

Original *Bunker Spiel – Spiel für Einen* paper games booklet:

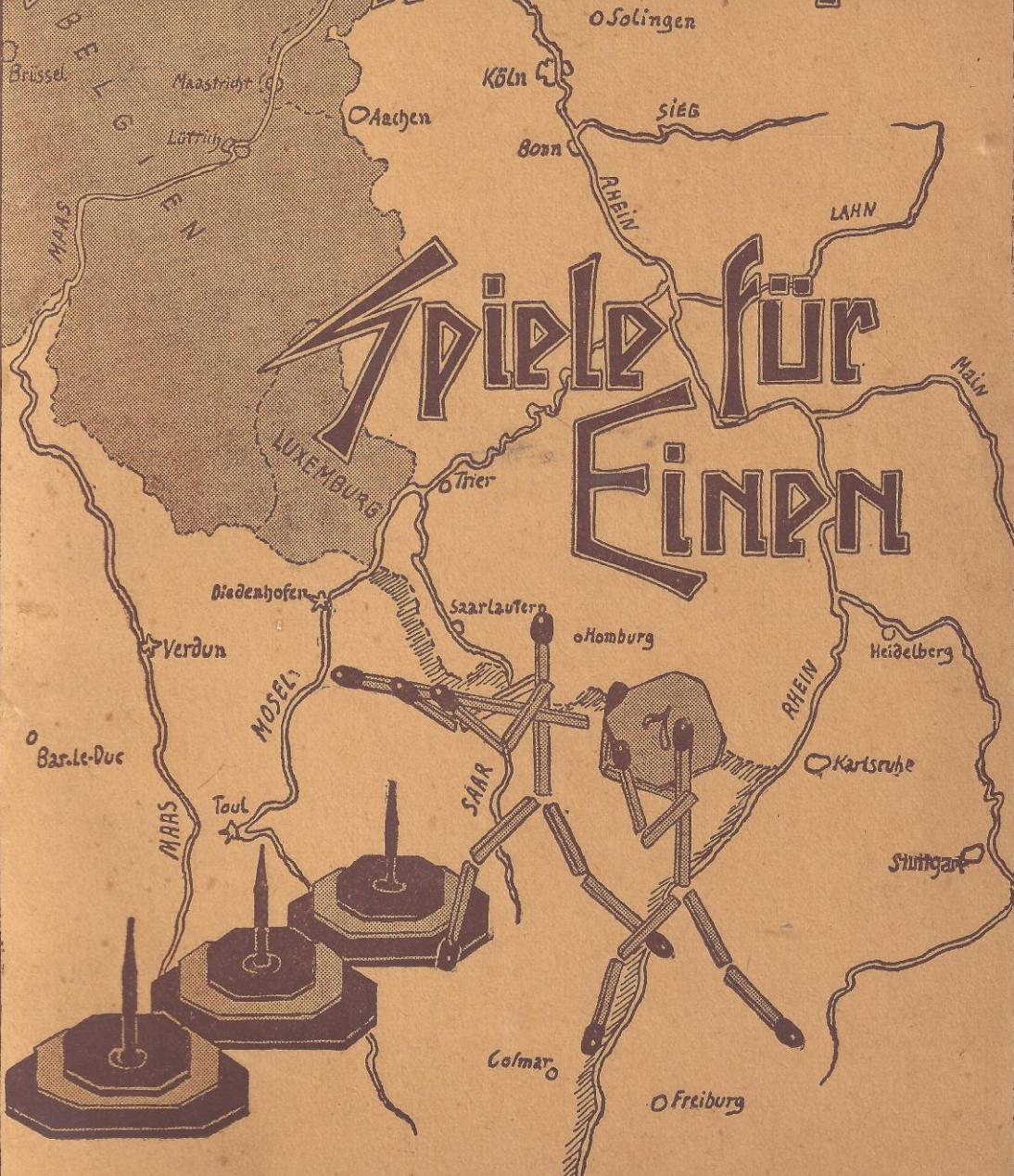
Booklet is to be printed on a mix of materials based on original construction. Front and back cover pages should be printed on heavy weight card stock. Game board and piece pages 26-33 also need to be printed single sided on heavy weight card stock. Booklet pages 2-23 should be printed on lightweight, white, printer paper in duplex (front and back) mode.

When printed, pages will need to be trimmed around edges and then fastened via which ever method you determine. Original was held by two staples in the middle. Pages 26-33 should not be stapled, but should be left loose so the player can remove them and cut out the pieces to play the game with.

Booklet is not to be reproduced and sold.

Original owned by Dane Lengerman

Walther-Blachetta
Bunkerspiele-Heft-1-



Widukind-Verlag-Alexander-Boß-Berlin

Hallo, Kamerad! — Vorsichtig dieses Wunderpäckchen ausgepackt! Es sind ganz knifflige Dinge drin. — Schau sie dir einmal genauer an. Die Dinger sehen hie und da recht einfach aus. Gemach — du wirst dich noch wundern. Sie haben es „in sich“. Sie wollen gepflegt und berücksichtigt werden wie eine schöne Frau. Dein seltener Charakterkopf wird noch manchmal anfangen zu rauchen, wenn du alle Wünsche erfüllen willst. Da heißt es: nachdenken und probieren — und wieder probieren und nachdenken — solange, bis dir plötzlich ein armdickes Licht aufgeht und die Lösung der Aufgabe gelungen ist. Und so was wirkt auf das Selbstgefühl wie himmlischer Balsam.

Aber eines verfügst du ja jetzt manchmal recht reichlich — über Zeit. Immer wieder kommt mal eine lange Stunde des Wartens oder der Ruhe, der Entspannung, der Erholung. Dann möchtest du diese Zeit irgendwie überbrücken. Skat kann auch nicht immer und überall gedroschen werden. Womit nichts gegen einen tüchtigen Männerklat gefagt sein soll. Aber nicht immer sind die drei Mann aufzutreiben. Gar zu oft bist du allein, und dann gibt dir dieses Hefstchen einige Nüsse zu knacken auf, daß die Minuten nur so im Flug vergehen.

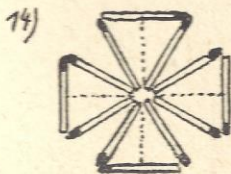
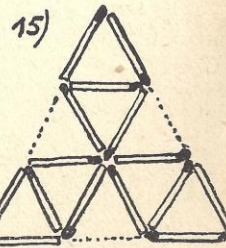
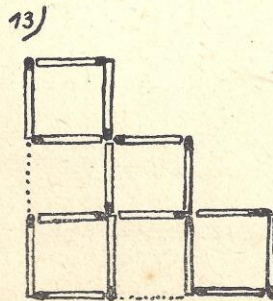
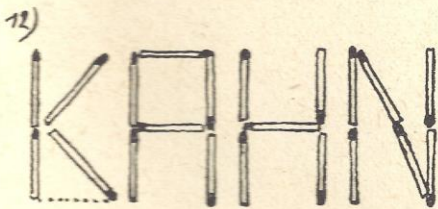
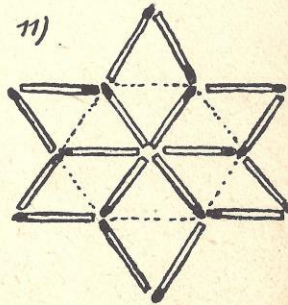
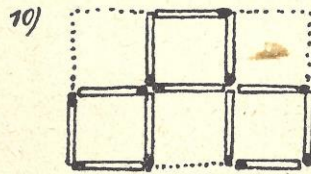
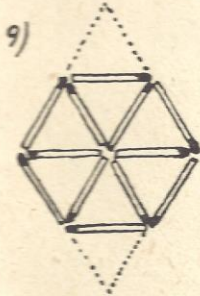
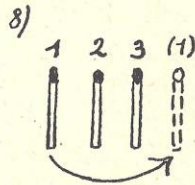
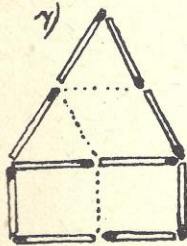
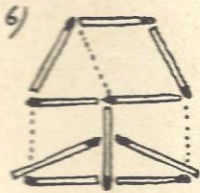
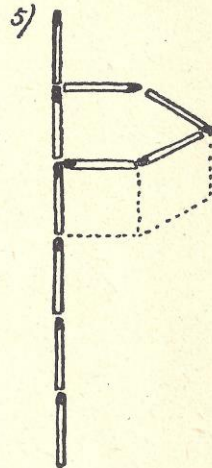
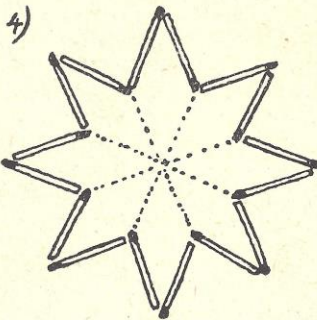
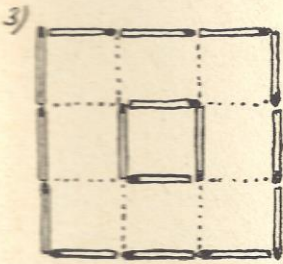
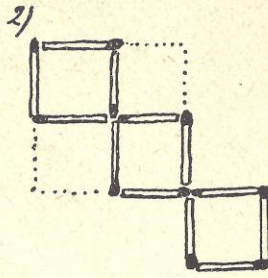
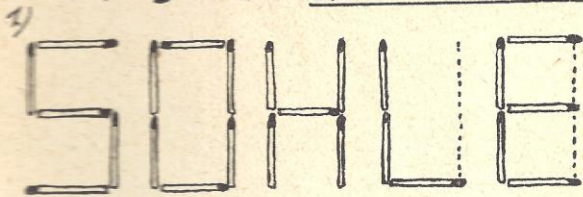
„Spiele für Einen“ heißt dies Büchlein. Damit soll aber nicht betont sein, daß immer nur einer sich mit diesen Spielen beschäftigen kann. Seid ihr mal zu zweit oder auch zu mehreren zusammen, so löst sich eine Aufgabe, besonders wenn sie recht verwickelt ist, mit doppeltem Spaß und Vergnügen.

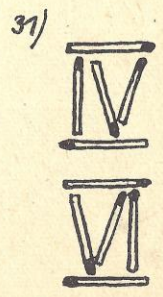
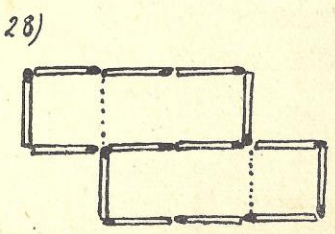
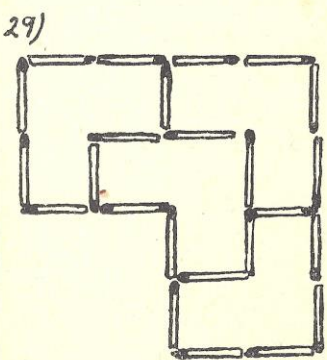
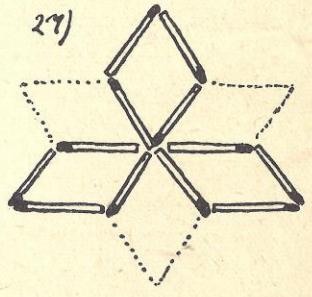
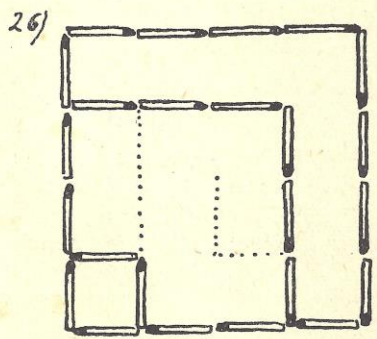
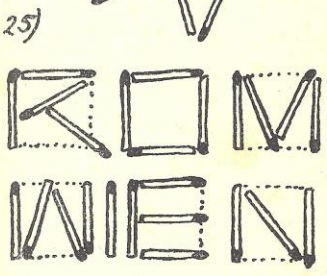
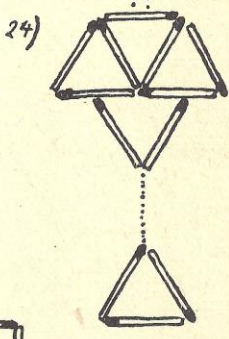
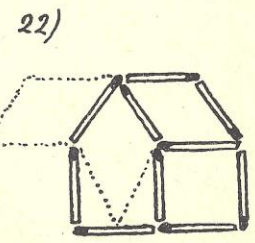
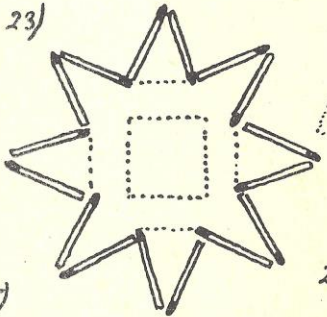
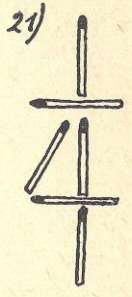
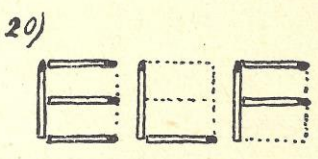
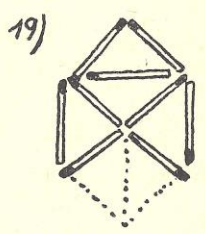
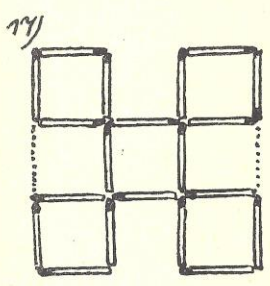
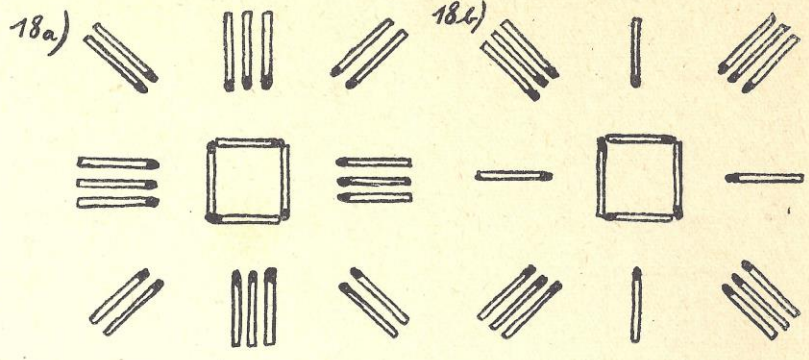
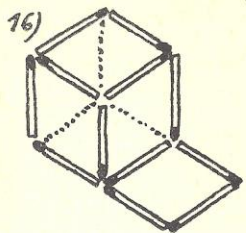
Große Vorbereitungen brauchst du nicht zu treffen. Alles, was du benötigst, ist in diesem Hefstchen enthalten. Mit der Schere oder mit einem scharfen Messer sind die Materialien zum „Kopferbrecher“, zum „Einsiedler-Spiel“, zum „15er Spiel“ usw. schnell herausgeschnitten. Zu den Streichholzaufgaben werden immer eine Handvoll Zündhölzer zu beschaffen sein. Und was du zu allen Spielen immer und auf jeden Fall brauchst, und was wir hier nicht mit zupacken konnten — ein Köpfchen, mein Lieber — na, hoffen wir da das Allerbeste.

