



Mit über 70 Anleitungen
zu originalen Spielen

G. Muhr / Eleonore Sieck

Allerley Spielerey

Spielen wie im Mittelalter



Allerley Spielerey
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Beata Salanowski, agilmedien Niederkassel
Layout & Satz: A. Aspropoulos

ISBN 978-3-939722-38-0

www.regionalia-verlag.de

INHALT

Einführung 9

Spiele für draußen 13

Kubb 15

Sackhüpfen 18

Eierlauf 19

Bauernkegeln 20

Cochonnet 22

Stockziehen 24

Hasen und Jäger 25

Zahlenwurf 26

Dosenlaufen (Stelzenlaufen) 28

Fadenessen 29

Reifentreiben 30

Moberle 31

Erbsen- oder Kirschkerne spucken 32

Nagelschlagen 33

Hufeisenwerfen 34

Tauziehen 35

Katz und Maus 36

Räuber und Gendarm 37

Verstecken 39

Kinderspiele 41

Hopse, Hüpfspiel 43

Tic Tac Toe 44

Knöpfe werfen 46

Höckeln 47

Abschießen 48

Meilenspiel 49

Steckenferdrennen 50

Topf schlagen	50
Fingerzählen	51
Händeklatschen	52
Steinchen fangen	53
Taler, Taler, du musst wandern	54
Nüsse kullern	55
Zielmurmel	56
Murmel einlochen	57
Nüsse werfen	59
Murmel im Haus	60
Nüsse schießen	61

Ballspiele 63

Wurfball	65
Schlagball	65
Ballring	66
Schellen-Ball	66
Fangball	67
Baumfußball	67
Mittelalterlicher Fußball	68
Prellball	70
Reiterball	71
Sauball	72

Würfelspiele 75

A Mayores	77
Drei Hunde	77
Pasch	78
Triga	78
Azar	79
Lustige Sieben	79
Elf Hoch	80
Riffa oder Raffan	81
Malorta	82
Panquist	83

Glückshaus 84
Trick Track (Würfelroulette) 86

Kartenspiele 89

Brandeln 91
Königs-Rommé 93
 Bulka 95
 Mauscheln 99
 Brag 100
Rouge et Noire 103
 Pochen 105

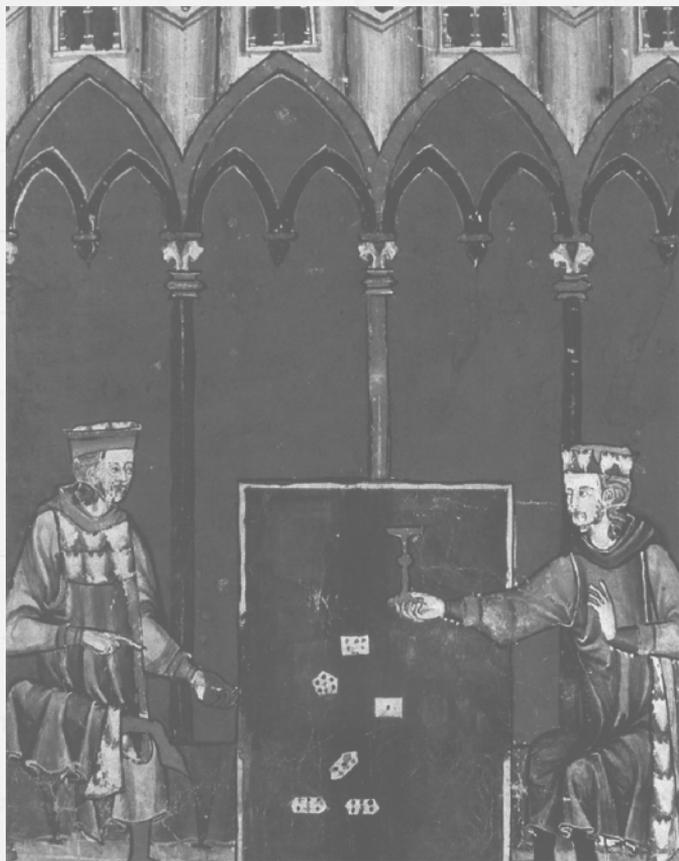
Brettspiele 109

Fanorona 111
Hnefatafl (Königszabel) 112
 Dame 114
 Halatafl 116
 Qero 118
 Alquerque 119
 Mühle 120
Buff (Backgammon) 121
Kurierschach 123

Register 126

Bildnachweis 127

Quellennachweis 127



EINFÜHRUNG

Spiele, Spiele, Spiele – in keiner Epoche wurde darauf verzichtet.
Natürlich waren auch im Mittelalter Gesellschaftsspiele ein fester Bestandteil
des kulturellen Lebens.

