

Nordenskiölds Nordostpassage.

1878—1879.

Neues Würfelspiel.

Spielregeln.

A. Jeder Mitspielende muss sich mit einem kleineren Gegenstände zum Erkennungszeichen und mit 30 Spielmarken versehen; als Spielmarken können auch Rosinen, Nüsse etc. angewendet werden. Alle Zeichen werden auf Feld **1** gesetzt; **15** Marken werden von Jedem in die Kasse gezahlt. Durch Würfeln wird abgemacht, wer anfangen darf, worauf dieser mit einem Würfel wirft und sein Zeichen so viele Felder vorrückt, wie der Wurf anzeigt, wobei das Feld, wo das Zeichen steht, nicht mitgezählt wird; darnach spielt der Nachbar zur Linken u. s. w.

B. Das Feld **42**, die Nordostpassage muss unbedingt von jedem Mitspielenden betreten werden, weshalb jeder Wurf, welcher vorbei und über dieses Feld hinaus führen würde, so berechnet werden muss, dass die überzähligen Augen des Wurfes rückwärts gezählt werden. — Das Spiel wird von dem gewonnen, welcher zuerst mit einem Wurf gerade auf **64** kommt; sonst gilt bei diesem Felde dieselbe Regel wie bei **42**.

C. Wenn Jemand bei der Ankunft auf ein Feld vor- oder rückwärts auf ein anderes Feld versetzt wird, gilt die für das neubetretene Feld aufgestellte Regel nicht für ihn. —

D. Überall, wo etwas gewonnen oder verloren wird, ohne dass der Betrag angegeben ist, wird der Gewinn oder Verlust nach den Augen des Wurfes gezählt.

E. Die wichtigste und erste Regel ist doch: „Du darfst nicht zanken“. Um die Ordnung aufrecht zu erhalten, wird von den Spielenden ein Richter erwählt, welcher die Regeln für jedes betretene Feld vorliest, und genau überwacht, dass sie auch richtig befolgt werden. Bei jeder Übertretung der Regeln, Zank oder Unordnung, hat er dem Schuldigen

eine Marke abzufordern und sie sodann zur Kasse einzuzahlen. Alle Streitigkeiten werden auch von ihm geschlichtet.

REGELN FÜR DIE FELDER 1—64.

1. Professor Nordenskiöld reist von Stockholm nach Trondhjem und Tromsö den 30 Juni 1878 ab. — Wer Lust hat, dem kühnen Nordfahrer Gesellschaft zu leisten, zahlt in die Kasse **15** Marken.

3. Auf der Eisenbahnstation Katrineholm bezahlt man gern für das vortreffliche Essen inclusive Schnäpschen hinter dem „verbotenen“ Eingang, den geringen Preis von **2** M. Wer zuletzt her kommt, braucht jedoch nur **1** Marke für die Überreste zu zahlen.

5. Abreise von Tromsö den 21 Juli 1878; wer mit einem Wurf vom Felde **1** her kommt, darf noch einmal werfen, sonst muss man hier so viel zahlen wie man geworfen hat.

7. Für Überstiefel und Pelz, welche man auf dieser Reise schon brauchen wird, muss hier gezahlt werden. —

8. Gelingt es hier nicht, nächstes Mal **6** zu werfen und zum Karischen Meer zu gelangen, wird man von dem östlichen Winde nach Grönland verschlagen.

9. Auf diesem Vereinigungspunkte zwischen den beiden Wegen, darf man die Freude über das Zusammentreffen mit einem zweiten Wurf feiern.

11. Der Fang eines Seehundes wird aus der Kasse bezahlt.

13. Auf der Insel Waigats botanisiren Doktor Almqvist und Docent Kjellman den 30 Juli. Die wissenschaftliche Arbeit wird aus der Kasse belohnt.

14. Vega und Lena segeln den 1 August in das unter dem Namen „Eiskeller“ so schlecht berüchtigte Karische Meer ein. Für die ausserordentliche Geschicklichkeit, mit welcher der Schiffsbefehlhaber Lieutenant Louis Palander Vega geführt hat, wird von jedem Mitspielenden **1** Marke erhalten. —

15. Nordenskiöld trägt von einem Samojedengrabe ein Skelett nebst andern „scheenen Rariteten“ in einem Sack. Für eine solche Grabschändung wird an die Kasse gebüsst.

16. Für die hinterlassenen Familien einiger bei der Tschuktscherhütte verunglückten Fischer wird eine Subscription eröffnet; jeder Mitspielende zahlt gerne dem Einsammler **2** Mk, von denen dieser auch gewissenhaft die eine Hälfte in die Kasse auszahlt, während die andere natürlicherweise in seine eigene Tasche wandert.

17. Die Mittel zu einem Ehrenschiuss beim Vorübersegeln der Sibiriakoff-Insel, erhält man aus der Kasse.

18. In der Nähe von Dickson Bay lässt sich ein Bär erblicken; alle schiessen auf ihn, aber erst nach mehreren Fehlschüssen gelingt es, ihn zu treffen. Der Spielende darf gleich noch einen Wurf machen; wirft er **6**, hat er den Bären getroffen und kommt gleich nach **24**, wirft er aber nicht **6**, muss er eben so viele Felder zurückgehen, wie der Wurf anzeigt (Siehe Reg. C.)

