



Shovel-board

Über das Spiel

Im England der Zeit Shakespeares gab es ein ungemein beliebtes Spiel, das man „Schusbrett“ oder „Groschenschlittern“ nannte.

Heute nur noch in Kneipen bekannt, wurde Shovel-board früher am königlichen Hof gespielt. Das Haushaltsbuch Heinrich VII, erwähnt 1532 eine Spielschuld: „gezahlt an meinem Lord Wylliam, weil er von Königs Gnaden beim ‚Shovillaborde‘ gewonnen hat“.

In Oxford zählte es zu den „ungesetzlichen Spielen“, die sowohl der Bürgerschaft als auch den Studenten verboten waren.

Shovel-board war eine Zeitlang ausser Mode, hat dann aber ein Comeback in den Pubs erlebt. Allein in Oxford spielen 270 Spieler in 28 Mannschaften regelmässig in den Pubs auf wohlorganisierten Turnieren.

Spielanleitung

Das Zielareal von Shovel-board ist in 9 waagerechte Zonen oder Felder eingeteilt. Jedes Feld hat auf beiden Seiten ein Zählfeld.

Es geht darum, die Münze genau in eines der 9 Felder zu schubsen.

Shovel-board ist ein Spiel für zwei Personen. Es wird mit je 5 Münzen gespielt.

Wer zuerst 3 Münzen in jedes der 9 Felder spielt, gewinnt das Spiel.

Die Art des schubsens der Münze ist einfach, sie wird so an die Startkante des Bretts gelegt, dass ein Teil von ihr übersteht.

Dann stösst man sie mit der Hand- oder Daumenballen so, dass sie aufs Spielfeld gleitet und möglichst in einem Feld landet.

Eine zu schwach gestossene Münze, die noch vor der ersten Linie liegenbleibt, darf nochmals gestossen werden.

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 seiner Runde werden die gültigen Punkte am Rande notiert, und alle Münzen 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 Spielentscheidenden Punkt: den muss der Spieler selber machen.