So zeigten die Ritter ihre Künste in Reiterspielen, so wie sie heute noch in Großbri-
tannien auf gepflegtem Rasen zelebriert werden. Als königliches Geschenk galt ein
Schachspiel, auch das Spiel der Könige genannt, dessen Figuren aus Elfenbein
geschnitzt waren. Einfache Wettkampfspiele wie Fels- oder Holzklotzwerfen und
Tauziehen waren das Privileg der starken Männer, wogegen die Frauen mit
Rate-, Versteck- und Fingerspielen ihr Geschick zeigten.

Kinder spielten mit allem, was die Natur ihnen bot: Steinchen, Nüsse, Stecken,
Kirschkerne und vielem mehr.

Denn ein Spiel ist, damals wie heute, ein geistiges oder physisches Kräftemessen
miteinander, das allen Spaß bereiten soll.

In vielen Vorstellungen ist das Mittelalter eine märchen- und sagenumwobene Zeit,
in der tapfere Ritter zu Pferd, in glänzenden Rüstungen, auf Turnieren um ein
schönes Burgfräulein kämpfen. Aber das ist leider Hollywood.

Das Mittelalter war ein Zeitalter geprägt von Kriegen, harter Arbeit,
Unterdrückung, Pest und Armut.

So war der Alltag der Menschen stets von Entbehrungen, Krankheit und Tod
bedroht und ohne ärztliche Versorgung (die es im damaligen Europa sowieso
nicht gab) lag ihr Schicksal allein in Gottes Hand. Das entsprach genau dem
Wunsch der Kirche. Heiler oder Heilerinnen bewegten sich auf einem schmalen
Grad zwischen ersehnter Rettung und Hexerei. Nicht selten fanden diese ihr Ende
auf dem Scheiterhaufen. Besonders auf dem Lande war das Leben kein Honig-
schlecken. Viele Bauern waren Leibeigene und leisteten Frondienste für einen
Grundherren. Gegen Ende des Frühmittelalters, als Dörfer zu Städten heran-
wuchsen, entwickelten sich Handwerksbetriebe (zum Beispiel Bogner, Barbier,
Schmied, Gerber, Müller, Sattler). Die meisten Handwerker waren zunächst Bauern,
die handwerkliche Tätigkeiten als Nebenverdienst ausübten. Denn jeder Winter war
ein Kampf ums Überleben für die arme Landbevölkerung und ein kleiner
Zuverdienst, um die vielköpfige Familie zu erhalten, wurde gerne angenommen.

Oft bedeutete das Spielen für die arme Bevölkerung die einzige Möglichkeit, sich
von dem harten Alltagsleben ein wenig abzulenken. Selbst hergestellte Bälle, wie

zum Beispiel eine mit Moos oder Haaren gefüllte Schweinsblase, dienten den Mannschaften zum Ballspielen, etwa Wurfball, Schlagball oder Baumfußball. Die Kinder spielten hauptsächlich im Freien. Mit einfachsten Dingen, die sie in ihrer näheren Umgebung fanden, konnte ein Spielzeug hergestellt werden.

Zum Beispiel wurden Metallreifen, welche eigentlich die Holzfässer zusammenhalten sollten, als Spielgerät genutzt, indem sie mit einem Stock durch die Gassen getrieben wurden. Auch das Spiel mit Murmeln war im Mittelalter sehr beliebt, wobei statt Glasmurmeln Tonmurmeln oder kleine Steine eingesetzt wurden.

Auf der anderen Seite stand der Adel mit seinen Rechten. Auf Grund seines Reichtums konnte er sich im Gegensatz zu den unteren Ständen alles kaufen. Kennzeichen für Adel waren Grundbesitz, Grundherrschaft und vererbbarer Adelstitel. Die Adeligen machten die Politik, herrschten über die Bevölkerung und pressten Abgaben wie den „Zehnten“ von ihr ab.

