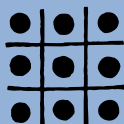


PUSH

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 4 Personen



PUSH

Herkunft und Geschichte

Die genaue Herkunft des Push-Spiels liegt im Dunkeln. Seine Wurzeln reichen aber vermutlich bis ins Indien des achtzehnten Jahrhunderts.

Im Zuge der Kolonisation durch Grossbritannien und dem damit verbundenen Austausch der Kulturen gelangten einige traditionelle Brettspiele über England nach Europa. Bekanntestes Beispiel: Das indische Nationalspiel „Pachisi“. In vereinfachter Form ist es heute auf der ganzen Welt verbreitet, der deutsche Titel lautet „Mensch ärgere dich nicht“.

Auch das bekannte Carrom-Spiel, mit dem Push eine gewisse Ähnlichkeit aufweist gelangte vermutlich im neunzehnten Jahrhundert vom Jemen aus über Indien nach Europa.

Im Gegensatz zu Carrom konnte Push sich jedoch niemals wirklich durchsetzen. Daß es gegen Ende des neunzehnten Jahrhunderts eine zumindest lokale Bekanntheit erlangte, verdankt das Spiel der Leidenschaft einer einzelnen Frau: Lady Sarah McPhearson.

Die Leidenschaft einer Lady

Im Jahre 1889 quittierte Lady Mc Phearsons Vater, der Earl von Glenmoral, seinen Dienst als Gouverneur von Jaipur und kehrte mit seiner Familie in die schottische Heimat zurück. Seine Tochter Sarah war damals 16 Jahre alt und in ihrem Gepäck befand sich ein reich verziertes Spielbrett. Es heisst Sarah habe das kostbare Brett und die dazugehörigen Spielsteine aus Elfenbein zum Abschied von einem reichen jungen Kaufmann erhalten, der bei der Familie häufig zu Gast war.

In Schottland angekommen gab auch der jungen Lady schon bald den Spitznamen „shooting Sarah“, denn sie verbrachte Stunden und Tage mit dem indischen Spiel und war ständig auf der Suche nach geeigneten Partnern.

Offensichtlich wirkte ihre Leidenschaft ansteckend. Noch im selben Jahr tauchten erste Nachbauten des Originalbrettes im Verwandten und Bekanntenkreis der Mc Phearsons auf.



Lady Sarah McPhearson

Ausbreitung

Die regelmässigen Turniere, die die junge Lady auf Balindor Castle veranstaltete, sorgten dafür, daß das Spiel zunächst in der Gegend um Glenmoral eine gewisse Verbreitung fand. Bald wurde es nicht nur in adligen Kreisen gespielt, sondern tauchte in allen Schichten der Bevölkerung auf. Teilweise kursierte es auch unter dem Namen: „Sarahs passion“, (Sarahs Leidenschaft). Um die Jahrhundertwende befanden sich in vielen Landgasthöfen

quer durch Schottland einfache Spielbretter. Als Spielsteine verwendete man markierte Holz- oder Metallscheiben.

Der indische Name des Spiels ist nicht überliefert. Die schlichte Bezeichnung „Push“, die sich schließlich allgemein durchsetzte, stammt vermutlich von Lady Mc Phearson selbst. Bis ins hohe Alter liess sich die Lady niemals von ihrer täglichen Push-Partie abbringen. Mit den Jahren wurde sie zu einer Meisterin am Brett und es fanden sich kaum noch ernstzunehmende Gegner für sie.

Niedergang

Es scheint fast, als sei der Erfolg des Push-Spiels direkt mit der Persönlichkeit von Lady McPhearson verbunden gewesen, denn nach ihrem Tod geriet das Spiel seltsamerweise bald wieder in Vergessenheit und verschwand nach einigen Jahren fast vollständig aus dem öffentlichen Leben. Ob das noch heute in Teilen von England beliebte Kneipenspiel Schuffleboard, bei dem mit Geldmünzen zwischen die Linien eines markierten Spielbrettes gezielt wird, auf Push zurückgeht kann vermutet, aber nicht nachgewiesen werden.

Zu den Spielregeln

Schriftlich überlieferte Spielregeln gibt es für Push keine; auch auf Balindor Castle findet sich nichts dergleichen.

Dass man bei Push Spielsteine vom Rand des Brettes aus in die Löcher schießen muss, ist auf den ersten Blick ersichtlich und über die Grundregeln herrscht unter den wenigen noch praktizierenden Push-Spielern weitgehend Einigkeit.

Gelegentlich trifft man auf lokale Unterschiede und Eigenheiten. Wir haben uns bemüht alle verfügbaren Informationen zusammenzutragen um das Regelwerk so vollständig wie möglich zu rekonstruieren und neu auszubalancieren.

