

1918. 231.

Fritz Jahn
Alte deutsche Spiele



Art. illib.

2580

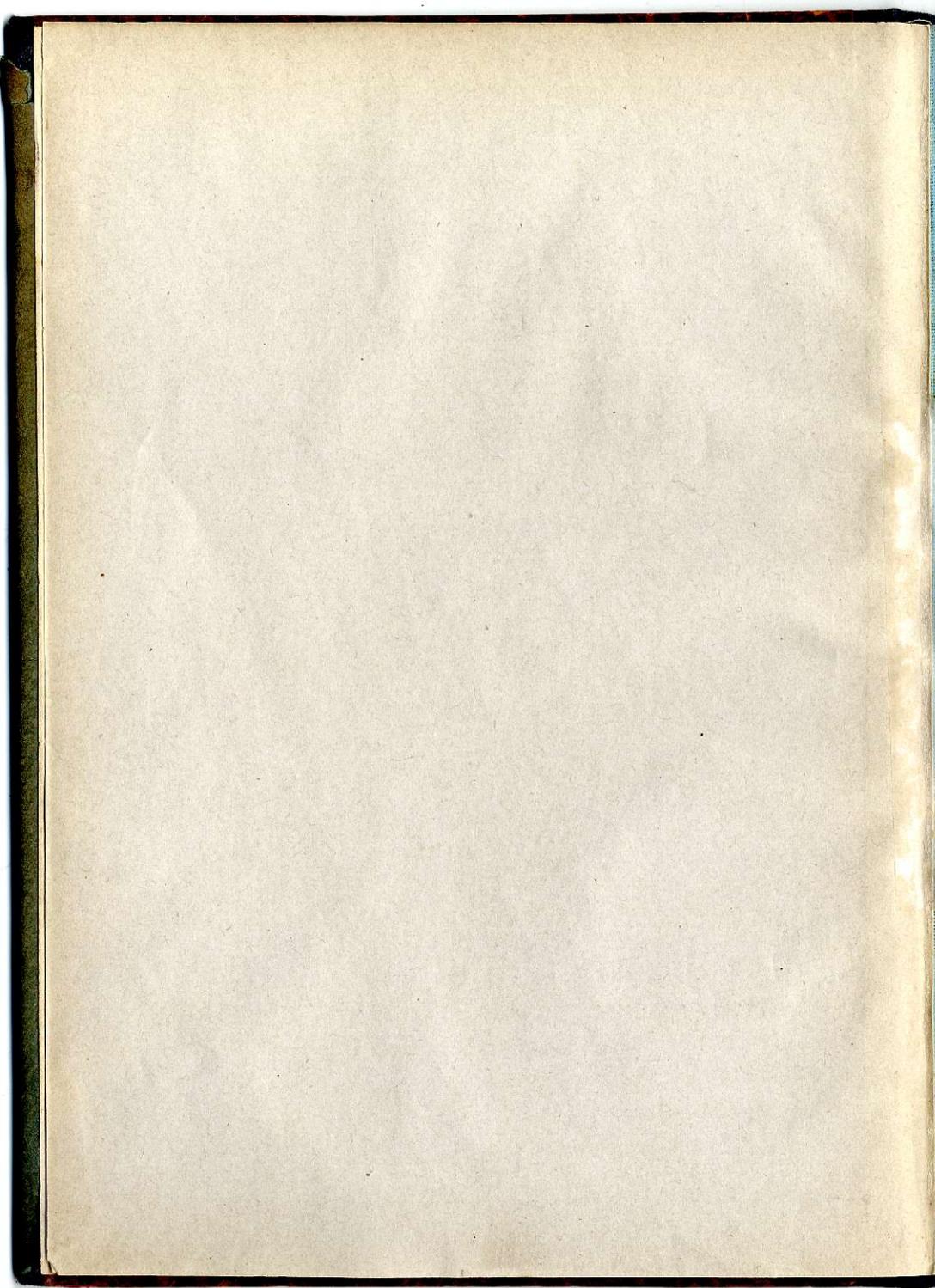
8^o. A. ill. 2580

SUB Göttingen

113 547 48X

7





7. 308 -60

Alte deutsche Spiele

von Pastor Frh Jahn, Züllchow
Direktor der
Züllchower Anstalten

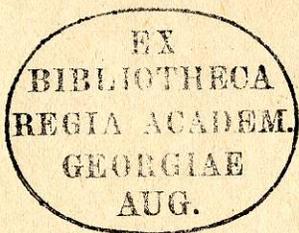


3. Auflage 21. — 70. Tausend

Furche-Verlag, Berlin 1917.

119

Gedruckt nach Angabe von F. S. Schmide bei Pillardy & Augustin, Cassel



Der Lebenswert des Spiels auch für die Erwachsenen.

Aber das chinesissh-japanische Go-Spiel hat Professor L. Pfaundler eine systematische Darstellung und Anleitung zum Spielen desselben erscheinen lassen. In der Vorrede seines Go-Büchleins glaubt der gelehrte Verfasser sich fast entschuldigen zu müssen, daß er als Professor der exakten Naturwissenschaften soviel Zeit und Kraft auf das Studium eines Spiels habe verwenden können. Schließlich tröstet er sich aber mit anderen noch größeren Leuten vor ihm, die auch solche Freude am Spiel gehabt hätten. Er beruft sich auf Leibniz, dessen Lieblingspiel das Nonnen- oder Grillenspiel war. Er denkt an Albrecht Dürer, der seine Freude an den magischen Quadraten sogar auf seinem berühmten Kupferstich „Melancholla“ verewigt hat. Und so weiß er noch eine ganze Anzahl berühmter Mathematiker namhaft zu machen, die irgendein Lieblingspiel in ihren Mußestunden getrieben haben.

Hat schon in gesunden Tagen der Geist auch des gelehrtesten und vielbeschäftigtesten Mannes das Bedürfnis nach geistreichem Zeitvertreib, so noch viel mehr in Krankheitszeiten. Wer die interessanten mathematischen Spielbücher von Dr. W. Ahrens in Rostock in die Hand bekommt, der ahnt gewiß nicht, daß hier ein starker Geist über alle Schwächen des menschlichen Körpers triumphiert. Dr. W. Ahrens hat mitten im schweren Leiden Sinn und Kraft für Scherz und Ernst in der Mathematik, für Mathematiker-Anekdoten, und ganz besonders für mathematische Unterhaltungsspiele.

Wie erklärt sich diese Freude des Erwachsenen in gesunden und kranken Tagen am scheinbar so zwecklosen Spiel? Der Professor der

Philosophie Karl Groos in Tübingen, der sich unter den heute lebenden deutschen Philosophen am eingehendsten mit der prinzipiellen Bedeutung des Spiels beschäftigt, hat einmal in Hamburg einen bedeutsamen Vortrag über den Lebenswert des Spiels gehalten. Groos ist der Meinung, das auch der Erwachsene des Spiels nicht entraten kann.

Will man sich den Erholungswert des Spiels klarmachen, führt er aus, so muß man sich gegenwärtig halten, wie wunderbar der Mensch veranlagt ist, daß er in völlig getrennten Lebenssphären leben kann, und daß gerade darin seine Erholung liegt, daß die eine Lebenssphäre die andere in seinem Bewußtsein ablöst. Man denke an die Lebenssphäre der Arbeit und des Spiels oder an die Lebenssphären der Berufstätigkeit und des Familienlebens. Wie völlig versinkt bei dem Geschäftsmann beim Eintritt ins Büro sein Familienleben, so daß man denselben Geschäftsmann gar nicht wiederzuerkennen glaubt, wenn man ihn in der eigenen Familie wieder sieht.

Der Mensch braucht nach Groos neben der Sphäre des Ernstlebens mit ihren Beziehungen zur Wirklichkeit und ihren dringenden Aufgaben die sorgenlose Sphäre des Spiels mit seinen Illusionen, in die er freiwillig eingeht. Wohl dem, dem es gelingt, zeitweise das Ernstleben ganz abzustreifen! Dann wird die Erholung zu einer Befreiung und Erlösung, und diese Stimmung kommt nachträglich dem Berufsleben wieder zugute.

Alte deutsche Spiele.

Von frühester Jugend an habe ich mich für Spiele interessiert. Mein Vater hatte mit den Züllchower Anstalten einen kleinen Krippenversand verbunden, der sich im Laufe der Jahre allmählich zu einem respektablen Kunstverlage und einer Spielwarenhandlung ausgestaltet hat. Jetzt bin ich selbst 30 Jahre an den Züllchower Anstalten tätig und benutze vielfach meine freie Zeit dazu, alle mir vor die Augen kommenden Spiele auf ihren Lebenswert hin einer sorgfältigen Prüfung zu unterziehen. Die Ergebnisse meiner Spielstudien freue ich mich in den jährlichen Weihnachts-Preisverzeichnissen unserer Anstalten niederlegen zu können, in denen ich den Versuch gemacht habe, dem Publikum eine systematisch geordnete Zusammenstellung der verschiedensten Spiele zu bieten.

Seit Jahren beschäftigt mich auch der Gedanke der Begründung eines kleinen Spiel-Museums. Hier sammle ich Spiele und Spielbücher aus alter Zeit, die es lohnt aufzubewahren, und bei denen vielleicht ein Wiederaufleben in Frage kommen kann. Meine Bemühungen auf diesem Gebiete sind bereits jetzt von großem Erfolge belohnt worden. In den baltischen Provinzen habe ich das uralte Bohnenspiel wieder entdeckt und es genau nach einem alten Original wieder anfertigen lassen. In Paris habe ich Trick-Trac oder Tockadille wieder aufgestöbert. Ganz besonders stolz bin ich aber darauf, daß ich auch das alte Zahlenkampfspiel Rhythmomachia wieder aufgefunden habe. Das Spiel ist es ganz besonders wert, der Vergessenheit endlich wieder entrissen zu werden.