Ritter konnten erst im 11. Jahrhundert Ländereien erwerben. Ursprünglich waren Ritter bewaffnete Reiter, die von niederem Adel waren. Bauern konnten keine Ritter sein, auch weil sie die teuren Pferde, Waffen und Rüstungen gar nicht zu bezahlen vermochten.

Aber es war nicht so einfach, Ritter zu werden. Vor dem Ritterschlag musste man eine bestimmte Zeit einem anderen Ritter als Knappe dienen. Die Knappen waren schon deshalb notwendig, weil ein Ritter ohne deren Hilfe nicht allein seine Rüstung anlegen konnte. Außerdem musste sich der Knappe um das Pferd, die Waffen und die Ausrüstung kümmern. Zum Knappen konnte man mit 14 Jahren ernannt werden und die Ausbildung dauerte bis zum 21. Lebensjahr. Zur Ausbildung gehörte der Umgang mit den Waffen sowie das höfische Benehmen.

Das Rittertum war strengen Regeln unterzogen. Die Ritter mussten einen Eid ablegen, der sie verpflichtete, sich ritterlich zu verhalten. Zu diesem Rittereid gehörten bestimmte Tugenden gegenüber ihrem Herrn (König) wie Treue, Gehorsam und Respekt. Dazu kamen gegenüber der Gesellschaft Gelassenheit, maßvolles und besonnenes Verhalten und Höflichkeit (besonders gegenüber den Damen) hinzu.

Wie alles andere war auch die verfügbare Freizeit und die damit verbundenen Aktivitäten stark vom sozialen Rang abhängig. Sehr beliebt war es für Reich und Arm gleichermaßen, sich von Gauklern auf Jahrmärkten unterhalten zu lassen.

Auch Würfel- oder Brettspiele, wie zum Beispiel Schach, wurden gerne gespielt. Das Schachspiel (wie zum Beispiel Kurierschach) gehörte ebenso zur Ausbildung zum Ritter!

Doch auch das gemeine Volk feierte gerne, wenn die Umstände dies zuließen. Das Spielzubehör für „Kubb“, „Cochonnet“ oder „Moberle“ war mit einfachen Mitteln herzustellen und diese Spiele erfreuten sich daher großer Beliebtheit.

Die ersten richtigen Kartenspiele haben ihre Wurzeln im Mittelalter. In dieser Zeit wurde von allen sozialen Schichten in Trinkstuben, Bauernkaten und Adelshäusern Karten gespielt. Schon früh erkannte man die Möglichkeit, mit dem Kartenspielen Geld zu verdienen und es entstanden die ersten Spielsalons.

Die in diesem Buch beschriebenen Spiele machen trotz ihres „hohen Alters“ auch in der heutigen Zeit, die geprägt ist durch ihre Schnellebigkeit, viel Freude und bieten Spaß für Groß und Klein. Auch Erwachsene können sich darin begeistern, wie in Kindertagen Verstecken oder Räuber und Gendarm zu spielen. Mit den Kindern an einem Tisch zu sitzen und „Riffa“ zu spielen, macht genau so viel Vergnügen wie mit einem gleichwertigen erwachsenen Spieler Mühle oder Hnefatafl. Für Schönewettertage sollten Sie Spiele wie Moberle, Sackhüpfen und Bauernkegeln wieder neu entdecken.

Viel Spaß beim Spielen wie im Mittelalter!



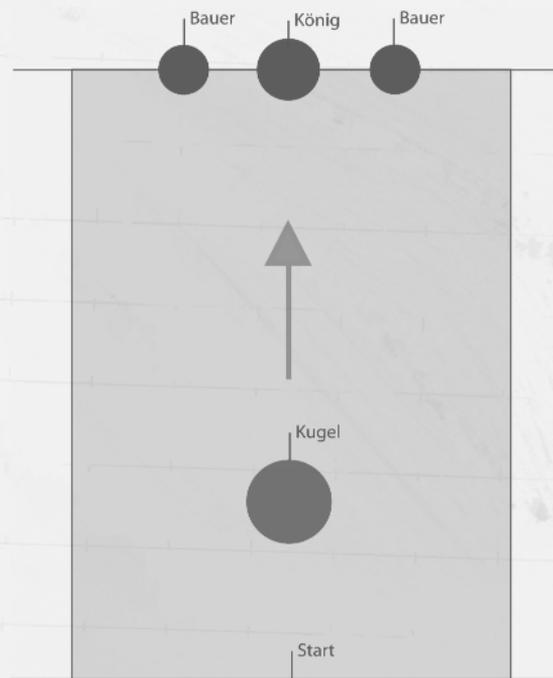
BAUERNKEGELN

*Es ist gut möglich, dass dieses Spiel den Bauern vorführen sollte, was passiert,
wenn sie nicht gehorsam sind.*

