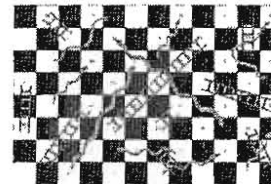


Brettspiele

Mensch ärgere Dich nicht



Schlangen und Leitern



Backgammon

Scrabble



Mancala

Schach



Dame

Mühle

Gänsespiel



Mensch ärgere Dich nicht



Geschichte

Das Spiel geht zurück auf ein altes indisches Spiel namens Pachisi, das bis heute bekannt ist. 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.

Spielregeln

Wer eine Sechswürfel, 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 Sechswürfel, um eine Figur ins Spiel zu bringen. 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 nun mehr 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.

Spielregeln

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 Bänkehen 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 ein 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 Bänkehen hat beziehungsweise alle Spieler einmal gepasst haben. Der Punktwert der auf dem Bänkehen verbliebenen Buchstaben wird abgezogen und demjenigen Spieler, der das Spiel durch Aufbrauchen des Buchstabenvorrates beendet, gutgeschrieben. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.



Schach

Geschichte

Der Vorläufer aller Spiele aus der Schachfamilie, also nicht nur des europäischen Schachs, sondern auch des Xiangqi, Shogi 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. Mit dem Turnier in London 1851 begann die Geschichte der modernen Schachturniere. Der Weltkampf zwischen den 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 Welt-Schachbund FIDE gegründet.

Spielregeln

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 Merkmalsregel dazu lautet: Regina regit colorem, die Dame bestimmt die Farbe (des Feldes).

ziß beginnt, und die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine Schachfigur (Ausnahme: Rochade).
ne solche Spielbewegung wird üblicherweise Zug genannt. Allerdings wird in der Schachnotation
mer eine weiße und eine schwarze Figurenbewegung zusammen genommen und als Zug bezeichnet.

Als dem Zusammenhang ist üblicherweise ersichtlich, welche Bedeutung des Wortes gemeint ist;
alle aber eine genaue Begriffsunterscheidung nötig sein, nennt man die Fiktion 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
gegnerischen 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.

Ein König darf nicht in die Schachstellung gebracht werden, so ist sie bedroht
König: eine Schachfigur im nächsten Zug geschlagen werden, so ist sie bedroht
König: eine Schachfigur im nächsten Zug geschlagen werden, so ist sie bedroht
König: eine Schachfigur im nächsten Zug geschlagen werden, so ist sie bedroht

Ein König bedroht, spricht man davon, dass er im Schach steht. Mit dem Ruf „Schach!“
kann 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 abwenden kann (Schachmatt).

zugregeln

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)
Figuren 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
nach dem Zug, bevor dies unabwendbar geschehen würde, endet. Diese Besonderheit wird gelegentlich mit der
Königswürde im Entstehungskontext des Spiels begründet. Als besondere Geste, dass
an 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 ziehen. Die beiden Könige können nie
auf ein Feld 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 sollten möglichst nicht gezogen werden. Auch im Mittelspiel ist eine
hohe 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.

Die Eröffnung ist es in der Regel sinnvoll, den König durch eine baldige Rochade in Sicherheit zu bringen.
Die Bauern der Rochadestellung sollten 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 934) 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 vergibt somit die
Richtung sowohl eines Turms als auch die eines Läufers in sich. Damit ist die Dame eine sehr wertige Figur.
Die Dame 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 Hofstratège“), was einer militär-strategischen
Funktion des Spiels eher entspricht.