Also anfangen! Ganz hinten, in den letzten Seiten stehen die Lösungen. Greife nicht gleich da hinein. Auch nicht, um mal schnell nur einen kleinen, winzigen Wink zu bekommen. Du beraubst dich nur des besten Vergnügens, das dir diese Gabenliste geben kann, nämlich — die Aufgaben „selbst“ gelöst zu haben.

Und zum Schluß einen kleinen Wink. Die ausgeschnittenen Spielsteine verwahre in einem Briefumschlag oder in einer leeren Zigarettenschachtel. Dann hast du für später immer dein Spielgerät schön beisammen.

Lösungen zum Streichholz-Spiel



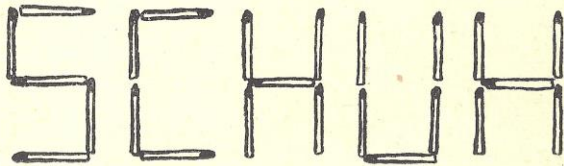


Das Streichholz-Spiel

Sie sind ja bekannt, diese Aufgaben mit den Figuren aus Zündhölzern. Schon manchmal baute da ein Kamerad und Freund einem, wenn man gerade recht gemütlich beisammensaß, so eine Aufgabe auf den Tisch. Da wurde probiert und gegrübelt. Und Spaß hatte man 'nen ganzen Saß voll.

Wir haben hier einen bunten Strauß solcher Streichholzaufgaben zusammengestellt. Wünschen wir, Kamerad, daß dir diese Aufgaben ebensolches Vergnügen bereiten, wie sie dem Verfasser dieses Büchleins Freude machten.

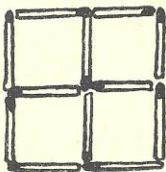
Wenn du dir diese Aufgaben merkst, dann hast du auch für später, für irgendein Zusammensein mit Kameraden ein Scherflein, das du zur allgemeinen Unterhaltung beisteuern kannst.



1. Hier hast du deinen „Schuh“ aufgebaut. Du hast ihn zwar sauber zum Appell abgeputzt, aber trotzdem erhältst du vom

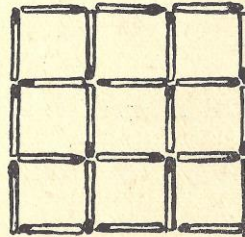
Spieß eine der bekannten guten Zigarren. Nach dem Appell rennst du auch schleunigst in die Kammer.

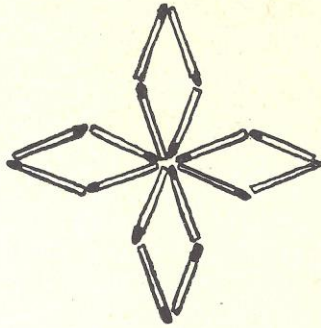
Lege nur 4 Hölzchen um, und du weißt, was an diesem Schuh auszusetzen war.



2. Wie kannst du aus diesen vier Quadraten durch Umlegen von 4 Hölzchen drei Quadrate machen?

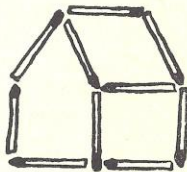
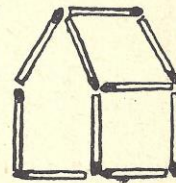
3. Und hier sind neun Quadrate. Entferne 8 Hölzchen, und du hast nur noch zwei Quadrate.





4. Dieser schöne Stern mit vier Zacken muß zu einem Achtstern umgebaut werden. Lege 8 Hölzchen um, und du hast die Arbeit geschafft.

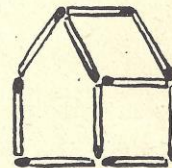
5. Das Haus steht. Aber es fehlt doch noch die Fahne drauf. — Lege 4 Hölzchen um und du hast eine schöne Fahne gleich mit der Fahnenstange.



6. Und gleich noch so eine Hausaufgabe: Zwei Brüder erben vom Onkel, einem Sonderling, zwei Dinge: ein kleines Häuschen und eine schöne Tischlampe. Als das Erbe geteilt wird, ist der eine Bruder mit der Tischlampe zufrieden, während der andere sich das Häuschen nimmt. Die Tischlampe ist nämlich genau so viel wert wie das Häuschen.

Lege 3 Hölzchen um, und du hast die Tischlampe und erfährst so, daß sie genau so viele Hölzchen zum Aufbau braucht als das Häuschen.

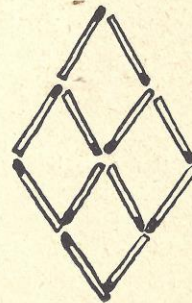
7. Der Bruder, der das Häuschen erbt, ließ nun das Haus vergrößern. Ja, er brauchte dazu kein neues Baumaterial. Versuche es auch, indem du 3 Hölzchen umlegst.

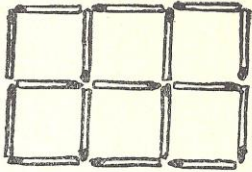


8. Hier liegen 3 Hölzchen auf dem Tisch. Nimm Hölzchen Nr. 2 aus der Mitte! — Halt — berühren darfst du dabei das Hölzchen nicht.



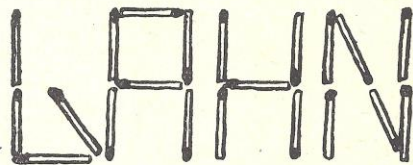
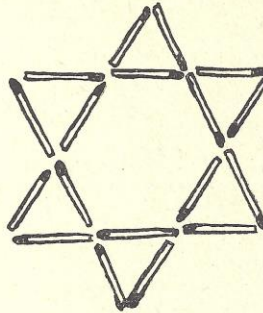
9. Vier Vierecke sind da. Lege 4 Hölzchen um, und du hast nun sechs Dreiecke.





10. Hier liegen sechs Quadrate. Entferne 5 Hölzchen, und du behältst nur noch drei Quadrate.

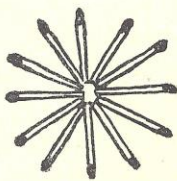
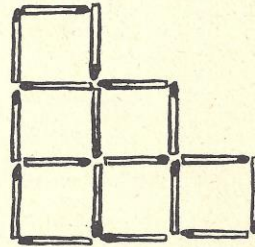
11. Dieser schöne Sechsstern soll in sechs gleichgroße Vierecke umgewandelt werden. Aber der Sechsstern muß dabei erhalten bleiben. Lege 6 Hölzchen um, und du hast es geschafft.



12. Da kam mal bei einer Übung unserer Wehrmacht ein Meldegänger an die Lahn. Weit und breit war keine Brücke zu sehen. Dazu war der Fluß noch hoch angeschwollen. Trotzdem — der Meldegänger kam auf das andere

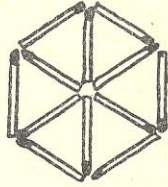
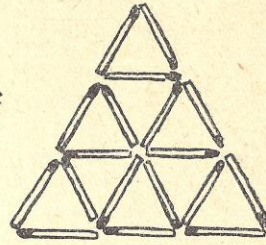
Ufer und konnte so seinen Auftrag erfüllen. — Stelle 1 Hölzchen um, und du weißt, wie der Meldegänger hinüberkam.

13. Sechs Quadrate sind zu einer Stufe zusammengestellt. Nimmst du 2 Hölzchen weg, so werden aus den sechs nur vier Quadrate.

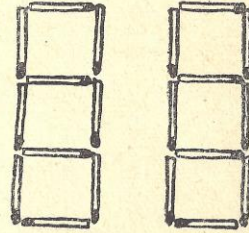


14. Da soll jemand behauptet haben, daß unser Eisernes Kreuz aus dieser Sternfigur entstanden ist. So recht glaubhaft scheint das nicht zu sein. Und dennoch — stelle 4 Hölzchen um, und du hast das „Eiserne Kreuz“.

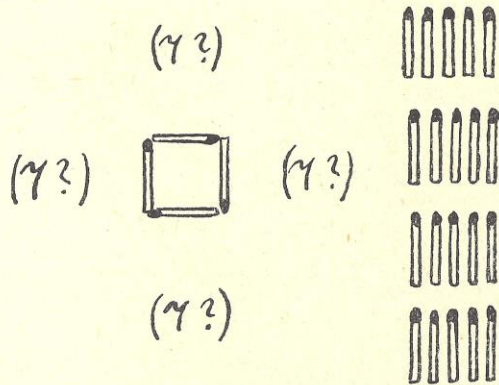
15. Neun Dreiecke enthält hier diese Pyramide. Entferne 3 Hölzchen, und du behältst nur sechs Dreiecke.



16. Die sechs gleichgroßen Dreiecke dieser Figur sollen durch Umlegen von 3 Hölzchen in vier gleichgroße Vierecke umgewandelt werden. Versuch es!



17. Aus diesen sechs Quadraten sind durch Umlegen von 2 Hölzchen fünf Quadrate zu bilden.

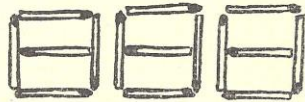
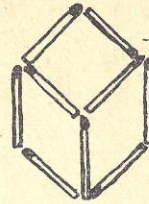


18. a) Ein General mit seinem Korps erhielt einst den Auftrag, eine feindliche Festung zu umzingeln und zu belagern. Ihm wurden dazu 20 Geschütze zur Verfügung gestellt. Nun enthielt aber der Befehl den Passus, daß gegen jede Festungsseite 7 Geschütze aufzustellen seien. Die Festung war quadratisch gebaut und hatte also vier Seiten. War das nun in diesem Befehl ein Schreib- oder Rechenfehler oder nicht — der

General erfüllte dennoch den Befehl haargenau. Gegen jede Seite der Festung standen 7 Geschütze. Wie war dies möglich gemacht?

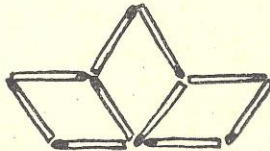
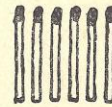
b) Im Laufe der Belagerung fielen aber 4 Geschütze aus. Der General, der keine Möglichkeit hatte, Ersatz für diese zerschossenen Kanonen heranzuschaffen, wollte auf keinen Fall den Belagerten den Verlust bekanntgeben. Er fand auch bald eine Lösung. Und wieder brüllte bei einem Ausfall der Festungstruppen der Gruß aus immer je 7 Geschützen entgegen, gleichgültig von welcher Festungsseite aus die Belagerten den Ausfall unternahmen. Wie hat der General auch dies gelöst, da er bei vier Seiten doch jetzt nur noch 16 Geschütze zur Verfügung hatte?

19. Aus diesen drei Vierecken mache durch Umlegen von 3 Hölzchen vier Dreiecke.



20. Weil du gut rechnen kannst — diese Aufgabe: Mit 15 Hölzchen hast du diese drei Kästchen geformt. Du nimmst 6 Hölzchen fort und behältst doch noch „elf“.

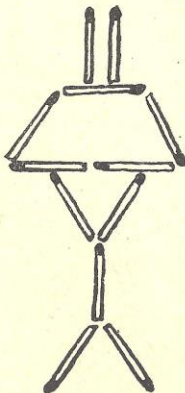
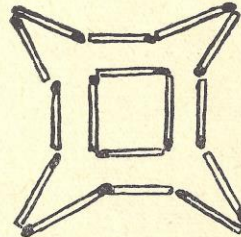
21. Aber wie ist es mit dieser „Rechenaufgabe“? Aus diesen 6 Hölzchen zeige „ein Viertel“ vor, ohne daß du ein Hölzchen zerbrichst oder knickst.



22. Das Baumaterial zu einem Haus wurde einem Baumeister einmal so aufgeschichtet. Lege 5 Hölzchen um, und du hast, wie der Baumeister, ebenfalls das Häuschen gebaut.

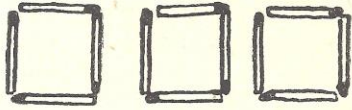
23. Ein Pionieringenieur bekam einst für den Bau eines Forts einen Orden. Als er diesen Ordensstern um den Hals hängte, bemerkte ein witziger Kamerad: „Wenn man es recht betrachtet, hast du eigentlich nur eine kleine Umwandlung des Grundrisses des Forts als Orden erhalten.“

Warum hatte dieser Freund recht? Lege 8 Hölzer um, und du mußt ihm zustimmen, denn der Ordensstern ist da.