Vielen Leuten ist nun nicht so wie mir die Gelegenheit gegeben worden, spielend in die Welt der Spiele eingeführt zu werden. Sie erkennen wohl den Wert des Spiels auch für die Erwachsenen an, wissen sich aber absolut nicht in dem großen Wirrwarr der Spiele aller Art zurechtzufinden. Diesen biete ich mich heute als Führer an.

Wenn ich von alten deutschen Spielen rede, so bin ich mir dabei sehr wohl bewußt, daß unsere alten deutschen Spiele durchaus nicht rein deutschen Ursprungs sind. Fast alle wirklich lebenswerten Spiele mit originellen Spielweisen haben eine lange Geschichte hinter sich und sind nicht als das Produkt eines einzelnen Volkes, sondern als das Gemeingut der ganzen Menschheit anzusehen. Trotzdem glaube ich von spezifisch deutschen Spielen reden zu dürfen. Unser Volk hat die ihm von anderen Völkern früher oder später überkommenen Spiele stets derart umgestaltet, daß uns gerade auf dem Gebiete des Spiels immer wieder deutsche Originalität, Einfachheit, Gediegenheit und künstlerische Ausführung entgegentritt.

Die auf den ersten Blick unübersehbare Zahl von alten deutschen Gesellschaftsspielen läßt sich unschwer in etwa acht Hauptgruppen unterbringen:

1. Geduld- und Dexierspiele.
2. Brettspiele.
3. Lotto- und Dominospiele.
4. Kartenspiele.
5. Geschicklichkeitsspiele.
6. Würfelspiele.
7. Größere Zimmerspiele.
8. Spiele fürs Freie.

Aus diesen acht Gruppen werde ich mir erlauben, einige wenige besonders beachtenswerte Spiele namhaft zu machen, die mir aus meiner langen Erfahrung als die geeignetsten auch für Erwachsene erscheinen.

Nonnen- oder Grillenspiel.

Das Nonnen-, auch Grillenspiel genannt, ist eins der ältesten Geduldspiele, das früher in den Klöstern viel gespielt worden ist. Es heißt auch Solitär- oder Einsiedlerspiel. Auch der Name Melanchol-

liespiel kommt häufiger vor. Aber dieses Spiel hat Leibniz im Jahre 1710 eine eigene Abhandlung veröffentlicht. Das Spiel war früher in Deutschland ganz allgemein verbreitet, lebt aber auch jetzt schon wieder mehr auf. Während man früher die Holzkästchen mit Sand-

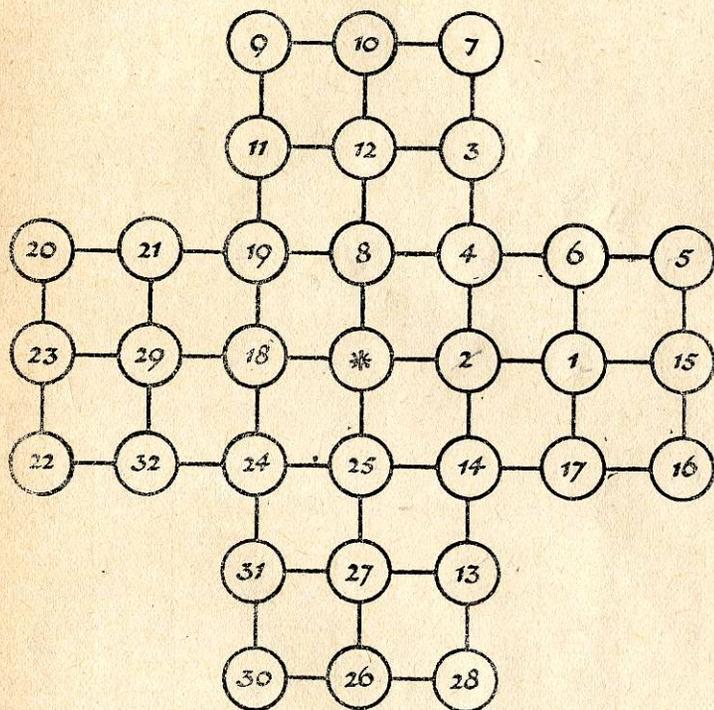


Fig. 1.

griffen und dazu gehörigen Holz- oder Elfenbeinpföden bevorzugte, werden heute mehr die einfachen Holzsteller mit Glaskugeln genommen.

Die Spielregel ist sehr einfach. Zuerst werden alle 33 Löcher mit Kugeln besetzt. Eine Kugel von einer besonders kenntlichen Farbe kommt in das mittelste Loch. Nun ist die Aufgabe, wenn diese mittelste Kugel herausgenommen wird, alle anderen Kugeln wie die Steine auf dem Dambrett in gerader, nicht schräger Richtung so wegzuschlagen, daß zuleht nur eine einzige Kugel übrig bleibt, die wieder in das mittelste Loch zu sitzen kommt. Ob dies gleich leicht scheint, so erfordert es doch viel Übung.

Wer die Reize des Nonnen- oder Grillenspiels wirklich erfassen will, dem empfehle ich aus der bekannten Sammlung aus Natur- und Geisteswelt von B. G. Teubner in Leipzig Bd. 170: Dr. W. Ahrens, Mathematische Spiele, 3. Aufl. 1916, geb. Mark 1.—, geb. Mark 1.25. Dr. Ahrens behandelt in der eingehendsten und interessantesten Weise die Probleme des Solitär- oder Einsiedlerspiels.

Das 15er-Spiel.

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

Fig. 2.

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

Fig. 3.

Ein sehr beliebtes Geduldspiel ist das 15er-Puzzle oder 15er-Spiel, das auch Dr. Ahrens in seinen Mathematischen Spielen einer ein-

gehenden Besprechung würdigt. Das Spiel ist noch gar nicht alt. Es soll 1878 von einem taubstummen Amerikaner erfunden sein und sich dann mit einer rapiden Schnelligkeit über die ganze zivilisierte Welt verbreitet haben. Mit welcher Leidenschaft das Spiel gespielt worden ist, davon erzählt Dr. Ahrens die drolligsten Beispiele. So wird z. B. von Hamburg berichtet, daß man dort die kleinen Kästen mit den 15 Holzklößchen selbst in den Pferdewagen erblickte und unruhige Hände darin schieben sehen konnte, daß die Prinzipale in den Handelskontoren über das Puzzlesieber ihrer Angestellten in Verzweiflung gerieten und durch Anschläge das Spielen während der Bürozeit aufs strengste verbieten mußten, daß große Turniere veranstaltet wurden usw.

Die Aufgabe des Spiels besteht darin: Man legt die 15 Steine in beliebiger Ordnung in den Kasten, jedoch so, daß die Zahlenseite überall oben ist und die Zahlenzeichen aufrecht stehen. Die Aufgabe des Spiels besteht dann darin, durch bloßes Schieben der Steine die Stellung Fig. 2 herbeizuführen. Diese Aufgabe ist aber nicht immer lösbar. In allen unlösbaren Fällen läßt sich jedoch statt der Stellung Fig. 2 die Anordnung Fig. 3 herstellen. Eine der beiden Stellungen — Fig. 2 oder Fig. 3 — kann man also stets erhalten, und zwar schließt das eine das andere aus.

Das 15er-Spiel erfreut sich auch heute noch einer großen Beliebtheit. Geschickte Hände können sich das Spiel auch leicht selbst anfertigen.

Das Albrecht-Dürer-Spiel.

Das Spiel der 15 läßt sich leicht mit dem Albrecht-Dürer-Spiel verbinden. Zu diesem Spiel gehören 16 Steine mit den Zahlen von 1—16. Die Aufgabe des Spiels besteht darin, daß man die 16 Steine in eine solche Stellung zu bringen hat, daß die Nummern zusammengezählt nach jeder Richtung von oben nach unten, von

rechts nach links und schräg von einer Ecke zur anderen die Summe 34 geben.

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

Fig. 4.

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

Fig. 5.

Die Fig. 4 angegebene Stellung, außer welcher noch andere möglich sind (vergl. Fig. 5), ist dargestellt auf dem Bilde „Melancholia“ von Albrecht Dürer vom Jahre 1514, welches sich in der Münchener Galerie befindet.

Man nennt ein solches Quadrat, wie das von Albrecht Dürer angegebene, ein magisches Quadrat. Wer sich näher mit dem hochinteressanten Problem der magischen Quadrate befassen will, der findet in den Mathematischen Spielen von Dr. W. Ahrens eine eingehende Besprechung, wobei Dr. Ahrens auch auf magische Quadrate auf Amuletten zu sprechen kommt. Sehr interessant sind namentlich die Abbildungen der Planetenamuletten.

Nürnbergger Zankleisen.

Ein besonders hochgeschätztes Geduldspiel ist das Nürnbergger Zankleisen oder Armsünderpiel oder, wie die Franzosen es nennen, der Baguenaudier, abgeleitet von bague (Ring) und noeu

(nodus-Knoten). Dieses geistreiche Spielzeug, das früher ganz allgemein in Deutschland verbreitet war, ist fast gänzlich in Vergessenheit geraten. Jetzt aber beginnt es, wieder aufzuleben.