Zu Turm

Der Turm ist die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel. In den Ursprüngen des Spiels in Persien war der Turm
ein wohl ein Kampfwagen, der als ein dreifach gekerbter Holzklotz dargestellt wurde. Dies deuteten die Europäer als
ein zinnenbewehrter Turm fehl. Der Turm wurde im Deutschen früher Roeh genannt; daher stammt auch die
alte Bezeichnung Rochade. Man unterscheidet in der Grundstellung und in der Eröffnung zwischen Damenlurm und
Königslurm. Ersterer ist auf dem Damenflügel positioniert, der weiße steht auf dem Feld a1, der schwarze auf a8.
Letzterer ist auf dem Königsflügel positioniert; 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 Brettes
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 bezeichnen 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 letztem 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 Bauern-
einheiten), oft wird jedoch der in der Regel etwas zu geringe Wert von drei Bauerneinheiten angegeben. Sehr
wirksam ist das sogenannte Läuferspaar, 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. sie 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 für die
beiden Läufer und für das Läuferspaar), also etwa so viel wie Turm und zwei Bauern. Das Endspiel König und
Läuferpaar gegen König ist gewonnen. Läufer sind langschnellige 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.

Ein schlechter Läufer nennt man den Läufer, der durch mehrere eigene Bauern in seinen Bewegungs-
möglichkeiten 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 jedoch 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 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 Parteebeginn 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 Bauer als „Figur“, trotzdem wird von Schachspielern zumist 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 *Piyādah* / *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 her treiben und einander dabei gegenseitig decken können (Bauernduo oder Bauernkette).

Weil vorgedrückt sind, wodurch das Potenzial zur Umwandlung bedeutsamer wird.

Ende des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der den gegnerischen König schachmatt (arabisch: *as-sāh 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 Damenspiel 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 *Quirkal* 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 Damenspieler nicht verpflichtet ist, jede sich ihm bietende Gelegenheit zum Schlagen von gegnerischen Steinen auszunutzen. Um 1555 wurde dieses Schlagen obligatorisch. Verpasste ein Spieler die Gelegenheit dazu, wurde seine Figur zur Strafe vom Brett „gepuszt“, bzw. weggenommen. Diese neue Form nennt man *Jeu Force* die ältere *Jeu Plaisant*. Die heutige Standardversion ist *Jeu Force*.

Spielregeln

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).

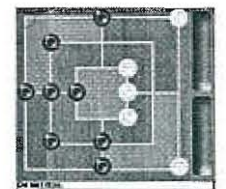
Als Spielfiguren dienen runde, flache Spielsteine, schwarze für den einen und weiße für den anderen Spieler. Diese sind gewöhnlich aus Holz oder Kunststoff gefertigt. Auf dem 8×8-Brett hat jeder Spieler 12 Steine, auf dem 10×10-Brett 20 Steine. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern. Die Steine ziehen ein Feld in diagonalen 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 Partie mit den dunklen Steinen (meist rot oder schwarz).

Ziel des Spiels 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 Grenzbesitzungen (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.

Spielregeln

Das Spiel läuft in drei Phasen ab:

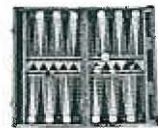
Setzphase: Die Spieler setzen abwechselnd je einen Stein, insgesamt je neun, auf Kreuzungs- oder Eckpunkte des Brettes

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

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 zweifelhafte 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. 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 Finglung an die lateinische Bezeichnung Tabula 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 Spielexperte Edmond Hoyle verfasste im Jahre 1743 eine Broschüre, in der er die Regeln beschrieb und de facto festlegte. 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.

Spielregeln

Aufbau des Spiels

Das Spielbrett besteht aus 24 Dreiecken, Points oder „Zungen“ genannt, von denen sich jeweils 12 auf einer Seite befinden. Zwischen dem 6. und 7. Point auf jeder Seite werden die Points durch die so genannte Bar in das Home- und das Outer-Board aufgeteilt. Gespielt wird z. B. mit 15 weißen und 15 schwarzen Steinen, deren Aufstellung fest vorgegeben ist. Auf dem jeweils ersten Point (also in dem Bild für Weiß ganz rechts unten, für Schwarz ganz rechts oben) liegen zwei Steine, auf dem in Spielrichtung liegenden 12. Point (ganz links unten für Weiß und ganz links oben für Schwarz) jeweils fünf, dann auf dem 17. Point jeweils drei und auf dem 19. Point wieder jeweils fünf Steine (somit oben rechts von der Bar für Weiß und unten rechts von der Bar für Schwarz). Abgesehen von der Aufstellung der Steine ist dies aber nur ein Beispiel. Weder die Farben der Steine, noch die Zugrichtung noch die Position des Home-Boards sind vorgegeben. So kann das Home-Board für Weiß z. B. auch oben links oder unten rechts liegen, so dass weiß dann links herum spielen würde. Falls hierüber keine Einigung möglich ist, werden diese Regeln ausgewürfelt. Die Positionierung des Gegenspielers ergibt sich daraus aber immer zwingend: Wo der eine startet kann der andere auswürfeln.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, alle 15 Spielsteine in das Home-Board zu bringen und sie dann hinauszuwürfeln. Wer als erster keine Steine mehr am Brett hat, ist der Sieger.

