



Liebe Besucherinnen und Besucher, willkommen in der Sonderausstellung „Historische Brettspiele im frühen 20. Jahrhundert“ im Kreismuseum!

Wir haben bewusst diesen zeitlichen Bereich herausgehoben, weil das umfassende Thema „Brettspiele“ mit unseren räumlichen Möglichkeiten nicht adäquat darstellbar wäre. Stellen wir uns also die Frage: was ist um und nach 1900 neu auf dem Spielesektor? Start- und Ziel-Spielegabes schon sehr lange vorher, aber der amerikanische Chirurg Dr. George H. Monks (1853-1933), den Sie links sehen, hat etwas wirklich Neues erfunden. In Abwandlung verschiedener Vorbilder entwickelte er in den Jahren 1883 und 1884 das später so erfolgreiche Brettspiel „Halma“.



Das erste Spiel wurde in den USA im Jahre 1885 von der Firma E. I. Horsman, die sich selbst „The Halma Company“ nannte, veröffentlicht. Die Schachtel mit den Spielfiguren und das Brett wurden stets separat verkauft.

Halma ist das einzige amerikanische Spiel aus dem späten 19. Jahrhundert, das als Klassiker international bekannt geworden ist. Es ist für 2 bzw. 4 Spieler ausgelegt und wird auf einem quadratischen Brett mit 256 Feldern (16x16) gespielt (nur sehr selten finden sich Bretter mit 17x17, also 289 Feldern). Ziel ist es, sämtliche eigenen Spielsteine so rasch wie möglich in das gegenüber liegende „Haus“ zu bringen. Zwei Komponenten machen Halma einzigartig. Zum einen hängt die Anzahl der Figuren zu Beginn von der Spieleranzahl ab (zu zweit benötigt man 19, zu viert 13 Spielfiguren). Zum Anderen werden übersprungene Figuren nicht gefangen genommen oder geschlagen. Um das Spiel geheimnisvoll(er) erscheinen zu lassen, wurde rasch behauptet, es sei uralte, stamme aus dem antiken Griechenland, aus China oder Japan, was zwar mit entsprechenden Kartondeckel-Aufmachungen optisch untermauert, aber natürlich dadurch nicht zutreffender wurde.

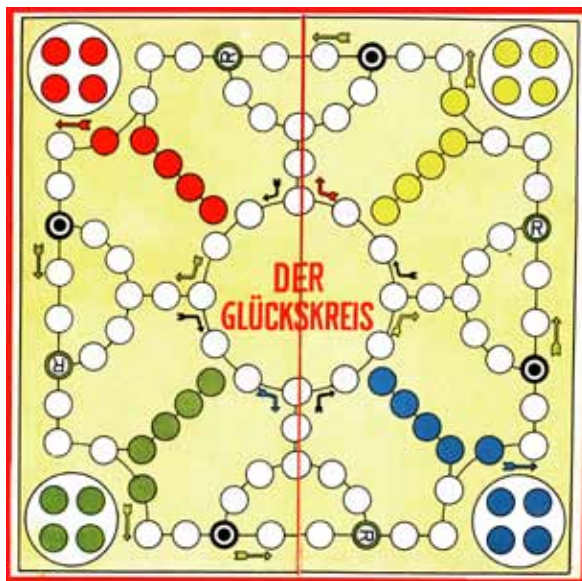


Aus dem Wunsch, auch zu Dritt spielen zu können, entwickelte sich bald das später sogenannte „Sternhalma“, auch als „Trilma“ bezeichnet (in Deutschland erhältlich ab 1892). Der Spielbereich besteht aus einem Dreiecksgitternetzfeld, das die Form eines sechszackigen Sterns bildet. Im Gegensatz zum Karoplan des Eckhalma (Eckha) wird hier nicht von Feld zu Feld gezogen, sondern über Linien von Punkt zu Punkt. Viele Spielbretter wurden in Folge beidseitig bedruckt. Beide Spielpläne haben ihren Reiz, erfordern unterschiedliche Taktiken (das Sternhalmafeld hat wesentlich weniger Aktionsfläche). Halma war im frühen 20. Jahrhundert enorm beliebt und wurde ab 1914 den Soldaten als „Halma im Felde“ in einer Miniaturausgabe zugänglich gemacht.