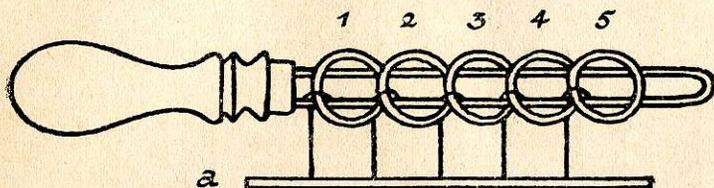


Fig. 6.

Das Spiel besteht aus einer mit einem Holzgriff versehenen oben geschlossenen Metallgabel, auf der eine Anzahl Ringe, je nach der Größe des Spiels 5, 7, 8, 9 bis 13 Ringe, so kunstvoll untereinander verketten festsetzen, daß es auf den ersten Augenblick fast unmöglich erscheint, diese Ringe ohne Anwendung von Gewalt von der Gabel abzubringen. Die Ringe sind obendrein durch eine Stange a (vergl. Fig. 6) untereinander verbunden, wodurch das Abspielen der Ringe noch mehr erschwert wird.

Das Geheimnis des Spiels besteht nun darin, daß die Ringe so kunstvoll aufgespielt sind, daß immer der 3. Ring sich mühelos abspielen läßt, sobald der 1. Ring unten und der 2. Ring oben ist. Es würde demnach bei einem Nürnberger Zantfelsen von 5 Ringen (vergl. Fig. 6) das Abspielen der 5 Ringe in folgender Weise vor sich gehen:

Ring 5 herunter	Ring 3 herunter	Ring 5 herauf
" 5 u. 4 "	" 1 "	" 5 u. 4 herauf
" 5 "	" 3 herauf	" 5 "
" 5 u. 4 "	" 2 herunter	" 5 u. 4 "
" 5 "	" 3 "	" 5 "
" 5 u. 4 "		

Bei 7, 9 bis 13 Ringen ist in der angegebenen Weise weiterzuspielen. Das Aufspielen der Ringe erfolgt in dem Abspielen entsprechenderweise.

Dezierknoten aus Holz.

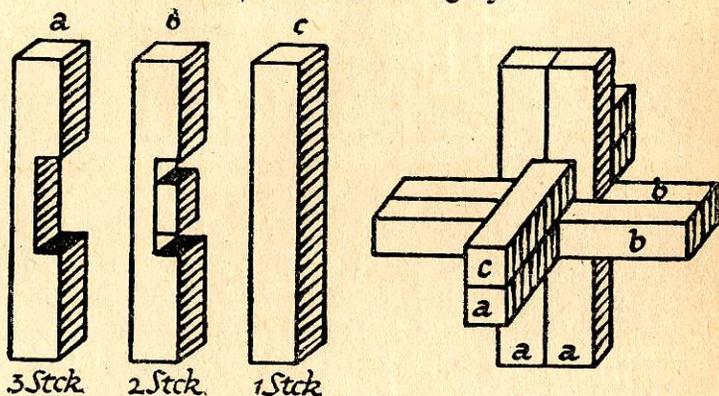


Fig. 7.

Uralte deutsche Geduldspiele sind die sogenannten Dezierknoten aus Holz. An dem Auseinandernehmen und Wiederausammensetzen eines solchen Knotens hat auch der Erwachsene seine Freude. Die Zahl der verschiedenen Holzknöten ist groß. Es gibt massive Würfel, Eier, Fässer, Äpfel, Birnen usw. Die interessanteste Form ist aber doch fast die obige schlichte Kreuzform, von der aber auch wieder noch eine große Menge verschiedener Arten besteht.

Jetzt habe ich aus Frankfurt a. M. eine Serie von acht verschiedenen Holzknöten erhalten, die aus dem Nachlaß des bekannten Frankfurter Professors Heßemer stammen. Der alte Herr hatte seine ganz besondere Freude an den Kreuzknöten und erfand diese acht originellen neuen Formen. Es schwebt jetzt gerade die Verhandlung, diese eigenartigen Holzknöten in den Handel zu bringen.

Die Ringe des Brahminen.

Ein Geduldspiel von eigentümlichem Interesse sind die Ringe des Brahminen. Das Spiel besteht aus drei quadratförmigen Holzplatten als Unterlagen, die in der Mitte je ein Loch haben, in welches ein kleiner runder Holzpflock gefügt wird. Die drei Holzständer oder Pyramiden werden nebeneinander gestellt, und nun werden auf die erste Pyramide acht in der Mitte durchlöcherne Pappscheiben oder Ringe, abwechselnd rot und schwarz, eine immer etwas kleiner als die vorige, gelegt.

Die Aufgabe des Spiels besteht nun darin, die acht Ringe von der ersten Pyramide über die zweite Pyramide auf die dritte Pyramide zu bringen. Doch ist hiermit die Bedingung verknüpft, daß man 3. St. immer nur eine Scheibe umsetzen und bei allen Umsetzungen auch stets nur eine kleinere Scheibe auf eine größere, niemals umgekehrt setzen darf. Natürlich soll das Ziel durch möglichst wenig Operationen erreicht, unnötige Umsetzungen also vermieden werden. Die mittlere Pyramide muß dabei selbstverständlich zu Hilfe genommen werden.

Diese Ringe des Brahminen sind noch gar nicht so alt. Das Spiel ist eine echt deutsche Umgestaltung eines von dem französischen Mathematiker L. Lukas erfundenen Geduldspiels. Ahrens behandelt in seinen Mathematischen Spielen die Ringe des Brahminen unter dem Namen: der Lukas-Turm.

Dame, Mühle, Schach.

Mit Brettspielen hat sich das deutsche Volk von jeher gern die Zeit vertrieben. Die beliebtesten Brettspiele sind stets gewesen und sollen auch bleiben: Dame, Mühle, Schach. Ein solches Dambrett mit Mühle und Puff, dazu 30 Steine und zwei Würfel und ein Kasten mit Schachfiguren, sollten in jedem deutschen Hause zu treffen sein.

In Großvaters und Großmutter's Kindertagen legte man in jeder besseren Familie Wert auf ein möglichst kunstvoll gearbeitetes Dambrett, das dann gleichzeitig für Trid-Trad oder Tokkadle verwanđt wurde. Solche Bretter hielten Generationen stand und wurden wegen ihrer kunstvollen Ausführung hoch in Ehren gehalten. Unser Spielmuseum enthält bereits eine ganze Anzahl solcher alten Dambretter, an denen alle Besucher ihre helle Freude haben. Auch auffaubergearbeitete Schachfiguren aus Holz, Bein oder Zinn wurde großer Wert gelegt. Wenn man natürlich auch mit unseren heutigen Buchsbaumsfiguren ebensogut Schach spielen kann, so ist doch der Gemütswert, der in den alten Schachfiguren zum Ausdruck kommt, nicht zu unterschätzen.

Kardis- oder Bohnenspiel.

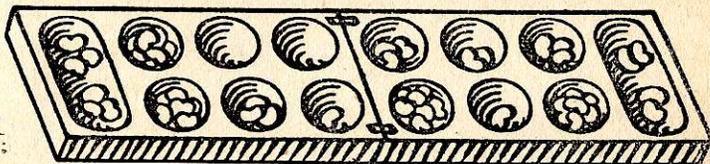


Fig. 8.

Das Bohnenspiel, dieses uralte, höchst originelle und interessante, völlig in Vergessenheit geratene Brettspiel habe ich auf einer Besuchsstelle in den baltischen Provinzen bei Herrn Baron von Stackelberg 1908 in Kardis wiederentdeckt. Der Schah von Persien hatte vor über 100 Jahren der Kaiserin Katharina II. von Rußland ein Bohnenspiel zum Geschenk gemacht, und nach Kardis war eine Dublette davon gekommen. Genau nach dem Muster in Kardis habe ich unser Bohnenspiel anfertigen lassen.

Wie alt und wie weitverbreitet das Bohnenspiel auch heute noch ist, wird jedem Besucher von Völkermuseen auffallen. Unter den

Spielzeugen der asiatischen und afrikanischen Völkerschaften befinden sich stets verschiedene Zählbretter in der Art unseres Bohnenspiels. Auch in Deutschland muß das Bohnenspiel vor Jahrzehnten allgemein bekannt gewesen sein. Gerade heute, während ich hier auf das Bohnenspiel zu sprechen komme, hat mir Frau Oberpräsident von Walbow in Stettin ein Bohnenspiel aus ihrer Kindheit gezeigt, das genau dem baltischen entspricht; nur ist das deutsche Bohnenspiel um die Hälfte größer als das baltische. Das Bohnenspiel besteht, wie aus der obigen Abbildung ersichtlich ist, aus einem sauber gearbeiteten Spielbrett mit 2×6 sich gegenüberliegenden, eingearbeiteten Bohnenschalen und je einer Gewinnmulde zur rechten Hand der beiden Bohnenspieler. Zu dem Spielbrett gehören 2×36 Bohnen, die von jedem der Spieler zu Anfang des Spiels zu sechsen in jede seiner sechs Bohnenschalen abgezählt werden.

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, so geschickt den Inhalt ihrer Schalen zu räumen, daß beim Auszählen der Bohnen rechts herum über die eigenen und die Schalen des Gegners hinweg möglichst viele Zweier oder Vierer oder Sechser in eigenen oder gegnerischen Schalen ohne Unterbrechung zu liegen kommen und dann als Gewinn von dem Betreffenden in seine Gewinnmulde eingeheimst werden.

So leicht das Bohnenspiel zu erlernen ist — es können schon sechsjährige Kinder damit spielen —, mit so unglaublich vielen Kombinationen und Variationen ist es doch verbunden. Auch der geschickteste Brettspieler muß einem gewiegten Partner gegenüber auf der Hut sein.

Belagerung.

