen damit verknüpften Problemen aus dem Weg, indem man fiktive Allerwelts-Straßennamen wie Schlossallee oder Goethestraße verwendete. Auch die Geldbezeichnung wechselte von RM auf DM. Seit Mitte der 1960er wurde das Spiel in Frankreich produziert. Nachdem Parker Brothers 1968 von General Mills übernommen wurde, wurde die Lizenz für Schmidt Spiele nicht erneuert und das Spiel erschien zwischen 1968 und 1975 bei der in Vielbrunn ansässigen Spielwarenhersteller Brohm Spielwaren (Georg Brohm) Auch diese Spiele wurden in Frankreich produziert. Ab 1975 wurden die Spiele dann unter dem Label Parker Brothers hergestellt.

- Mittlerweile ist für Sammler auch die Originalversion mit den Berliner Straßennamen aus den dreißiger Jahren wieder erhältlich:
- Huttenstraße (1200 RM), Turmstraße (1200 RM), Lehrter Bhf (4000 RM)
- Chausseestraße (2000 RM), Invalidenstraße (2000 RM), Alt-Moabit (2400 RM)
- Schönhauser Allee (2800 RM), Prenzlauer Allee (2800 RM), Neue Königstraße (3200 RM), Bhf. Alexanderplatz (4000 RM)
- Alexanderstraße (3600 RM), Landsberger Straße (3600 RM), Große Frankfurter Straße (4000 RM)
- Köpenicker Straße (4400 RM), Warschauer Straße (4400 RM), Wiener Straße (4800 RM), Görlitzer Bhf. (4000 RM)
- Oranienstraße (5200 RM), Gitschiner Straße (5200 RM), Belle-Alliance-Straße (5600 RM)
- Friedrichstraße (6000 RM), Leipziger Straße (6000 RM), Unter den Linden (6400 RM),
- Potsdamer Bhf. (4000 RM), Grunewald (7000 RM), Insel Schwanenwerder (8000 RM)
- Einkommensteuer (4000 RM), Elektrizitäts- und Wasserwerk (je 3000 RM), Zusatzsteuer (2000 RM)
- Die Geldwerte der deutschen Ausgaben wurden bis 1998 in DM ausgezeichnet. Die Höhe von Mieten und Geldbeträgen aus den 30er Jahren blieb bis zur Umstellung auf den Euro erhalten. Das Grundkapital für jeden Spieler wurde dann von 30.000 RM/DM auf 1500 € umgestellt. Dieser „Umrechnungskurs“ von 1:20 bedeutete einen erheblichen Eingriff in den Spielablauf mit der Wirkung einer Art Entschärfung des Spiels. Interessant ist jedoch, dass in der amerikanischen Originalversion die Werte immer so niedrig waren (also am Startfeld \$200). Beispiel für die entschärfende Wirkung:
- Strafe für zu schnelles fahren 300 DM bzw. 150 €.
- Es ist Dein Geburtstag, ziehe von jedem Spieler DM 100 / € 50 ein.
- In der DDR war das Spiel nicht erhältlich, jede Einfuhr – auch im „Westpaket“ – war verboten.
- Im Herbst 2005 erschien eine Version des Spiels namens „Monopoly Heute“, es ist eine Berlin-Ausgabe. Ein paar Wochen danach erschien „Monopoly Banking“, ebenfalls mit Berliner Straßennamen, in dem aber mit Kreditkarte und Kartenlesegerät statt mit Bargeld bezahlt wird. Auch finden sich hier aktuellere Straßennamen und neue Ereigniskarten.
- Im Januar 2007 begann auf der Website des deutschen Herstellers eine Internetabstimmung, bei der zuerst 38 und später 41 Städte für die im September 2007 erschienene Ausgabe *Monopoly Deutschland* zur Wahl standen. Aachen, Jena und Saarbrücken kamen nach Wahlbeginn noch hinzu. Die bestplatzierten 22 Städte wurden übernommen. Außerdem wurden Wasser- und Elektrizitätswerk durch Anlagen für erneuerbare Energieerzeugung wie Solar- und Windkraftanlagen ersetzt. Die Städte wurden auf dem Spielbrett in der Reihenfolge des Wahlergebnisses angeordnet. Die Städte auf dem Spielfeld sind in aufsteigender Reihenfolge:
- Heidelberg, Mannheim, Regensburg, Bielefeld, Münster, Düsseldorf, Würzburg, Schwerin, München, Bremen, Köln, Leipzig, Frankfurt am Main, Jena, Lübeck, Chemnitz, Augsburg, Hamburg, Halle, Aachen, Berlin und Saarbrücken. Die Bahnhöfe sind Nürnberg, Köln, Hamburg und Leipzig zugeordnet.
- Der Spieleverlag *Winning Moves* bringt in Lizenz die deutsche Städteedition und einige Editionen von Städten und Regionen heraus.

# Mensch ärgere Dich nicht

## **Geschichte**

Das Spiel geht zurück auf ein altes indisches Spiel namens Pachisi, das bis heute bekannt ist. Es ist weiterhin verbreitet auf Sri Lanka (*pahada kolya*), Malaysia (*dhola*), in Burma (*pasit*, *chwe-pyit-thi* oder *ansah-pyit-thi*), im Iran (*pachis*) und in arabischen Ländern (*parchis*). Durch die Mauren ist es schließlich über Spanien nach Europa gelangt. An orientalischen Höfen wurde es bisweilen mit Bediensteten als Figuren auf entsprechend großen Spielfeldern gespielt.

In seiner heutigen Form wurde es in den Wintermonaten 1907/1908 von Josef Friedrich Schmidt (Schmidt Spiele) in Anlehnung an das englische Spiel Ludo in München in einer Werkstatt im Stadtteil Giesing erfunden. Das 1910 erstmals erschienene und dann seit 1914 in Serie produzierte Spiel gilt als populärstes Gesellschaftsspiel Deutschlands. Im Gegensatz zum Vorbild Ludo ließ Schmidt in den Regeln alle taktischen und strategischen Variationen beiseite. Auch die Symbolik des Ursprungsspieles Pachisi oder des Mitte des 19. Jahrhunderts entstandenen Eile mit Weile fiel gänzlich weg.

Die Regeln des Klassikers haben sich im Wesentlichen seit 1914 nicht verändert, obwohl es mittlerweile unterschiedliche Spielvarianten (siehe z. B. Nichts als Ärger oder auch Teufelsrad) gibt. Während das Spiel in den ersten Jahren nicht sonderlich erfolgreich war, schaffte es im Ersten Weltkrieg den Durchbruch. Josef Friedrich Schmidt schickte 3000 Spiele an Lazarette, damit sich die Soldaten die Langeweile vertreiben konnten. Dank dieser Taktik mittels Mundpropaganda gelang es, bis 1920 eine Million Spiele zum Preis von 35 Pfennigen zu verkaufen.

Bis heute wurden mehr als 70 Millionen Exemplare des Spiels verkauft, zur Zeit etwa 100.000 Exemplare jährlich. Mittlerweile hat sich dieses weit verbreitete Gesellschaftsspiel auch in Turnierform etabliert. Am 11. Februar 2010 gab die Deutsche Post eine Sondermarke zu 55 Cent zum 100. Jahrestag heraus.

## **Regeln**

Wer eine Sechse würfelt, muss eine eigene Spielfigur aus der Startposition heraus auf sein Startfeld des Spielfeldes stellen (auch wenn er mit einer anderen Figur einen ihm nützlicheren Zug machen könnte). Danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Hat er aber keine Figur mehr in der Startposition, so steht es ihm frei, die erwürfelten sechs Felder mit einer Figur seiner Wahl vorzurücken. Auch dann darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen.

Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück auf ihre Startposition. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden – steht eine eigene Figur auf dem Zielfeld, ist der Zug unausführbar. Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren im Umlauf, kann er entscheiden, mit welcher er ziehen möchte. Ein Würfelwurf darf allerdings nicht aufgeteilt werden.

Hat ein Spieler überhaupt keine Figur auf dem Spielfeld (was bei Spielbeginn natürlich alle Spieler betrifft), so hat er in jeder Runde drei Versuche, die nötige Sechsziffer zu würfeln, um eine Figur ins Spiel zu bringen.

### *Optionale Regel*

Wer mit einer gewürfelten Zahl eine gegnerische Figur schlagen kann, muss dies tun (Schlagzwang). Übersieht er es und zieht eine andere eigene Figur, so dürfen die Gegner eine Figur des Spielers „pusten“, d. h. zurück in die Startposition stellen. Eine weitere Variante erlaubt als Ausnahme zu der Regel, dass man seine eigenen Figuren nicht schlagen kann, das Errichten von Barrieren: Kommt man mit einem Zug auf ein Feld, auf dem bereits eine eigene Figur steht, so bilden diese beiden Figuren nunmehr eine Barriere, welche von keiner Figur übersprungen werden kann, insbesondere auch nicht von den eigenen. Die Figuren, die die Barriere bilden, können nicht geschlagen werden. Die Barriere kann so lange aufrecht erhalten werden, bis ein Zugzwang entsteht.

## **Scrabble**

### **Geschichte**

1931 erfand der amerikanische Architekt Alfred Mosher Butts die Urform des Spiels, das er zunächst „*Lexico*“ nannte. Laut Firmengeschichte war es Butts Ziel, ein Spiel zu schaffen, das zur Hälfte von den Fähigkeiten der Spieler und zur anderen Hälfte durch Glück beeinflusst wird.

Die Grundregeln des Spiels waren bereits in der Urfassung „*Lexico*“ dem heutigen „*Scrabble*“ vergleichbar (unterschiedliche „Buchstabenwerte“, ungleichmäßige Verteilung des Buchstabenvorkommens, etc.), es wurde jedoch nicht auf einem Brett gespielt, sondern Punkte wurden ausschließlich anhand der Länge und Buchstabenzusammensetzung der Wörter vergeben.

Der Legende nach soll sich Butts bei der Frage, wie oft welche Buchstaben vorkommen müssen, an einer von ihm vorgenommenen statistischen Auswertung der Buchstabenhäufigkeit einer Titelseite der New York Times orientiert haben.

Kommerziell war „*Lexico*“ kein Erfolg. Butts erhielt kein Patent auf seine Erfindung und verkaufte nur rund 200 selbstgefertigte Exemplare. Er bot das Spiel Parker Brothers und Milton Bradley an, diese zeigten aber kein Interesse, sein Spiel zu verkaufen.

Inspiziert durch die gerade aufgekommenen Kreuzworträtsel entschloss sich Butts 1938, „*Lexico*“ um ein eigenes Spielfeld zu erweitern und es in „*Criss-Crosswords*“ umzubenennen. In den folgenden Jahren änderte er Details am Spielfeld ebenso wie an den Regeln, ohne jedoch das Spielprinzip im Wesentlichen zu verändern. Doch auch dies versprach keinen kommerziellen Erfolg – kein Hersteller kaufte das Spiel und Butts legte die weitere Entwicklung bis 1948 auf Eis.

Der Siegeszug des Spiels begann mit James Brunot, einem Anwalt und „*Criss-Crosswords*“-Spieler der ersten Stunde, der die Herstellungs- und Vertriebsrechte an

dem Spiel gegen Zahlung einer Provision pro verkauftem Spiel im Jahr 1948 von Butts übernahm. Am 1. Dezember 1948 wurde es erfolgreich patentiert. Es war Brunot, der dem Spiel seinen heutigen Namen gab und die Marke „*Scrabble*“ am 16. Dezember 1948 beim Markenamt anmeldete.

In den Jahren von 1949 bis 1952 stellte Brunot das Spiel in eigener Regie her und verkaufte bis zu 90.000 Exemplare im Jahr. 1952/53 lizenzierte Brunot die Herstellung für die USA und Kanada an den amerikanischen Spielehersteller Selchow and Righter. 1972 kaufte Selchow and Righter das Warenzeichen und die Exklusivrechte an Scrabble von Butts für den nordamerikanischen Markt. 1986 wurde Selchow and Righter von Coleco übernommen; nach der Insolvenz von Coleco 1987 übernahm Hasbro 1989 Coleco und damit die Rechte für den nordamerikanischen Markt.

Für Großbritannien lizenzierte J. W. Spear & Sons 1953 das Spiel. Schowaneck lizenzierte das Spiel 1953 für Deutschland, Italien und einige andere europäische Länder. 1958 konnte J.W. Spear & Söhne eine Übernahme dieser Lizenz erreichen.<sup>[2]</sup> 1968 wurden die Lizenzrechte (mit Ausnahme von USA und Kanada) komplett von Brunot an Spear veräußert. Spear wurde 1994 an Mattel verkauft.

Brunot starb im Oktober 1984, Butts im April 1993.

Als ein entfernter Vorläufer des Scrabble-Spiels können die mittelalterlichen Buchstabenziegel gelten, die nach demselben Prinzip zu christlichen Inschriften zusammengestellt wurden.

## Regeln

Die Scrabble-Regeln lassen sich folgendermaßen zusammenfassen:

### Spielablauf

- Zu Beginn des Spiels wird durch Ziehen eines Buchstabens die Reihenfolge bestimmt. Wessen Buchstabe im Alphabet an vorderster Stelle steht, beginnt zu legen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Die Spieler ziehen nun nacheinander in der Reihenfolge sieben Buchstaben aus dem Beutel und legen sie so auf ihre jeweilige Ablagebank, dass die Mitspieler sie nicht sehen können. Ziel ist es nun, mit den gezogenen Buchstaben ein Wort zu legen, das möglichst viele Punkte einbringt. Dabei muss der erste Spieler sein Wort in jedem Fall auf den Stern in der Spielfeldmitte legen. Die Wörter müssen einen Sinn ergeben. Möglich sind auch grammatische Ableitungen (beispielsweise Feldes, legte, schönes).
- Nachdem das erste Wort gelegt wurde, füllt der Spieler sein Bänkchen wieder bis auf sieben Buchstaben auf. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht ebenfalls, mit seinen Buchstaben eine hohe Punktzahl zu erreichen. Im Scrabble kann generell ein neues Wort gelegt oder ein bestehendes Wort durch Anhängen von Buchstaben erweitert werden, allerdings muss immer an einen Buchstaben des bestehenden „Wortgerüsts“ angelegt werden. Es wird immer die Punktzahl des gesamten neuen Wortes beziehungsweise aller neu entstandenen Wörter

berechnet. Ausgenommen hiervon sind bereits belegte Bonusfelder. Für das Ablegen aller sieben Buchstaben gibt es 50 Bonuspunkte.

- Sind alle Spieler einmal an der Reihe gewesen, ist die erste Runde abgeschlossen und die zweite Runde beginnt in der gleichen Reihenfolge. Falls ein Spieler mal nicht legen kann oder legen möchte, kann er auch passen und entweder keinen oder bis zu sieben Buchstaben austauschen. Es müssen jedoch noch mindestens sieben Buchstaben im Buchstabenvorrat vorhanden sein. Er darf dann erst wieder in der folgenden Runde ein neues Wort legen.
- Das Spiel ist beendet, wenn keine Buchstaben mehr im Säckchen sind und ein Spieler keine Buchstaben mehr auf dem Bänkchen hat beziehungsweise alle Spieler einmal gepasst haben. Der Punktwert der auf dem Bänkchen verbliebenen Buchstaben wird abgezogen und demjenigen Spieler, der das Spiel durch Aufbrauchen des Buchstabenvorrates beendete, gutgeschrieben. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

### Was nicht erlaubt ist

- Kein Wort darf diagonal gelegt werden – nur waagrecht und senkrecht.
- Eigennamen von Personen und geografischen Objekten dürfen nicht gelegt werden: *Karl, Anne, Schmidt, Kowalski, Berlin, Hamburg, Schweiz, Uruguay, Rhein* und so weiter sind verboten. Gesetzt werden dürfen hingegen Namen, die im allgemeinen Sprachgebrauch noch eine andere Bedeutung haben, zum Beispiel *Horst* (Raubvogelnest), *Urs* (Genitiv von Ur), *Müller* (Beruf) oder *Seine* (Possessivpronomen).
- Markenbezeichnungen (*Opel, Audi, Persil* etc.) dürfen auch nicht gelegt werden. Darunter fällt beispielsweise auch *Fön*, welches ein eingetragenes Warenzeichen ist, auch wenn im allgemeinen Sprachgebrauch damit kein Produkt eines bestimmten Herstellers gemeint ist. Da das Verb *föhnen* als frühere Schreibweise des Verbs *föhnen* weiterhin im Rechtschreibduden aufgeführt wird, ist *fön* als Imperativ hiervon dennoch zulässig.
- Abkürzungen sind verboten (*UKW, WC, TNT* etc.). Kurzwörter, die als ein Wort gesprochen werden, dürfen aber gelegt werden (*Moped, Trafo, Kilo*). *Ufo* und *Radar* waren bis zur 24. Auflage des Rechtschreibdudens als unzulässige Abkürzungen vermerkt, weisen in der 25. Auflage aber kein Abkürzungsmerkmal mehr auf und gelten somit fortan als gültige Kurzwörter.
- Für zusammengesetzte Substantive gibt es keine verbindlichen Regeln. Substantive, die nicht eindeutig und selbstverständlich, beziehungsweise nicht in einem Wörterbuch verzeichnet sind, sollten nicht gelegt werden – so darf zum Beispiel *Schneckenhaus* oder *Pfeffermühle* gelegt werden, *Würmerhaus, Bachkippe, Quallenknödel* oder *Schwimmbesteck* hingegen nicht.

Bei offiziellen Turnierspielen sind nur die im zugrunde gelegten Wörterbuch aufgeführten Zusammensetzungen erlaubt. Als Wörterbuch dient in der Regel der aktuelle Rechtschreibduden.

# Schach

## **Geschichte**

Der Vorläufer aller Spiele aus der Schachfamilie, also nicht nur des europäischen Schachs, sondern auch des Xiangqi, Shogis oder Makruks, entstand vermutlich in Nordindien aus einem Vierpersonenspiel. Dieses Urschach wurde Chaturanga genannt. Über Persien und nach dessen Eroberung durch die Araber in Folge der Islamischen Expansion wurde das Schachspiel weiter verbreitet. Im 15. Jahrhundert kam es zu einer großen Reform der Spielregeln. In den folgenden Jahrhunderten trugen vor allem europäische Schachmeister zur Erforschung des Spiels bei.

Im 19. Jahrhundert wurde das Schachspiel ein Bestandteil der bürgerlichen Kultur, was den Spielstil änderte und Turnierwesen und Schachpublizität prägte.<sup>[2]</sup> Mit dem Turnier in London 1851 begann die Geschichte der modernen Schachturniere. Der Wettkampf zwischen den damals besten Spielern Wilhelm Steinitz und Johannes Zukertort im Jahr 1886 wird als erste Schachweltmeisterschaft angesehen, obwohl bereits zuvor einige Spieler durch Turnier- und Zweikampferfolge als die stärksten ihrer Zeit angesehen wurden. 1924 wurde in Paris der Weltschachbund FIDE gegründet. Von 1945 bis 1990 war die Sowjetunion die weltweit dominierende Schachnation. Der auch als „Match des Jahrhunderts“ bezeichnete Weltmeisterschaftskampf 1972 zwischen Bobby Fischer und Boris Spasski führte zur Popularisierung des Schachspiels in den westlichen Industrienationen. Die FIDE leistete wichtige Beiträge zur Förderung des Schachspiels in der Dritten Welt. Heutzutage sind Schachcomputer den Menschen im allgemeinen überlegen. Schachprogramme spielen beim Schachtraining und bei der Partievorbereitung im Spitzenschach eine wichtige Rolle.

## **Regeln**

### **Grundbegriffe und Spielziel**

Auf dem Schachbrett befinden sich zu Beginn einer Partie insgesamt 32 Spielsteine, die Schachfiguren – 16 weiße und 16 schwarze. Beide Spieler (abkürzend als Weiß und Schwarz, bzw. als Anziehender und Nachziehender bezeichnet) haben je folgende 16 Schachsteine zur Verfügung:

- Acht Figuren im engeren Sinne:
  - König
  - Offiziere
    - Schwerfiguren, nämlich die Dame und die beiden Türme,
    - Leichtfiguren, das sind zwei Springer und zwei Läufer.
- acht Bauern.

Das Schachbrett wird so zwischen den Spielern positioniert, dass sich aus der Sicht eines jeden Spielers unten rechts ein weißes Feld befindet. Die Steine werden, wie im Bild gezeigt, zu beiden Seiten des Brettes aufgestellt, auf der vorletzten Reihe die Bauern, auf der letzten Reihe die Figuren in der Reihenfolge (von links nach rechts für Weiß, für Schwarz umgekehrt): Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm.

Dabei steht Dame bei beiden Seiten auf einem Feld ihrer eigenen Farbe. Eine lateinische Merkgel dazu lautet: *Regina regit colorem*, die Dame bestimmt die Farbe (des Feldes).

Weiß beginnt, und die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine Schachfigur (Ausnahme: Rochade). Eine solche Spielbewegung wird üblicherweise *Zug* genannt. Allerdings wird in der Schachnotation immer eine weiße und eine schwarze Figurenbewegung zusammen nummeriert und als *Zug* bezeichnet. Aus dem Zusammenhang ist üblicherweise ersichtlich, welche Bedeutung des Wortes gemeint ist; sollte aber eine genaue Begriffsunterscheidung nötig sein, nennt man die Aktion des einzelnen Spielers *Halbzug*. Es besteht Zugpflicht, was zu Zugzwang-Situationen führen kann.

Auf einem Feld darf immer nur ein Stein stehen. Er blockiert dabei das Feld für alle Steine der eigenen Farbe, nicht jedoch für die gegnerischen: Steht auf dem Zielfeld einer Schachfigur eine gegnerische, so wird diese vom Spielfeld genommen. Man sagt, sie wird *geschlagen*.

Könnte eine Schachfigur im nächsten Zug geschlagen werden, so ist sie *bedroht* (altertümlich: sie steht *en prise*). Besteht die Möglichkeit, gegebenenfalls im darauf folgenden Halbzug die schlagende Figur zu schlagen, so ist die bedrohte Figur *gedeckt*.

Ist einer der Könige bedroht, spricht man davon, dass er im Schach steht. Mit dem Ausruf „Schach!“ wies man früher den Spielpartner darauf hin; dies ist jedoch im Turnierschach nicht mehr üblich und in den FIDE-Regeln nicht vorgesehen. (Vergleiche auch Gardez für einen Angriff auf die Dame.) Ein Schachgebot muss stets pariert werden. Das Spielziel besteht darin, eine Situation auf dem Spielfeld herbeizuführen, in der der gegnerische König bedroht ist und der Gegner diese Bedrohung nicht beseitigen kann (Schachmatt).

## Zugregeln



Weiß macht einen Zug mit der Dame

Die Schachfiguren dürfen nur nach bestimmten Regeln gezogen werden:

- Sie dürfen einander grundsätzlich nicht überspringen (Ausnahmen gelten für den Springer sowie bei der Rochade). Sie dürfen also immer nur soweit gezogen werden, wie sie nicht durch eine eigene Figur in ihrer Bewegung blockiert werden (dann müssen sie spätestens vor dem entsprechenden Feld stoppen) oder bis auf das Feld, auf dem der erste gegnerische Spielstein in der Bahn steht. In diesem Falle schlagen sie diesen und kommen auf seinem Feld zu stehen.
- Wird ein König von einer gegnerischen Schachfigur bedroht (d. h., der König könnte im nächsten Zug geschlagen werden), so steht dieser König *im Schach*. Ein „Schach“ darf nicht ignoriert werden, der Spieler muss also entweder den Schach

bietenden Spielstein schlagen, einen eigenen in die Wirkungslinie des Schachgebots ziehen (das ist nicht möglich, wenn ein Springer Schach bietet) oder den König aus dem Schach bewegen (die einzige Möglichkeit bei einem Doppelschach, wobei hierdurch eventuell zugleich der schachbietende, zuletzt gezogene gegnerische Stein geschlagen werden kann). Steht der König im Schach, darf er nicht mittels der Rochade daraus entfliehen.

## **König**

Der König ist beim Schachspiel die wichtigste Figur, da es Ziel des Spiels ist, den gegnerischen König Matt zu setzen, was die Partie sofort beendet. Matt setzen heißt, den gegnerischen König mit einer (oder mehreren) Figur(en) zu bedrohen, ohne dass die Bedrohung durch Wegziehen des Königs auf ein unbedrohtes Feld, Schlagen der angreifenden Figur oder Dazwischenziehen einer Figur abgewehrt werden kann. Es ist ein charakteristisches Merkmal des Schachspiels, dass der König selbst nicht geschlagen wird, sondern die Partie einen Zug, bevor dies unabwendbar geschehen würde, endet. Diese Besonderheit wird gelegentlich mit der Unantastbarkeit der königlichen Würde im Entstehungskontext des Spiels begründet. Als besondere Geste, dass man verloren hat oder aufgibt, kann man den eigenen König auf dem Schachbrett umkippen oder umlegen.