Das gilt auch für das sehr beliebte „Mensch ärgere Dich nicht!“, das Gesellschaftsspiel für zwei bis sechs Personen; ein Klassiker, der den zweiten Ausstellungsschwerpunkt bildet. Es handelt sich um einen Abkömmling des alten indischen Spiels „Pachisi“. Josef Friedrich Schmidt entwickelte es im Winter 1907/08 in Anlehnung an das englische Spiel „Ludo“ in einer Werkstatt in München. Das 1910 erstmals erschienene und ab 1914 in Serie produzierte Spiel verkaufte sich zunächst nur schleppend, schaffte aber den Durchbruch im Ersten Weltkrieg, nachdem der Erfinder ca. 3.000 Spiele als Feldpostsendung an Lazarette verschickt hatte, damit sich die Soldaten die Zeit vertreiben konnten, eine Aktion, die Josef Friedrich Schmidt im Zweiten Weltkrieg wiederholte (die Abbildung zeigt ein solches Spiel aus dem Jahr 1939). Dank dieser Taktik gelang es, die Idee dieses Start- und Zielspiels in den Köpfen zu verankern. Millionen von Spielen wurden und werden bis heute verkauft. Dieser enorme Erfolg spornte natürlich viele Nachahmer an, die auf unterschiedliche Weise versuchten, an dieser Verkaufsidee zu partizipieren. In der Sonderausstellung zeigen wir viele Plagiate, die sich grob in zwei Gruppen einteilen lassen: eher plump agierende Nachahmer und trickreiche Umformer und Variantenbildner.



In der schlichtesten Form des Abkupferns wird lediglich eine Kartondeckeldekoration gewählt, die nicht dem Original entspricht, außerdem wird der Spieltitel geändert, z.B. in: Der Mann muß hinaus! - Mensch, verdrück' Dich! - Verliere nicht den Kopf - Laß Dich nicht ärgern - Lache nicht zu früh - Mensch, bleib' ruhig - Eile mit Weile - Haste, aber raste usw., Andere machen sich die Mühe, der Vorlage durch Regel- oder Spielplanänderungen neue Impulse abzugewinnen, wie beim hier abgebildeten Spiel „Der Glückskreis.“



Der Augsburger Spielehersteller „FH Spiele“ fand offenbar seine Abänderungen des „Mensch ärgere Dich nicht!“-Spielplans so gravierend, daß er die Hoffnung hatte, für sein „Original-Remmi-demmi - Wie Du mir - so ich Dir“ sowohl das „Deutsche Reichsgebrauchsmuster“ als auch den Schutztitel „Deutsches Registriertes Warenzeichen“ zu bekommen. Während die Rückseite für 2-4 Teilnehmer gedacht ist, zeigt die Abbildung links die pfiffige Umsetzung für drei Spieler. (Originalgröße des Plans: 37x37 cm).



Wie beliebt sowohl „Halma“ als auch „Mensch ärgere Dich nicht!“ im Betrachtungszeitraum waren, zeigt sich an mehreren „Nachahmer-Produktionen“, die beide Spielideen unter Verwendung preiswertester Materialien (grobporige braune Kartonage, dünnes Spielbrett usw.) unter einem



Deckel zu vereinen wußten. In den Vitrinen finden Sie daher reichlich Beispiele für die erfolgreiche Beantwortung der Frage: „Wie kommt Dein Geld meine Tasche“.



Diese beiden Hauptabteilungen unserer diesjährigen Sonderausstellung werden ergänzt durch Großfotos von weiteren historischen Brettspielen (an den Stellwänden.) Sie ergänzen zugleich die ständige Präsentation von historischen Gesellschaftsspielen (Patience, Baukästen, Theaterpuppen etc.) im Obergeschoß des Kreismuseums.

Ein dritter Schwerpunkt liegt im Hinweis auf Reformschachbestrebungen, die der Schachwelt gerade im frühen 20. Jahrhundert lebendige Impulse gaben. Die angestrebten Veränderungen bezogen sich zum Einen auf die Entwicklung andersgearteter Spielbretter (zum Beispiel das Reformschachbrett mit 5x8 bzw. mit 8x6 Feldern), die zu völlig ungewohnten Spielverläufen führen, aber auch auf die Art der verwendeten Spielfiguren. Im sogenannten „Einfigurenschach“ (genau wie bei „Halma“ sind hier Einflüsse aus den USA spürbar, dort hieß diese Variante „Monotype-Chess“) hat eine Seite die üblichen 16 Figuren, aber die Gegenseite lediglich Vertreter eines Typs, zum Beispiel fünf Damen, sieben bis elf Läufer (je nach Spielstärke des Gegners), 9-11 Springer oder sieben Türme. Die gesamte Ausstellungszeit über wird ein Einfiguren-Schachbrett mit 34 Bauern im Gartensaal des Museums bereit stehen, damit Sie sich, wenn Sie mögen, unmittelbar an dieser ungewöhnlichen Art des Wettkampfs erfreuen können.



Text/Layout: Dr. Horst Otto Müller, 2011.