Aus dem Nonnen- oder Grillenspiel (Fig. 1) ist eins der vollständigsten Brettspiele entstanden, das kleine Belagerungsspiel. Die

neun oberen Punkte des Nonnenspiels bilden die Festung, die von zwei Verteidigern gehalten wird. Von den übrigen 24 Punkten stürmen 24 Belagerer herbei, die die Verteidiger entweder einschließen oder aus der Festung herausdrängen wollen. Nur die Verteidiger dürfen schlagen und müssen schlagen, während die Belagerer sich durch Deckung zu helfen suchen müssen.

Es gibt auch ein großes Belagerungsspiel mit 53 Figuren. Hier wird eine Festung von 15 Punkten durch drei Verteidiger gegen 50 Feinde gehalten. In den letzten Jahren ist ein Nationalspiel der Tibeter bekannt geworden, namens Kungser. Vielleicht haben wir hier die Urform unseres Belagerungsspiels.

Arguta.

Unter dem Namen Arguta, der auf die Wichtigkeit des Spiels hinweisen soll, hat bis vor wenigen Jahren ein unscheinbares, dabei doch ganz reizendes Brettspiel bestanden, das ich nicht unerwähnt lassen möchte. Das Spiel bestand aus einer größeren Anzahl doppelseitig und zweifarbig bedruckter Buchstabenklärtchen und einem dazu gehörigen Schachbrett aus Pappe. Die Aufgabe der beiden Spieler oder Parteien bestand darin, mit den beigegebenen Buchstaben umschichtig um die Wette auf dem Schachbrett deutsche Worte von vier Buchstaben zu legen. — Das Spiel hat viel Freude gemacht und wird hoffentlich bald wieder aufleben. Bis dahin kann man sich auch mit selbstgefertigten Buchstabenklärtchen behelfen.

Rythmomachia.

Im vorigen Herbst habe ich in Frankfurt a. M. bei einem Antiquar ein seltenes, teils lateinisch, teils altdeutsch geschriebenes Schachbuch angetroffen, das als Anhang die Beschreibung eines uralten, in Asien, Groß-Griechenland, später in Italien, Deutschland usw. üblich gewesenen, sinnreichen Brettspiels bringt. Das Spiel soll Pythagoras

zur ergötzlichen Ablenkung studierender und von Kopfsarbeit ermüdeten Leute erfunden haben.

Inzwischen hat mich Dr. W. Ahrens in Rostock auf ein altes Schulprogramm des Königl. und Städt. Gymnasiums in Sorau aus dem Jahre 1852 aufmerksam gemacht. Hier benutzte der scheidende alte Rektor Dr. Adler, Mathematiker von Profession und großer Verehrer mathematischer Spiele, das letzte von ihm zu verfassende Schulprogramm, um dem in Vergessenheit geratenen Spiel ein bleibendes Denkmal zu setzen: Beschreibung eines uralten, angeblich von Pythagoras erfundenen mathematischen Spiels, in welchem die geraden und ungeraden Zahlen, gezeichnet auf mathematische Körper in 128 Marsfeldern mittels der verschiedenen Rechnungsoperationen, Krieg führen. Eine lithographierte Zeichnung ist beigegeben.

Leider scheint Dr. Adler bei diesem Aufsatz doch nicht die erhoffte Beachtung gefunden zu haben. Ich habe seit dem Jahre 1852 keine weitere Literatur über *Rythmomachia* gefunden. Der Fehler hat vielleicht darin gelegen, einmal, daß das Schulprogramm doch nicht in die rechten Hände gelangt ist, und dann, daß das Spiel nicht im Handel erschien. Ich trage mich mit dem Gedanken, dem Spiel des Pythagoras doch noch ein Wiederaufleben zu ermöglichen.

Sperrdomino.

Über den Ursprung unserer Dominosteine tappen wir immer noch ziemlich im Dunkeln. Auffallend ist, daß auch die alten Chinesen schon Dominosteine, wenn auch mehr in Stäbchenform, kannten.

Wenn von Dominospielen die Rede ist, denken die meisten Leute gewöhnlich nur an das bekannte Familien- oder Kinderdomino. Dieses Familien- oder Kinderdomino in allen Ehren! Es wird immer eins der beliebtesten Familienspiele bleiben wegen seiner leichten Faßlichkeit und seiner erheiternenden Spielweise.

Wenige Leute wissen aber, daß mit denselben Dominosteinen, und zwar schon mit einem Dominospiel von 6:6 ein höchst interessantes Dominokampfspiel gespielt werden kann. Dieses Dominospiel, das heute noch mit Leidenschaft in Frankreich, Italien und Österreich gespielt wird, war früher auch in Deutschland heimisch. Nach einer richtigen und verständlichen Beschreibung der Spielregeln dieses alten Sperrdomino — der Name rührt vom gegenseitigen Aussperren der Steine her — habe ich lange gefahndet, ohne ihrer habhaft werden zu können. Schließlich bin ich durch meine Bekanntschaft mit dem 1912 verstorbenen Erfinder der Dominospiele, einem alten Bankdirektora. D. O. S. Adler in Berlin, der früher selbst ein eifriger Sperrdominospieler gewesen war, endlich in den Besitz der lange gesuchten Spielregeln gelangt. Im Jahre 1912 erschien in unserem Verlage ein kleines Dominobüchlein: Sperrdomino und Dominosa, das bereits viel dazu beigetragen hat, daß sich das alte geistreiche Sperrdomino allmählich wieder in vielen deutschen Familien einbürgert.

Dominoſa.

Die Dominospiele sind höchst originelle neue Spiele zur Selbstunterhaltung, die mit jedem Dominospiel von 0:7 gespielt werden können. Der Name Dominosa ist dadurch entstanden, daß der Erfinder, der verstorbene Bankdirektor O. S. Adler, die Anfangsbuchstaben seines Namens O. S. A. mit dem Worte Domino verschmolzen hat.

Ein gutes geistreiches Geduldspiel hat schon manchem in Zeiten unfreiwilliger Muße über schwere Stunden der Einsamkeit und der Schmerzen hinweggeholfen.

Man beachte, daß in der Dominosaaufgabe Fig. 9 alle Zahlen in Terzetten, d. i. zu drei gleichen Zahlen gruppiert liegen. Außerdem liegen die Zahlen von 0 bis 7 in den Reihen c d e arithmetisch

untereinander, gleichzeitig sämtliche Kullen in Reihe 1. Wie greifen die 36 Dominosteine ineinander? Die Lösung ist gar nicht so leicht, wie es aussieht.

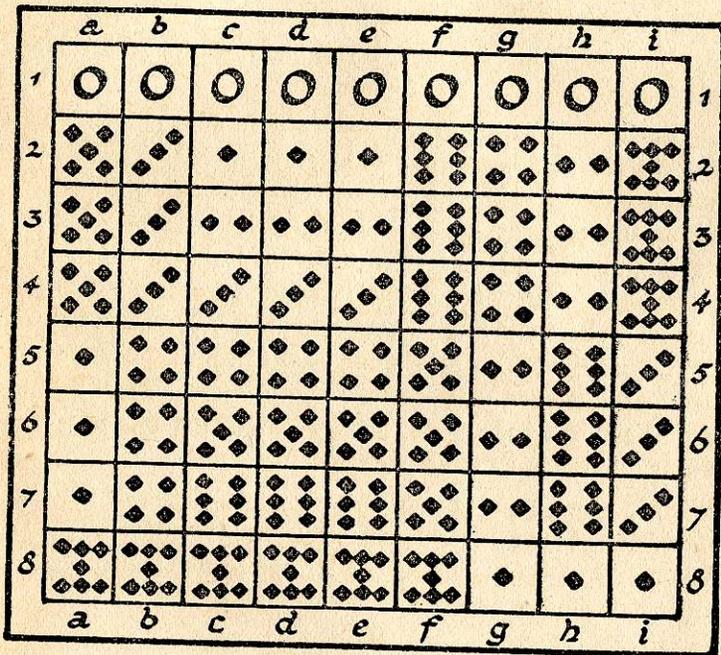


Fig. 9.

3×16 oder Kümmerchen.

Das Kümmerchenspiel wird mit nichts anderem gespielt als mit kleinen rechteckigen Kärtchen, auf denen die Zahlen von 1 — 16 verzeichnet sind. Jeder Spieler — die Zahl der Spieler ist unbegrenzt —

bekommt im ganzen 48 Kärtchen, dreimal die Zahlen von 1—16, welche er vor sich waghericht auf den Tisch legt.

Jeder Spieler seine Kärtchen vor sich ausgebreitet, sie sorgfältig geordnet und sich überzeugt, daß alle Zahlen vorhanden sind, dann schüttet der Spielleiter seine 48 Kärtchen in einen verdeckten Behälter, mischt sie gehörig und ruft die einzelnen Zahlen dann wie beim Lottospiel, wie sie kommen, auf.

Die Aufgabe der verschiedenen Spieler ist es nun, mit Hilfe von fünf senkrechten Hilfsreihen, die aufgerufenen Zahlen so geschickt untereinander zu legen, daß es ihnen gelingt, die Zahlen allmählich wieder in drei wagherichten Hauptreihen von 1—16 abzuspielen. Es müssen also alle aufgerufenen Zahlen so lange in den fünf senkrechten Hilfsreihen zweckmäßig verstaubt werden, bis eine 1 aufgerufen wird und eine wagherichte Hauptreihe begonnen werden kann. Natürlich dürfen Zahlen aus der senkrechten Hilfsreihe nur der Reihe nach von unten fortgenommen werden. Darin liegt ja gerade der Witz des Spiels, daß die Zahlen zunächst eingebaut werden und man sie erst wieder losspielen muß.