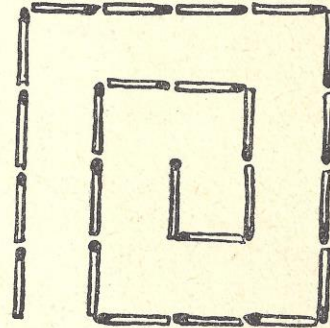
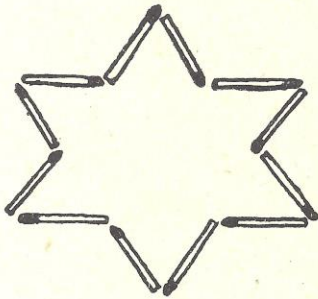
24. Diese alte Petroleumlampe wird wegen ihres Rohstoffwertes zusammengehauen. Die einzelnen Materialien erhalten dabei die Form regelmäßiger Dreiecke. Um ganzen entstehen fünf solcher Dreiecke.

Lege 3 Hölzchen um, und du hast diese fünf Dreiecke.



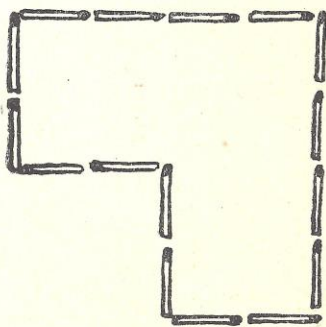
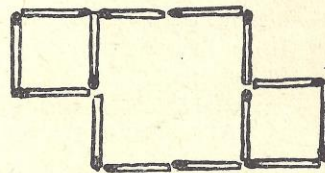
25. a) Hier diese drei Quadrate verbergen zwei Großstädte Europas. Lege 4 Hölzchen um, und du erfährst den Namen der einen Stadt.
b) Baue wieder die drei Quadrate auf. Lege 5 Hölzchen um. Und auch die andere Großstadt ist genannt.

26. Dieses Muster ist aus drei Quadraten gebildet. Du kannst sie erkennen, wenn du nur 4 Hölzchen umlegst.



27. Der Sechsstern muß umgeformt werden, und zwar in drei gleichmäßig gebaute Vierecke. Versuch es durch Umlegen von 6 Hölzern.

28. Drei Quadrate enthält diese Figur. Lege 2 Hölzchen um, und du bekommst zwei Rechtecke.



29. Ein Bauer stirbt. Den Erbhof erhält sein ältester Sohn. Die anderen vier Kinder erben ein großes Ackerstück in der hier gezeigten Form. Es hat durchweg gleichmäßig guten Boden. Damit nun kein Streit zwischen den Kindern entsteht, hat der Bauer im Testament angeordnet, daß dieses Ackerland in vier gleichgroße und auch gleichgeformte Stücke zu teilen ist.

Wie haben die Kinder nun diesen Wunsch ihres Vaters erfüllt? Verwende noch 8 Hölzchen, und du kannst die neuen Grenzen innerhalb des Ackerstückes ziehen.



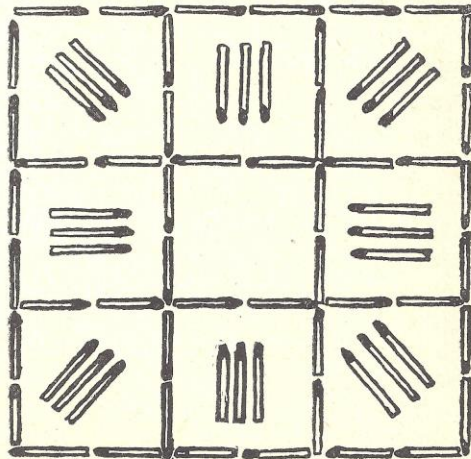
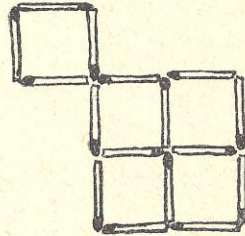
30. Einer unserer Kameraden mit dem schönen Vornamen „Hans“ hat einen sehr regen Feldpostbriefwechsel. Bald weiß es die ganze Gruppe, daß Hans eine Braut hat. Aber keiner kriegt den Namen dieses Mädchens 'raus. Da, eines Tages baut der Unteroffizier mit Zündhölzern den Namen von Hans auf den Tisch und erklärt, daß in diesem Namen auch gleichzeitig der Name der Braut enthalten ist.

Lege 6 Hölzchen um, und du hast ihn auch.



31. Hier liegen fünf Hölzchen. Und doch kannst du daraus „sechs“ oder auch „vier“ machen, ohne daß du ein Hölzchen fortnimmst, zerbrichst oder knickst.

32. Stelle 4 Hölzchen um, und du hast aus den fünf Quadraten gemacht nur drei Quadrate.



33. a) Das war einstmals, da beherbergte ein Kloster 24 Nonnen und eine Abtissin. Die Abtissin bewohnte das Mittelzimmer, während in den acht Außenzimmern immer je drei Nonnen schliefen. Immer wohnten also auf jedem Flügel des Klosters 9 Nonnen. Dies war wichtig, denn die Abtissin war schon recht alt und nicht mehr geistig sehr rege. Diese 9 Nonnen auf jedem Flügel hatte sie sich nur noch gemerkt. Eines schönen Abends verspürten vier Nonnen große Lust, ein benachbartes Mönchskloster in Augenschein zu nehmen. Sie gingen

auch fort, benötigten seltsamerweise die ganze Nacht zu dieser Besichtigung und kehrten erst am Morgen zurück. In der Nacht aber hatte die Abtissin die Zimmer revidiert. Trotzdem fand sie in jedem Flügel immer 9 Nonnen vor.

Wie hatten sich die zurückgebliebenen 20 Nonnen in den Zimmern verteilt, um das Fernbleiben ihrer Kolleginnen zu verbergen?

b) Am nächsten Abend fühlten sich vier Mönche aus dem benachbarten Kloster verpflichtet, auch ihrerseits den Nonnen einen Besuch abzustatten. Wieder brauchten auch die Mönche zu diesem Besuch eine ganze Nacht. Die Äbtissin ging auch in dieser Nacht durch das Kloster und zählte die Insassen in jedem Flügel. Aber wieder stimmte die Zahl 9 auf jedem Flügel aufs Haar.

Wie hatten sich in dieser Nacht die Nonnen einschließlich ihres Besuches — also insgesamt 28 Personen — auf die Zimmer verteilt?

c) Diese Besichtigung des Nonnenklosters fand scheinbar großen Anklang bei den Mönchen, denn in der folgenden Nacht kamen acht Mönche. Wieder revidierte die Äbtissin, wieder fand sie nur 9 Personen in jedem Flügel des Klosters und wieder ging sie ruhig und zufrieden in ihr Mittelzimmer.

Wie haben diesmal die Nonnen es eingerichtet, daß, obwohl doch 32 Personen vorhanden waren, in jedem Flügel nur immer je 9 Personen gezählt werden konnten?

Der Kopfzerbrecher

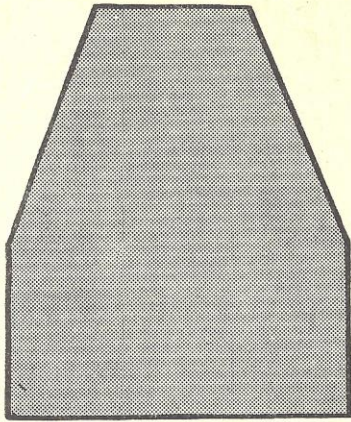
Hier hast du etwas, Kamerad, was so recht für die Stille und einen „Stillen“ paßt. Mit 9 Plättchen baue alle die kuriosen Figuren nach, die wir dir hier zeigen. Versuch es, und du wirst merken, daß diese kleinen Kartonstückchen wahre Wunderplättchen sind, die die Eigenschaft haben, die Minuten und Stunden mindestens um die Hälfte zu verkürzen. Das ist eine erhärtete Tatsache und hat als wissenschaftliches Problem schon die gelehrtesten Männer vergeblich beschäftigt.

Die 9 Plättchen hinten im Büchlein schneidest du recht sorgfältig aus dem Karton. Die Seiten und Ecken müssen genau ausge schnitten sein, denn sonst macht das Zusammensetzen der Figuren Schwierigkeiten.

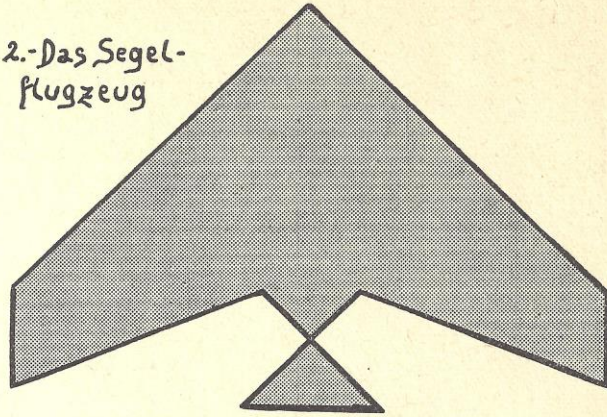
Immer müssen alle Formplättchen restlos für eine Figur verbraucht werden. Auch muß die Figur haargenau nachgebildet sein. Glaube ja nicht, wenn du mal so 'ne „fast ähnliche Figur“ herausgetistelt hast, daß diese die richtige sei und die Unterschiede auf einem Zeichenfehler im Büchlein beruhen.

Und dann noch — hinten in der Lasche stecken die Lösungen. Aber schaue nicht gleich nach eineinfünftel Minuten vergeblicher Zusammenstellung nach, wie die Lösung ist. Das ist nicht der Zweck des Kopfzerbrechens. „Selberessen macht erst fett!“ Dieses Sprichwort gilt zwar sonst im Leben nicht mehr — aber hier beim Kopfzerbrecher hat es immer seine Gültigkeit.