Eine Möglichkeit, das Spiel vorzeitig zu beenden, besteht darin, über den Verdopplungswürfel ein Verdoppeln anzuzeigen (nur bei Turnierspielen oder wenn um einen Einsatz gespielt wird) und damit den Gegner zur Aufgabe zu bewegen. Nimmt der Gegner die Verdopplung an, wird das Spiel fortgesetzt.

Spielablauf

Beim ersten Wurf verwendet jeder Spieler nur einen Würfel. Der Spieler, der die höhere Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Er darf seine Steine um die eigene Augenzahl und um die des Gegners vorrücken. Nach dem Öffnungswurf würfeln beide Spieler abwechselnd mit je zwei Würfeln. Jeder Spieler setzt seine Steine entsprechend den gewürfelten Augenzahlen. Die Augenzahlen werden nicht zusammengezählt, sondern einzeln gesetzt. Beide Augenzahlen können jedoch mit demselben Stein gesetzt werden. Welche Augenzahl zuerst gesetzt wird, ist dem Spieler überlassen (soweit es sich um einen zulässigen Zug handelt). Die Spielsteine werden vom Home-Board des Gegners aus über das Outer-Board zum eigenen Home-Board hin gezogen. Die Steine können nur auf Felder gesetzt werden, die noch offen sind, d. h. auf denen sich nicht mehr als ein gegnerischer Stein befindet. Felder, die bereits mit zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt sind, können von den eigenen Steinen nicht benutzt werden. Wenn möglich, muss so gesetzt werden, dass beide Zahlen benutzt werden. Ist das nicht möglich, muss zuerst versucht werden, die höhere zu verwenden, dann die niedrigere. Kann keine der beiden Zahlen verwendet werden, so setzt der Spieler für diesen Zug aus.

Pasch

Würfelt man einen Pasch, also zwei gleiche Zahlen (z. B. 6 und 6), so wird die gewürfelte Augenzahl doppelt gezogen. In dem Beispiel also viermal die 6.

Schlagen

Würfelt man einen Pasch, also zwei gleiche Zahlen (z. B. 6 und 6), so wird die gewürfelte Augenzahl doppelt gezogen. In dem Beispiel also viermal die 6.

Geschlagene Steine ins Spiel zurückbringen

Der Spieler würfelt wie in einem normalen Zug, setzt aber seine Steine gemäß der Augenzahl in das Home-Board des Gegners. Hat der Spieler z. B. eine 5 und eine 5 gewürfelt, so muss er einen Stein auf das 3. oder 5. Feld setzen. Gezählt wird hierbei in der eigenen Spielrichtung. Kann kein Stein gesetzt werden, so verfällt der ganze Wurf und der Gegner ist am Zug. Wurden mehrere Steine geschlagen, so müssen erst alle wieder ins Spiel gebracht werden, bevor der Spieler wieder ziehen kann.

Würfeln

Die Würfel müssen beide glatt auf dem Brett aufliegen. Ist ein Würfel angekippt oder auf einem Stein gelandet, wird mit beiden Würfeln neu gewürfelt. Erst wenn der eine Spieler nach dem Setzen seine Würfel aufgenommen hat, ist der andere Spieler mit Würfeln (oder Verdoppeln) an der Reihe.