Zum Schluss

Mit unserer Neuauflage möchten wir dazu beitragen, dass das Push-Spiel wieder mehr Verbreitung findet.

Wir sind sicher, daß das neue Push auch in Ihnen etwas von der Leidenschaft zum Leben erwecken wird, die Lady McPhearson vor mehr als hundert Jahren in ihren Bann geschlagen hat. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg beim Einlochen.



Push-Brett, vermutlich spätes neunzehntes Jahrhundert. Privatbesitz

PUSH

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2–4 Personen
Neu gestaltet und bearbeitet von Steffen Mühlhäuser

SPIELANLEITUNG

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett
48 Spielscheiben – jeweils 12 Stück in einer Farbe

SPIELZIEL

Ziel des Push-Spiels ist es möglichst viele eigene Scheiben in gewinnbringende Löcher zu versenken.

SPIELVORBEREITUNG

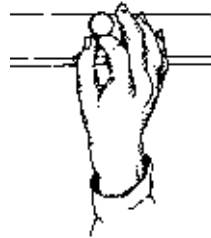
Das Spielbrett wird auf einer geraden Fläche aufgestellt. Jeder Spieler nimmt eine Brettseite ein und erhält alle Steine einer Farbe. Dieser Steinvorrat wird neben dem Spielbrett abgelegt.

Bei einer Zweierpartie sitzen sich die Spieler gegenüber.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

- Wer an der Reihe ist, darf nacheinander **drei** Scheiben ins Spiel bringen.
- Die Spielscheiben werden dafür **eine nach der anderen** an beliebigen Stellen entlang der Abschusslinie angelegt und dann durch Schnipsen mit dem Finger ins Spielfeld befördert.



GETROFFEN

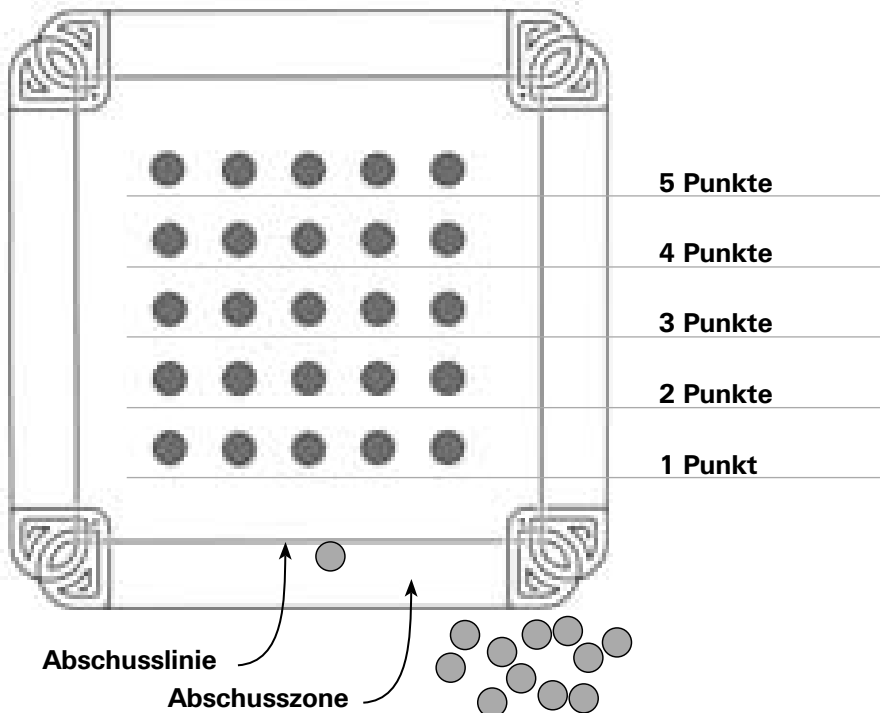
Ziel ist natürlich, die Scheiben in die Löcher zu befördern, aber nicht alle Löcher sind gleich!

Der Wert der Treffer steigt Reihe für Reihe mit dem Abstand zur Grundlinie.

Versenkt ein Spieler eine Scheibe in der von ihm aus gesehen ersten Lochreihe, zählt dieser Treffer für ihn 1 Punkt. In der zweiten Reihe zählt jeder Treffer 2 Punkte, in der dritten 3, in der vierten 4 Punkte. In der Reihe, die am weitesten von seiner Abschusslinie entfernt ist, bringt ein Treffer demnach die Höchstzahl von 5 Punkten.

Für den gegenüberstehenden Spieler zählen die Treffer in umgekehrter Reihenfolge.