**Zugmöglichkeiten:** Der König kann jeweils ein Feld in jede Richtung je Zug gehen. Die beiden Könige können nie direkt nebeneinander stehen, da sie einander bedrohen würden und ein König nicht auf ein bedrohtes Feld ziehen darf.

**Rochade:** Die Rochade ist der einzige Zug, bei dem es gestattet ist, zwei Figuren gleichzeitig zu bewegen, nämlich König und Turm. Dabei stehen beide noch in ihrer Ausgangsposition. Der König zieht zwei Felder in Richtung des Turms, und dieser springt auf jenes Feld, das der König überquert hat. Für detaillierte Erläuterungen siehe: Rochade.

In der Eröffnung ist es in der Regel sinnvoll, den König durch eine baldige Rochade in Sicherheit zu bringen. Die Bauern der Rochadestellung sollen möglichst nicht gezogen werden. Auch im Mittelspiel ist eine sichere Position des Königs, wo er vor gegnerischen Angriffen geschützt ist, von Bedeutung. Im Endspiel kann der König eine große Wirkung entfalten. Im Gegensatz zu Eröffnung und Mittelspiel kommt dem König nicht selten eine aktive und spielentscheidende Rolle zu. Dazu ist es oftmals notwendig, den König zentral zu platzieren. Besonders in einem Bauernendspiel ist die Position des Königs entscheidend. Dabei ist das Erreichen der Opposition beider Könige oft spielentscheidend.

## **Dame**

Die Dame ist die stärkste Figur in einem Schachspiel. In der Praxis ist eine Dame im Zusammenspiel mit Turm, Läufer und Springer eine starke Angriffsfigur. Ihr Wert bemisst sich zu 9 oder mehr (nach Großmeister Larry Kaufman zu  $9^{3/4}$ ) Bauerneinheiten.

**Zugmöglichkeiten:** Die Dame darf auf jedes freie Feld in jede Richtung (horizontal, vertikal und diagonal) ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Sie vereint

somit die Wirkung sowohl eines Turms als auch die eines Läufers in sich. Damit ist die Dame eine sehr wertvolle Figur.

Sie ist, unter sonst gleichen Voraussetzungen, fast so stark wie zwei Türme zusammen. Im Persischen heißt diese Figur *Berater* (*Wesir, Vazir* / وزیر / „der königliche Berater und Hofstrategie“), was einer militär-strategischen Auslegung des Spiels eher entspricht.

## **Turm**

Der Turm ist die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel. In den Ursprüngen des Spiels in Persien war der Turm wohl ein Kampfwagen, der als mehrfach gekerbter Holzklötz dargestellt wurde. Dies deuteten die Europäer als zinnenbewehrten Turm fehl. In der englischen Schachsprache heißt der Turm *rook* (rukh / رخ / „Kampf-, Streitwagen“). Der Turm wurde im Deutschen früher Roch genannt; daher stammt auch die Bezeichnung Rochade.

Man unterscheidet in der Grundstellung und in der Eröffnung zwischen Damenturm und Königsturm. Ersterer ist auf dem Damenflügel postiert, der weiße steht auf dem Feld a1, der schwarze auf a8. Letzterer ist auf dem Königsflügel postiert; der weiße steht auf dem Feld h1, der schwarze auf h8.

**Zugmöglichkeiten:** Ein Turm darf auf Linien und Reihen in jeder Richtung beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Die einzige Ausnahme davon ist die Rochade, bei der Turm und König bewegt werden. Ein Turm hat eine nur durch den Spielfeldrand begrenzte Reichweite, und er kann alle Felder des Spielbretts erreichen. Es ist möglich, nur mit Turm und König den gegnerischen König matt zu setzen.

Unter sonst gleichen Voraussetzungen ist der Turm deshalb erheblich stärker als ein Springer oder Läufer (allerdings nimmt er zu Beginn des Spiels, v. a. vor der Rochade, auf Grund seiner sehr eingeschränkten Beweglichkeit eine untergeordnete Rolle ein). Jedoch ist ein einzelner Turm etwas schwächer als zwei dieser Figuren. Den Wertunterschied zwischen einem Turm und einem Springer oder Läufer bezeichnet man als Qualität. Man spricht von Qualitätsgewinn, wenn man einen Turm unter Preisgabe eines Springers oder Läufers erobern kann, und von Qualitätsopfer, wenn man die Qualität zu Gunsten anderer Vorteile bewusst preisgibt.

Im Unterschied zu Springer oder Läufer greift der Turm unabhängig von seiner Position (bei leerem Brett) immer 14 Felder an.

## **Läufer**

Zu Beginn einer Partie hat jede Partei jeweils einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer. Man unterscheidet auch zwischen Damenläufer und Königsläufer auf Grund ihrer Positionierung neben der Dame bzw. dem König. Ein Läufer ist meistens etwas mehr als drei Bauerneinheiten wert (nach Larry Kaufman  $3\frac{1}{4}$  Bauerneinheiten), oft wird jedoch der in der Regel etwas zu geringe Wert von drei Bauerneinheiten angegeben. Sehr wirksam ist das sogenannte Läuferpaar, das in der Regel in offenen Stellungen – also ohne blockierende Bauern – einem Springerpaar oder einem Läufer und Springer überlegen ist, da die beiden Läufer gut gemeinsam agieren können, d. h. sich niemals gegenseitig blockieren und zusammen alle Felder des

Schachbrettes erreichen können. Nach Larry Kaufman kann man auch die Paarigkeit der Läufer mit einer zusätzlichen halben Bauerneinheit bewerten. Daraus folgt dann auch, dass zwei Läufer in etwa sieben Bauerneinheiten wert sind (zwei Mal  $3\frac{1}{4}$  für die beiden Läufer und  $\frac{1}{2}$  für das Läuferpaar), also etwa so viel wie Turm und zwei Bauern. Das Endspiel König und Läuferpaar gegen König ist gewonnen.

Läufer sind langschrittige Figuren, die in einem Zug von einer Brettseite zur anderen gelangen können, wenn alle dazwischenliegenden Felder frei sind. Von ungleichfarbigen Läufern spricht man, wenn Weiß einen schwarzfeldrigen Läufer und Schwarz einen weißfeldrigen Läufer besitzt oder umgekehrt. Diese können sich nicht gegenseitig bedrohen. Einen *schlechten Läufer* nennt man den Läufer, der durch mehrere eigene Bauern in seinen Bewegungsmöglichkeiten eingeschränkt ist.

**Zugmöglichkeiten:** Läufer ziehen auf den Feldern der Farbe, auf der sie stehen, diagonal beliebig weit über das Brett. Über andere Figuren hinweg dürfen sie nicht ziehen. Läufer stehen oft wirkungsvoll, wenn sie auf viele Felder ziehen können und das Zentrum kontrollieren.

## Springer

Eine Schachpartie beginnt mit zwei weißen und zwei schwarzen Springern - die ältere Bezeichnung „Rössel“ wird heute nur noch im Zusammenhang mit dem Rösselsprung, einer Rätselart, gebraucht. Die Besonderheit der Springer ist es, über eigene und gegnerische Figuren und Bauern „springen“ zu können. Ein gutes Feld für einen Springer ist in der Regel ein möglichst zentrales Feld, von dem dieser viele Zugmöglichkeiten hat. Eine Warnung für Anfänger lautet: „Ein Springer am Rand bringt Kummer und Schand“. Die Praxis kennt freilich zahlreiche Ausnahmen.

**Zugmöglichkeiten:** Die offizielle FIDE-Beschreibung lautet: Der Springer darf auf eines der Felder, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen, ziehen. Das bedeutet: Der Springer bewegt sich vom Ausgangsfeld zwei Felder entlang einer Linie oder Reihe und dann ein Feld nach links oder rechts. Das Zielfeld hat immer eine andere Farbe als das Ausgangsfeld. Damit ist der Springer in der Lage, alle Felder des Brettes zu betreten, aber für ihn ist der Weg von einer Schachbrettseite zur anderen zeitaufwändig. In der Mitte des Brettes kann ein Springer auf maximal acht Felder ziehen, am Rand des Brettes oder in der Nähe des Randes kann die Zahl der in Frage kommenden Zielfelder auf zwei, drei, vier oder sechs beschränkt sein.

Der Wert eines Springers entspricht mit etwas mehr als drei Bauerneinheiten ( $3\frac{1}{4}$  nach Larry Kaufman) in etwa dem eines Läufers. Die jeweilige Stärke der beiden Figuren hängt aber von der konkreten Situation, meistens der Bauernstruktur, ab.

## Bauer

Jeder Spieler hat zu Partiebeginn acht Bauern, die einen Wall vor den übrigen Figuren bilden. Wegen seiner begrenzten Zug- und Schlagmöglichkeiten gilt der Bauer als schwächster Stein im Schach. Im Unterschied zu den übrigen Figuren kann der Bauer sich nicht rückwärts bewegen, sondern nur nach vorne. Allerdings wird die Bedeutung der Bauern im Verlauf einer Schachpartie immer größer, weil die Möglichkeit besteht,

beim Erreichen der gegnerischen Grundreihe in eine stärkere Figur, einen Offizier, umzuwandeln.

Der Weltschachverband FIDE bezeichnet in seinen offiziellen Schach-Regeln auch den Bauern als „Figur“, trotzdem wird von Schachspielern zumeist zwischen Bauern und den übrigen Steinen unterschieden, und nur letztere werden als Figuren bezeichnet.

### **Zugmöglichkeiten:**

- In der Ausgangsstellung kann sich der Bauer wahlweise einen Schritt nach vorne bewegen, sofern das Zielfeld leer ist, oder aber einen Doppelschritt vornehmen, sofern das Feld vor dem Bauern und das Zielfeld leer sind.
- Befindet sich der Bauer nicht in der Ausgangsstellung (2. bzw. 7. Reihe), dann kann er sich nur um ein Feld nach vorne bewegen (wenn er nicht schlägt).
- Der Bauer schlägt vorwärts diagonal. Er ist der einzige Spielstein, der in eine andere Richtung als die Zugrichtung schlägt.
- Der Bauer kann sich nur vorwärts bewegen. Er ist der einzige Spielstein, der nicht auf ein bereits betretenes Feld zurückkehren kann.
- Der Bauer kann en passant schlagen

Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe betritt, so muss er als Bestandteil dieses Zuges in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder Springer der eigenen Farbe umgewandelt werden. Eine Umwandlung in eine andere Figur als eine Dame bezeichnet man als Unterverwandlung. Der Bauer wird aus dem Spiel genommen, und auf das entsprechende Feld wird die neue Figur gesetzt. Die Eigenschaften der neuen Figur treten sofort in Kraft, dies kann auch zum unmittelbaren Schachmatt führen. Die Umwandlung ist nicht davon abhängig, ob die ausgewählte Figur im Laufe des Spiels geschlagen wurde. Durch Umwandlung kann ein Spieler also mehr Exemplare einer Figurenart bekommen, als in der Grundstellung vorhanden sind. Meist erfolgt die Umwandlung in eine Dame. Die gelegentlich geübte Praxis, eine umgewandelte Dame durch einen umgedrehten Turm darzustellen, ist in Turnieren regelwidrig; man muss sich, gegebenenfalls aus einem anderen Spielset, eine zusätzliche Dame besorgen.

Es ist in der Schachliteratur üblich, den Wert der Figuren Dame, Turm, Läufer und Springer in so genannten Bauerneinheiten zu messen. Ein Bauer hat demnach den Wert einer Bauerneinheit.

Im persischen Spiel wurde der Bauer als *Pyâdah* / پیاده نظام / „Fußsoldat“ bezeichnet und als solcher dargestellt.

Bauern sind dann besonders stark, wenn sie:

- Beweglich sind, insbesondere nicht durch gegnerische Bauern auf derselben Linie blockiert sind und es keine gegnerischen Bauern auf benachbarten Linien gibt, die den Bauern schlagen könnten (Freibauer).
- In Gruppen auftreten, dadurch gegnerische Figuren vor sich hertreiben und einander dabei gegenseitig decken können (Bauernduo oder Bauernkette).
- Weit vorgerückt sind, wodurch das Potenzial zur Umwandlung bedeutsamer wird.

## Ende des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der den gegnerischen König schachmatt (arabisch: *aš-šāh māt* = „Der König ist besiegt“) setzt. Der Zug, mit dem der König geschlagen werden könnte, wird dabei nicht mehr ausgeführt.

Eine weitere Möglichkeit zum Spielgewinn ist die Aufgabe des Gegners, dies ist jederzeit während der Partie möglich. Im Turnierschach, bei dem mit einer festgelegten Bedenkzeit und Schachuhren (siehe unten) gespielt wird, verliert ein Spieler, wenn er seine zur Verfügung stehende Zeit überschreitet. Dies gilt nur, sofern sein Gegner noch durch eine regelgemäße Zugfolge mattsetzen kann; falls aber der Gegner selbst gegen ungeschicktestes Spiel nicht mehr mattsetzen könnte – also nicht einmal eine theoretische Möglichkeit zum Mattsetzen besteht – endet die Partie trotz Zeitüberschreitung mit einem Unentschieden (Remis).

Weitere Möglichkeiten eines unentschiedenen Spielausgangs ergeben sich zum Beispiel durch Dauerschach oder in sogenannten „toten Stellungen“, in denen beide Spieler selbst bei ungeschicktestem Gegenspiel keine Möglichkeit mehr haben, Matt zu setzen. Kann ein Spieler keinen regelgemäßen Zug mehr ausführen und steht sein König nicht im Schach, so spricht man von einem Patt, die Partie endet auch in diesem Fall remis.

## Dame

### Geschichte

Das Damespiel hat seinen Ursprung wahrscheinlich im 10. oder 11. Jahrhundert in Südfrankreich; das Spielbrett wurde vom damals schon bekannten Schachspiel übernommen. Die Spielregeln stammen von Alquerque (auch als Quirkat bekannt).

Ursprünglich wurden die Steine *ferses* genannt, nach der Dame im Schachspiel. Zu jener Zeit konnte die Dame nur ein Feld weit ziehen. Die Neuerung war das aus Alquerque übernommene Überspringen und Wegnehmen gegnerischer Steine. Das Spiel wurde zu jener Zeit *Fierges* genannt.

Eine weitere Ähnlichkeit mit dem Schachspiel bestand früher darin, dass der Damespieler nicht verpflichtet ist, jede sich ihm bietende Gelegenheit zum Schlagen von gegnerischen Steinen auszunutzen. Um 1535 wurde dieses Schlagen obligatorisch. Verpasste ein Spieler die Gelegenheit dazu, wurde seine Figur zur Strafe vom Brett „gepustet“, bzw. weggenommen. Diese neue Form nennt man „Jeu Force“ die ältere „Jeu Plaisant“. Die heutige Standardversion ist Jeu Force.

Philip Mouskats Chronique (1243) bezieht sich auf „Könige“, womit eventuell eine Umwandlung auf der Grundlinie belegt ist.

Die Umbenennung der „ferses“ im Schachspiel in „Dame“ führte zu einer parallelen Umbenennung des Spiels in „Dames“.

# Regeln

## Begriffe

Dame wird auf einem quadratischen Brett mit abwechselnd weißen und schwarzen Feldern gespielt. In vielen Ländern (einschließlich Deutschland, Österreich und der Schweiz) hat das Spielbrett 8×8 Felder. Es entspricht also einem Schachbrett; allerdings werden die Felder bei Dame anders bezeichnet. International wird auf einem 10×10-Brett gespielt (*Dame 100*).

Als Spielfiguren dienen runde, flache Spielsteine, schwarze für den einen und weiße für den anderen Spieler. Diese sind gewöhnlich aus Holz oder Kunststoff gefertigt. Auf dem 8×8-Brett hat jeder Spieler 12 Steine, auf dem 10×10-Brett 20 Steine.

Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern. Die Steine ziehen ein Feld in diagonaler Richtung, aber nur vorwärts. Gegnerische Steine müssen übersprungen werden, sofern das dahinter liegende Feld frei ist. Wenn das Zielfeld eines Sprungs auf ein Feld führt, von dem aus ein weiterer Stein übersprungen werden kann, so wird der Sprung fortgesetzt. Alle übersprungenen Steine werden vom Brett genommen.

Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie, wird er zur *Dame* befördert. Dies wird kenntlich gemacht, indem ein zweiter Stein obenauf gesetzt wird. Eine Dame darf (nach den in Deutschland üblichen Regeln) auch beliebig weit rückwärts ziehen und springen. Beim Überspringen eines gegnerischen Steines muss die Dame auf dem unmittelbar dahinterliegenden Diagonalfeld aufsetzen. Falls sie von dem neuen Feld aus über andere Steine springen kann, muss sie das auch tun. Es gelten also die Sprungregeln für einfache Steine, mit der zusätzlichen Regel, dass die Dame über mehrere Felder vorwärts und eben auch rückwärts springen kann. Durch die Bedingung, dass eine Dame auf dem Feld hinter dem geschlagenen Stein aufsetzen muss, ist ein Endspiel von zwei Damen gegen eine einzelne gegnerische Dame gewonnen.

## Spielverlauf

Vor Spielbeginn werden die Steine so angeordnet, dass in den ersten drei Reihen (bei Dame 100 den ersten 4 Reihen) auf beiden Seiten des Spielbretts alle dunklen Felder belegt sind. Anschließend können die Spielsteine diagonal gezogen werden und auch andere Steine schlagen.

Es beginnt die Seite mit den dunklen Steinen (meist rot oder schwarz).

Ziel des Spieles ist es, dem Gegner alle Zugmöglichkeiten zu nehmen, also alle gegnerischen Steine zu schlagen oder zu blockieren.

# Mühle

## Geschichte

Das Mühlespiel ist wesentlich älter als das Schachspiel. In Europa ist Mühle seit der Bronzezeit bekannt (Grabbeigabe in Cr Bri Chualann in Wicklow/Irland). In Deutschland wurden verschiedene Variationen von Mühle, wie etwa Neunermühle, Rad- oder Rundmühle, sowie Dreiermühle bei Ausgrabungen römischer Grenzbefestigungen (Siehe auch: Limes) entdeckt. Aber auch in China ist das Spiel seit etwa 2000 Jahren bekannt. Vermutlich gehört dieses Taktikspiel zu den ältesten Brettspielen überhaupt.

Vom 12. bis zum 18. Jahrhundert gehörte das Mühlespiel zu den beliebtesten Brettspielen in Europa. Erst ab Anfang des 19. Jahrhunderts wurde Mühle vom Schachspiel nach und nach verdrängt.

## Regeln

Das Spiel läuft in drei Phasen ab:

- **Setzphase:** Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein, insgesamt je neun, auf Kreuzungs- oder Eckpunkte des Brettes
- **Zugphase:** Die Spielsteine werden gezogen, das heißt, pro Runde darf jeder Spieler einen Stein auf einen angrenzenden, freien Knotenpunkt bewegen. Kann ein Spieler keinen Stein bewegen, so hat er verloren.
- **Endphase:** Sobald ein Spieler nur noch drei Steine hat, darf er mit seinen Steinen springen, das heißt, er darf nun pro Runde mit einem Stein an einen beliebigen freien Knotenpunkt springen. Sobald ihm ein weiterer Stein abgenommen wird, hat er das Spiel verloren.

Sobald ein Spieler keinen gültigen Zug mehr ausführen kann, hat er ebenfalls verloren.

Drei Steine einer Farbe, die in einer Gerade auf Feldern nebeneinander liegen, nennt man eine „Mühle“. Wenn ein Spieler eine Mühle schließt, darf er einen beliebigen Stein des Gegners aus dem Spiel nehmen, sofern dieser Stein nicht ebenfalls Bestandteil einer Mühle ist. Die offiziellen Turnierregeln erlauben es auch in der Endphase nicht, Steine aus einer geschlossenen Mühle zu schlagen. Diese Regel ist allerdings regional verschieden und wird teilweise auch in kommerziell vermarkteten Produkten anders gehandhabt.

# Backgammon

## Geschichte

### Antike

Würfelspieler auf einem antiken Fresko in Pompeji.

Die alten Griechen führten die Erfindung des Würfel-Brettspiels auf Palamedes zurück, der damit den vor Troja lagernden Soldaten geholfen haben soll, die Zeit zu vertreiben.

In „Shahr-i Sokhta“ einer archäologischen Fundstelle in der iranischen Provinz Sistan und Baluchestan, wurde ein über 5.000 Jahre altes Spielbrett gefunden, in den 1920er Jahren entdeckte der britische Archäologe Sir Leonard Woolley in der Stadt Ur ein jüngeres Spielbrett.

Weitere Spielbretter fand man in Ägypten im Grab von Tutenchamun, die etwa um 1.300 vor Christus entstanden sind. Viele Grabmalereien zeugen von der Beliebtheit des Brettspiels in allen Schichten des Volkes.

Es wäre jedoch verfehlt, diese altorientalischen Brettspiele, wie etwa das ägyptische Senet als frühe Formen des Backgammon zu bezeichnen, oder gar Backgammon als ein 4.000 Jahre altes Spiel zu bezeichnen, da die Regeln, welche für diese Spiele angeführt werden, lediglich Rekonstruktionen darstellen, und die Autoren dieser Regeln typische Elemente von modernen Würfel-Brettspielen bei der Rekonstruktion verwendet haben.

Wenn man jedoch nicht *jedes* Würfel-Brettspiel bereits als Backgammon-Variante ansehen möchte, so ist die Theorie vom orientalischen Ursprung des Spiels nicht aufrecht zu erhalten. Der erste nahe Verwandte des modernen Backgammon findet sich im römischen Duodecim Scripta oder *Ludus duodecim scriptorum* (dt. etwa: Zwölflinienspiel). Kaiser Claudius war ein begeisterter Spieler und verfasste über dieses Spiel ein Buch, das leider verloren gegangen ist. In Pompeji wurde eine zweiteilige Wandmalerei entdeckt: im ersten Bild sieht man zwei diskutierende Römer beim Spielen, im zweiten Bild den Besitzer der Herberge, der die beiden gewaltsam aus seinem Haus wirft.

Die Römer spielten mit drei statt mit zwei Würfeln; das Spielbrett war aber dem modernen Backgammonbrett auffallend ähnlich, man braucht lediglich die zwölf Paare einander gegenüberliegender Zacken durch zwölf Linien zu ersetzen. Allerdings musste man mit den Steinen die durch die zwölf Linien bezeichnete Strecke dreimal durchlaufen und nicht nur zweimal.

Bei den Römern waren weiters die Bezeichnungen Alea (Würfel), Tabula (Spielbrett, Tafel) oder Tabulae gebräuchlich. Mit den Römern verbreitete sich das Spiel im gesamten Römischen Reich.

## Mittelalter

Mittelalterliche Darstellung eines Wurfzabel-Spiels, einem Vorläufer des Backgammon

Im frühen Mittelalter geriet das Spiel in Westeuropa in Vergessenheit, bis es zur Zeit der Kreuzzüge wieder entdeckt wurde. Zuerst war es ein beliebter Zeitvertreib der Adeligen, allmählich setzte es sich auch in der Bevölkerung durch.

Teile eines Tric Trac-Brettes aus dem 12. Jahrhundert wurden in Saint Denis (Frankreich) gefunden. Die aus Knochen gefertigten Spielfelder und Randstücke waren als Intarsien in ein Holzbrett eingelassen. In Freiburg im Breisgau kam in der Latrine des Augustiner-Emeriten-Klosters ein vollständig erhaltenes Spielbrett mit Spielsteinen zum Vorschein. Das Klappbrett stammt aus dem 13./14. Jahrhundert. Rahmen und Brett bestehen aus Hartholz, die Spielfelder sind Intarsien aus dunklem Edelholz.

Nirgendwo in der westlichen Welt wurde schon so früh und so intensiv Backgammon gespielt wie in England. Laut mündlichen Überlieferungen erließ Richard Löwenherz ob der Spielleidenschaft seiner Soldaten eine Verordnung, dass niemand, der von geringerem Stand als ein Ritter war, um Geld würfeln durfte.<sup>[1]</sup> Im Mittelalter hieß das Spiel deutsch Wurfzabel und unterschied sich nur mehr sehr geringfügig vom heutigen Backgammon.