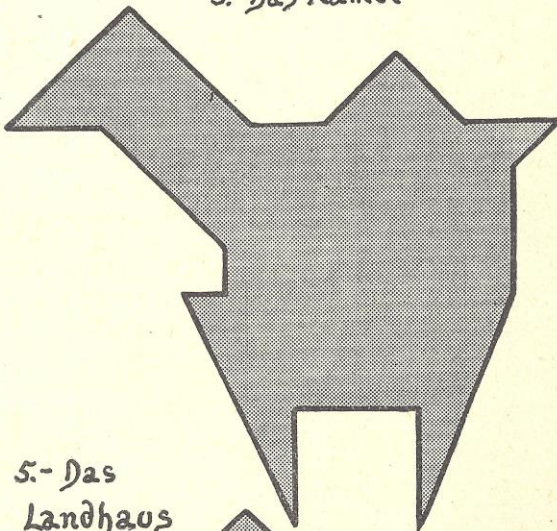
1.-Das Denkmal



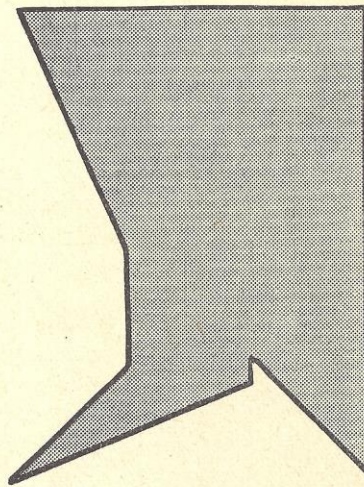
2.-Das Segel-
flugzeug



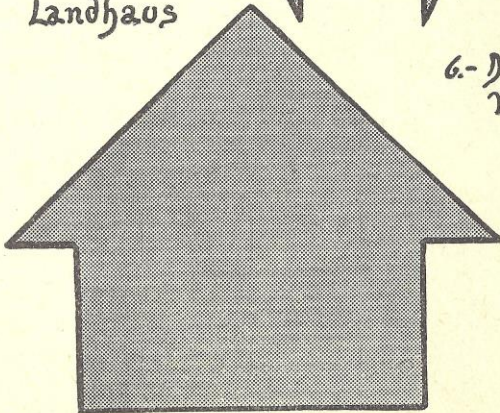
3.-Das Kameel



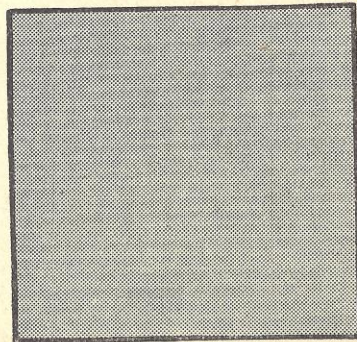
4.- Der Tschako v. 1813



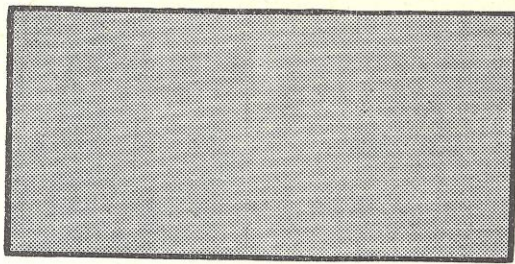
5.- Das
Landhaus



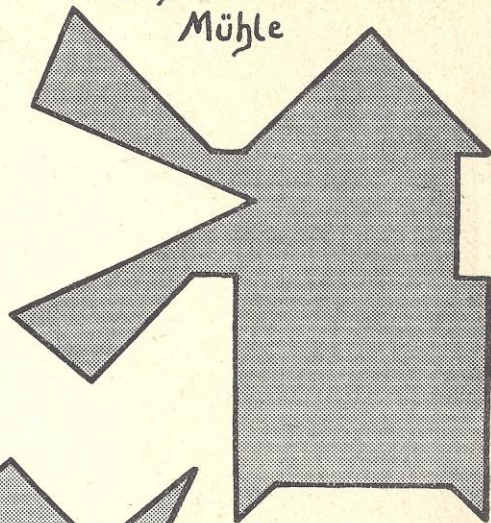
6.- Der
Würfel



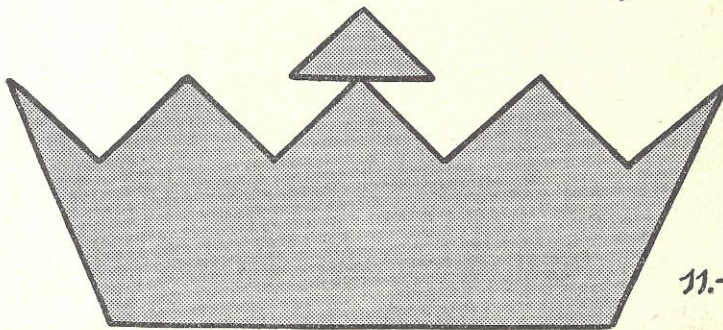
7.- Der Ziegelstein



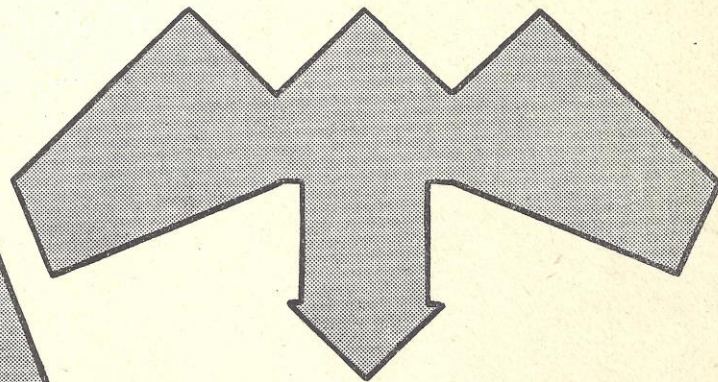
8.- Die Mühle



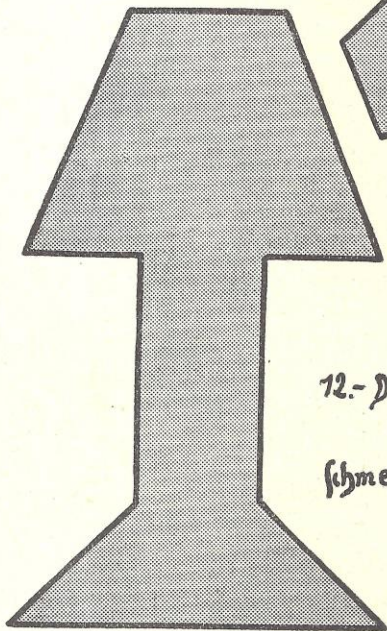
9.- Die Krone



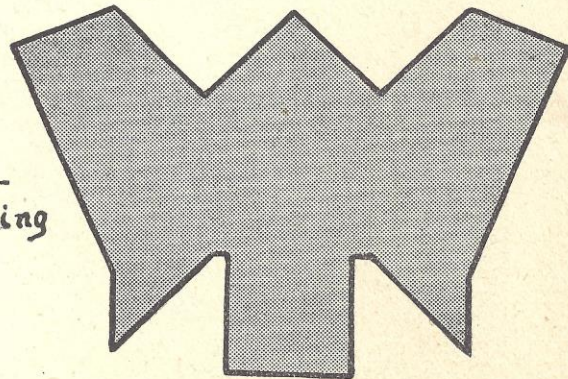
11.- Der Nachtschmetterling



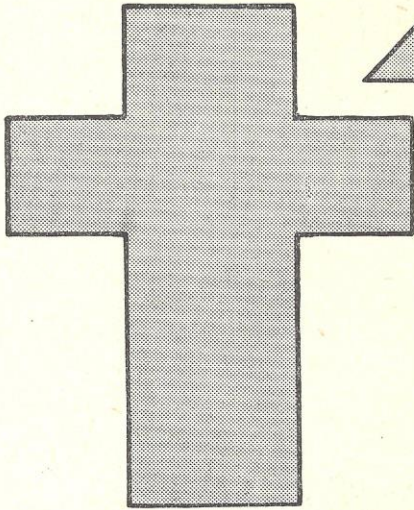
10.- Die Tischlampe



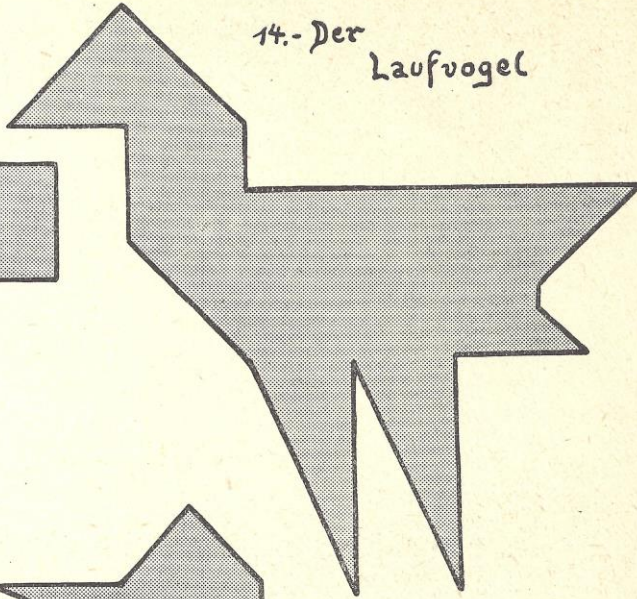
12.- Der Tag-
schmetterling



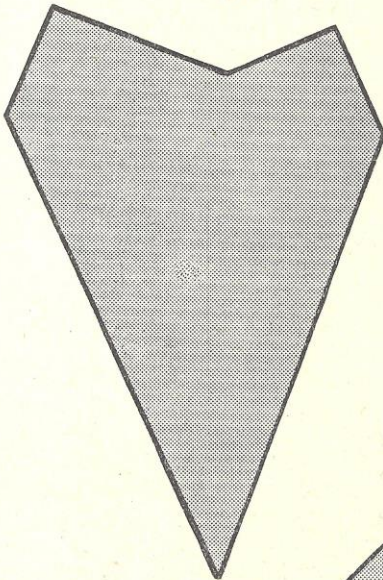
13.- Das Kreuz



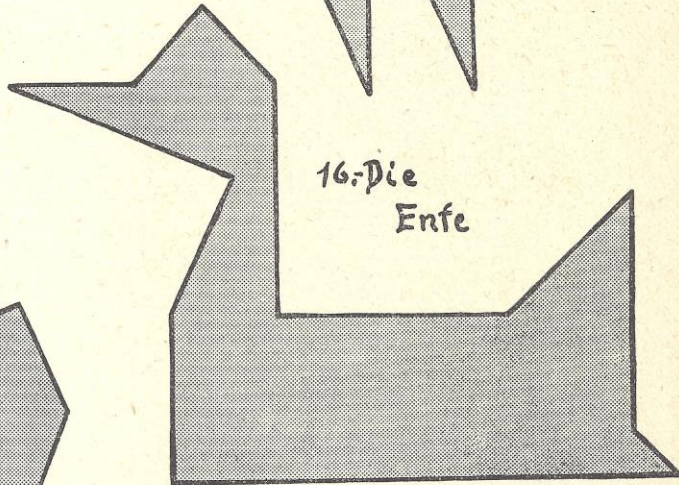
14.- Der Laufvogel



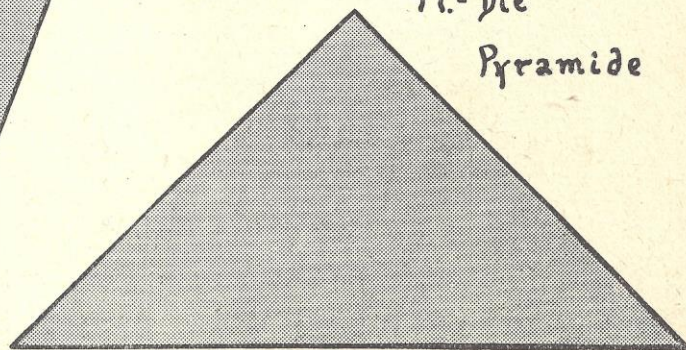
15.- Die Zuckertüte



16.- Die Ente



17.- Die Pyramide



Das 15er Spiel

Dieses Spiel kommt gleich hinter dem bekannten Gesellschaftsspiel „Mensch ärgere dich nicht!“. Nur daß es den Vorzug hat, nicht nur ein Denkspiel zu sein, sondern daß sich mit ihm ein einziger Spieler beschäftigen kann. Man puzzelt und drückt stundenlang dran herum, bekommt graue Haare vor Aufregung und Ärger, aber man läßt dennoch nicht von dem Spiel.

Wer es erfunden hat, ist nicht genau bekannt. Ein taubstummer Amerikaner soll es so um 1878 gewesen sein. Aber da es mit den Magischen Quadraten (und besonders mit dem Dürer-Spiel) sehr verwandt ist, scheinen auch die recht zu haben, die dem 15er Spiel ein sehr hohes Alter zuschreiben. Fest steht nur, daß in den achtziger Jahren des vorigen Jahrhunderts mit beängstigender Eilzuggeschwindigkeit das 15er Spiel in der ganzen „zivilisierten“ Welt bekannt wurde. Besonders in den Hafenstädten wurden wahre Orgien mit dem Spiel gefeiert. Von Hamburg z. B. ist bekannt, daß in den Kontoren der Handelshäuser kein Mensch mehr arbeitete, sondern nur noch Boß-Puzzle spielte. So wurde nämlich das Spiel damals recht ausländisch gebildet genannt. Schließlich beendete ein scharfes Verbot der Handelsherren diesen Kummel.

Im Anhang des Büchleins findest du: 1. einen Schnittbogen für ein kleines Kästchen und 2. auf einem besonderen Karton die Zeichnungen für die Spielsteine. Es sind 16 Steine aufgezeichnet. Für das 15er Spiel benötigst du zwar nur die Steine 1 bis 15, aber der 16. Stein gehört zu dem Dürer-Spiel. Schneide die Steine und das Kästchen recht sauber aus, falte das Kästchen zusammen, und schon kann das Spiel beginnen.

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

a

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

b

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

c

In das Kästchen werden die Steine 1 bis 15 in beliebiger Reihenfolge gelegt — möglichst bunt durcheinander —, natürlich alle mit der Zahlenseite nach oben. Ein Plätzchen bleibt dann frei. Zu Beginn jedes Spieles ist es i m m e r der Platz rechts unten im Kästchen (siehe Zeichnung a). Nun sollst du durch Schieben der Steine (wobei nie ein Stein über einen anderen geführt werden darf, sondern immer nur das freie Plätzchen verwendet werden darf, wobei natürlich dieses Plätzchen allmählich durch das ganze Kästchen wandert) die richtige Reihenfolge der Zahlen von 1 bis 15 herstellen (siehe Zeichnung b).

Da die Hälfte der insgesamt 1 Billion 307 674 Millionen Möglichkeiten einer Lösung des 15er Spiels nicht in der Reihenfolge der Zahlen von links nach rechts aufgeht, so ist auch die Lösung richtig, in der die Zahlen in der Reihe von rechts nach links stehen (siehe Zeichnung c). Also entweder in der Zahlenreihe von links nach rechts oder von rechts nach links müssen am Schluß die Zahlensteine stehen.

Damit du nun weißt, welches der beiden Ziele zu erstreben ist, ist es vor Beginn des Schiebens erforderlich, erst einmal die Lage der willkürlich in das Kästchen gelegten Steine zu berechnen. Du vergleichst alle Zahlen miteinander. Wir nehmen unser Beispiel der Zeichnung a. Hinter der 3 stehen zwei kleinere Zahlen (die 1 und 2). Das sind also zwei Verstöße gegen die richtige Zahlenfolge. Hinter der 7 stehen fünf kleinere Zahlen (die 3 steht ja vor der 7) — also fünf Verstöße. Hinter der 10 kommen noch sieben kleinere Zahlen (3 und 7 sind ja schon vor der 10) — also sieben Verstöße. Und so gehst du alle Zahlen durch und zählst zum Schluß die Summe aller Verstöße aus. Erhältst du dabei eine gerade Zahl, so kannst du auf die Lösung einer Zahlenreihe von links nach rechts arbeiten (wie Zeichnung b es zeigt). Bei einer ungeraden Zahl kommt als Lösung die Zahlenfolge von rechts nach links in Frage (Zeichnung c). Bei unserem Beispiel erhalten wir gesamt 42 Verstöße — wir können also nach Zeichnung b hin schieben.

Wenn du mit der Zeit eine gewisse Fertigkeit im Schieben erlangt hast (übrigens, dieses Schieben ist erlaubt, da kannst du beruhigt sein), dann kannst du dir selbst die Aufgabe stellen, mit möglichst geringer Anzahl von Zügen eine Lösung herbeizuführen. Jetzt bist du soweit, wie jene Schreiber in den Hansekontoren, die untereinander Turniere und Wetten abschlossen, um denjenigen 15er Spieler zu ermitteln, der mit den wenigsten Schiebezügen eine Aufgabe, die allen Spielern gestellt war, bewältigte.

Das Albrecht-Dürer-Spiel

Jetzt stoßen wir mit diesem Spiel in ganz transzendente Gebiete. In Dinge, die in uralten Zeiten für den gewöhnlichen Sterblichen absolut „tabu“ waren. Trotzdem und nichtsdestoweniger — wir wollen es dennoch versuchen.

Benötigt wird hier dasselbe Spielmaterial wie beim „15er Spiel“, nur daß du auch den Zahlenstein 16 mit verwendest.

In das Kästchen mußt du nun die Zahlensteine 1 bis 16 so hineinlegen, daß die Summe der je vier Zahlen in der waagerechten, senkrechten und auch in der schrägen Reihe (über Eck) immer 34 ergibt. Das sind alle Spielregeln.