Wie fein dieses Spiel ist und eine wie große Geschicklichkeit und Berechnung dazu gehört, ist noch viel zu wenig bekannt. Ich glaube kaum, daß es ein Familienspiel gibt, das so unterhaltend wirkt wie dieses einfache und schlichte Nummernlegespiel.

Geschicklichkeitsspiele.

Eine besondere Gruppe für sich bilden die Geschicklichkeitsspiele. Auch der Erwachsene läßt gern einmal den Kopf ganz ruhen und übt nur Auge und Hand.

Hier nenne ich zunächst Federball. Zwei Spieler werfen sich mit den bekannten Tennisschlägern einen leichten Federball in graziosen Bogen zu. Bei einiger Übung bringen die Spieler es bald so weit,

daß der Federball hundertmal und öfter herüber und hinüber fliegt, ohne dabei die Erde zu berühren.

Sehr beliebt sind auch allerlei Wurfspiele mit Bohnensäckchen, Bleitalern, Tauringen oder Gummischeiben. Bekannt ist der auf einem Holzkasten mit Fächern thronende Frosch, nach dessen Maul Bleitaler gezelt werden müssen. Ich erinnere an das bekannte Matrosenspiel oder das Plattenwerfen, wie es auf Schiffen üblich ist, aber auch in Gärten viel gespielt wird.

Es gibt aber auch kleinere Geschicklichkeitsspiele für den Tisch, zu denen auch der Erwachsene sich gern einmal herbeiläßt. Ich nenne das bekannte Flohhüpfen, wo kleine Beinmarken durch größere in einen aufgestellten Becher geschneilt werden. Sehr drollig ist das Trichterspiel. Hier muß jeder versuchen, mit Hilfe einer kleinen Holzschaukel eine Anzahl Kugeln in einen kleinen Papptrichter zu bringen. Schwieriger ist noch ein anderes Spiel, wo kleine Holzringe mit einem Stäbchen in rotierende Bewegung gesetzt und dann aufgehoben und um Pföcke gelegt werden müssen. Bei allen diesen Spielen macht auch erst Übung den Meister, und man darf den Mut nicht verlieren.

Zu den Geschicklichkeitsspielen gehören auch die Schießspiele aller Art im Zimmer und im Freien.

Trick-Track oder Tockadille.

Daß ein erwachsener gebildeter Mann auch an einem Würfelspiel einen würdigen Zeitvertreib finden kann, will manchem heute nicht mehr recht einleuchten. Und doch haben unsere Väter noch, die dieselben geistigen Interessen hatten wie wir, nach des Tages Last und Mühe abends ihre Partie Puff vor dem Schlafengehen mit Müttern gespielt. Zu Großvaters und Großmutter's Zeiten waren Trick-Track und Tockadille noch eifrig im Schwange. Heute sind richtige Trick-Track-Bretter in Deutschland eine große Selten-

heit. Die Dambretter werden wohl noch mit den einmal hergebrachten Puffbrettern geliefert, gespielt wird aber auch Puff nur noch wenig.

Ich habe von Kindheit an eine besondere Freude am Puff gehabt. Darum hat es mich auch immer gereizt, den Spuren des alten Trick-Track und Tockadille nachzugehen. Meine langjährigen Bemühungen sind auch von gutem Erfolge gewesen. Unser Spielmuseum besitzt heute nicht nur eine Reihe alter Trick-Track-Bretter, sondern auch die ganze einschlägige deutsche und französische Literatur des Spiels, so daß ich hoffentlich bald in der Lage sein werde, die alten Spielregeln wieder ausleben zu lassen.

Das Trick-Track ist übrigens uralt. Man hat es schon den Phöniziern zugeschrieben, und diese sollen es wieder aus Hindostan oder aus Ägypten hergeholt haben. Die alten Griechen und Römer liebten das Spiel außerordentlich und schätzten es sehr hoch.

Der Reiz des Trick-Track-Spiels liegt darin, daß doch schließlich die Berechnung und die praktische Gewandtheit ausschlaggebend sind, wenn auch der Glückszufall bei dem Spiel eine große Rolle spielt.

Glocke und Hammer.

Glocke und Hammer ist, wie sich aus Forschungen ergeben hat, ein uraltes deutsches Spiel, welches schon vor Einführung des Christentums von den Germanen gespielt wurde und eine Verherrlichung der deutschen Götter zum Gegenstand hatte. Die christlichen Glaubensboten erweiterten das Spiel durch Zufügung eines christlichen Symbols, der Glocke, so daß dadurch das Spiel sich als symbolischer Wettkampf zwischen dem alten und neuen Glauben darstellte. Wodan ist durch den Schimmel, Thor durch den Hammer, Walhalla durch das Wirtshaus dargestellt.

Der Reiz des Spiels liegt einmal in den originellen Schimmel-Würfeln. Dann haben von den fünf Spielarten die beiden Kar-

ten des Schimmels und des Kaufhauses besondere Vorrechte, wodurch das Spiel sehr spannend wird.

Aus der Zeit der Befreiungskriege stammt auch das Spiel der Schwarzen oder Schimmel, Totenkopf und Kanone. Ich habe das lustige Soldatenspiel, das vor 100 Jahren viel gespielt wurde, wieder aufleben lassen.

Kugel-Würfel.

Dieser eigenartige Gesellschaftswürfel, den man auch heute noch hie und da antrifft, war früher sehr beliebt. Ein Kugelförmiger Würfel mit 18 quadratischen Abplattungen trägt die Nummern von 1 — 12 und die sechs Buchstabenaufschriften: **KG** = Kimm Ganz, **KZ** = Kimm Halb, **KD** = Kimm Deins, **LS** = Laß Stehn, **SS** = Seh Zu, **TA** = Tritt Ab. Mit diesem alten deutschen Würfel ließen sich zwei Spiele spielen: entweder benutzte man die zwölf Nummern und spielte diese aus, oder man ließ die Buchstaben gelten.

Eile mit Weile oder Ludo.

Einer der originellsten Würfelspielpläne ist der in Kreuzform Fig. 10. Alle Spiele, die diesen kreuzförmigen Spielplan haben — mögen sie heißen wie sie wollen —, gehen nach ein und derselben Spielregel.

An diesem amüsanten Spiel können sich 2 — 4 Personen beteiligen, von denen jeder vier Sehfiguren hat, mit denen er an dem ihm zugekehrten Kreuzende einzumarschieren hat. Jeder muß nun suchen, so schnell als möglich mit seinen vier Trabanten um die Außenkanten der vier Kreuzenden herumzukommen, um dann schließlich auf seinem Mittelwege ans Ziel zu gelangen.

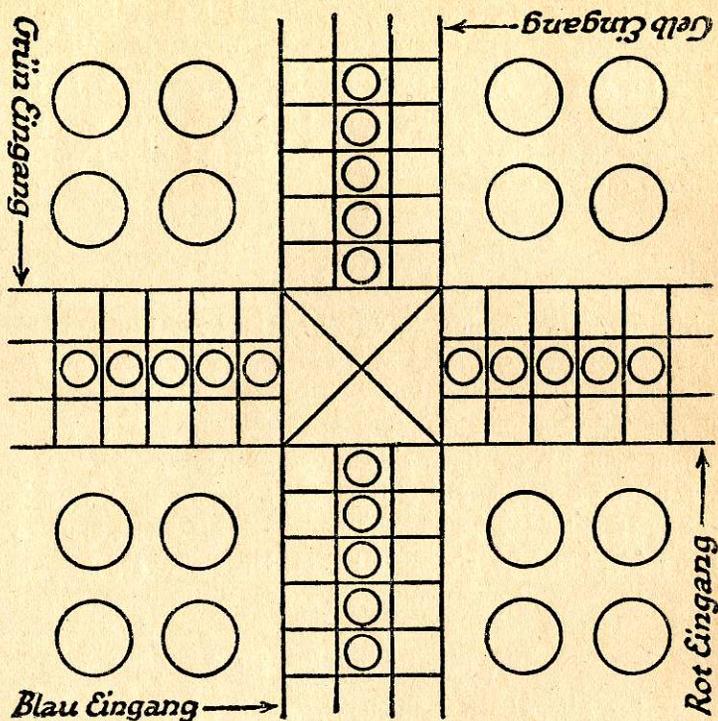


Fig. 10.

Drei-Würfel-Spiele.

Unsere heutigen deutschen Würfelspiele werden entweder mit einem oder mit zwei Augenwürfeln gespielt. Früher war das anders. Mit Vorliebe wurde mit drei Augenwürfeln gewürfelt, und man hatte seine Freude an den 55 verschiedenen Wurffällen, die auf diese Weise möglich waren.

Unser Spiel-Museum besitzt einen alten italienischen Spielplan von

G. M. Mitelli um 1700, ein neues Tierpiel darstellend. Das Spiel besteht aus 20 Tierarten mit zwei oder drei Drei-Würfel-Zeichen und einer Königskarte mit dem Löwen, auf der alle drei gleichen Zahlen angegeben sind. Durch diese Drei-Würfel-Zeichen ist der Verfasser des „Spielzeugs im Leben des Kindes“ veranlaßt worden, das Spiel für ein altes Dominospiel zu halten, während es sich um ein Drei-Würfel-Spiel handelt.

Ein noch älteres Drei-Würfel-Spiel besitzt unser Museum in einem ganz reizenden Eulenspiegelspiel. Der Plan hat die Gestalt von zwei konzentrischen Kreisen. Der Außenkreis hat 36, der innere Kreis 20 Felder, mit Drei-Würfel-Zeichen und Bildern aus Till Eulenspiegels Leben. Ich hoffe bald in der Lage zu sein, diesen höchst originellen Spielplan in den Gebrauch zu bringen.

