

Das Anblackspiel.

Beschreibung des Spieles von Kämmerer a. D. Bartelt und Erzählung von Alfred Hartwig.

Vor gar nicht so langer Zeit wurde bei uns von den Kindern mit großer Begeisterung und Ausdauer „Anblacker“ gespielt. Das Spiel ist fast ganz in Vergessenheit geraten. Die Erinnerung daran wurde in mir wachgerufen, als ich im „Jung Siegfried (Heft vom 15. Mai 1927) eine Erzählung von Alfred Hartwig las, die an dieses Spiel anknüpft. Alfred Hartwig nennt es das „Anklackspiel“ oder den „Klingpfennig“ und gibt davon am Eingange seiner Erzählung eine genaue Beschreibung. Auch ich habe das Spiel in meiner Jugend im Kreise Greifswald kennen gelernt. Ich konnte mich aber nicht mehr auf alle Einzelheiten genau besinnen und fragte Kämmerer Bartelt danach, einen trefflichen Kenner all dieser Spiele, die in den letzten Jahrzehnten außer Gebrauch gekommen sind. Bei ihm kam ich dann an die rechte Stelle. Ich verdanke ihm die genaue Beschreibung des Spieles, wie es in Anklam üblich war, und ich konnte feststellen, daß die Ausdrücke, Formen und Regeln bei diesem Spiele im Kreise Anklam in manchem andere waren als auf dem Zingst, wo Alfred Hartwig zu Hause ist. Ich folge darum im folgenden der Beschreibung von Bartelt.

Zum „Anblacken“ oder Anwerfen ge-
brauchte man einen gut abprallenden Uni-

formknopf, den „Schmieler“ — das Wort ist aus Schmieter entstanden — und zum Bezahlen einen Beutel mit gewöhnlichen Knöpfen. Das Knopfgeld hatte verschiedenen Wert. Die bleiernen Knöpfe von leinenen Hosen und Jacken und die Knöpfe mit losen Desen galten 1, die Hornknöpfe und die Knöpfe mit festen Desen 2. Hosenknöpfe wurden höher bewertet als Westen- oder Jackenknöpfe. Die Schmieler hatten verschiedene Bezeichnungen. Knöpfe von den Uniformen der Fußsoldaten hießen „Soldatenblacken“, die Knöpfe, wie sie die Sergeanten an Uniformkragen trugen, „Sigmaringer“, die Knöpfe von französischen Uniformen, die 1870 recht häufig waren, „Franzosen“, die Knöpfe von den Postbeamten „Russen“ und die Knöpfe von Livreen der herrschaftlichen Kutscher und Diener „Kronen“. Man konnte sich die Schmieler für Knopfgeld kaufen und mußte nach der Güte, mit der sie sich zum „Anblacken“ eigneten, 4—8 Knöpfe dafür bezahlen.

Anblackstellen waren die hölzernen Pfosten eines Zaunes oder der Balken eines Fachwerkhauses. An einer massiven Wand blackte es sich nicht gut. Vor der Anblackstelle wurde ein Spielfeld von etwa $1\frac{1}{2}$ bis 2 Meter Seitenlänge abgegrenzt und in der Mitte davon ein kleiner Kreis gezogen. An dem Spiel

konnten sich zwei und mehr Kinder, bis zu sechs etwa beteiligen. Die Reihenfolge der Kinder wurde durch einen Abzählreim bestimmt. Das Spiel verlief dann in folgender Weise.

