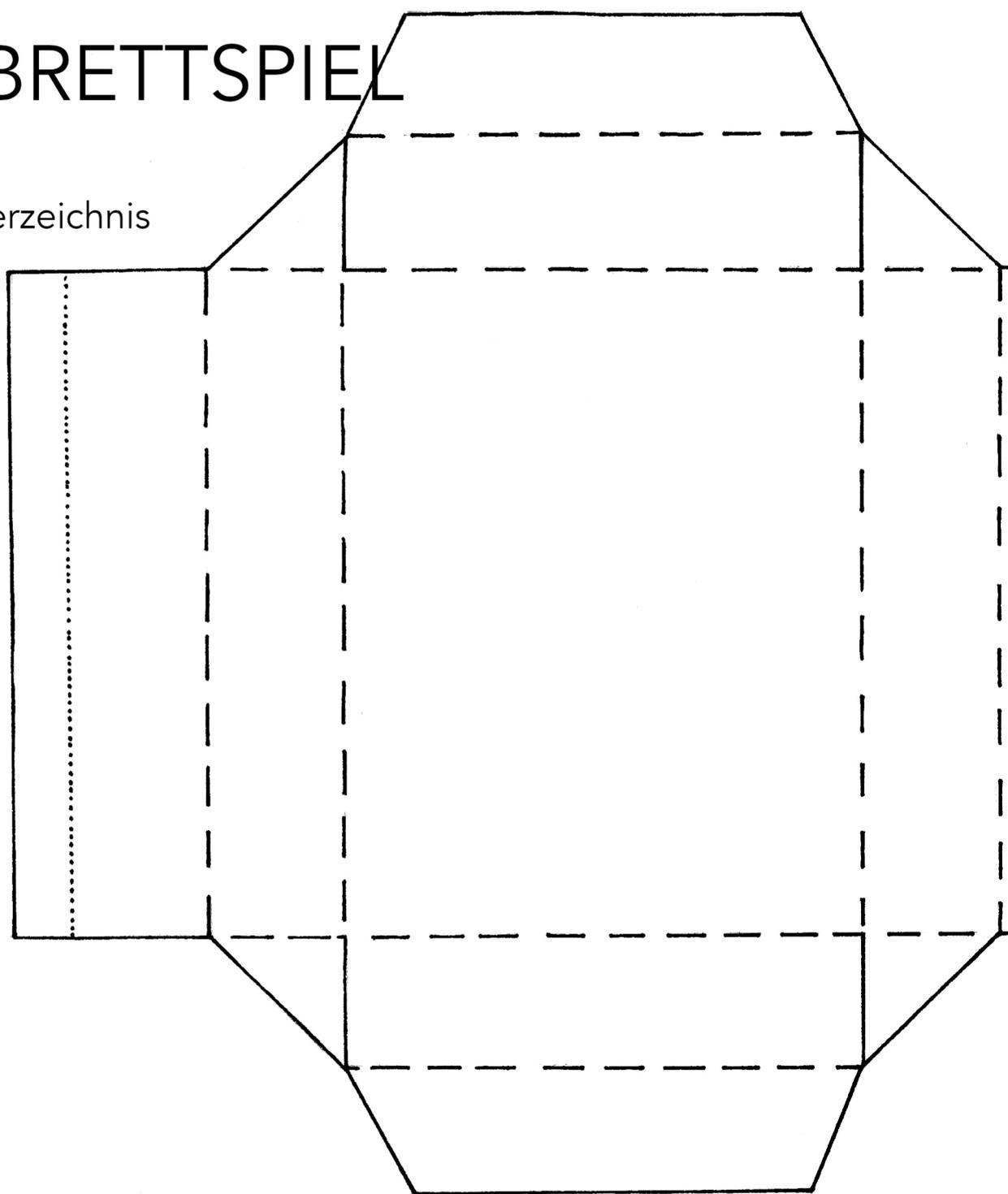


An den Grenzen des Zauberkreises

DER LUFTKRIEG IM BRETTSPIEL

Band II
Spieleverzeichnis



Masterarbeit | Katharina Rosenbichler

Band II

An den Grenzen des Zauberkreises.
Der Luftkrieg im Brettspiel

Katharina Rosenbichler, BA

Masterarbeit im Fach Medienkultur- und Kunsttheorien (MKKT)

zur Erlangung des akademischen Grades: Master of Arts (MA)

betreut von Dr.phil. Helmut Lethen

Kunstuniversität Linz | Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

Institut für Bildende Kunst und Kulturwissenschaften

Masterstudium Medienkultur- und Kunsttheorien

Datum der Approbation | Unterschrift des Betreuers

Linz, 2022.

Band II

Spiele & Regelwerke Spieleverzeichnis

Anmerkung zum Transkript der Regelwerke

Alle transkribierten Regelwerke, wenn nicht anders gekennzeichnet, sind eigenhändige Abschriften von abfotografierten Spielanleitungen aus Versteigerungen oder von Liebhaber*innenseiten, seltener von Museumssammlungen. In wenigen Fällen haben Museen die Anleitungstexte digitalisiert; deren Übernahme ist entsprechend gekennzeichnet.

Hinweise zu Form & Gebrauch

Lediglich über Spiele zu schreiben, kam für mich nicht infrage. Einmal eingetaucht ins Biotop der Brettspiele, geriet ich in immer tiefere Gefilde. Man möge mir die ein oder andere kleine Unsauberkeit nachsehen, doch die Vielfalt der Spiele sollte unbedingt und umfassend für Forschende und alle Interessierten festgehalten werden. Daher stöberte, pauste, baute, transkribierte, reproduzierte ich Luftkampfspiele.

Das Ergebnis besteht aus zwei Bänden. **Band I** beherbergt den Textteil meiner Arbeit. Zur besseren Übersicht der besprochenen Spiele ist ihm ein herausnehmbares **Faltblatt** mit Miniaturen beigelegt.

Die Miniaturen können vertieft werden in **Band II**, einem Spielverzeichnis. Dort befinden sich alle Spiele in großformatiger Abbildung inklusive Produktionsdetails und – so vorhanden – einem Transkript des Regelwerks. Sämtliche Bildverweise können ebenfalls dort nachgeschlagen werden.

Das letzte Spiele des Bildbandes baute ich vor einigen Jahren im Originalmaßstab nach. Dass man es als Miniatur bezeichnen konnte, hat mein Interesse am Kriegsspiel als Medium zwischen Faszination und Schauern erst geweckt. Wer das Spiel auf eine ebenso haptische Weise begreifen will, möge den **Schutzband** dieser Arbeit zerschneiden und sich selbst ein Bild machen, was unter den Oberflächen des Spiels steckt...

Inhaltsverzeichnis

Band I

1 Spielmaterial oder: die Regeln der Wissenschaft	1
1.1 Umfriedung und Positionierung	1
1.2 Spielvorbereitung	3
2 Das Spiel beginnt	9
2.1 Zauberkreise und Kampfplätze. Johan Huizinga und der Spielwert des Krieges	9
2.2 Spielbretter und Schlachtfelder – ein assoziativer Staffellauf	23
2.3 Pläne spielen	42
2.4 Zwischen Küchentisch und Front	53
2.5 Von oben oder: Bomben fallen	59
3 Zurück zum Start	70
Anhang	
Quellen- und Literaturverzeichnis	75
Abbildungsverzeichnis	83
Dank	87
Beilage	
Faltblatt	

Band II

Spieleverzeichnis mit Transkript	1
Abbildungsverzeichnis	43
Dank	47



**Abb. 2 | Bomber über England,
manchmal auch: Bomben über England**

Tivoli-Spiel, Hersteller und Produktionsort unbekannt, Deutsches Reich, vermutlich 1940er-Jahre.

Bild: Willy Mertens, veröffentlicht am 14.11.2011, in:
<https://boardgamegeek.com/image/1150537/bomber-uber-england> (Stand: 8.1.2022).

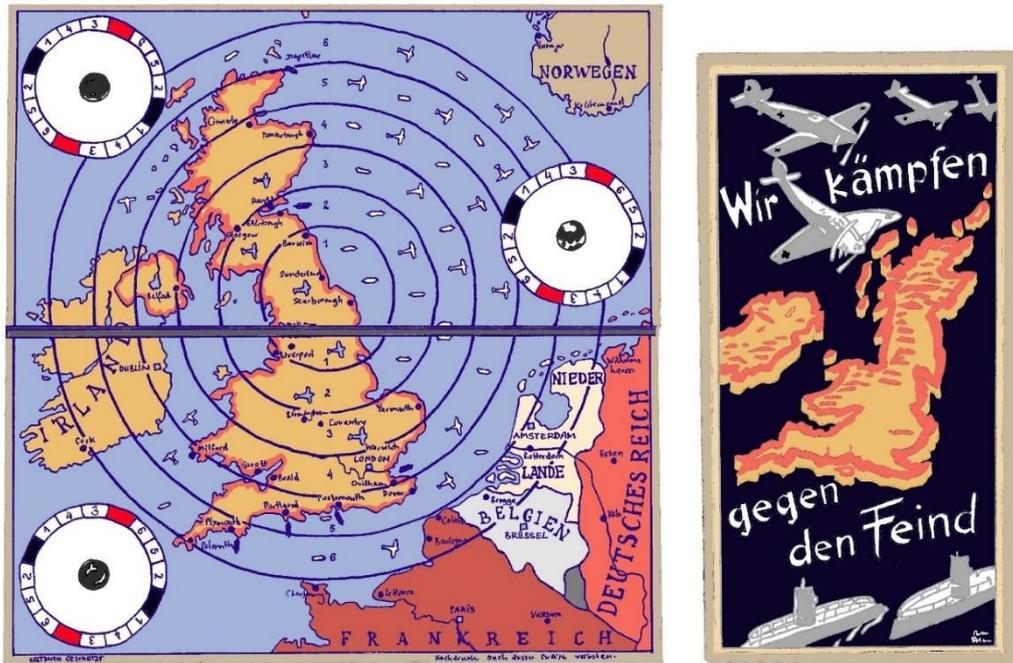


Abb. 3 | Wir kämpfen gegen den Feind

Würfelspiel mit Drehscheibe, Goebel Spiele Verlag, Frankfurt, Deutsches Reich, 1940er-Jahre.

Transkript des Regelwerks (Auszug)

„**Zum Spiel gehören:** Der Spielplan mit drei Rotierungsscheiben, je 16 Spielfiguren, darstellend ein U-Boot, einen Bomber und einen Jagdflieger. **Spielanleitung:** Jeder Spieler übernimmt eine Waffengattung in Form der Rotierungsscheiben und erhält dazu die entsprechenden Spielfiguren ausgehändigt. (...) Gespielt wird in der Reihenfolge U-Boot, Bomber, Jagdflieger. Ein U-Boot kann nur Schiffe, ein Jagdflieger nur Flugzeuge, der Bomber jedoch Flugzeuge sowohl, als auch Schiffe vernichten. **Spielregel I:** Die eingezeichneten Kreise sind sogen. Zonen und von 1-6 numeriert (sic). Gespielt wird von der 6. nach der 1. Zone. Es müssen also erst alle Gegner in der 6. Zone vernichtet werden, dann diejenigen in der 5. usw. Erst wenn eine Waffengattung in einer (...) Zone keinen Gegner mehr zu überwinden hat, darf sie in die nächste Zone vorrücken. Zur Überwindung der Gegner ist notwendig, daß in der 6. Zone genau eine 6, in der 5. genau eine 5, in der 4. genau eine 4 usw. rotiert wird. Wird die notwendige Zahl mit einer Rotierung nicht erreicht, so darf von der 6. bis einschl. 3. Zone ein zweites Mal rotiert werden. Ergibt dann die 2. Rotierung oder (...) Addition der beiden Rotierungen die notwendige Zahl, so ist ein Erfolg erzielt. Ein Erfolg liegt auch dann vor, wenn von der zweiten Rotierung ein rotes Feld angezeigt wird. Stoppt dagegen die Scheibe auf einem blauen Feld, so liegt ein Fehlangriff vor. Zur Vernichtung von Schiffen in Häfen und Flugzeugen über Land sind immer zwei Rotierungen nötig. Einmal muß genau die Zonenzahl angezeigt werden und einmal ein rotes Feld. In welcher Reihenfolge dies geschieht, ist gleichgültig. Stoppt die Scheibe auf einem blauen Feld, liegt ein Fehlangriff vor. Stoppt die Scheibe auf einem (...), so gilt die linke Zahl bzw. das linke Feld. Erfolge werden dadurch angezeigt, daß die in den Spielplan eingezeichneten Figuren durch Spielfiguren abgedeckt werden. Derjenige Spieler, welcher zuerst seine Spielfiguren verbraucht hat, hat die erfolgreichste Waffe geführt und ist Sieger. (...)“¹

Bilder: © Illustration Katharina Rosenbichler 2022.

¹transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-3442580/Monopoly-Hitler-Youth-Nazi-propaganda-board-game-children-lead-German-forces-victory-invading-SCARBOROUGH-couldn-t-lose.html> (Stand: 27.1.2022).



Abb. 4 | Wir fahren und fliegen gen England! Das neue Kriegsspiel der „Post“

Würfelspiel, Römer München, Hg: Die Post. Die Zeitung für jeden, Deutsches Reich, um 1940.

