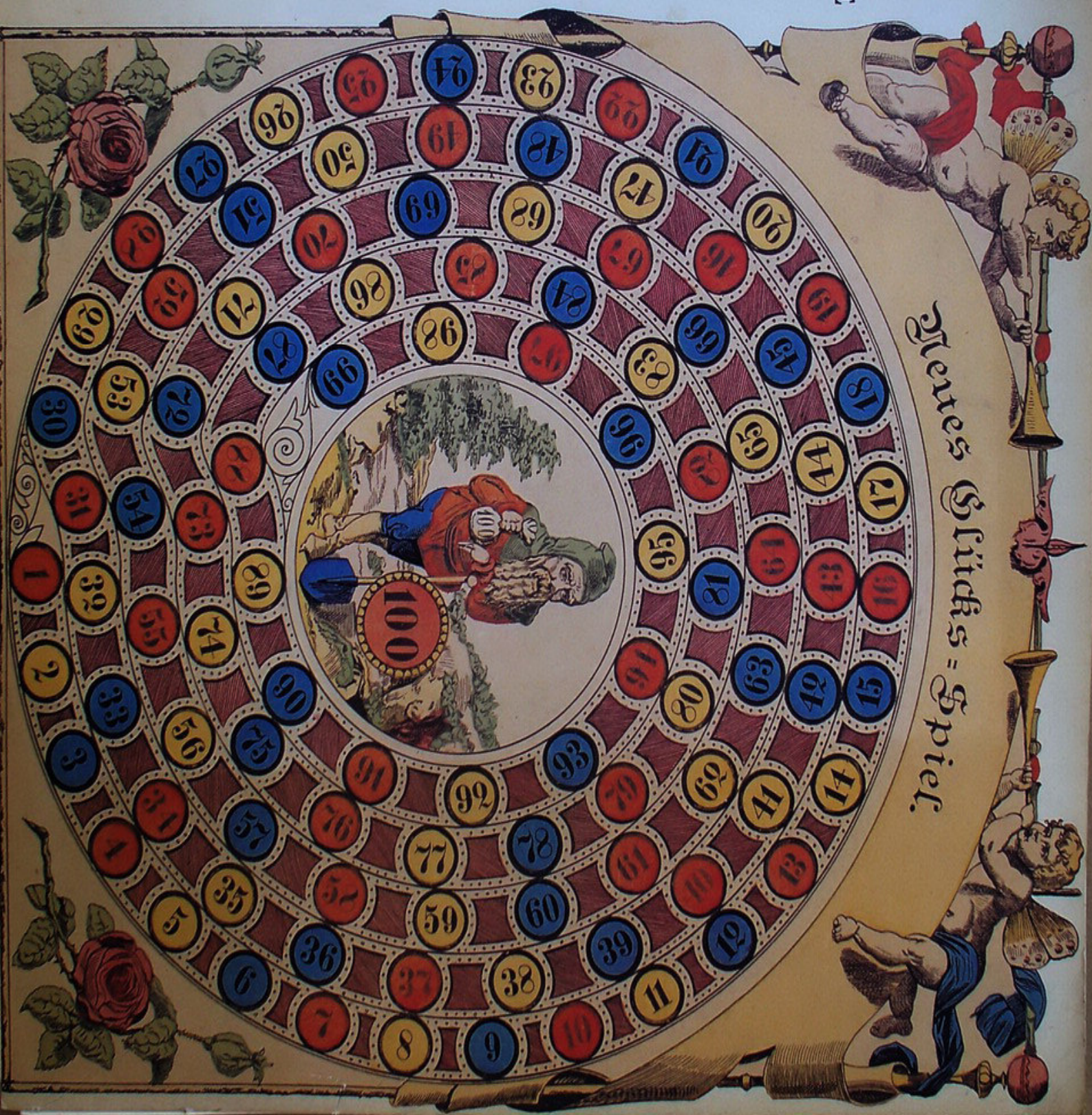


WER
SPIELT MIT?
GESELLSCHAFTSSPIELE
AUF BILDERBOGEN

Meeres Glücks-Spiel.



MUSEUM FÜR
DEUTSCHE VOLKSKUNDE
BERLIN

Theodor Kohlmann

WER SPIELT MIT?

Gesellschaftsspiele auf Bilderbogen

Museum für Deutsche Volkskunde · Berlin

STAATLICHE MUSEEN PREUSSISCHER KULTURBESITZ

© 1978 Museum für Deutsche Volkskunde, Berlin
Staatliche Museen Preussischer Kulturbesitz
1. und 2. Tausend
Fotos: Irs Papadopoulos
Druck: Carl Kühn & Söhne, Berlin

Einführung

Die vorliegende Mappe mit Nachdrucken von zwölf Bilderbogen mit Gesellschaftsspielen erscheint aus Anlaß der gleichnamigen Ausstellung des Museums für Deutsche Volkskunde vom 26. November 1977 bis zum 5. Februar 1978. Es wird hiermit die Herausgabe von Nachdrucken aus der graphischen Sammlung des Museums fortgesetzt, die vor einem Jahr mit der Mappe „Das Puppentheater, ein Spielzeug für jung und alt“ begonnen wurde, an die sich im Frühjahr 1977 die Mappe „Rosen, Tulpen, Nelken...“ Stickvorlagen des 19. Jahrhunderts aus Deutschland und Österreich“ anschloß. Die Form der Reproduktion im Originalformat der graphischen Blätter wurde nicht zuletzt deshalb gewählt, weil dadurch die Möglichkeit der praktischen Verwendung der Bilderbogen und Stickvorlagen gegeben ist. Aus Museumsobjekten werden auf diese Weise wieder Dinge des täglichen Gebrauchs. Sicherlich hatten die Spielebogen, Puppentheaterbogen und Stickvorlagen zu ihrer Entstehungszeit eine andere Funktion und einen anderen Stellenwert im gesellschaftlichen Umfeld als heute. Die Käufer und Benutzer der Nachdrucke werden im direkten Umgang mit den kulturhistorischen Objekten sicher einen leichteren Zugang zur Einsicht in kulturelle und gesellschaftliche Veränderungen finden. So sollen auch diejenigen, die unserer Aufforderung „Wer spielt mit?“ nachkommen, neben dem Vergnügen an der Sache auch das Nachdenken über die Sache nicht vergessen.

Zur Bilderbogensammlung

Als 1975 der Bericht über die Neuerwerbungen des Museums von 1959 bis 1974 unter dem Titel „Lebendiges Gestein“ erschien, umfaßte die Bilderbogensammlung etwa 2500 Blätter. Inzwischen ist der Bestand auf über 4000 Bogen gestiegen. Die Neuerwerbungen brachten Ergänzungen zu allen Themenbereichen, mit denen sich die Bilderbogenverleger befaßten. Gezielte Ankäufe erfolgten außer im Bereich der Puppentheaterbogen auch bei den Spielbilderbogen, so daß jetzt 56 Bilderbogen mit Gesellschaftsspielen vorhanden sind, die in der Ausstellung und im Katalog durch 25 weitere Bogen aus der dem Museum verbundenen Sammlung von Frau Gertrud Weinhold „Das Evangelium in den Wohnungen der Völker“ ergänzt werden konnten. Zum Altbestand der Bilderbogen aus der Zeit vor 1945 gehören lediglich 8 Neuprinner Bogen der Firma Oehmigke & Riemschneider. Mit 56 bzw. 81 Blättern ist der Bestand an Gesellschaftsspielen auf Bilderbogen nicht gerade umfangreich, aber doch repräsentativ. Bei der Vielfalt der Funktionskategorien der Bilderbogen können auf die einzelnen Funktionsbereiche verständlicherweise nur relativ geringe Häufigkeiten entfallen. Die Spielebogen gehören zu einer größeren Gruppe von Bilderbogen, die vorwiegend von Kindern, daneben aber auch von Erwachsenen, zur aktiven Benutzung vorgesehen waren. Neben den schon erwähnten Puppentheaterbogen gehören dazu zahlreiche Bogen mit Märchen und Geschichten zum Vorlesen und Anschauen, Ausschnidebogen mit Ankleidepuppen oder Papiersoldaten,

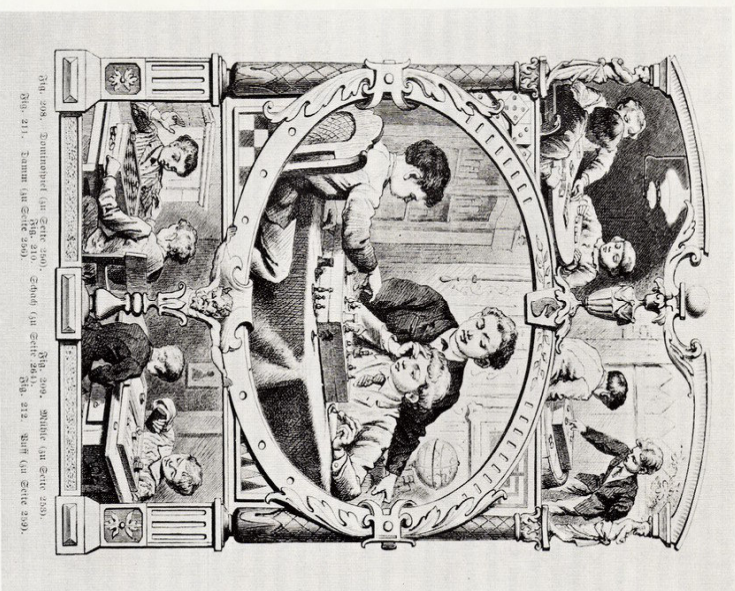


Abb. 1: Kinder beim Brettspiel, Holzschnitt, 1877 (aus Wagner: Illustriertes Spielbuch für Kinder)

mit Hampelmännchen oder allerlei Getier, Modellierbogen für Krippen, Bungen, Vögel, Schiffe und vielerlei anderen Dingen, Orientbilder, Tuschbogen zum Ausmalen, Guckkastenbilder, Deisenbogen mit Bildchen und Spitzchen für die Poststempel und die sogenannten Fibellassen, mit denen die Schulleiste eingebunden wurden.

Die Bilderbogenverlage

Spielebogen gehörten bei den meisten Bilderbogenfirmen des 19. Jahrhunderts zum Verlagsprogramm. Sie fehlen allerdings z. B. bei den Münchener Bilderbogen von Braun & Schneider und den Deutschen Bilderbogen von Gustav Weise in Stuttgart.

In der Technik des Holzschnitts sind, abgesehen von einigen Bogen aus Holland, Frankreich und Spanien der Sammlung Weinhold, nur das Affenspiel von Krogmann in Hamburg (Nr. 14) und das Post- und Reisespiel aus Halle (Nr. 25) hergestellt. In Halle wurde wie bei Krogmann noch der traditionelle Holzschnitt angewendet als andere Verlage schon zur Lithographie übergegangen waren.

Zu den älteren Bogen im Rahmen der Museumsammlung gehören auch die als Radierungen gedruckten Spiele. Sie entstanden in den ersten Jahrzehnten des 19. Jahrhunderts in Nürnberg bei Endter (Nr. 35), Schwarz (Nr. 54) und Remer (Nr. 1, 15, 37), bei Clevé in Leipzig (Nr. 53) und bei Eder in Wien (Nr. 52). Gegenüber dem Holzschnitt sind die Radierungen wegen der aufwendigen Herstellungstechnik als „bessere“ Bogen anzusehen.