Also ein reines Rechenexempel ist dieses Dürer-Spiel. Es gibt eine Unmenge von Lösungen. Genau berechnet sollen es 4352 sein. In unserer Beispielzeichnung bringen wir die Lösung, die sich auf dem Kupferstich „Melencolia“ von Albrecht Dürer (1514) befindet (a).

Diese Zahlenquadrate mit der nach jeder Richtung immer gleichbleibenden Summe werden „Magische Quadrate“ genannt. Die Aufstellung solcher Magischen Quadrate reicht bis in die früheste Vorzeit zurück und ist bei allen Völkern zu finden. Man schrieb ihnen große Schutzkraft gegen Zauberei, Krankheit, Tod, Not usw. zu. Deshalb fertigte man kleine Plättchen aus Metall, Horn oder Stein, auf die ein solches Magisches Quadrat geritzt war und trug es als Talisman und Amulett. Wer also dran glaubt, hat hier ein famoses Mittel, sich gegen allerlei Unbill des Lebens zu

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

a

schützen. Eine Garantie aber kann leider nicht gegeben werden. Schade, denn so eine Art von irdischen Abfahzetteln könnten wir auch heute noch manchmal ganz gut gebrauchen.

Mit den Zahlen 1 bis 16 können wir das sogenannte „Jupiter-Quadrat“ zusammenstellen. Es hat je 4 Zahlen in einer Reihe — jedesmal mit der Summe 34. Das kleinste mögliche Magische Quadrat hat auf jeder Reihe drei Zahlen und benötigt die Zahlen 1 bis 9. Es ist das Saturn-Quadrat (b). Die Summe aus jeder Reihe muß jeweils 15 betragen. Die Zahlen 1 bis 25 mit je 5 Zahlen in jeder Reihe und der Stichsumme 65 erfordert das Marsquadrat (c). Das Sonnenquadrat benötigt

6	7	2
1	5	9
8	3	4

a

14	5	17	6	23
25	12	1	18	9
7	21	13	4	20
16	8	24	15	2
3	19	10	22	11

c

36	5	33	4	2	31
25	29	10	9	26	12
18	20	22	21	17	13
19	14	16	15	23	24
7	11	27	28	8	30
6	32	3	34	35	1

d

36 Zahlen, hat also je 6 Zahlen in jeder Reihe und benötigt die Stichsumme 111 (d). Mit unserem Spielmaterial können wir also außer dem Jupiter-Quadrat (Dürer-Spiel) nur noch das kleine Saturn-Quadrat zusammenbauen. Natürlich sind die Möglichkeiten des Saturn-Quadrates bei nur 9 Zahlen viel geringer als beim Dürer-Spiel.

Wenn es dir aber Spaß macht, und dafür kann eine Garantie schon gegeben werden, so kannst du die Magischen Quadrate von 5 und 6 Zahlen auf jeder Reihe mit Blei und Papier aufstellen. Nur schreibe dann vorher alle notwendigen Zahlen in einer Reihe auf, damit du dann jeweils eine Zahl streichen kannst, die du schon in das Quadrat gestellt hast. Sonst passiert es dir, daß du eine Zahl zweimal verwendest, und die ganze magische Wirkung deines Quadrates ist flöten.

Die Ringe des Brahminen

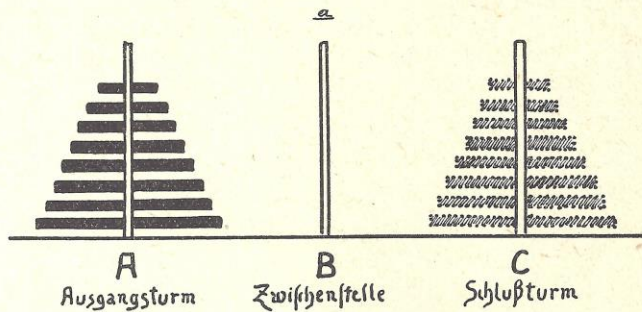
Wundere dich nicht, Kamerad, daß auf dem Karton hinten im Büchlein keine Ringe, sondern „Achtecke“ gezeichnet sind, die unter dem stolzen Namen „Ringe“ hier vorgestellt werden. Kreise aus Karton zu schneiden ist ein schwieriges Geschäft, besonders

wenn nur ein scharfes Messer dafür zur Verfügung steht. Achtecke schneiden sich leicht und tun auch ihre Sache recht brav.

Übrigens mit Brahminen, Indien, Orient usw. hat das Spiel gar nichts zu tun. Warum, weshalb, wesswegen es gerade diesen Namen hat, ist uns unbekannt. Das Spiel stammt von dem Mathematiker Eduard Lucas und spaziert unter den seltsamsten Titeln in der Weltgeschichte umher. (Turm zu Hanoi — Lucas-Turm — Tibetanisches Geduldspiel usw.)

Aber wie dem auch sei — das Spiel ist gut. Es erfordert viel Überlegung, Kombinationskraft und beherrschte Aufmerksamkeit. Alles Dinge, die wir auch mal üben können und wollen.

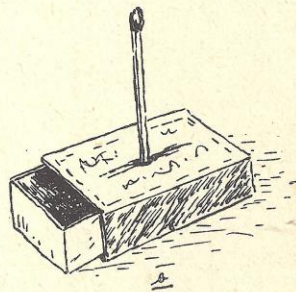
Der Sinn des Spiels ist der, die acht Scheiben (die zu einem Turm aufgebaut sind, und zwar so, daß der Größe nach geordnet — die größte Scheibe unten, die kleinste oben — aufeinandergeschichtet liegen) zu einem neuen Turm umzubauen. Dabei müssen folgende Bedingungen berücksichtigt werden: 1. es darf immer nur eine Scheibe auf einmal umgelegt werden; 2. niemals darf bei diesem Umlegen eine größere Scheibe auf einer kleineren zu liegen kommen. Da diese Bedingungen nie erfüllt werden könnten, wenn man unmittelbar auf den neuen Standort umlegen müßte,



ist zwischen dem alten (Ausgangs-Turm) und dem neuen Turm eine „Zwischenstelle“ gestattet — gleichsam ein Rangierbahnhof. Diese Zwischenstelle kann beliebig oft benutzt werden (siehe Zeichnung a).

Um dir das Umlegen zu erleichtern, kannst du dir Turmhalter herrichten. Du steckst einfach ein Zündholz oben in eine Streichholz- oder leere Zigaretten-schachtel (siehe Zeichnung b). Die Achtecke unserer Zeichnung haben ja kleine Öffnungen in der Mitte. Nun kannst du jeweils die Scheiben auf die aufgestellten Streichhölzer pfeilen, und sie werden immer hübsch übereinander liegenbleiben. Aber unbedingt nötig sind diese Halter nicht.

Durch die Bedingung, daß nie eine größere Scheibe auf einer kleineren liegen darf, ist ein mehrfaches Umlegen bei öfterer Benutzung des Rangierbahnhofs notwendig. Wenn du z. B. die beiden obersten Scheiben (also die kleinste und die zweitkleinste) auf den neuen Standort bringen willst, so mußt du zuerst die kleinste Scheibe auf die Zwischenstelle legen. Dann kannst du erst die zweitkleinste Scheibe auf



den neuen Ort stülpen. Und jetzt nimmst du die kleinste Scheibe und legst sie über die zweitkleinste auf den neuen Standort. Du mußt also drei Umlegungen vornehmen, um zwei Scheiben richtig zu transportieren. Bei drei Scheiben sind schon sieben Umlegungen erforderlich. Wir wollen dies mal gleich durchprobieren. (Die Scheiben bezeichnen wir mit 1 bis 3 — dabei ist die kleinste Scheibe die 1. Der Ausgangspunkt ist A, die Zwischenstelle B, der neue Standort C.)

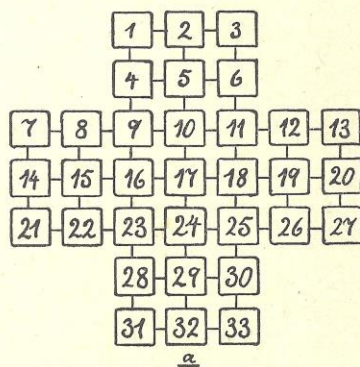
1 von A auf C	3 von A auf C
2 " A " B	1 " B " A
1 " C " B	2 " B " C
	1 " A " C

Je größer die Zahl der Scheiben, desto verwickelter und schwieriger wird das Umlegen. Beginne deshalb zunächst mit 5 Scheiben und steigere dann die Zahl der Scheiben und deine Fertigkeit bis auf die 8 Scheiben. Damit ist dir die Grundform dieses anregenden Spieles geläufig.

Wenn du noch andere Variationen wünschst, so kannst du versuchen, eine Aufgabe mit den möglichst wenigen Zügen zu erledigen. Und dann kannst du dir die Sonderbedingung stellen, daß z. B. die Scheiben 1, 3, 5, 7 auf C, die Scheiben 2, 4, 6, 8 aber auf B zum Schluß liegen müssen. (Natürlich immer bei der Grundbedingung, daß nie eine größere Scheibe auf einer kleineren liegen darf.)

Das Einsiedler-Spiel

Zum Schluß, Kamerad, bringen wir das Beste — das Einsiedler-Spiel, auch Grillen-, Nonnen- oder Solitär-Spiel genannt. Ein Brettspiel in der Güte unserer besten Brettspiele wie Schach, Go, Deutsches Damenspiel, Mühle usw. — aber nur für einen Spieler. Es ist uralt, wurde früher in Deutschland sehr viel geübt. Unter anderen war Leibniz, der bekannte Gelehrte, ein großer Freund dieses Solitär-Spiels. Er hat sich manche lange Stunde damit verkürzt und dabei den weisen Kopf zerbrochen, warum sollst du es auch nicht versuchen.



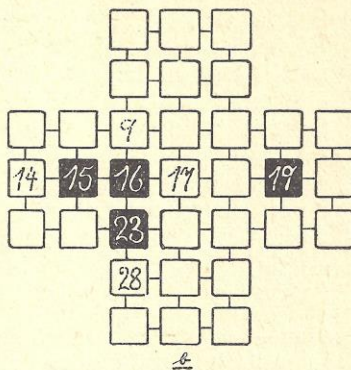
Hinten im Büchlein findest du auf einem besonderen Karton das Spielbrett. Auf einen zweiten Karton sind die Spielsteine gezeichnet. Ausschneiden und Falten der Spielsteine sind genau beschrieben und machen keine Mühe.

33 Felder hat das Spielbrett, die in Kreuzform angeordnet sind. 32 Steine benötigst du zum Spiel. (Der 33. Stein auf dem Karton soll als Ersatz dienen.) Zum Anfang des Spiels werden alle Felder — außer einem — besetzt. (Zeichnung a.)

Nun sollst du durch Überspringen und Schlagen (ähnlich wie beim Damenspiel) alle Steine

bis auf den letzten vom Brett entfernen. Das ist leicht gesagt, aber besonders für den Anfang ziemlich schwer. Du mußt schon hier nachdenken und mehrere Züge im voraus kombinieren können, wie beim Schach, wenn du Selbstsieger werden willst.

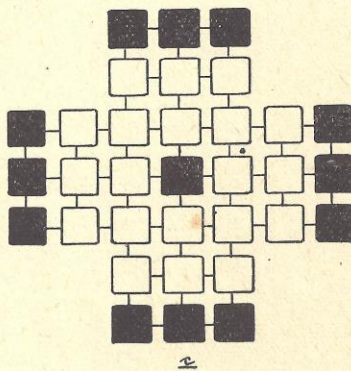
Gesprungen und damit geschlagen wird immer nur in waagerechter oder senkrechter Richtung (also nie schräg über Eck). Der springende Stein (der jedesmal beliebig gewählt werden kann) muß unmittelbar neben dem zu überspringenden Stein stehen und das Feld unmittelbar dahinter muß frei sein. (z. B. die Felder 15, 16, 23, 19 sind besetzt. Dann sind folgende Sprungmöglichkeiten vorhanden: 15 auf 17 (Stein 16 wird entfernt) oder: 23 auf 9 (16 wird entfernt) oder: 16 auf 14 (15 ist geschlagen), aber 16 kann auch auf 28 springen (23 ist geschlagen). Stein 19 hat keine Sprungmöglichkeit. (Siehe Zeichnung b.)



Bei Beginn des Spiels haben meistens immer mehrere Steine die Möglichkeit, den Anfangszug zu tun (z. B. Feld 17 ist frei, alle anderen Felder sind ja dann besetzt, nun können anfangen: Stein 5, 15, 29 oder 19. Ist Feld 12 als Anfangsfeld frei, so können 10 oder 26 springen). Nur wenn das Feld 2, 14, 32 oder 20 frei gelassen wird, dann hat immer nur ein einziger Stein die Sprungmöglichkeit.

Du wirst es schon selbst gemerkt haben, daß die Spielvariationen bei diesem Einsiedler-Spiel sehr zahlreich sind. Wir wollen alle diese Möglichkeiten mal der Reihe nach aufzählen:

1. Das freie Feld am Anfang kann beliebig gewählt werden. Der letzte Spielstein kann auch auf einem beliebigen Feld enden, Hauptsache, daß alle anderen 31 Steine geschlagen sind. (Das ist die noch am leichtesten zu lösende Aufgabe.)
2. Der letzte Stein muß genau auf dem Feld stehen, das am Spielanfang freigehalten wurde.
3. Das Brett braucht nicht bis auf einen Stein geleert zu werden, sondern als Ziel wird eine von einer gewissen Anzahl von Reststeinen gebildete bestimmte Figur erstrebt. Zeichnung c zeigt eine solche Schlußfigur. (Nicht jede Figur kann dazu genommen werden. Sie muß schon den Zugregeln des Einsiedler-Spiels entsprechen. Aber das ist ja eine von den reizvollen Aufgaben des Spiels, solche Figuren aufzustellen und zu erproben.)
4. Du beginnst nicht mit allen 32 Steinen, sondern stellst eine bestimmte Figur mit einigen Steinen auf und versuchst dann diese Figur bis auf den einen letzten Stein — den Einsiedler — durch Schlagen zu löschen. (Also eine Umkehrung von 3, deshalb gilt auch hier das dort Gesagte.)