Jede versenkte Scheibe bleibt bis zum Ende der Partie in ihrer Vertiefung liegen.



DRIN

Versenkt ein Spieler die **letzte** seiner drei eingespielten Scheiben, erhält er einen Zusatzschuss. Danach ist der Gegner an der Reihe.

DANEHEN

Alle nicht eingelochten Spielscheiben bleiben zunächst dort auf dem Brett liegen, wo sie gelandet sind. Nur Scheiben die nach dem Einspielen eine Abschusslinie berühren, oder ganz in einer der Abschusszonen liegen bleiben werden direkt zurückgenommen.

Im Spielverlauf können die nicht eingelochten Scheiben durch andere Spielsteine angestossen und weiterbewegt werden. Hierbei ist es auch erlaubt gegnerische Scheiben anzuschiesen.

ABRÄUMEN

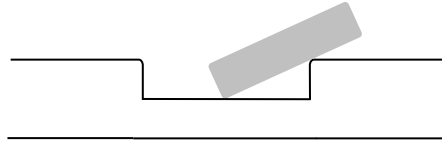
Liegen irgendwann **4** Scheiben einer Farbe ausserhalb der Löcher, werden sie vom betreffenden Spieler **augenblicklich** abgeräumt und zum Vorrat zurückgenommen – dann geht das Spiel weiter.

Besitzt ein Spieler gegen Ende der Partie weniger als 4 Schusssteine räumt er seine Scheiben immer dann ab, wenn er die letzte eingespielt hat.

Auch wenn ein Spieler nur mehr eine Scheibe besitzt, hat er immer noch drei Schuss frei. Er spielt dann dieselbe Scheibe immer wieder von neuem ein.

AUF DER KIPPE

Es geschieht durchaus, daß Scheiben in ein Loch kippen, ohne ganz hineinzurutschen.



Solche Spielsteine gelten weder als eingelocht, noch werden sie zu den Scheiben gerechnet, die ausserhalb liegen. Eine gekippte Scheibe bleibt solange liegen, bis sie durch eine andere, anstossende Scheibe ganz in die Vertiefung hinein, oder wieder herausgeschubst wird.

Ausnahme: Hat ein Spieler ausser seinen gekippten alle anderen Spielsteine eingelocht, kann und muss er alle seine halbversenkten Scheiben vom Brett nehmen und erneut einspielen.

VOM BRETT GEFLOGEN

Schießt ein Spieler den Stein eines Gegners ganz vom Brett, darf dieser seinen vom Brett geflogenen Stein **direkt** neu einspielen. Danach geht das Spiel normal weiter. Schießt ein Spieler einen eigenen Stein vom Brett bedeutet dies stets: Ende seines Zuges. Er sammelt den Stein wieder auf – der nächste ist an der Reihe.

ZUSATZPUNKTE

Alle Spielscheiben werden mit der markierten Seite nach **oben** eingespielt. Dreht sich im Spielgeschehen eine Scheibe auf dem Brett um und wird (direkt oder später) mit der markierten Seite nach unten eingelocht, erhält der betreffende Spieler bei der Auswertung für diesen Stein 2 Zusatzpunkte.

SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel ist zuende, wenn ein Spieler alle 12 Scheiben eingelocht hat oder alle 25 Vertiefungen mit Scheiben gefüllt sind (Beim Dreier und Viererspiel möglich). Nun erfolgt die Auswertung der Treffer. Die Punkte der einzelnen Treffer werden addiert, das Ergebnis bestimmt die Platzierung der Spieler. Der Spieler mit den wenigsten Punkten beginnt die nächste Partie.

PUSH ALS PARTNERSPIEL

Bei einer Viererpartie können die Spieler jeder gegen jeden antreten oder in 2 Parteien gegeneinander spielen. Hierbei bilden die jeweils gegenüberstehenden Spieler ein Team. Alle Regeln bleiben unverändert. Die Partner dürfen sich gegenseitig beim Einlochen ungünstig liegender Steine behilflich sein. Bei der Auswertung werden die Treffer der einzelnen Farben nach wie vor von den vier verschiedenen Grundlinien aus gewertet. Die Punkte der gegenüberstehenden Spieler werden dann addiert, das Team mit der höheren Gesamtpunktzahl gewinnt die Partie.

Viel Spass mit PUSH!

ZUSATZREGELN FÜR GEÜBTE SPIELER

Formationen

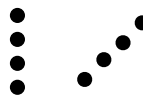
Für bestimmte Steinformationen einer Farbe werden Zusatzpunkte angerechnet.