## Neuzeit

Während und nach dem Dreißigjährigen Krieg erlebte Backgammon in ganz Europa wieder eine Zeit größter Beliebtheit, aus dieser Epoche stammen die französischen bzw. deutschen Varianten bzw. Namen Tric Trac und Puff. Im Englischen wurde das Spiel bis ins 17. Jahrhundert in Anlehnung an die lateinische Bezeichnung *Tables* genannt. Der Name Backgammon wurde im Jahr 1650 erstmals literarisch erwähnt. Er setzt sich zusammen aus den Wörtern *back* und *gammon* (eine veraltete Form des Substantivs *game* = Spiel) und rührt daher, dass geschlagene Steine wieder zurück ins Spiel gewürfelt werden müssen. Der englische Spieleexperte Edmond Hoyle verfasste im Jahre 1743 eine Broschüre, in der er die Regeln beschrieb und de facto festlegte.

## 20. Jahrhundert

### *Vereinheitlichung der Regeln*

Die letzte entscheidende Veränderung war die Einführung des Verdoppelungswürfels. In den 1920er Jahren wurde in einem New Yorker Spielclub das Verdoppeln erfunden, was einerseits sehr die Erhöhung der Spannung und andererseits eine Einschränkung des Faktors Glück bewirkte.

Die Regeln des modernen Backgammon stammen vom *Card and Backgammon Committee* des New Yorker *Racquet and Tennis Club* aus dem Jahre 1931.

### *Der Backgammon-Boom*

Der erste große Boom im modernen Backgammon entstand, als Prinz Alexis Obolensky das erste große internationale Backgammon-Turnier 1964 auf den Bahamas

veranstaltete. Dieses Turnier wurde fortan jährlich ausgerichtet: Alle damaligen Backgammon-Größen wie John R. Crawford, Oswald Jacoby, Walter Cooke u. a. konnten sich in den Siegerlisten verewigen.

War Backgammon in vergangenen Zeiten oft das Spiel der Adligen und oberen Gesellschaftsklassen, so trugen in der Öffentlichkeit bekannte Persönlichkeiten wie Christina Onassis, Hugh Hefner, Jimmy Connors, Gunther Sachs etc. sowie Medienberichte in Zeitungen und Magazinen wesentlich zur Popularisierung von Backgammon bei. Die intensive Beschäftigung forcierte auch die Entwicklung der Theorie zum Spiel; erste analytische Bücher wurden verfasst.

Die erste Backgammon-Weltmeisterschaft wurde 1967 in Las Vegas veranstaltet, der erste Backgammon-Weltmeister hieß Tim Holland. Von 1975 bis 1978 wurden die Backgammon-Weltmeisterschaften auf den Bahamas abgehalten, seit 1979 finden sie in Monte Carlo statt.

Nach dem Boom der 1960er Jahre, der sich bis in die 1980er fortsetzte, erfreut sich Backgammon durch die Möglichkeiten des Computer-Backgammon und des Spiels via Internet wieder eines Zuwachses an Beliebtheit.

## Legespiele

### Domino

#### **Geschichte**

Die Herkunft des Dominospiels ist unklar. Chinesische Wurzeln und der Import der Steine durch Marco Polo werden vermutet, lassen sich aber nicht mit letzter Sicherheit belegen. Der Name zumindest lässt auf klösterliche Abstammung schließen, da er einmal von jenem langen schwarzen Mantel stammen kann, welcher scherzhaft als Domino bezeichnet wurde, oder aber von *benedicamus domino*, dem Siegesruf eines leidenschaftlich spielenden Abtes.

In den 1990er Jahren erschien in der Schweiz die erste Domino-Fach- und Satire-Zeitung *Das schwarze Auge*, redigiert von Grossmeister (GM) Beat Melcher.

Der erste deutsche Dominosportverein „FIDO Deutschland e.V.“ wurde am 22. August 2004 in Hagenow gegründet.

#### **Regeln**

Die Grundregel der meisten Dominospiele besteht darin, abwechselnd Steine mit Feldern gleicher Augenzahl aneinanderzufügen. Es beginnt der Spieler mit dem

höchsten Doppelstein (z. B. bei einem Doppel-6er-Domino mit 6/6), nachdem zuvor die Steine verdeckt gemischt und verteilt wurden. Je nach Anzahl der Teilnehmer bleiben Steine übrig, die den sogenannten *Talon* bilden. Wer nicht anlegen kann, zieht zwei Steine aus dem Talon oder setzt aus, sobald dieser aufgebraucht ist. Wer zuerst alle Steine angelegt hat, ist Sieger. Ihm werden die Augenzahlen der übrigen Steine der Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben. Manche Varianten werden auch mit einem „Divisor“ gespielt. In diesem Fall erhält der Spieler Zusatzpunkte, wenn nach seinem Zug die Summe der Augen an allen Enden der Dominoschlange ohne Rest durch den Divisor geteilt werden kann. Übliche Divisoren sind:

- 9er-Domino: Divisor 5
- 12er-Domino: Divisor 7
- 15er-Domino: Divisor 9
- 18er-Domino: Divisor 11

Beispiel: Wenn bei einem Spiel mit dem 12er-Domino die Summen der freien Enden in der Dominoschlange gleich 21 ist, nachdem ein Spieler seinen Stein angelegt hat, so erhält dieser  $21$  durch  $7 = 3$  Bonuspunkte.

Wie mit Spielkarten und Würfeln, so können auch mit Dominosteinen sehr viele verschiedene Spiele gespielt werden. Gewinner ist meist, wer zuerst alle seine Steine abgelegt hat. Einige Varianten heißen:

- **Ungarisches Domino** (Man darf so lange anlegen, wie man kann. Erst dann ist der Mitspieler an der Reihe)
- **Italienisches Domino** (Die Summe der Augen zweier Steine spielt eine Rolle)
- **Französisches Domino** (Die Steine werden nicht nebeneinander, sondern übereinander gelegt und eine Hälfte jeweils sichtbar gelassen)
- Bukidomino, ein in Wien Anfang des 20. Jahrhunderts verbreitetes Glücksspiel.
- Domino Whist, eine Variante des Blockdominos für vier Spieler in zwei Partnerschaften
- Pai Gow, ein Glücksspiel mit den 32 Steinen des chinesischen Dominospiels, das in Spielbanken in den USA, Macao und Australien angeboten wird
- **Dominosa**, ein Solospiel, erfunden von O.S.Adler, der die Anfangsbuchstaben seines Namens anhängte, verläuft ähnlich wie eine Patience.
- Bilderdomino, eine Kindervariante mit Bilderaufdruck, meist als Lernspiel gedacht.

Daneben wurden viele Kartenspiele für das Spiel mit Dominosteinen adaptiert, so z. B. Poker, Einundzwanzig, Euchre, Cribbage, Auction Pitch (unter dem Namen „**Forty Two**“), Pinochle, Bézique (unter dem Namen „**Bingo**“), Loo, Hearts, ..., ebenso wie Patienzen.

Diese Spiele wurden vor allem im amerikanischen Bible Belt entwickelt, da dort Spielkarten als "*the devil's prayer book*" verpönt sind, das Spiel mit Dominosteinen aber (gerade noch) toleriert wird. Umgekehrt findet sich das von den Dominospielen her bekannte Anlegen auch in gewissen Kartenspielen, so in Fan Tan, das darum auch als **Kartendomino** bekannt ist.

Domino wird in der Karibik mit vier Spielern gespielt (vgl. Domino Whist). Ähnlich wie bei dem deutschen Skat ist es wichtig, sich zu merken, welche Steine von welchem

Spieler herausgelegt wurden. Spielt man diese Version des Domino, so erkennt man relativ schnell, dass es sich hier nicht mehr um ein Kinderspiel handelt. Ziel ist es, seine Steine als erster abzulegen. Jeder legt im Uhrzeigersinn jeweils einen Stein ab, falls überhaupt angelegt werden kann. Falls nicht, muss man solange aussetzen, bis man anlegen kann.

**African Dominoes** bezeichnet *keine* Form des Dominospiels, sondern Spielwürfel mit scharfen, d. h. nicht abgerundeten Kanten, die beim Craps verwendet werden.

## **Rummikub**

### **Geschichte**

Ephraim Hertzano war ein rumänischer Kaufmann, welcher Zahnbürsten, Kämmen und andere Accessoires aus Kunststoff herstellte sowie weitere Kosmetikartikel verkaufte.<sup>[4]</sup> Er und seine Frau Hanna erfanden das Spiel Anfang der 1930er.<sup>[3][4]</sup> Spielkarten waren zu dieser Zeit in Rumänien verboten, doch konnte Hertzano das Verbot durch Verwendung von Spielsteinen mit Verwendung von verschiedenfarbigen Zahlen statt Farbsymbolen und Bildkarten umgehen. Aufgrund der schwierigen finanziellen Umstände war es für Hertzano nicht einfach, das Spiel herzustellen, da sowohl Plastik als auch Holz zu teuer dafür erschienen. Als in Rumänien ein Flugzeug aus Perspex recycelt werden sollte, entschloss er dieses Material für sein Spiel zu verwenden und stellte sein erstes Romméspiel mit Spielsteinen her. Nach verschiedenen Spielerunden wurde das Spiel bekannt und Freunde und Verkäufer fragten nach dem Spiel. Die Spielregeln und die farbigen Spielsteine wurden verbessert und das Spiel wurde 1950<sup>[5]</sup> schließlich *Rummikub* genannt. In den 1950ern emigrierte Hertzano nach Israel, wo er begann, Rummikub in Handarbeit herzustellen. Anfangs verkaufte er nur ein paar Dutzend Spiele im Jahr; er lud regelmäßig Nachbarn, Ladenbesitzer, Verkäufer für Spieleabende ein, sodass die Nachfrage nach dem Spiel stieg. 1977 war Rummikub das bestverkaufte Spiel des Jahres und das Spiel wurde international vermarktet. Mariana und Micha Hertzano, die Kinder von Ephraim Hertzano, gründeten 1978 in Israel die Firma Lemada Light Industries, welche bis heute Lizenzinhaber von Rummikub ist. Die Firma ist auch heute noch im Familienbesitz von Hertzano.<sup>[2]</sup>

Heute wird Rummikub in Deutschland von Jumbo, in der Schweiz von Ravensburger und in Österreich von Piatnik vertrieben.

## Regeln

### Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es die 14 Spielsteine, die man zu Beginn des Spiels erhält, abzulegen. Das Ablegen von Spielsteinen ist, genau wie bei dem ähnlichen Kartenspiel Rommé nur in bestimmten Kombinationen möglich. Der Spieler, der als erster all seine Spielsteine abgelegt hat, ist der Gewinner der Runde. Er erhält den Wert der Summe der nicht abgelegten Spielsteine der anderen Mitspieler als Pluspunkte.

Ein weiteres Spielziel ist, den Wert der nicht abgelegten Spielsteine so gering wie möglich zu halten, da diese Punkte nach Beenden einer Runde dem jeweiligen Spieler als Minuspunkte aufgeschrieben werden.

### Verlauf

Das Spiel wird – je nach Anzahl der Teilnehmer – mit einem oder mehreren Sätzen von Spielsteinen gespielt. Jeder Satz enthält 106 Steine mit den Zahlen 1 bis 13, die in vier Farben eingefärbt jeweils doppelt vorkommen sowie zwei zusätzlichen Jokern.

Straße: 

9	10	11	12
---	----	----	----

Reihe: 

7	7	7
---	---	---

Zu Beginn liegen alle Spielsteine verdeckt in der Mitte des Tisches. Nun zieht jeder Spieler eine festgelegte Anzahl Spielsteine, meist 14. Der erste Spieler versucht, ähnlich wie beim Rommé, „herauszukommen“, indem er eine gewisse Mindestzahl an Steinen, meist 30 Punkte, ablegt. Es können entweder Straßen, das heißt aufeinanderfolgende Spielsteine derselben Farbe, oder Reihen, also Steine gleichen Wertes unterschiedlicher Farbe abgelegt werden. Es müssen jedoch immer mindestens drei Steine zusammenliegen. Kann man nicht ablegen, nimmt man einen Stein vom Tisch auf. Der Joker kann dabei ohne Einschränkung jeden Stein ersetzen und zählt dessen Wert.

### Beispiel

Bereits ausgespielte Steine: 

3	4	5
---	---	---

Eigene Spielsteine: 

2	5	5
---	---	---

Rekombiniertes Ergebnis: 

2	3	4
---	---	---

 und 5 

5	5
---	---

Jeder Spieler, der „herausgekommen“ ist, kann sich seiner weiteren Steine auch entledigen, indem er bei Mitspielern anlegt, oder auch eine Rekombination von Steinen auf dem Tisch vornimmt. Beispielsweise könnte er bei einer Reihe von vier Steinen einen wegnehmen, um mit zwei passenden eigenen eine neue Straße zu eröffnen. Einzige Bedingungen: Er darf keinen Stein, der einmal ausgelegt wurde, wieder aufnehmen und es dürfen am Ende jedes Zuges nur gültige Straßen und Reihen von je mindestens drei Steinen auf dem Tisch liegen.

### **Ende des Spiels**

Eine Runde endet, wenn ein Spieler keine Steine mehr hat. Die Werte aller Steine, die die anderen Spieler noch haben, werden addiert und dem jeweiligen Spieler als negative, dem Sieger der Runde als positive Punkte gutgeschrieben. Der Joker zählt dabei 30 Punkte.

Es können beliebig viele Runden gespielt werden. Nach Lust und Laune oder nach vorher festgelegter Rundenzahl (im Idealfall wenn alle Spieler gleich oft angefangen haben) wird das Spiel beendet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

## **Tangram**

### **Geschichte**

Nachdem Anfang des 19. Jahrhunderts in China die ersten Vorlagenbücher gedruckt wurden, fand das Spiel um 1813 herum auch in Europa und Amerika Verbreitung. In den deutschsprachigen Ländern bediente die damals berühmte Fabrik *F.A.Richter und Cie., k.u.k. Hoflieferanten Rudolstadt, Nürnberg, Wien, Olten, Rotterdam, New York* die Klientel mit einer Taschenausgabe zum Preis von 20 Pfennigen. Diese erschien in mehreren Auflagen unter dem Titel *Kopfzerbrecher*. Der Erfolg befließigte den Herausgeber zu weiteren Spielen ähnlicher Art, die dann unter *Quälgeist* und *Kreuzzerbrecher* erschienen. Der schwedische Mathematiker Sophus Tromholt brachte 1892 weitere, sich an das Tangram anlehrende mathematische Legespiele heraus, die unter den Namen *Nussknacker* und *Yum Yum* bekannt wurden.

Eine Renaissance erlebte das Spiel Mitte der 1970er Jahre, als der DuMont-Verlag 1976 ein kombiniertes *Buch-Spiel* als Taschenbuchausgabe zweisprachig deutsch/holländisch herausbrachte, in dem etwa 1600 Vorlagen gelistet sind.

## Regeln

Das Spiel besteht aus sieben Plättchen in einfachen geometrischen Formen. Die Plättchen entstehen durch das „Zerschneiden“ eines Quadrates in zwei große Dreiecke, ein mittelgroßes Dreieck, zwei kleine Dreiecke, ein Quadrat und ein Parallelogramm.

Aus diesen Plättchen können zahllose Formen gelegt werden, die dann schattenrissartig Tiere, Schiffe oder andere Gestalten zeigen. Üblicherweise müssen dazu alle Teile verwendet werden, wobei sie nicht übereinandergelegt werden dürfen.

## Puzzle

### Geschichte

Das Puzzle ist ein altes Spiel. Es wurde bereits 1763 in England von einem Kupferstecher namens John Spilsbury erfunden. Dazu klebte er eine Landkarte von Großbritannien auf ein Holzbrettchen und zersägte dieses entlang der Grenzlinien der verschiedenen Grafschaften. Der Spieler musste versuchen, die Karte wieder zu vervollständigen. So verkaufte er sein Legespiel als „Lehrmittel zur Erleichterung des Erdkundeunterrichts“. Dabei waren die Teile noch nicht verzahnt, wie wir es heute kennen. Diese so genannten Interlocking-Puzzle entstanden erst in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts.

Anfang des 20. Jahrhunderts begann die Massenproduktion der bisher in Handarbeit hergestellten Puzzles. Dadurch konnten die einst teuren Spiele preiswerter angeboten werden und so ihre Popularität steigern. Bis zum heutigen Zeitpunkt hat sich am Prinzip der Herstellung kaum etwas geändert. Ein auf Pappe gedrucktes Motiv wird mit einer Stanze in viele kleine Teile zerlegt. Die handgefertigten Stanzen sind so individuell, dass die Puzzleteile unterschiedlich aussehen. Bei Riesenpuzzles müssen teilweise auch mehrere Stanzen genutzt werden. Die wichtigsten Fortschritte erzielten die Produzenten bei der Herstellung der Teile durch immer präzisere Zuschnitte. Dies ist auch eines der entscheidenden Qualitätsmerkmale eines Puzzles, neben dem Druck und der Stabilität der Farben. Je genauer die Teile gestanzt werden, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, Teile falsch zu verbinden.

## Regeln

Begonnen werden sollte mit dem Rand, da sich diese Teile meist leicht erkennen und zusammenfügen lassen. Auch markante Bildteile, die sich durch klare Farben und Konturen auszeichnen, lassen sich meist schnell erstellen. Das Sortieren einzelner Teile nach Farbe in verschiedenen Behältern ist sinnvoll, eine andere Möglichkeit besteht darin, die Teile nach ihrer Konfiguration oder Form zu sortieren. Da zur Fertigung großer Puzzles mitunter dieselbe Stanze mehrfach verwendet wird, kann sich das Muster genau wiederholen. Dadurch kann von der Form bereits bekannter Teile auf die Form unbekannter Teile an einer vollkommen anderen Stelle des Puzzles geschlossen werden.

Ein Puzzle wird zur Entspannung gelegt. Nach einer gewissen Zeit prägen sich Details der einzelnen Teile ein - im Gehirn wird quasi eine Datenbank angelegt -, so dass nach geraumer Zeit auf ein gesuchtes Teil zielgenau zugegriffen werden kann.

## Ratespiele

### Trivial Pursuit

#### Geschichte

Die Ursprünge von Trivial Pursuit liegen im Dezember 1979 in Montreal, als die beiden Freunde Scott Abbott, Sportredakteur bei der *Canadian Press*, und Chris Haney, Fotograf für die Tageszeitung *Montreal Gazette*, sich bei einer Partie Scrabble darüber stritten, wer von den beiden der bessere Spieler wäre. Das brachte sie auf die Idee, ihr eigenes Brettspiel zu kreieren. Bereits am Abend des 15. Dezember 1979 war das Prinzip von Trivial Pursuit geboren. Als sie jedoch merkten, dass sie für dieses Projekt Hilfe und Geld benötigen würden, holten sie Chris' älteren Bruder John Haney, einen ehemaligen Hockey-Spieler, und dessen Freund Ed Werner, ebenfalls ehemaliger Hockeyspieler und Anwalt, mit ins Boot.

Die vier Freunde gründeten für die ersten Entwicklungs- und Vermarktungsaktivitäten die Horn Abbot Ltd, benannt nach dem Spitznamen *The Horn* von Chris Haney und dem Nachnamen von Scott Abbott, verkürzt um einen Buchstaben. Der 18-jährige arbeitslose Künstler Michael Wurstlin entwarf das Aussehen für das Spiel im Austausch für fünf Aktien-Anteile der Firma. Im November 1981 waren die ersten 1100 Exemplare des Spiels für den Verkauf fertiggestellt. Für einen damals sehr hohen Preis von \$ 29,95, von denen \$ 15 an die Erfinder gingen, wurden alle Spiele verkauft. Betrachtet man die Produktionskosten von \$ 75 pro Spiel, war das allerdings kein wirklicher Erfolg.

Auf Spielzeugmessen Anfang 1982 wurden die Erwartungen enttäuscht, als weniger als 400 Kopien angefordert wurden und große Spielzeugfirmen sich nicht für das Spiel interessierten. Trotzdem gaben die vier nicht auf, denn die kanadischen Geschäfte, die die erste Auflage verkauft hatten, wollten mehr von Trivial Pursuit. So entwickelten sie eine zweite Edition des Spiels mit dem Themenschwerpunkt Filmindustrie. Mit Hilfe eines Kredits über \$ 75.000 schafften sie es, 20.000 Exemplare mit immer noch hohen Kosten zu produzieren und zu verkaufen, wodurch sie letztlich alle Kosten decken konnten.

Den entscheidenden Impuls für den späteren Erfolg des Spiels brachte die kanadische Firma *Chieftain Products Ltd.*, als sie ein Exemplar an die große US-Spiele-Firma Selchow & Righter schickte. Dort spielten drei leitende Angestellte das Spiel und waren sofort begeistert. Sie sahen in dem Spiel einen echten Konkurrenten gegen den Anfang der 80er Jahre aufkommenden Videospiegelmarkt.

Die US-Firma entschied sich für die Produktion und den Verkauf von Trivial Pursuit und startete eine Werbekampagne, bei der 1800 Großkunden der *New York Spielzeug Messe 1983* und diverse Hollywood-Stars direkt angeschrieben wurden. Die Kampagne war sehr erfolgreich und am Ende desselben Jahres waren bereits 2,3 Millionen Exemplare in Kanada und eine weitere Million in den USA verkauft.

*Selchow and Righter* konnte im folgenden Jahr kaum die explosionsartig steigende Nachfrage bedienen. 1984 wurden allein in den USA rekordverdächtige 20 Millionen Spiele verkauft. Die Einnahmen überstiegen die Eine-Milliarde-Dollar-Grenze. Die vier Erfinder des Spiels gewannen Ende des Jahres den Ontario Business Achievement Award in Toronto.

1988 erwarb Parker Brothers, eine Unterabteilung der Tonka Corporation, die Rechte an Trivial Pursuit für den US-amerikanischen und den kanadischen Markt und vertrieb ab 1989 das Spiel. 1992 wurde *Parker Brothers* von Hasbro übernommen, die mit Milton Bradley die Firma *Hasbro Games Unit* bildet.

Trivial Pursuit wird nach wie vor unter der Marke Parker vertrieben.

2008 wurden die Rechte komplett an Hasbro für 80 Millionen US-Dollar verkauft.

## Regeln

### Spielbrett

Das Spielfeld von Trivial Pursuit ist ein Rad mit sechs Speichen. Die sechs Endpunkte der Speichen sind die Eckfelder, auf denen der Spieler die Purtings für seinen Spielstein, den so genannten Wissensspeicher, sammeln kann. In der Mitte treffen sich alle Speichen in einem neutralen Zentrumsfeld. Zwischen je zwei Eckfeldern sowie auf den Speichen befinden sich je nach Version jeweils fünf bzw. sechs Felder. Diese Felder kennzeichnen durch verschiedene Farben die unterschiedlichen Fragekategorien. Weiterhin gibt es die so genannten Springer-Felder, die sich genau in der Mitte zwischen zwei Eckfeldern befinden und es dem Spieler erlauben, auf das farblich entsprechende Eckfeld zu springen, um dort ein Purting zu ergattern.

Eine Besonderheit, die Kindern und Erwachsenen annähernd gleiche Chancen verschafft, ist die Möglichkeit, mehrere Kartensätze gleichzeitig zu verwenden. So können z. B. Kinder Fragen aus der Junior Edition beantworten und damit gegen Erwachsenen spielen, die Fragen aus der Baby Boomer- oder Genus Edition beantworten müssen.

### Spielregeln

Das Spiel beginnt für alle Mitspieler auf dem Zentrumsfeld. Es wird ausgewürfelt, wer anfängt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung vorwärts. Ein gegnerischer Spieler zieht die vorderste Karte aus dem Kartenhalter und stellt die Frage der Kategorie, die der Feldfarbe entspricht. In der Standard-Edition gibt es die

Kategorien Sport & Vergnügen (orange), Wissenschaft & Technik (grün), Geschichte (gelb), Erdkunde (blau), Unterhaltung (pink) und Kunst & Literatur (braun). Beantwortet der Spieler die Frage richtig, darf er noch einmal würfeln. Wurde die Frage falsch beantwortet, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Trifft ein Spieler, der noch nicht alle Purtings besitzt, auf das Zentrumsfeld, so darf er sich die Kategorie der ihm dort gestellten Frage aussuchen.

Hat der Spieler alle sechs Purtings gesammelt, muss er mit seinem Spielstein auf das Zentrumsfeld gelangen, um dort eine Frage aus einer zuvor von den Mitspielern ausgewählten Kategorie zu beantworten. Gelingt es ihm, hat er das Spiel gewonnen. Sollte er an der Frage scheitern, geht das Spiel weiter und er muss in den nächsten Runden wieder versuchen, das Zentrumsfeld zu erreichen.