5. Freies Anfangsfeld und Schlufffeld des letzten Steines sind vor Beginn des Spiels genau festgelegt — aber sie sind verschieden. Das ist schon eine sehr schwere Aufgabe. (z. B. Feld 17 ist zu Beginn frei — der Schluffstein muß auf 2 enden.) Ganz willkürlich kannst du diese zwei Felder nicht wählen. Auch hier müssen Gesetze des Spiels berücksichtigt werden. So kann z. B. für 1 Feld 16 oder 31 oder 19 gewählt werden. Für 2 Feld 17 oder 32 oder 14 oder 20. Du siehst schon, welches System hier maßgebend ist.
6. Du beginnst mit dem leeren Brett, setzt einen Stein auf ein beliebiges Feld und springst mit diesem über ein leeres Feld auf das dritte Feld (also genau, als wenn ein Stein zum Schlagen dastehen würde). Das übersprungene Feld wird nun mit einem Stein besetzt. Einer von den beiden (nun auf dem Brett befindlichen) Steinen springt wieder über ein freies Feld. Wieder erhält das übersprungene Feld einen Stein. Und so wird das Spiel fortgesetzt, bis alle Felder mit Steinen belegt sind. — Diese Form ist also eine Umkehrung der ursprünglichen Einsiedlerspielart. Sie stammt von Leibniz und hat ihre besonderen Reize.

Nun — versuche dein Glück, Kamerad. Du wirst erstaunt sein, wie lebendig und spannend dieses Spiel ist. Und du wirst, wie jeder, der sich einmal mit dem Einsiedlerspiel beschäftigt hat, nicht mehr so leicht davon abkommen. Es folgt nun eine ausgearbeitete Spielfolge:

Feld 4 ist zu Beginn frei. (Die Zahlen sagen die Sprünge an. Der Stein auf dem Feld, das dazwischen liegt — siehe Zeichnung a —, muß jeweils vom Brett als geschlagen genommen werden.)

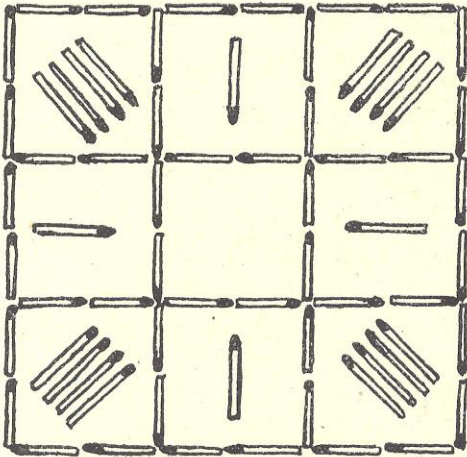
16—4	16—4	8—10	23—25	18—30
7—9	1—9	24—22	26—24	12—26
21—7	6—4	31—23	33—25	13—27
22—8	3—1	22—24	24—26	27—25
4—16	10—8	25—23	27—25	30—18
7—9	1—9	32—24	17— 5	18—6
				6—4

Das freie Feld am Spielbeginn ist also Schlufffeld des letzten Steines geworden.

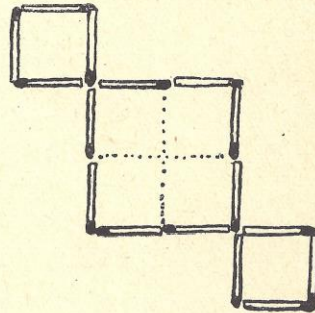
30)

HANSEN
LUNSE

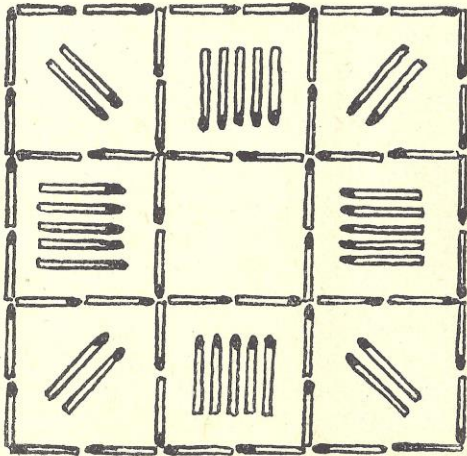
33a)



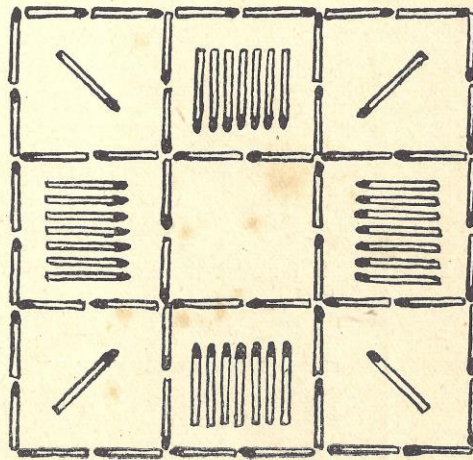
32)



33b)



33c)



Inhalt

Das Streichholz-Spiel	
Mit 33 Zeichnungen	3
Lösungen dazu	21
Der Kopfzerbrecher	
Mit 17 Zeichnungen	10
Lösungen dazu (in der Lasche)	
Das 15er Spiel	
Mit 3 Zeichnungen	14
Aus Schneidekartons mit Spielkästchen und Zahlensteinen dazu (in der Lasche)	
Das Albrecht-Dürer-Spiel	
Mit 4 Zeichnungen	15
Aus Schneidekartons mit Spielkästchen und Zahlensteinen dazu (in der Lasche)	
Die Ringe des Brahminen	
Mit 2 Zeichnungen	16
Aus Schneidekartons mit 8 Lege Scheiben dazu (in der Lasche)	
Das Einsiedler-Spiel	
Mit 3 Zeichnungen	18
Aus Schneidekartons mit Spielbrett und Gehsteinen dazu (in der Lasche)	

Bunkerspiele / Zweites Heft

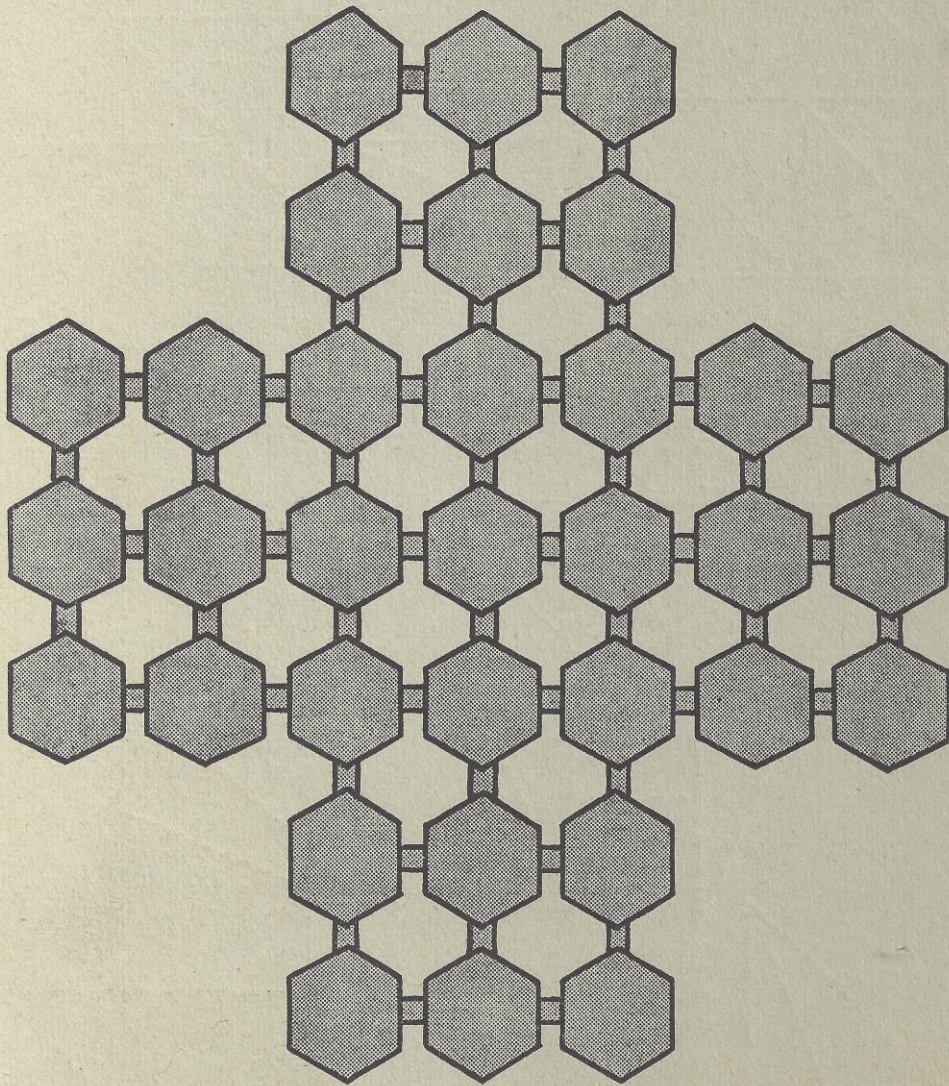
Spiele unter Kameraden

13 Spiele mit Zeichnungen und allen erforderlichen Spielbrettern, Spielsteinen, Spielgeräten

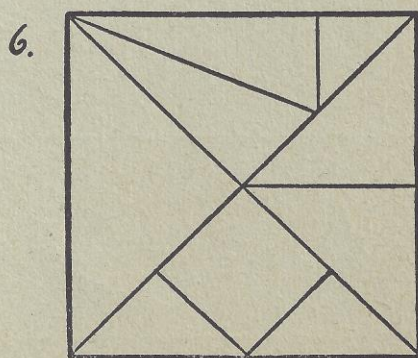
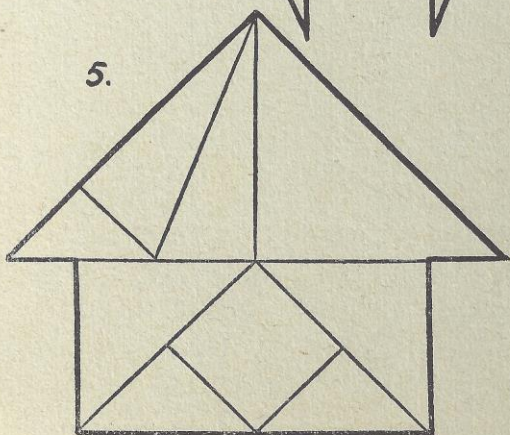
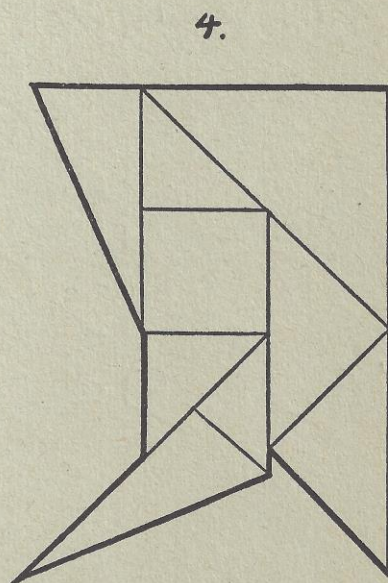
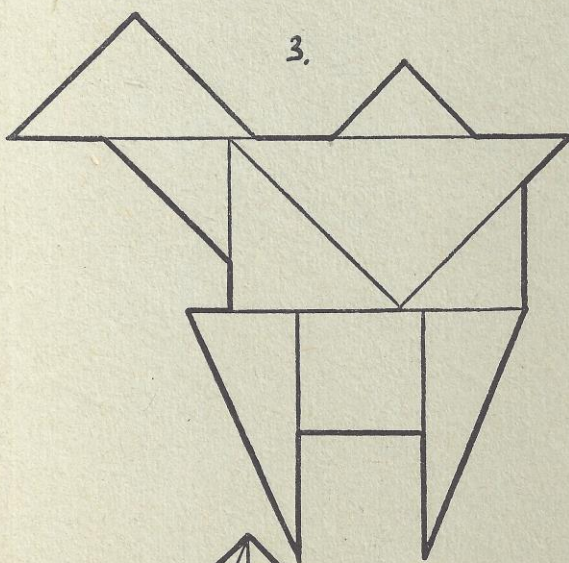
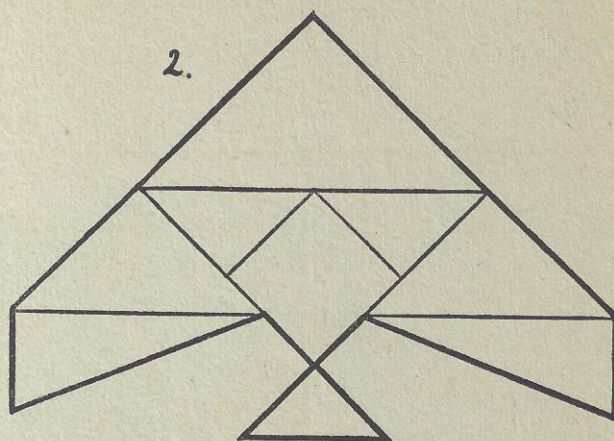
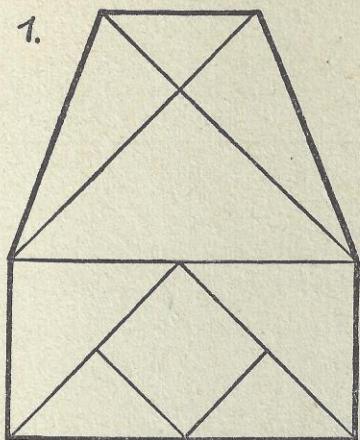
Morra / Schere — Papier — Stein / Ratetnobeln / Lehmann — Frau — und Kinder / Hausnummer ausknobeln / Raffeln / Die Trumpsparie / Die Spinne / Die Finkle berupfen / Immer der Reihe nach / Das Wirtshaus-Spiel / Das Wettrenn-Spiel / Der Kraftböng