Auch noch vor 100 Jahren müssen Drei-Würfel-Spiele beliebt gewesen sein. Aus dem Magazin für Industrie und Literatur in Leipzig besitzen wir ein GesellschaftsSpiel: Wagen gewinnt, Wagen verliert. Von den 18 Kärtchen tragen 17 drei und 1 vier Drei-Würfel-Zeichen. Die Kärtchen sind sonst mit reizenden farbigen Wagenbildern geschmückt. Die Hauptkarte ist der Kilwagen. Auch dieses Spiel verlohnt ein Wiederaufleben.

Schipka=Paß.

Ein anregendes Würfelspiel aus der Zeit des Türkisch-Russischen Krieges habe ich kürzlich in dem Hause des Regierungs- und Bau-rats Klesjerichy in Stettin kennen gelernt, der es seinerseits wieder in Königsberg i. Pr. in einer Familie vorgefunden hat.

Das Spiel kann von jeder Gesellschaft gespielt werden, die sich im glücklichen Besitze eines Würfels, eines Bleistiftes und eines Bogens Papier befindet. In Ermangelung von Bleistift und Papier kann man auch ein Stück Kohle oder Kreide und einen Kisten-deckel benutzen.

Die Anzahl der Mitspieler ist unbegrenzt, beträgt aber am besten nicht weniger als sechs und nicht mehr als zwölf Personen. Man setze sich um einen Tisch, eine große Kiste oder dergleichen und wähle einen Spielleiter. Der Spielleiter zeichnet mit dem Bleistift diesen Spielplan auf den Papierbogen und hat das Sehen auf dem Plane zu überwachen. Seine Entscheidungen bei Streit-

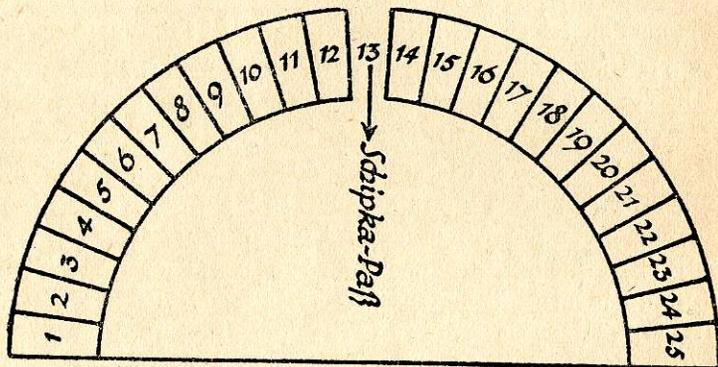


Fig. 11.

fällen sind unanfechtbar. Wenn möglich, sind vor dem Spielbeginn einige Preise als erster, zweiter, dritter usw. Preis auszusetzen. Je mehr Preise ausgesetzt sind, desto länger ist das Vergnügen am Spiel. Doch soll die Zahl der Preise die Anzahl der Spieler nicht erreichen. Jeder Spieler hat sich mit einem geeigneten Gegenstand (kleiner Schlüssel, Ring, Federmesser oder dergleichen) zum Bezeichnen des ihm zufallenden Spielfeldes zu versehen. Die Gegenstände müssen derart voneinander verschieden sein, daß eine Verwechslung ausgeschlossen ist. Es wird mit einem Würfel gespielt. Zunächst macht jeder Spieler einen Wurf. Wer den höchsten Wurf hat, beginnt zu spielen; ihm folgt sein Nachbar zur Linken

usw. Beim Spielen erfolgt das Würfeln in ununterbrochener Reihenfolge, wobei jeder Spieler stets nur einen Wurf tut.

Bei der ersten Runde setzt jeder Spieler seinen Gegenstand auf das Feld, welches die Ziffer seines Wurfs trägt. Bei den späteren Runden rückt der Spieler nur so viel Felder vor, als er Augen geworfen hat. Findet ein Spieler das ihm zufallende Feld besetzt, so muß der bisherige Inhaber das Feld räumen und — falls er den Schipla-Paß noch nicht überschritten hat — von vorne anfangen, sobald die Reihe wieder an ihn kommt. Wer Ziffer 13 erreicht, fällt damit in den Schipla-Paß und muß unweigerlich wieder von vorne anfangen.

Hat ein Spieler den Schipla-Paß (Ziffer 13) überschritten und muß er das von ihm besetzte Feld räumen, so ist er in der angenehmen Lage, nicht mehr von vorne anfangen zu müssen. Steht er auf Feld 14, so geht er auf Feld 12 zurück, dessen etwaiger Inhaber räumen und neu anfangen muß; steht er aber auf einem der Felder 15 bis 24, so geht er auf Feld 14 zurück, dessen etwaiger Inhaber sich nach Feld 12 zurückbegibt. Wer von 14 auf 12 zurückgeworfen wird, verliert damit den obengenannten, durch Überschreitung des Schipla-Passes errungenen Vorteil und muß daher wieder von vorne anfangen, sobald er gezwungen wird, Feld 12 zu räumen. Wer Feld 25 erreicht, muß unbedingt auf Feld 14 zurückgehen. Wer über 25 hinauskommt, hat gewonnen und scheidet vom Weiterspielen aus. Der zuerst Ausscheidende erhält den ersten Preis, der zweite den zweiten Preis usw.

Brummkreiselspiel.

Das Brummkreiselspiel ist eines der ältesten und beliebtesten Familienspiele fürs Zimmer, an welchem sich eine beliebige Anzahl Spieler, die zwei Parteien bilden, beteiligen können. Ich habe unser Brummkreiselspiel genau nach dem Modell eines alten

Brummkreisspiels anfertigen lassen, das bereits über 50 Jahre in einer alten Stettiner Familie zur Erheiterung von jung und alt im Gebrauch ist.

Das Brummkreisspiel besteht aus einer $1\frac{1}{2}$ Meter langen kastenförmigen Kegelbahn, auf welcher ein hölzerner Brummkreisel herunterfaust und unter den drolligsten Tänzen die neun Kegel umwirft. Wie schon der Name des Spiels andeutet, werden die Kegel nicht mittels Stoß oder Wurf, sondern durch einen Kreisel zum Fall gebracht. Der Kreisel wird durch eine fest um seinen Fuß gewickelte dünne Bindfadenschnur, die dann schnell abgezogen wird, in eine drehende Bewegung gesetzt, faust die Kegelbahn herunter und wirft unter den drolligsten Tänzen, je nach der Geschicklichkeit des Spielers, mehr oder weniger Kegel um.

Ein anderes, fast vergessenes Zimmer-Kegelspiel ist das uralte Torlkegelspiel, Irletanz- oder Wirbelbrett, mit Beinkreisel und Beinkegel, das sehr auch wieder bekannter zu werden beginnt.

Boccia.

Boccia ist ein aus Italien stammendes Spiel fürs Freie mit großen Holzkugeln von ungefähr 10 cm Durchmesser. Eine kleine rote Kugel (die Boccia, auch Lecco, das Ziel oder Karoline genannt) wird als Ziel ausgeworfen, dem dann zwei Parteien ihre verschiedenenfarbigen Kugeln, meist schwarze oder gelbe, möglichst nahezubringen suchen. Diejenige Partei, die am nächsten gekommen ist, hat so viel Points gut, wieviel sie Kugeln näher als die nächste Kugel der Gegenpartei hat. Gewonnen hat die Partei, die zuerst zwölf Points erlangt hat. Ein ähnliches Spiel scheint schon im Mittelalter beliebt gewesen zu sein.

In nebenstehendem Probespiel (Fig. 12) stehen also die gelben Kugeln b c d dem Lecco am nächsten, und die Partei der gelben Kugeln hat drei Points gewonnen. Die gelben Kugeln a e f zählen des-

halb nicht mehr mit, weil die schwarzen Kugeln g und i dem Lecco näher stehen.

Ein Hauptreiz des Boccia besteht darin, daß es durchaus keines geraden, ja keines ebenen Bodens bedarf. Auch die Zahl der Mitspieler, sofern nur genügend Kugeln vorhanden sind, ist eine ganz unbeschränkte.

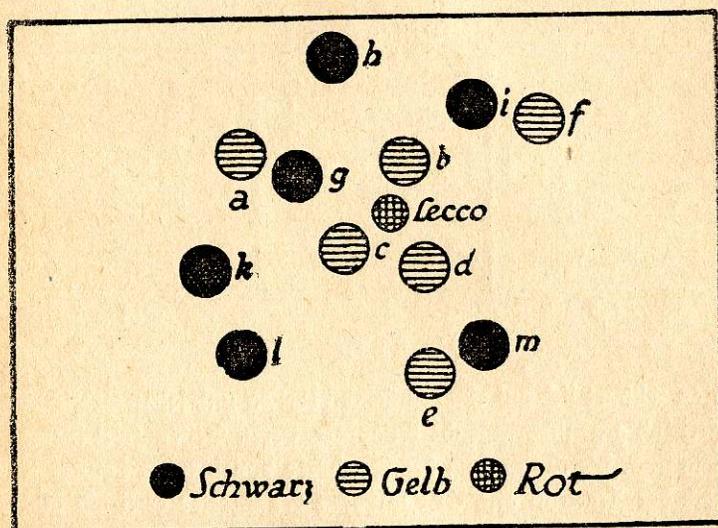


Fig. 12.