Der erste Spieler bläht an, d. h. er läßt seinen Schmieler von der Abprallstelle abprallen. Springt dieser über die Grenze des Spielfeldes hinaus, so kostet das 2, d. h. einen guten Knopf Strafe, die in den Kreis gezahlt werden muß. Fällt der Schmieler innerhalb des Feldes, so bleibt er liegen, und der zweite Spieler bläht an. Dieser muß sich bemühen, durch geschickten Prallwurf seinen Schmieler möglichst dicht an den an der Erde liegenden heranzubringen. Gelingt es ihm nicht, so bleibt auch sein Schmieler liegen, und der dritte Spieler versucht sein Glück oder seine Geschicklichkeit; denn Geschicklichkeit gehört dazu, und mancher hat sich mit der Zeit eine große Fertigkeit im Anbläcken erworben. Nehmen wir an, daß sein Schmieler in die Nähe eines andern fällt, so muß die Entfernung durch „Ausspannen“ gemessen werden. Kann der Spieler durch Spannen der Hand mit dem Daumen und dem Zeigefinger beide Schmieler gleichzeitig festhalten, so erhält er von dem, dessen Schmieler nur eine Spanne weit entfernt war, 2 Knöpfe. Ist die Entfernung so groß, daß Daumen und Mittelfinger zum Spannen benutzt werden müssen, so kostet das nur 1 Knopf. Hat der Messende den einen der Schmieler nur so knapp gefaßt, daß ihn sein Gegner wegblasen, „pusten“ kann, so gilt das Spannen nicht. Zum Pusten wirft sich der Gegner lang auf die Erde, bringt seinen Mund so dicht wie möglich heran und bläht aus Leibeskräften. Berührt ein geworfener Schmieler einen bereits an der Erde liegenden, so ist das ein „Klapperfuß“. Der bringt 2 Knöpfe ein. Bleibt der Schmieler in der Nähe liegen, so daß die Entfernung gespannt werden kann, so kommen noch die 2 nach der Spielregel dazu. Wer in den Kreis trifft, erhält alle Knöpfe, die darin liegen, und von jedem Mitspieler noch 1 oder 2 dazu nach vorheriger Verabredung. Wer einen Gewinnwurf macht, darf seinen Schmieler wieder aufnehmen und damit weiter anbläcken, bis er einen Fehlwurf macht und der Schmieler liegen bleiben muß.

Dann bläht der nächste Spieler an. Haben alle geworfen, so nimmt der erste seinen Schmieler zu neuem Wurf wieder auf, und das Spiel nimmt seinen Fortgang.

Auf dem Zingst verlief das Spiel in einfacheren Formen. Es spielten fast immer nur zwei (selten drei) Jungen zusammen. Sollten unsere Jungen versuchen wollen, das Spiel wieder aufleben zu lassen, so möchte ich zu nächst diese Form empfehlen.

Bei zwei Spielern verlief das Spiel in folgender Weise: Nachdem der erste seinen Anklacker von der Wand hatte abprallen lassen, kam der zweite an die Reihe. Er mußte versuchen, seinen Klinger durch geschickten Prallwurf nahe an den auf der Erde liegenden des Gegners heranzubringen. War ihm dies geglückt, so wurde durch Ausspannen mit der Hand festgestellt, ob er einen oder zwei Knöpfe zu erhalten habe. Lagen die Anklacker nämlich nur eine Spanne auseinander, so bekam der glückliche Gewinner zwei Knöpfe; bei zwei Spannweiten mußte er sich mit einem Knopf begnügen. Er hatte nun das Recht, wieder „anzuwurfen“, während er in dem Falle des Nichtgewinnens seinen Klinger liegen lassen mußte, wogegen dann der erste Spieler den seinen zum neuen Prallwurf aufhob usw.

Da jeder selbst zu spannen hatte, so waren die mit großen Händen natürlich jedesmal im Vorteil. Deshalb wurden vor Beginn des Spieles meistens erst die Handlängen festgestellt, und Jungen mit kleinen Händen weigerten sich nicht selten, mit denen zu spielen, die besonders lange Finger hatten. Alle aber strengten sich nach Kräften an, möglichst weit zu spannen, um einen Gewinn für sich herauszuholen. Jeder Klavierlehrer hätte seine helle Freude an den Jungen gehabt; denn Hände, die nicht hätten eine Oktave greifen können, gab es bei ihnen nicht.

Von der Beschaffung der Knöpfe, die oft große Schwierigkeiten machte, wenn man dauernd im Verluste war, erzählt Alfred Hartwig eine lustige Geschichte, mit der ich die Beschreibung des Spieles abschließen möchte.