Preis RM. 1.—

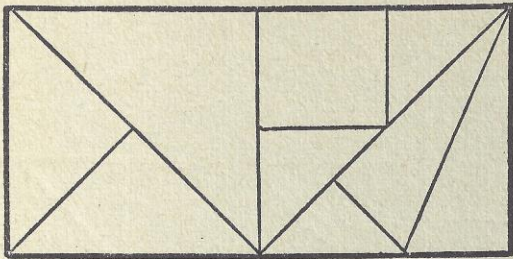
Das Einsiedler-Spiel



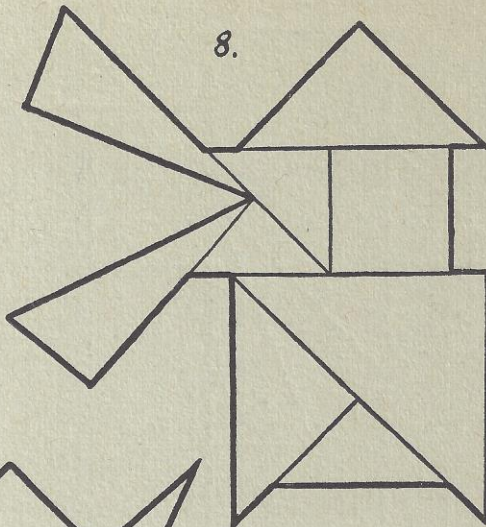
Lösungen-zum-Kopfzerbrecher



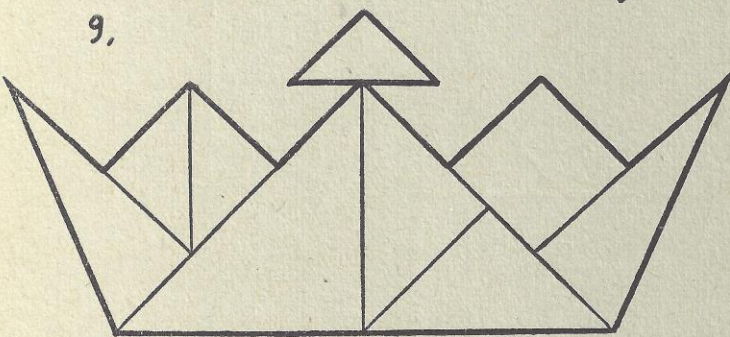
7.



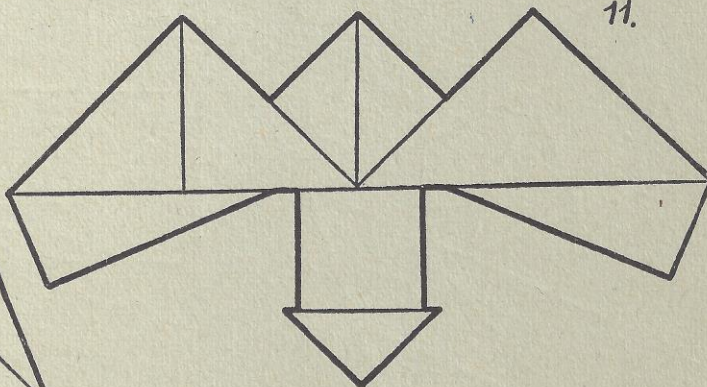
8.



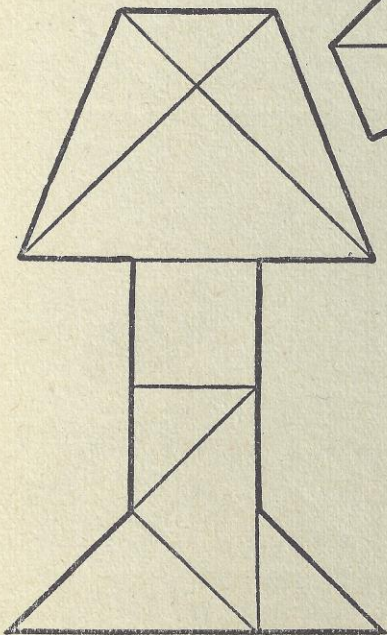
9.



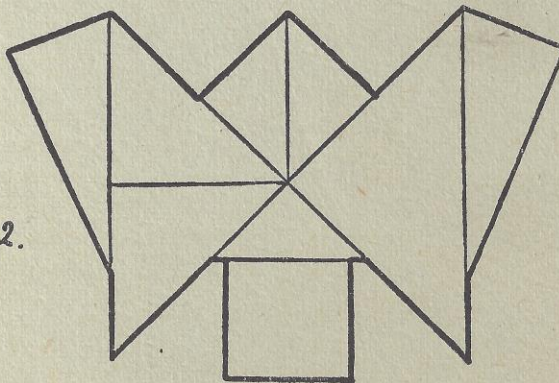
11.



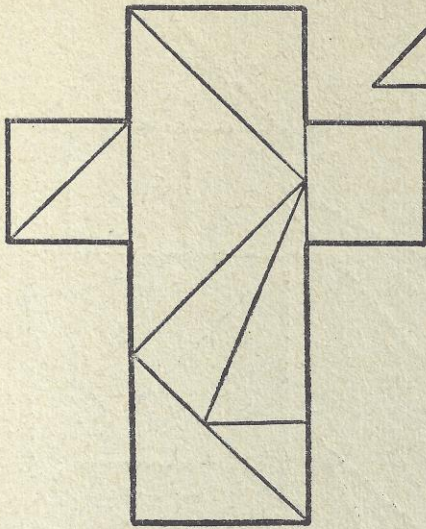
10.



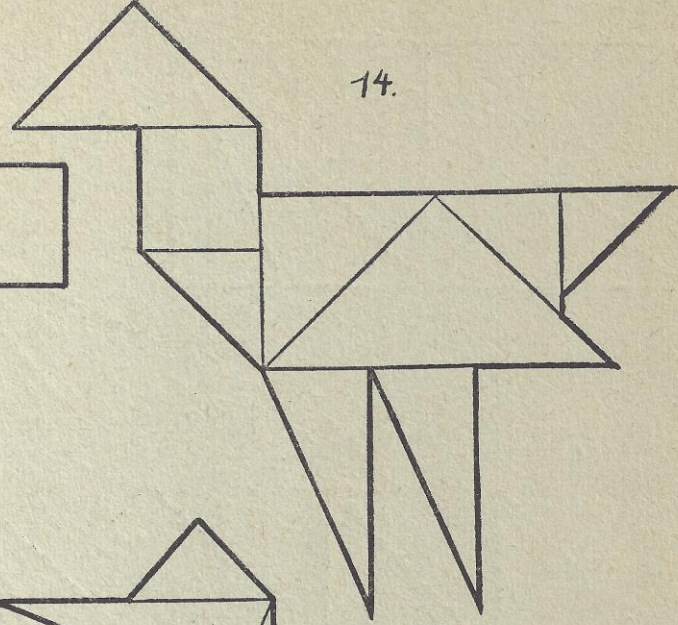
12.



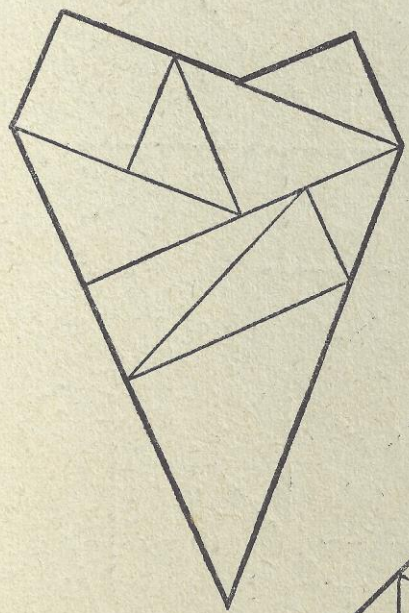
13.



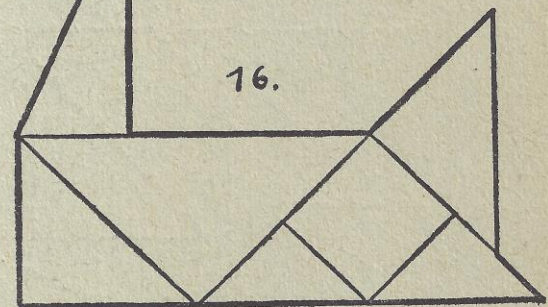
14.



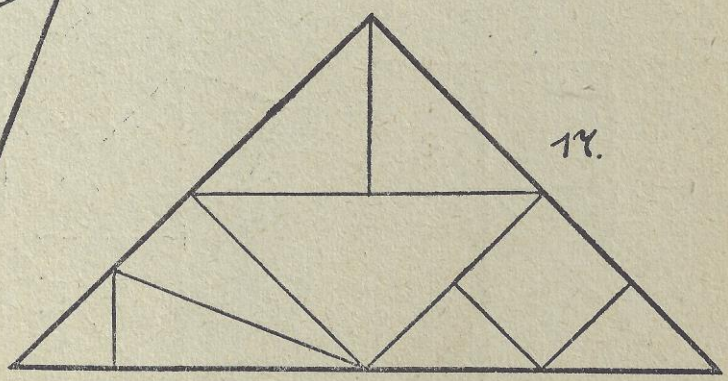
15.



16.



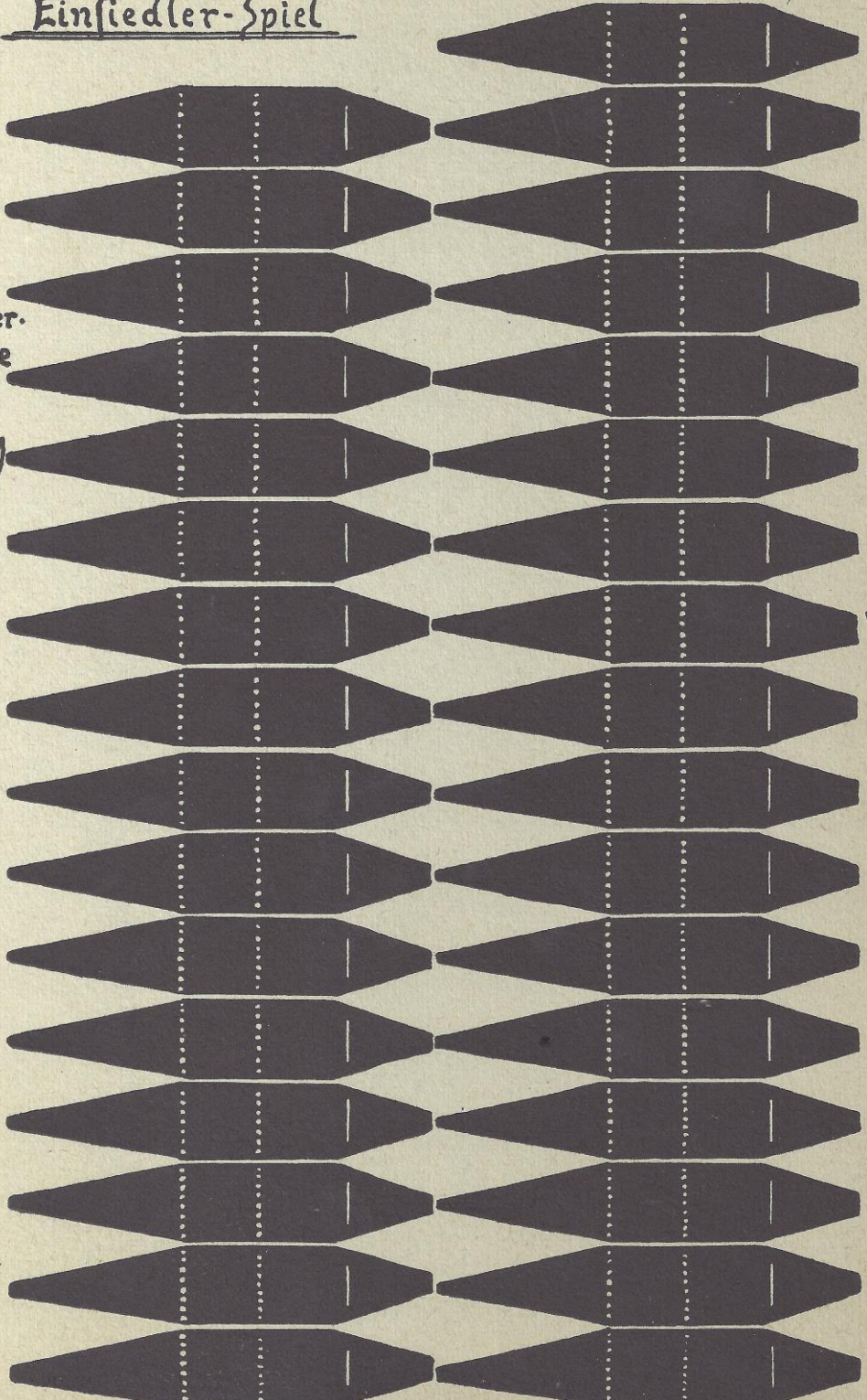
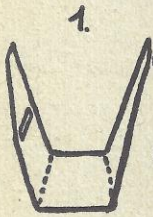
17.