Die meisten Verlage produzierten ihre Bilderbogen seit etwa 1825/30 als Lithographien, zuerst schablonenkolortiert und in der Spätzeit des Bilderbogens um 1900 als Farblithographien von mehreren Steinen. Entsprechend dem umfangreichen Verlagsprogramm von je etwa 10 000 verschiedenen Nummern bei den beiden Neuprinner Firmen

Gustav Kühn (lithographische Bilderbogen seit 1825) und Oehmigke & Riemschneider (gegründet 1831, Bilderbogen seit 1835) sind Spiele aus Neuprinner am häufigsten vertreten. Das Museum besitzt 19 Spielebogen von Gustav Kühn und 23 von Oehmigke & Riemschneider. Von Gustav Kühn sind aus der Zeit vor 1835 bis 1925 insgesamt 139 Spielebogen nachweisbar, auf denen meist Würfelspiele wie das Gans-, Affen-, Jagd-, Reise- oder Eisenbahnspiel zu finden sind, dazu Lotterien, das Glosse- und Hammerspiel, Verwandlungsfiguren und scherzhafte Glückszettelkarten. Bei Oehmigke & Riemschneider, dessen Gesamtproduktion bisher noch nicht untersucht wurde, sind sicher ebenso viele, im Inhalt ähnliche Spiele erschienen wie bei Gustav Kühn.

Nicht ganz so umfangreich war das Verlagsprogramm der Magdeburger Firma Robrah & Co., die von 1823 bis 1928 Bilderbogen produzierte und sich dabei seit 1856 besonders an den Neuprinner Bogen orientierte. Fünf der Spielebogen stammen aus Magdeburg (Nr. 18, 26, 49, 58, 62). In Magdeburg, Papiersorte und Stil den Neuprinner Bogen verwandt sind auch die Einzugsstücke von Fechner in Guben (Nr. 57) und Schwaiger in Dresden (Nr. 17, 33), der zum Teil Neuprinner Bilderbogen mit denselben Bogennummern wie Kühn mit eigener Verlagsadresse herausbrachte.

Ein Reisespiel mit Robinsons Abenteuer stammt aus der „Bilderbogenfabrik von Georg Zander in Sulz“ (Nr. 31). Dieser Verlag wurde in der Bilderbogenliteratur bisher noch nicht genannt.

In der Lithographie und der Kolortierung gegenüber den meisten Neuprinner Blättern sorgfältiger gearbeitete Bilderbogen brachte die 1828 in Berlin gegründete Firma Winkelmann & Söhne heraus (Nr. 8, 76, 77). J. F. Schreiber in Eßlingen, der besonders durch seine Bilderbogen für das Puppentheater bekannt ist, produzierte seine Bogen ab etwa 1880/90 fast ausschließlich als Farblithographien. In dem Verkaufsangebot der Berliner Papierhandlung G. Hornath sind auch „Schreiber'sche Spiele auf Karten“, der Bogen zu 0,15 Mark, verzeichnet:

- 1003 Glücksvogel 1018 Es fliegt – es fliegt
- 1004 Fuchslang 1053 Zahlen-Domino
- 1005 Wettemen: 1054 Bilder-Domino
- Reiter und Radfahrer 1055 Dannebrett
- 1008 Mann im Mond 1056 Schachfiguren
- 1010 Lustiges Kartenspiel 1057 Mühlezeilen
- 1011 Der Apfelbaum 1058 Das Gänsepiel (Nr. 5)
- 1014 Der Schatzgraben 1059 Das Belagerungsspiel
- 1016 Der Riese und der Zwerg 1151 Kubusspiel
- 1017 Der Laubfrosch und die Flinge

Im Anschluß an die Spiele von Schreiber werden auch „Scholz'sche Spiele auf Karten“, der Bogen zu 0,10 Mark, aufgeführt. Von dieser Firma, die wie Schreiber zahlreiche Puppentheaterbogen herausgegeben hat, besitzt das Museum bisher noch keinen Spielebogen.

- 190 Affenspiel 193 Belagerungsspiel
 - 191 Gänsepiel 194 Neues Reisespiel
 - 192 Pfleremmen 195 Automobilenrennen
- Die Bogen sind auf der Rückseite mit dem Mühlezeichen bedruckt. Auch andere Verlage, die Spielebogen herausgebracht haben, sind in der Museumsammlung bisher nicht vertreten. Zu nennen ist hier etwa C. Burckardts Nachf. in Weidenburg. Der Gesamtverlagskatalog des deutschen Buchhandels von 1881 nennt unter den Rubriken „Spiele in gross Format mit Golddruck, pro 100 Stück 12 M.“, „Feine Bilderbogen, coloriert mit Golddruck“ und „Ordinaire Bilder, coloriert“ die gängigen Spiele, und zwar das Gänsepiel, Eisenbahnspiel, Postspiel, Tiergartenspiel, Glückszettelkarten und verschiedene Lotterienblätter.

Graphische Spielafeln

Der Katalog enthält einige Spiele, die nur bedingt als Bilderbogen zu bezeichnen sind. Sie entsprechen den Bilderbogen zwar im Format, unterscheiden sich aber in der Aufmachung. So ist z. B. das Würfel-spiel „Extrafahrt nach Berlin“ (Nr. 24) der Haselberg'schen Verlagsbuchhandlung in Berlin schon vom Verlag auf eine Unterlage auf-

gezogen und gefaltet sowie in einem illustrierten Umschlag verpackt in den Handel gebracht worden. Die Gebrauchsanweisung liegt als Falblatt bei. Bei den Bilderbogen findet sich die Spielanleitung auf dem Spielplan selbst. Das Aufziehen auf Karton oder Leinwand, eventuell auch das Ausschneiden von Spielfiguren oder -steinen erfolgte durch den Käufer und Spieler selbst.

Auch zu dem Post- und Reisespiel von Winckelmann & Söhne (Nr. 23) ist ein vom Verlag hergestellter Pappschuber vorhanden. Das Spiel trägt keine Verlagsnummern, wie es bei den Bilderbogenserien üblich ist. Außerhalb der Bilderbogenreihe stand bei Winckelmann & Söhne auch das von Theodor Hosemann lithographierte Würfelspiel „Das Gastmahl“ (Abb. 2), von dem mehrere Varianten bekannt sind. Es ist also mehrmals neu auf den Stein gezeichnet worden und muß sich großer Beliebtheit erfreut haben.

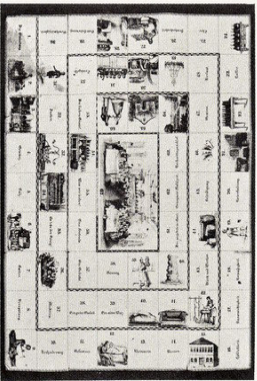


Abb. 2: „Das Gastmahl“, Lithographie von Theodor Hosemann, um 1835 (Slg. Buchholz, Berlin)

Das Laufspiel „Der Freundschaftsbund“ (Nr. 39) war ebenfalls „mit einer Rätsel- und Plünderkarte und besonderer Gebrauchsanweisung“ versehen und schließlich fehlt auch bei dem Belagerungsspiel von P. J. Döring in Frankfurt/M. (Nr. 40) die aufgedruckte Spielanleitung, ohne daß das Spiel allgemein bekannt oder von sich aus verständlich wäre.

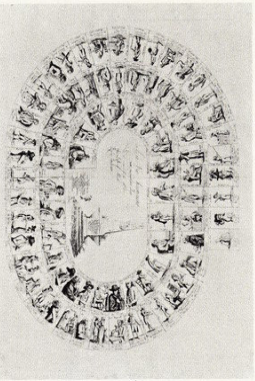


Abb. 3: „Das menschliche Leben“, Kupferstich, um 1790 (MDV Kat. Nr. 36 B 3)

Der Unterschied zwischen graphischer Spielfeld- und Bilderbogen wird noch deutlicher, wenn die Spielfeld- auch im Format von der Bogengröße abweichen. Alle diese Spielfeld- und außerhalb einer Bilderbogenreihe von vielen Verlagen herausgegeben worden. Als Beispiel kann das nicht in den Katalog aufgenommene Würfelspiel „Das menschliche Leben“ (Abb. 3) dienen, das auf einem Bogen von 43 mal 57,5 cm in 84 Feldern qualitativ hochwertige Kupferstiche mit Figuren, die das menschliche Leben in seinen verschiedenen Entwicklungsstufen und verschiedene menschliche Charaktere vorstellen. Simon Schnopp & Co., Berlin, vor allem als Verleger von Landkarten bekannt, hat das Spiel um 1790 herausgebracht. Der Bogen des Museums unterscheidet sich von anderen bekannten Beispielen durch das Mittelteil Nr. 84, das hier ein Denkmal für Georg Heinrich Butzau trägt, der 1771 für den polnischen König Stanislaus Augustus den Opfertod starb, während sonst dieses Denkmal dem 1785 bei einem Rettungsversuch in der Oder ertrunkenen Herzog Leopold von Braun-

schweig gewidmet ist. Daß dieses Spiel unter den Erzeugnissen der Firma kein Einzelfall war, belegt eine Anzeige vom 19. 12. 1816 in der Berliner Vossischen Zeitung, durch die ein „Historisch-kriegerisches Würfelspiel zum Andenken der Vergangenheit, mit 33 Vorstellungen aus dem Leben Bonapartes von Moskau bis St. Helena“ angeboten wird, „illuminirt 20 Gr., schwarz 10 Gr. Cour, nebst einer Beschreibung“. Überhaupt sind die Anzeigen, und zwar jeweils um die Welterkämpfung, eine Fundgrube für diejenigen, der sich intensiver mit älteren Spielen befassen möchte. Die Berliner Firmen C. A. Stühr, L. W. Wittich, C. G. Lüdert, Friedrich Wilhelm Schmidt junior Erbe und C. F. Amdang bieten in der Vossischen Zeitung ihre eigenen oder auch fremde Erzeugnisse an. So brachte C. F. Amdang, in dessen Verlag auch zahlreiche jugendliche erschienen, 1815 das Würfelspiel „Ein Tag in Berlin“ heraus, auf dem 51 Berlinansichten, gezeichnet von S. Sachs, königlichem Oberhofbaumeister, zu einem unterhaltenden Würfelspiel zusammengestellt sind. Das Berlin-Museum besitzt ein Exemplar und dazu ein Gegenstück „Ein Tag in Potsdam“. Der Faksimiledruck eines umfangreichen Spieleangebots dieser Firma von 1819 findet sich in der Zeitschrift „Marginalien“ von 1966.

Eine besonders umfangreiche Anzeige ließ die Kunsthandlung C. A. Stühr am 21. 12. 1816 in der Vossischen Zeitung veröffentlichen. Es handelt sich bei diesen Spielen ausschließlich um Erzeugnisse des Leipziger Industrie-Comptoirs. Im einzelnen werden folgende Spiele aufgeführt: Das neue Gänsepiel, 32 Karten, 3 Würfel und 1 col. Spielplan; Katze fängt Mäuse, ganz neue verbesserte Auflage; Wallfahrt nach Hymens Altar, Würfelspiel, 22 illuminierte Karten und 1 illuminiertes Spielplan; Diebstahl in Krähwinkel, von C. G. H. Geißler, nach dem bekannten Aummannspiel und Kotzebues Kleinstädten bearbeitet; Der Wirth und seine Gäste, 6 col. Karten, 1 col. Spielplan, 3 Würfel, von Fr. Zuckschwerdt; Würfelspiel, 1 illuminierte Karte, 3 Würfel; Das englische Wettrennen, 1 illuminierte Karte, 1 Spielbrett und 24 Steine; M. A. Bernin; Viktoria, 6 Würfel, 2 Spiel-Kegel, 1 illuminierte Karte, Tugend und Laster, 50 illuminierte Karten, Sprichwörter, 24 illuminierte Karten; Seewesen, 1 illuminierte Karte, Deutsches Ritterspiel, 1 illuminierte Karte, 4. Auflage; Raubgraf, 1 illuminierte Karte, 300 Karten; Labyrinth, 1 illuminierte Karte, 12 männliche und 12 weibliche illuminierte Porträts, „die durch eine leichte Zusammenfassung in 3456 unter sich verschiedene Portraits umgewandelt werden können“; Das Amorettspiel, 5 Karten, 8 Würfel, „als eine Verbesserung des Totenkopfs- und Kanonenspiels“. Bei C. A. Stühr selbst erschien „Die Ankunft im Olymp, Würfelspiel“ (Anzeige vom 21. 12. 1815).