Unzulässige Züge

Wenn ein Spieler einen Zug macht, der nach den Regeln nicht zulässig ist, kann der Gegner verlangen, dass ein legaler Zug gemacht wird, muss es aber nicht. Wenn es z. B. einen besseren und legalen Zug gibt, braucht er daher keine Korrektur zu verlangen.

Sobald jedoch der Gegner des Spielers, der den illegalen Zug gesetzt hat, gewürfelt hat, ist der illegale Zug gutgeheißen, und es kann keine Korrektur mehr gefordert werden.

Fluswürfeln

Befinden sich alle 15 Spielsteine im Home-Board, so darf mit dem Fluswürfeln begonnen werden. Die Steine werden aus dem Home-Board entfernt, wenn sie über das letzte Feld des eigenen Home-Boards ins Feld „null“ ziehen können. Kann mit einem Wurf ein Stein nicht direkt ausgespielt werden, so muss der Wurf im eigenen Home-Board gezogen werden. Kann der Wurf nicht gezogen werden, weil nur noch auf niedrigeren Feldern Steine sind, so wird der höchste Stein ausgespielt. Beispiel: Beim Fluswürfeln würfelt der Spieler eine 2 und eine 4. Auf Feld 2 befinden sich noch Steine, auf Feld 4 aber nicht. Befindet sich nun ein Stein auf Feld 5 oder 6, so muss dieser regulär gesetzt werden. Sind die Felder 5 und 6 dagegen ebenfalls leer, so wird statt von der Vier ein Stein vom nächstkleineren besetzten Feld herausgenommen. Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Steine herausgewürfelt hat. Beim Fluswürfeln ist auch folgendes möglich: Sitzt z. B. auf dem Feld 6 ein einzelner Stein, so kann der Spieler, wenn er 6 und 1 gewürfelt hat, mit der 6 diesen Stein herausnehmen und dann mit einem anderen die Eins rücken. Er kann aber auch zuerst mit der Eins von

Nicht gütlich ist es jedoch seine gewürfelten Flügen zu "splitten". Der Spieler muss die jeweiligen Flügen verwenden, z.B.: Der Spieler würfelt eine 3 und eine 5. In diesem Falle ist es nicht möglich 6 Flügen mit dem einen, und 2 Flügen mit dem anderen Stein zu ziehen. Man muss mit dem einen eine 5, mit dem anderen eine 3 ziehen.



Mancala

Geschichte

Der Ursprung der Mancala-Spiele ist unbekannt. Zu den ältesten Spielbrettern (6.-7. Jahrhundert n. Chr.) gehören die Funde aus Malara und Yeha im Nordwesten Äthiopiens. Das Spiel selbst wurde erstmals im Kitab al-Fihri (Buch der Lieder) erwähnt, das im 10. Jahrhundert von Ali al-Faraj von Isfahan geschrieben wurde. Ob ältere Muldenreihen (in der Archäologie "cup marks" genannt), die z.B. in Ägypten, Sri Lanka und Zypern gefunden wurden, Spielbretter sind, ist nicht bekannt. Selbst wenn diese Mulden zum Spielen dienten, weiß man nicht, was darauf tatsächlich gespielt wurde. Auch ist die Datierung solcher Funde äußerst problematisch, da es Hinweise gibt, dass manche Muldenreihen viel später als die Bauwerke entstanden, auf denen sie sich befinden. Trotzdem wird immer wieder von Laien und Spielzeugproduzenten behauptet, dass Mancala das älteste Spiel der Welt sei, "5000 Jahre alt". Mit dem Sklavenhandel kamen westafrikanische Mancala-Varianten um 1640 nach Westindien (außer Puerto Rico und den Bahamas), die USA (Louisiana) und Teile Südamerikas. Durch die Ausbreitung des Islam gelangten diese Spiele auch nach Zentralasien, Indien, die Malediven, Südchina, Südthailand, Malaysia und Indonesien. Von dort verbreiteten sie sich schließlich nach Sri Lanka, auf die Philippinen und die Marianen. In Europa sind traditionelle Mancala-Varianten im baltischen Raum, in den nördlichen Provinzen des früheren Ostdeutschlands (Pommern bis Ostpreußen), in Bosnien und auf der griechischen Kykladeninsel Hydra beschrieben worden. Im Schloss Weikersheim, Baden-Württemberg, stehen zwei Mancala-Tische aus dem frühen 18. Jahrhundert.

