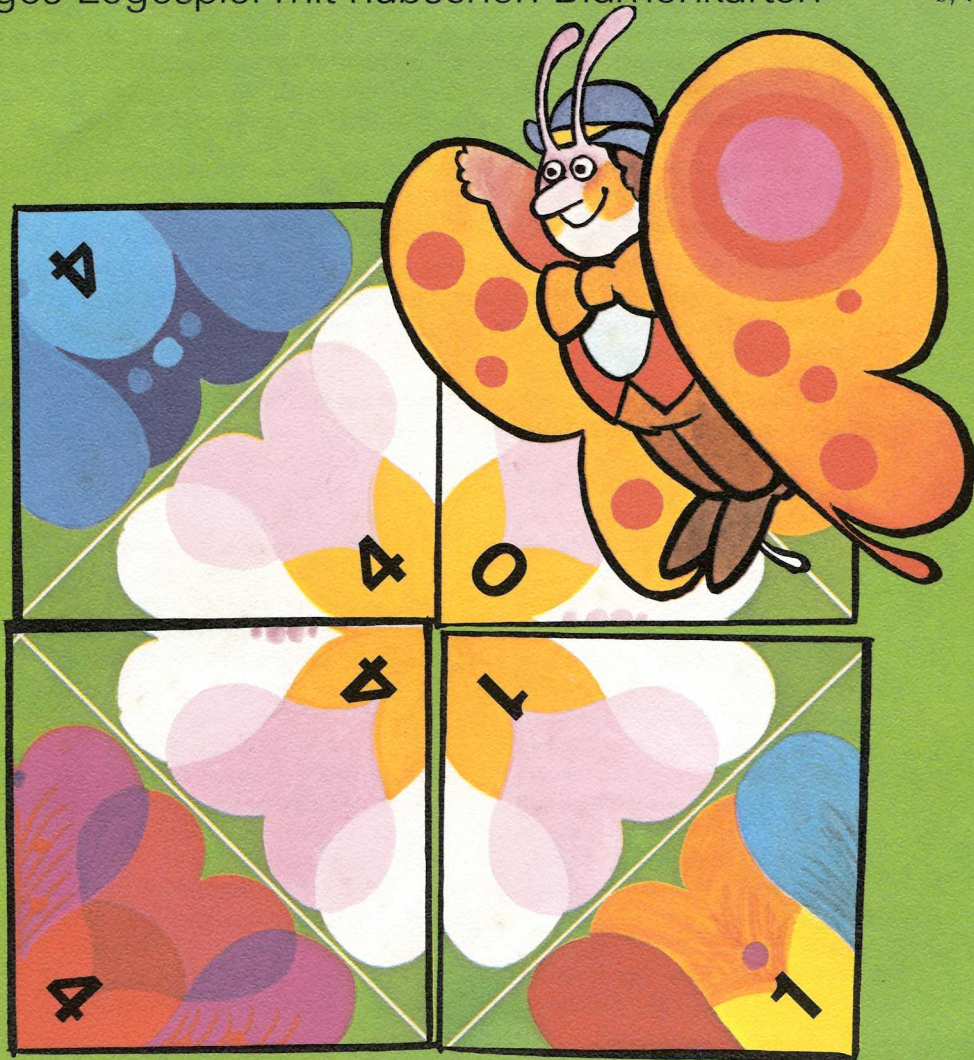


Schmetterling

Ein lustiges Legespiel mit hübschen Blumenkarten

by W. Cornehl



Die “Schmetterling”-Story*

von Eugen Oker

Adam Riese (1492–1559), bekannt als der Erfinder des Kleinen Einmaleins, war von Beruf Bergbeamter. Zum Ausgleich liebte er den Umgang mit Blumen und Schmetterlingen. Er verbrachte seine Freizeit oftmals in seinem großen Blumengarten in Annaberg im Erzgebirge. Eine Leidenschaft, die ihn mit seiner Nachbarin Barbara Uttmann, der Erfinderin der Spitzenklöppelei, freundschaftlich verband.