AB ZWEI SPIELER



Zum Spiel benötigt man:
drei Kegel: ein weißer – der König,
zwei rote – die Bauern (oder alternativ mit Sand gefüllte Plastikflaschen)
Bälle oder Kugeln
Bleistift und Papier



Das Spielfeld:

Die Bahnlänge der Spielfläche sollte 5 m betragen. Am Ende dieser Bahn werden die Kegel aufgestellt, der König muss dabei in der Mitte zwischen den beiden Bauern stehen.

Spielbeginn:

Zunächst werden zwei Mannschaften gebildet und die Anzahl der Wurfunden festgelegt. Ein Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft beginnt.

Das Spiel:

Jeder Mitspieler hat zwei „Wurf“. Dabei rollt er die Kugel oder den Ball von der Startlinie in Richtung der Kegel. Gleichzeitig muss er der Kugel so viel „Dreh“ geben, dass diese nur die Bauern umwirft. Der König muss nämlich stehen bleiben. Die Würfe werden daraufhin auf dem Papier notiert. Für jeden umgestoßenen Bauern bekommt er fünf Punkte zugeschrieben. Folglich sind je Durchgang zehn Punkte möglich.

Wird der König dennoch umgeworfen, erhält der Verursacher acht Minuspunkte und die gegnerische Mannschaft spielt sofort weiter.

Sieger ist, wer die höchste Punktzahl erreicht (also mit den wenigsten Versuchen die Bauern umstoßen kann).



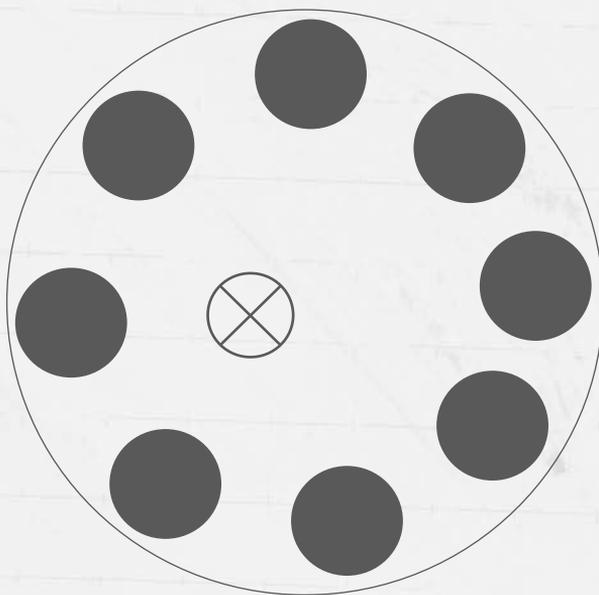
MITTELALTERLICHER FUSSBALL

BEI DIESEM FUSSBALLSPIEL KÖNNEN BELIEBIG VIELE
PERSONEN MITMACHEN



Zum Spiel benötigt man:
ein Fußball

Das Spielfeld:
Das Spielfeld sollte je nach Spielerzahl von ausreichender Größe sein.



Spielbeginn:

Durch Münzwurf wird vor Spielbeginn ein Mitspieler gewählt, der sogenannte Balltreiber.

Das Spiel:

Alle Mitspieler fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Der Balltreiber geht in die Mitte des Kreises. Dieser hat nun die Aufgabe, mit den Füßen den Ball zwischen den Beinen der Mitspieler hindurch zu schießen. Dabei muss er seine Hände auf dem Rücken halten. Die Mitspieler müssen, natürlich ebenfalls mit den Füßen, versuchen zu verhindern, dass der Ball den Kreis verlässt. Gelingt es dem Balltreiber, den Ball durch die Sperre zu bringen, tritt ein anderer Spieler an seine Stelle.