Transkript des Regelwerks

„**Spielregeln.** An diesem unterhaltsamen Spiel können bis zu fünf Personen teilnehmen. Jeder Spieler erhält eine Figur, ein Kriegsschiff oder ein Kampfflugzeug, zum Setzen auf den vorgeschriebenen Gefechtsweg. Es wird mit einem Würfel gespielt. Wer zuerst sechs würfelt, beginnt. Er hat das Spiel zu leiten und die Spielregeln sowie die Erläuterungen vorzulesen. Die Reihenfolge der übrigen Spieler ergibt sich nach der erzielten höchsten Augenzahl. Bei allen roten Nummern sind die Erläuterungen zu beachten. Wer zuerst am Ziel eintrifft, das durch direkten Wurf erreicht werden muß, ist der Sieger und erhält den ausgesetzten Preis.

Erläuterungen zum Gefechtsweg

Nr. 6: Tiefe Wolkendecke, Schlechtwetterzone, alle Flieger müssen umkehren und nochmals vom Ausgangshafen starten. Die Schiffe verlangsamen die Fahrt und fahren auf Nr. 5 zurück.

Nr. 12: Vorsicht! Minengefahr! Mineralarm für alle Schiffe. Diese setzen einmal mit Würfeln aus. Die Flieger überfliegen dieses Gebiet und rücken auf Nr. 13 vor.

Nr. 18: Deutscher Kreuzer bringt feindliches Handelsschiff auf, darf nochmal würfeln. Die Flieger beobachten und schützen den Kreuzer und warten auf Nr. 17 bis zum nächsten Wurf, das heißt sie müssen von Nr. 18 auf Nr. 17 zurück. U-Boot fährt auf Nr. 21 vor.

Nr. 23: Deutsches Kampfflugzeug schießt englischen Jäger ab, darf auf Nr. 27 vorrücken. Die auf Nr. 23 ankommenden deutschen Schiffe und das Aufklärungsflugboot beteiligen sich an der Rettungsaktion der feindlichen Fliegerbesatzung und rücken auf Nr. 24 vor.

Nr. 26: Deutsches U-Boot muß feindlichen Wasserbomben ausweichen, einen Umweg machen und auf Nr. 22 zurück. Die Flieger vertreiben den englischen Zerstörer, der die Wasserbomben geworfen hatte, und dürfen auf Nr. 27 vorrücken, ebenso der Kreuzer, der sich am Gefecht beteiligt hat.

Nr. 30: U-Boot schießt Torpedo und versenkt feindliches Schlachtschiff, darf beim nächsten Wurf die doppelte Würfelzahl rechnen. Die Flieger machen Fotoaufnahmen und setzen einmal mit Würfeln aus.

Nr. 33: Deutsche Flieger greifen im Hafen von Firth of Forth englische Schiffe mit Bomben an, dürfen auf Nr. 35 vorrücken. Die Schiffe erhalten Warnsignal, dürfen nicht auf Nr. 33 stehen bleiben, sondern müssen auf Nr. 32 zurück und Gefahr abwarten.

Nr. 36: Deutsches Aufklärungsflugboot gerät in englisches Abwehrfeuer, muß auf Nr. 29 zurück. Kampfflugzeuge fliegen sehr hoch, kommen durch, auf Nr. 38. Auch die Schiffe machen schnelle Fahrt und kommen auf Nr. 37 vor.

Nr. 39: Deutsches Aufklärungsflugboot sichtet feindlichen Flugzeugträger, meldet seine Wahrnehmung an die deutschen Schiffe, darf nochmals würfeln.

Nr. 42: Deutsche Kampfflieger bombardieren englischen Flugzeugträger, dürfen auf Nr. 44 vorrücken. Die übrigen Flieger stoßen auf keinen Feind und setzen einmal mit Würfeln aus. Die Schiffe dürfen sich auf Nr. 42 nicht aufhalten, sie müssen auf Nr. 41 zurück.

Nr. 49: Deutscher Kreuzer kommt in der Nordsee in ein Gefecht mit englischen Zerstörern, verliert dadurch Zeit, muß einmal mit Würfeln aussetzen. Auch die Flieger beteiligen sich am Kampf und müssen auf Nr. 48 zurück.

Nr. 53: Achtung! Minensperre! U-Boot unterfährt die Sperre, darf auf Nr. 55 vor, der Kreuzer muß auf Nr. 51 zurück. Die Flieger überfliegen dieses Gebiet und rücken auf Nr. 56 vor.

Nr. 58: Die deutschen Aufklärer über Liverpool, starkes Abwehrfeuer, setzen einmal mit Würfeln aus. Die Schiffe, welche die Nummern 58, 60 und 61 durch Würfeln erreichen, umfahren Schottland und kommen durch den Nordkanal auf Nr. 62, sie müssen aber dort zweimal mit Würfeln aussetzen.

Nr. 61: Sämtliche Flugzeuge geraten bei einem Vorstoß auf das Industriegebiet bei Glasgow in starke Abwehr, sie müssen auf Nr. 60 zurück.

Nr. 66: Deutsches U-Boot macht einen kühnen Vorstoß in den Bristol-Kanal, erledigt feindliches Torpedoboot, darf auf Nr. 70 vorrücken. Der Kreuzer darf auf Nr. 68 vorrücken. Englische Flieger starten in großer Übermacht vom Flughafen Bristol aus und drängen die deutschen Flieger auf Nr. 64 ab.

Nr. 69: U-Boot wird vom Feinde überrascht, muß sich schleunigst auf Grund legen und Gefahr abwarten, setzt einmal mit Würfeln aus, der Kreuzer dagegen fährt weiter auf Nr. 70. Die Flugzeuge streifen über den Kanal und gehen vor auf Nr. 72.

Nr. 73: Deutsche Kampf- und Sturzkampfflugzeuge greifen die Festung Plymouth mit Erfolg an, sie dürfen nochmals würfeln.

Nr. 76: Angriff auf Portsmouth geplant, alle Flugzeuge geraten im Kanal in Nebel, müssen abbiegen und auf Nr. 74 zurück. U-Boot rückt auf Nr. 78 vor. Der Kreuzer jedoch muß einmal mit Würfeln aussetzen.

Nr. 83: Deutsches Aufklärungsflugboot erreicht London, umfliegt Ballonsperre und macht wichtige Fotoaufnahmen, darf nochmals würfeln. Die Schiffe können die Nr. 83 und 84 natürlich nicht erreichen, sie müssen auf Nr. 82 zurück.

Nr. 85: Deutscher Kreuzer beschießt die englische Ostküste, darf auf Nr. 90 vorrücken. Sturzkampfflugzeug hat Motorstörung, setzt einmal mit Würfeln aus.

Nr. 94: U-Boot wird bei Überwasserangriff von feindlichem Flieger angegriffen, muß sofort tauchen und seine Fahrt verringern, setzt einmal mit Würfeln aus. Deutsche Kampfflugzeuge vertreiben das englische Kampfflugzeug und dürfen auf Nr. 95 vorrücken.

Nr. 97: Sämtliche Schiffe und Flugzeuge geraten in Sturm, werden aufgehalten und müssen auf Nr. 95 zurück.²

Bild: © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.

²transkribiert nach einer Fotografie z.V.g.v. Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.



Abb. 5 | Wir fahren gegen England. Ein neues Kriegsspiel von U-Booten und Fliegern
Würfelspiel, Verlag Josef Scholz, Mainz, Deutsches Reich, 1941.

Bilder: © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 6364.

Transkript des Regelwerks (Auszug)

„Mit Eifer verfolgt jeder von euch die kühnen Taten unserer U-Boot-Männer und Flieger, die den Briten Schlag um Schlag versetzen. Was euch in Wirklichkeit noch nicht vergönnt ist, auf dem Kommandoturm eines U-Bootes zu stehen, oder in schnellem Flug der englischen Küste entgegenzustreben, das könnt ihr hier im Spiel erleben. Mit diesen kleinen U-Booten und Flugzeugen sollt ihr „gegen Engeland fahren“ und könnt dabei, wenn ihr euch alle geschickt anstellt, die ganze englische Flotte vernichten. Das ist doch so recht ein Spiel, wie ihr es haben wollt!

Nehmt zuerst den Spielplan vor (sic), betrachtet ihn euch genau, ihr findet darauf die britischen Inseln und die britische Flotte eingezeichnet. Wie das Spiel im einzelnen vor sich geht, das ist auf den nachstehenden, ganz einfachen Spielregeln erläutert.

Nun seht zu, daß ihr recht viel Tonnage der Engländer auf den Meeresgrund absacken lassen könnt. Wer die höchste Tonnanzahl erreicht, hat gewonnen; der weniger Erfolgreiche wird sich beim nächsten Mal schlauer anstellen, denn echte Kerle lassen sich ja bekanntermaßen nicht erschüttern. (...)³



³transkribiert nach einer Fotografie: z.V.g.v. Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 6364.



Abb. 6 | Luftkampfspiel des Adler

Würfelspiel mit Drehscheibe, erschienen als Spielbogen in *Der Adler. Die große Luftwaffen-Illustrierte*, Deutsches Reich, zwischen 1939-1944.

Transkript des Regelwerks

„Der Adler. Die große Luftwaffen-Illustrierte hat für seine vielen jungen Freunde dieses Luftkampfspiel geschaffen. Überall, im Zug oder im Strandkorb, vor der Almhütte oder im Boot ist dieser »Luftkampf« durchführbar. Die Drehscheibe ersetzt den Würfel, und wer die Kampfflugzeuge in den Ecken des Spiels nicht ausschneiden will, nimmt Münzen, kleine Steine, Muscheln oder was gerade zur Hand ist. Und nun: Alarm! – der Luftkampf kann beginnen. **Der Kampfverlauf: Jeder der beiden Gegner Blau und Rot verfolgt das Ziel, die feindliche Befestigungsanlage R bzw. B mit Bomben zu belegen und das feindliche Flugzeug zur Notlandung zu zwingen, Wer zuerst 5 Bombenabwürfe durchgeführt hat, ist Sieger.** Der Start erfolgt von den beiden Fliegerhorsten FR und FB aus. Je nach Anzahl der mit der Drehscheibe erzielten Punkte fliegen abwechselnd das R- und B-Flugzeug auf den vorgezeichneten Linien von Feld zu Feld. Der Bombenabwurf auf die Befestigungsanlage des Gegners ist nur möglich, wenn R bzw. B in **gerade Linie** überflogen wird, so daß der Angreifer über den Ring der feindlichen Flak-Batterien (auf diesen Feldern darf er wegen Abschußgefahr nicht verweilen) **mit einem einzigen Zug ein rotes Feld erreicht. In keinem anderen Fall dürfen feindliche Flakfelder überflogen werden.** Im eigenen Flak-Gebiet ist nur ein einmaliges Verweilen auf einem der Flak-Felder gestattet. **Nach jedem Bombenabwurf müssen die Flugzeuge Zug um Zug zu ihren Horsten zurückkehren,** um zu einem neuen Bombenabwurf zu starten. **Das Überfliegen der feindlichen Maschine ist nicht gestattet.** Trifft aber z. B. der B-Flieger in gerader oder gewinkelter Flugrichtung (auch rückwärts) auf ein Feld, das vom R-Flieger besetzt ist, so gilt dieser als beschossen und ist zur **Notlandung** auf demjenigen Notlande-Platz (N) gezwungen, der seinem in diesem Augenblick verfolgten Ziel entgegengesetzt liegt. **Der R-Flieger kann erst wieder starten, wenn er eine 6 gewürfelt hat.** Er stößt dann gleich um 6 rote Felder vor. Es ist sehr wichtig, so oft wie möglich den Gegner anzugreifen, um durch dessen Notlandung Zeit für die Durchführung der eigenen Aufgaben zu gewinnen. Wie schon oben gesagt, hat derjenige gesiegt, der zuerst 5 Bombenabwürfe durchgeführt hat. Wer Lust hat, kann natürlich die Regeln dieses Kampfspiels noch erweitern oder verschärfen.“⁴

Bild: <https://fgut.wordpress.com/zeitdokumente/heimatfront/brettspiele/> (Stand: 8.1.2022).

⁴transkribiert nach einer Fotografie: <https://fgut.wordpress.com/zeitdokumente/heimatfront/brettspiele/#jp-carousel-12539> (Stand: 8.1.2022).



Abb. 7 | Adler-Luftkampfspiel

Würfelspiel, Verlag Hugo Gräfe (Bestellnummer 101), Dresden, Deutsches Reich, 1941.

Transkript des Titelblattes (Auszug)

„Ein Kampfspiel für 2 und mehr Personen, das vielen taktischen Voraussetzungen, Aufgaben u. Möglichkeiten der Luftkriegführung Rechnung trägt. In großer Auflage bei der Luftwaffe eingeführt. (...)“⁵

Bild: www.invaluable.com/auction-lot/wwii-adler-luftkampfspiel-german-eagle-air-battle-604-c-c1e43d1a0f# (Stand: 8.1.2022), in einer Auktion von Mullocks Specialist Auctioneers, Ludlow (UK) am 16.10.2018.

⁵transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.gisbert-freber.de/belagerung-2/> (Stand: 27.1.2022).



Abb. 8 | Adler-Luftverteidigungsspiel

Würfelspiel, Verlag Hugo Gräfe, Dresden, Deutsches Reich, 1941.

Transkript des Regelwerks (Auszug)

„Das ADLER-Luftverteidigungsspiel wurde von einem Offizier der Luftwaffe erdacht, um Verständnis für Durchführung und Abwehr eines Luftangriffs zu wecken. Dieses Spiel soll und will nur ein Spiel sein. Sein tieferer Sinn aber liegt in dem immer wachen Gedanken des Schutzes der Heimat.