## **Spiel des Wissens**

### **Geschichte**

Das Spiel erschien zuerst auf Englisch als **I.Q. 2000**. Es erschien dann bei Playtoy Industries 1984 eine *Pop Music Trivia Edition*, 1987 eine *Rock Trivia Edition* sowie eine kanadische Ausgabe (*IQ 2000 Trans Canada Trivia Game*). MB lizenzierte das Spiel von Playtoy Industries und I.Q. 2000 Products und verlegte es dann 1984 auf Englisch als *Game of Knowledge* sowie in anderen Sprachen (deutsch: *Spiel des Wissens*, niederländisch: *'N Kwestie van Weten*). 1995 wurde *Game of Knowledge* mit einem anderen Layout (ohne Planetensystem) bei University Games verlegt. Seit 1998 wird das Spiel des Wissens in Deutschland von Jumbo vertrieben.

### **Regeln**

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett, das eine vereinfachte Darstellung des Sonnensystems zeigt. Es gibt Karten mit Fragen zum Allgemeinwissen und Karten mit Fragen zu Spezialthemen. Sechs Spezialthemen werden sechs Planeten zugeordnet:

- Mars - Märchen und Geschichten
- Jupiter - Helden und Schurken
- Saturn - Cartoons und Fernsehen
- Uranus - Wort- und Sprachspiele
- Neptun - Tiere
- Pluto - Sport und Spiel

Außerdem enthält das Spiel sechs Spielfiguren und sogenannte Planetenringe in den sechs Planetenfarben.

Der Spieler würfelt und rückt seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielweg vor bis in den Weltraum. Landet ein Spieler auf einem spitzen Feld, so muss er eine Frage aus dem Allgemeinwissen beantworten. Antwortet er richtig, geht das Spiel weiter. Antwortet er falsch, bleibt der Spieler auf dem Feld stehen und der Durchgang ist beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Erreicht ein Spieler ein Meteor-Feld, muss er eine Frage aus dem entsprechenden Spezialthema beantworten. Bei richtiger Antwort rückt er zwei Felder vor und würfelt erneut. Antwortet er falsch, muss er zwei Felder zurückgehen und der Durchgang ist beendet. Erreicht ein Spieler einen Planeten, muss er in jedem Fall anhalten, unabhängig davon, ob dies mit genauer Augenzahl geschieht oder nicht. Auf dem Planeten wird dem Spieler eine Spezialfrage gestellt. Antwortet er richtig, erhält er einen Planetenring der Farbe des erreichten Planeten. Der Planetenring wird um die Spielfigur gelegt und der Spieler spielt weiter oder beendet seinen Durchgang. Bei falscher Antwort muss er sieben Felder zurück und der Durchgang ist beendet. Der Spieler, der zuerst alle Planetenringe gesammelt hat und den Planeten "Galaxia" erreicht hat, ist der Gewinner des Spiels.

## **Stadt, Land, Fluss**

### **Geschichte**

Das Entstehungsjahr dieses Spiels ist unbekannt. Sicher ist, dass es bereits Ende des 19. Jahrhunderts bei privat unterrichteten Zöglingen gespielt wurde. Von dort zog es immer größere Kreise und fand auch in Gruppenstunden von kirchlichen und politischen Organisationen Anklang. Schüler spielten es hauptsächlich in der Freizeit. Bis es in den Schulunterricht Einzug hielt, musste erst ein anderes Verständnis von Unterricht in den Lehrplänen stattfinden. Heutzutage findet man es als Anregung in vielen Sprach- und Sachkundebüchern.

### **Regeln**

Zu diesem Spiel benötigt man pro Teilnehmer lediglich ein Blatt Papier und einen Schreibstift. Die Teilnehmerzahl ist beliebig, zeitweise spielen ganze Schulklassen. Die Mitspieler sollten sowohl das Alphabet beherrschen als auch ein wenig an Geographie interessiert sein. Letzteres ist jedoch nicht unbedingt Voraussetzung.

### **Grundregeln**

Die Teilnehmer einigen sich gemeinsam auf ein Grundschema. Hier sind dem Einfallsreichtum kaum Grenzen gesetzt. Üblich sind wenigstens drei Bereiche (Stadt, Land, Fluss), das Spiel kann aber auch sieben und mehr Kategorien umfassen. Das folgende Beispiel zeigt eine gebräuchliche Zusammenstellung, es lassen sich aber auch andere Kategorien benutzen, wie Instrument, Firma, Prominenter, Straßen- oder Haltestellenname usw.

## Beispiel-Schema

Stadt	Land	Fluss	Name	Pflanze	Beruf	Tier
Duisburg	Dänemark	Donau	Dora	Dahlie	Dreher	Dachs
...						

Dieses Schema trägt jeder Mitspieler auf seinem Blatt ein. Nun wird der Buchstabe ermittelt, mit dem alle zu suchenden Begriffe beginnen müssen. Dies geschieht entweder abwechselnd, indem einer leise das Alphabet aufsagt und ein anderer „Stop“ ruft, oder aber, um Mogeleyen vorzubeugen, indem man mit dem Bleistift auf ein beschriebenes Papier *blind* einsticht. Jetzt beginnen alle zu schreiben. Wer zuerst fertig ist, gibt dies laut kund. Alle müssen nun das Schreiben beenden. Alternativ wird im Vorfeld eine feste Zeitdauer festgelegt.

### Wertung

Hier gibt es unterschiedliche Vorstellungen. Allen dürfte aber gemein sein, dass Worte, die beim jetzt stattfindenden Vorlesen und Vergleichen nur einmal vorhanden sind, mehr Punkte bringen als mehrfach vorhandene, so genannte *Doubletten*. Sieger ist, wer nach einer vereinbarten Rundenzahl die meisten Punkte gesammelt hat.

## Kartenspiele

### Arschloch

#### Geschichte

**Arschloch**, auch als **Bettler** oder **Negern** bekannt, ist ein in jüngerer Zeit in vielen westlichen Ländern verbreitetes Kartenspiel, bei dem es darum geht, als erster seine Karten abzulegen, um zum König (oder auch Präsidenten) aufzusteigen. Die Regeln variieren je nach Region in ihren Details sehr. Mittlerweile existiert das Spiel in einigen kommerziellen Varianten (Beispiel: Der Große Dalmuti, „Karrirepoker“, früher auch *Hollywood-Poker*), als Freeware für den PC oder auch als offizielle Regelvariante anderer Spiele (etwa Tichu).

## Regeln

Es wird mit einem beliebigen Blatt gespielt. Bei mehr Spielern kann auch mit zwei Kartensets gespielt werden. Zu Beginn werden alle Karten möglichst gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Reihum spielen die Spieler Karten aus. Der Spieler, der herauskommt (als erster eine Karte legt), darf entscheiden, ob er eine einzelne Karte oder einen Mehrling (mehrere Karten mit gleichem Zahlenwert) legt. Ein Spieler darf stets passen, gleich viele oder doppelt (bei einigen Varianten auch drei-/vierfach) so viele Karten eines höheren Werts auf die bislang ausgespielten ausspielen. Wer den höchsten Wert ausgespielt hat, wenn alle anderen Spieler gepasst haben, gewinnt den Stich und darf erneut herauskommen.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, wird er mit dem höchsten noch übrig gebliebenen Amt belohnt. Der erste Spieler wird *König* (oder *Präsident/Boss/Chef* genannt), der zweite *Vizekönig* (oder *Vizepräsident/-boss/-chef* genannt) usw. Der letzte Spieler wird *Arschloch*, der vorletzte *Vize-Arschloch* usw.

Legt ein Spieler seine letzten Karten ab, und werden diese auch nicht überstochen, ist es das Privileg des amtierenden Arschloches, als nächstes auszuspielen.

Für den Anfang der nächsten Runde ändern alle Spieler nun entsprechend der Ämter ihre Sitzreihenfolge (nur bei einigen Spielvarianten). Das *Arschloch* teilt erneut alle Karten aus. Nun wird „gedrückt“: Allgemein müssen die Spieler mit niedrigeren Ämtern ihre höchsten Karten an die Spieler mit höheren Ämtern abgeben, während sie dafür die niedrigsten Karten ihrer Mitspieler bekommen. Das *Arschloch* gibt also seine höchsten Karten (Anzahl variiert je nach Anzahl Mitspieler) an den König, dieser seine niedrigsten ans *Arschloch*; dasselbe gilt für Vize-König und Vize-Arschloch usw. Das *Arschloch* beginnt die neue Runde.

Da bei ungerader Spieleranzahl sowohl Karten übrig bleiben als auch ein Spieler weder zu den Gewinnern noch den Verlierern gehört, kann dieser die übrigen Karten aufnehmen und dafür die entsprechende Zahl ihm missliebiger Karten wieder drücken.

## MAU MAU

### Geschichte

Eine eindeutige Erstnennung und eine Geschichte des Mau-Mau-Spiels ist noch nicht bekannt und aufgezeichnet. Durch Überlieferung weiß man, dass die Spielregeln aus den 1930er Jahren stammen. Im Laufe der Zeit entstanden zahlreiche Weiterentwicklungen von Mau-Mau, die spezielle eigene Karten verwenden. Die bekanntesten Weiterentwicklungen sind UNO (von Mattel), Mio (von Piatnik), Assano (von ASS Altenburger), SOLO (von Amigo) und das – nicht mehr erhältliche – MAD-Kartenspiel (von Parker).

## Regeln

Mau-Mau ist ein Auslegespiel. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Karten abspielen konnte. Der Gewinn wird mit einem Ausruf „Mau-Mau!“ kund getan. Die übrigen Spieler spielen meist das Spiel zu Ende. Zu Beginn erhält jeder Spieler die gleiche Anzahl Karten (oft fünf oder sechs), die er verdeckt - als Kartenfächer - auf seine Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Talon (Stapel) abgelegt. Die oberste Karte des Talons wird offen daneben gelegt.

Reihum legt nun jeder Spieler eine seiner Karten offen auf die nebenliegende Karte - wenn dies möglich ist. Möglich ist dies, wenn die abzulegende Karte in Kartenwert oder Kartenfarbe mit der obersten offen liegenden Karte übereinstimmt. Auf die Pik 10 darf also entweder eine andere Pik-Karte oder eine andere 10 gelegt werden. Kann oder will ein Spieler keine Karte ablegen, so muss er eine Karte vom Talon ziehen. Je nach Regel darf er anschließend diese Karte, wenn sie den angegebenen Bedingungen genügt, ablegen, oder muss warten, bis er erneut an der Reihe ist. Ist der Talon irgendwann aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten, außer der obersten sichtbaren, erneut als Talon ausgelegt. Oft werden sie vorher noch gemischt.

## Weitere Regeln

Auf den Grundregeln aufbauend wird Mau-Mau immer mit weiteren Regeln gespielt, erst dadurch erhält es seinen Reiz. In jeder Mau-Mau-Variante gibt es Kartenwerte von besonderer Bedeutung für den Spielverlauf. Da es hier aber die größten regionalen Unterschiede gibt, sind die folgenden Regeln und Blattwerte lediglich beispielhaft genannt:

<b>Funktion</b>	<b>häufiger Blattwert</b>	<b>häufige Spielweise</b>	<b>eine erweiterte Spielweise</b>
Aufnehmen	7	2 Karten ziehen	Selber eine 7 legen oder 2 Karten ziehen. Wird eine weitere 7 gelegt, muss der nächste Spieler dann 4 Karten aufnehmen der übernächste 6 etc.
Aussetzen	8 oder Ass	Nächste Person setzt aus	Anstatt auszusetzen darf eine weitere 8/Ass gelegt werden ("Gegenstechen") und der nächste Spieler setzt aus, wenn er nicht auch eine 8/Ass legen kann usw.
Wünschen	Bube	Kartenfarbe wünschen	Kann auf jede andere Farbe gelegt werden, aber nicht auf einen anderen Buben. ("Bube auf Bube stinkt")
Richtungswechsel	9 oder König	Wechselt die Spielrichtung	Bei 2 Spielern bedeutungslos oder wie Aussetzen.

Zusätzlich kommen oft noch weitere Regeln hinzu. Die häufigste ist die, dass nach dem Spielen der zweitletzten Karte der betreffende Spieler die anderen Spieler vorwarnen muss - in dem er zum Beispiel ein einfaches "Mau" sagt. Vergisst der Spieler das Melden und ein anderer Spieler bemerkt dies bevor der nächste Spieler seine Karte legt, so muss er als Strafe ein oder zwei Karten ziehen und hat das Spiel nicht gewonnen. Weiter wird oft bestimmt, dass die Funktion der ersten offenen Karte zu Spielbeginn wirkungslos bleibt. Im Normalfall spielt man eine Mischung aus obigen Regeln und weiteren Abwandlungen. Dieses Kartenspiel gehört zu den Kartenspielen, die recht häufig mit eigenen Regeln und Geboten modifiziert werden.

Vergisst einer der Mitspieler vor dem Ablegen der letzten Karte zu annoncieren, er habe nur noch eine Karte, so muss dieser Spieler 5 Strafkarten aus dem Stapel ziehen.

## **Schummellieschen**

### **Geschichte**

Dieses Spiel kennt weder Autor noch eine bestimmte Jahreszahl seines Ursprungs. Zeitzeugen bestätigen, dass es bereits lange vor dem Zweiten Weltkrieg gespielt wurde. Die Regeln sind frei und in diversen Spielebüchern veröffentlicht.

### **Regeln**

Ein normales Skat oder Rommeblatt *ohne* Joker wird gleichmäßig unter allen Mitspielern aufgeteilt. Sind mehr als 5 Mitspieler vorhanden, es können beliebig viele sein, werden 52 Karten oder bei Bedarf auch zwei Kartenspiele verwendet.

Die Spieler nehmen ihre Karten auf und ordnen diese in der Hand. Das Spiel beginnt, indem eine beliebige Karte vom ersten Spieler aufgedeckt gelegt wird und abwechselnd diese Farbe oder Figur nun verdeckt "bedient" wird, indem diese Farbe ansagt und eine Karte auf die erste gelegt wird. Da es Ziel ist, als erster alle Karten loszuwerden, muss man schummeln.

Wenn ein Spieler vermutet, diese Karte sei "regelwidrig" abgelegt, entspreche also nicht der angesagten Farbe, ruft er *Schummellieschen* oder klopft auf den Tisch und die letzte Karte wird aufgedeckt. Hatte der Spieler Recht mit seiner Vermutung, muss der Schummler den gesamten Stapel aufnehmen. Hat er sich geirrt, bleiben die Karten bei ihm selbst. Alle Schummelregeln sind erlaubt, so dürfen auch mehrere Karten ablegt werden. Wird ein Spieler beim Mogeln ertappt, so muss er die auf dem Tisch liegenden Karten auf die eigene Hand nehmen.

# Skat

## **Geschichte**

Skat wurde um 1820 in der „Skatstadt“ Altenburg (Thüringen) aus dem Kartenspiel Schafkopf entwickelt. Im Jahre 1886 fand der erste deutsche Skatkongress mit mehr als 1000 Teilnehmern in Altenburg statt. 1899 wurde der Deutsche Skatverband mit Sitz in Altenburg gegründet. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde 1953 der Sitz des Verbandes nach Bielefeld verlegt. 2001, elf Jahre nach der Wiedervereinigung, kehrte er wieder zurück nach Altenburg. Dieser Schritt wurde 2005 mit der Schließung der Geschäftsstelle Bielefeld abgeschlossen. Am 1. Dezember 2001 wurde in Altenburg das Internationale Skatgericht gegründet, das über strittige Fälle entscheidet.

Skat war ein beliebter Zeitvertreib des berühmten Komponisten Richard Strauss, und so komponierte er auch eine Skatpartie in seiner Oper Intermezzo.

## **Regeln**

Skat wird mit einem Blatt aus 32 Karten gespielt. Man unterscheidet zwischen französischem Blatt und deutschem Blatt beziehungsweise bayerischem Blatt.

Das französische Blatt besteht aus den vier Farben *Kreuz* (auch *Treff* oder frz. *trèfle* genannt), *Pik* (auch *Schuppen*, *Schippe*, *Schüppen*; frz. *pique*), *Herz* (auch *Rot*; frz. *cœur* oder *rouge*) und *Karo* (auch *Eckstein*; frz. *carreau*); jeweils mit den Karten *Sieben*, *Acht*, *Neun*, *Zehn*, *Bube*, *Dame*, *König* und *As*.

Anmerkung: Die Internationale Skatordnung verwendet die Bezeichnung *Kreuz*, diese ist in Deutschland gebräuchlich. In Österreich wird diese Farbe fast ausschließlich, an die französische Bezeichnung angelehnt, *Treff* genannt; das Kartensymbol stellt ein Kleeblatt (fr. *trèfle*) dar.

Beim deutschen Blatt ersetzen die *Unter* die *Buben* und die *Ober* die *Damen*. Das *As* wird häufig *Daus* genannt, allerdings leitet sich der Name Daus von franz. *deux* ab. Das *Daus*, Mehrzahl *Däuser*, war nämlich ursprünglich die *Zwei* und nicht die *Eins*; im *Salzburger* oder *Einfachdeutschen Blatt* hat sich dies noch erhalten. Die anderen Karten bleiben gleich. Die Farben sind hier *Eichel*, *Grün* (auch *Blatt*, *Laub* oder *Gras*), *Rot* (auch *Herz*) und *Schellen* (auch *Bollen*), die in dieser Reihenfolge *Kreuz*, *Pik*, *Herz* und *Karo* entsprechen.

In Ostdeutschland, Mitteldeutschland und Süddeutschland spielt man oft mit dem deutschen Blatt, in Norddeutschland hingegen mit dem Französischen Blatt. Des Weiteren existiert seit 1994 das Französische Blatt mit deutschen Farben, das auch als *Vierfarbenblatt* bezeichnet wird, als offizielles Turnierblatt des Deutschen Skatverbandes.

## Grober Spielablauf

Ein Skatspiel besteht aus zwei Teilen: Dem Reizen und dem eigentlichen Spiel. Das Reizen ist eine Art Versteigerung, die der gewinnt, der den höchsten Spielwert bietet. Er bestimmt, was für ein Spiel gespielt wird, und er spielt dann beim eigentlichen Spiel als *Alleinspieler* (oder *Solist*) gegen die beiden anderen (*Gegenspieler*; *Gegenpartei*). Der Alleinspieler muss sein Spiel so auswählen, dass der Spielwert mindestens so hoch ist wie das Reizgebot, mit dem er das Reizen gewonnen hat. Je höher jemand reizt, umso eingeschränkter sind somit seine Spielmöglichkeiten.

Skat ist ein Stichspiel: ein Spieler *spielt aus*, d. h. legt eine Spielkarte auf den Tisch und reihum legt jeder weitere Spieler eine Karte hinzu, wobei der zweite und dritte Spieler die vom ersten gespielte Karte *bedienen* (*bekennen*) müssen. Aus der Art und Reihenfolge der gespielten Karten ergibt sich, wer den Stich gewinnt (man sagt auch: *den Stich macht*). Dieser erhält die gespielten Karten, legt sie verdeckt vor sich ab und spielt zum nächsten Stich aus.

Bei den Standardspielen (*Farbspiel* oder *Grand*) muss man möglichst viele *Augen* erhalten, wobei jeder Kartenwert eine bestimmte Zahl von Augen zählt. Beim *Nullspiel* gewinnt der Alleinspieler, wenn er gar keinen Stich erhält.

## Anzahl der Spiele(r)

Eine Skatrunde besteht aus drei oder mehr Spielern. Vier gilt als die ideale Anzahl und wird beim Turnierskat verwendet, soweit es die Zahl der Teilnehmer zulässt. Im Spielablauf werden mehrere Spiele gespielt, an denen jeweils drei der Spieler teilnehmen. Für jedes Spiel werden die Karten neu *gegeben* (verteilt). Der Geber nimmt bei vier oder mehr Personen nicht am Spiel teil. Von Spiel zu Spiel wechselt die Rolle des Gebers im Uhrzeigersinn. Hat auf diese Weise jeder Spieler einmal gegeben, so ist eine *Runde* abgeschlossen und eine weitere wird mit dem Fortsetzen durch den ersten Geber eingeleitet.

Beim Turnierskat ist die Zahl der Spiele pro Serie im Allgemeinen auf 48 festgelegt, was bei vier Spielern zwölf Runden entspricht. Im Freizeitspiel richtet sich die Rundenzahl meist nach den Vorlieben der einzelnen Spieler. Bei abweichender Spieleranzahl sollte gewährleistet sein, dass die Länge der Serie durch diese teilbar ist, damit jeder gleich oft Geber und Vorhand (Ausspieler) ist.

## Spielvorbereitung

Ein Spiel beginnt mit dem Mischen der Karten durch den vorher bestimmten Geber. Anschließend lässt dieser vom Spieler rechts neben sich einmal abheben und legt den liegengebliebenen Teil der Karten auf den abgehobenen Teil des Kartenstoßes. Beim Abheben müssen mindestens vier Karten abgehoben und mindestens vier Karten liegen gelassen werden. Auf das Abheben zu verzichten („Klopfen“) ist nicht zulässig.

Danach teilt der Geber im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler links neben sich, jedem der drei am Spiel teilnehmenden Spieler zunächst drei Karten aus. Die Teilnehmer werden im Uhrzeigersinn *Vorhand* (oder *Vorderhand*), *Mittelhand* und *Hinterhand* genannt. Danach legt er zwei Karten verdeckt in die Mitte des Tisches, diese

bilden den sogenannten *Skat* oder *Stock*. Anschließend teilt er im Uhrzeigersinn, beginnend bei der Vorderhand, jedem Spieler vier Karten aus, und abschließend noch einmal auf die gleiche Weise jedem drei Karten.

Der Geber muss die ausgeteilten Karten immer von der Oberseite des Stapels nehmen, so dass er die Kartenverteilung nach dem Abheben nicht mehr beeinflussen kann. Das Mischen, Abheben und Austeilen muss verdeckt erfolgen, so dass jeder nur die zehn Karten sieht, die er selbst erhält. Wenn eine Karte versehentlich sichtbar wird, muss der Geber neu mischen.

## Reizen

Noch bevor die erste Karte ausgespielt wird, muss durch das sogenannte Reizen bestimmt werden, welcher Spieler als Solist gegen die beiden anderen spielt. Das Reizen ist eine Art Punktauktion, bei der der Höchstbietende das Spiel „bekommt“, also Alleinspieler wird.

Reizen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Null	0	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
Null	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170
Null	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187
Null	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204
Null	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408
Null	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408
Null	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425

Reizen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Null	0	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
Null	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170
Null	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187
Null	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204
Null	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408
Null	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408
Null	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425

Reizen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Null	0	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
Null	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170
Null	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187
Null	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204
Null	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408
Null	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408
Null	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425

Reizen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Null	0	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153
Null	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170
Null	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187
Null	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204
Null	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408
Null	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312	336	360	384	408
Null	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425

## Reizwerte beim Skat

Dieses ist für Anfänger oft der komplizierteste Teil, da die Spielwerte auswendig gekannt (oder im Kopf berechnet) werden müssen.

Beim Reizen nennt der *sagende* Spieler dem *hörenden* immer höhere mögliche Spielwerte, bis einer der beiden passt (üblicherweise, indem er „weg“ sagt). Der Sagende kann auch von vornherein passen. Die Vorhand hört zunächst die Gebote der Mittelhand. Derjenige von den beiden, der nicht „weg“ sagt, hört als nächstes die Gebote von Hinterhand. Der Spieler, der am höchsten reizen kann oder will, wird zum *Alleinspieler* und spielt gegen die beiden anderen (*Gegenpartei*), die nun ein Team bilden, sich im Spielverlauf aber nicht absprechen dürfen. Der Alleinspieler erhält den Skat und darf die Art des Spiels bestimmen. Im Allgemeinen versucht ein Spieler, der ausreichend gute Karten erhalten hat, also zum Beispiel alle Buben und viele Asse und 10er oder hohe Buben und eine Farbflöte (= alle Karten einer Farbe), Solist zu werden, um entsprechend Punkte zu gewinnen (ein verlorenes Spiel wird andererseits mit den *doppelten* Minuspunkten bewertet).

Der Wert des Spiels muss mindestens so hoch sein wie das Reizgebot, mit dem der Alleinspieler das Reizen gewonnen hat. Der Spielwert richtet sich nach der Art des Spiels, nach den Karten, die der Alleinspieler hat (einschließlich der Karten im Skat, auch wenn dieser vorher nicht bekannt ist) und nach der angesagten und der erreichten Gewinnstufe. Wenn sich nach dem Spiel herausstellt, dass das Reizgebot nicht erreicht wurde, was durch ungünstige Karten im Skat erreicht werden kann, hat der Alleinspieler *überreizt* und sein Spiel verloren.

Wenn keiner der Spieler ein Reizgebot abgeben will, gilt das Spiel als *eingepasst*. Es wird entsprechend notiert, und der nächste Geber gibt für das nächste Spiel, d. h. das eingepasste Spiel wird nicht wiederholt. Beim Freizeitspiel wird häufig in diesem Fall ein Ramsch mit den ursprünglich ausgeteilten Karten gespielt. Der Ramsch ist aber nicht Bestandteil der offiziellen Skatregeln.