Er erzählt: Hatte man Pech im Spiel gehabt und die Knöpfe zum größten Teil oder alle verloren, so war die Beschaffung von Ersatz manchmal nicht so ganz einfach. Oft mußte

das Taschenmesser oder der Zirkel als Tauschmittel daran glauben, um von einem glücklichen Gewinner wieder einen vollen Beutel einzuhandeln. Und die Jacken und Hosen der meisten Jungen litten in der Spielzeit an galoppierender Knopfschwindsucht.

Ich habe damals sogar meinen Vater einmal in die peinlichste Verlegenheit gebracht. Er arbeitete schon seit Jahren auf der Marineverft in Wilhelmshaven und war für einige Wochen auf Urlaub nach Hause gekommen. Nun wollten Mutter und er am letzten Sonntag zum Abendmahl gehen. Vater schob solche feierlichen Dinge immer so lange als möglich hinaus, weil er sich in dem Behrockanzug kreuzunglücklich fühlte. So hatte er auch an diesem Morgen bis zur letzten Minute mit dem Anziehen des schwarzen Gewandes gewartet.

Nun aber sollte es eiligst losgehen. Schon fuhren die Beine in die Hose, und die Hosenträger klatschten über die Schultern. Doch konnten die tastenden Finger sonderbarerweise die Knöpfe zum Festmachen nicht finden. Auch das hinabgleitende Auge suchte vergebens. Mit einem wilden Ruck wurden die schwarzen Röhren wieder heruntergestreift und nun gründlich befehen.

Aber das Ergebnis blieb das gleiche: an der Hose fehlten sämtliche Knöpfe. Na, so was!

„Für mal, Mudder, wuriüm häst du denn alle Knöp von mine Abendmahlshof' affnäden?“ —

„Wat, ich Knöp affnäden? Du büst woll nich klauk!“ —

„Na, kiek doch mal her!“ Sprachlos schaute nun auch Mutter das geschändete Kleidungsstück an.

Da dröhnte urplötzlich meines Vaters Lachen durch die Stube: „Dei Jung, dei verflizte Jung hät dei Knöp natürlich taum Anklackspälen affnäden! Jung, hier mal ran! Wur sünd dei Knöp vun dei Büg bläben?“

„Ich... ick... Wadding, ... ick har kein mihr taum Anklacksen!“ —

„Wuriüm heft du dat denn hüt morg'n nich glick seggt?“ —

„Ich hem nich mihr doran dacht. Is all lang her!“

Indem ich schon die Beichtglocke an zu läuten. Und da Mutter unmöglich in den noch verbleibenden paar Minuten sämtliche Knöpfe wieder annähen konnte, wurde ich geschickt, dem Pastor Mitteilung zu machen, daß die Eltern leider nicht zum Abendmahl kommen könnten. Ich segelte auch sofort ab; denn ich war froh, der furchtbar aufgebrachten Mutter vorerst aus Augen- und Armbereich zu kommen.

Pastor Möller war schon in der Sakristei, als ich angehastet kam. Ich ging aber nicht durch die Kirche dorthin, weil ich dann von meinem Lehrer gesehen worden wäre, sondern lief zu der äußeren Sakristeitür, die nie benutzt wurde, und klopfte dort an.

„Manu, wer ist denn da?“ —

„Alfred Hartwig, Herr Pastor. Ich soll Ihnen sagen, daß meine Eltern nicht zur Beichte und zum Abendmahl kommen können, weil... weil Vater keine Knöpfe an der Hose hat!“ —

„Was hat er nicht?“ —

„Keine Knöpfe an der Hose, Herr Pastor!“ und weg war ich wieder.

Wäre es nach dem Willen der Mutter gegangen, so hätte ich zu Hause nun doch noch eine tüchtige Tracht Prügel bekommen. Aber Vater, der sichtlich mehr Verständnis für meine Spaßhüte hatte und die Sache schon von der späßhaftesten Seite ansah, sagte in seiner trockenen Art: „Ne, Mudder, hier bün ich taustännig; denn dat wir mine Büg. Un nadäm du em so schön dei Bicht verhürt heft, bün ich för Absolutschon!“ Und dabei blieb es.