Spielregeln

Zu Beginn des Spiels liegen in jeder Spielmulde sechs Bohnen. In jedem Zug entleert ein Spieler eine seiner Spielmulden und verteilt dann den Inhalt einzeln, Bohne für Bohne, gegen den Uhrzeigersinn in die folgenden Spielmulden. Die Bohnen werden dabei zuerst in die eigenen, dann in die gegnerischen Spielmulden gelegt. Die Schatzhöhlen werden beim Verteilen übergangen. Wenn die letzte Bohne eine Spielmulde auf zwei, vier oder sechs Bohnen auffüllt, ist ihr gesamter Inhalt, einschließend der letzten verteilten Bohne, gefangen. Befinden sich in einer ununterbrochenen Folge „dahinter“ (bei Mancalaspiele ist damit gegen die Zugrichtung gemeint; hier also: im Uhrzeigersinn) weitere Spielmulden mit zwei, vier oder sechs Bohnen, so wird auch ihr Inhalt geschlagen. Die gefangenen Bohnen werden in die Schatzhöhle des Spielers gelegt. Es kann sowohl auf der eigenen Breithälfte, als auch auf der gegnerischen Seite geschlagen werden. Die Partie endet, wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann. Die Bohnen, die noch auf dem Brett sind, gehören dem Spieler, auf dessen Seite sie liegen. Jeder Spieler versucht mehr Bohnen zu fangen als sein Gegner. Da es insgesamt 72 Bohnen gibt, ziehen 37 zum Gewinn der Partie. Fängt jeder Spieler 36 Bohnen, endet das Spiel remis. Es ist üblich, die Mulden von 1 bis 12 durchzunummerieren, um eine Partie zu notieren. Dabei liegen die Mulden 1-6 auf der Seite des Spielers, der die Partie beginnt.



Gänsepiel

Geschichte

Den „modernen“ Ursprung des Gänsespiels – wie man es heutzutage kennt – muss man jedoch im Europa des 15. Jahrhunderts bis 16. Jahrhunderts ansiedeln. So lautet eine Theorie, dass es erstmalig im Jahre 1471 in Deutschland in Erscheinung getreten ist [4]. Belegt ist, dass um das Jahr 1580 Francesco de' Medici aus Florenz dem spanischen König Philipp II. eine besonders edel ausgestaltete

Das Spiel erfreute sich großer Beliebtheit am Hofe und verbreitete sich in der Folge über ganz Europa. So lässt sich im Jahre 1597 ein gewisser John Wolfe in London das Spiel unter dem Titel The newe and most pleasant game of the Gans registrieren [7]. Im 17. Jahrhundert war es vor allem in Spanien, Frankreich, Italien und den Niederlanden sehr populär und wurde nicht selten auch um hohe Einsätze gespielt. Ende des 19. Jahrhunderts wandelte sich das Spiel zum „harmlosen“ Kinderspiel. Zu dieser Zeit kamen auch die ersten kommerziellen Versionen des Gänsespiels auf, das bis in die Gegenwart in immer neuen Auflagen erschienen ist.

Spielregeln

Alle Spieler starten von Feld 1 am äußeren Rand des Spielbretts, würfeln nacheinander mit zwei Würfeln (üblicherweise beginnt der jüngste Spieler) und rücken ihre Gänse (Spielsteine) die entsprechende Anzahl von Feldern Richtung Ziel in der Mitte vor. Wer als erster den „Gänsegarten“ (Feld 63) erreicht, hat gewonnen. Dabei kommt es jedoch darauf an, dieses Feld exakt zu erreichen – wer eine höhere Zahl würfelt, muss zum Anfang zurückkehren und die überzähligen Schritte von hier aus erneut loslaufen. Landet eine Gans am Ende ihres Zuges auf einem der Spezialfelder, d.h. einem Gänse- oder Ereignisfeld, gelten folgende Sonderregeln, die sich von Spielvariante zu Spielvariante oder Land zu Land unterscheiden können:

- Die Gänsefelder (Felder 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 und 59): Eine Gans, die auf eines dieser Felder kommt, darf die gewürfelte Flügenzahl noch einmal weiterziehen. Gelangt sie dabei wiederum auf ein Gänsefeld, darf sie abermals vorrücken usw.
- Die Brücke (Felder 6 und 12): Landet eine Spielfigur auf Feld 6, so kann sie direkt zu Feld 12 weiterziehen, landet sie umgekehrt auf Feld 12, muss sie sofort zu Feld 6 zurückkehren. In beiden Fällen darf anschließend noch einmal gewürfelt werden.
- Die Herberge (Feld 19): Eine Runde aussetzen.
- Der Brunnen (Feld 31): Wer auf diesem Feld landet, muss so lange aussetzen, bis eine andere Gans genau auf diesem Feld zu stehen kommt und ihrerseits in den Brunnen fällt, während die getretete Gans wieder normal weiter ziehen darf.
- Die Würfel (Felder 26 und 53): Landet eine Gans auf Feld 26, so kann sie direkt zu Feld 53 weiterziehen, landet sie umgekehrt auf Feld 53, muss sie sofort zu Feld 26 zurückkehren. In beiden Fällen darf anschließend noch einmal gewürfelt werden.
- Das Labyrinth (Feld 42): Zurückkehren zu Feld 30.
- Das Gefängnis (Feld 52): Drei Runden aussetzen.
- Der Tod oder Der Fuchs (Feld 55): Die Gans des Spielers wird gelötzt und muss in der nächsten Runde auf Feld 1 neu anfangen.



Schlangen und Leitzern

Geschichte

Das erste westliche Leitzerspiel wurde 1892 von der Spielzeugfirma von Frederick Henry Ayres in England mit einem kreisförmigen Spielbrett auf den Markt gebracht.

Spielregeln

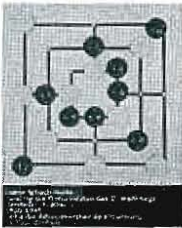
Jeder Spieler beginnt mit einer Spielfigur auf dem Startfeld. Üblicherweise wird nacheinander ein einzelner Würfel geworfen. Dessen Ergebnis gibt an, wieviele Felder sich die Spielfigur vorwärtsbewegen darf. Endet ihr Zug auf dem Anfangsfeld einer Leiter, wird sie auf deren Endfeld vorgesetzt. Endet er auf einer Schlange, wird sie auf deren Endfeld versetzt, das wieder näher am Anfangsfeld liegt. Sieger ist, wer zuerst das Zielfeld erreicht.

Förderverein Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e.V.



Vorstand: Beate David
Werner Groth
Christel Meier

Kontakt: Postadresse:
Förderverein
Brandenburgisches Freilichtmuseum Altranft e.V.
Wriezener Str. 25
16259 Bad Freienwalde
e-Mail: FV-Meier@web.de



Tel.: 03344 / 42 67 96 Frau Meier
Tel.: 03344 / 32 45 5 Frau David

Spendenkonto: 34 01 21 85 30
Bankleitzahl 17 05 40 40
Spk. MOL
Inhaber: Förderverein Brandenburgisches
Freilichtmuseum Altranft e.V.

Werden auch SIE Mitglied des Vereins und leisten Sie
einen Beitrag zur kulturellen Entwicklung des
Freilichtmuseums,

DANKE.

Der Beitrag beträgt jährlich 35,00 € pro Person
17,50 € Rentner/
Studenten/Lehrlinge/
arbeitslose Personen



Antragsformulare erhalten Sie:

an der Information des Freilichtmuseums Altranft
unter unserer Postadresse
telefonisch 03344 / 42 67 96
per e-mail FV-Meier@web.de



Förderverein
Brandenburgisches
Freilichtmuseum Altranft



Brandenburgisches
Freilichtmuseum
Altranft

Viel Spass beim Spielen!!!