Die Beispiele aus der Vossischen Zeitung belegen die Vielfalt und Verschiedenartigkeit der Gesellschaftsspiele im beginnenden 19. Jahrhundert. Zahlreiche weitere Spiele ließen sich aus dem Artikel „Spiel-Gesellschafts“ im 157. Band von Dr. Johann Georg Krünitz's ökonomisch-technologische Encyclopädie (Berlin 1833) anführen. Im Zusammenhang mit den Spielen auf Bilderbogen ist der allgemeine Hintergrund wichtig und die offensichtliche Vermehrung des Spieleangebots. Erst dadurch wird verständlich, daß Spiele im 19. Jahrhundert auch verstärkt auf den einfachen Bilderbogen erschienen.

Die Spiele

Die Spiele der Bilderbogen spiegeln die Reichhaltigkeit des allgemei-

nen Spieleangebots nicht vollständig wider. Vielmehr erscheinen auf den Bilderbogen immer wieder die gängigen Spiele mit meist einfachen Spielregeln. Bei geringen Preisen und hohen Auflagen konnten sich die Bilderbogenverlage keine Experimente und Spielereien leisten, die leicht zu Ladehütern hätten führen können.

So sind 45 der 81 Spielebogen einfache **Laufsplele**, bei denen jeder Mitspieler eine Spielfigur erhält, die er durch glückliches Würfeln als erster ins Ziel zu bringen hofft, wobei bestimmte Felder des Plans Vor- oder Nachteile mit sich bringen. Alle diese Spiele sind reine Glücksspiele, da bei nur einer Spielfigur keine Möglichkeit zum Tak-

tieren gegeben ist. Am bekanntesten und in Europa am ältesten ist das **Gänsepiel** (Nr. 1-13), das wohl schon im 16. Jahrhundert und möglicherweise in Deutschland erfunden wurde. Es war aber auch in Italien, Spanien, Frankreich, Belgien, Holland und England bekannt und beliebt. Aus dem Pariser Verlag Basset sind im 18. Jahrhundert allein siebzehn verschiedene Versionen des Gänsespiels nachweisbar. Die ältesten gedruckten Bogen stammen erst aus dem 17. Jahrhundert, setzen aber schon eine Spieltradition voraus. Bis zum Ende des 18. Jahrhunderts weisen die Spielpläne eine charakteristische, spiralförmige Anordnung von 63 Feldern und einen traditionellen Fundus verschiedener Straffelder mit Brücke, Wirthshaus, Brunnen, Labyrinth, Turm und Tod auf. Die auf anderen Feldern auftauchenden Gänse fördern das Fortschreiten der Spielfigur oder nötigen zum Aufenthalt bzw. zum Rückschreiten, wenn die Gänse rückwärts schauen.

Als das Gänsepiel noch allgemein bekannt war, wurde es als Spiegelbild des menschlichen Lebens aufgefaßt, in dem es auch vielfache Gefahren glücklich zu umgehen gilt, in dem es ebenfalls teils vorwärts, teils rückwärts geht und das auch vom plötzlichen Tod bedroht ist. Das entspricht dem Feld mit dem Bild des Todes, das den Spielern, wenn er unglücklicherweise besetzt, zum Ausscheiden zwingt. Neben anderen Dichtern hat Goethe in einem Gedicht des Westöstlichen Diwans auf das Gänsepiel Bezug genommen, und auch auf einem Bilderbogen des 18. Jahrhunderts von Johann Jakob Haid in Augsburg mit der Abbildung dreier das Gänsepiel spielender Kinder (Abb. 4) wird in einem beigefügten Vers der allegorische Sinn des Spiels erläutert. Es heißt dort:

„Das Gans Spiel
Es wird durch dieses Spiel das Leben vorgestellt,
wo man durch viel Gefahr und Klippen oft paßirt,
bis man zuletzt dem Tod gar in die Hände fällt,
von welchem, wie bewußt, kein Mensch verschonet wird.“



Abb. 4: „Das Gans Spiel“, Aquatinta, Augsburg, 2. Hälfte 18. Jh. (MDV)

Das Augsburger Blatt ist die seltenverkehrte Wiedergabe eines 1745 entstandenen Sticks von P. L. Surugue fils nach einem Gemälde des französischen Malers Chardin.

In Holland, Belgien und Spanien (Nr. 10-13) blieb der traditionelle Plan auch noch im 19. Jahrhundert im Gebrauch, während die deutschen Verlage Plan und Regeln variierten und zum Teil mit bekannten Erscheinungen wie dem Martinisgessen am 11. November, dem Kinderfest „Fuchs du hast die Gans gestohlen“ oder der Figur der Gänsehirtin in Verbindung brachten. Titel wie das neue, das neueste oder das allerneueste Gänsepiel zeigen, daß man sich gegenseitig in den Neuerfindungen übertreffen wollte.

Vom Gänsepiel leiten sich nun eine Vielzahl anderer Spiele ab. Zu nennen ist an das oben erwähnte Spiel „Das menschliche Lieben“. Bei den Bilderbogenfirmen und damit wohl auch bei den Spielern erfreute sich das **Affenspiel** (Nr. 14-22) großer Beliebtheit. Meistens sind die Affen der Spielpläne als Zirkusaffchen in menschlichen Verkleidungen tanzend oder musizierend dargestellt. Der Reiz des Possierlichen sollte den Reiz des Spiels fördern.

Die nächste Gruppe bilden die **Post- und Reisespiele** (Nr. 23-34). Es versteht sich fast von selbst, daß das Fortschreiten der Figuren auf dem Feld mit dem Reisen in Verbindung gebracht wurde. In der kritischen Encyklopedie wird das Spiel ausführlich beschrieben, da es wieder Vorbild für viele ähnliche Spiele wurde, von denen eine Reihe aufgezählt wird. Einige entsprechen davon Spielen aus der stürischen Anzeige in der Vossischen Zeitung.

Beim traditionellen Post- und Reisespiel gibt es wie beim Gänsepiel bestimmte Felder wie Tor, Wirtshäuser, Posthäuser, Kirche, Fähr, Kürtner und Wegweiser. Die Variationen des Spiels entstehen meist, indem der Reize ein bestimmtes Ziel gesetzt wird, z. B. „Die Reise nach Berlin“ (Nr. 26), „Die Reise nach Amerika“ (Nr. 30) oder „Schulze und Müllers Wetstreue durch Afrika“ (Nr. 34). Müller und Schulze waren zwei bekannte Figuren der illustrierten satirischen Zeitschrift Kladderadatsch. Ihre Reisebenteuer erschienen auch gedruckt in Heften. Das Museum besitzt z. B. „Schulze und Müller in den Rheinischen Bädern“ aus dem Berliner Verlag A. Hofmann & Comp. (1861) und illustriert von W. Scholz.

Als kleinere Gruppe lassen sich die **Wettrennspiele** (Nr. 35-38) zusammenfassen. Vermutlich haben die englischen Pferderennen die Anregung zu dieser Abwandlung gegeben, jedenfalls tauchen Titel wie „Das englische Pferderennen“ (Nr. 37) häufiger auf. Die Uebertragung auf modernere Arten des Rennens wie eine „Veloceped-Wettfahrt“ (Nr. 38) oder Automobiltrennen, wie sie Scholz verlegte, lagen nahe.

Weitere Laufspiele (Nr. 39-45) sind in ihrer Thematik so gemischt, daß sich keine Gruppe ergibt. „Der Freundschaftsbund“ (Nr. 39) verbindet das Laufspiel mit dem Pfänderspiel, das sonst ohne Spielplan gespielt wird. Auf den einzelnen Feldern werden Anweisungen gegeben, einen Toast auszusprechen, ein Gedicht aufzusagen, ein Lied zu singen oder statt dessen ein Pfand zu geben. Außerdem darf häufiger der Nachbar oder die Nachbarin geküßt werden. Beim „Hamburger Kleinnächten“ (Nr. 45) geht es um den Lebensweg eines Dienstmädchens. Ein Schneider, ein Soldat und ein von der Wahnsagen „Mademoiselle Lennormand“ als dritter Schatz gewissermaßen Schomsteiger bringen ihr kein Glück, das sie endlich durch Gewinn des großen Loses in der Lotterie findet. Auf Feld Nr. 28 wartet sie auf den Sieger des Spiels.

Das **Glocke- und Hammer-Spiel** (Nr. 46-51) soll zu Beginn des 19. Jahrhunderts in Deutschland erfunden worden sein. 1816 wurde es schon in England gespielt. Falls sich nicht frühere Belege für Glocke und Hammer aus dem 18. Jahrhundert finden, ist das nach demselben Regel zu spielende Totenkopf- und Kanonenspiel fast gleichzeitig, und zwar in den Freiheitskriegen, entstanden. Bei Krimtit heißt es: „Die Gesellschaft spielt mit Würfel und um Geld oder um andere Gegenstände, wie Nüsse etc., haben sich in der neuesten Zeit sehr vermehrt, und besonders hat das Totenkopf- und Kanonenspiel, welches bei seinem Erscheinen einen großen Beifall im Publikum fand, und außer in Privatkreisen auf vielen Kaffeetischen und fast allen Tabagien gespielt wurde, zur Verherrlichung dieser Spiele außerordentlich viel beigetragen; es folgte bald darauf eine große Anzahl von Spielen, die mit einigen Abänderungen auf die gleiche Weise gespielt wurden.“

Die Regeln für das Spiel werden nach dem Glocke- und Hammer-Spiel gegeben. Es folgt eine Aufzählung ähnlicher Spiele und die Schlußbemerkung: „Es gibt nun noch außer den schon oben angeführten Spielen mit Karten und Würfeln, nach Art des Totenkopf- und Kanonenspiels mehrere ähnliche Spiele dieser Art, die aber hier übergangen werden müssen, weil alle Namen derselben hier anzuführen, zu weitläufig seyn würde.“

Völlig unrichtig ist die des öfteren behauptete und angeblich aus Forschungen belegte Ableitung des Spiels aus der germanischen Urzeit, wobei der Hammer Thor und der Schimmel Wotan zugeordnet und das Wirtshaus mit Walhall gleichgesetzt wird. Die Glocke soll dann als Symbol des Christentums von den christlichen Glaubensboten hinzugefügt worden sein. Das Museum besitzt ein Glocke- und Hammer-Spiel aus der Zeit um 1900, in dem diese verstiegenen Ideen durch entsprechende Darstellungen unter Hinzufügung von Runenzeichen auch zum Bild geworden sind.

Bei den **Glückswürfelspielen** (Nr. 52-58) ergibt sich der Gewinn oder Verlust von Geld oder Spielmarken allein aus dem Fall der Würfel, und entsprechenden Angaben auf den Feldern der Bretter oder Spielpläne. „Die lustige Sieben“ oder „Das Glückshaus“ stellt die einfachste Art dieser Spiele dar. Als Bilderbogen scheint es das Spiel nicht mehr zu geben, weil man sich den Plan mit wenigen Strichen auf ein Blatt Papier oder auch auf den Erdboden malen konnte.

In der Anlage ähnlich, aber mit einem sehr viel komplizierteren Spielplan wird das Katzenbengelspiel gespielt. Es ist wohl so alt wie das Gänsepiel, mit dem zusammen es 1614 in dem Katalog eines römischen Buchhändlers und Verlegers aufgeführt wird. Das Museum besitzt keinen entsprechenden Bogen, da das Spiel im 19. Jahrhundert wohl noch in Belgien und Holland, in Deutschland aber nicht mehr üblich war. Ein typischer Bogen befindet sich aber in der Staatsbibliothek Preussischer Kulturbesitz, als Holzschnitt gedruckt bei Johann Michael Blumsh in Zug (Abb. 5).