Ein komplettes Boccia-Spiel besteht in der Regel aus 13 oder 19 Kugeln, und zwar aus sechs schwarzen, sechs gelben und einer roten Kugel oder aus neun schwarzen, neun gelben und einer roten Kugel. Vorzuziehen sind größere Zusammenstellungen von 25 oder 37 Kugeln, da das Spiel durch die größere Zahl der Kugeln an Interesse gewinnt.

Kurniß.

Ein uraltes ostpreussisches Nationalspiel für jung und alt, auf das mich der ehrwürdige Professor der Mathematik Geheimrat Neumann in Leipzig aufmerksam gemacht hat, ist das Kurniß. In unseren Anstalten spielen es die Zöglinge mit großer Leidenschaft. Das Spiel hat den großen Vorzug, daß man es mit Leichtigkeit selbst herstellen kann.

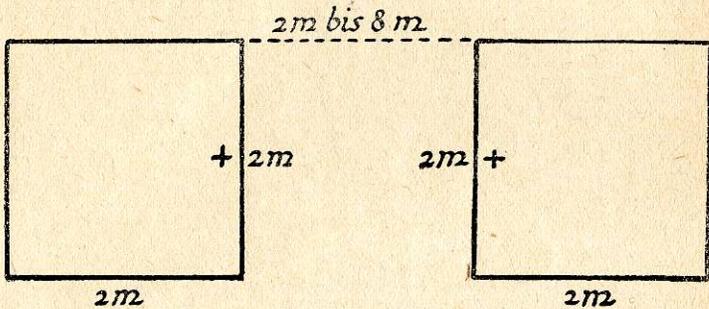
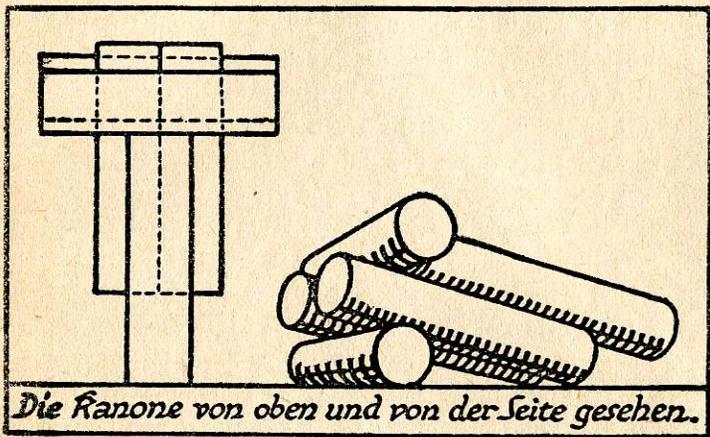


Fig. 13.

Man zeichnet sich auf einer möglichst ebenen und festen Erdoberfläche zwei sich gegenüberliegende Quadrate, deren Seiten zwei Meter lang sind. Die Entfernung der Quadrate voneinander beträgt je nach der Armkraft und Geschicklichkeit der Spieler zwei bis acht Meter. An den mit einem Kreuz bezeichneten Stellen in Fig. 13 baut jeder seine fünf kleinen Rundhölzer zu einer Kanone auf nach folgender Regel: Das erste Rundholz legt man auf die Mitte der vorderen Grenze seines Quadrats. Die beiden nächsten werden dicht nebeneinander mit einem Ende auf das erste gelegt, so daß das andere Ende den Erdboden berührt. In die von den beiden letzten gebildete Rille wird in der gleichen Richtung das vierte Rundholz gelegt, doch etwas tiefer, so daß das fünfte noch quer auf dem zweiten und dritten Platz hat.

Aufgabe des Spielers ist es nun, die Rundhölzer der gegnerischen Kanone aus ihrem Quadrat mit dem Knüppel hinauszutreiben. Zuerst wird von der hinteren Grenze des eigenen Quadrats aus geworfen. Der Auswurf geschieht nach Los. Bei weiterem Spiel



Sig. 14.

fängt der Verlierer an. Die Würfe geschehen abwechselnd. Hat ein Spieler bereits ein Rundholz aus dem Quadrat des Gegners hinausgetrieben, so darf er von nun an von der vorderen Grenze seines eigenen Quadrats aus werfen. Bleibt ein Rundholz gerade auf der Grenze liegen, so wird es als „Puppe“ aufgestellt. Auf diese Weise kann es um so leichter völlig hinausgeschleudert werden. Wer zuerst alle Rundhölzer aus dem Quadrat seines Gegners entfernt hat, hat das Spiel gewonnen und erhält so viel Punkte, wie er selbst noch Rundhölzer in seinem Quadrate hat. Wer zuerst eine vereinbarte Zahl von Punkten (20) erreicht hat, ist Sieger. Man kann das Spiel auch in Partelen spielen.

Die Pflege unserer alten deutschen Spiele als eine Aufgabe unserer Zeit.

Der Zweck der vorstehenden kleinen Auswahl alter deutscher Spiele ist erreicht, wenn recht vielen Lesern eine Anschauung gegeben worden ist von ungeahnten Schätzen, die in unseren ~~schönen~~ alten deutschen Spielen verborgen liegen.

Möchten doch alle diese Spiele zu neuem Leben erwachen und in Zukunft sorgfältiger gehütet werden als bisher!

Es ist nicht zu leugnen, daß unser Volk, namentlich der unteren Stände, das Spielen anregender und gemütbildender Spiele vernachlässigt. Aber wie wenig gebildete Leute und gerade auch hochstehende Mütter wissen in der Welt des Spiels Bescheid!

Man darf nicht entgegenhalten, daß man für Spiele keine Zeit habe. Wohl dem Volke, das im Schwelge seines Angesichts an den Werktagen schafft vom Morgen bis zum Abend! Reichlicher Segen wird seiner Mühe Preis sein. Wehe dem Volke aber, das sich aus falscher Ehr- und Gewinnsucht keinen Festerabend und keine Festeritage gönnt! Ein solches Volk verarmt innerlich und zehrt vom Marke seines Lebens.

Mancher wird nun sagen: Meine Erholung sind Spaziergänge, Lektüre, Musik, Kunst, Geselligkeit, Vorträge, Theater und dergleichen. Selbstverständlich fallen alle diese Gebiete, da sie nicht den Berufsmenschen als solchen angehen, auch unter den Begriff des Spiels im weitesten Sinne des Wortes. Ich gebe sogar zu, daß diese Äußerungen des Spieltriebes noch wichtiger sind als die Pflege der angeführten alten deutschen Spiele.

Aber nicht immer sind körperlich und geistig angestrengte Menschen zum Lesen oder Musizieren oder auch nur zum Hören oder Plaudern aufgelegt. Bei stärkerer Abspannung der Kräfte wird das Spiel im engeren Sinne in seinen verschiedenen Formen als Selbstbeschäftigung

tigungs- oder GesellschaftsSpiel zum Ablenkungs- und Belebungs-
mittel und stellt das Gleichgewicht der Seele wieder her.

Dieser Lebenswert des Spiels gilt für alle Stände und für alle
Lebensalter. Er gilt für Männer und Frauen, für Kinder und
Erwachsene in gesunden und kranken Tagen.

Mit der Pflege des Spiels nützt sich jeder selbst zunächst am meisten
und schützt sich hierdurch am einfachsten vor frühzeitiger Abnutzung.
Damit dient man aber indirekt seinem Beruf. Welcher Fakultät
jemand auch angehört, die Bekanntschaft mit der Welt des Spiels
kommt ihm überall zustatten. Sie lehrt ihn Menschen beobachten
und verstehen, sie treibt ihn an, ihnen zu helfen.

Wenn die Gebildeten erst wieder anfangen, in ihren Familien
unsere alten deutschen Spiele zu pflegen, dann wird das Volks-
ganze bald nachfolgen. Auch der einfache Mann wird lernen, in
seiner freien Zeit den Berufsmenschen abzulegen, um ein natür-
licher und fröhlicher Mensch sein zu können.

Die Liebesgaben deutscher Hochschüler.

Band 1: **Deutsche Weihnacht**
Eine Sammlung von Beiträgen aus Religion, Geistesleben, Dichtung und Kunst. Mit Buchschmuck von R. C. Hirzel. (176 Seiten.) Leicht kartoniert: Eine Mark 50 Pf.

Band 2: **Deutscher März**
16 Aufsätze mit 42 eingedruckten Facsimiles, zwei Kunst- und einer Notenbeilage. Mit Buchschmuck von R. C. Hirzel. (172 Seiten.) Leicht kartoniert: Eine Mark 25 Pf.

Band 3: **Das Johannesevangelium**
Mit einer Einleitung für sämtliche Fakultäten von Geh. Kirchenrat Professor DDr. Reinh. Seeberg und 16 Bildern von Professor D. Wilhelm Steinhilber. 21.—25. Tausend. (96 Seiten und eine Notenbeilage.) Leicht kartoniert: Eine Mark 50 Pf.

Band 4: **Unter deutschen Eichen**
20 Aufsätze, Erzählungen und Gedichte. (270 Seiten.) Umschlagzeichnung von H. Siering. Leicht kartoniert: Eine Mark 50 Pf.

Band 5: **Der Heliand**
Ein Sachsenlied aus dem neunten Jahrhundert. In der Übersetzung nach Karl Simrock. Mit Bildwerk, Buchschmuck und einem Merkwort von J. C. Ströver. (276 Seiten.) 41.—60. Tausend. Leicht kartoniert: Drei Mark 60 Pf.

Band 6: **Dem deutschen Michel**
21 Aufsätze und Abhandlungen. Illustriert. (212 Seiten.) Umschlagzeichnung von Professor Peter Behrens. Leicht kartoniert: Eine Mark 50 Pf.