Skat: Spielwerte zum Reizen

Buben				„Mit“	„Ohne“	Spiel	Hand	Schneider	Schwarz	Offen
Kreuz	Pik	Herz	Karo			(+1)	(+1)	(+2) angesagt!	(+2)	(+1)
X	O	≠	≠	1		2	3	5	7	9
X	X	O	≠	2		3	4	6	8	9
X	X	X	O	3		4	5	7	9	10
X	X	X	X	4		5	6	8	10	11
O	X	≠	≠	1		2	3	5	7	9
O	O	X	≠	2		3	4	6	8	9
O	O	O	X	3		4	5	7	9	10
O	O	O	O	4		5	6	8	10	11

X = in Besitz  
O = nicht in Besitz  
≠ = Besitz unerheblich!

Handspiele:  
Skat bleibt bis Spielende verdeckt.

Der ermittelte Faktor wird mit einem der folgenden Spielwerte multipliziert:

Karo	Herz	Pik	Kreuz	Grand
9	10	11	12	24

Nullspiele haben feste Werte und werden nicht multipliziert:

Null	Hand	Ouvert	Ouvert	Hand
23	35	46		59

### Reizwerte vereinfacht

Zunächst ermittelt jeder Spieler, welches Spiel (oder welche möglichen Spiele) er riskieren möchte:

### Spiel-Arten

Es gibt drei Kategorien von Spielen:

- Die Farbspiele, bei denen der Alleinspieler eine der Farben als Trumpf bestimmt. Die Karten dieser Farbe und die Buben sind die Trumpfkarten. Wenn zum Beispiel Pik als Trumpf angesagt wird, sagt man dazu *Pik-Spiel* oder *es wird Pik gespielt*.
- Der Grand (oder *Großspiel*), bei dem nur die Buben Trumpf sind.
- Das Nullspiel, bei dem es keinen Trumpf gibt und der Alleinspieler nur gewinnen kann, indem er keinen Stich macht.

Alle diese Spiele können auch als *Handspiele* und *offen/ouvert* gespielt werden.

In einem gewöhnlichen Spiel *nimmt* der Spieler den Skat *auf* und *drückt* dann zwei von seinen nun zwölf Karten, d. h. er legt sie verdeckt ab, bevor er sein Spiel ansagt. Der Skat bietet einem also die Möglichkeit seine Siegchancen zu erhöhen, indem *passende Karten* das *Blatt* aufwerten und *unpassende Karten* gedrückt werden können.

Bei einem *Handspiel* bleibt der Skat bis zum Ende des Spiels verdeckt, zählt dann aber mit. Man sagt dann, dass jemand *Hand*, oder *aus* oder *von der Hand* spielt. Bei einem Handspiel erhöht sich der Spielwert.

Glaubt ein Spieler so sicher zu gewinnen, dass er der Gegenpartei sogar seine Karten zeigen kann, dann kann er *offen* oder *ouvert* spielen: Der Alleinspieler legt dann seine Karten zum Spielen sichtbar auf den Tisch. Auch dies erhöht den Spielwert. Beim Farbspiel oder Grand ist *ouvert* nur mit einem Handspiel möglich, beim Nullspiel kann man hingegen diese Optionen beliebig kombinieren.

Zum Reizen wird der Wert der Spiele laut internationaler Skatordnung durch zwei Faktoren bestimmt:

1. der Anzahl der „Spitzen“ (Buben und Trümpfe) + angesagter „Gewinngrad“, multipliziert mit
2. der gewählten „Trumpffarbe“ oder Art des Spiels.

Jeder Farbe ist (willkürlich) ein Wert fest zugeordnet: Kreuz = 12, Pik = 11, Herz = 10, Karo = 9. Dem Grandspiel (auch beim *Grand Ouvert*), bei dem nur die Buben Trümpfe sind, ist der Wert 24 zugeordnet. Ausnahmen sind Nullspiele, (siehe unten), die alle feste Werte haben (es gibt bei diesen keine „Spitzen“).

### *Der Spitzen-Faktor*

Zur Bestimmung des Spitzen-Faktors wird gezählt, wie viele der Trümpfe vom Kreuz-Buben an lückenlos vorhanden oder im Gegenteil nicht vorhanden sind.

Dazu gilt für die Trümpfe die Rangfolge *Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube*, sowie in der gewählten Trumpffarbe *Ass, 10, König, Dame, 9, 8, 7*. Hier werden die Spitzenfaktoren unterschieden zwischen *Mit (Zahl)* und *Ohne (Zahl)*:

**Mit (Zahl):** Hat ein Spieler den **Kreuz-Buben**, ist der Faktor die Anzahl der lückenlos folgenden Buben und weiteren Trümpfen (Ass, 10, König usw.) der Trumpffarbe. Fehlt einer, so werden weitere nicht mitgerechnet.

#### *Beispiele:*

- Kreuz-Bube, Pik-Bube und Karo-Bube sind zwei Spitzen (da der Herz-Bube fehlt). Man sagt: „Mit 2“
- Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Trumpf-Ass zählen als fünf Spitzen. Man sagt: „Mit 5“

**Ohne (Zahl):** Ist der Kreuzbube **nicht** vorhanden, so zählt man die „Lücken“ bis zum ersten vorhandenen Trumpf.

### Beispiele:

- Höchster vorhandener Trumpf ist der Herz-Bube. Man sagt: „Ohne 2“
- Höchster vorhandener Trumpf ist der König der Trumpf-Farbe (es fehlen also vier Buben + Trumpf Ass + Trumpf 10 = 6 Spitzen). Man sagt: „Ohne 6“

Bei der Bestimmung des endgültigen Spielwerts zählen jedoch neben den Karten, die der Spieler auf der Hand hat, auch die im Skat liegenden, dem Spieler noch unbekanntes Karten mit. Dadurch kann sich der Spielwert nachträglich noch verändern, was ein Überreizen zur Folge haben kann. Eine Ausnahme stellt natürlich das Nullspiel dar.

### Der Gewinngrad

Der Gewinngrad ist im einfachsten Fall 1 und erhöht sich folgendermaßen:

- 1 = „Spiel“ (Alleinspiel gegen zwei Spieler)
- 2 = Schneider (Gegenpartei oder Solist bekommen nur 30 oder weniger Augen)
- 3 = Schwarz (Gegenpartei oder Solist bekommt keinen Stich)

oder (im Fall eines Handspiels):

- 1 = „Spiel“
- 2 = Hand (Skat wird nicht aufgenommen)
- 3 = Schneider
- 4 = Schneider angesagt (Der Solist spielt „Hand“ und gewinnt das Spiel nur, wenn die Gegenpartei im Schneider bleibt)
- 5 = Schwarz
- 6 = Schwarz angesagt (Der Solist spielt „Hand“ und gewinnt das Spiel nur, wenn die Gegenpartei Schwarz bleibt)
- 7 = Offen (Solist spielt „Hand“ und legt zusätzlich zum Schwarz-Ansagen seine Karten, bevor er die erste Karte ausspielt, offen auf den Tisch)

Aus der Multiplikation des Spitzenfaktors plus Gewinngrad mit der Trumpffarbe ergibt sich, wie hoch gereizt werden kann. Da der niedrigste Gewinngrad („Spiel“) 1 zählt wird also im einfachsten Fall zum Spitzenfaktor die Zahl 1 hinzugerechnet. Eventuelle höhere Gewinngrade („Hand“ etc.) erhöhen den Wert zusätzlich.

Beispielsweise:

- „mit zwei Spiel drei mal Kreuz“ =  $3 \cdot 12 = 36$
- „ohne vier Spiel fünf mal Karo“ =  $5 \cdot 9 = 45$
- „mit fünf Spiel sechs Hand sieben mal Herz“ =  $7 \cdot 10 = 70$
- „mit einem Spiel zwei Hand drei Schneider vier angesagt fünf mal Pik“ =  $5 \cdot 11 = 55$
- „Grand mit drei Spiel 4“ =  $4 \cdot 24 = 96$

## *Reiz-Prozedur und Spielansage*

Nachdem sich jeder Spieler entschieden hat, ob und bis zu welchem Wert er reizen möchte, spielt sich nun eine Art Auktion ab. Beim Geber anfangend werden dafür die folgenden Rollen im Uhrzeigersinn festgelegt: „Geben, Hören, Sagen, Weitersagen“.

Der Spieler, der mit Sagen an der Reihe ist, sagt dem Hörer in der Regel so lange den nächsten Wert einer festen Folge, wie dieser mitgeht oder bis er seinen errechneten Spielwert erreicht hat und danach „passen“ muss. Die Folge ergibt sich aus den möglichen Spielwerten: 18 (2 · Karo), 20 (2 · Herz), 22 (2 · Pik), 23 (Nullspiel), 24 (2 · Kreuz), 27 (3 · Karo), 30, 33, 35 (Null Hand), 36, 40, 44, 45, 46, 48, 50 usw. Häufig wird in der Praxis nur die Einerstelle („Vier“ statt „24“) oder „Null“ statt 23 gesagt. Daraus ergibt sich die mysteriös anmutende Reihe: 18, 20, 2, Null, 4, 7, 30, 3, 5, 6, 40 usw.

Eine Pflicht, alle Werte dieser Folge zu sagen, besteht allerdings nicht. Der „Sager“ könnte auch sofort den Wert sagen, den er reizen möchte („Sprungreizen“), was im Einzelfall deswegen für ihn einen Vorteil bringen kann, weil der dritte Mitspieler, also der Partner des Gegenspielers, keine Information darüber erhält, welches Spiel sein Partner beabsichtigt hatte, also von welcher Farbe der Partner viele Karten hat.

Der Hörer antwortet, ob er diesen Wert auch spielen will und kann, indem er mit „ja“, „weg“, „passe“ oder auf ähnlich deutliche Weise antwortet. Ist auf diese Weise einer der beiden aus dem Reizen ausgestiegen, so ist nun der nächste Mitspieler mit „Weitersagen“, also bei Spiel zu dritt der „Geber“, an der Reihe. Er kann mit dem Reizen fortfahren oder passen.

Immerhin ist es möglich, aus den gereizten Werten Rückschlüsse auf die Karten der Konkurrenten zu ziehen: Hat ein Spieler beispielsweise bis 24 gereizt und ist dann „weg“, dann hat er wahrscheinlich entweder den Kreuz-Buben ohne Pik-Buben oder den Pik-Buben ohne den Kreuz-Buben und einiges an Kreuz-Karten auf der Hand (mit/ohne einen Spiel zwei mal 12 = 24). Allerdings kann man sich darauf natürlich nicht verlassen, es kann ein Bluff gewesen sein, oder schlicht fehlender Mut weiter zu reizen.

Auf diese Weise wird ermittelt, welcher der Spieler das „Spiel macht“. Er spielt allein gegen die anderen beiden Spieler. Er nimmt dann den Skat in sein Blatt auf und muss danach wieder zwei beliebige Karten verdeckt ablegen („drücken“). Ausnahme: Wird ein „Hand“-Spiel angesagt, so bleibt der Skat unbesehen liegen. Die abgelegten Karten beziehungsweise der nicht aufgenommene Skat zählt bei der Abrechnung zu den Stichen des Alleinspielers. Es lohnt sich also, nicht nur unpassende, sondern auch gefährdete hochwertige Karten zu drücken.

Danach sagt der Alleinspieler sein „Spiel“ an, indem er eine der Farben oder die Buben („Grand“) als Trumpf auswählt oder ein „Nullspiel“ ansagt. Bei Handspielen, also wenn er den Skat nicht aufnimmt, kann er zusätzlich eventuell noch Schneider oder Schwarz ansagen, was das Spiel für ihn schwieriger macht, jedoch den Punktwert erhöht.

### *„Überreizen“*

In jedem Fall muss am Ende der tatsächliche Spielwert (unter Berücksichtigung von Schneider und Schwarz) mindestens den gereizten Wert erreichen. Andernfalls hat sich

der Spieler überreizt und dadurch das Spiel verloren. Daher ist es riskant, „ohne“ (die höchsten Trümpfe) zu reizen, da sich die Anzahl der fehlenden Spitzen und somit der Spielwert durch die im Skat gefundenen Karten verringern kann. Dadurch kann es sein, dass man beim Reizen einen Spielwert ansagt, der dann nicht eingehalten wird. Das Spiel ist „überreizt“ und gilt als verloren, wenn der Wert des Spielergebnisses am Ende nicht mindestens den gereizten Reizwert besitzt.

### Beispiel:

- Gereizt: Ohne 2, Spiel 3 mal Kreuz (12) = 36.
- Im Skat gefunden: Kreuz-Bube.
- Tatsächlicher Wert des Spiels: Mit 1, Spiel 2 mal Kreuz (12) = 24.

Das Spiel ist nun überreizt, wovon die Gegenspieler aber zunächst nichts wissen. Der Alleinspieler muss nun durch geschicktes Spielen das Spiel auf mindestens 36 aufwerten. Das wäre in diesem Fall gegeben, wenn er die Gegenpartei im Schneider hält: Mit 1, Spiel 2, Schneider 3 mal Kreuz (12) = 36. Gelingt ihm dies nicht, gilt das Spiel als verloren. Eine andere Möglichkeit wäre die Wahl einer anderen Spielart, beispielsweise Grand: Mit 1, Spiel 2 mal Grand (24) = 48. Eine weitere Variante wäre, durch ein Handspiel sich dieser Gefahr nicht auszusetzen. Zwar zählt der im Skat liegende Kreuz-Bube auch bei Handspielen, das Spiel hat dennoch einen ausreichenden Spielwert: Mit 1, Spiel 2, Hand 3 mal Kreuz (12) = 36.

Allerdings kann damit nur die Lücke von einer Spitze ausgeglichen werden (bei nicht Mitreizen des Handspieles zur Erlaubnis des Solospiels), da das Handspiel das Spiel nur um 1 erhöht. Wenn beispielsweise der Karo-Bube auf der Hand liegt, ein Karo gespielt (Spielwertung gegen 3 Spiel 4 mal 9 = 36) werden soll und ein Bube in Pik oder Kreuz im nicht angesehenen Skat liegt, hat sich der Spieler trotz Handspiel überreizt, wenn er mehr als 27 gereizt hat (mit oder ohne 1 Spiel 2 Hand 3 mal 9 = 27). Wenn mindestens die ersten 3 Buben fehlen, ist diese Taktik somit äußerst gefährlich, während ohne 2 Spiel 3 mal 9 = 27 noch durch Handspiel (mit oder ohne 1 Spiel 2 Hand 3 mal 9 = 27) kompensiert werden kann.

### Spiel

Das eigentliche Spiel teilt sich in zehn Stiche. Der Spieler links vom Geber (Vorhand) spielt den ersten Stich an, indem er eine beliebige seiner Karten offen auf den Tisch legt. Im Uhrzeigersinn tun ihm die anderen Spieler (Mittel- und Hinterhand) dies gleich, bis von jedem Spieler eine Karte auf dem Tisch liegt. Mittel- und Hinterhand müssen dabei die von Vorhand gespielte Karte bedienen (bekennen): Hat Vorhand Trumpf bzw. eine Farbe gespielt, müssen sie jeweils auch eine Trumpfkarte bzw. eine Karte von der gleichen Farbe spielen. Falls sie keine solche haben, können sie eine beliebige Karte spielen.

Den Stich gewinnt, wer die ranghöchste Trumpfkarte im Stich gespielt hat oder, falls kein Trumpf gespielt wurde, die ranghöchste Karte der von Vorhand angespielten Farbe. Er zieht die drei Karten des Stichs ein und legt sie verdeckt vor sich auf einen Stapel. Die nachfolgenden Stiche laufen genauso ab, nur ist immer der Spieler Vorhand und spielt den Stich an, der den vorhergehenden Stich gewonnen hat. Die im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler sind dann entsprechend Mittelhand und Hinterhand.

- Bei den Farbspielen sind die Buben die ranghöchsten Trümpfe, in der absteigenden Folge: Kreuz, Pik, Herz, Karo. Die Rangfolge der übrigen Karten (sowohl Trumpf als auch andere) ist: As, 10, König, Dame, 9, 8, 7.
- Beim Grand ist es ebenso, nur sind die Buben dann die einzigen Trümpfe.
- Beim Nullspiel gibt es keinen Trumpf. Bube und 10 haben keine Sonderstellung, man sagt: sie reihen sich ein. Die Rangfolge ist: As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7.

Beim Farbspiel und Grand sind für das Spielergebnis die *Augen* der Karten maßgeblich; jede Partei zählt nach dem Spiel die Augen ihrer Stiche zusammen. Das As zählt elf Augen, die 10 zählt zehn Augen, der König vier, die Dame drei und der Bube zwei Augen. Die übrigen (9, 8, 7), die auch Luschen genannt werden, zählen nichts. Für den Alleinspieler zählen auch die gedrückten Karten bzw. bei einem Handspiel die beiden Karten im Skat.

Der Alleinspieler gewinnt sein Spiel (in der einfachen Gewinnstufe), wenn er mehr als die Hälfte aller Augen erhalten hat, also mindestens 61, während den Gegenspielern für den Sieg 60 Augen genügen. Daneben gibt es die Gewinnstufe *Schneider*, für die man mindestens 90 Augen braucht, und die Gewinnstufe *Schwarz*, für die man alle Stiche (nicht nur alle Augen) gewinnen muss.

Ein Nullspiel wird vom Alleinspieler gewonnen, wenn die Gegenspieler alle 10 Stiche bekommen, anderenfalls gewinnen die Gegenspieler. Hier gibt es keine verschiedenen Gewinnstufen.

### *Stiche*

Der Spieler links vom Geber spielt als erster eine beliebige Karte zum ersten Stich aus. Die anderen Spieler müssen dann im Uhrzeigersinn ebenfalls eine Karte derselben Farbe *bedienen*. Je nachdem, ob eine höhere oder niedrigere Karte bedient wird, spricht man von *übernehmen* oder *zugeben*. Wird eine Trumpfkarte angespielt, muss Trumpf bedient werden (Buben zählen dabei zur Trumpffarbe).

Hat ein Spieler keine Karte dieser Farbe, so darf er eine beliebige andere Farbe spielen. Spielt er eine Trumpfkarte, so spricht man davon, dass er sticht. Spielt er eine andere Farbe, obwohl er auch hätte trumpfen können, dann nennt man das *abwerfen* (er spart sich also seine Trumpfkarten für lohnendere Stiche auf). Je nachdem, ob der Stich vermutlich dem Gegner oder dem Partner zufallen wird, versucht man unpassende Karten loszuwerden oder zu *schmieren*, das heißt dem Partner Augen zukommen zu lassen.

Haben alle drei Spieler eine Karte gespielt, so bekommt derjenige Spieler die drei Karten, welcher die höchste Karte der geforderten Farbe gespielt hat. Hierbei gilt, wie eingangs erwähnt, die Rangfolge 7, 8, 9, Dame, König, 10, Ass. Karten anderer Farben spielen keine Rolle und gewinnen den Stich nie. Die Ausnahme ist hierbei die Trumpffarbe. Sind Trumpfkarten dabei, so entscheidet die höchste Trumpfkarte, wer die Karten bekommt.

Beim Nullspiel ändert sich die Reihenfolge der Karten, siehe Nullspiele.

## Wertung

Die Augen der Stiche der beiden Gegenspieler werden zusammengezählt, beim Solospieler werden die Augen der gedrückten Karten beziehungsweise des nicht aufgenommenen Skats mitgezählt. Die Summe der Kartenwerte wird wie folgt ermittelt: 7, 8, 9 zählen keine Augen (sie werden im Spielerjargon auch Luschen genannt), ein Bube 2 Augen, eine Dame 3, ein König 4, die 10 zählt 10 und ein As 11 Augen.

Insgesamt sind also 120 Augen im Spiel. Hat der Alleinspieler mindestens 61 Augen, so hat er gewonnen (sofern der Alleinspieler nur 60 Augen auf der Hand hat, so spricht man im Fachjargon vom „gespaltenen Arsch“ oder seltener „Spaltarsch“). Der Gegenpartei genügen jedoch 60 Augen zum Sieg. Hat der Spieler Schneider oder Schwarz angesagt oder so hoch gereizt, dass er die zusätzlichen Zähler benötigt, braucht er 90 oder mehr Augen beziehungsweise alle zehn Stiche, um zu gewinnen. Dabei ist zu beachten, dass auch ein Nullaugen-Stich, also ein Stich, der nur Luschen (7, 8, 9) enthält, einen Stich darstellt. Eine Partei, die einen oder mehrere solcher Stiche erzielt hat, ist demnach nicht schwarz gespielt worden. Zusätzlich ist die „Überreizregel“ zu beachten (siehe auch oben): Ein Spieler, der höher gereizt hat, als sein Spiel wert war, verliert.

## Nullspiele

Außer dem beschriebenen Normalfall gibt es Sonderspiele für den Fall, dass der Alleinspieler besonders niedrige, also in normalen Spielen schlechte, Karten hat:

- Null (Wert 23)
- Null Hand (Wert 35) (Der Spieler lässt den Skat unbesehen auf dem Tisch liegen)
- Null Ouvert (Wert 46) (Der Spieler legt dabei seine Karten offen auf den Tisch, darf aber vorher den Skat aufnehmen und zwei Karten „drücken“, die nicht gezeigt werden müssen.)
- Null Ouvert Hand (Wert 59) (Der Spieler lässt den Skat unbesehen auf dem Tisch liegen und legt seine Karten offen hin)

Diese Spiele gelten jeweils als gewonnen, wenn der Alleinspieler *keinen* Stich bekommt. Die Augenwertung spielt hier keine Rolle. Die Spiellogik wird dadurch quasi auf den Kopf gestellt.

Bei allen Nullspielen sind die Karten anders gereiht. Es gibt keinen Trumpf, die Reihenfolge ist 7-8-9-10-Bube-Dame-König-Ass (man sagt, „die 10 und der Bube sind eingereiht“).

Die Variante „Hand“ kann auch bei Farbspielen oder beim Grand gespielt werden; wer „Hand“ spielt, erhöht seinen Spitzenfaktor beim Reizen um eins. Bei allen Spielen außer „Null“ gilt „Hand“ als Voraussetzung für sowohl offene (Ouvert) als auch angesagte (Schneider oder Schwarz) Spiele.

## Aufschreiben

### → Skatabrechnung

Im Allgemeinen werden viele Spiele gemacht, so dass man für jeden Spieler eine Spielwertung notiert. Der Wert des Spiels ergibt sich wie unter „Reizen“ erklärt.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Punkte zu notieren:

- Es werden immer nur beim Alleinspieler Punkte aufgeschrieben: Hat er gewonnen, so bekommt er den Wert des Spiels als Punkte. Hat er verloren, dann wird ihm der doppelte Wert des Spiels abgezogen (bei offiziellen Turnieren vorgeschriebene Anschreibung) [2].
- Die Punkte werden grundsätzlich als Minuspunkte notiert: Gewinnt der Alleinspieler, bekommen beide Gegner (und ggf. der Geber beim Spiel zu viert) den Wert des Spieles als Minuspunkte notiert. Verliert er, bekommt er allein (wie oben) die doppelte Minuspunktzahl.
  - Beim Bierlachs wird diese Methode in *Runden von 301* (bei drei Spielern) oder *401* (bei vier Spielern) aufgeschrieben. Wer 301 beziehungsweise 401 oder mehr Minuspunkte erreicht, hat die Runde verloren, und danach geht das Spiel wieder bei null los.
- Der Solospieler bekommt 50 Punkte (und Punkte in Höhe des einfachen Spielwerts) für seine gewonnenen Spiele; verliert er, erhält er den doppelten Spielwert als Minuspunkte und die Gegenpartei am Dreiertisch je 40 Punkte. Beim Vierertisch erhält die Gegenpartei einschließlich des Kartengebers je 30 Punkte, wenn der Alleinspieler verliert. (*erweitertes Seeger-System*)
- Ursprünglich wurde Skat um Geld gespielt, wobei der Einsatz in Bruchteilen der Währung ausgedrückt wurde (zum Beispiel 1/10 Cent) und im Bezug zu den Punkten stand. Auch heute ist Skatspiel mit finanziellem Einsatz noch üblich.

## Quartett

### **Geschichte**

**Quartett** ist ein vor allem bei Kindern beliebtes Kartenspiel. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele *Quartette*, das sind Sätze von vier zusammengehörigen Karten, zu sammeln. Quartett ist unter den Namen *Happy Families* (Großbritannien), *Jeu de familles* (Frankreich), *Gioco delle famiglie* (Italien), *Authors* (Großbritannien und USA) bekannt.