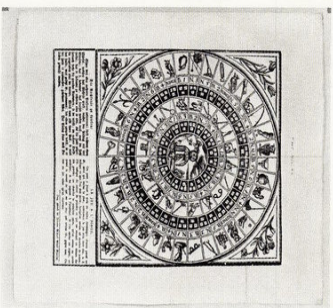


Abb. 5: „Die Nachtreue“, Holzschnitt, Zug, 18. Jh. (Staatsbibliothek Preussischer Kulturbesitz YB 12040m)

Als **taktisches Würfelspiel** (Nr. 59) lassen sich die Spiele bezeichnen, bei denen sich durch das Vorhandensein mehrerer Spielfiguren bei jedem Wurf mehrere Möglichkeiten des Ziehens anbieten. Bei dem hier eingeordneten Fußball-Wetspiel sind es für jeden Spieler 11 Figuren. Der Bogen ist wohl als Werbabeilage für irgendein Produkt gedruckt worden und stammt aus der Zeit um 1930. Der Verlag A. Anton & Co. in Leipzig ist sonst als Jugendbuchverlag bekannt. Das bekannteste taktische Würfelspiel ist das Mensch-ärgere-dich-nicht, das um 1900 von England her in Deutschland bekannt wurde. Die Engländer haben dieses Spiel unter dem Namen „Pachisi“ aus Indien mitgebracht, wo es seit Jahrhunderten bekannt ist. Das Plakat des Museums für Indische Kunst der Staatlichen Museen Preussischer Kulturbesitz zeigt eine Miniatur mit Pachisi-Spielern.

In Spielesammlungen um 1900 wird das Spiel auch als „Elite mit

Welle“ bezeichnet. Die Spielwarenfirma Adolf Engel, Berlin, die auch Bilderbogen herausgegeben hat, soll es eingeführt haben. Auch bei „Ludo“ handelt es sich im Prinzip um das gleiche Spiel. Neuerdings hat das Mensch-ärgere-dich-nicht als Burtkade eine Abwandlung erfahren, bei der durch den Einsatz der Spersteine die taktischen Möglichkeiten noch vergrößert sind. Als Bilderbogen sind diese Spiele deshalb nicht mehr erschienen, weil ihre Einführungszeit dafür zu spät liegt. Seit dem Ende des 19. Jahrhunderts werden Spiele vorwiegend auf zusammenklappbaren Kartons in Pappschachteln geliefert.

König der **taktischen Spiele** (Nr. 60-63) ist das Schachspiel, das jedoch fast ausschließlich mit hölzernen Figuren gespielt wird. Schreiber in Eßlingen hat allerdings unter der Nr. 1056 auch einen Bilderbogen mit Schachfiguren herausgegeben. Schach ist außerdem nicht so volkstümlich, zumindest nicht in Deutschland, wie das Mühlspiel (Nr. 60) oder auch das Damenspiel, für das eine abgewandelte Form vorliegt (Nr. 61). Dame wurde in manchen Gebieten etwa wie Skat in Wirtshäusern gespielt. In der Geschichte „Das Geldmännle“ aus den Erzgebirgischen Dorfgeschichten von Karl May spielt das Damenspiel eine wichtige Rolle. Heinrich Hansjakob, Heimatsdichter aus dem Schwarzwald, erwähnt es in seinen Jugendromen.

Ein interessantes taktisches Spiel ist das Belagerungsspiel, das jedenfalls auch zu den älteren Spielen gehört. Es mag seit dem 17. Jahrhundert in Deutschland bekannt sein. Das Alter von Dame und Mühle erreicht es jedenfalls nicht, da diese beiden Spiele schon in der Antike entstanden sein sollen, was jedoch für das Damenspiel nicht erwiesen ist. Das Belagerungsspiel leitet sich wohl aus dem alten englischen Spiel Fuchs und Gänse her, mit dem es den Spielplan und die Grundregeln gemeinsam hat. Der Spielplan entspricht außerdem dem Solitär, Einsiedler-, Mannen-, Grillen- oder Kapuznerspiel, das aber ohne Mitspieler gespielt wird und deshalb nicht zu den Gesellschaftsspielen gehört.

Eine wichtige Gruppe bilden die **Lotteriespiele** (Nr. 64-75), die häufig als Bilderbogen in den Handel kamen. Das gilt weniger für das einfache Zahlenotto (Nr. 64), für das es meist fertige Papptafeln und Holzschildchen gab, als für die Bildlotterien, bei denen die einzelnen Bildchen aufgezogen und ausgeschnitten werden. Nachdem alle Karten verdeckt auf den Tisch gelegt werden, zieht jeder Spieler reihum eine Karte und erhält oder verliert entsprechend der gezogenen Karte Spielmarken, Nüsse oder ähnliches. Die Spielregel war so allgemein bekannt, daß sie meist auf den Bogen nicht abgedruckt wurde. In der Museumssammlung nicht vertreten ist die Gruppe der Dominospiele, die auch als Bilderbogen erschienen sind, z. B. bei J. F. Schreiber. Die Staatsbibliothek besitzt einen Bogen ohne Verlagsangabe mit Karikaturen von Angehörigen verschiedener Berufe und dem Titel „So geht es in Krähwinkel“. Die Krähwinkelkiden waren im 19. Jahrhundert ein beliebtes Thema (Abb. 6).



Abb. 6: Bilder-Domino „So geht es in Krähwinkel“, Kupferstich, 1. Hälfte 19. Jh. (Staatsbibliothek Preussischer Kulturbesitz YB 12105m)

Die **ABC- oder Buchstabenspiele** (Nr. 76-79) vereinigen Spiel und Belehrung. Von dem Pädagogen Johann Bernhard Basedow (1720 bis 1790) ist bekannt, daß er unermüdlich in der Erfindung immer neuer Buchstabenspiele war. Reichhaltige Vorbilder für diese Bogen boten die vielen ABC-Bücher. Bei Winckelmann & Söhne erschien

eine besonders attraktive Serie, bei der jedem Buchstaben ein ganzer Bogen gewidmet ist.

Zwei Bogen deuten schließlich den großen Bereich der **Kartenspiele** (Nr. 80-81) an. Kartenspiele kamen üblicherweise fertig geschnitten in den Handel, ab und zu aber auch als Bogen. Das gilt vor allem für den Bereich der Kartenspiele außerhalb der traditionellen Kartenbilder, also für Orakel- und Glückszielkarten, Metamorphosen- und Verwandlungskarten, die von Gustav Kühn und dem Wiener Verlag Treitschky bekannt sind, sowie quartettähnliche Kinderspielkarten.

Die Spieler

Über die tatsächliche Verwendung der Spielebogen lassen sich leider kaum Aussagen machen. Doch läßt sich schon allein aus ihrem Vorhandensein schließen, daß sie einem Interesse im Publikum entgegenkamen. Käufer sind sicher, wie für die Bilderbogen allgemein, eher die unteren und mittleren Schichten gewesen, die durch die billigen

Bilderbogen, die für 10 oder 20 Pfennig zu kaufen waren, ihr Spielbedürfnis befriedigen konnten. Für das gehobene Bürgertum standen die aufwendigeren graphischen Spieltafeln und die schon fertig in Schublen und Kästchen gelieferten Spiele, etwa bei Mühle und Dame oder Glocke und Hammer, zur Verfügung. Schließlich gibt es kunsthandwerklich gearbeitete Spiele mit kostbaren Holzinlagen, Elfenbein- und Silbereinlagen oder aus Porzellan und Fayence bestehende Spielutensilien, die den höheren Schichten zuzuordnen sind. In diesen Bereich gehören die meisten der frühen erhaltenen Spielbretter. Ein spätes Beispiel für diese Art ist der Spielschrein, der 1885 dem deutschen Kronprinzenpaar zur silbernen Hochzeit geschenkt wurde und in dem die gängigen Spiele in kostbarer Ausführung vorhanden waren.

Wenn die Spielebogen den unteren Schichten zuzuordnen sind, so gilt dies nach einigen Hinweisen eher für die städtische als für die ländliche Bevölkerung, in der die Gesellschaftsspiele weniger verbreitet gewesen zu sein scheinen. Allerdings waren für das Damenspiel oben zwei Belege aus ländlichen Gebieten angeführt. Auch das Mühlespiel war allgemein verbreitet, konnte aber auch selbst schnell ge-

zeichnet und mit weißen und schwarzen Knöpfen gespielt werden. Aus Westfalen wird im Zusammenhang mit Weihnachten und Weihnachtsgeschenken berichtet, daß vorwiegend praktische Geschenke auf dem Gabentisch lagen, dazu wohl einmal auch ein Mühlespiel. „Wenn wir zusätzlich ein Spiel bekamen, dann fühlten wir uns reich beschenkt“, schreibt eine ältere Frau aus Dreierwalde, Krs. Steinfurt, und ein Landwirt aus Weseke, Krs. Borken, erinnert sich, „daß unser Gänsespiel und Mühlespiel jedes Jahr zu Nikolaus erneuert wurde.“ Das mögen Bilderbogen gewesen sein, denn ein Holzkasten hätte sicher etwas länger gehalten.

Wichtig ist schließlich der Hinweis, daß eine Reihe von Spielen in älterer Zeit vorwiegend oder zumindest auch von Erwachsenen gespielt wurde. Das gilt etwa für das Gänsespiel und auch für Glocke und Hammer, das zu Beginn des 19. Jahrhunderts, wie oben erwähnt, in den Kaffeehäusern und Tabagien gespielt wurde. Ich selbst kenne es aus meiner Jugend um 1940 als reines Kinderspiel. Wir spielten es bei den Großeltern, wo noch ein Spiel aus den Kindertagen unserer Mutter existierte. Als Spielmarken verbrauchten wir Hunderte von Bohnen.

Katalog

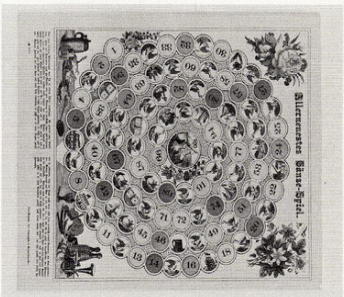
Gänsepiele

- 1 Neues Gänsepiel oder wer gewinnt die Martins-Gans?



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 30, großes Mittelbild mit Gansessen, weitere Gansdarstellungen in den Zwickeln, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 40,2 x 33,9 cm; Kat. Nr. 33 C 2009.
G. N. Renners Kunsthandlung, Nürnberg, Nr. 227, um 1830.
Wie Himmelheber, Kat. Nr. 377.

- 2 Allemeuestes Gänse-Spiel.



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 100, in den Zwickeln oben Blumen und unten Gänsebraten und Getränke, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 43 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 1.
Oehmigke & Rienschneider, Neuruppin, Nr. 7087, um 1880.
Mit Nr. 7086 in der Slg. Weinhold.

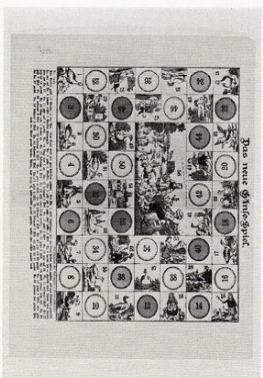
- 3 Allemeuestes Gänse-Spiel.



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 100, in den Zwickeln gebratene und lebende Gänse, Jugendstilornamentik.

Farblith.; 40,9 x 33,8 cm; Kat. Nr. 33 C 253.
Oehmigke & Rienschneider, Neuruppin, Nr. 7086, um 1900.
Neuaufgabe einer älteren Nr., vgl. Kat. Nr. 2.