Vor Spielbeginn: Jede Partei, rot und blau, stellt ihre Jäger und Kampfflugzeuge «Bomber» auf den entsprechenden Flugplätzen auf. Jede Partei hat die doppelte Aufgabe 1. Die militärischen und wahrwirtschaftlichen Ziele des Gegners anzugreifen und 2. die eigenen zu verteidigen.

Die Würfel: Die Angriffs- bzw. Verteidigungsmittel haben eigene, durch Farben unterschiedene Würfel. Ein Spieler, der am Wurf ist, würfelt gleichzeitig mit allen Würfeln, die für den augenblicklichen Einsatz seiner Angriffs- und Verteidigungsmittel nötig sind. Und zwar wird gewürfelt: für Kampfflugzeuge (Bomber) mit dem schwarzen Würfel, für Jäger mit 1 bis 3 weißen Würfeln, für Flakartillerie mit dem roten Würfel, für Bombenwurf und Luftschutz mit dem sechsfarbigen Würfel. Es kann also z.B. ein Spieler mit einem Wurf für einen Bomber, einen Jäger und seine Flakabwehr würfeln, wobei Jäger sowie Bomber unabhängig voneinander je nach Augenzahl ihre Würfel weiterzusetzen und die Schußwirkung der Flakartillerie zu prüfen sind.

Die Flugbahnen: Jedes Flugzeug hat seinen eigenen Flughafen. Jeder Bomber fliegt, falls nicht vorher abgeschossen, von seinem Startplatz bis zum feindlichen Bombenziel am Ende seiner Flugbahn und wieder zurück. Jeder zum Einsatz kommende Jäger kann von seinem Startplatz so weit fliegen, bis er auf die Flugbahn desjenigen feindlichen Bombers stößt, der die gleiche Startnummer hat wie dieser angreifende Jäger. In diesem Punkt kurvt der Jäger in die Flugbahn des feindlichen Bombers ein, die er in beiden Richtungen zwischen gelbem Alarmpunkt (s.u.l.) und der eigenen Stadt befliegen darf. (...)

1. Anflug der Kampfflugzeuge (Bomber) (schwarzer Würfel). Solange nicht alle Bomber einer Partei die dunklen Pannenpunkte überflogen haben, muß in der Reihenfolge der Startnummern gewürfelt und vorgerückt werden. Sind diese Punkte überflogen, kann in beliebiger Reihenfolge vorgerückt werden. Erreicht ein Bomber den Pannenpunkt seiner Flugbahn, so muß er wegen Motorschaden zum Startplatz zurückkehren und nochmals starten. Erreicht er den Pannenpunkt zum zweitenmal (sic!), muß er notlanden und scheidet aus dem Spiel aus.

2. Gelbe Alarm-Punkte: Erreicht oder überfliegt z.B. ein blauer Bomber den gelben Punkt seiner Flugbahn, so wird im gegnerischen Stadtgebiet Alarm gegeben und der rote Jäger mit der gleichen Startnummer wie der anfliegende blaue Bomber startet.

3. Anflug der Jäger (weiße Würfel): Sobald ein Jäger startet, wirft seine Partei nicht nur mit dem schwarzen Bomberwürfel, sondern gleichzeitig auch mit den weißen Jägerwürfeln (und zwar kann, je nachdem, ob der Jäger schneller oder langsamer vorwärts kommen soll, mit 1 – 3 Würfeln geworfen werden). Hat der Jäger den feindlichen Bomber abgeschossen oder ist dieser Bomber durch Flakartillerie oder Sperrballons zum Absturz gebracht worden, so wird der Jäger, der seine Aufgabe erfüllt hat (oder nicht mehr erfüllen kann), aus dem Spiel genommen. Ist kein eigener Jäger im Spiel, so kann mit den weißen Würfeln nicht mehr gewürfelt werden.

4. Luftkampf: Erreicht ein Flugzeug ein Feld, auf dem ein feindliches Flugzeug steht, so gilt dadurch das feindliche als abgeschossen. Jedes abgeschossene Flugzeug ist dem Gegner auszuliefern.

5. Flak-Abwehr (roter Würfel): Kommt ein angreifender Bomber (auch beim Rückflug) in die Schußfelder der Flakartillerie (1/2/3/4/5/6), so nimmt die angegriffene Partei zu ihrem Wurf den roten Würfel hinzu. Zeigt der rote Würfel die gleiche Zahl wie das Feld, auf dem der feindliche Bomber steht, so gilt dieser als abgeschossen. Die gleichen Bestimmungen gelten auch für das eigene Jagdflugzeug, wenn es in Verfolgung des Bombers in die Schußfelder der eigenen Flakartillerie gerät. Ist der Bomber abgeschossen oder befindet er sich nicht mehr in den Schußfeldern, so wird der rote Würfel so lange nicht geworfen, bis wieder ein feindlicher Bomber in die Flaksperre einfliegt.

6. Sperrballons: Alle Flugzeuge (auch eigene), die auf ein Sperrballonfeld kommen, gelten als abgestürzt.

7. Bombenziel (Farbwürfel): Hat ein Bomber sein Bombenziel erreicht oder überflogen, so wird der Bomber auf das Ziel gestellt und die angreifende Partei würfelt sofort anschließend „Wirkung“ mit dem Farbwürfel. Die gewürfelte Farbe bezeichnet die Bombenwirkung und zwar bedeuten die Farben: schwarz = Sprengbombe, Rot = Brandbombe, Blau = Wasserschaden, Gelb = Zeitzünder, Weiß = Blindgänger, rotes Kreuz = Personenschaden.

8. Luftschutz (Farbwürfel). Sobald eine abgeworfene Bombe kein Blindgänger ist, tritt der Luftschutz in Tätigkeit, d.h. die angegriffene Partei darf bei den nächsten drei Würfeln den Farbwürfel hinzunehmen. Sobald die gleiche Farbe geworfen wird wie beim Wirkungswurf des Angreifers, gilt der Bombenschaden als behoben bzw. bekämpft. Hat eine Partei als Angreifer Wirkung zu werfen und gleichzeitig als Verteidiger Schadenbekämpfung, so ist zuerst für den Angriff und erst bei den nächsten drei Würfeln für die Verteidigung zu würfeln.

9. Rückflug der Kampfflugzeuge (Bomber) (schwarzer Würfel 1x / 3x). Solange ein Bomber auf dem Rückflug die Flaksperre noch nicht überflogen hat, wird für ihn wie beim Anflug jeweils nur e i n m a l mit dem schwarzen Würfel geworfen. Hat der von seiner Bombenlast befreite Bomber die Ballon- und Flaksperre überflogen, so kann er seine Fluggeschwindigkeit erhöhen, d.h. es darf für ihn bei jedem Wurf d r e i m a l mit dem schwarzen Würfel geworfen werden. (Sind andere Bomber noch im Anflug, so muß vor dem Wurf angesagt werden, ob „Rückflug“ gewürfelt wird.) Erreicht ein Bomber auf seinem Rückflug den Pannenpunkt, so wird seine Landung als Bauchlandung gewertet. Erreicht oder überfliegt er den Startpunkt, so wertet die Landung als geglückt und der Auftrag als erfolgreich durchgeführt.

10. Wer ist Sieger? Der Sieger wird durch die Punktwertung festgestellt. Alle Punkte werden während des Spiels, sobald sie erzielt werden, aufgeschrieben und nach Beendigung des Spiels zusammengezählt. Die Partei mit der höheren Punktzahl hat gesiegt. Es gelten folgende Punktwerte: Bomber notgelandet = 3 Punkte für den Gegner; Bomber oder Jäger abgeschossen = 10 Punkte für den Abschießenden; Bomber durch Flak abgeschossen = 10 Punkte für den Verteidiger; Bomber in der Ballonsperre abgestürzt = 8 Punkte für den Verteidiger; Jäger in der eigenen Ballonsperre abgestürzt = 8 Punkte für den Gegner

Rückflug: Bauchlandung = 10 Punkte für den Rückkehrenden; Normallandung = 20 Punkte für den Rückkehrenden. **Wirkungs-Punkte beim Bombenwurf:** Blindgänger (weiß) = 0 Punkte für den Angreifer; Brandbombe (rot) = 5 Punkte für den Angreifer; Wasserschaden (blau) = 5 Punkte für den Angreifer; Zeitzünder (gelb) = 8 Punkte für den Angreifer; Sprengbombe (schwarz) = 10 Punkte für den Angreifer; Personenschaden (rotes Kreuz) = 10 Punkte für den Angreifer. **Wirkungs-Punkte für Luftschutz:** Schaden behoben bei 1. Wurf = 5 Punkte für den Verteidiger; Schaden behoben bei 2. Wurf = 4 Punkte für den Verteidiger; Schaden behoben bei 3. Wurf = 3 Punkte für den Verteidiger (...)⁶

Bild: © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 6368.

⁶transkribiert nach Fotografien:

<https://www.catawiki.com/de/l/21982047-original-adler-luftverteidigungsspiel-1941> (Stand: 27.1.2022).



Abb. 9 | Kampfgeschwader vorwärts! Ein Luftkriegsspiel

Strategiespiel, Verlag Josef Scholz (Nr. 522), Mainz, Deutsches Reich, ca. 1935.

Transkript des Regelwerks

„**Allgemeines.** In einem neuzeitlichen Kriege spielt die **Luftwaffe** (Flieger- und Flakverbände) eine wichtige Rolle. Abgesehen von einer unmittelbaren Unterstützung der Erdtruppen können von der Luftwaffe a) die **Kampfverbände** (leichte, mittlere und schwere Bomber) eingesetzt werden gegen die hinter der feindl. Front liegenden befestigten Punkte, Industriezentren, Bahnanlagen usw., um durch Angriff mit Spreng- und Brandbomben auf diese Ziele den feindlichen Erdstreitkräften den notwendigen Rückhalt zu nehmen. Kampfflugzeuge greifen im Hoch- und Zielfluge in geschlossen fliegenden Verbänden an. Sie sind zur Abwehr feindlicher Jagdflieger (...) ausgerüstet. **Im Spiel** kommt ihre Eigenart dadurch zum Ausdruck, daß sie gegen Erdobjekte (Festungen) und auch gegen Flakartillerie – durch Bomben – wirken können. Von einer Verteidigung gegen Jagdflieger ist im Spiel abgesehen, um dieses nicht zu erschweren. b) **Jagdflugzeuge** sollen einerseits wichtige Gebiete und Ziele gegen angreifende feindl. Kampfverbände durch Luftkampf **verteidigen**, andererseits können sie eigene angreifende Kampfverbände zum Schutz gegen zu erwartende feindl. Kampfplieger begleiten. Auch sie fliegen im „geschlossenen Verbände“, sie sind aber in der Regel schneller, wendiger und steigfähiger als Kampfflugzeuge. Ausrüstung: RB (KR?) und Kanonen. In Ausnahmefällen können sie leichte Bomben für gelegentliche Angriffe gegen Erdtruppen mit sich führen. **Im Spiel** kommt der Charakter des Jagdfliegers zum Ausdruck dadurch, daß die Figuren kleiner gehalten sind als Bombenflieger, daß sie sich „höher in der Luft befinden“ und rascher als Bombenflugzeuge sind (bis 5 Felder Vorrückemöglichkeit gegenüber bis 3 Felder der Bombenflieger). Ihre Überlegenheit gegen die Bombenflieger zeigt sich weiterhin dadurch, daß sie diese schlagen können. Dagegen ist ihnen im Spiel gegen Flakartillerie, ebenfalls um dieses nicht zu erschweren, keine Wirkung zugestanden. c) die **Fliegerabwehrkanonen** (Flakartillerie) dienen der Bekämpfung der feindlichen Flieger von der Erde aus. Sie sind entweder zum Schutz bestimmter Objekte fest eingebaut oder sind beweglich (motorisiert, z. T. auch geländegängig), um zum Schutz der Erdtruppen diesen überallhin folgen zu können. Mitunter werden sie in Verbindung mit Jagdfliegern aber auch allein „zum Legen von Luftsperrern“ eingesetzt, d. h. derart in Stellung gebracht, daß sie in bestimmten Luftteilen feindlichen Fliegern das Hindurchkommen unmöglich

machen oder zum mindesten sehr erschweren. **Zum Spiel** kommt die Geländegängigkeit zum Ausdruck dadurch, daß die Flakartillerie sich ebenfalls wie die Flieger nach allen Seiten (selbstverständlich im Gegensatz zu diesen nur in und hinter der eigenen Front) bewegen kann. Die „Luftsperr“ wird dadurch angedeutet, daß die um eine Flakfigur herumliegenden 8 Felder für feindliche Flieger gesperrt sind. Die Sperr kann durch entsprechenden Einsatz mehrerer Flakfiguren, möglichst in Verbindung mit Jagdfliegern besonders wirksam gemacht werden. (...) Die Tätigkeit der **Aufklärungsflieger** ist, da sie am Luftkampfe nicht unmittelbar beteiligt sind, im Spiel nicht dargestellt.

