

Gänse­spiel

Das **Gänse­spiel** (englisch: *Game of the Goose*, französisch: *Jeu de l’oie*, italienisch: *Gioco dell’oca*; spanisch: *Juego de la oca*, niederländisch: *Ganzenbord*) ist ein traditionelles Brettspiel für zwei bis heutzutage üblicherweise sechs Spieler, das als eines der ältesten und am weitesten verbreiteten Brettspiele Europas sowie als Prototyp vieler moderner Würfel- und Laufspiele gilt.



Spielplan *Goosy Goosy Gander* aus dem 19. Jahrhundert (McLoughlin Bros., USA)

Inhaltsverzeichnis

Ursprung und Geschichte

Das Spiel

Ausstattung

Spielregeln

Spezialfelder

Symbolik

Varianten

Trivia

Siehe auch

Einzelnachweise

Literatur

Weblinks

Ursprung und Geschichte

Der „mythologische“ Ursprung des Gänse­spiels scheint weit in die Geschichte zurückzureichen. So kann man das seit 3000 v. Chr. überlieferte altägyptische Spiel *Mehen* (zu Deutsch „engerollt“), dessen kreisrundes Spielbrett die Form einer eingerollten Schlange hat, als Vorläufer des Gänse­spiels verstehen ^{[1][2]}. Auch der berühmte Diskos von Phaistos wird bisweilen als Brettspiel im Stile eines antiken Gänse­spiels interpretiert ^[3].

Den „modernen“ Ursprung des Gänse­spiels – wie man es heutzutage kennt – muss man jedoch im Europa des 15. Jahrhunderts bis 16. Jahrhunderts ansiedeln. So lautet eine Theorie, dass es erstmals im Jahre 1471 in Deutschland in Erscheinung getreten ist ^[4]. Belegt ist, dass um das Jahr 1580 Francesco de’ Medici aus Florenz dem spanischen König Philipp II. eine besonders edel ausgestaltete Version des Spiels schenkte ^{[5][6]}. Das Spiel erfreute sich am Hofe großer Beliebtheit und verbreitete sich in der Folge über ganz Europa. So lässt sich im Jahre 1597 ein gewisser John Wolfe in London das Spiel unter dem Titel *The newe and most pleasant game of the Gooseregistrieren* ^[7]. Im 17. Jahrhundert war es vor allem in Spanien, Frankreich, Italien und den Niederlanden sehr populär und es wurde nicht selten auch um hohe Einsätze gespielt.

Ende des 19. Jahrhunderts wandelte sich das Spiel zum „harmlosen“ Kinderspiel. Zu dieser Zeit kamen auch die ersten kommerziellen Versionen des Gänse­spiels auf, da bis in die Gegenwart in immer neuen Auflagen erschienen ist.

Das Spiel

Ausstattung

Für das Spiel werden der Spielplan mit den 63 spiralförmig angeordneten Feldern, zwei sechsseitige Würfel sowie eine der Anzahl der Spieler entsprechende Menge Spielsteine – meist in Gänseform – verwendet.

Spielregeln

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

Spezialfelder

- *Die Gänsefelder* (Felder 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 und 59): Eine Gans, die auf eines dieser Felder kommt, darf die gewürfelte Augenzahl noch einmal weiterziehen. Gelangt sie dabei wiederum auf ein Gänsefeld, darf sie abermals vorrücken usw.
- *Die Brücke* (Felder 6 und 12): Landet eine Spielfigur auf Feld 6, so kann sie direkt zu Feld 12 weiterziehen, landet sie umgekehrt auf Feld 12, muss sie sofort zu Feld 6 zurückkehren. In beiden Fällen darf anschließend noch einmal gewürfelt werden.
- *Die Herberge* (Feld 19): Eine Runde aussetzen.
- *Der Brunnen* (Feld 31): Wer auf diesem Feld landet, muss so lange aussetzen, bis eine andere Gans genau auf diesem Feld zu stehen kommt und ihrerseits *in den Brunnen fällt*, während die gerettete Gans wieder normal weiter ziehen darf.
- *Die Würfel* (Felder 26 und 53): Landet eine Gans auf Feld 26, so kann sie direkt zu Feld 53 weiterziehen, landet sie umgekehrt auf Feld 53, muss sie sofort zu Feld 26 zurückkehren. In beiden Fällen darf anschließend noch einmal gewürfelt werden.
- *Das Labyrinth* (Feld 42): Zurückkehren zu Feld 30.
- *Das Gefängnis* (Feld 52): Drei Runden aussetzen.
- *Der Tod* oder *Der Fuchs* (Feld 58): Die Gans des Spielers wird getötet und muss in der nächsten Runde auf Feld 1 neu anfangen.



Ausschnitt eines Spielbretts aus dem 16. Jahrhundert mit einigen Spezialfeldern

Symbolik

Vielen Elementen und Aspekten des Gänsespiels lassen sich symbolische oder mystische Bedeutungen zuweisen:

- Die Spirale gilt seit Urzeiten als Sinnbild der Unendlichkeit und Unsterblichkeit.
- Die Abfolge der Felder kann als Abbild des menschlichen Lebensweges interpretiert werden, der von einem ungewissen Schicksal bestimmt wird und auf dem sich Glück und Pech, Vor und Zurück, Gewinn und Verlust stetig abwechseln.
- Das Zielfeld des Spiels, der sogenannte „Gänsegarten“, kann als Vision des Paradieses verstanden werden.
- Darüber hinaus lassen sich im Gänsepiel Verbindungen zum Bereich der Zahlenmystik erkennen: So galt das 63. Jahr im Altertum als das gefährlichste im Leben eines Menschen, jedes weitere Lebensjahr als ein Geschenk der Götter. Auch ist es vermutlich kein Zufall, dass die Quersumme der Nummer des „Todesfeldes“ 58 die Unglückszahl 13 ergibt ^[8].