- 4 Das neue Gänsepiel.

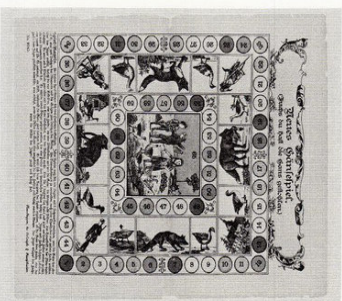


Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 56, großes Mittelfeld mit Gänsehirt, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 34,2 x 41,7 cm; Slg. Weinhold.
Oehmigke & Rienschneider, Neuruppin, Nr. 7445, um 1885.

- 5 Das Gänsepiel. (Tafel I)

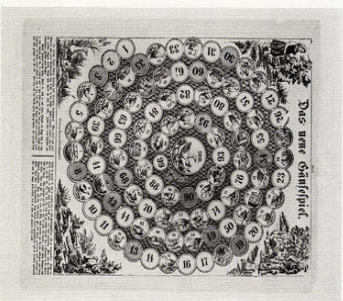
Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 36, großes Mittelbild mit Gänsehirtin, weitere Darstellungen in den Zwickeln, unten Spielregel.
Farblith.; 35,3 x 41,3 cm; Kat. Nr. 36 A 19.
J. F. Schreiber, Ellingen, Nr. 1058, um 1900.

- 6 Neues Gänsepiel (Fuchs du hast die Gans gestohlen).



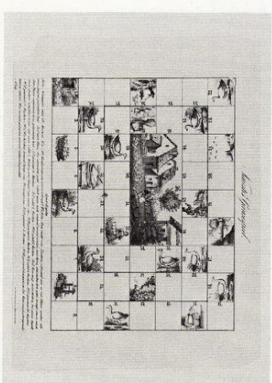
Im Quadrat angeordnete Felder bis Nr. 65 mit Gänsen, Füchsen und jägern, großes Mittelbild, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 42 x 33,7 cm; Slg. Weinhold.
Oehmigke & Rienschneider, Neuruppin, Nr. 9045, um 1890.

- 7 Das neue Gänsepiel.



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 100, in den Zwickeln Gänsehirtin und Gänse, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 41 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 135.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 355, um 1870.

- 8 Neuestes Gänsepiel.



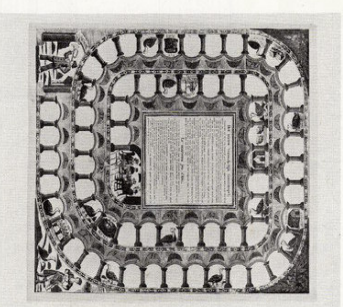
Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 56, im Mittelfeld Dorfstraße mit Gänsehirtin, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 33,7 x 41 cm; Kat. Nr. 33 C 2016.
Winckelmann & Söhne, Berlin, Nr. 156, um 1840.

- 9 Das Gänsepiel.



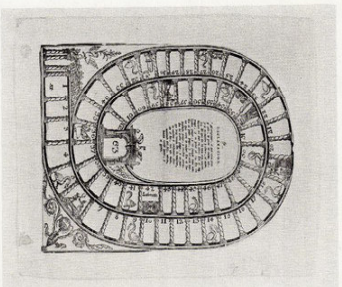
Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 100, im Mittelfeld Gänsehirtin, unten links Spielregel.
Farblith.; 34 x 41,8 cm; Kat. Nr. 33 C 2012.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 9754, um 1905.

- 10 Het nieuw vernakelijk Ganzenspel.



Spiralig angeordnete, arkadenartige Felder bis Nr. 63, im Mittelfeld Spielregel in flämisch und französisch.
Kol. Lith.; 39,4 x 32,8 cm; Kat. Nr. 33 C 254.
Brepolis, Turnhout (Belgien), 2. Hälfte 19. Jh.
Wie Meyer, Abb. 160.

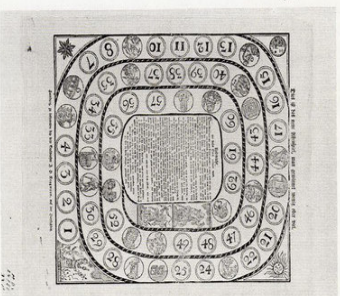
11 (Juego de la oca)



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 63, in der Mitte Spielregel in spanischer Sprache.
Holzschnitt; 33,8 x 24,1 cm (beschnitten); Slg. Weinhold.
Spanien, 2. Hälfte 18. Jh.
Variante zu Duran i Saupere, Abb. 141.

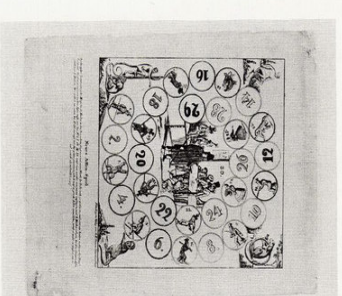
Affenspiele

14 Dies ist das neue Affenspiel, man gewinnt wenig oder viel.



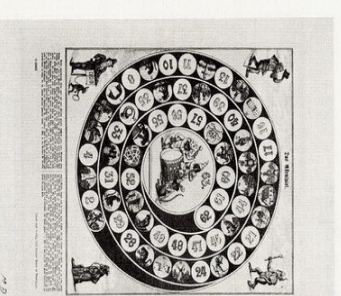
Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 63, in der Mitte Spielregel.
Holzschnitt; 43 x 35,5 cm; Kat. Nr. 33 C 61.
J. H. Krogmann, Hamburg, o. Nr., um 1800.

15 Neues Affen-Spiel.



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 30, in der Mitte dressierte Affen, unten Spielregel.
Kol. Rad; 43 x 33,4 cm; Slg. Weinhold.
G. N. Renner, Nürnberg, Nr. 221, um 1830.

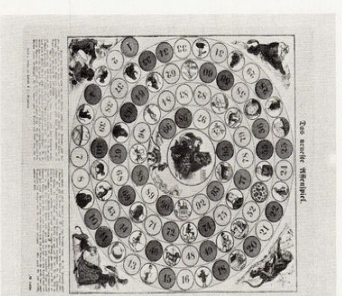
19 Das Affenspiel.



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 100, in den Zwickeln Affenszenen, unten Spielregeln.
Kol. Lith.; 40,5 x 32,8 cm; Kat. Nr. 33 C 250.
Kobrah & Co., Magdeburg, Nr. 5291, um 1890.

Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 63, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 42,3 x 34 cm; Slg. Weinhold.
C. Schwager, Dresden, Nr. 5106, um 1870.

18 Das neueste Affenspiel.

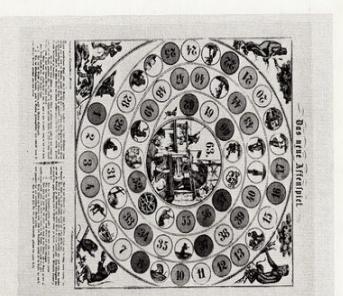


16 Das neue Affenspiel. (Tafel 2)

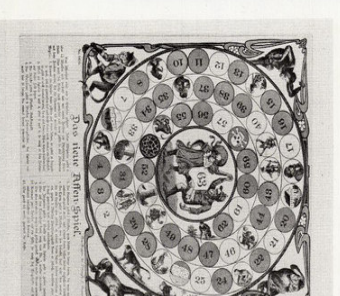
Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 60, in der Mitte und in den Zwickeln dressierte Affen, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 41 x 33 cm; Kat. Nr. 33 C 167.
Gustav Kühn, Neunruppin, Nr. 8346, um 1887.

Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 63, in der Mitte Affenkapelle, unten Spielregel.
Farblith.; teilweise kol.; 42 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 174.
Gustav Kühn, Neunruppin, Nr. 9663, um 1900.

17 Das neue Affenspiel.

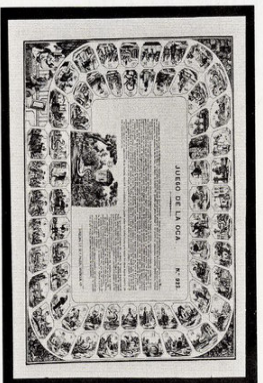


20 Das neue Affenspiel.

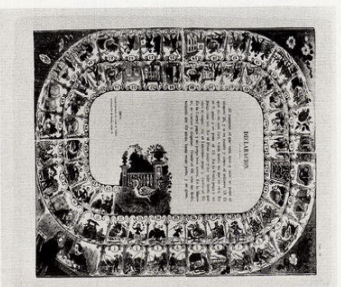


Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 63, in der Mitte Spielregel in spanischer Sprache.
Kol. Lith.; 28 x 38,7 cm; Slg. Weinhold.
F. Paluza, Barcelona, Nr. 923, Ende 19. Jh.

13 Juego de la oca.



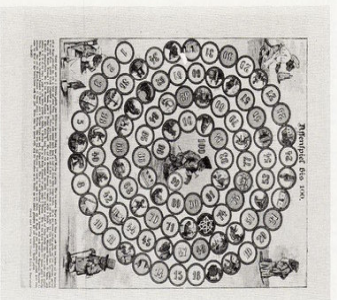
12 (Juego de la oca)



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 63, in der Mitte Spielregel in spanischer Sprache.
Kol. Holzschnitt; 44,1 x 32,2 cm; Slg. Weinhold.
Juan B. Vidal, Reus, Nr. 36, Mitte 19. Jh.
Wie Duran i Saupere, Abb. 142.

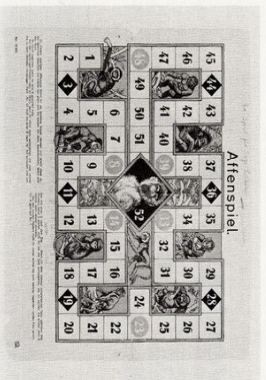
Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 63, in der Mitte tanzendes Affenpaar, unten Spielregel, Jugendstilornamentik. Farblich; 39 x 31,5 cm; Kat. Nr. 33 C 556. Oehmigke & Riemschneider, Neuruippin, Nr. 8455, um 1890 Wie Lankheit Kat. Nr. 126.

21 Affenspiel bis 100.



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 100, verkleidete Affen in der Mitte und in den Zwischen, unten Spielregel. Farblich; 40,5 x 33 cm; Kat. Nr. 33 C 175. Gustav Kühn, Neuruippin, Nr. 9683, um 1905.

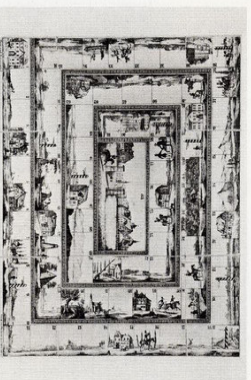
22 Affenspiel.



Mäanderartig angeordnete Felder bis Nr. 52, zwischen den Feldern verschiedene Affenrassen, unten Spielregel. Farblich; 33,9 x 41 cm; Kat. Nr. 33 C 251. Oehmigke & Riemschneider, Neuruippin, Nr. 10 415, um 1915.

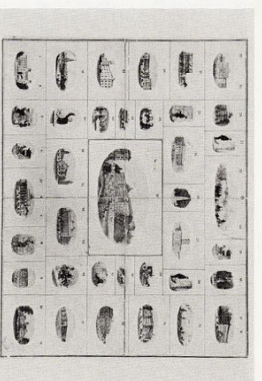
Post- und Reisespiele

23 Post- und Reisespiel.



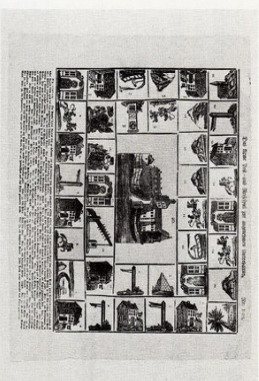
Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 83, jedes Feld mit einem kleinen Bild. Kol. Lith.; 37 x 43,7 cm; Kat. Nr. 36 A 33. Winckelmann & Söhne, Berlin, um 1840.