Das erste Autoquartett wurde 1952 von der deutschen Firma ASS herausgegeben. Neben Autoquartetten gibt es Karten mit Fahrzeugen aller Art, wie Motorrädern, Schiffen und Flugzeugen. Abgesehen von technischen Themen werden verschiedenste Wissensgebiete für die Gestaltung von Quartettkarten herangezogen, wie etwa bei Städtequartetten.

Die in den USA übliche Bezeichnung *Authors* hat ihren Ursprung in einem weit verbreiteten Schriftsteller-Quartett. Ebenso gibt es Quartettkarten mit den Bildern von Päpsten oder bekannten Fußballspielern. Zu den Kuriosa unter den Quartettspielen

zählen ein Bierquartett, aber auch ein Diktatorenquartett oder ein Massenmörderquartett.

## Regeln

*Quartett* wird – klassisch – mit einem Paket traditioneller Spielkarten zu 32 Blatt gespielt, meistens aber mit speziellen Quartettkarten. Ein Paket Quartettkarten besteht meistens aus acht Quartetten, d.h. aus 32 Karten.

Zunächst werden die Karten gemischt und einzeln an die Spieler verteilt – dabei erhalten unter Umständen einige Spieler eine Karte mehr als andere. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer eindeutig bezeichneten Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt; z.B. „Eva, hast du den Herz-König?“ oder „Michael, hast du die Karte E3?“

Ein Spieler darf nur dann nach einer bestimmten Karte fragen, wenn er von dem betreffenden Quartett mindestens eine Karte in der Hand hält. Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie dem Fragenden herausgeben, und dieser darf weiterhin von seinen Mitspielern ihm fehlende Karten fordern. Wenn jedoch ein Befragter die gewünschte Karte nicht besitzt, dann ist dieser an der Reihe nach Karten zu fragen. Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett, z.B. vier Könige, besitzt, legt er dieses offen vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, so ist er aus dem Spiel, und sein linker Nachbar darf als nächster nach Karten fragen.

Wer bis Spielende die meisten Quartette sammeln kann, gewinnt.

### Das Spiel zu zweit

Wenn nur zwei Spieler teilnehmen, erhält jeder zehn Karten. Die restlichen Karten werden als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt. Wer eine gesuchte Karte nicht erhält, nimmt die oberste Karte des Stapels in sein Blatt, während der andere fragen darf. Ansonsten gelten die Regeln des Spiels für drei oder mehr Personen.

# Würfelspiele

## Kniffel

### Geschichte

**Kniffel** oder **Yahtzee** ist ein Würfelspiel, das von Schmidt Spiele und Hasbro angeboten wird. Da aber zum Spiel nur ein Würfelbecher mit fünf Würfeln und Schreibzeug erforderlich sind, wird es häufig ohne den vorgedruckten Block gespielt. Das Spiel ähnelt dem Würfelpoker, ist jedoch wesentlich jünger und wird mit herkömmlichen Spielwürfeln gespielt.

1956 wurde Yahtzee von E. S. Lowe vertrieben; 1973 kaufte Milton Bradley die E.S. Lowe Company. Bis dahin wurden weltweit bereits 40 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Da Hasbro 1984 MB übernommen hat, wird Yahtzee nun von Hasbro vertrieben. Laut Hasbro werden zurzeit jährlich 50 Millionen Yahtzee-Spiele verkauft. Kniffel wird seit 1972 von Schmidt Spiele vertrieben.

### Regeln

Jeder Spieler hat einen kleinen Zettel, auf dem er seine Ergebnisse eintragen muss. Gewinner ist, wer am Ende die höchste Summe auf seinem Zettel erzielen kann.

Gespielt wird mit fünf Würfeln. Es wird reihum gewürfelt. In jeder Runde darf man bis zu drei Mal hintereinander würfeln. Dabei darf man „passende“ Würfel zur Seite legen und mit den verbleibenden weiter würfeln. Spätestens nach dem dritten Wurf muss man sich für ein freies Feld auf dem Spielzettel entscheiden, welches nun mit dem Ergebnis dieses Wurfes bewertet wird.

Auf dem Zettel werden folgende Eintragungen gezählt:

Oberer Block („drinnen“ oder Sammeln):

Wenn man beim Sammeln in der Summe mindestens 63 Punkte (beispielsweise für jedes Feld drei Würfel) bekommen hat, gibt es einen Bonus von 35 Punkten (Jargon: man „kommt raus“, „man liegt im Soll“).

Unterer Block („draußen“):

Wenn man ein Ergebnis in ein Feld einträgt, bei dem die Bedingung nicht erfüllt ist (zum Beispiel wenn beim Feld Dreierpasch nicht drei Würfel gleich sind), dann wird das Feld gestrichen oder die Punktzahl „0“ eingetragen.

Wenn man bereits einen Kniffel unter „Kniffel“ mit 50 Punkten eingetragen hat und noch einen weiteren Kniffel erhält, dann kann dieser Kniffel in ein beliebiges freies Feld unter „Andere Spiele“ eingetragen werden mit 100 Punkten, unter „Sammeln“ mit 100 + den

zu zählenden Würfeln – wobei die 100 Punkte aber bei der Berechnung des Bonus nicht mitgezählt werden.

Ist der Spielzettel voll, so ist das Spiel beendet und die Punkte vom Sammeln und den anderen Spielen und eventuell der Bonus werden zusammengezählt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## **Mäxchen**

### **Geschichte**

**Meiern**, auch als **Mäxchen**, **Meier** und unter weiteren Bezeichnungen wie Mäx(le), Lügenmax(-mäx), Schummelmax, Mexican, Mexico, Meterpeter, Mäxchen Meier, Lügen, Riegen, Einundzwanzig u.ä. bekannt, ist ein bekanntes Würfelspiel.

### **Regeln**

Gespielt wird mit zwei Würfeln und einem Würfelbecher mit Untersetzer. Gewürfelt wird reihum. Der Würfelnde darf den ersten Wurf verdeckt ansehen. Anschließend wird der Untersetzer mit den vom Würfelbecher verdeckten Würfeln an den nächsten Spieler weiter gegeben, wobei die gewürfelten Punkte angesagt werden müssen. Sofern der Spieler die Runde nicht begonnen hat, muss seine Ansage die vorher verkündete Punktzahl übertreffen. Die angesagte Punktzahl kann wahr sein oder gelogen. Der nächste Spieler hat folgende zwei Möglichkeiten:

- er würfelt selbst wie oben beschrieben und muss eine höhere Punktzahl ansagen
- er kann die Ansage bezweifeln und schaut die Würfel an

Deckt ein Spieler auf, so bekommt entweder der enttarnte Lügner oder der zu Unrecht Zweifelnde einen Minuspunkt. Daraufhin beginnt der aufdeckende Spieler die nächste Runde. Bei der Variante als Trinkspiel muss für jeden Minuspunkt sofort eine vorgegebene Menge getrunken werden.

# Paschen

## Geschichte

**Paschen** von frz. **Passe-dix**, **Knobeln**, **Knöcheln**, **Knockeln** oder einfach **Würfeln** ist eines der ältesten und verbreitetsten Hasardspiele und wird mit einem Becher (Würfelbecher) und drei Spielwürfeln in verschiedenen Varianten gespielt.

Die folgende Beschreibung stützt sich auf *Pierers Universal-Lexikon* von 1857–65 und das *Brockhaus Konversationslexikon* von 1894–96. Dieselbe Regel findet sich in Friedrich Antons *Encyklopädie der Spiele* von 1889 unter dem Namen **Elf hoch**. *Elf hoch mit drei Würfeln* wird auf der Liste verbotener Spiele des k.u.k. Justizministeriums von 1904 angeführt.

## Regeln

Ein Spieler, der Bankhalter, setzt einen bestimmten Betrag (das Banco), die anderen Spieler, setzen dagegen.

Möchte ein Spieler alleine einen Einsatz in der Höhe der Banksumme tätigen, so ruft er „Banco“, die Einsätze der übrigen Spieler werden sodann zurückgewiesen.

Will niemand Banco spielen, so darf die *Vorhand*, das heißt der Spieler zur Rechten des Bankhalters, als erster setzen. Setzen die Gegenspieler insgesamt mehr als in der Bank liegt, so werden die überschüssigen Einsätze zurückgewiesen.

Setzen die Gegenspieler jedoch insgesamt weniger als in der Bank liegt, so wird der überschüssige Betrag dem Bankhalter zurückerstattet.

Sind die Einsätze gemacht, so wirft der Bankhalter drei Würfel.

- Wirft der Bankhalter elf oder mehr Augen, so gewinnt der Bankhalter, davon leitet sich der französische Name *passe-dix* (dt. überschreite zehn) ab.
- Wirft der Bankhalter zehn oder weniger Augen, so gewinnen die Gegenspieler im Verhältnis 1:1

(vgl. die Wetten auf Big und Small bei Sic Bo).

Manchmal wird so gespielt, dass Würfe mit drei verschiedenen Augenzahlen nicht gewertet und wiederholt werden.

Verliert der Bankhalter, so muss er die Bank an seinen rechten Nachbarn abgeben; es sei denn, er hat ein Tripel (*Jungfernpasch*) geworfen, in diesem Fall darf der Bankhalter, wenn er möchte, ein neues Banco setzen und die Würfel behalten.

Gewinnt der Bankhalter, so darf er weiterhin die Bank halten, aber vorläufig nichts daraus entnehmen, es sei denn, er hat mit einem Tripel gewonnen. Gibt er jedoch die Bank ab, so gehört der Bankinhalt natürlich dem Bankhalter.

Die Abwicklung der Wetten ist derjenigen beim Baccara chemin de fer, Hazard bzw. dem privatem Craps sehr ähnlich.

## Denkspiele

### Sogo

#### **Geschichte**

**Sogo** (auch unter **Raummühle**, **3D-Mühle**, **3D Tic Tac Toe**, **Vier gewinnt Professional** und anderen Namen vertrieben) ist ein strategisches Brettspiel für zwei Personen. Das Spiel erschien 1967 in den Vereinigten Staaten als **Score Four**. In Deutschland ist das Spiel 1974 bei Ravensburger als *Sogo* in der *Traveller*-Serie erschienen. In der DDR wurde es als **Raum Mühle** durch den VEB Thüringer Schmuck in Waltershausen produziert.

#### **Regeln**

##### **Erste Variante**

Abwechselnd stecken die beiden Spieler eine Kugel auf einen Stab. Eine Mühle entsteht, wenn vier gleichfarbige Steine senkrecht übereinander, waagrecht nebeneinander, diagonal in einer Ebene oder aber auch diagonal nach oben (auch in der Diagonalen) gesetzt werden. Sobald ein Spieler eine Mühle hat, gewinnt er.<sup>[3]</sup> Das Spiel endet unentschieden, wenn alle 64 Kugeln gespielt wurden, ohne dass eine Mühle zustande kam.

##### **Zweite Variante**

Gelingt eine Mühle, darf dem Gegner, wie beim herkömmlichen Mühlespiel, ein Spielstein weggenommen werden. Gewinner ist der, der am Ende die meisten Spielsteine des Gegners erobert hat.<sup>[4]</sup>

## Memory

### Geschichte

Das Memory von Ravensburger ist inspiriert vom „Zwillingsspiel“ der Autorin Berta von Schroeder, welches kommerziell keinen Erfolg hatte und auch nicht die erste Version des Spiels war. Dieses Spiel gelangte 1946 nach London zum Schweizer Militärattaché William Hurter. Das von ihm weiterentwickelte Legekartenspiel erschien nach seiner Rückkehr in die Schweiz erstmals 1959 im Verlag Otto Majer in Ravensburg (heute *Ravensburger Spieleverlag*), nachdem ein Versuch, das Spiel bei Edition Carlit herauszugeben, erfolglos war, weil Edition Carlit bereits ein ähnliches Spiel mit dem Namen *Punta* führte. Zur Entstehung des Namens sagte der langjährige Verlagsleiter und Spielexperte Erwin Glonnegger:

„Als ich ihn (*Hurter*) damals gefragt hab, wie heißt das Spiel eigentlich, sagte er: Na, ja, wir haben da keinen so richtigen Namen dafür, in Basel heißt das Spiel „Zwillingsspiel“, aber die Nachbarskinder, wenn die immer kamen zum Spiel, oder wenn sie spielen wollten, sagten die: Let's play your memory game. Da sagte ich: da haben wir doch einen Titel, den nehmen wir.“

Das Memory von Ravensburger, von dem bis heute mehr als 50 Millionen Stück in 70 Ländern verkauft wurden, wird vom Verlag als sein größter Erfolg bezeichnet.

### Regeln

Paare gleicher, verdeckt aufliegender Kärtchen müssen durch Aufdecken im Wechsel der Spieler erkannt werden.

## Master Mind

### Geschichte

Mastermind wurde 1970 von Mordechai (Marco) Meirovitz, einem in Paris lebenden israelischen Telekommunikationsexperten, erfunden. Nachdem mehrere Spielefirmen das Spiel ablehnten, stellte er das Spiel 1971 auf der Nürnberger Spielwarenmesse vor. Die von Edward Jones-Fenleigh 1946 gegründete kleine englische Firma Invicta Plastics aus Leicester kaufte alle Rechte; Edward Jones-Fenleigh verfeinerte das Spiel und es wurde dann 1971/72 als *Mastermind* veröffentlicht. Es war sofort sehr erfolgreich und wurde im Vereinigten Königreich als erstes *Game of the Year* 1973 von der British Association of Toy Retailers ausgezeichnet, bis dahin hatte die British Association of Toy Retailers seit 1965 jedes Jahr ein Spielzeug (*Toy of the Year*) prämiert.

Das Spiel erschien 1973 bei Parker Brothers, 1981 bei Pressman Toy und bei vielen anderen Verlagen. Es erschienen auch mehrere Varianten bei verschiedenen Verlagen.

Mastermind für vier Spieler wurde 1980 patentiert.

Im deutschsprachigen Raum wurde es anfangs unter Namen *SuperHirn* und später auch als *Mastermind* vertrieben. In der DDR wurde es unter *Variablo* (VEB Berlinplast) oder *Super Code* (VEB Plasticart) verkauft und im englischsprachigen Raum hauptsächlich als *Mastermind* vertrieben.

Heute hat Invicta das Spiel an Hasbro, Pressman Toy und Orda Industries lizenziert.

## Regeln

Ein Spieler (der Codierer) legt zu Beginn einen vierstelligen geordneten Farbcode fest, der aus sechs Farben ausgewählt wird; eine Farbe kann auch mehrmals verwendet werden. Der andere Spieler (der Rater) versucht, den Code herauszufinden. Dazu setzt er einen gleichartigen Farbcode als Frage; beim ersten Zug blind geraten, bei den weiteren Zügen mit Hilfe der Antworten zu den vorangegangenen Zügen.

Auf jeden Zug hin bekommt der Rater die Information, wie viele Stifte er in Farbe und Position richtig gesetzt hat und wie viele Stifte zwar die richtige Farbe haben, aber an einer falschen Position stehen. Ein Treffer in Farbe und Position wird durch einen schwarzen Stift angezeigt, ein farblich richtiger Stift an falscher Stelle durch einen weißen Stift. Es gibt auch Versionen mit roten statt schwarzen Stiften zur Anzeige von Treffern in Farbe und Position. Alle Fragen und Antworten bleiben bis zum Ende des Spiels sichtbar.

Ziel des Raters ist es, den Farbcode mit möglichst wenigen Fragen zu erraten. Es gibt auch Varianten mit zwei Spielbrettern, wo jeder zugleich auf einem Brett Rater und auf dem anderen Brett Codierer ist und beide abwechselnd fragen. Die Aufgabe des Codierers nach dem Festlegen des Farbcodes ist vollkommen vorherbestimmt; er hat keinerlei Wahl, kann sich freilich noch irren, weshalb der Part des Codierers einem Computer anvertraut werden kann.

Gesucht ist der Farbcode:

grün – rot – blau – grün

**1. Rateversuch:** rot – gelb – rot – grün

**Antwort:** Einmal schwarz (weil an der vierten Position grün richtig ist), einmal weiß. (weil rot im gesuchten Code einmal vorkommt, aber nicht an der ersten oder dritten Stelle)

**2. Rateversuch:** grün – grün – orange – rot

**Antwort:** Einmal schwarz (weil grün diesmal an der ersten Position richtig ist), zweimal weiß. (weil 1. grün im gesuchten Code ein zweites mal vorkommt, aber nicht an der zweiten Position und 2. rot im gesuchten Code vorkommt, aber nicht an der vierten Position)

Wenn der richtige Farbcode gefunden wurde, lautet die Antwort viermal schwarz. Der ratende Spieler hat normalerweise zwölf Versuche, um die richtige Lösung zu finden. Je nach Ausführung des Spiels kann diese Anzahl variieren; die kleinere Reise-Ausführung bietet nur Platz für sechs Versuche.

## Rollenspiele

### Spiel des Lebens

#### Geschichte

Das Spiel beruht auf dem von dem Lithographen Milton Bradley 1860 entwickelten und 1861 in den USA veröffentlichten Spiel *The Checkered Game of Life*, welches wiederum auf dem noch viel älteren Spiral-Laufspiel *Gänsespiel* beruht.

1959 wurde der Spielzeug- und Spieleentwickler Reuben Klamer von MB beauftragt, ein Spiel anlässlich des 100jährigen Bestehens von Milton Bradley zu entwickeln. Er wurde durch *The Checkered Game of Life* inspiriert, welches er in den Archiven von Milton Bradley entdeckt hatte. 1960 wurde das Spiel dann in den Vereinigten Staaten als *The Game of Life* veröffentlicht. Das Spiel ist heute noch erhältlich und wird vom MB-Aufkäufer Hasbro in 20 verschiedenen Sprachen vertrieben. Es existieren auch Computerspiel-Versionen.

Im Laufe der Zeit wurden an der deutschen Version Änderungen vorgenommen. So änderten sich die Gehälter der verschiedenen Berufe (ursprünglich über die Universität: Arzt 20.000, Journalist 10.000, Rechtsanwalt 15.000, Lehrer 8.000, Physiker 10.000 oder Assistent 6.000; bei Wahl Geschäft Angestellter 5.000), auch wurde der 20.000-Schein abgeschafft, der in den ersten Auflagen noch vorhanden war (zusätzlich änderte sich die Farbe des 50.000-Scheines von hellgrün auf das Gelb des 20.000-Scheines). Auch wurden die Beträge auf den Feldern geändert. So lag in der ersten Version der Höchstbetrag, den man auf einem Feld bekommen konnte, bei 400.000 (Lizenzgebühr für eine Erfindung).

#### Regeln

Alle Spieler ziehen reihum, gewürfelt wird mit dem bereits erwähnten „Glücksrad“. Ein jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels gerade sein Abitur abgeschlossen und steht vor der Entscheidung, ob er gleich „losarbeiten“ will und sofort Gehalt erhält oder einen Kredit für ein Studium aufnimmt, wodurch er mehr Auswahlmöglichkeiten bezüglich seines zukünftigen Gehaltes und auch eine bessere Aussicht auf ein höheres Gehalt bekommt. Sobald ein Spieler einen Beruf (von „Verkäufer“ über „Rockstar“ bis „Anwalt“ sind verschiedenste vertreten) ergriffen hat, bekommt er vor jedem seiner weiteren Züge sein Gehalt ausgezahlt, dreht dann das Glücksrad und zieht die entsprechende

Anzahl Felder voran. Auf roten Stoppfeldern muss er vorzeitig halt machen, bei Weggabelungen muss er sich entscheiden, wo er langgeht. Abschließend führt er die Anweisungen des Feldes, auf dem er gelandet ist, aus, die Spanne reicht hier vom Gewinn oder Verlust kleinerer Geldbeträge über Casinospiele bis zur Geburt von Kindern, welche dann hinter dem Ehepartner im Auto Platz nehmen. So würfelt ein jeder Runde um Runde, kauft so viele Statussymbole (als Schutz vor bösen Ereignissen) und Lebensversicherungen (als langfristige Geldanlage) wie möglich, bis schließlich die Pensionierung erfolgt. Ab diesem Zeitpunkt hat man noch etwa 25 Felder zu überwinden, welche einen den Großteil des angesparten Vermögens wieder verlieren lassen, bevor man endlich in der „Herrschaftlichen Villa“ ankommt, sofern man nicht schon zuvor pleite gegangen ist und im Altersruhesitz auf die verbleibenden Spieler wartet und sich mit Glücksspiel die Zeit vertreibt. Ist schließlich der letzte Spieler in einem der beiden Gebäude angekommen, so wird das Geld ausgezahlt, der vermögendste Spieler hat schließlich gewonnen.

## Risiko

### **Geschichte**

Risiko wurde Anfang der fünfziger Jahre von dem französischen Filmregisseur Albert Lamorisse erfunden. Die erste Version wurde vermutlich 1955 vom Autor selbst herausgegeben. 1957 veröffentlichte die Miro Company es unter dem Titel *La Conquête du Monde (Die Eroberung der Welt)*. Danach wurde es von dem Spieleentwickler und Bridge-Experten Jean-René Vernes spielbarer gemacht und erhielt den Namen *Risk (Risiko)*. 1959 erschien die erste US-amerikanische Version im Hause Parker. 1961 brachte Schmidt Spiele die erste deutsche Version heraus.<sup>[3]</sup> In den 1970er Jahren brachte dann Parker auch eine deutsche Version heraus. Sowohl Miro Company als auch Parker Brothers sind heute im Besitz von Hasbro.

### **Regeln**

Vor dem Spiel müssen sich die Teilnehmer auf das Ziel des Spieles verständigen. Entweder auf die Eroberung der ganzen Welt oder sie ziehen jeweils eine Aufgabenkarte und erfüllen den dort beschriebenen Auftrag, d. h. sie versuchen gegen die Interessen der anderen Mitspieler einzelne Kontinente oder Länder zu erobern. Im weiteren Spielverlauf gelten für beide Spielvarianten nun dieselben Regeln.

Zu Beginn eines Spiels werden die Länderkarten reihum verdeckt an die Mitspieler verteilt. Die Mitspieler positionieren jeweils eine Armee in den Ländern, für die sie eine Länderkarte erhalten haben. Danach wird reihum eine feste Anzahl von Soldaten ( $2 * \text{Gesamtanzahl der Länder} / \text{Anzahl der Spieler}$ ) auf die eigenen Länder verteilt, indem ein Spieler bei jedem Durchgang genau eine Einheit auf genau ein eigenes Land setzt. Im Anschluss werden sämtliche Länderkarten wieder dem Spiel zugeführt und auf einem Kartenstapel vorgehalten, von wo sie ein Spieler als Belohnung für die erfolgreiche Eroberung eines Landes erhält.

Nach dem Verteilen von Länder und Armeen beginnt das eigentliche Spielgeschehen. Jeder Zug eines Spielers besteht dabei aus drei aufeinander folgenden Phasen, deren Reihenfolge genau zu beachten ist:

Phase 1: Zu Beginn einer Runde erhält der Spieler, der an der Reihe ist, Verstärkungen nach bestimmten Regeln (Anzahl der Länder/Halten von Kontinenten/Eintausch von Länderkarten), die er auf seine Länder aufteilen kann.

Phase 2: Nach dem Verteilen der Verstärkungen kann der Spieler Länder erobern, welche sich in Besitz von Mitspielern befinden. Die Eroberungsaktion wird mit Hilfe der Würfel ausgeführt. Der Angreifer darf im Optimalfall drei Würfel benutzen, der Verteidiger zwei. Bei größeren Truppenkontingenten wird solange gewürfelt, bis der Verteidiger keine Truppen mehr hat und somit der Angreifer dieses Land unter seinen Besitz gebracht hat, der Angreifer den Angriff vorzeitig abbricht oder keine Truppen mehr für einen Angriff hat. Bei erfolgreicher Eroberung mindestens eines Landes erhält der Spieler eine Länderkarte.

Phase 3: Nach Beendigung aller Eroberungsaktionen kann der Spieler anschließend seine Einheiten nach bestimmten Regeln verschieben. Auf jedem Gebiet muss dabei mindestens eine Armee zurückbleiben, um das Land zu sichern.

Die im Laufe der Jahre immer wieder vorgenommenen Änderungen an den Regeln führen oftmals dazu, dass sich Spieler vor Beginn einer Partie auf eine Regelvariante verständigen müssen, um während des Spiels Konflikte zu vermeiden. Auch über in den Reguliarien teilweise nicht konkretisierte Abläufe sollten sich die Spieler verständigen. Beispielsweise ist in der deutschen Spielanleitung nicht genau erläutert, ob die an einer Schlacht beteiligten Spieler beide gleichzeitig würfeln oder der Verteidiger erst nach dem Angreifer würfelt, um anhand dessen Würfelergbnisses zu entscheiden, ob er mit einem oder mit beiden Würfeln verteidigt.