Varianten

Im Laufe der Jahre sind unzählige Varianten des Gänsespiels entstanden, die sich vor allem in der Thematik und in der Ausgestaltung des Spielplans voneinander unterscheiden, während die spiralförmige Anordnung der 63 Spielfelder und die Position der Spezialfelder meist gleich ist.



17. Jahrhundert
Juego de la Oca
(Spanien)



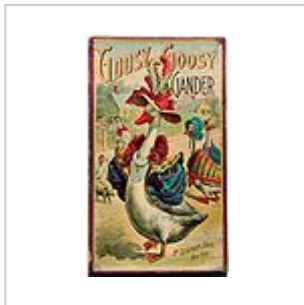
1792
Jeu de Marine
(Frankreich)



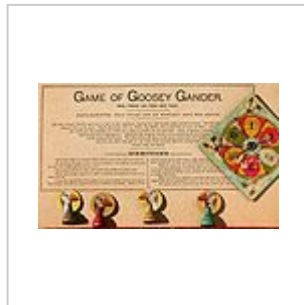
19. Jahrhundert
Juego de la Oca
(Spanien)



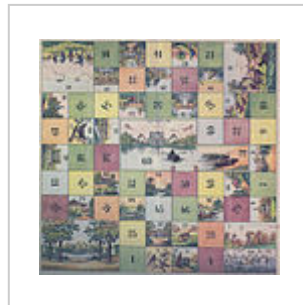
1898
Jeu de l'affaire Dreyfus et de la vérité
(Frankreich)



19. Jahrhundert, Cover
Goosy Goosy Gander
(McLoughlin Bros., USA)



19. Jahrhundert, Spielregeln
Goosy Goosy Gander
(McLoughlin Bros., USA)



1884
Das Bürgerpark-Würfelspiel
(Verlag Carl Rocco, Deutschland)

Trivia

- Auf dem Jakobsplatz in Logroño gibt es ein großes Bodenmosaik, das die Felder des Gänsespiels den Stationen des Jakobsweges zuordnet.
- Johann Wolfgang von Goethe lässt sich im 19. Jahrhundert von diesem Spiel zu dem Gedicht *Das Leben ist ein Gänsepiel* inspirieren.^[9]
- In seinem 1899 erschienenen Roman *Das Testament eines Exzentrischen* verwandelt Jules Verne die USA in ein riesiges Gänsepiel, in dem die Spieler gegeneinander um die Wette laufen, um eine große Erbschaft zu gewinnen.
- In Spanien und Italien war das Gänsepiel in den 1990er Jahren unter dem Namen *El gran juego de la oca* bzw. *Il Grande Gioco Dell'Oca* (zu Deutsch „Das große Gänsepiel“) Vorlage für Fernsehshows.

Siehe auch

- Leiterspiel

Einzelnachweise

1. Absatz über das *Schlängenspiel* auf der Seite *Die Welt der alten Ägypter* (<http://www.pharaonen.info/freiz.htm>)
2. Seite *Digital Egypt for Universities* (<http://www.digitalegypt.ucl.ac.uk/naqada/gameboard.html>) des University College London (auf Englisch)

3. E-Buch von H. Peter Alef *The Board Game on the Phaistos Disk*(<http://www.recoveredscience.com/phaistos/content.s.htm>) (auf Englisch)
4. Laut dem *Parabola Magazine* vom 6. Juni 1992
5. Abbildung eines Ausschnitts des *königlichen und höchst vergnüglichen Spiels mit der Gans*(<http://www.einhornmagie.de/Unicorns/Spielzeug/Brettspiele/brettspiele.html>)
6. Seite der Fundación Joaquín Díaz über eine Ausstellung zum *Juego de la oca*(https://web.archive.org/web/20070523154845/http://www.funjdiaz.net/fich442.cfm?D_Exposicion=51)(*Memento des Originals* (https://tools.wmflabs.org/gifbot/deref.fcgi?url=http%3A%2F%2Fwww.funjdiaz.net%2Ffich442.cfm%3FID_Exposicion%3D51) vom 23. Mai 2007 im Internet Archive) **Info:** Der Archivlink wurde automatisch eingesetzt und noch nicht geprüft. Bitte prüfe den Link gemäß Anleitung und entferne dann diesen Hinweis. (auf Spanisch)
7. E-Buch von H. Peter Alef *The Board Game on the Phaistos Disk*(<http://www.recoveredscience.com/gooseinto.htm>) (auf Englisch)
8. Manuskript der SWR 2-Sendung *Das Leben ist ein Gänsepiel*(<http://db.swr.de/upload/manuskriptdienst/wissen/wi1220032312.rtf>)
9. *Medienwerkstatt-Wissen* (http://www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen/vorlagen/showcard.php?id=17165)

Literatur

- Erwin Glonnegger: *Das Spiele-Buch*. Drei Magier Verlag, Uehlfeld 1999, ISBN 3-9806792-0-9

Weblinks

Commons: Gänsepiel – Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien

- Eine ausdruckbare Variante (PDF; 684 kB) des Gänsespiels (auf Englisch)

Abgerufen von <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Gänsepiel&oldid=176498536>

Diese Seite wurde zuletzt am 14. April 2018 um 18:38 Uhr bearbeitet.

Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; Informationen zu den Urhebern und zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzrichtlinie einverstanden. Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.