

DIE LORELEY-STORY

„Der Nibelungen-Hort liegt auf dem Lurenberge“, schrieb der Minnesänger Konrad Marner (ermordet 1287). Nun aber ist dieser Berg kein anderer als der Lurlei (Lei = Schieferfels, luren = spähen; im bayerischen heute noch gebräuchlich), jener fast 200 m senkrecht aus dem Rhein emporrage und ehemals den Schiffen gefährliche Felsberg, weltberühmt als die Loreley. Sie ist es geworden, nachdem Clemens Brentano 1800 jene Nixe gleichen Namens erfand („Zu Bacharach am Rheine, wohnt eine Zauberin...“), die Heinrich Heine so innig bebildete, so daß zusammen mit der Melodie Friedrich Silchers das bekannteste deutsche Volkslied daraus wurde.

Diese Loreley, die der Sage nach auf dem Felsen saß, ihr goldenes Haar mit einem goldenem Kämme kämte und dabei so herrlich sang, daß mancher Schiffer den nassen Tod fand, hat nicht nur die Phantasie der Dichter, sondern auch jene des Liederbundes der nieder-rheinischen Binnenschiffergenossenschaft entzündet. Ihr 100jähriges Stiftungsfest fand im Juli 1972 in Bacharach statt. Dabei ging es wie immer, wenn deutsche Sänger zusammenkommen, hoch her. In tiefer Nacht beschloß die Ortsgruppe Dinslaken, zwölf Mann stark den Rhein zu überqueren und die Loreley zu besteigen. Die Ortsgruppen Grietherport, Himmelgeist und Rheinbrohl hörten davon und beteiligten sich sofort, worauf man beschloß, die Expedition als Wettstreit auszutragen. Alle stürzten sogleich los, aus den Höfen Bacharachs verschwanden geheimnisvoll alle Wäscheleinen ebenso wie sämtliche Mietkähne von den Anlegeplätzen. Der Andrang war so groß, daß die Mannschaften durcheinandergerieten und sich auf dem Rhein von Kahn zu Kahn übersteigend zusammenfinden mußten, um, endlich drüben angekommen, sich die Loreley hinaufzuseilen.

Der „Bacharacher Rheinbote“ berichtete anderntags in großen Lettern von dem kühnen Unternehmen, bei dem wie durch ein Wunder niemand zuschaden kam und bei dem es keinen Sieger gab: als alle 48 Sänger die aufgehende Sonne mit einem mächtigen „Ich weiß nicht, was soll es bedeuten...“ begrüßten, hatten sie nach eben bewältigtem Aufstieg völlig vergessen, weshalb sie die waghalsige Kletterei unternommen hatten, und später wußte niemand zu sagen, wer denn nun tatsächlich der erste auf der Loreley gewesen sei.

Die Spiel-Story ist frei erfunden, zum Teil wahr, oder aber ganz und gar authentisch. Darüber läßt uns Eugen Oker im Unklaren. Das müßten wir schon selbst herausfinden, meint er, denn schließlich wollte er ja nicht bloß Einleitungen schreiben, sondern Vorspiele, Einstimmungen. Und da kümmere ihn die Wahrheit wenig. Kommen Sie dem Schalk selbst auf die Sprünge. In diesem Sinne:
Spielen und lachen Sie mit!

LORELEY

Spielart: Unterhaltungsspiel
Alter: von 7 bis 99 Jahren
Teilnehmer: 2 bis 4 Spieler
Inhalt: 1 Spielplan, 48 Spielsteine, 1 Würfel, 1 Anleitung

So wird gespielt:

Um den Loreleyfelsen zu erklimmen, müssen die Spieler erst alle ihre zwölf Schiffer auf den Rhein bringen. Dies geschieht durch geschicktes Ziehen und Einsetzen der Figuren.

Auf dem Rhein

Um das Spielfeld zieht sich der Rhein, die Spielbahn. Die einzelnen Felder könnten Boote darstellen, in denen verschiedene Personen Platz haben.

Es wird um den ersten Zug gewürfelt. Der ermittelte Spieler stellt zwei seiner Figuren auf irgendein Feld mit vier

Plätzen. Das gleiche tun reihum die anderen Spieler auf anderen Viererfeldern.

Die Spieler ziehen von jetzt an eine ihrer Figuren (links herum im Uhrzeigersinn) nach der Augenzahl des Würfels. Bei einer 6 darf nochmals gewürfelt werden. Kommt ein Stein auf ein von eigenen oder fremden Figuren besetztes Feld, erzielt er einen Treff:

Der Spieler darf ebensoviele Figuren, wie er dort vorfindet, an beliebiger Stelle der Umlaufbahn neu einsetzen.

Aber: In ein schon volles Feld (Boot) darf nicht gesetzt werden.

Hat der Spieler keine andere Zug-Möglichkeit, verfällt der Wurf.

Neue Figuren setzt man am wirkungsvollsten hinter mehreren anderen ein, weil da die Wahrscheinlichkeit, auf ein teilweise besetztes Feld zu gelangen, am größten ist. Wer in Führung liegt, kann solche Absichten abblocken, indem er Felder ganz auffüllt und so unzugänglich macht.

Auf dem Felsen

Wer alle seine Schiffer auf dem Rhein hat, darf den Felsen besteigen. Von jetzt an kann also derjenige, der seine 12 Figuren auf der Umlaufbahn hat, bei einem Treff die entsprechende Zahl von Figuren von unten her auf eine der 4 Kletterrouten des Felsens stellen. Dabei bleibt es ihm überlassen, welche Figuren er von der Umlaufbahn nimmt. Man bevorzugt hier Steine auf Feldern, in denen der Gegner Treffs machen könnte.

Wer seine Kletterroute mit 11 Steinen bestückt hat, kann nun den Gipfel mit der Loreley erklimmen. Dazu muß er mit seinem zwölften Spielstein bei irgendeinem Gegner einen Treff landen. Man verhindert dies durch Flucht oder durch volle Felder.

Auf der Loreley

Wer zuerst mit seinem zwölften Mann die Loreley erreicht, ist Sieger. Die restlichen Plätze ergeben sich aus der Länge der Figurenkette auf dem Felsen. Bei Gleichheit spielen die betreffenden Spieler um die Plätze.