24 Extrafahrt nach Berlin.



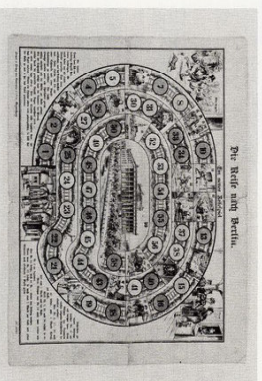
Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 48 mit Berliner Gebäuden, Denkmälern, Fuhrwerken und Personen, aufgezogen und in Pappschuber. Kol. Lith.; 36,6 x 42 cm; Kat. Nr. 36 A 38. Hasselberg'sche Verlagsbuchhandlung, Berlin, um 1865.

25 Das kleine Post- und Reisespiel zur angenehmen Unterhaltung.



Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 40 mit Reisenden, Gebäuden, Wegweisen und Stadtansicht im Mittelfeld, unten Spielregel. Kol. Holzschnitt; 34,5 x 41 cm; Slg. Weinhold o. Vlg. (wohl Halle), Nr. 149, um 1830.

26 Die Reise nach Berlin.

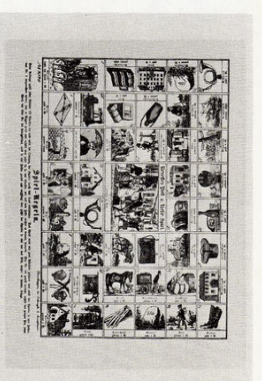


Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 59, mit Reiseszenen, im Mittelfeld das Alte Museum, in den unteren Zwischen Spielregel. Kol. Lith.; 33,1 x 40,2 cm; Kat. Nr. 33 C 252. Robrahn & Co., Magdeburg, Nr. 5361, um 1895.

27 Reisespiel mit Hindernissen. (Tafel 3)

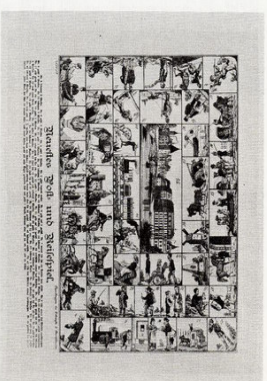
Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 70, im großen Mittelfeld Bahnhof mit Zug und Reisenden, unten Spielregel. Kol. Lith.; 34 x 42 cm; Kat. Nr. 33 C 1. Oehmigke & Riemschneider, Neuruippin, Nr. 9047, um 1880.

28 Neues Post- und Reisespiel.



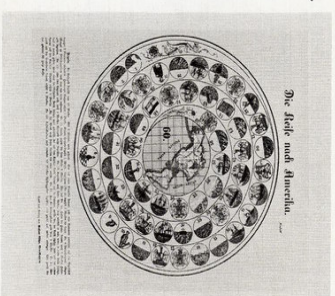
Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 44 mit kleinen Bildern und Bahnhofsszene im Mittelfeld, jedes Feld mit Gewinn- oder Verlustangabe, unten Spielregel. Kol. Lith.; 34,3 x 42 cm; Slg. Weinhold. Oehmigke & Riemschneider, Neuruippin, Nr. 7544, um 1885.

29 Neues Post- und Reisespiel.



Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 45 mit Reisenden und Stadtansicht im Mittelfeld, unten Spielregel. Kol. Lith.; 34,1 x 42 cm; Slg. Weinhold. Oehmigke & Riemschneider, Neuruippin, Nr. 7639, um 1885.

30 Die Reise nach Amerika.



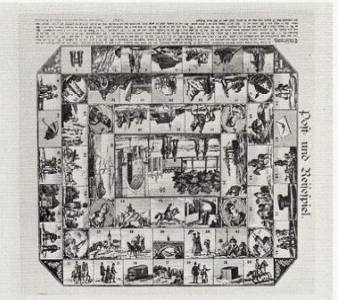
Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 60, im Mittelfeld Landkarte von Nord- und Südamerika, unten Spielregel. Kol. Lith.; 40,5 x 32,5 cm; Kat. Nr. 33 C 136. Gustav Kühn, Neuruippin, Nr. 356, um 1870.

31 Robinsons Reisen und Abenteuer.



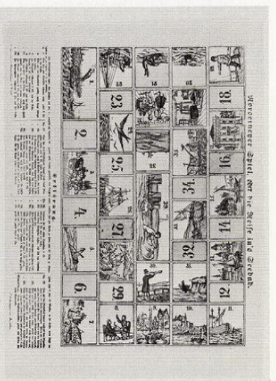
Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 46 mit Szenen der Robinsongeschichte in den Feldern und den Zwickeln, unten Spielregel. Lith.; 41,5 x 33,8 cm; Slg. Weinhold. Bilderbogenabdruck von Georg Zander; Suhle, Nr. 90, um 1870.

32 Post- und Reisespiel.



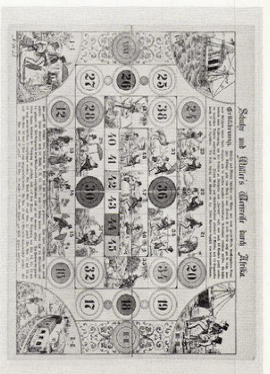
Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 58 mit Reiseszenen, seitlich Spielregel. Farblich; 41 x 33,6 cm; Kat. Nr. 33 C 168. Gustav Kühn, Neumppin, Nr. 8347, um 1885.

33 Nordenmeyer Spiel, oder die Reise in's Seebad.



Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 39 mit Badeszenen, unten Spielregel. Kol. Lith.; 34 x 42 cm; Slg. Weinhold. C. Schwager, Dresden, Nr. 2811, um 1860. Vgl. Himmelheber, Kat. Nr. 383 (dort Verlag Renner, Nürnberg).

34 Schulze und Müller's Wetreise durch Afrika.



Im Rechteck angeordnete Felder von 12 bis 48, in den Zwickeln sowie am Rand rechts und links Felder für Paschwürfe von I bis VI, Reiseszenen, unten Spielregel, aufgezogen auf Pappe. Kol. Lith.; 31,7 x 38,5 cm; Kat. Nr. 33 C 2011. Oehmigke & Riemschneider, Neumppin, Nr. 7055, um 1880. Wie Uldall Nr. 90.

Wetrenn-Spiele

35 Wetrenn-Spiel. (Tafel 4)

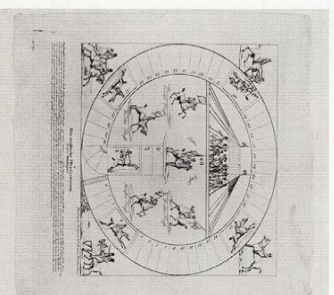
Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 58, teils mit Reitern, Rennszenen in den Zwickeln, unten Spielregel. Kol. Rad.; 33 x 41,5 cm; Kat. Nr. 33 C 2010. I. A. Endter, Nürnberg o. Nr., um 1830.

36 Neues Wetrenn-Spiel.



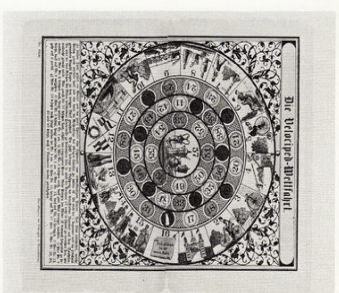
Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 33 mit Reitern und Rennszenen, unten Spielregel. Kol. Lith.; 33,4 x 41,5 cm; Kat. Nr. 33 C 2013. Oehmigke & Riemschneider, Neumppin, Nr. 7448, um 1885.

37 Das englische Pferderennen. Neues Würfelspiel.



Im Kreis angeordnete Felder bis Nr. 48, Reiter im Kreis und in den Zwickeln, im Kreis auch ein Zelt mit Zuschauern, unten Spielregel. Rad.; 40 x 33,3 cm; Kat. Nr. 33 C 1038. G. N. Renners, Kunsthandlung, Nürnberg, Nr. 220, um 1830.

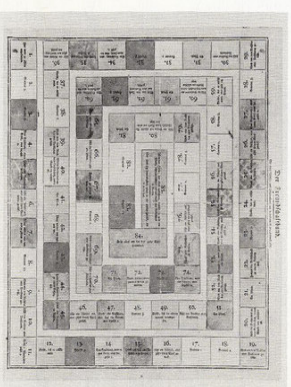
38 Die Velociped-Wettfahrt.



In konzentrischen Kreisen angeordnete Felder bis Nr. 57, im äußeren Kreis Velocipedfahrer, im Mittelfeld die Preise, unten Spielregel. Kol. Lith.; 42 x 33,7 cm; Slg. Weinhold. Oehmigke & Riemschneider, Neumppin, Nr. 9558, um 1900.

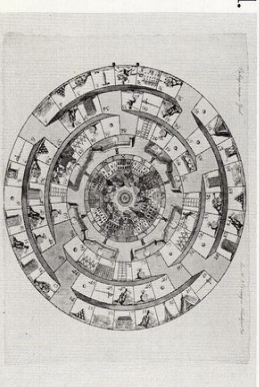
Verschiedene Laufspiele

39 Der Freundschaftsbund. Mit einer Rätsel- und Pänderkarte und besonderer Gebrauchsanweisung.



Im Rechteck angeordnete Felder bis Nr. 85, jedes mit einer Spielanweisung versehen. Kol. Buchdruck; 36,3 x 41 cm; Kat. Nr. 33 C 63. O. Vlg.; um 1830.

40 Belagerungs-Spiel.



Konzentrisch angeordnete Kreise mit Feldern von I bis 84, I bis XII und innen nochmals 2, 4, 6 und 8.
Kol. Rad.; 36 x 43,8 cm; Kat. Nr. 33 C 2014.
P. J. Döring, Frankfurt/M., o. Nr., um 1830.

41 Das neue Hasenjagdspiel.



In vier Abteilungen angeordnete Felder bis Nr. 62, im großen Mittelfeld Nr. 63 humoristische Hasenjagdszene, weitere Jagdszenen in den Ecken, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 42,1 x 34 cm; Slg. Weinhold.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 2656, um 1850.

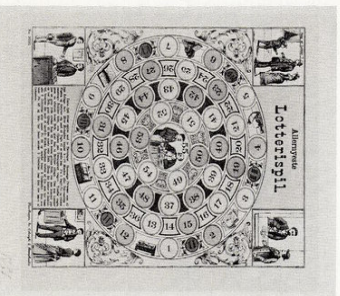
42 Neues Glücks-Spiel. (Tafel 5)

Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 100, Mittelfeld mit Zwerg, der einen Schatz ausgräbt, in den Zwickeln Engel mit Posaunen und Rosen, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 42 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 1.
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 8017, um 1885.

43 Nachtwächter und Gänsebieb. (Tafel 6)

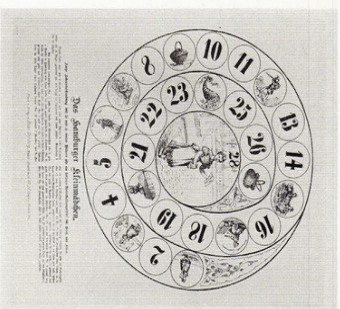
Lauffelder in zwei miteinander verbundenen Kreisen, in der Mitte als Ziel das Haus des Nachtwächters bzw. des Diebs, 3 Marken (Nachtwächter, Dieb, Gans) zum Ausschneiden, unten rechts Spielregel.
Kol. Lith.; 42 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 1462.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 8681, um 1890.

44 Allerlyeste Lotterispiel.



In konzentrischen Kreisen angeordnete Felder bis Nr. 55, im äußeren Kreis zusätzlich Felder von I-I bis VI-VI für Paschwürfe, im Mittelfeld und in den Zwickeln Lotteriespiele, unten Spielregel in dänischer Sprache.
Kol. Lith.; 41,8 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 1466.
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 9250, um 1890.