Spielregeln

1. Das Spiel stellt den Angriff von Luftstreitkräften gegen 2 hinter der Front der Erdtruppen liegende Festungen dar.
2. Jede Partei (Blau und Rot) verfügt über 4 Jagdfliegereinheiten (J.), 6 Bombenfliegereinheiten (B.), 4 Fliegerabwehrabteilungen=Flakartillerie
3. Nachdem die Parteifarben ausgelost, die Luftstreitkräfte in den bezeichneten Flughäfen (J und B) und die Flakartillerie nach Ermessen der Parteien aufgestellt sind, beginnt Blau mit dem 1. Zug. **Auf 1 Zug** (2 Teilzüge) werden jeweils **2 verschiedenen Figuren** bewegt.
4. Bewegungsmöglichkeit der Figuren: Es können bewegt werden – nach allen Seiten, auch im Winkel – (in einem Teilzug): Jagdflieger **bis zu 5** Felder, Bombenflieger **bis zu 3** Felder, Flakartillerie 1 Feld (diese letztere nur hinter der eigenen Front). Eigene in der Bewegungsrichtung stehende Figuren sind hierbei kein Hindernis. Auch können Bombenflieger feindliche Bombenflieger überfliegen.
5. **Wirkungsweise: Jagdflieger** (J.) schlägt Bombenflieger **und** Jagdflieger, wenn er im Rahmen seiner Bewegungsmöglichkeit auf ein mit einem feindlichen Flieger besetztes Feld zu stehen kommt; die geschlagene Figur wird entfernt. / **Bombenflieger** (B.) schlägt Flakartillerie, wenn er sie in gleicher Weise erreichen kann. / **Flakartillerie** schlägt Bombenflieger **und** Jagdflieger, wenn sie **unmittelbar** an solche **heranrücken** kann. Die um eine Flakartillerie-Figur herumliegenden 8 Felder bieten dort befindlichen Flugzeugen unbedingten Schutz (decken sie) gegen feindliche Jagdflieger. Diese 8 Felder können (abgesehen von den eigenen Flugzeugen) nur von feindlichen Bombenfliegern überflogen werden, die die Artillerie angreifen. / **Bei 1 Teilzug kann nur 1 Figur geschlagen werden.** Nach dem Schlagen kann im Rahmen der Bewegungsmöglichkeit noch weitergerückt werden.
6. Sobald ein Bombenflieger eine feindliche Festung (F.) erreicht hat, wird dort der „Bombenangriff“ durch Auflegen eines Blättchens der eigenen Farbe vermerkt, worauf der Flieger **unmittelbar** (nicht erst auf den nächsten Teilzug) in einen Bombenflughafen zurückkehrt, von wo aus er sich erneut am Angriff beteiligt. Sind bei der Rückkehr die Bombenflughäfen durch feindliche Jagdflieger bedroht, so geht der Bombenflieger auf ein beliebiges Feld in der Höhe der eigenen Festungen zurück.
7. **Sieger** ist der, dem die größere Anzahl Bombenangriffe (Höchstzahl je Festung 3) gelingt oder der die feindlichen Bombenflieger vernichtet.
8. Wollen sich 3 oder 4 Spieler beteiligen, so spielen entweder 2 gegen 1 oder 2 gegen 2. Das Spielfeld ist dann in eine rechte und eine linke Hälfte zu teilen, in denen der Kampf gegen 1 Festung mit je 2 Jagdfliegern, 3 Bombenfliegern und 2 Fliegerabwehrabteilungen durchgeführt wird. Wechsel beim Ziehen erfolgt sinngemäß.⁷

Bild: © Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf.

⁷transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.antiktoystore.de/de/kinderspiele-baukaesten/j-scholz-mainz-kinderspiel-kampfgeschwader-vorwaerts-luftkriegsspiel-2-wk> (Stand: 27.1.2022).



Abb. 10 | Aviation. The aerial tactics game of attack and defence

Taktikspiel, H. P. Gibson & Sons, London, England, Herstellung ab 1920er-Jahren.

Transkript des Regelwerks (Auszug)

„(...) Fleet Value: 1 Air Marshall's Squadron (10); 1 Vice Marshal's (sic) Squadron (9); 1 Commodore's Squadron (8); 2 Three Battle Planes (7); 2 Three Bristol fighters (6); 3 Airships (5); 2 Troop Carriers (4½); 3 Battle Planes (4); 3 Bristle Fighters (3); 8 Bomber 2; 6 Scouts (1); Auxiliaries: 3 Searchlights; 3 Observation Balloons; 2 anti aircraft guns, 3 mile range; 1 Anti (sic) aircraft gun, 4 miles range; 1 anti aircraft gun, 5 miles range (...).

The object as we have seen, is to land troops in your opponent's aerodrome by moving one of your Troop carriers on to his aerodrome. MOVES are made alternately, one space at a time only, either backwards, forwards or sideways on to any unoccupied space, but Never diagonally. (...) An ATTACK is effected by a player moving a piece on to the space next to an opponent's piece so that the two are Back to Back, at the same time saying ATTACK! or NO ATTACK! (...) Immediately an attack is made both players show the pieces concerned and - in the case of those members of the Fleet having a numerical value - the lower valued in 'brought down' (...)

AIRSHIPS. These pieces in addition to being ordinary fighting units have the following special advantage. They can attack a Troop Carrier when it is in its aerodrome. A Troop Carrier when attacked in this manner is considered to have been bombed and is removed from the board. (...) OBSERVATION BALLOONS. These pieces remain stationary throughout the game and serve a somewhat similar purpose to Searchlights. When a piece other than a Scout (1) or a Bomber (2) moves into the attacking position (back to back) the player is allowed to shoot the piece down, if within range of an anti aircraft gun. (...)”⁸

Bild: © Victoria and Albert Museum, London, IVNr.: MISC.182-1978 (non-commerical research use).

⁸Transkript vollständig (mit einigen Tippfehlern – im Auszug übernommen) in der Online-Datenbank des Victoria and Albert Museum London, IVNr.: MISC.182-1978: <https://collections.vam.ac.uk/item/O26367/aviation-the-aerial-tactics-game-board-game-h-p-gibson/> (Stand: 1.3.2022).

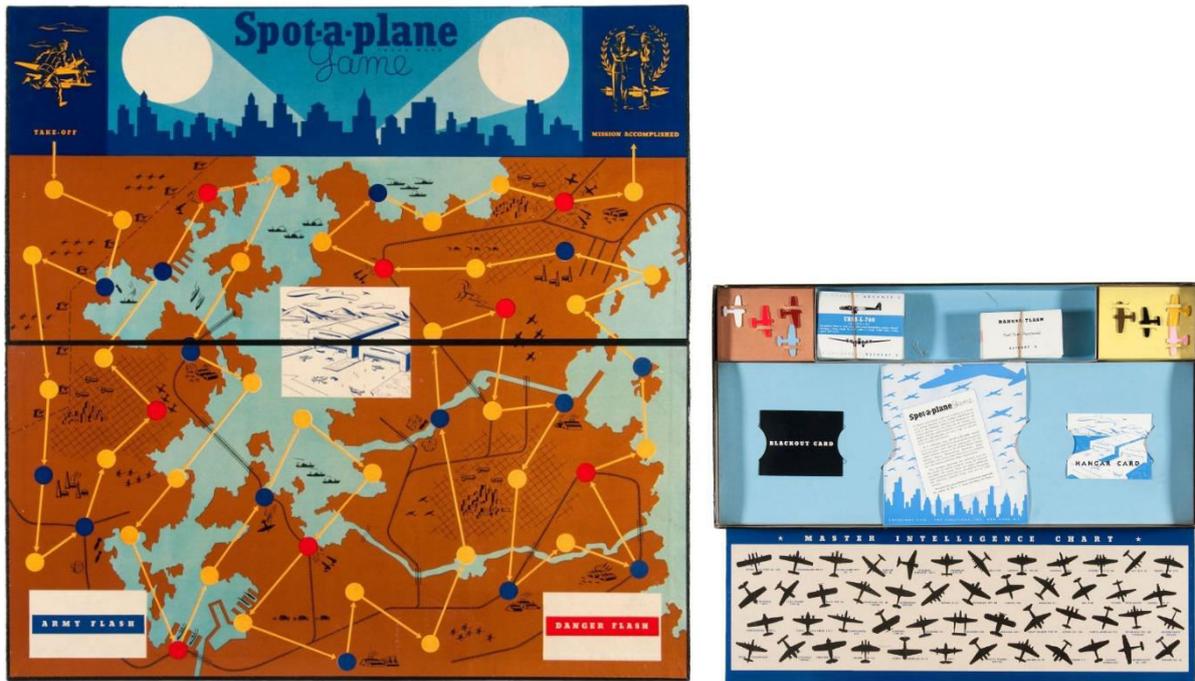


Abb. 11 | Spot-a-plane Game

Würfelspiel, Toy Creations Inc., New York, USA, 1942.

Transkript des Regelwerks

„In these vital times with our country in a total war aimed directly at the civilian population as well as the Soldiers, Sailors and Marines of our Armed Forces, it is the duty of all citizens, together with the uniformed men, to become familiar with the identification of every type of aircraft, both friendly and hostile. It is intended that SPOT-A-PLANE should serve as an easy method for learning the important characteristics and general appearance of the major military planes of the United States. Great Britain, Russia, Netherlands, Germany, Japan and Italy, and at the same time serve as a relaxing yet stimulating game for these trying times. The airplane drawings are authentic and are the result of careful research, using all material available. Of course, there are many additional types of planes that are not included in this game, but wherever possible those used are of vital concern. This game has been submitted and has been approved for release by the U. S. Army and Navy Air Forces.“⁹

Bilder: <https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/67265/WWII-SPOT-A-PLANE-GAME> (Stand: 8.1.2022), in einer Auktion bei Hakes, Auktion Nr. 204 – Teil 1, Item 1433, am 9.11.2011.

⁹transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/67265/WWII-SPOT-A-PLANE-GAME> (Stand: 27.1.2022).

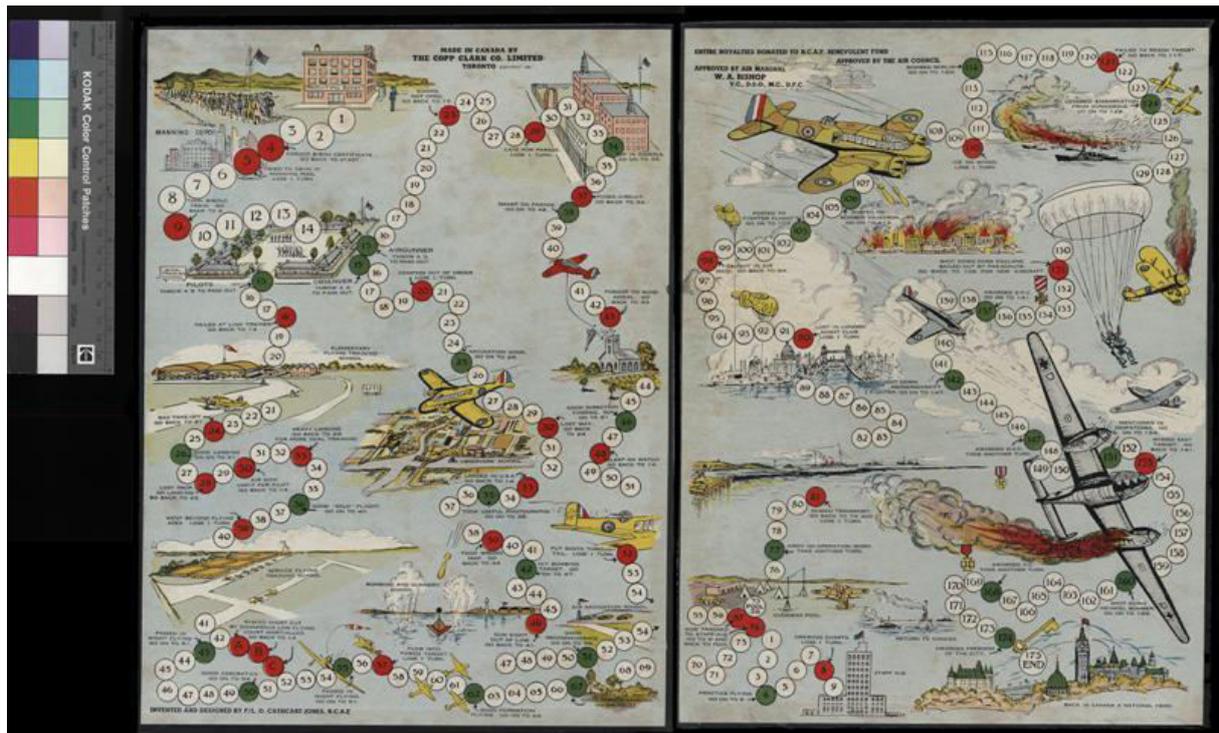


Abb. 12 | Be an Airman

Würfelspiel, The Copp Clark Co. Limited, Toronto, Canada, 1941.

Transkript der Ereignisfelder (Auswahl)

„[Am Weg des *pilot*:] *Elementary Flying Training School* / Nr. 24: Bad take-off. Go back to 21. / Nr. 26: Good landing. Go on to 31. / Nr. 28: Lost prop on landing. Go back to 22. / Nr. 30: Air sick. Unfit for pilot. Go back to 14. / Nr. 33: Heavy landing. Go back to 29 for more dual training. / Nr. 36: Good »solo« flight. Go on to 40. / Nr. 39: Went beyond flying area. Lose 1 turn. / *Service Flying Training School* / Nr. 43: Passed in night flying. Go on to 51. / Nr. 50: Good aerobatics. Go on to 54. / Nr. 55: Passed in night flying. Go on to 61. / Nr. 57: Flew into towed target. Lose 1 turn. / Nr. 62: Good formation flying. Go on to 66. / (...)

[Am Weg des *observer*:] *Air Observers' School* / Nr. 30: Lost way. Go back to 24. / Nr. 33: Landed in U.S.A. Go back to 14. / Nr. 34: Took useful photographs. Go on to 38. / Nr. 39: Took wrong map. Go back to 34. / *Bombing and Gunnery School* / Nr. 42: Hit bombing target. Go on to 47. / Nr. 46: Gun sight out of line. Go back to 41. (...)