A „LINE“: ●●●● Horizontale Anordnung:

- in der
1. Reihe = 1 Zusatzpunkt
 2. Reihe = 2 ZP
 3. Reihe = 3 ZP
 4. Reihe = 4 ZP
 5. Reihe = 5 ZP

Vertikale oder diagonale Anordnung:

Auf dem ganzen Feld = 3 ZP



B „CROSS“: ●
●●●
●

Auf dem ganzen Feld = 3 ZP

C „BAD LINE“ ●●●●●

5 Steine nebeneinander

Horizontal, vertikal oder diagonal = **2 Minuspunkte**

(Die Zusatzpunkte der LINE werden gelöscht)

Am Spielende werden zunächst die regulären Punkte der einzelnen Treffer zusammengerechnet. Anschliessend erfolgt die Auswertung der Zusatzpunkte.

Alle vollständigen Figuren werden einzeln angerechnet, auch wenn sie sich gegenseitig überschneiden oder überlagern. Reguläre + Zusatzpunkte = Endergebnis.

Einspielvariante

Wer an der Reihe ist spielt eine Scheibe ein. Landet die Scheibe in einem der Löcher darf der Spieler eine weitere Scheibe einschliessen. Trifft er erneut darf er eine dritte einspielen usw. Trifft eine Scheibe daneben, ist der Nächste an der Reihe.

Mehr Risiko

Schießt ein Spieler die Scheibe eines Gegners ganz vom Brett, darf dieser den vom Brett geflogenen Spielstein direkt in eine leere Vertiefung seiner Wahl ablegen.

Schießt ein Spieler einen eigenen Stein vom Brett, muss er zur Strafe eine seiner bereits eingelochten Scheiben wieder an sich nehmen. Welchen Stein er vom Feld nimmt, kann er selbst bestimmen, eine „Bad Line“ darf dabei nicht aufgelöst werden.

Das Spiel über Bande

Jeder Spieler kann vor einem Schuss das rechteckige Holzstück als variable Bande an beliebiger Stelle auf dem Spielbrett platzieren. Andere Spielsteine dürfen dabei nicht verschoben werden.

Durch Andrücken mit seiner freien Hand hält der Spieler die „Wanderbande“ in der gewünschten Position fest und kann sie nun mit einer seiner Scheiben anschießen.

Die Wanderbande dient zum indirekten Anspielen ungünstig liegender Scheiben oder zum indirekten Einlochen in schwer erreichbare Löcher. Sie darf **nicht** direkt hinter einem der Löcher platziert werden um als Stopper bei einem Direktschuss zu wirken.

Nach jedem Anspiel kann die Position der Wanderbande verändert werden. Wird sie nicht gebraucht liegt sie neben dem Spielbrett

Idee und Gestaltung: Steffen Mühlhäuser

Technische Entwicklung und Fertigung: Ulli Gumpert & Rappel

Graphische Arbeiten: Mühlhäuser und Kümmelmann

Druck: Vatter & Sohn

Mehr Risiko

Schießt ein Spieler die Scheibe eines Gegners ganz vom Brett, darf dieser den vom Brett geflogenen Spielstein direkt in eine leere Vertiefung seiner Wahl ablegen.

Schießt ein Spieler einen eigenen Stein vom Brett, muss er zur Strafe eine seiner bereits eingelochten Scheiben wieder an sich nehmen. Welchen Stein er vom Feld nimmt, kann er selbst bestimmen, eine „Bad Line“ darf dadurch allerdings nicht aufgelöst werden.

Das Spiel über Bande

Jeder Spieler kann vor einem Schuss das rechteckige Holzstück als variable Bande an beliebiger Stelle auf dem Spielbrett platzieren. Andere Spielsteine dürfen dabei nicht verschoben werden.

Durch Andrücken mit seiner freien Hand hält der Spieler die „Wanderbande“ in der gewünschten Position fest und kann sie nun mit einer seiner Scheiben anschießen.

Die Wanderbande dient zum indirekten Anspielen ungünstig liegender Scheiben oder zum indirekten Einlochen in schwer erreichbare Löcher. Sie darf **nicht** direkt hinter einem der Löcher platziert werden um als Stopper bei einem Direktschuss zu wirken.

Nach jedem Anspiel kann die Position der Wanderbande verändert werden. Wird sie nicht gebraucht liegt sie **neben** dem Spielbrett

Idee und Gestaltung: Steffen Mühlhäuser

Technische Entwicklung und Fertigung: Ulli Gumpert & Rappel

Graphische Arbeiten: Mühlhäuser und Kümmelmann

Druck: Vatter & Sohn



© 2003 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 1 • 56288 Krastel • www.steffen-spiele.de