Die Spielsteine für das
Einsiedler-Spiel

Hier
Schlitze
ein schneiden
Hier
zum
Falten
leicht
anritzen

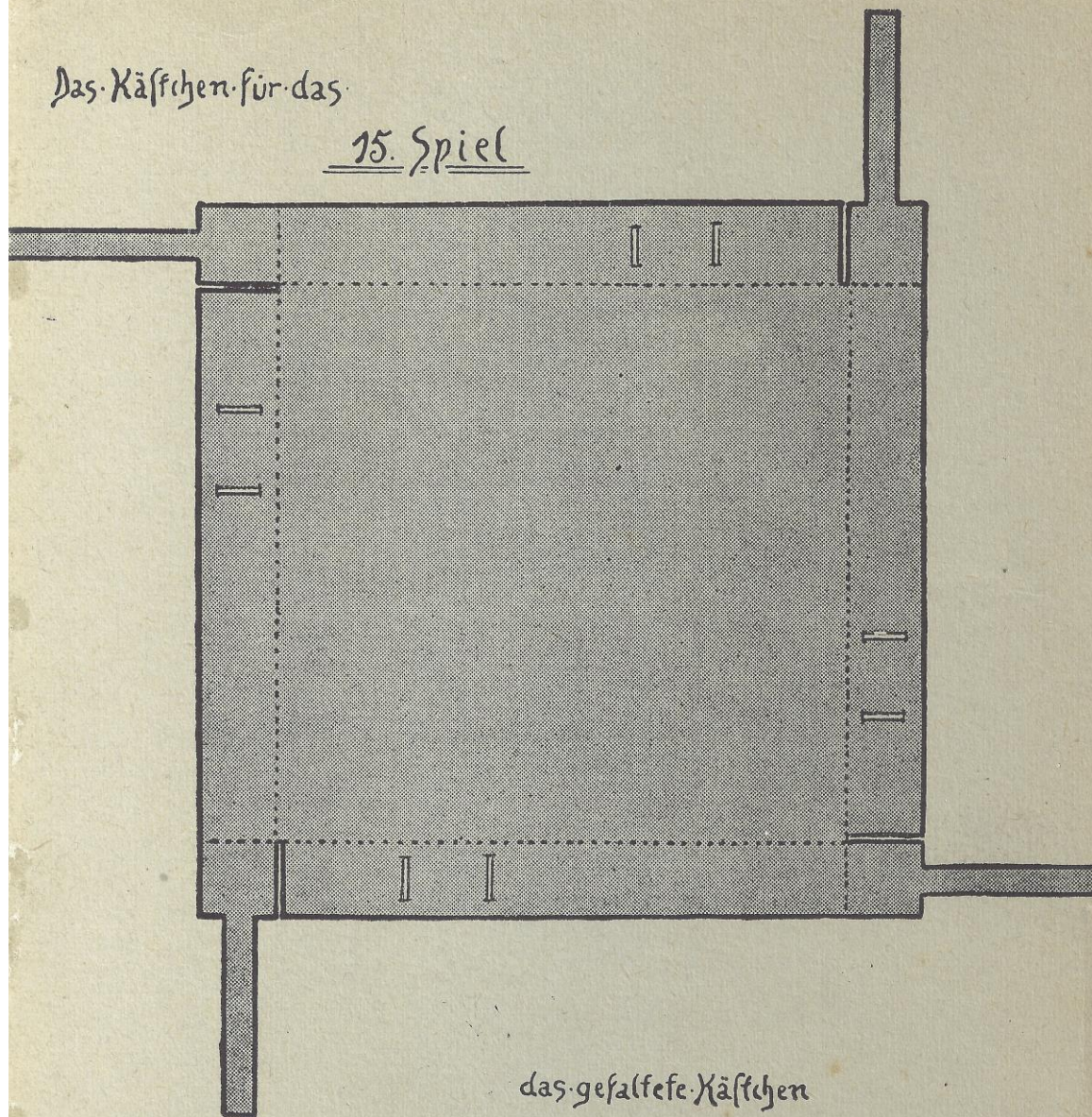
Das
Falten der
Spielsteine



die schwarzen Figuren sauber aus schneiden.

Das Kästchen für das

15. Spiel

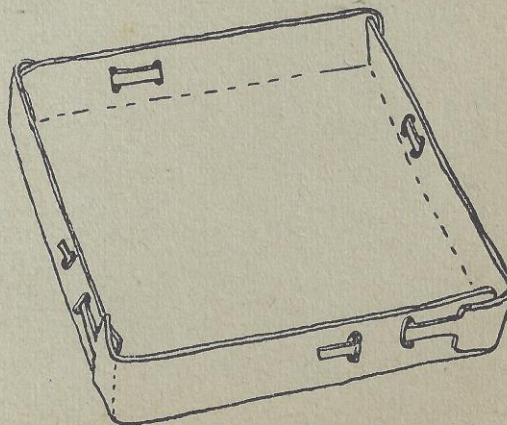


das gefaltete Kästchen

— = hier ausschneiden

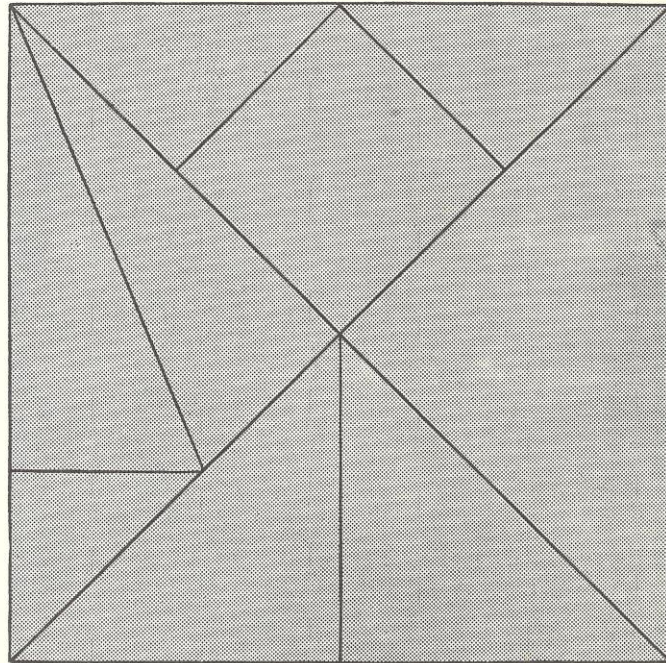
⊢ = hier Schlitz einschneiden

--- = hier zum Falten leicht einritzen



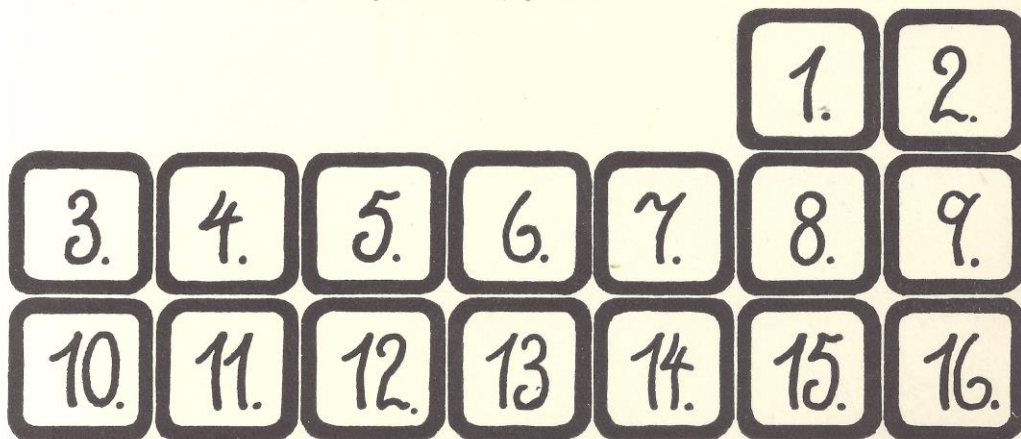
Die 9 Plättchen für den Kopferbrecher

sehr sauber mit der
Sähere oder mit dem
scharfen Messer aus-
schneiden

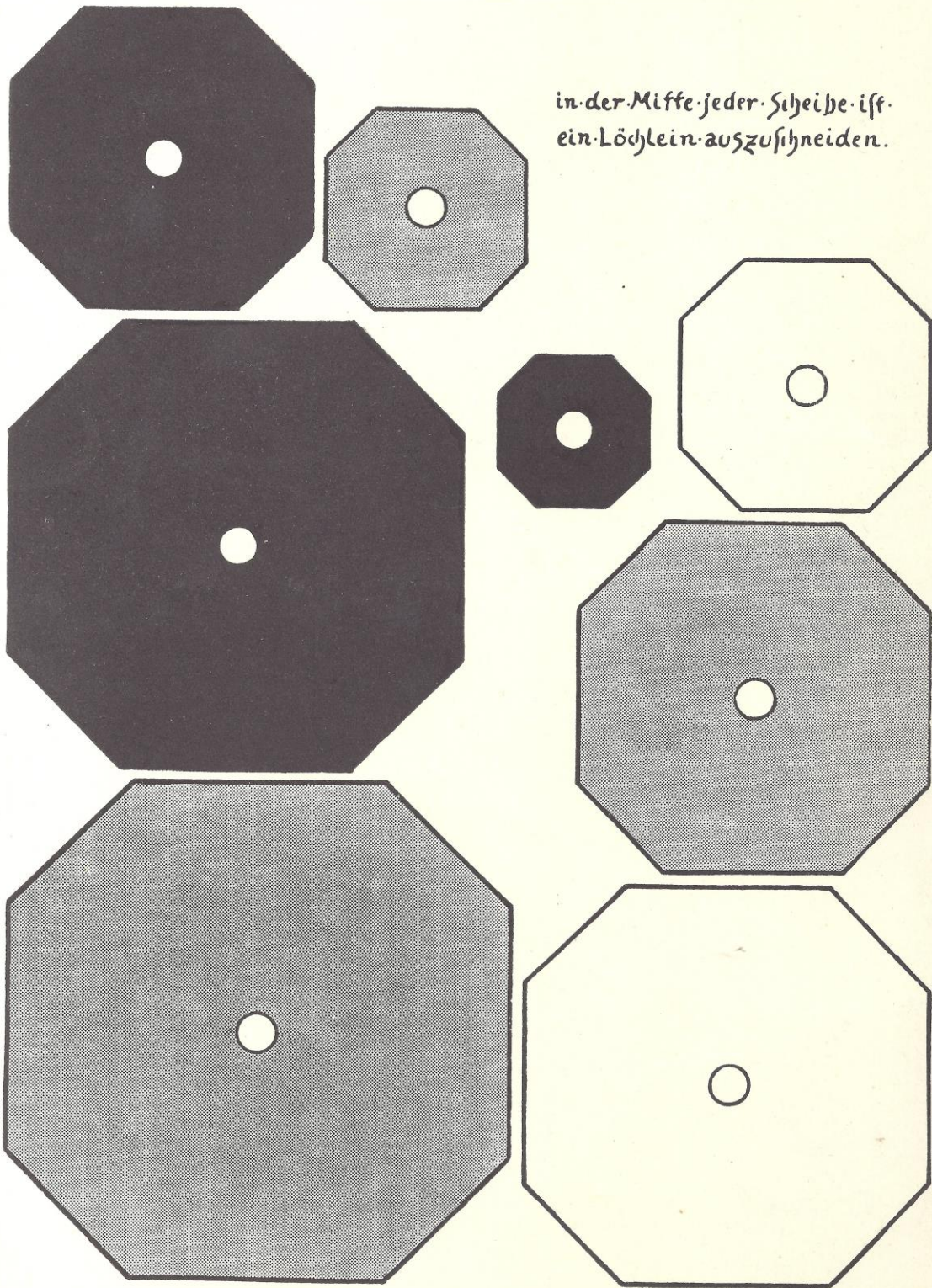


Die Steine für:

Das 15. Spiel und
Das Dürer-Spiel



Die 8. Scheiben für die „Ringe des Brahminen“



in der Mitte jeder Scheibe ist
ein Löchlein auszuscheiden.

Geschenkbücher für unsere Zeit

Werner Deubel / Traum und Troß

„Nie noch fand ich das Wesen des deutschen Menschen, geschaut und gebannt vor dem Hintergrund deutscher Landschaft, so tief und doch so klar und einfach im Wort beschworen. Der Soldat dankt Ihnen, Werner Deubel, dem Kameraden aus dem Großen Krieg!“ (Theodor Binder in „Der Alemanne“, Freiburg i. Br.) Kartoniert RM. 1.30.

Kurt Eggers / Deutsches Bekenntnis

„Der Krieg ist der Vater aller Dinge“, könnte über dem Buch stehen, das der „Völkische Beobachter“ „eine bedeutende Tat zur Klärung großer Fragen“ nannte. Leidenschaft, Kraft und Wille durchglühen jedes Wort. Kämpferische Sehnsucht, stahlharte Männlichkeit und trotz aller Herbheit zarte Güte klingen durch das ganze Buch. Geschenkband RM. 1.50.

Kurt Eggers / Huttens Gedichte

„Die Sammlung enthält eine Auswahl Huttenscher Gedichte und Rufe, die auch heute für uns Geltung haben. Eggers vermag durch seine Übertragung in einer meisterhaft geformten Sprache und durch seine Auswahl Hutten, den deutschen heldischen Rebellen, zeitnah zu gestalten.“ (Frankfurter Volksblatt.) Geschenkband RM. 2.40.

Ulf Uweson / Nordische Haltung

„Einen zweiten Löns“ hat man Ulf Uweson genannt. Seine Bekenntnisschrift kündigt sprachgewaltig in lapidaren, aufrüttelnden Kernsprüchen von Treue und Troß, Streben und Streiten nordischer Wesensart. Kartoniert 60 Pf., Leinenband RM. 1.20.

Widukind-Verlag Alexander Böß Berlin