## Geschicklichkeitsspiele

### Mikado

#### Geschichte

**Mikado** ist ein bekanntes Geschicklichkeitsspiel aus Europa, das aus dem Chien Tung-Orakel entstanden ist: Mikado besteht ebenfalls aus mehreren bunten Holzstäbchen.

## Regeln

### Bestandteile

Das übliche Mikadospiel besteht aus 41 Stäben (*Mikadostäbchen, Mikadostäbe*) von ca. 18 cm Länge und 3 mm Dicke. Die Enden der Stäbe sind zugespitzt. Die Stäbe sollten absolut gerade und gleich dick sein. In der Regel werden die Mikadostäbchen aus Holz gefertigt.

Die Stäbe haben farbige Kennzeichen, die verschiedenen Werten entsprechen:

Name	Farbcode	Wert	Anzahl
Mikado	dünne blaue Spirallinie (oder schwarze Streifen)	20	1
Mandarin	blau-rot-blau	10	5
Bonzen (jap. bōzu->Bonze)	rot-blau-rot-blau-rot	5	5
<u>Samurai</u>	rot-gelb-blau (oder rot-grün-blau)	3	15
Kuli (chin. guli für „Arbeiter“)	rot-blau	2	15

Insgesamt gibt es also 170 Punkte.

### Spiel



Mikado

Das Spiel wird auf einem Tisch oder auf glattem Boden gespielt.

Der erste Spieler stellt alle Stäbe gebündelt auf den Tisch und lässt sie umfallen. Hier gibt es mindestens zwei Methoden:

1. Alle Stäbe mit einer Hand halten und loslassen
2. Stäbe mit zwei Händen halten, durch Verdrehen auffächern, dann fallen lassen

In jedem Fall liegen die Stäbe danach chaotisch übereinander auf dem Tisch.

Nun soll ein Stab nach dem anderen weggenommen werden, ohne dabei andere Stäbe zu bewegen. Auch hier gibt es mehrere Techniken: Per Hand:

- einfach nehmen („einsame“ Stäbe)
- vorsichtig wegrollen (mehrere Stäbe nebeneinander)
- herausziehen (freier Stab zwischen anderen)
- aufstellen, indem man auf das spitze Ende drückt (Stäbe, die nur mit einem Ende den Boden berühren)
- gleichzeitig beide Enden berühren und hochheben (aufliegender Stab)

Wer bereits im Besitz des Mikados (oder auch nur eines Mandarins bei vereinfachten Regeln) ist, darf auch diesen als „Helfer“ benutzen:

- Stab mit der Spitze wegrollen
- unter den Stab gehen und dann hochwerfen

Bewegt sich bei dem Versuch ein zweiter Stab (üblicherweise kommentiert mit „hat gewackelt“), wird abgebrochen. Die verbleibenden Stäbe werden eingesammelt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Nach einer bestimmten Anzahl von Runden (normalerweise fünf) hat der Spieler gewonnen, der die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Gleichstand zweier Spieler gewinnt der, der die meisten Stäbe besitzt, bei nochmaligem Gleichstand wird eine weitere Runde gespielt.

### **Regelvarianten**

- Ein „schlechter“ Wurf darf wiederholt werden
- Man darf aufstehen, aber nicht den eigenen Platz verlassen
- Der Stapel wird nicht neu gemischt, sondern der nächste Spieler macht weiter
- Wer das Wackeln verursacht, verliert seine erreichten Punkte. Man darf aber abbrechen und dem nächsten Spieler den "unmöglichen" Zug überlassen
- Wer Kuli, Samurai, Bonzen und Mandarin in genau dieser Reihenfolge aufnehmen kann, erhält einen Bonus (z.B. doppelte Punktzahl)

Erlaubte Helfer:

- Mikado nur, wenn der Spieler auch einen Stab jeder anderen Art hat (Kuli, Samurai, Bonzen, Mandarin)
- Mikado (traditionell)
- Mikado / Mandarin (vereinfacht)
- Mikado / Mandarin / Bonzen

- Jeweils genau der passende Helfer; der Mikado muss also ohne Helfer aufgenommen werden
- Wer den falschen Stab als Helfer benutzt, verliert seine Punkte dieser Runde.

Der Stab, bei dem „es gewackelt hat“:

- geht noch an den Spieler
- wird herausgenommen
- wird sofort fallen gelassen

## Murmelspiel

### Geschichte

Funde aus babylonischer, römischer und germanischer Zeit belegen, dass das Murmelspiel bereits sehr alt ist. Die ältesten Murmeln datieren von 3000 vor Chr. Eine Anzahl runder Schmucksteine fand man als Beigabe im Grab eines ägyptischen Kindes in Nagada. Im Britischen Museum lagern Murmeln aus Kreta, die auf 2000 – 1700 vor Chr. datieren. Gefunden wurden sie in der Minoischen Ausgrabungsstätte beim Berg Petsofas in der Nähe von Palekastro.

Seit der Zeit um 1500 scheinen aufgrund archäologischer Funde die verschiedenen Spiele, die man mit Murmeln, Klickern oder Schussern spielen konnte, in Mitteleuropa an Beliebtheit deutlich zuzunehmen. Kugelgröße, Material und Farbigekeit der Murmeln wurden vielfach variiert: Neben unterschiedlichen Murmeln aus unglasierter oder weiß engobierter roter Irdenware, finden sich vor allem braune Faststeinzeugmurmeln oder seit der Mitte des 19. Jh. Murmeln aus Glas.<sup>[1]</sup>

Die Produktion von Glasmurmeln begann erst 1848 im thüringischen Ort Lauscha. Dort erfand der Glasbläser Christoph Simon Karl Greiner die so genannte Märbelschere. Märbel ist das itzgründische Wort für Murmel, das auch in das Hochdeutsche übernommen wurde. Im September 1848 erhielt Christoph Simon Karl Greiner die Konzession zur alleinigen Herstellung von Künstlichen Achat- und Edelstein-Kugeln. Die in allen möglichen Farben mit kunstvollen und geschwungenen Spiralmustern im Inneren der Glasmurmeln hergestellten Kugeln werden auf traditionelle Weise durch Zugabe von Farbe oder farbigen Glasbändern und Schleifen zu dem entnommenen Glasposten hergestellt.

### Regeln

Die Spielvariationen und Regeln sind so zahlreich wie die Farben der kleinen Kugeln. Meist wird im Freien auf festem Erdboden gespielt. Dort ist es am einfachsten, mit dem Schuhabsatz ein etwa faustgroßes Loch zu fabrizieren und den lockeren Boden darum wieder festzustampfen oder die bei anderen Varianten üblichen Abwurflinien zu kennzeichnen. Für kleine Kinder gibt es auch Kugelbahnen (auch Murmel- oder Kullerbahnen genannt, wie etwa Cuboro) aus Kunststoff oder Holz.

## Wert

In der Regel wird den Murmeln je nach Ausführung ein bestimmter Wert zugewiesen. Dies ist wichtig, da es bei den meisten Spielen auf einen gleichwertigen Einsatz ankommt. Einfache Glasmurmeln mit einem Durchmesser von rund 1 cm haben meist den Wert *Einer*. Größere Murmeln gelten im Spielwert als *Zweier*, *Fünfer* oder *Zehner*. Eine wichtige Rolle spielt auch das Innenleben der Murmel. Je nach Färbung der eingebrachten Verzierungen ergeben sich andere Werte. Kugeln aus anderen Materialien wie Porzellan oder Stahl erzielen je nach Größe noch höhere Werte als *Fünfundzwanziger* oder *Fünfziger*.

Die genaue Zuweisung der Werte wird regional sicher unterschiedlich gehandhabt.

## Varianten (Auswahl)

Hier nur einige der zahlreichen Varianten und Regelauszüge. In anderen Ländern existieren noch ausgefallenerere Techniken und Spielziele:

### *Loch oder Einloch oder Kreisje*

Die Spieler nehmen etwa 5 bis 8 Schritte vor einem faustgroßen Loch im Boden Aufstellung, nachdem sie zuvor die Reihenfolge ausgehandelt haben (Abzählreim oder Zuruf). Jeder wirft nun 3 oder mehr (je nach Absprache) Klicker nach dem Loch. Je nach der Entfernung der einzelnen Klicker vom Loch wird nun weitergespielt. Der Spieler, der die meisten bereits im Loch unterbrachte oder derjenige, dessen Klicker dem Loch am nächsten liegen, beginnt. Er schiebt die am Boden liegenden Kugeln mit den Fingern ins Loch. Verfehlt er, ist der nächste dran. Wer die letzte Kugel einloch, ist Sieger und erhält entweder alle Murmeln oder einen zuvor ausgehandelten Einsatz. Die Verlierer können nun den Gewinner ihrerseits wieder herausfordern, um die verlorenen Murmeln zurück zu holen.

### *Fünferloch*

Fünf Löcher werden wie auf einem Würfel dargestellt in die Erde gegraben. In jedes Grübchen wird nun der vorher vereinbarte *Einsatz* gelegt. Nun darf sich jeder versuchen. Wer in ein Loch trifft, erhält die darin befindlichen Murmeln. Wer daneben trifft oder in ein bereits leeres Loch, muss die Murmel als nächsten Einsatz abgeben.

### *Dotzen oder Andotzen*

Eine Linie kennzeichnet das *Standmal*. Ein Spieler wirft von dort seine Murmel. Der andere versucht, diese durch einen *Daumenschuss* zu treffen. Gelingt es ihm, gehört die Murmel ihm. Verfehlt er, ist der andere dran. Wer die zuerst geworfene Kugel trifft, ist der Gewinner.

### *Augenschuss*

In einen kleinen eingezeichneten Kreis legt jeder den Murmel-Einsatz. Mit geschlossenen Augen stellt man sich nun über den Kreis und lässt die Murmel aus

Kopfhöhe fallen. Wird dabei eine im Kreis befindliche hinausgeschlagen, gehört sie dem Treffenden.

Dieselbe Variante kann man auch spielen, indem man die aus einer vereinbarten Entfernung die Kugeln vom Boden aus hinaus zu schnippen versucht.

### **Burgen treffen *oder* Schlösschen**

Jeder baut vor sich eine kleine *Burg* oder ein *Schloss* auf, indem er aus vier Murmeln eine Pyramide bildet. Wem es gelingt, durch einen Murmeltreffer diese zu zerstören, erhält alle Vier. Ansonsten verbleiben die Fehlversuche beim Gegner.

## **Dosenwerfen**

### **Geschichte**

Dosenwerfen ist ein eher im deutschsprachigen Raum verbreitetes Unterhaltungsspiel. In Großbritannien nutzt man leere Kokosnussschalen auf Stangen zum Abwerfen. Dort ist es bereits im Oxford English Dictionary als *Coconut shy* im Jahre 1903 erwähnt. Der Schriftsteller H. G. Wells beschreibt ein derartiges Jahrmarktsvergnügen in seiner Erzählung Der Unsichtbare 1897.

### **Regeln**

Um Dosenwerfen zu spielen, werden mehrere meist 500-ml-Dosen pyramidenförmig übereinandergestapelt. Dazu werden drei Dosen in der untersten Reihe übereinandergestellt, in der darüber zwei und schließlich oben noch eine. Auch ein Aufbau mit 5 - 4 - 3 - 2 - 1- Dosen ist möglich. Anschließend wird die Dosenpyramide mit etwa tennisballgroßen Bällen aus Stoff beworfen, was zur Folge hat, dass bei Erfolg die Pyramide zumindest in Teilen einstürzt.

Für jede Dose, die nicht mehr steht, gibt es einen Punkt. Meistens hat der Werfer drei Bälle zur Verfügung, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Auf vielen Jahrmärkten wird oft nur dann ein Gewinn in Form eines Sachpreises ausgezahlt, wenn es gelingt, alle Dosen von ihrem Standort in das darunter befindliche Auffangnetz zu befördern.

# Dreibeinlauf

## **Geschichte**

Dreibeinlauf gehörte im Mittelalter zu den Spielen, mit denen Kinder – die damals oft bereits ab dem sechsten Lebensjahr als arbeitsfähig galten – auf spielerische Weise auf die Arbeitswelt der Erwachsenen vorbereitet wurden. Auch als Wettkampf hat *Dreibeinlauf* eine lange Tradition: Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts, als Sportarten wie Sackhüpfen und Tauziehen noch olympische Disziplinen waren, galt der *Dreibeinlauf* als ernst zu nehmende Sportart.

Der inoffizielle und bis heute unerreichte Weltrekord im *100-Meter-Dreibeinlauf* wurde 1896 von den deutschen Läufern Ernst Schultze und Emil Wernicke vom Berliner FC Germania 88 aufgestellt, die für die Distanz eine legendäre Zeit von 12,8 Sekunden benötigten. Der historische Lauf wird heutzutage gelegentlich im Rahmen von Sportfesten etc. ausgetragen, wobei neben dem Wettkampfcharakter der „Wettstreit von dreibeinigen Wesen“ teils auch als Beitrag zum Unterhaltungsprogramm dient. So wurde zum Beispiel zum Abschluss eines Festes anlässlich des 100-jährigen Bestehens des Berliner Leichtathletik-Verbandes im Jahre 2004 ein *100-Meter-Dreibeinlauf* gestartet.

Im Rahmen von Übungen der leichtathletischen Bewegungsabläufe gehört der *Dreibeinlauf* zu den historischen Formen der Leichtathletik im Schulsport. Als Lauf- und Koordinierungsübung hat er auch heute noch Bedeutung bei spielerischen Läufen und Laufspielen im schulischen Sportunterricht. Darüber hinaus gehört der *Dreibeinlauf* als „Klassiker“ zum Standardrepertoire von schulischen Sportfesten und -tagen. Im Behindertensport wird er bei Übungen mit Partner eingesetzt, wie zum Beispiel bei dem infolge seiner hohen therapeutischen Wirkung oft angebotenen Trampolinturnen für Behinderte.

Bekannt und beliebt ist der *Dreibeinlauf* heutzutage vor allem auf Kinderfesten jeglicher Art sowie bei Kinder- und Jugendfreizeiten und Aufenthalten in Schullandheimen und Ferienlagern etc. Darüber hinaus gilt er als ein beliebtes Partyspiel<sup>[12]</sup> und wird auch auf Veranstaltungen mit „Mitmachcharakter“, wie zum Beispiel auf Betriebs-, Bürger-, Straßen- und Spielfesten etc., oft für alle Altersklassen angeboten.

## **Regeln**

### **Vorbereitung und Zubehör**

Die Vorbereitung ist gering. Die Unterschenkel der je benachbarten Beine der Schulter an Schulter nebeneinander stehenden Läufer werden zusammengebunden, meist knapp oberhalb des Knöchelbereiches, teils auch noch ein zweites Mal im Schienbeinbereich.

Als „Fußbinden“ eignen sich Abschnitte von Seilen, dicken Schnüren oder Stoffstreifen. Letztere empfehlen sich wegen der geringeren Verletzungsgefahr, weshalb teilweise auch Klettbander verwendet werden. Beim Laufen haken die beiden Läufer die je benachbarten Arme ineinander und können sich so gegenseitig stützen.

Die Laufbahn wird je nach Örtlichkeit mit meist einfachen Mitteln markiert und abgesteckt.

### **Mitspieler und Regeln**

Im Normalfall bilden je zwei Läufer bzw. Mitspieler ein Paar, ein „dreibeiniges Wesen“. Um einen Wettkampf von zwei Paaren gegeneinander führen zu können, sind somit mindestens vier Läufer bzw. Mitspieler erforderlich. Die Gesamtzahl der Teilnehmer ist beliebig hoch, wobei auch zwei oder mehrere Mannschaften gegeneinander antreten können, die jeweils aus einer gleichhohen Anzahl von Zwei-Personen-Teams bestehen.

Da bei Stürzen sowie beim Umfallen oder Umknicken eine erhöhte Unfallgefahr besteht, ist *Dreibeinlauf* erst für ein Alter ab etwa 10 Jahren geeignet. Bei ausreichender Anleitung und Aufsicht kann er aber auch von jüngeren Altersklassen durchgeführt werden, dann meist über kürzere Distanzen und auf einem Untergrund mit geringerer Verletzungs- und Unfallgefahr, wie zum Beispiel auf Rasenflächen.

Üblich sind Distanzen von etwa 50 Meter, teils wird auch die historische Distanz von 100 Meter ausgetragen. Die Dauer bei Wettlaufspielen von Kindern beträgt etwa drei Minuten; bei sportlicher Austragung von *Dreibeinlauf*-Wettkämpfen ergeben sich je nach Distanz kürzere Laufzeiten. Die schnellere – und meistens geschicktere – Mannschaft gewinnt. Es kommt beim *Dreibeinlauf* vor allem darauf an, dass die beiden Teilnehmer ihren Bewegungsablauf koordinieren und auf den Partner Rücksicht nehmen. Dabei bestimmt die langsamere Person die Schnelligkeit.

## **Fadenspiel**

### **Geschichte**

Das Spiel besitzt keinen eindeutig nachvollziehbaren Ursprung (wie zum Beispiel Tangram). Es wird bei indigenen Völkern auf allen Kontinenten gespielt etwa bei nordamerikanischen Indianern, bei den Inuit oder den Papua. Dabei werden auch die gleichen Figuren erzielt. Einführung in die europäische Welt erhielt es unter anderem durch den Anthropologen Franz Boas.

### **Regeln**

#### **Ein Spieler**

In der Regel wird das Fadenspiel allein gespielt.

#### *Figur*

Es geht darum, durch bestimmte Techniken den Faden so um die Finger zu legen, dass zum Schluss ein Bild entsteht. Der Alleinspieler nutzt dazu auch seine Zähne oder seine Zehen als "dritte Hand".

## Fadengeschichten

Fadengeschichten setzen sich aus mehreren Figuren zusammen. Dabei wird ein Bild aus dem vorherigen gespielt und nicht wieder von vorne angefangen.

### Tricks

Hier wird die Schnur scheinbar kompliziert verschlungen, um dann überraschend gelöst zu werden. Am bekanntesten sind die Entfesselungstricks. Weitere Tricks sind Knotenschlagen und Schnur durch die Schlaufe. Aus einem Faden kann auch ein Armband gespielt werden.

### Zwei Spieler

Ein Spieler macht eine oder mehrere Figuren zusammen mit einem anderen Spieler. Ein Beispiel hierfür ist das Abnehmspiel.

### Zwei und mehr Spieler

Bei mehreren Spielern wird ein längerer Faden benötigt. So spielen bei einem 20m Faden 5 Personen die 5 Finger einer Hand. Es können allerdings nicht alle Figuren auf große Fäden übertragen werden.

## Figuren

Weltweit gibt es tausende Fadenfiguren, bei beinahe allen Völkern. Die Geflecht- oder Webfiguren tragen Namen wie

- Tasse und Untertasse (das wohl bekannteste Fadenspiel weltweit)
- Vier Diamanten (auch Diadem genannt; aus Amerika unter dem Namen Jakobsleiter bekannt) - diese Figur gibt es ebenfalls auf allen Kontinenten.
- Katzenwiege (siehe Abnehmspiel)
- Harpune/Fischspeer
- Ausleger (Boot)
- Maus oder auch (in Deutschland geläufiger) Zug
- Kämpfende Kopfhäger
- Hexenbesen
- Badewanne
- etc.

Navajoindianer sind sehr geschickte Fadenspieler. Ethnologen haben ihnen daher einen neuen Ausdruck gewidmet: den Navajo-Sprung. Ist während des Fadenspiels an einem Finger eine untere Schlinge über eine obere zu bringen, sagt man: "*Mach einen Navajo!*" Andere Ethnologen konzentrierten sich in ihrer Forschung auf die Inuit - insbesondere die Kwakiutl - und fanden hier ebenfalls spezielle, häufig verwendete Abfolgen und nannten die "Katilluik".

# Gummitwist

## Geschichte

**Gummitwist** ist die Bezeichnung eines Kinderspiels, bei dem es vor allem auf Geschicklichkeit, Rhythmus und Körperbeherrschung ankommt. Der Name stammt vom dafür benutzten Spielgerät (Hosengummi) und dem Modetanz Twist (von *twist* (engl., "Drehung", *to twist* "[zusammen-]drehen"; in der Sportakrobatik: Drehung um die Körperlängsachse beim Springen) für die drehende Bewegung beim Spiel). In Österreich kennt man es unter der Bezeichnung **Gummihüpfen**, in der DDR war dieses Spiel unter dem Namen **Gummihopse** bekannt.

## Regeln

Um Gummitwist zu spielen, benötigt man ein ca. 3 m langes Gummiband. Die einfachste Variante ist ein Gummi, wie es ihn als Meterware für Turnhosen oder auch Unterhosen als Durchzugsgummi zu kaufen gibt. Seit geraumer Zeit hält der Handel auch farbige und speziell für Gummitwist angefertigte Bänder zu einem gehobeneren Preis bereit.

Das Spiel ist eigentlich für mindestens drei Teilnehmer gedacht. Spielt man alleine oder zu zweit, benötigt man zum Befestigen des Gummis im Freien einen Pfahl, ein Straßenschild, eine Mülltonne oder ähnliches. Diese Gummiverspannung ist allerdings etwas konisch und asymmetrisch und entspricht nicht der idealen Lösung, wie sie bei mindestens drei Mitspielern möglich ist. Alleine Gummitwisten widerspricht zwar dem kommunikativen Aspekt dieser Beschäftigung, kann aber dem Training dienen. Ermöglicht werden kann es durch Hakenschrauben an vier geeigneten Stellen, an denen man den Gummi einspannen kann.

## Mitspieler und Regeln

Die Anzahl der Mitspieler ist beliebig hoch. Bei allzu vielen Mitspielern (etwa ab 6 Personen) ist allerdings Geduld gefragt, denn man kommt nicht allzu oft zum Zuge. Die Regeln variieren von Land zu Land, von Stadt zu Stadt, ja sogar von Schule zu Schule. Sie sind meist mündlich überliefert und werden verändert und neu erfunden. Das Grundprinzip jedoch bleibt gleich:

## Grundregel

Der Gummi wird um die Füße zweier Teilnehmer gespannt und gedehnt. Diese stehen sich, die Gesichter zugewandt, einander gegenüber. Ein dritter Mitspieler hüpfert nun in, auf oder zwischen diesem Gummiband in vorher verabredeten Rhythmen. Begeht er einen Fehler, so ist der Nächste an der Reihe. Gelingt ihm der fehlerfreie Ablauf, so wird der Schwierigkeitsgrad erhöht.

## *Fehler*

Als Fehler gelten:

- ein Gummi berühren, obwohl das nicht gestattet ist
- mit den Füßen auf einem falschen Gummi landen
- an einem Gummi hängen bleiben oder sich verheddern
- einen Sprung auslassen
- die vordefinierte Reihenfolge von Sprüngen nicht einhalten
- im falschen Feld landen

## *Schwierigkeitsgrade*

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, wird das Gummiband immer höher gespannt, so dass große Sprünge erforderlich sind. Auch eine Verengung der Beinstellung und somit eine Verkleinerung des mit den Füßen zu berührenden Trefferfeldes trägt zur Erschwernis bei. Bei der Höhenvariante unterscheiden die Teilnehmer hauptsächlich 5 Stellungen:

- Knöchel - Wade - Knie - Unterpo und Hüfte. Dabei wird das Band jeweils um die bezeichnete Stelle geschlungen. Seltener wird das Band auch in Achselhöhe gespannt.

In der Breite werden meist 4 Schwierigkeitsstufen gewählt:

- breit (die Fußstellung beträgt etwa 60-70 cm) - normal (die Füße stehen ca. 30 cm auseinander) - Baumstamm (die Füße stehen eng beisammen) - Einbein (das Band wird lediglich jeweils nur um einen Fuß gespannt) es gibt auch noch viele andere Arten.

Als besonderer Schwierigkeitsgrad gelten die während des Springens ausgeführten Beinbewegungen der Bandhalter. Dadurch gerät das Gummiband in Bewegung und ist nur schwer auszurechnen. Vielfach wird diese Variation als Wackelpudding bezeichnet.

## *Sprungvarianten*

Es existiert eine Vielzahl von Sprüngen, von denen die gebräuchlichsten hier aufgezählt werden:

- Mitte - die Füße landen in der Mitte zwischen den beiden Bändern
- Grätsche - beide Füße landen außerhalb des Gummis
- Auf - (meistens) ein oder beide Füße landen auf dem Gummi
- Raus - man landet bei diesem Schlusssprung auf einer Seite außerhalb des Bandes

## *Rhythmus*

Um einen bestimmten Rhythmus zu erzielen, wird während der Sprünge oft ein Vers aufgesagt, der auch als Erinnerungshilfe für die jeweilige Variante dient. Solche Verse lauten beispielsweise:

- *Trick - Track - Donald Duck - Micky Maus- Rein und Raus*
- *In - der - He-xen-kü-che - geht - es - lustig zu*
- *Die Wis-sen-schaft hat fest-ge-stellt, dass Co-ca Co-la Gift ent-hält.*
- *Teddybär, Teddybär, dreh dich um, mach dich krumm, zeig dein Bein, geh nun heim.*

Auch die rhythmisch gesprochenen Zeilen *Auf ei-ner spa-nischen Bank - da saß ein spa-nischer Mann - der sagte...* usw. oder *Co-ca-Co-la - in der Do-se ...* etc. bilden ein Hilfsmittel, welches sich von Generation zu Generation auch immer wieder verändert.

