

Shovel-board

Über das Spiel

Im England der Zeit Shakespeares gab es ein ungemein beliebtes Spiel, das man „Schubsbrett“, „Pfefferlingsschüben“, „Groschenschlittern“ oder „Grotrutschen“ nannte. Der Grot war eine alte englische Münze im Wert von 4 pence, ideal nach Größe und Gewicht für diese Form von „Fingerbillard“, das heute *Shove-ha'penny* heißt, weil der *ha'penny* (Sprechweise für *half a penny*) den Platz des Grot eingenommen hat, solange Größe und Gewicht noch viktorianisch waren. Was ein echter *Shovel-board*-Spieler ist, der besitzt natürlich noch einen streng gehüteten Vorrat dieser alten Münzen, denn der *ha'penny* des neuen Geldes im Dezimalsystem ist viel zu leicht.

Heute nur noch in Kneipen bekannt, wurde *Shovel-board* alias *Shove-ha'penny* früher am königlichen Hof gespielt. Das Haushaltsbuch Heinrich VII. erwähnt 1532 eine Spielschuld, „gezahlt an meinen Lord Wylliam, weil er von Königs Gnaden beim *Shovillaborde* gewonnen hat“. *Shove-groat* ist häufig in den Gesetzen des 16. Jahrhunderts gegen das Glücksspiel genannt. In Oxford zum Beispiel zählte es zu den „ungesetzlichen Spielen“, die sowohl der Bürgerschaft als auch den Studenten verboten waren. Als im 15. Jahrhundert der Grot vom Shilling des Königs Eduard VI. ausgestochen wurde, nannte man diesen dann einfach Schubs-Grot-Shilling. Shakespeare spielt scherzhaft auf zwei Spiele der elisabethanischen Zeit an, wenn er in „Heinrich IV.“ Falstaff, der Bardolf veranlassen will, Pistol die Treppe hinabzuwerfen, rufen läßt: „Ringkinkel ihn hinab, Bardolf, wie einen Schubs-Grot-Shilling!“

Shove-groat war sehr beliebt bei britischen Landadeligen, die sich für ihre Landsitze Bretter in erlesener Handwerksarbeit machen ließen: das berühmte *Shovel-board* von Chartley Hall, Staffordshire, war 10 Yards, 1 Fuß und 1 Zoll lang (9,37 m), und seine Einlegearbeit bestand aus 260 Teilen. Als freilich dann Billard zum modischen Herrensport wurde, rutschte *Shovel-board* die soziale Leiter hinunter: 1708 schrieb ein Journalist, daß es von der Aristokratie aufgegeben worden sei und jetzt „nur noch von Bürgern und Bauern“ praktiziert werde. Eine Abart des Spiels wanderte nach Übersee aus, wo es, stark vergrößert, auf Passagierdampfern zu dem bekannten Zeitvertreib namens *Shuffle-board* wurde. In dieser Form wird es auch gern in Florida gespielt.

In England war *Shovel-board* eine Zeitlang außer Mode, hat dann aber ein Comeback in den Pubs erlebt. Angeblich sind wieder Hunderte von schönen, alten Brettern im ganzen Land in Gebrauch. Allein in Oxford spielen 270 Spieler in 28 Mannschaften regelmäßig in den Pubs auf wohlorganisierten Turnieren.

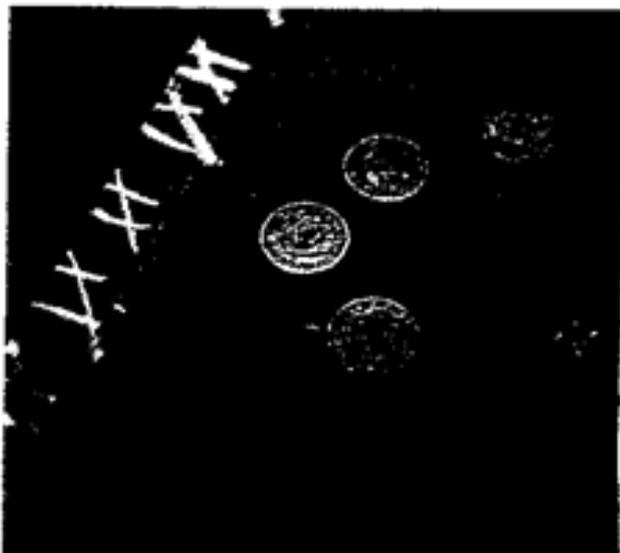
Der Spieler schiebt seine dritte Münze. Wenn der Gegner bestreitet, daß die Münze zählt, rollt man eine andere mit der Kante die Linie entlang. Berührt sie, gibt's keinen Punkt.

Wie man spielt

Das Zielareal von *Shovel-board* ist in 9 waagerechte Zonen oder Felder eingeteilt. Jedes Feld hat auf beiden Seiten ein Zählfeld. Es geht darum, eine Münze oder Scheibe genau in eines der 9 Felder zu schieben. *Shovel-board* ist ein Spiel für 2 Personen. Es wird mit je 5 Münzen gespielt. Wer zuerst 3 Münzen in jedes der 9 Felder spielt, gewinnt das Spiel.

In typischer Spielhaltung steht dieser Shovel-board-Spieler, ein Glas Bier neben sich, in einer englischen Kneipe. Mit seinem Handballen stößt er seinen ha'penny von der Kante auf die Spielfläche.

Zählfeldern landen. Münzen, die auf Linien zwischen 2 Feldern liegen oder weniger als halb in ein Zählfeld ragen, bleiben auf dem Brett, zählen aber nicht, es sei denn, sie werden von anderen Münzen in ein Feld gestoßen. Eine zu schwach gestoßene Münze, die noch vor der ersten Linie liegenbleibt, darf nochmals gestoßen werden.