45 Das Hamburger Kleinnädchen.



Spiralig angeordnete Felder bis Nr. 28 mit dem Kleinnädchen im Mittelfeld, unten Spielregel.
Lith.; 42 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 62.
Heinrich Grönberg, Hamburg, o. Nr., um 1860.

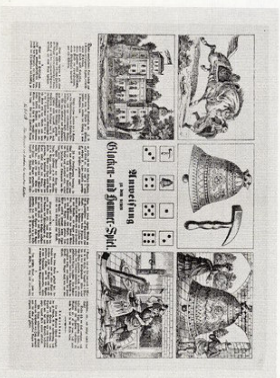
Glocke und Hammer

46 Glocke- und Hammerspiel.



5 Karten und die Oberseite von 8 Würfeln zum Ausschneiden, unten ausführliche Spielregel.
Kol. Lith.; 34,1 x 42,2 cm; Slg. Weinhold.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 4819, um 1865.
Vgl. die folgende Nr.

47 Glocke- und Hammerspiel.



5 Karten und die Oberseite von 8 Würfeln zum Ausschneiden, unten ausführliche Spielregel.
Kol. Lith.; 33,1 x 40,6 cm; Kat. Nr. 33 C 888.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 4819, um 1880.
Neuauflage der vorigen Nr.

48 Das Glocke- und Hammer-Spiel. (Tafel 7)

5 Karten und die Oberseite von 8 Würfeln zum Ausschneiden, unten ausführliche Spielregel.
Kol. Lith.; 34 x 42 cm; Kat. Nr. 33 C 1.
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 8749, um 1890.

49 Mariandl-Spiel.



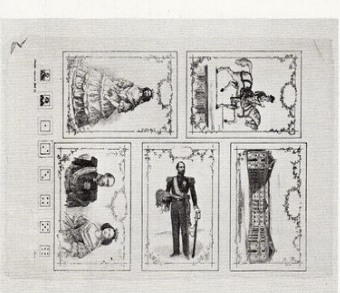
6 Karten mit Hirsch, Haus, Jäger, Bäuerin, Rosen und Bauer und zweimal 6 Oberseiten für zwei Würfel mit denselben Bildern zum Ausschneiden, rechts Spielregel, die sich vom Glocke- und Hammerspiel unterscheiden.
Kol. Lith.; 20,5 x 33,8 cm (Halbbogen); Kat. Nr. 33 C 938.
Robrahn & Co. Magdeburg, Nr. 3485, um 1880.

50 Totenkopf- und Kanonen-Spiel.



5 Karten mit Schimmel, Haus, Totenkopf, Kanone und Totenkopf und Kanone sowie Oberseite von 8 Würfeln zum Ausschneiden, unten ausführliche Spielregel.
Kol. Lith.; 42,1 x 34,2 cm; Slg. Weinhold.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 2577, um 1850.

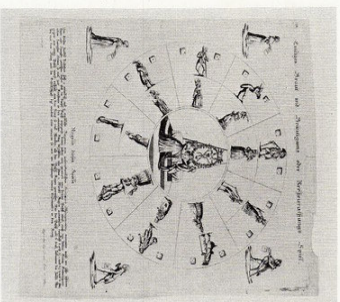
51 (Prinz und Prinzessin)



5 Karten mit Reiter, Schloß, Prinzessin oder Königin, Prinz bzw. Prinzessin und beiden Personen zusammen (wohl niederländisches Hertscherpaar) sowie den Oberseiten von 8 Würfeln, das Spiel entspricht genau dem Glocke- und Hammer-Spiel.
Kol. Lith.: 34 x 21,5 cm (Halbbogen); Kat. Nr. 33 C 1379.
O. Vlg. (wohl Holland), Nr. 47, um 1870.

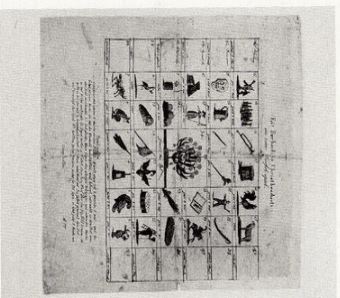
Glückswürfelspiele

52 Lustiges Braut- und Bräutigams- oder Verheurathungs-Spiel



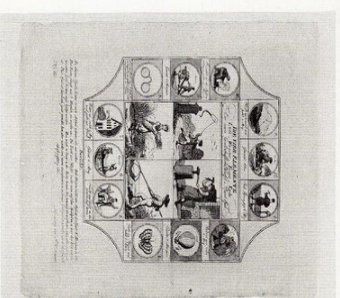
In zwei konzentrischen Kreisen zweimal 9 Felder mit je einem Mann und einer Frau sowie Würfel, im Mittelfeld ein Brautpaar und Amor, unten Spielregel.
Rad.: 40 x 33,8 cm; Kat. Nr. 33 C 891.
Joseph Eder, Wien (Sommer fecit), Nr. 118, um 1810.

53 Ei! Der heilige Christ besichert! Ein neues Würfelspiel.



Im Rechteck angeordnete Felder von 2 bis 34 mit Gegenständen sowie Gewinn- oder Verlustangabe, im Mittelfeld Weihnachtsbaum, an den Seiten handgezeichnet weitere Felder bis Nr. 40, unten Spielregel.
Kol. Rad.: 35 x 32 cm; Slg. Weinhold.
Cleve, Leipzig, Nr. 77, um 1830.
Eine Neuzeichnung erschien in der Zeitschrift „Brigitte“.

54 Die vier Elemente Luft, Wasser, Feuer, Erde. Ein neues Gesellschaftliches Würf- und Pfänderspiel.



In der Mitte Szenen zur Versimulirung der Elemente, außen kleine Szenen von 1 bis 12 mit Gewinn- oder Verlustangabe und anderen Spielanweisungen, unten Spielregel.
Kol. Rad.: 42,5 x 34,2 cm; Slg. Weinhold.
P. W. Schwarz, Nürnberg, Nr. 60, um 1810.

55 Die Pinke. Ein Würfelspiel mit 3 Würfeln für 2 bis 6 Personen. (Tafel 8)

In konzentrischen Kreisen angeordnete Felder in sechs verschiedenfarbigen Kreisabschnitten, jeweils von 1 bis 11, im mittleren Kreis Felder von 11 bis 17, außen 6 mal 11 Spielmarken zum Ausschneiden und Spielregel.
Kol. Lith.: 42 x 33,9 cm; Kat. Nr. 33 C 1461.
Gustav Kühn, Neunppin, Nr. 8669, um 1890.

56 Menagerispillet.

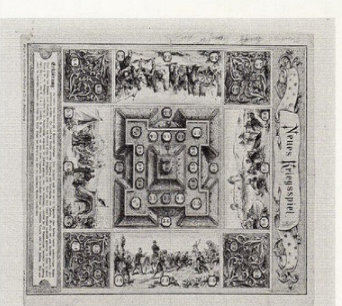


In Quadrate und Dreiecke aufgetheiltes Feld mit Tieren, unten Spielregel in dänischer Sprache.
Kol. Lith.: 41,7 x 33,8 cm; Kat. Nr. 33 C 1463.
Oehmigke & Riemschneider, Neunppin, Nr. 4078, um 1865.

57 Neues Soldaten-Spiel. (Tafel 9)

Im Rechteck angeordnete Felder von 1 bis 11, in der Mitte General, außen Soldaten verschiedener Waffengattungen, unten Spielregel.
Kol. Lith.: 42 x 33,6 cm; Kat. Nr. 33 C 2015.
F. Fechner, Guben, Nr. 2309, um 1870.

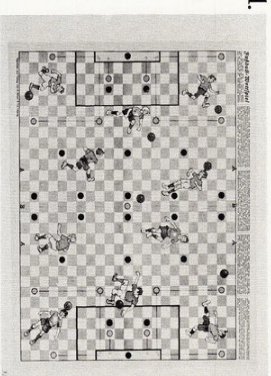
58 Neues Kriegsspiel.



In der Mitte Grundriß einer Festung, an den Seiten Gefechtszenen, unten Spielregel.
Kol. Lith.: 40,5 x 32,6 cm; Kat. Nr. 33 C 249.
Kobraln & Co., Magdeburg, Nr. 5216, um 1895.

Taktische Würfelspiele

59 Fußball-Wettspiel.



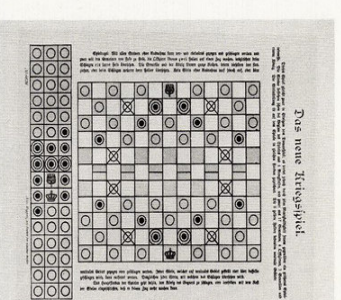
In Quadrate eingetheiltes Fußballfeld mit Fußballern, Würfelspiel mit 2 mal 11 Steinen, oben Spielregel.
Farbiger Offsetdruck: 36 x 43,7 cm, Kat. Nr. 36 A 27.
A. Anton & Co., Leipzig, o. Nr., um 1930.

Taktische Spiele

60 (Mühle) (Tafel 10)

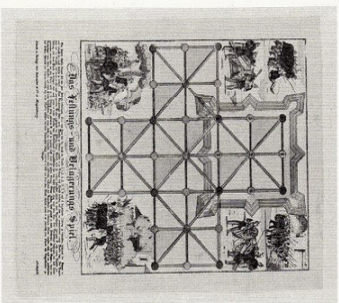
Mühelfeld und je zwölf schwarze und rote Steine zum Ausschneiden.
Kol. Lith.: 41,8 x 33,8 cm; Kat. Nr. 33 C 1.
Oehmigke & Riemschneider, Neunppin, Nr. 7067, um 1880.

61 Das neue Kriegsspiel.



Dameähnliches Spielfeld von 11 mal 13 Feldern mit Positionszeichen für die Figuren, diese zum Ausschneiden in blau und rosa, und zwar je 1 König, 2 Generale, 4 Offiziere und 17 Gemeine, oben und seitlich Spielregel.
Kol. Lith.; 41,9 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 1460.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 8636, um 1890.

62 Das Festungs- und Belagerungs-Spiel.



33 kreuzförmig angeordnete, miteinander verbundene Felder, die oberen 9 umgeben von einer Bastion, in den Ecken Gefechtszenen, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 42 x 33 cm; Kat. Nr. 33 C 248.
Robrahm & Co, Magdeburg, Nr. 1492, um 1855

63 Das Festungs- oder Belagerungs-Spiel. (Tafel II)

33 kreuzförmig angeordnete, miteinander verbundene Felder, die oberen 9 von einer Bastion umgeben, in den Ecken Gefechtszenen, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 42 x 34,2 cm; Kat. Nr. 33 C 1.
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 8024, um 1885.

Loterie und Lotto

64 Das neue Lotteriespiel.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

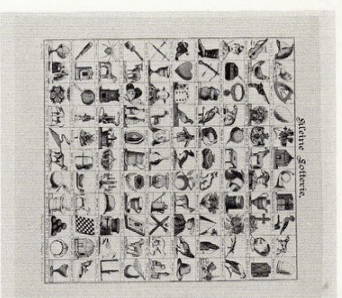
12 Tafeln zum Ausschneiden mit 3 mal 9 Feldern, z. T. benummert, außerdem Nummern von 1 bis 90 zum Ausschneiden, unten Spielregel.
Kol. Lith.; 34 x 41,8 cm; Kat. Nr. 33 C 1458.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 6253, um 1875.