[In der Schlussphase]: Nr. 98: Caught in air raid. Go back to 94. / Nr. 103: Posted to fighter flight. Go on to 109. / Nr. 106: Posted to bomber squadron. Go on to 112. / Nr. 110: Ice on wings. Lose 1 turn. / Nr. 114: Bombed Berlin. Go on to 120. / Nr. 121: Failed to reach target. Go back to 117. / Nr. 124: Covered embarkation from Dunkerque. Go on to 129. / Nr. 131: Shot down over England. Bailed out by parachute. Go back to 106 for new aircraft. / Nr. 137: Awarded D.F.C. Go on to 141. / Nr. 142: Brought down Messerschmitt Fighter. Go on to 147. / (...) / Nr. 175: End / *Return to Canada* (...)¹⁰

Bild: © Canadian War Museum, IVNr.: 19930075-001 (non-commercial research use).

¹⁰transkribiert nach Fotografien: Canadian War Museum, IVNr.: 19930075-001, <https://www.warmuseum.ca/collections/artifact/1052858> (Stand: 1.3.2022).



Abb. 13 | Stukas greifen an

Belagerungsspiel, Brückner-Spiele, Chemnitz, Deutsches Reich, um 1940.

Transkript des Regelwerks: siehe Folgeseite.

Bild: <https://www.invaluable.com/auction-lot/wwii-german-board-game-%27stukas-greifen-an-include-408-c-38d4187875> (Stand: 10.1.2022), in einer Auktion bei Mullocks Specialist Auctioneers, Ludlow (UK) am 18.10.2016.

Fortsetzung

Abb. 13 | Stukas greifen an

Transkript des Regelwerks

„Stukas greifen an!

Hier können 1-5 Personen im Angriff, auch in der Verteidigung stehen. Die rote Partei, wie auch die grüne muß versuchen den Gegner zu schlagen, in den fremden Fliegerhorst einzudringen, dort Bomben abwerfen und wieder ohne Verlust zurückzukehren. Die grüne Partei setzt 1-5 an, versucht 62-66 zu erreichen und wieder auf 1-5 zurückzukehren. Die rote Partei setzt bei 62-66 an, versucht den Horst zu verteidigen und nach Möglichkeit mit einzelnen Figuren bis auf 1-5 vorzudringen und auf die alte Zahl wieder zurückzukehren.

Beide Parteien versuchen unterwegs, den Gegner in der Richtung zu überspringen, was gleich als abgeschossen gilt. Gelbe Felder sind Scheinwerfer, rote Felder Flak. Grüne Partei kann eigene Flak und Scheinwerfer gefahrlos benutzen, deshalb gilt für die rote Partei, die ihre eigenen Felder der Flak und Scheinwerfer besetzen darf. Nur muß die rote Partei die Flak und Scheinwerfer der grünen Partei meiden, ebenso darf die grüne Partei nicht die Flak und Scheinwerfer der roten Partei besetzen. Steht z. B. ein roter Flieger auf Nr. 33, so wird er von Nr. 32 und 34 mit Scheinwerfer bestrahlt und von Nr. 24 von der Flak beschossen, so muß er sich schleunigst von dann machen, er ist in höchster Gefahr.

Sperren ihm die grünen Flieger jeden Ausweg, kann der rote Flieger keinen Zug mehr machen, gilt er als abgeschossen und muß vom Spielfeld genommen werden. Dasselbe kann aber auch den grünen Fliegern passieren. Jeder Zug muß überlegt und mit Bedacht muß vorgegangen werden. Stehe ich als grüner Flieger z. B. auf 43 und würfle eine 6, so springe ich, wenn der Weg frei ist, auf 53, 59, 64, 57, 49 und 39, war im feindlichen Fliegerhorst und begeben mich sofort auf den Heimweg.

Gezogen werden kann von jeder Partei nach jeder Richtung, es wird abwechselnd gewürfelt, jede Partei mit einem Würfel, jeder Punkt zählt einen Zug. Flieger, die im feindlichen Fliegerhorst waren, werden vom Spielfeld genommen und gehen zur Ruhe über. Derjenige, der die meisten Flieger abgeschossen hat und mit der größten Anzahl seiner Flieger im feindlichen Fliegerhorst war, ist Sieger.

Nun versucht, tüchtiger Stuka-Flieger zu sein und mit den meisten Abschüssen, dabei unversehrt in den Fliegerhorst zurückzukehren.“¹¹

¹¹transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.invaluable.com/auction-lot/wwii-german-board-game-%27stukas-greifen-an-include-408-c-38d4187875> (Stand: 10.1.2022).



Abb. 14 | Night Raiders

Gänse-und-Leiterspiel, Crescent Toys, England, 1942.

Transkript des Regelwerks

„(1) 2, 3, or 4 players each select a bomber for the game. (2) Each in turn throws the dice, and their bomber is moved accordingly. (3) If the bomber arrives on a searchlight, it rises to the top of the beam and then continues as before. (4) If the bomber arrives on a fighter plane or a shell burst, it goes down as shown by the streaks of fire. (5) The first player to reach the target wins the game.“¹²

Bild: © IWM EPH 4080 (IWM Non-commercial Licence).

¹²transkribiert nach einer Fotografie der Rückseite des Spielbrettes: Imperial War Museum, IVNr.: IWM EPH 4080, <https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/30083618> (Stand: 27.1.2022).



Abb. 15 | Bomb Berlin!

Gänse-und-Leiterspiel, Verlag unbekannt, Großbritannien, 1943.

Bild: © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.



Abb. 17 | Target for Tonight

Geschicklichkeitsspiel, Metal Wood Repetitions Co., Sydney, Australien, 1942.

Transkript des Regelwerks

„Everybody can play. How to play „Target for Tonight“. Place Target on floor at feet, stand close to Target; hold bomber level and steady, as you would a gun, with bomb sight in end of bomber close to one eye, finger on trigger of bomb release. Line up objective in bomb sight and release bomb. Play to rules as for darts, using "Target for Tonight" scoring. Additional interest is gained by "nominating" your objective and scoring double if hit, taking off value of objective if only "near miss" is made or wrong objective is hit. The war game of the century. Be Your Own Bomb-aimer.“¹⁴

Bild: © Museums Victoria, IVNr.: Item SH 910486 (CC BY (Licensed as Attribution 4.0 International)), <https://collections.museumsvictoria.com.au/items/257608> (Stand: 10.1.2022).

¹⁴transkribiert nach einer Fotografie: Museums Victoria, IVNr.: SH 910486, <https://collections.museumsvictoria.com.au/items/257608> (Stand: 10.1.2022).



Abb. 18 | The Bombardier

Fliegende-Hüte-Spiel, Paul Bruce & Co. Pty Ltd, Brunswick, Australien, ca. 1939.

Bild: © Museums Victoria, Photographer Rodney Start, IVNr.: SH 910488 (CC BY (Licensed as Attribution 4.0 International)), in: <https://collections.museumsvictoria.com.au/items/258093> (Stand:10.1.2022).



Abb. 19 | Der Luftschutz. Ein Spiel zur Aufklärung und Belehrung
 Würfelspiel, Entseuma-Verlag, Erfurt, Deutsches Reich, zwischen 1936 und 1945.

Bild: © Spielzeugmuseum Nürnberg, IVNr.: 1997.50.

Transkript des Regelwerks

„Luftschutz tut not, darum lerne durch Spiel den Ernst kennen.“

Am Rand einer Fliegerbombe befinden sich weiße und rote Setzpunkte. Die roten Punkte weisen in der Hauptachse auf die nebenstehenden Bilder hin. An dem Spiel können bis sechs Personen teilnehmen. Jeder Spieler erhält eine der verschiedenfarbigen Bomben. Es beginnt der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt. Die Bomben der einzelnen Spieler werden am unteren Rande des Spielplans in der ausgewürfelten Reihenfolge aufgestellt. Der erste Spieler setzt seine Bombe auf 1 und eröffnet damit den Fliegeralarm. Er würfelt und setzt seine Bombe so viel Punkte vorwärts, wie der gewürfelten Augenzahl entspricht. Die anderen Spieler folgen in der zuerst ausgewürfelten Reihenfolge.

Kommt ein Spieler auf das rote Feld 2, so rückt er auf das Feld 6 vor, weil er bei Beginn des Alarms sein Auto vorschriftsmäßig abgedunkelt und an die Straßenseite gefahren hat.

7 ist während des Alarms mit Scheinwerfer weitergefahren und muß zur Strafe auf 3 zurück.

12 hat den Fliegeralarm nicht beachtet und bringt dadurch andere in Lebensgefahr, muß nach 6 zurück.

16 beachtet den Fliegeralarm, stellt sein Fahrzeug an die Straßenseite und begibt sich sofort in den Sammelschutzraum, rückt vor nach 24.

21 hat seinen Keller vorschriftsmäßig als Schutzraum hergerichtet und aufgeräumt, darf noch einmal würfeln.

26 hat seinen Keller nicht für den Luftschutz vorgerichtet, darf erst weiterrücken, wenn er eine Drei würfelt.

30 hat den Boden entrümpelt, Wasser und Löschgeräte aufgestellt, rückt vor nach 48.

35 hat seinen Boden nicht entrümpelt und seine Löschvorkehrungen getroffen, er gefährdet damit sämtliche Hausbewohner, muß zurück auf 11.

41 hat an der Ausbildung für den Luftschutz teilgenommen und wirft alle vor ihm auf ungeraden Zahlen Stehende heraus, die bei 1 anfangen müssen.

47 hat die Fenster gegen Fliegerlicht nicht verdunkelt, muß zweimal Würfeln aussetzen.

52 hat die Fenster vorschriftsmäßig verdunkelt, rückt nach 63.

56 ist als Brandwart ausgebildet und schützt den Boden durch Löschen der durch eine Brandbombe entzündeten Gegenstände, rückt vor nach 69.

62 hat seinen Brandwart bestellt und nicht für Entrümpelung der Böden gesorgt, muß nach 31 zurück.

66 hat sich nicht um den Luftschutz gekümmert, die Hausbewohner sind beim Flüchten in den Keller auf das Schwerste gefährdet, muß nach 45 zurück und darf nur weiter rücken, wenn er eine Zwei oder eine Fünf würfelt.

71 hat dafür Sorge getragen, daß die Keller im Hause ausgebaut sind und der Alarm rechtzeitig bekannt gegeben ist, er darf noch einmal würfeln und die dreifache Zahl weiter setzen.

75 ist bei Fliegeralarm ins Freie geflüchtet und wird von Kampfstoff überrascht, scheidet aus dem Spiele aus.

81 entgiftet die Straße und ist tätig im Sicherheits- und Hilfsdienst, rückt auf 87 vor.

83 verläßt den Schutzraum bei Beendigung des Fliegeralarms in Ruhe, rückt auf 89 vor.

88 verläßt den Keller aus Neugier vor Beendigung des Fliegeralarms, muß noch einmal würfeln und soviel zurück, wie er gewürfelt hat.

In die 100 darf nur einziehen, wer die bis 100 fehlende Zahl würfelt, die überschießende Punktzahl wird zurückgezählt.¹⁵

¹⁵transkribiert nach einer Fotografie: z.V.g.v. Spielzeugmuseum Nürnberg, IVNr.: 1997.50.



Abb. 20, 20a | Feindliche Flieger in Sicht!

Würfelspiel, Spielefabrik Christian Herbart, Fürth in Bayern, Deutsches Reich,
Versionen um 1937/1938 (oben, Abb. 20) und um 1935 (unten, Abb. 20a).



Transkript des Regelwerks (Auszug)

„(...) Unser heutiges Spiel zeigt den Angriff feindlicher Flugzeuge und die tapfere Abwehr der einheimischen Fliegertruppen. Es lehrt uns aber auch, wie sich die Bevölkerung bei derartigen Überfällen zu verhalten hat. (...)

Nr. 2: Schwarze feindliche Flieger kommen heran. Spieler darf nochmals würfeln.

Nr. 4: Sirenen melden rechtzeitig den Angriff. Spieler rückt für seine Wachsamkeit auf Nr. 6 vor.

Nr. 5: Das rote Verteidigungsgeschwader fliegt dem Feind entgegen. Spieler darf nochmals würfeln.

Nr. 8: Kampf zwischen den beiden Gegnern. Spieler setzt einmal mit dem Würfeln aus.

Nr. 14: Im Nahkampf schießt der rote Flieger seinen Gegner ab. Spieler rückt auf Nr. 20 vor.

Nr. 19: Schwarzes Flugzeug stürzt ab. Die Besatzung rettet sich mit dem Fallschirm. Spieler muß auf Nr. 1 zurück.

Nr. 24: Heftige Gewitter zwingen den roten Flieger zur Notlandung. Spieler setzt einmal mit dem Würfeln aus.

Nr. 26: Schwarzer Flieger stürzt infolge der Ballonsperre ab. Spieler muß auf Nr. 1 zurück.

Nr. 30: Schwarzer und roter Flieger stoßen zusammen. Spieler setzt zweimal mit dem Würfeln aus.

Nr. 34: Feindlicher Flieger muß notlanden. Spieler geht auf Nr. 28 zurück.

Nr. 40: Eine Brandbombe schlägt in eine vorschriftsmäßig entrümpelte Bodenkammer. Spieler darf auf Nr. 45 vorrücken.