Band 7: **Lug ins Land**
16 Aufsätze und Abhandlungen. Illustriert. Mit einem Kartenatlas sämtlicher Kriegsschauplätze mit 20 Karten und Kärtchen. Umschlagzeichnung von Professor Peter Behrens. (250 Seiten.) 36.—47. Tausend. Leicht kartoniert: Zwei Mark 50 Pf.

Band 8: **Deutsche Zukunft**
Grüße der deutschen Hochschulen an ihre Bürger im Felde auf das Jahr 1917. In 54 Facsimile-Wiedergaben. Mit einem Geleitwort des Chefs des Stellvertretenden Generalstabes, Freih. von Freytag-Loringhoven. Äußere Ausstattung durch Professor F. H. Ehmcke-München. (64 Seiten.) 46.—50. Tausend. Eine Mark. Vorzugsausgabe: Zwei Mark.

Erschienen im Furche-Verlag / Berlin NW. 7.

Die Liebesgaben deutscher Hochschüler.

Kunstgabe II: **Moriz v. Schwind und Karl Spitzweg
Bilder aus der Heimat**

Je sechs farbige Blätter nach Karl Spitzweg und Moriz v. Schwind und vier einfarbige Blätter nach M. v. Schwind. Mit einer Einleitung von Professor Dr. S. v. Grauert, Rektor der Universität München, und einem beschreibenden Verzeichnis der Bilder von Professor Dr. Heinr. Wölfflin. Äußere Ausstattung von Professor R. Berndt und Professor S. S. Ehmcke. 46.—55. Tausend. Drei Mark.

Kunstgabe V: **Hans-Thoma-Bilder**
Dizehn vom Meister selbst ausgewählte Radierungen. Eine Kunstgabe der Universität Heidelberg. Mit einem Geleitwort des Prorektors der Universität Heidelberg, Geh. Rat Professor Dr. C. Bezold, und einer Einführung in die Bilder von Prof. Dr. K. Neumann-Heidelberg. Äußere Ausstattung der Mappe durch Prof. S. S. Ehmcke-München. 8.—10. Tausend. In farbigem Pappband: Drei Mark.

Kunstgabe VI: **Dom Blütengarten der Zukunft**
Das neue Zeitalter des Gartens und das Geheimnis der veredelten winterfesten Dauerpflanzen. Erfahrungen und Bilder von Karl Foerster-Bornim. Mit 36 ganzseitigen Schwarzweißabbildungen und zehn nach farbigen Aufnahmen hergestellten Vierfarbdrucktafeln. Ausstattung und Bildanordnung durch Prof. S. S. Ehmcke-München. 31.—50. Tausend. Vier Mark. Gebunden: Sechs Mark.

Kunstgabe VII: **Albert-Welti-Bilder**
Zweiundzwanzig Gemälde und Radierungen des Schweizer Malers in einer, zwei- und mehrfarbiger Wiedergabe. Herausgegeben und mit einer Einführung von Hermann Hesse-Bern. Ausstattung und Drucküberwachung durch Prof. S. S. Ehmcke. 1.—20. Tausend. Vier Mark.

Kunstgabe VIII: **Die Welt Max Klingers**
Sechszwanzig ausgewählte Werke Max Klingers, und zwar sechs Gemälde in farbiger Wiedergabe und zwölf Zeichnungen und acht Radierungen in Kupfertiefdruck. Unter Mitwirkung des Künstlers herausgegeben und mit einer Einführung von Gustav Kirstein-Leipzig. Geleitwort von Richard Dehmel. Ausstattung und Drucküberwachung durch Prof. Walter Tiemann. 1.—25. Tausend. Fünf Mark.

Erschienen im Furtche-Verlag / Berlin NW. 7.

Im Furche-Verlag / Berlin NW. 7 sind ferner erschienen:

Zwanzig Heimatlieder im Felde

für zweistimmigen und vierstimmigen Männerchor in einfachster Weise
gesetzt von Prof. Bruno Röthig, Kantor an St. Johannis in Leipzig. Mit
vielen Ehrenschnitten von Hertha von Gumpenberg. 41. — 55. Tausend.
40 Pfennig.

Munition

Rüstungsbilder von Erich Wentscher

Handgranaten / Wurfgranaten / Mlnen / Patronen / Schrapnelle und
Granaten / Krupp / An den Toren des Krieges / Von unserer geistigen
Rüstung. 1. — 5. Tausend.

Eine Mark.

Deutsche Soldatenheime an der Ostfront

Berichte über die Arbeit, die der „Auschuß für Soldaten- und Eisen-
bahnerheime an der Ost- und Südfront“ im Gebiete des Oberbefehls-
habers Ost, im neuen Königreich Polen, im Bereich der Bugarmee, in
Galizien, Bulgarien und in der Türkei entfalten konnte. Mit viel. Abbild.

Eine Mark.

Feldpredigerfahrten an der Westfront

Von L. Hoppe, Feldmissionsgeistlicher im Hauptquartier des Ober-
befehlshabers Ost. Mit vielen Bildbeilagen. 6. — 9. Tausend.

Eine Mark.

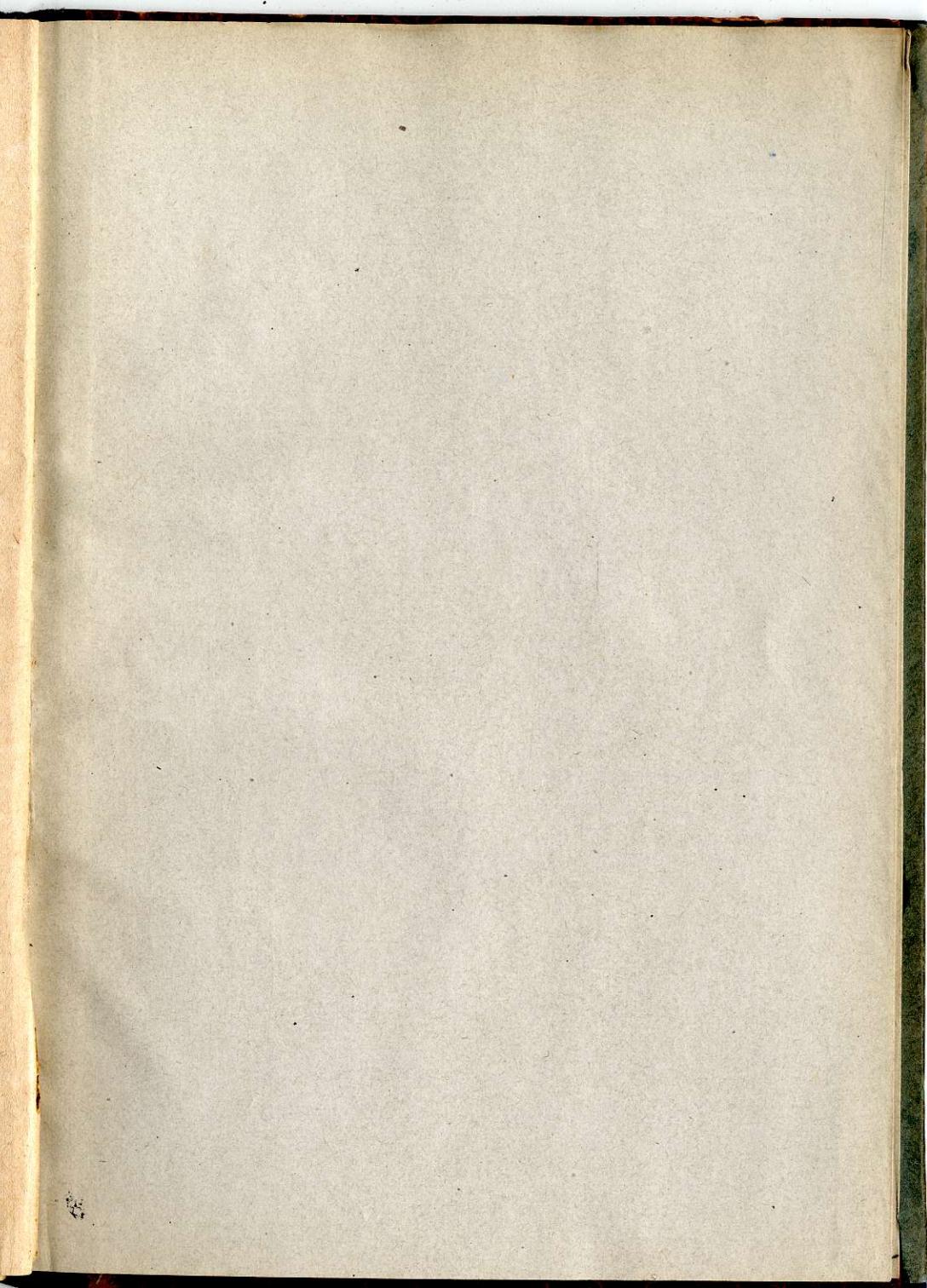
Soldat und Christ

Zum Gedächtnis des Kgl. Preuß. Generals Georg v. Diebahn, † 15. Dez.
1915. Herausgegeben von der Deutschen Christl. Studenten-Vereinigung.

Aus dem Inhalt: Aus dem Leben des Kgl. Preuß. Generalleutnants z. D.
Georg v. Diebahn. Von Dr. Eberhard Arnold / Abschiedswort des Gene-
rals, das nach seiner lehtwilligen Bestimmung an seinem Sarge verlesen
wurde / Zwei Vorträge des Generals von Diebahn: I. Die Herrlichkeit
des neuen Lebens der Kinder Gottes auf Erden. II. Stirb und werde!
8. — 10. Tausend.

Eine Mark.

Durch alle Buchhandlungen zu beziehen.



8° ~~Art. illib. 45~~