Ein althergebrachter Vers, der die Sprünge ansagt lautet:

*Seite, Seite, Mitte, Breite, - Seite, Seite, Mitte, Raus*

wobei man bei *Seite, Seite* so springen muss, dass man jeweils links und rechts das Gummiseil zwischen den Beinen hat. Bei *Mitte* springt man mit beiden Füßen **in** das gespannte "Rechteck" und bei *Raus* wird es wiederum springend verlassen.

## Hickelkasten

### Geschichte

Man findet dieses Spiel nahezu überall in einer Vielzahl von Varianten auf der Welt. Spieleforscher fanden heraus, dass Kinder in Burma auf einem ähnlichen Diagramm hüpfen wie Kinder in den USA. Alleine in Deutschland und Holland fand man bei Untersuchungen an die 20 verschiedene Hickelkastenmuster. In manchen Ländern hüpfen die Kinder in gebückter Haltung (verbreitet in Südostasien), anderswo mit den Händen in den Hüften (Afrika).

Die Herkunft des Spieles ist ungesichert. Auf dem Boden des antiken Forums in Rom fand man eines der ältesten erhaltenen Hickel-Diagramme, eingeritzt wohl mit einem Stein. Mit ihrem Straßennetz, das von Kleinasien bis Nordeuropa reichte, schufen die Römer ideale Untergründe für das Hüpfspiel. Möglicherweise hat dies zu seiner weiten Verbreitung beigetragen. Da Archäologen keine vor Jahrhunderten in Erde eingezeichnete Linien finden können, bleiben Geschichte der weltweiten Verbreitung sowie Alter des Spiels im Dunkeln.

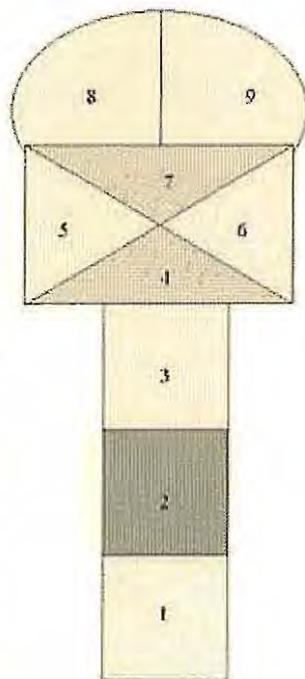
### Regeln

Die Regeln dieses Kinderspiels sind so vielfältig wie die Muster, die meist in die Erde, in Städten aber auch mit Kreide oder einem *Malstein* in den Asphalt oder Beton der Straße geritzten Schemas. Allen Varianten gemein ist der zuvor von jedem Teilnehmer oft sorgfältig ausgesuchte *Wurfstein*. Die Wahl fällt meist auf einen flachen, nach dem Wurf nicht mehr allzu sehr kullernden Stein. Statt des Steins werden auch Teile von Silberketten oder Armbändern benutzt.

## Einfache Variante

In einer einfachen, weit verbreiteten Variante muss der Stein jeweils von Feld 1 bis zu Feld 9 geworfen werden.

Trifft man das entsprechende Feld, so beginnt man loszuhüpfen (zu hickeln), das heißt, auf einem Bein zu hüpfen.

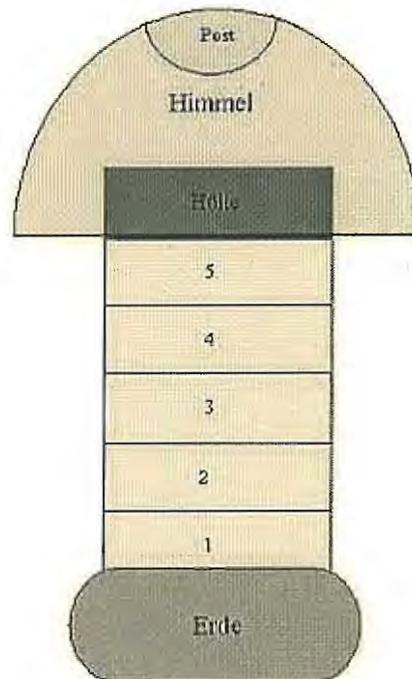


Hickelkasten (einfache Variante) Hickelkasten Himmel und Hölle Variante

Feld 5 und 6 betritt man dabei mit beiden Beinen, um danach in Feld 7 wiederum auf nur einem Bein zu landen. Die Felder 8 und 9 sind wieder beidbeinig zu absolvieren. Hier (oft der *Himmel* genannt) darf man sich auch ausruhen. Anschließend vollführt man eine halbe Drehung, landet abermals beidbeinig auf 8 und 9 und gelangt nun hickelnd wieder zum Anfang zurück, wobei man zuvor noch den Wurfstein ein Feld vor dessen Lage aufsammeln muss. Begeht man einen Fehler bei Wurf (Stein landet außerhalb oder auf der Linie des ausgesuchten Feldes) oder Sprung (man tritt auf die Umrandung, vergisst einen Sprung, vergisst den Stein beim Rücklauf oder kommt aus dem Gleichgewicht und muss mit beiden Füßen den Boden an einer unerlaubten Stelle berühren), ist sofort der nächste Mitspieler dran.

## Himmel-und-Hölle-Variante

In dieser Variante muss man, falls der Stein in der *Hölle* landet, wieder von vorne beginnen. Die *Erde* ist grundsätzlich zu überspringen, das heißt, sie darf nicht betreten werden. Landet der Stein im *Postfeld*, so darf man ab nun nicht mehr sprechen und lachen, was die Mitspieler natürlich um so mehr reizt, den Teilnehmer dazu zu veranlassen. Schweizer kennen den Begriff Hickelkasten nicht. Das Spiel heißt meist Himmel und Hölle, wobei nicht wie in den Bilder gezeigt Himmel und Hölle beisammen sind. Hölle ist unten im Spiel und Himmel ganz oben.



## Hufeisenspiel

Dieses Wurfspiel wird meist draußen gespielt. Dabei gilt es das Hufeisen so zu werfen, dass es einen freistehenden Stab umschlingt oder ihm näher liegt als der gegnerische Wurf. Spielregel: das Umschlingen des Stabs zählt 3 Punkte, das dem Stab am nächsten liegende Eisen 2 Punkte, das zweitnächste 1 Punkt.

## Sackhüpfen

Das **Sackhüpfen** ist ein international bekanntes, populäres Wettlaufspiel, bei dem die Teilnehmer ihre Beine in einen leeren Sack stecken müssen, der ihnen bis kurz vor die Hüften reicht. Das Ziel müssen sie erreichen, indem sie den Sack mit beiden Händen nach oben ziehen und so hüpfend um die Wette rennen. Beliebte ist das Spiel vor allem auf Kinderfesten jeglicher Art.

Sackhüpfen ist heute nur noch als Kinderspiel relevant.

Im Rahmen der Olympischen Spiele 1904 fand auch ein Wettbewerb im Sackhüpfen statt, der aber vom IOC nicht als olympisch gewertet wird.

# Weitere Kinderspiele

## Stelzenlauf

### Geschichte

Eine Verwendung von Stelzen zum Zwecke der Volksbelustigung im Mittelalter wird als sehr wahrscheinlich angenommen.

### Praktische Nutzung

*in Europa*



Mit 3. Stelzenbein

Doch vor einer ausschließlich vergnüglichen Benutzung stand die praktische Verwendung von an den Beinen befestigten Stelzen zur Überwindung von überschwemmtem oder sumpfigem Gelände.



Der Briefträger in den Landes (Frankreich) auf Stelzen

Bekannt für seine Stelzenläufer wurde das französische Département Landes, wo im 19. Jahrhundert die dort ansässigen Hirten in der Sumpflandschaft einmal zur Bewachung ihrer Schafe vor sich nähernden Wölfen und auch zur Überquerung von feuchten Gebieten angeschnallte Stelzen verwendeten. Eine dritte mitgeführte Stelze diente als Sitz zum Ausruhen. Auch in den Niederlanden gehörten Stelzen zur Ausrüstung von Bauern, um die zahlreichen Gräben und Kanäle zu überqueren.

### *anderen Ländern*

In Kalifornien und auch in Marokko wurden Stelzenläufer bei der Obsternte eingesetzt. Auch beim Fensterputzen in den USA oder der Arbeit an Dächern und Kaminen kamen Stelzenläufer zum Einsatz und zum Bemalen hoher Decken setzte man ebenfalls Stelzen ein.

### **Ritueller Gebrauch in Afrika**

Hauptsächlich in den Ländern Westafrikas gehörte der Stelzenlauf auch zu den rituellen Gebräuchen der Schamanen. Kindern war aus diesem Grund bei den Dogon in Mali der Gebrauch von Stelzen untersagt. In Togo dagegen war der Lauf auf den Stelzen immer auch an Festen gebräuchlich.

### **Regeln**

Besonders Kinder verwenden die Stelzen zum Spielen. Dazu dienen sowohl Wettstelzenlauf oder auch an einer Leine aufgehängte Süßigkeiten, die ohne Hilfe der Hände mit dem Mund nur auf Stelzen zu erreichen sind.

Eine andere Variante des Stelzenlaufs ist, dass alle Kinder dem *Anführer* folgen müssen, der dann einen Parcours geht, der auch vor Hindernissen nicht Halt macht.

Bei Festzügen und Zirkusparaden sind Stelzenläufer auf langen Hölzern Tradition. Auch Karnevalszüge in südlichen Ländern kennen den Stelzenlauf, wobei hier wie dort die Stelzen durch lange Gewänder verdeckt werden.

# Reifen

## Geschichte

Belegt ist, dass bereits Hippokrates im 4. Jahrhundert v. Chr. in einer seiner medizinischen Abhandlungen das so genannte *Reifentreiben* empfahl. Menschen mit schwacher Konstitution sollten diese Übung zur Wiederherstellung ihrer Gesundheit nutzen.

Artemidoros, ein Wahrsager aus dem 2. Jahrhundert, meint in seinem Traumdeutungswerk: *Einen Reifen treiben bedeutet, man werde Anstrengungen unterworfen, aus denen dem Träumenden ein Nutzen entstehen wird.*

Auch bei den Indianern Nordamerikas und den Inuit diente der Reifen zum spielerischen Erlernen der überlebensnotwendigen Jagdtechniken. Jemand trieb einen Reifen vor sich her und andere warfen mit langen Stangen durch die Öffnung. Oder ein mit Riemen umflochtener Reifen wurde an einer Reihe junger Bogenschützen vorbeigerollt und anhand der Pfeilkennzeichnung konnte man anschließend den Sieger feststellen.

Im 19. Jahrhundert war der Umgang mit den leichten Holzreifen für Jungen und Mädchen gang und gäbe. Regelrechte Wettläufe wurden veranstaltet, und obwohl die etwas steife und strenge Kleidung der Oberschicht so gar nicht dazu zu passen schien, vertrieb sich auch der junge Adel seine Zeit damit.

Eine wahre Wiedergeburt erlebte der Reifen als Spielzeug Ende der 1950er, Anfang der 1960er Jahre, als er in Form des *Hula-Hoop-Reifens* in die Kinderzimmer zurückkehrte. Nicht nur die Kleinen ließen nun die Hüften kreisen und erfanden Kunststücke mit dem Kunststoffgerät. Dauerhulahoopen war da noch die einfachste wettbewerbsmäßig ausgetragene Disziplin, der sich auch Jugendliche und Erwachsene unterwarfen. In Varietés und Zirkus sah man Artisten und Artistinnen mit Dutzenden von Reifen um Hals und Bauch jonglieren und mancher Orthopäde hatte mit vermehrten Bandscheibenbeschwerden der etwas älteren Hula-Hooper zu tun.

Das Material eines solchen Reifens war neben Holz (besonders Weidenholz, siehe Bandreißer) früher oft Eisen (z. B. vom Küfer ausgediente Halteringe von Holzfassern und -bottichen oder Radreifen – auch das jedem Hamburger bekannte Lied: „*Ein echt Hamburger Jung*“ handelt von einem solchen) bzw. Stahl (Fahrradfelge, aber ohne Speichen und Nabe), Ende der 1950er Jahre kam Kunststoff in Form des „Hula Hoop“ (*Hula* für hawaiischer Tanz und *Hoop* engl. (*Fass-*)Reifen; fälschlich auch: „Hoola Hoop“ oder „Hula Hopp“ bzw. „Hoola Hopp“ genannt bzw. geschrieben) hinzu, in Deutschland 1958 erstmals gefertigt von der Firma geobra (Georg Brandstätter aus Zirndorf), späterer Hersteller von Playmobil (1974).

## Regeln

### Reifentreiben

Das Reifentreiben sieht zwar für den Zuschauer einfach aus, doch es erfordert sehr viel Übung und Geschick, den Reifen aufrecht zu halten und vorwärts zu bewegen. Zum Treiben benutzte man einen kleinen Stock (oder Stange), an dem oftmals zur Zierde eine kleine Holzkugel befestigt war. Doch auch ohne Stock, allein unter Benutzung der Handfläche, kann man ihn vorwärts bewegen, nachdem man ihn zuvor senkrecht gehalten und ihm dann einen leichten Vorwärtsschlag an der oberen Krümmung erteilt hat. Die Kurventechnik stellt nochmals besondere Anforderungen an die Beine-Hand-Augen-Koordination. In diesem Zusammenhang wird der Reifen auch im Norddeutschen Sprachgebrauch Trünnelband, Trudelreifen oder Tüdelband genannt (Plattdeutsch). Die Gebrüder Wolf besangen dieses Spiel in dem Lied vom *"echt Hamburger Jung"* mit der Zeile *"An der Eck steiht'n Jung mit'm Tüdelband"*.

### Andere Techniken

Staffelwettläufe über mehrere hundert Meter (hin und zurück), wobei ein und derselbe Reifen als Staffelstab gilt, lassen sich auch bei Festen durchführen. Dem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Sprünge durch den Reifen oder das Werfen von Gegenständen durch die Mitte sind nur einige Spiele, die Kindern sofort einfallen. Als Anregung kann die Rhythmische Sportgymnastik dienen. Dort setzen die Wettkämpferinnen den Reifen zum Teil in spektakulärer Art und Weise ein (z. B.: Schleudern mit dem Fuß und Fangen mit dem Hals etc.).

## Versteckspiel

### Geschichte

Verstecken (Fränkisch: Versteckerle[n]s, Plattdeutsch: Afklatschen, Montafonerisch: Versteckiziss, Bairisch: Verstecksdì) ist ein überall auf der Welt bekanntes Kinderspiel, bei dem ein Kind andere Kinder, die sich versteckt haben, suchen muss.

### Regeln

Das Kind, das, meist ausgewählt durch einen Abzählreim, suchen muss, hält sich die Augen zu oder lehnt sich mit geschlossenen Augen gegen das *Mal* und zählt dabei so laut hoch bis zu einer bestimmten Zahl, dass es die anderen Kinder hören können. In dieser Zeit sucht jedes Kind ein möglichst gutes Versteck im Haus oder im Freien. Ist das zählende Kind bei der festgelegten Zahl angekommen, fügt es regional unterschiedlich noch einen Spruch an. Beispielsweise:

Eins, zwei, drei, vier Eckstein,

alles muss versteckt sein.

Hinter mir und vorder mir gilt es nicht,

und an beiden Seiten nicht!

Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht neun, zehn -ich komme!

**Oder auch einfach:**

*„Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein. 1 - 2 - 3 ich komme!“*

Nun darf es die Augen öffnen und beginnt die anderen Kinder zu suchen. Wenn es ein Kind gefunden hat, muss es je nach Variante dieses berühren oder auch nur laut dessen Namen ausrufen („Ich sehe Anna hinter der Mauer“ oder auch „Anschlag Anna“). Die so entdeckten Kinder sind *gefunden* oder *gefangen*. Als Strafe wird meist aus einem von ihnen der nächste Sucher erkoren. Die versteckten Kinder versuchen derweil, vom suchenden Kind unbemerkt das Mal zu erreichen. Gelingt dies einem Kind, berührt es das Mal und ist somit *frei*. Die Runde ist beendet, wenn alle Kinder gefunden bzw. das Mal erreicht haben.

Im Verlauf der Perfektionierung dieses Spiels werden (mitunter von Runde zu Runde) immer mehr Ausnahmen definiert, die ein Versteck als ungültig kennzeichnen. Dazu kommt es meist, weil einige Versteckte einen strategisch günstigen Platz in der Nähe des Mals aussuchen, ohne sich richtig zu verstecken, in der Absicht, sich sofort oder zumindest schnell freischlagen zu können, bevor das suchende Kind reagieren kann. Aus diesem Grunde definiert das suchende Kind durch den o.g. Spruch einige Ausnahmen (hinter mir, vorder mir...). Eine optionale Zusatzregel besteht im möglichen Abbruch des Spiels durch den Suchenden, wenn sich mehrere Leute in einem Versteck befinden. Dies bemerkt entweder der "Sucher" selbst oder die bereits verbrannten oder freigeschlagenen Leute. Dann darf der Sucher eine beliebige Person aus dem *Mehrfachversteck* bestimmen die suchen muss.

## **Blinde Kuh**

### **Geschichte**

Das *Blindkuhspiel* war früher nicht nur ein Kinderspiel, sondern ein weithin beliebter Zeitvertreib mit teils für das bürgerliche Sittlichkeitsempfinden bedenklichem Charakter. Popularität genoss *Blinde Kuh* im 17. und 18. Jahrhundert unter erwachsenen Hofdamen und Herren, aber auch im Bürgertum, wobei der Spielablauf zunehmend formalisiert und an bürgerliche Moralvorstellungen angepasst wurde. In England und Norddeutschland wurde es im 18. Jahrhundert zur allgemeinen Unterhaltung von Erwachsenen gern zu Weihnachten gespielt, wenn Freunde und Verwandte zusammenkamen. Der Name "Blinde Kuh" lässt sich wohl so erklären, dass für dieses Spiel ursprünglich eine Tiermaske (Kuhmaske) benutzt wurde, an der die

Augenöffnungen verschlossen wurden. Solche Masken kamen schon im Mittelalter in geistlichen Schauspielen vor und wurden auch in der Fastnacht getragen. So hieß das Spiel in Schleswig früher "blinde Mumme", in Nordfriesland "blinne Mome", was nichts anderes heißt als "blinde Maske".

## Regeln

Einem Spieler werden mit einem Schal oder einem geeigneten Tuch die Augen verbunden. Die anderen laufen herum und ärgern die *blinde Kuh*, indem sie diese rufen oder zupfen und leicht kneifen. Wen die *blinde Kuh* ergreifen kann, der muss sich an ihrer Stelle die Augen verbinden lassen.

## Varianten

- Wer von der *blinden Kuh* berührt wird, ist ausgeschieden. Es wird so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler übrig ist, der nun die *neue Kuh* darstellt.
- Wer von der *blinden Kuh* berührt wird, muss stehen bleiben. Die *Kuh* tastet nun das Gesicht des *Gefangenen* ab und erst wenn sie den richtigen Namen nennen kann, ist ein *neuer Blinder* gefunden. Diese Variante hat manchmal auch eine durchaus erotische Komponente und wird manchmal nur zu diesem Zweck gespielt. Bei Kindern sind dabei die Grenzen zum Doktorspiel fließend.
- Auf einem Tisch liegen mehrere Gegenstände. Der oder die, die gerade an der Reihe ist, muss einen Gegenstand betasten und erraten, was es ist. Dabei muss der- oder diejenige, die gerade dran ist, eine Kuh-Maske ohne Augenlöcher aufziehen oder die Augen verbunden bekommen. Wichtig ist nur, dass man nichts sieht.

Es empfiehlt sich beim Blindekuhspiel möglichst Hindernisse aus dem Spielfeld zu schaffen. Auch sollte die *blinde Kuh* immer gewarnt werden, falls sie auf ein gefährliches vorstehendes Objekt zusteuert.

## Feuer, Wasser, Wind

### Regeln:

Alle Kinder laufen durcheinander oder im Kreis herum. Auf das Kommando "Feuer" werfen sich die Kinder auf den Bauch, bei "Wind" halten sich an etwas oder jemanden fest und bei Wasser springen sie auf eine Bank oder ähnliches. Wer als letzter fertig ist oder das Falsche tut, muss irgendeine Übung machen. Natürlich können die Kommandos und die Aktionen willkürlich geändert werden. So kann man z.B. das Kommando "Stein" einführen, wobei alle Kinder augenblicklich und in ihrer derzeitigen Position stehen bleiben müssen.

# Ich geh mit meiner Laterne



Ich geh mit meiner Laterne  
und meine Laterne mit mir.  
Dort oben leuchten die Sterne und unten,  
leuchten wir.  
Ein Lichtermeer zu Martins Ehr!  
rabimmel- rabammel-rabum

Ich geh mit meiner Laterne  
und meine Laterne mit mir.  
Dort oben leuchten die Sterne und unten,  
leuchten wir.  
Laternenlicht, verlösch mir nicht!  
rabimmel- rabammel-rabum

Ich geh mit meiner Laterne  
und meine Laterne mit mir.  
Dort oben leuchten die Sterne und unten,  
leuchten wir.  
Mein Licht ist aus, ich geh nach Haus.  
rabimmel- rabammel-rabum

## Laterne Laterne Sonne Mond und Sterne



Laterne, Laterne Sonne Mond und Sterne  
brenne aus mein Licht, brenne aus mein Licht,  
aber nur meine liebe Laterne nicht,  
denn Sie ist so schön, denn sie ist so schön  
da kann man mit spazieren geh'n.  
In den grünen Wald, in den grünen Wald,  
wo der Jäger mit der Buckse knallt  
piff paff puff

## Laterne, Laterne



Laterne, Laterne, Sonne, Mond und Sterne.  
Brenne auf mein Licht, aber meine Laterne nicht.

Laterne, Laterne, Sonne, Mond und Sterne.  
Sperrt ihn ein, den Wind, sperrt ihn ein den Wind,  
er soll warten, bis wir zu Hause sind.

Laterne, Laterne, Sonne, Mond und Sterne.  
Bleibe heil mein Licht, bleibe Heil mein Licht,  
denn sonst strahlt meine Laterne nicht.

## Martin ist ein frommer Mann



Martin, Martin, Martin ist ein frommer Mann.  
Zündet ihm die Lichter an,  
dass er es droben sehen kann,  
der viel Gutes hat getan.

Martin, Martin, Martin ist ein lieber Mann.  
Stimmt ihm die Lieder an,  
dass er es droben hören kann,  
der viel Gutes hat getan.

## Der Mond ist aufgegangen



Der Mond ist aufgegangen,  
die goldnen Sternlein prangen  
am Himmel hell und klar.  
Der Wald steht schwarz und schweiget,  
und aus den Wiesen steigt  
der weiße Nebel wunderbar.

Wie ist die Welt so stille  
und in der Dämmerung Hülle  
so traulich und so hold,  
als eine stille Kammer,  
wo ihr des Tages Jammer  
verschlafen und vergessen sollt!

Seht ihr den Mond dort stehen?  
Er ist nur halb zu sehen  
und ist doch rund und schön.  
So sind wohl mache Sachen,  
die wir getrost verlachen,  
weil unsre Augen sie nicht sehn.

Wir stolzen Menschenkinder  
sind eitel arme Sünder  
und wissen gar nicht viel.  
Wir spinnen Luftgespinste  
und suchen viele Künste  
und kommen weiter von dem Ziel.

Gott, laß dein heil uns schauen,  
auf nicht Vergänglichs trauen,  
nicht Eitelkeit uns freun;  
laß uns einfältig werden  
und vor dir hier auf Erden  
wie Kinder fromm und fröhlich sein!

Wollst endlich sonder Grämen  
Aus dieser Welt uns nehmen  
Durch einen sanften Tod!  
Und wenn du uns genommen,  
Laß uns in'n Himmel kommen,  
Du unser Herr und unser Gott!

So legt euch denn, ihr Brüder,  
in Gottes Namen nieder;  
kalt ist der Abendhauch.  
Verschon uns, Gott, mit Strafen,  
und laß uns ruhig schlafen,  
und unseren kranken Nachbarn auch.