Nr. 41: Das durch die Brandbombe entstehende Feuer wird vorschriftsmäßig gelöscht. Spieler darf nochmals würfeln.

Nr. 44: Das Bild zeigt uns, wie man das Feuer nicht bekämpfen soll. Spieler muß zurück auf Nr. 35.

Nr. 48: Beim Fliegerangriff ist der Luftschutzraum aufzusuchen. Spieler muß, weil er sich auf der Straße aufgehalten hat, zur Strafe zweimal mit dem Würfeln aussetzen.

Nr. 50: Abgestürztes brennendes Flugzeug. Spieler scheidet aus dem Spiel aus.

Nr. 53: Die Bewohner während eines Luftangriffs im vorschriftsmäßig ausgebauten Luftschutzraum. Spieler darf nochmals würfeln.

Nr. 55: Leichtsinniges Lesen bei offener Flamme während des Luftangriffs. Spieler muß zur Strafe zweimal mit dem Würfeln aussetzen.

Nr. 57: Sanitätsabteilungen mit ihren Schutzanzügen eilen zum Dienst. Spieler darf auf Nr. 59 vorrücken.

Nr. 60: Rotes Verteidigungsgeschwader landet nach erfolgreicher Abwehr.¹⁶

Bild oben (Abb. 20): © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.

Bild unten (Abb. 20a): Willy Mertens, veröffentlicht am 31.10.2014, in:
<https://boardgamegeek.com/image/2290648/aerial-attack> (Stand:10.1.2022).

¹⁶transkribiert nach einer Fotografie: <https://boardgamegeek.com/image/6209663/aerial-attack> (Stand: 27.1.2022).

Transkript des Regelwerks (Auszug)

„**Flieger-Alarm.** Die feige Taktik des Feindes ist, seine Brand- und Sprengbomben auf Wohnsiedlungen, Krankenhäuser und Bauernhöfe abzuwerfen, um dadurch die Zivilbevölkerung – wie Frauen, Kranke und Kinder – rücksichtslos zu treffen.

Die erfolgreiche Abwehr unserer Flak, die vorbildliche Organisation des Sicherheits- und Hilfsdienstes, sowie des zivilen Luftschutzes sind unsere Beschützer und Helfer im ganzen Reich. Doch gibt es Volksgenossen, die durch Leichtsinn oder Unüberlegtheit gegen die »Luftschutz-Vorschriften« verstoßen und damit sich und andere in große Gefahr bringen. Darum merke sich jeder: **»Luftschutz-Vorschriften genau einhalten und Ruhe bewahren«.** Das Spiel »Flieger-Alarm« dient zur Belehrung und Unterhaltung. Es trägt dazu bei, daß die Luftschutzvorschriften in jeder Familie mit dem notwendigen Ernst beachtet werden. (...)

Nr. 5: Hat vergessen die Wohnung abzudunkeln. 5 Pfg. Strafe.

Nr. 15: Luftschutzgerät vorschriftsmäßig bereitgestellt. Rückt vor auf 24.

Nr. 30: Hat sich durch Neugierde im Hof der Splittergefahr ausgesetzt. Fällt zurück auf 1.

Nr. 36: Frau kopflos vergaß den Gashahn in der Wohnung abzdrehen. Wird mit 2 Pfg. bestraft und muß zurück auf 18.

Nr. 41: Flieger-Abschuß durch Abwehr. Geht auf 51 vor.

Nr. 50: Bringt durch Rauchen Zwiespalt in den Luftschutzraum. Zahlt 3 Pfg. und fällt zurück auf 40.

Nr. 57: Löscht eine Brandbombe. Rückt vor auf 65.

Nr. 64: Hat dem Sicherheitshilfsdienst bei den Aufräumarbeiten erste Hilfe geleistet. Alle übrigen Mitspieler, die unter 84 liegen, zahlen 1 Pfg. in die Kasse.

Nr. 69: Wollte unbemerkt den Luftschutzraum verlassen. Zahlt als Strafe 3 Pfg. in die Kasse und setzt einmal mit würfeln aus.

Nr. 74: Frl. Stupsnas hat im Luftschutzraum ihr Glück gefunden. Als Verlobungsgeschenk erhält sie aus der Kasse 1 Pfg.

Nr. 81: Räumt dieses Feld wegen Einsturzgefahr. Zurück auf 68.

Nr. 89: Sorgt für gute Unterhaltung im Luftschutzraum. Darf nochmals würfeln.

Nr. 96: Hat vor Entwarnung den Luftschutzraum verlassen, ging auf die Straße und wurde von der Luftschutzpolizei erwischt. Strafe: Zurück auf 37.

Nr. 100: Entwarnung! Der Feind wurde durch die Flak abgeschossen (100 ist auszuwürfeln).

Die Kasse verteilt sich wie folgt: Bei 4 Mitspielern erhält der Sieger 2/3 und der Zweite 1/3 von der Kasse. Bei Mehr als 4 Mitspielern erhält der Sieger die Hälfte, der Zweite 2/3 und der Dritte den Rest. (...)¹⁷

¹⁷transkribiert nach einer Fotografie: z.V.g.v. Stadtmuseum Münster, IVNr.: DR-1144-2.

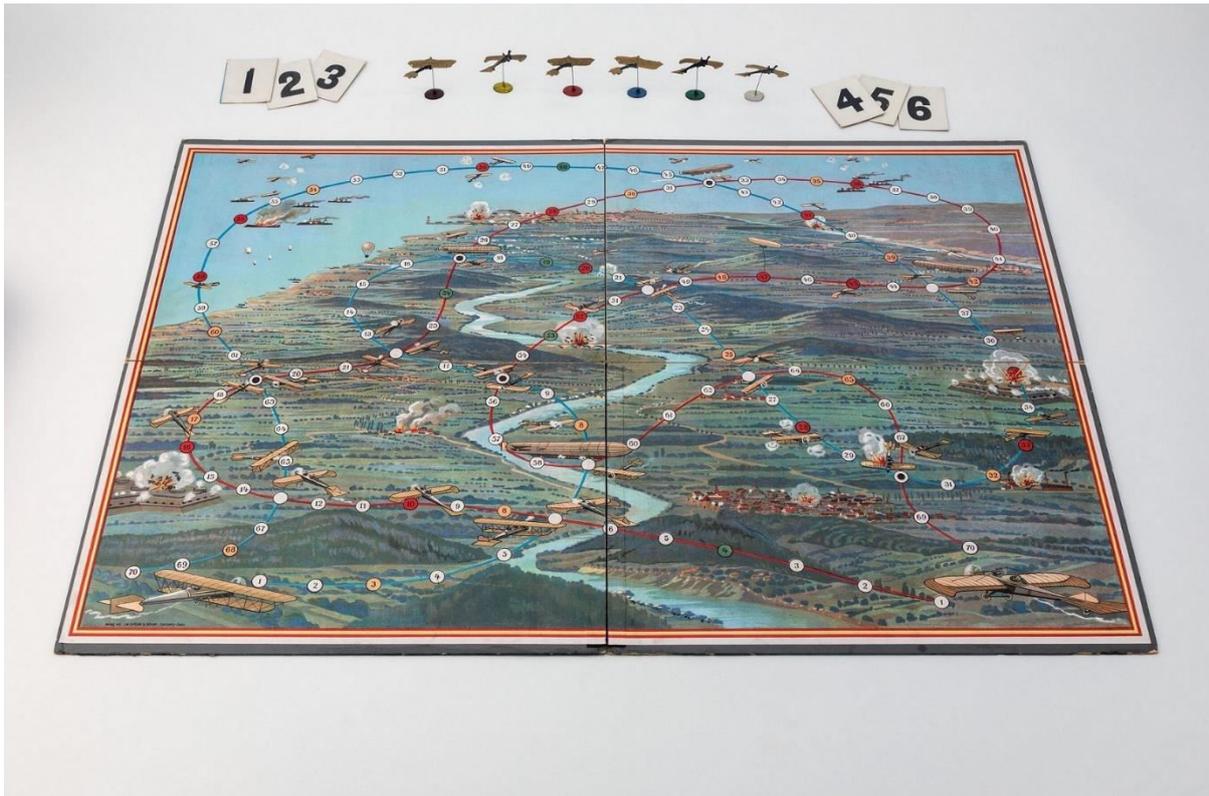


Abb. 22 | Der Luftkrieg

Würfelspiel, J. W. Spear & Söhne, Nürnberg-Doos, Deutsches Reich, Angaben variieren um 1914/16.

Transkript des Regelwerks

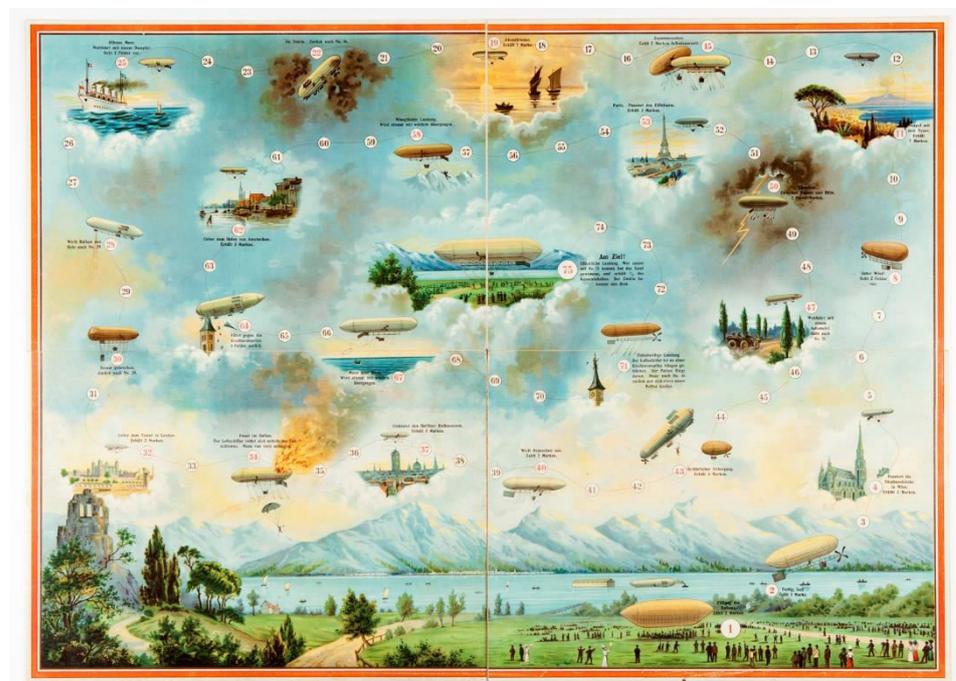
„Wer hätte nicht mit Bewundern und Staunen von den Heldentaten gehört, welche unsere tapferen Flieger während des großen Krieges vollbrachten! Wie sie in stolzem Fluge hoch über der feindlichen Stellung dahinschwebten, sie auskundschafteten und verderbenbringende Bomben herabwarfen oder wie sie in erbittertem Kampfe mit feindlichen Luftfahrzeugen diese aus schwindelnder Höhe herabschossen, wie sie aber auch manchmal nach treuester Pflichterfüllung ehrenvoll unterlagen! Von den Schwierigkeiten und Gefahren, welche unsere Flieger zu überwinden haben, von dem Ruhm und der Ehre, welche den Sieger erwarten, will Euch dieses Spiel ein Bild geben. Eine rote und eine blaue Partei, beide möglichst mit der gleichen Anzahl von Spielern, stehen sich im Kampfe gegenüber. Die rote Partei umkreist das Kampffeld auf der roten Linie, die blaue auf der blauen. Gewonnen hat die Partei, deren sämtliche Apparate zuerst unversehrt zum Ausstiegplatz Nr. 70

zurückkehren, oder auch derjenige Flieger, dem dies zuerst gelingt. Nachdem jeder Teilnehmer sein Flugzeug auf Nr. 1 der roten bzw. blauen Linie aufgestellt hat, beginnt der Älteste zu würfeln und rückt mit seinem Flugzeug so viele Punkte vor, als er Augen geworfen hat. Darauf folgt sein linker Nachbar u. s. w. Wer auf einen grünen Punkt kommt, darf stets auf den nächstfolgenden Kreuzungspunkt vorrücken. Von einem gelben Punkte aus muß man zum nächsten Kreuzungspunkt zurückkehren. Treffen sich auf einem solchen Kreuzungspunkt zwei einander feindliche Flieger, so findet stets ein Kampf statt, der durch Würfeln ausgetragen wird. Wer weniger würfelt, muß von vorne anfangen, wenn der Kampf auf einem weißen Punkte stattfindet(;) und aus dem Spiele ausscheiden, wenn er auf einem schwarzweißen Felde unterliegt. Trifft ein Flieger mit 2 Gegnern zusammen, so kämpft er zunächst mit dem zuerst dagewesenen und, wenn er Sieger bleibt, auch noch mit dem anderen. Wer auf einen roten Punkt kommt, hat die nachfolgenden Regeln zu beachten:

Blaue Linie: Nr. 20: Wirft Bomben auf ein feindliches Lager und rückt auf Nr. 22 vor. / Nr. 28: Rette sich (sic!) vor dem Feuer feindlicher Abwehrkanonen auf Nr. 22. / Nr. 33: Sprengt die Pulverfabrik in die Luft und darf sogleich auf Nr. 44 vorrücken. / Nr. 35: Bombardiert ein Fort und setzt zweimal mit Würfeln aus. / Nr. 41: Zerstört die Eisenbahnbrücke und darf noch einmal würfeln. / Nr. 50: Fliegt zur Aufklärung zurück nach Nr. 22. / Nr. 56: Versenkt ein feindliches Kriegsschiff und darf auf Nr. 62 vorrücken. / Nr. 58: Motordefekt! Muß auf das Wasser niedergehen und zur Ausbesserung des Schadens 2 mal mit Würfeln aussetzen.