Die Münze rechts landet in einem Feld und bringt den 3. Punkt, was als Kreidestrich quer durch die 2 anderen markiert wird.

Die Art des Schubsens oder Treibens der Münze ist einfach. Sie wird so an die Startkante des Bretts gelegt, daß ein Teil von ihr übersteht. Dann stößt man sie mit dem Hand- oder Daumenballen so, daß sie aufs Spielfeld gleitet und möglichst in einem Feld landet. Münzen, die hinter dem letzten Feld landen, gelten als „tot“ und kommen sofort vom Brett. Das gleiche gilt für Münzen, die mehr als halb auf den

Das Brett hat am vorderen Ende unterhalb eine Leiste, die während des Spiels an der Tischkante anliegt, so daß es nicht verrutschen kann. Das andere Ende hat eine bogenförmige Bande, von der die Münzen ins Spielfeld zurückprallen können. Eine Münze darf eine andere in der Absicht prellen, sie aus einer schlechten Position in ein Feld zu bringen. Landet eine Münze auf einer anderen, zählt keine. Die Felder dürfen in beliebiger Reihenfolge erzielt werden.

Um zu zählen, muß eine Münze genau in einem Feld liegen, darf also keine

Linie auch nur berühren. Nach seinem Zug legt der Spieler seine erfolgreichen Münzen in das entsprechende Zählfeld auf seiner Seite. Alle anderen Münzen werden vom Brett genommen. Befördert jemand mehr als 3 Münzen in ein Feld, zählt der Überschuss für den Gegner – falls der noch Punkte in diesem Feld benötigt. Dies gilt nicht für den letzten, entscheidenden Punkt: den muß der Spieler selber machen.

Eine Variation erlaubt dem Spieler für jeden gewonnenen Punkt einen zusätzlichen Schuß.

Material

- Sperrholzplatte 43 x 65 x 1,5 cm.
- Sperrholzleiste 43 x 3,5 x 2 cm.
- Sperrholzbrett 43 x 11 x 1,5 cm.
- 3 Schrauben, 2 cm lang.
- 3 Schrauben, 2,5 cm lang.
- 18 grüne Filzquadrate 3,5 x 3,5 cm.
- 60 Münzen oder Metallscheiben, ca. 3 cm Ø.
- Holzbeize.
- Boden- oder Möbelwachs.

Werkzeug

- Schraubenzieher, Lineal.
- Bleistift, Filzschreiber.
- Zirkel, Alleskleber,
- Laubsäge, Bohrer, Raspel und Sandpapier.

Wie man das Spiel herstellt

Für Bünde 43 x 11-cm-Sperrholzbrett verwenden. 3 cm parallel zur hinteren langen Kante und 4 cm parallel zu beiden kurzen Kanten Linien ziehen. Mit dem Zirkel Bögen schlagen, die die Innenecken abrunden. Entlang der Linie aussägen. Mit der Laubsäge die inneren Ecken abrunden. Mit Sandpapier alle Kanten und Flächen glattschleifen. In die Bünde 3 Löcher bohren: eins in die Mitte und die anderen 4 cm vom Ende jedes Arms. Bünde mittels zweier 2-cm-Schrauben bündig mit der Hinterkante des Spielbretts aufschrauben. Ebenfalls 3 Löcher in die Sperrholzleiste bohren. Mit den 2,5-cm-Schrauben bündig von unten



1. Messen und Markieren der 9 Felder und der Zählfelder auf jeder Seite des Bretts.



2. Nach Bohren der Löcher, die Bünde aufs Brett kleben und anschrauben.



3. Fixierleiste entlang der Startkante unter dem Brett auf gleiche Weise befestigen.



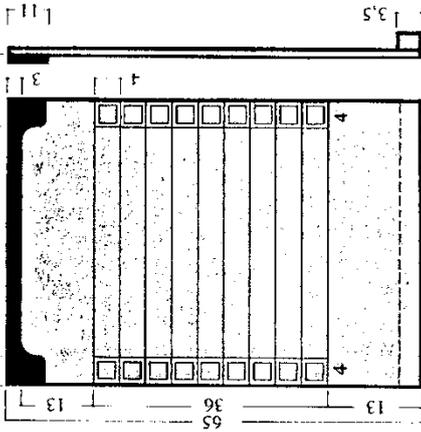
4. Mit dem Blatt des Schraubenziehers alle Linien zu feinen Rillen nachziehen. am vorderen Ende des Bretts befestigen. Kanten und Ecken glätten.

Für die Zielfläche 1,5 cm von der Startkante aus eine Linie über das Brett ziehen. Parallel dazu im Abstand von je 4 cm die Grenzen für die 9 Felder. Das sind insgesamt 10 Linien. Von der letzten bis zum Anschlag an der Bande bleiben noch 1,3 cm.

Parallel zu den Seitenkanten im Abstand von ebenfalls 4 cm entlang der 9 Felder je eine Linie ziehen. Das sind die beiden Reiten der Zählfelder.

Alle Linien mit der scharfen Kante eines Schraubenziehers nachziehen, so daß feine Einschnitte entstehen. Diese durch Nachziehen mit einem feinen schwarzen Filzschreiber tönen. Brett nach Wunsch beizen, Trocknen lassen.

In jedes Zählfeld ein grünes Filzquadrat kleben – und das Shovel-board ist fertig! Um ein leichtes Gleiten der Münzen zu gewährleisten, braucht die Spielfläche jetzt nur noch mit Wachspaste eingetrieben und poliert zu werden.



Das Shovel-board in seinen Maßen.