65 Lotterie. (Tafel 12)

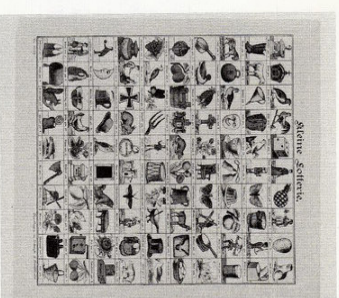
70 kleine Bilder in 7 Reihen zu 10 mit Gewinn- oder Verlustangabe.
Kol. Lith.; 34 x 42,2 cm; Kat. Nr. 33 C 1459.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 7693, um 1885.

66 Kleine Lotterie.

110 kleine Bilder in 10 Reihen zu 11 mit Gewinn- oder Verlustangabe.
Kol. Lith.; 42 x 34 cm; Kat. Nr. 33 C 1.
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 9031, um 1890.



67 Kleine Lotterie.



100 kleine Bilder in 10 Reihen zu 10 mit Gewinn- oder Verlustangabe.
Kol. Lith.; 42 x 33,8 cm; Kat. Nr. 33 C 1.
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 9032, um 1890.

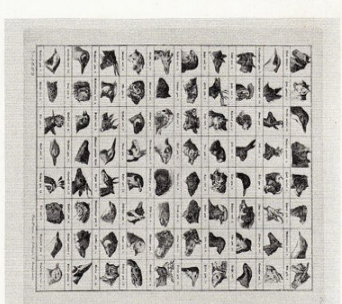
68 Lotterie-Bilder.



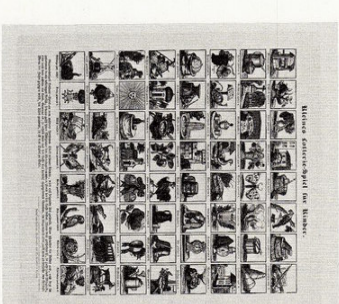
100 kleine Bilder in 10 Reihen zu 10 mit Gewinn- oder Verlustangabe.
Kol. Lith.; 41 x 32 cm; Slg. Weinhold.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 7140, um 1880.

69 Lotterie

80 kleine Bilder (Tierköpfe) in 10 Reihen zu 8 mit Gewinn- oder Verlustangabe.
Kol. Lith.; 41,3 x 33,8 cm; Kat. Nr. 33 C 978.
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 8609, um 1890.

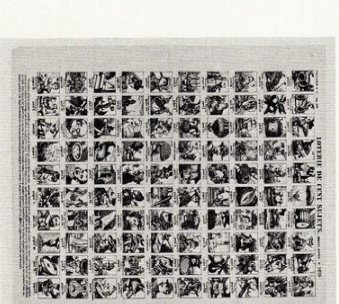


70 Kleines Lotterie-Spiel für Kinder.



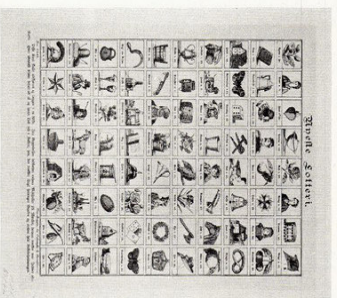
64 kleine Bilder in 8 Reihen zu 8 mit Gewinn- oder Verlustangabe, unten Spielregel.
Kol. Holzschnitt; 41,2 x 33 cm; Slg. Weinhold.
Fabrik von Pellerin, Epinal, o. Nr., um 1860.

71 Loterie de cent sujets.



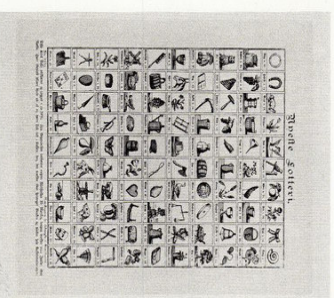
100 kleine Bilder in 10 Reihen zu 10 mit Gewinn- oder Verlustangabe, unten Spielregel in französischer Sprache.
Kol. Lith.; 40,1 x 29,5 cm; Slg. Weinhold.
Pellerin & Cie, Epinal, Nr. 1670, um 1890.

72 Nyeste Lotteri.



80 kleine Bilder in 10 Reihen zu 8 mit Gewinn- oder Verlustangabe, unten Spielregel in dänischer Sprache.
Kol. Lith.; 41,7 x 32 cm; Kat. Nr. 33 C 1464
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 8148, um 1885.

73 Nyeste Lotteri.



100 kleine Bilder in 10 Reihen zu 10 mit Gewinn- oder Verlustangabe, unten Spielregel in dänischer Sprache.
Kol. Lith.; 42 x 33,6 cm; Kat. Nr. 33 C 1465
Oehmigke & Riemschneider, Neuruppin, Nr. 8151, um 1885.

74 Nyt Lotterie med 110 Lodder.



110 kleine Bilder in 10 Reihen zu 11 mit Gewinn- oder Verlustangabe in dänischer Sprache.
Kol. Lith.; 42,8 x 34,5 cm; Kat. Nr. 33 C 1456
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 979, um 1890.

75 Nyt Lotterie med 100 Lodder.



100 kleine Bilder in 10 Reihen zu 10 mit Gewinn- oder Verlustangabe in dänischer Sprache.
Kol. Lith.; 41,6 x 34,3 cm; Kat. Nr. 33 C 1457.
Gustav Kühn, Neuruppin, Nr. 988, um 1890.

ABC-Spiele

76 A.B.C. Bogen I.



12 Bilder in 3 Reihen zu 4 zu den Buchstaben A bis M.
Kol. Lith.; 33,7 x 41,1 cm; Kat. Nr. 33 C 2017.
Winckelmann & Söhne, Berlin, Nr. 119, um 1840.
Pendant zu dem folgenden Bogen.

77 A.B.C. Bogen II.



12 Bilder in 3 Reihen zu 4 zu den Buchstaben N bis Z (X und Y in 1 Bild).
Kol. Lith.; 33,7 x 41,1 cm; Kat. Nr. 33 C 2018.
Winckelmann & Söhne, Berlin, Nr. 120, um 1840.
Pendant zu dem vorigen Bogen.

78 Nieuw Letter en No. Spel voor kleine Kinderen.



25 Bilder in 5 Reihen zu 5 zu den Buchstaben A bis Z, am Rand die Zahlen von 1 bis 100.
Holzschnitt, angetusch; 42,5 x 33 cm; Slg. Weinhold.
Erve Wijsmüller, Amsterdam, Nr. 4, um 1800.

79 Nieuw Letterspel voor Kinderen. Nouveau Jeu d'alphabet pour les Enfants.



25 Bilder in 5 Reihen zu 5 zu den Buchstaben A bis Z.
Lith.; 38 x 30,5 cm; Slg. Weinhold.
O. Vig. (Holland oder Belgien), Nr. 62, um 1850.

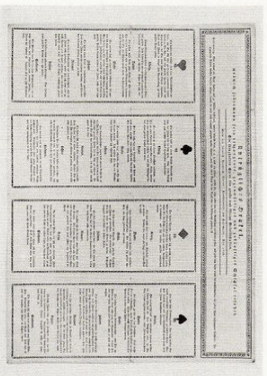
Kartenspiele

80 Neue Blumensprache. Ein unterhaltendes Gesellschaftsspiel.



14 Karten mit Blumen und 14 kleine Reinkarten zum Ausschneiden, Spielregel in 3 Feldern der unteren Reihe.
 Lith.; 37,5 x 46,5 cm; Slg. Weinhold.
 I. A. Endersche Handlung, Nürnberg, Nr. 138, um 1820.

81 Untüchtiges Orakel.



In 4 Spalten sind unter den Farbzeichen Herz, Kreuz, Karo und Pik scherzhafte Orakel für die Kartenwerte von As bis Sieben gegeben, oben (unter dem Titel) Spielregel.
 Buchdruck: 34,4 x 43,1 cm; Kat. Nr. 33 C 2019.
 Heinrich Friedrich Müller, Wien, Nr. 1218, um 1830.

Register der Verlage

Amsterdam: Erve Wijsmüller					78
Berlin: Hasselberg'sche Verlagsbuchhandlung					24
-: Winkelmann & Söhne					8, 23, 76, 77
Dresden: C. Schwager					17, 33
Epinal: Pellen					70, 71
Eßlingen: J. F. Schreiber					5
Frankfurt/M.: P. J. Döring					40
Guben: F. Fechner					57
Halle					25
Hamburg: Heine Grönberg					45
-: J. H. Krogmann					14
Holland					51, 79
Leipzig: Cleave					53
-: A. Anton & Co.					59
Magdeburg: Robrahm & Co.					7, 9, 16, 19, 21, 30, 32, 41, 43, 46, 47
Neuruppin: Gustav Kühn					50, 55, 61, 64, 65, 68, 74, 75
-: Oehmigke & Riemschneider					2, 3, 4, 6, 20, 22, 27, 28, 29, 34
Nürnberg: I. A. Endler					36, 38, 42, 44, 48, 56, 60, 63, 66, 67, 69, 72, 73
-: G. N. Renner					35, 80
-: P. W. Schwarz					1, 15, 37
Spanien					54
Suhl: Georg Zander					11, 12, 13
Turnhout: Brepolis					31
Unbekannter Verlag					10
Wien: Jos. Eder					39
-: H. F. Müller					52
					81

Wichtige Literatur

- Anton, Friedrich: Enzyklopädie der Spiele, Leipzig, 5. Aufl. 1889
- Brückner, Wolfgang: Populäre Druckgraphik Europas. Deutschland, München 1969
- Detmer, Hermann: Bilderbogen des 18. und 19. Jahrhunderts, Münster 1976
- Detmer, Hermann: Bilderwelt der kleinen Leute, Münster 1976
- Duran i Sanpere, Augusti: Populäre Druckgraphik Europas. Spanien, München 1971
- Georgens, Jan Daniel: Illustriertes allgemeines Familien-Spielbuch, Leipzig und Berlin 1882
- Hildebrandt, Paul: Das Spielzeug im Leben des Kindes, Berlin 1904
- Himmelheber, Georg: Spiele. Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend, München 1972
- Jahn, Fritz: Alte deutsche Spiele, Berlin, 3. Aufl. 1917
- Kritnitz, Johann Georg: Ökonomisch-technische Enzyklopädie, 157. Bd., Berlin 1833
- Lankheit, Klaus: Bilderbogen. Deutsche populäre Druckgraphik des 19. Jahrhunderts, Karlsruhe 1973
- Leske, Marie: Illustriertes Spielbuch für Mädchen, Leipzig 1865
- Marginalen, Blätter der Pfrkheimer-Gesellschaft, 22. Heft, 1966
- Meyer, Maurits de: Populäre Druckgraphik Europas. Niederlande, München 1970
- Reynst, Elisabeth: Friedrich Campe und sein Bilderbogen-Verlag zu Nürnberg, Nürnberg 1962
- Roth, Thomas: Literarische Vorlagen populärer Druckgraphik aus deutschen Verlagen des 19. Jahrhunderts. Ein Beitrag zur Geschichte volkstümlicher Lesestoffe, Diss. München 1978
- Rulmann, Theodor: Das große illustrierte Spielbuch, Berlin o. J. (um 1900)
- Sauermann, Dietmar: Weihnachten in Westfalen um 1900, Münster 1976
- Uldall, Kai: Neuruppiner Bilderbogen, Hamburg 1963
- Ullmann, S.: Das Buch der Familienspiele, Wien, Pest, Leipzig o. J. (um 1880)
- Wagner, Hermann: Illustriertes Spielbuch für Knaben, Leipzig und Berlin, 8. Aufl. 1885
- Witzmann, Reingard u. A.: Die kleine Welt des Bilderbogens. Der Wiener Verlag Treitensky, Wien 1977
- Zaepernick, Gertraud: Neuruppiner Bilderbogen der Firma Gustav Kühn, Leipzig 1972
- Zur Westen, Walther von: Graphische Spielteile in: Zs. f. Bücherfreunde 39, 1935, S. 121 ff.