Rote Linie: Nr. 10: Überfliegt das Gebirge und steigt sofort auf Nr. 22. / Nr. 16: Bombardiert ein Fort, darf noch einmal würfeln. / Nr. 28: Fliegt zur Beobachtung nochmals zurück auf Nr. 7. / Nr. 36: Bombardiert feindliches Geschwader und rückt auf Nr. 43 vor. / Nr. 45: Benzinmangel! Muß eine Notlandung vornehmen zur Ergänzung der Vorräte und wird zweimal beim Würfeln übergangen. / Nr. 47: Geht zwecks Abgabe einer wichtigen Meldung nieder und setzt einmal mit Würfeln aus. / Nr. 52: Sprengt die Brücke in die Luft und rückt auf Nr. 63.¹⁸

Bilder links: © Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH, IVNr.: F 2007/ 015 (Lizenz: CC BY-SA), <https://digitalesammlung.zeppelin-museum.de/details.php?item=112> (Stand: 23.12.2021).



Kontext | Abb 22a: Das lenkbare Luftschiff, Verlag Adolpho Sala, Berlin 1905-1915

Bild: © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 360.

¹⁸transkribiert nach einer Fotografie: Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH, IVNr.: F 2007/ 015, <https://digitalesammlung.zeppelin-museum.de/details.php?item=112> (Stand: 27.1.2022).



Abb. 23 | Kampf in den Lüften

Würfelspiel, O. & M. Hausser, Deutsches Reich, Ludwigsburg, um 1914.



Bilder: https://www.auktionshaus-loesch.de/loeschweb_120/sites_120/auktionen_120/militaria_53/auktion53_varia99000_3.html (Stand: 13.01.2022), Zuschnitt K. Rosenbichler; in einer Auktion von Wormser Auktionshaus Lösch, Worms-Pfeddersheim, versteigert am 3.3.2018 in der 53. Wormser Militaria-Auktion, Nummer: 99080.



**Abb. 24 | FAMOS Schießsport.
Das aktuellste Schießspiel für die Jugend.**

Geschicklichkeitsspiel, Stempelwarenfabrik Famos, Leipzig,
Deutsches Reich, um 1914.

Bild: © Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf.

Kontext | Abb 24a: Spielzeug-Karussell mit Zeppelin-Luftschiffen, vor 1914
© Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH, IVNr.: F 1990/ 033 (Licence: CC BY-SA).





Abb. 25 | Fallschirmjäger Spiel

Geschicklichkeitsspiel, Verlag unbekannt, vermutlich Deutsches Reich, 1930er-/1940er-Jahre.

Transkript des Regelwerks

„Unsere tapferen Fallschirmjäger, die in Feindesland vom Flugzeug aus mit Fallschirmen abspringen, haben besondere Aufgaben, welche von jedem einzelnen Mann mit großem Mut, schneller Entschlußkraft und höchster Einsatzbereitschaft ausgeführt werden. Das vorliegende Geschicklichkeitsspiel wird von Groß und Klein mit Interesse und Hingabe gern gespielt. Die beigegebenen Flugzeuge setzt man außerhalb des Spielkastens; sodann wird der kleine Fallschirmjäger auf das Schwanzende des Flugzeuges gesetzt und das Flugzeug vorn gekippt, so daß der Jäger mit elegantem Schwung aufs Spielfeld geschleudert wird. Natürlich versucht jeder Mitspieler nur große Treffer zu erzielen, was aber einige Übung erfordert. Es können sich zwei oder mehrere Personen beteiligen. Die Reihenfolge der Spieler wird durch Auslosung festgelegt. – Beispielsweise spielt man bis 500. Jeder Spieler spielt so lange, bis der Jäger kein Ziel findet, dann ist der nächste an der Reihe. Wer zuerst die 500 erreicht, ist Gewinner. Durch Kampf zum Sieg!“¹⁹

Bild oben: <https://www.the-saleroom.com/en-gb/auction-catalogues/candt-auctioneers/catalogue-id-srct10011/lot-c6756713-dacd-48b8-9236-a43e005cbf27#lotDetails> (Stand: 13.1.2022), versteigert von C & T Auctioneers, London am 2.10.2013.



Kontext | Abb 25a: Fallschirm-Absprung aus DO X, 1930er
© Landessammlungen NÖ, IVNr.: SZ-GES-H-4

¹⁹transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.antiktoystore.de/de/verkaufte-artikel/antikes-kinderspiel-fallschirmjaeger-spiel-d.r.g.m.-30er-ja> (Stand: 27.1.2022).

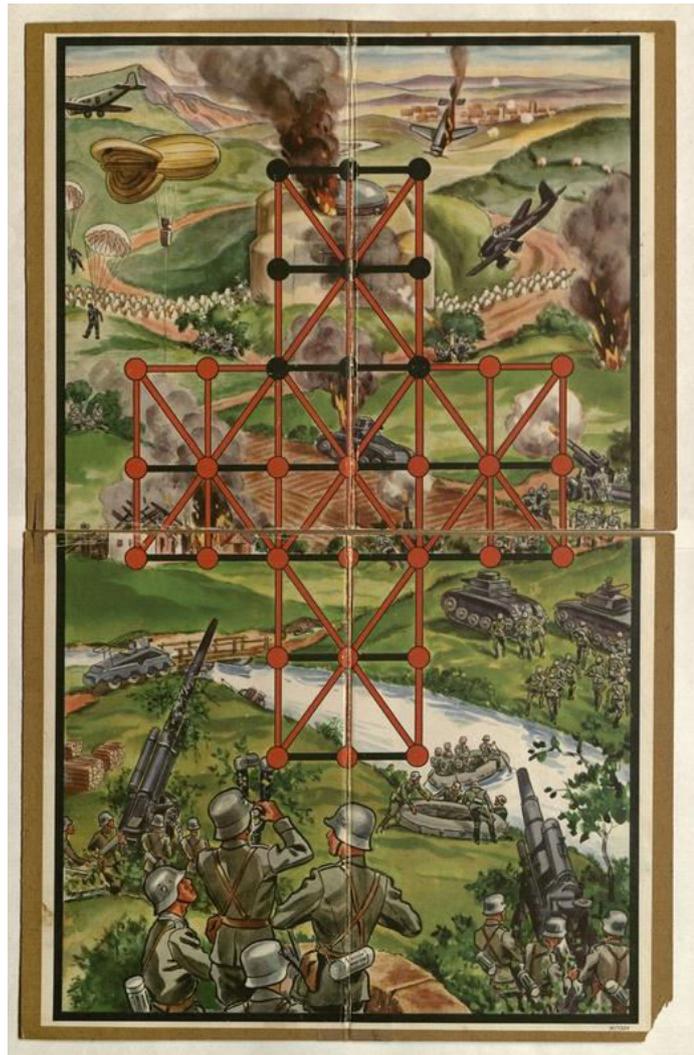


Abb. 26 | Sturmangriff

Belagerungsspiel, FSN Verlag,
Nürnberg, Deutsches Reich, 1941.

Transkript des Regelwerks (Auszug)

„Die Festung (...) muß von den Sturmtruppen vollkommen besetzt werden. Die Stürmenden werden auf den 24 roten Punkten außerhalb der Festung aufgestellt und dürfen nur auf den roten Linien, entweder vorwärts oder in schiefer Richtung gegen die Festung anrücken, immer nur um einen Schritt, dürfen aber niemals zurückgehen. Die Verteidiger der Festung können sich beliebig innerhalb der Festung auf schwarzen Punkten aufstellen und dürfen im Gegensatz zu den Angreifenden sich nach allen Seiten, auch auf den schwarzen Linien bewegen. Die Verteidiger dürfen und müssen wie beim Damespiel über jeden Stürmenden schlagen, hinter welchem sie einen Punkt offen finden und müssen dies nach allen Seiten fortsetzen, soweit hinter einem Stürmenden ein rotes Feld frei ist. Die auf diese Art und Weise übersprungenen Figuren werden vom Verteidiger herausgenommen. Nach und nach versuchen die Verteidiger möglichst viel Stürmende hinauszuschlagen, trachten aber unter allen Umständen sich selbst immer wieder in die Festung zurückziehen zu können. Die Stürmenden dürfen nicht schlagen, sondern trachten, sich möglichst geschlossen gegen die Festung zu bewegen. (...)“²⁰

Bild: © The United States Holocaust Memorial Museum Collection, Gift of Diane Mujica, IVNr.: 2013.72.1 a-ai, <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn50725> (Stand: 2.11.21).

²⁰transkribiert nach einer Fotografie: The United States Holocaust Memorial Museum Collection, IVNr.: 2013.72.1 a-ai, <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn50725> (Stand: 2.11.21).

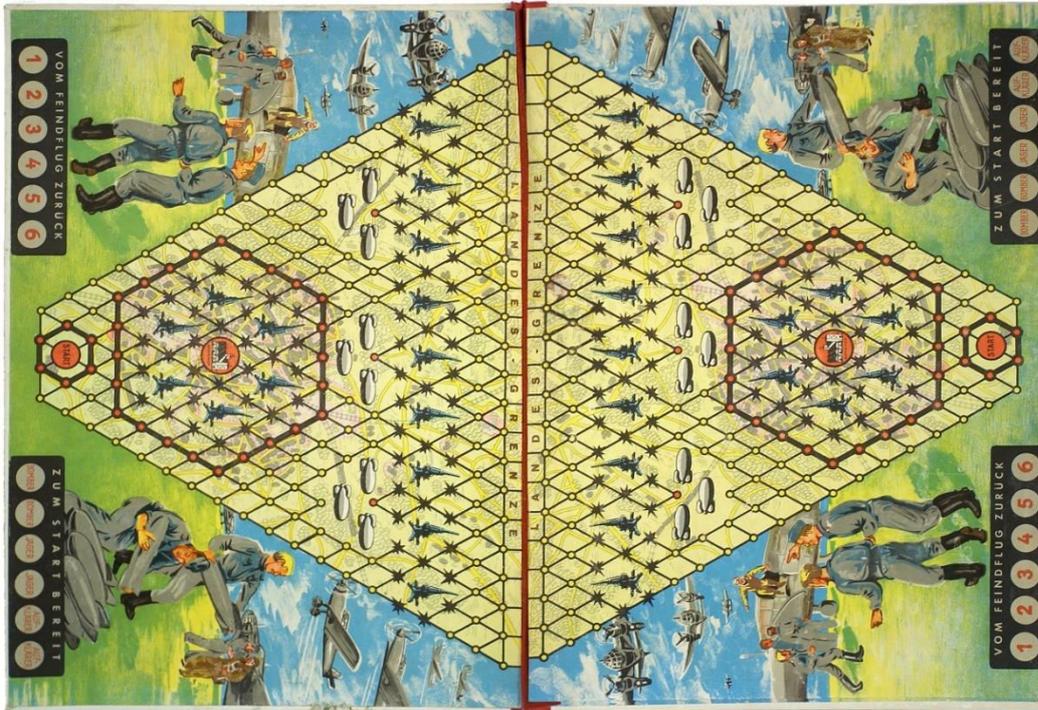


Abb. 27 | Flieger greifen an! Das unterhaltsame und belehrende Fliegerspiel

Taktikspiel, Verlag unbekannt, vermutlich Deutsches Reich, um 1940.

Transkript des Regelwerks (Auszug)

„(...) Der Spielplan stellt zwei gegnerische Länder dar. Hinter jeder Landesgrenze befinden sich die Flakstellungen und die Ballonsperren. Der Bahnhof der Stadt ist von einem Flaksperrkreis umgeben. Das Liniennetz gilt als Luftraum über den Ländern. (...) Gezogen wird auf dem schwarzen Netz des Spielfeldes von Schnittpunkt zu Schnittpunkt. (...)“

Bomber: Aufgabe – Gegnerischer Bahnhof ist zu bombardieren! Fluglinie – Hin zum gegnerischen Bahnhof und zurück zum eigenen Start. **Jäger:** Aufgabe – Der Feind ist überall zu stellen! Fluglinie – Vom Start in allen (sic) Richtungen über das ganze Spielfeld und zurück zum Start. **Aufklärer:** Aufgabe – Gegnerischer Startplatz ist anzufliegen! Fluglinie – Hin zum gegnerischen Start und zurück zum eigenen Start.

Die **Flaksperrre** ist durch springende (sic) Granaten angedeutet. Diese Punkte dürfen in Feindesland nur durchfliegen, aber nie besetzt werden. Muß ein Spieler einen solchen Punkt besetzen, so gilt sein Flugzeug als abgeschossen. Es scheidet aus dem Spiel aus. Solange sich ein feindliches Flugzeug im Luftraum des eigenen Landes aufhält, dürfen die Punkte der eigenen Flaksperrre nur durchfliegen, aber nicht besetzt werden. Kann ein Spieler in diesem Fall die eigene Flaksperrre nicht mit der gewürfelten Augenzahl durchfliegen, so muß er vor der eigenen Flaksperrre warten, bis er eine geeignete Augenzahl gewürfelt hat. Die **Ballonsperre** bildet Fallen. Wer mit Bomber oder Aufklärer hineingerät, kann nicht zurück. Das Flugzeug gilt als verloren. Die Spielfigur scheidet aus. Die Punkte des großen und des kleinen **Sechseckes** um Bahnhof und Start und die Punkte innerhalb dieser beiden Sechsecke dürfen auch von Bomber und Aufklärer nach allen Richtungen durchfliegen werden. (...)“²¹

Bild: © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.