Ist allerdings ein Schuss so stark, dass der Ball über die Köpfe oder Schultern der Mitspieler aus dem Kreis fliegt, so muss der Treiber aus der Mitte hinaus. Die Kreisbildenden drehen sich um und der Treiber hat die Aufgabe, den Ball wieder in den Kreis zurück zu bringen. Gelingt ihm das, tritt ein anderer Spieler an seine Stelle.

Spielregeln:

Es darf nicht gegen Schienbeine, Füße oder andere Körperteile getreten werden. Wenn Kinder oder körperlich schwächere Personen teilnehmen, sollte das Spiel entsprechend vorsichtig durchgeführt werden. Es kann dann auch mit einem Softball gespielt werden.

MALORTA

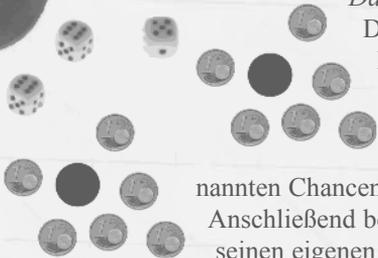
EIN GLÜCKSSPIEL FÜR ZWEI SPIELER



Zum Spiel benötigt man:
drei Würfel
Spielmarken oder Münzen

Spielbeginn:

Die beiden Spieler würfeln abwechselnd mit je einem Würfel. Wer die höchste Augenzahl erreicht, darf das Spiel beginnen. Pro Spiel würfelt immer nur ein Spieler.



Das Spiel:

Der erste Spieler spielt mit drei Würfeln. Er würfelt solange, bis er eine der mittleren Augensummen: zwischen sieben und vierzehn erzielt.

Diese Würfelsumme bildet den sogenannten Chancenpunkt des Gegenspielers. Anschließend bestimmt dieser auf die gleiche Weise seinen eigenen Chancenpunkt.

Jetzt setzt jeder der beiden Spieler seinen Einsatz auf seinen Chancenpunkt (seine Würfelsumme). Schließlich würfelt der erste Spieler weiter. Er würfelt solange, bis er entweder den eigenen oder den gegnerischen Chancenpunkt erreicht. Es gewinnt der Spieler den gesamten Einsatz, dessen Chancenpunkt gewürfelt wurde.

Bei diesem Spiel werden die Einsätze erst abgegeben, wenn die Chancen gewürfelt wurden. Selbstverständlich muss sich eine zweite Runde anschließen, in der der zweite Mitspieler genauso würfeln darf wie der Gegner.

PANQUIST

EIN INTERESSANTES SPIEL FÜR ZWEI SPIELER



Zum Spiel benötigt man:
drei Würfel
Spielmarken oder Münzen

Spielbeginn:

Die beiden Spieler würfeln abwechselnd mit je einem Würfel.

Derjenige, der die höchste Augenzahl erreicht, beginnt.

Die Spieler legen vier verschiedene Einsätze vor sich auf den Spieltisch.

Die Höhe dieser Einsätze sollte zuvor abgesprochen werden.

Das Spiel:

Der Anfangsspieler würfelt mit drei Würfeln zweimal. Er bestimmt zuerst den Chancenpunkt des Gegenspielers und mit dem zweiten Wurf seinen eigenen. Wie bei Malorta sind die Chancenpunkte die Augensummen von 7 – 14.

Sodann muss jeder Spieler seinen eigenen Chancenpunkt würfeln. Das heißt: Hat der Anfangsspieler für den Gegenspieler den Chancenpunkt „9“ und für sich selbst den Chancenpunkt „11“ gewürfelt, müssen die Spieler diese Augenzahlen würfeln. Bevor der Mitspieler versucht, den Chancenpunkt zu würfeln, bestimmt er zunächst einen der vier Einsätze seines Gegners. Je nach Einschätzung seiner Würfelchance wählt er den höchsten oder den entsprechend niedrigeren Einsatz. Gelingt es ihm, seinen Chancenpunkt zu würfeln, gewinnt er den gewählten Einsatz und darf weiter spielen. Wenn er nicht seinen Chancenpunkt würfelt, muss er im Gegenzug den entsprechenden Einsatz an den Gegner abgeben und sein Mitspieler ist mit Würfeln an der Reihe.