Letztere ersann ein Spiel, bei dem man aus zerschnittenen Klöppelmustern, meist Blumen- und Schmetterlingsmotiven, neue Muster legen konnte. Die Zahlenbewertung dieses Spiels dürfte wohl von Adam Riese stammen.

Beiden berühmten Bürgern setzte die Stadt Annaberg ein Denkmal auf dem Marktplatz; in ihrem gemeinsam ersonnenen Spiel (“Ob woll der Schmeterlinck die Blum findt”; Klöppelspitzenmuseum Annaberg) haben sie sich selbst das liebenswürdigste Andenken geschaffen.

Die abhanden gekommene Spielregel hat W. Cornehl wiederentdeckt und für Kinder leicht verständlich bearbeitet.

Wilhelm Cornehl

Schmetterling

**Ein besonders schönes Legespiel
für 2 bis 4 Spieler mit 64 Karten und
26 Spielfiguren**

Vor dem Spiel werden die Blumen- und Schmetterlingskarten getrennt gemischt und in versteckten Stößen auf den Tisch gelegt. Dann bekommt jeder Teilnehmer Spielsteine gleicher Farbe:

bei 2 Teilnehmern = jeder 8 Spielsteine

bei 3 Teilnehmern = jeder 6 Spielsteine

bei 4 Teilnehmern = jeder 4 Spielsteine

Um den Beginn wird gelost. Wer anfängt, nimmt vom Stoß der Blumenkarten die erste und legt sie in die Tischmitte. Auf einem Kärtchen sind zwei Viertelblumen, die zu zwei verschiedenen Blumen gehören. Die andere Hälfte der Karte bestimmt also bereits die Farbe der nächsten Blume — und so wird auch dann angelegt. (Es **muß** angelegt werden.) Vier Viertel der gleichen Farbe ergeben, entsprechend zusammengefügt, eine ganze Blume.

Zieht der Spieler keine passende Karte, hebt er sie solange auf, bis er anlegen kann. Diese muß aber gelegt werden, sobald sich eine Möglichkeit ergibt. Der Spieler darf in diesem Fall nicht noch eine Karte vom Stoß nehmen.

Eine Joker-Viertelblume kann überall angelegt werden.

Wer eine Blume fertig hat, stellt einen seiner Spielsteine in ihre Mitte, nimmt eine Schmetterlingskarte und legt sie **verdeckt** vor sich hin.

Es wird solange gespielt, bis ein Teilnehmer alle seine Spielsteine gesetzt hat.

Jetzt wird's spannend!

Nun wird der Sieger ermittelt. Ein Spieler nach dem anderen dreht alle seine Schmetterlinge um. Jeder von diesen trägt eine Zahl. Der Spieler vergleicht, ob sich die darauf befindliche Zahl mit der Summe einer von seinen Spielsteinen besetzten Blume deckt.

Beispiel: Schmetterlingszahl = 9, Blumenzahlen 4, 0, 3, 2 = 9. In diesem Fall hebt man den Spielstein etwas von der Blume ab und legt die gültige Schmetterlingskarte dazwischen. Schmetterlingskarten, die nicht verwendet werden konnten, verfallen und werden aus dem Spiel genommen. Zum Schluß zählt jeder Spieler die Zahlen auf seinen gültigen Schmetterlingskarten zusammen. Wer die höchste Summe hat, ist Gewinner.

SCHMETTERLING wird gern öfter hintereinander gespielt. Man tut das, solange man Lust hat, oder man legt sich vorher auf eine bestimmte Anzahl von Spielen fest. Sieger ist dann der Spieler mit den meisten Punkten aus allen Spielen.

Mit kleineren Kindern spielt man ohne Schmetterlinge. Es gewinnt, wer seine Spielsteine als erster gesetzt hat.