²¹transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.antiktoystore.de/de/verkaufte-artikel/seltenes-militaerspiel-2.-wk-flieger-greifen-30er-jahre> (Stand: 27.1.2022).



Abb. 28 | Get those Japs!

Pfeilspiel, Faithorn Co., Chicago, USA, um 1942.

Bild: © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.

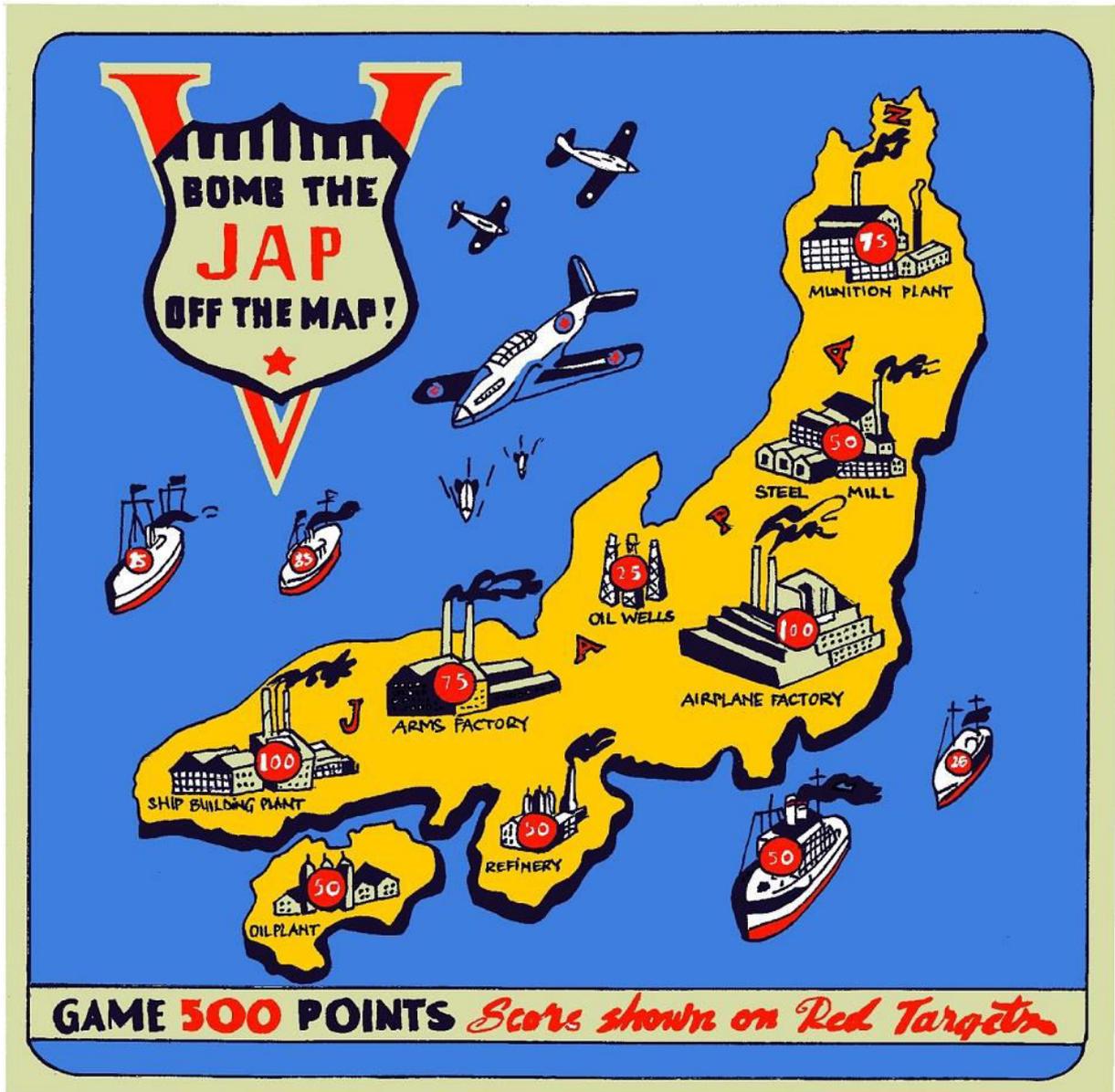


Abb. 29 | Bomb the Jap off the Map!

Pfeilspiel, Faithorn Co., Chicago, USA, 1940er-Jahre.

Bild: © Illustration Katharina Rosenbichler 2022.



Abb. 30 | Bombs Away! The Game of Thrills

Geschicklichkeitsspiel, Toy Creations Inc.,
New York, USA, um 1943.



Bilder: <https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/221895/WORLD-WAR-II-BOMBS-AWAY-WEAGLE-BOMBSIGHT-BOXED-GAME> (3.1.2022), versteigert bei Hake's Auction, Auktion Nummer 224, Teil 1, als Objekt 894, am 10.7.2018.



Abb. 31 | Atomic Bomb

Geschicklichkeitsspiel, The A. C. Gilbert Company, New Haven/Connecticut, USA, 1945.

Transkript des Regelwerks

„Good for nerves. A very entertaining game that may be played by one or more persons, each using a separate game. The object of the game is to drop the bombs (red capsules) on the towns Nagasaki and Hiroshima and make the bombs stand up straight in the holes.“²²

Bild: © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.

²²transkribiert nach einer Fotografie: <https://www.atomictourism.us/2019/12/23/gilbert-problem-puzzles-atomic-bomb/> (Stand: 27.1.2022).

Abbildungsverzeichnis

- Einbände** | © Katharina Rosenbichler (Illustration).
- Abb. 1** | © Katharina Rosenbichler (Illustration).
- Abb. 1a** | © The United States Holocaust Memorial Museum Collection, Gift of Cynthia Kauffman, IVNr.: 2012.176.1, <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn45698> (19.1.2022).
- Abb. 1b** | Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2016, S. 202 (© Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande).
- Abb. 2** | Willy Mertens, veröffentlicht 14.11.2011, in: <https://boardgamegeek.com/image/1150537/bomber-uber-england> (8.1.2022).
- Abb. 3** | © Katharina Rosenbichler (Illustration).
- Abb. 4** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.
- Abb. 5** | © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 6364.
- Abb. 6** | <https://fgut.wordpress.com/zeitdokumente/heimatfront/brettspiele/> (8.1.2022).
- Abb. 7** | www.invaluable.com/auction-lot/wwii-adler-luftkampfspiel-german-eagle-air-battle-604-c-c1e43d1a0f# (8.1.2022), in einer Auktion von Mullocks Specialist Auctioneers, Ludlow (UK) am 16.10.2018.
- Abb. 8** | © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 6368.
- Abb. 8a** | © Imperial War Museums, IWM CH 1527, Foto: Bertrand John Henry Daventry (IWM Non-commercial Licence), <https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/205209977> (7.2.2022).
- Abb. 9** | © Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf.
- Abb. 10** | © Victoria and Albert Museum, London, IVNr.: MISC.182-1978 (non-commercial research use), <https://collections.vam.ac.uk/item/O26367/aviation-the-aerial-tactics-game-board-game-h-p-gibson/> (Stand: 1.3.2022).
- Abb. 11** | <https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/67265/WWII-SPOT-A-PLANE-GAME> (8.1.2022), in einer Auktion bei Hakes, Auktion Nr. 204 – Teil 1, Item 1433, am 9.11.2011.
- Abb. 12** | © Canadian War Museum, IVNr.: 19930075-001 (non-commercial research use), <https://www.warmuseum.ca/collections/artifact/1052858> (Stand: 1.3.2022).
- Abb. 13** | <https://www.invaluable.com/auction-lot/wwii-german-board-game-%27stukas-greifen-an-include-408-c-38d4187875> (10.1.2022), in einer Auktion bei Mullocks Specialist Auctioneers, Ludlow (UK) am 18.10.2016.
- Abb. 14** | © Imperial War Museums, IWM EPH 4080 (IWM Non-commercial Licence), <https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/30083618> (19.1.2022).
- Abb. 15** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.

- Abb. 16** | David Patterson, veröffentlicht 4.10.2016, in:
www.boardgamegeek.com/image/3202005/bomber-command (8.1.2022).
- Abb. 17** | © Museums Victoria, IVNr.: Item SH 910486 (Lizenz CC BY (4.0. International)),
<https://collections.museumsvictoria.com.au/items/257608> (10.1.2022).
- Abb. 18** | © Museums Victoria, Foto: Rodney Start, IVNr.: SH 910488, (Lizenz CC BY (4.0. International)),
<https://collections.museumsvictoria.com.au/items/258093> (10.1.2022).
- Abb. 19** | © Spielzeugmuseum Nürnberg, IVNr.: 1997.50.
- Abb. 20** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.
- Abb. 20a** | Willy Mertens, veröffentlicht 31.10.2014, in:
<https://boardgamegeek.com/image/2290648/aerial-attack> (10.1.2022).
- Abb. 21** | © Stadtmuseum Münster, Foto: Stadtmuseum Münster, IVNr.: DR-1144-2.
- Abb. 22** | © Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH, IVNr.: F 2007/ 015 (Lizenz CC BY-SA),
<https://digitalesammlung.zeppelin-museum.de/details.php?item=112> (23.12.2021).
- Abb. 22a** | © Schweizer Spielmuseum, IVNr.: MSJ 360.
- Abb. 23** | https://www.auktionshaus-loesch.de/loeschweb_120/sites_120/auktionen_120/militaria_53/auktion53_varia99000_3.html (13.1.2022), Zugschnitt Rosenbichler; in eine Auktion von Wormser Auktionshaus Lösch, Worms-Pfeddersheim, versteigert am 3.3.2018 in der 53. Wormser Militaria-Auktion, Nummer: 99080.
- Abb. 23a** | Richard Overly: *Der Bombenkrieg. Europa 1939 bis 1945*, Rowohlt Verlag, Berlin 2014, S. 44.
- Abb. 24** | © Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf.
- Abb. 24a** | © Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH, IVNr.: F 1990/ 033 (Lizenz CC BY-SA),
<http://www.digitalesammlung.zeppelin-museum.de/details.php?item=101> (1.3.2022).
- Abb. 25** | <https://www.the-saleroom.com/en-gb/auction-catalogues/candt-auctioneers/catalogue-id-srct10011/lot-c6756713-dacd-48b8-9236-a43e005cbf27#lotDetails> (13.1.2022), versteigert von C & T Auctioneers, London am 2.10.2013.
- Abb. 25a** | © Landessammlungen NÖ, IVNr.: SZ-GES-H-4, <https://www.online.landessammlungen-noe.at/objects/29565/fallschirmspiel?ctx=4e20bd0e21053a63770a14eaa0e5f53b0bf7b514&idx=0> (1.3.2022).
- Abb. 26** | © The United States Holocaust Memorial Museum Collection, Gift of Diane Mujica, IVNr.: 2013.72.1 a-ai, <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn50725> (2.11.21).
- Abb. 27** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.
- Abb. 28** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.

- Abb. 29** | © Katharina Rosenbichler (Illustration).
- Abb. 30** | <https://www.hakes.com/Auction/ItemDetail/221895/WORLD-WAR-II-BOMBS-AWAY-WEAGLE-BOMBSIGHT-BOXED-GAME> (3.1.2022), versteigert bei Hake's Auction, Auktion Nummer 224, Teil 1, als Objekt 894, am 10.7.2018.
- Abb. 31** | © Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande.
- Abb. 31a, b** | © The United States Holocaust Memorial Museum Collection, Gift of Cynthia Kauffman, IVNr.: 2012.176.1, <https://collections.ushmm.org/search/catalog/irn45698> (19.1.2022).
- Abb. 31c** | <https://www.antiktoystore.de/de/kinderspiele-baukaesten/aufstellspiel-bombardement-luettich-modell-1915-raritaet-festungs-schiessspiel> (1.2.2022), verkauft von Antik Toy Store, Plauen, Nummer: 15191; Zuschnitt: Rosenbichler.
- Selbstversuch** | © Katharina Rosenbichler (inklusive Doppelseite aus: Strouhal 2016, S. 246-247).

Dank

nach dem Prinzip der Komplexitätsreduktion des Spiels

für alle Pässe und Rückpässe – und die Ermutigung zum Zweifel

Helmut Lethen

für Ernst und Nichternst – also, für alles.

Gregor

für die Baustellen im *Palast von Alhambra* und die Zeit im *Café International*

Mama, Papa & Viki

für den gemeinsamen Weg vom Start bis zum Ziel

Stefanie Rasouli | Victoria Windtner | Nina Rannharter | Martina Hobik
Edith Rosenbichler

für Einblicke in Spielkartons und Spielregeln

Sammlung Gejus van Diggele, Niederlande | Guntram Turkowski, Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf | Felix Banzhaf & Jürgen Bleibler, Zeppelin Museum Friedrichshafen | Regine Schiel, Stadtmuseum Münster | Alexandra Leitzinger, Landessammlungen Niederösterreich | Ulrich Schädler, Schweizer Spielmuseum | Urs Latus, Spielzeugmuseum Nürnberg | Ernst Strouhal

Doppelter Dank für die Unterstützung bei der Arbeit an der Form (Korrekturen & Layout)

Helmut Lethen, Gregor Göttfert, Manuela & Peter Rosenbichler, Martina Hobik



CC BY-NC-ND 4.0 International
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 4.0 International