19. Die Expedition läuft im Dicksonhafen ein, so genannt nach dem Kaufmann Oskar Dickson in Gothenburg, welcher durch seine beispiellose Freigebigkeit mehrere Nordpolfahrten kräftig unterstützt und auch jetzt dieser Expedition Nordenskiölds das Schiff Vega, für 150,000 Kronen eingekauft, zur Verfügung gestellt hat. Um diesen edlen Gönner der Wissenschaften würdig zu ehren, wird tüchtig gedonnert, wozu man die Mittel aus der Kasse erhält. —

20. Den 10 August wird man durch so starken Nebel aufgehalten, dass nicht einmal die Nummer des Feldes zu sehen ist; der Reisende muss daher über einen Wurf hier sitzen bleiben.

22. Hier segelt die Expedition am nächsten vorbei dem malerischen Nordenskiöldfjord *). Der Wurf wird doppelt gerechnet.

*) Der berühmte Leiter dieser Expedition, Professor Nils Adolf Erik Nordenskiöld, wurde den 18 Nov. 1832 in Helsingfors in Finnland geboren, besuchte das Gymnasium in Borgå und studirte an der Helsingforser Universität. — 1857 wurde er hier zum Doktor promovirt, zog dasselbe Jahr nach Schweden über und wurde hier 1858 zum Professor und Intendenten der mineralogischen Abtheilung des Reichsmuseums in Stockholm ernannt. Die lange Reihe seiner Nordpolfahrten nahm ihren Anfang schon 1858 und 1861, als er an zwei Expeditionen nach den Spitzbergen Theil nahm. In dieselbe Gegend und nach Grönland machte er Reisen 1864, 1868, 1870 und 1872—1873, und zur Mündung des Jenisej führte er 1875 und 1876 zwei verschiedene Expeditionen.

23. Den 19 August, also nicht einen vollen Monat nach der Abfahrt von Tromsø, wird die nördlichste Landspitze der alten Welt, Cap Tscheljuskin passirt. Für das wohlgetroffene Bild, welches der dänische Lieutenant Hovgaard von dieser Begebenheit an die Zeitung „Ny illustrerad tidning“ in Stockholm geschickt hat, wird aus der Kasse eine Belohnung erhalten.

24. Wer auf einen Bären stösst, ohne ihn auf Feld **18** glücklich erlegt zu haben, muss zurück nach **18** (Siehe reg. C.)

26. Für zwei der schönsten Seevögel, die Doktor Stuxberg auf der Vogelinsel in der Mündung der Chatanga Bucht schießt, bekommt man bezahlt.

27. Ein Rennthier wird gefangen und bringt den glücklichen Fänger direkt zur Eskimohütte N:o **31** (s. Reg. C.)

28. Hier darf der Spielende gleich noch einen Wurf machen; wirft er jetzt 6, hat er das Wallross getroffen und bekommt dafür 6 M. aus der Kasse, wirft er aber weniger, muss er das Doppelte des Wurfes für seinen Fehlschuss an die Kasse zahlen.

29. In Koljutschin-Bay, nur zwei Tagereisen von dem Ziel der Reise, Ostcap, wird Vega durch Eis vom weiteren Vordringen gehindert, und der Anker wird den 18 September 1878 gesenkt, um erst nach beinahe 10 Monaten wieder gelichtet zu werden. — Man muss sich hier also gedulden und über einen Wurf sitzen bleiben.

30. Die Polarnacht beginnt; wer hierher kommt, muss sitzen bleiben, entweder bis ein Anderer kommt und seine Stelle einnimmt, oder auch bis einer der Mitspielenden auf Feld **42** kommt, in welchem Falle er den armen im Dunkel Sitzenden zu sich zieht (s. Reg. C.) und vom Befreiten **3** M. erhält. —

31. Um die Sprache der Tschuktschen praktisch zu erlernen, besucht Lieutenant Nordqvist sie in ihren Hütten. Für Nachtquartier bei Papa Jatirgin zahlt man hier **1** M. an die Kasse.

33. Der grosse Tschuktschenhäuptling Vasilij Menka kommt, gezogen von seinen treuen Unterthanen, und beehrt Nordenskiöld mit einem Besuch, wobei er ein Paar schöne Rennthierbraten zum Geschenk mitbringt. Für die Übergabe derselben an die Proviantkammer wird aus der Kasse gezahlt.

34. Für unerlaubten Branntweinausschank zahlt der Schuldige dem Richter.

35. Menka wird vom vortrefflichen Nordhäuser Doppelkummel so angeregt, dass er nach dem Leierkasten einen Barentanz aufführt, was die Zuschauer so belustigt, dass jeder Mitspielende ihm gern **1** M. giebt.

36. Weihnachten beim Nordpol; bei einer Bowle warmen Punsch gedenkt man der Heimath mit manchem herzlichen Worte und vergisst einen Augenblick die ernste Situation. — Aus der Kasse erhält man ein Weihnachtsgeschenk.

37. Schreckliche Kälte! Kommt man her, ohne auf Feld **7** sich mit Pelz und Überstiefeln versorgt zu haben, muss man für das Heilen seiner Frostbeulen bezahlen, aber wer auf Feld **7** gewesen ist, erhält aus der Kasse Belohnung.

38. 5 Grad Wärme; ebenso viele Marken gewinnt man.

39. Lieutenant Giacomo Bove begiebt sich Neujahrstag 1879 mit Bootsman Jonsen auf Wanderung und erblickt von einer Erhöhung aus offenes Wasser, wenigstens 3 Meilen weit eisfrei. — Wenn dieses Feld zum ersten Male während des Spieles erreicht wird, bekommt man dafür bezahlt, aber darnach muss jedesmal an die Kasse gezahlt werden.

40. Der Sekondlieutenant Brusewitz stellt fleissige Messungen über die Dicke des Eises und die Tiefe des Meeres an. Jeder Mitspielende zahlt ihm **1** M.

41. Endlich nach 294 Tagen, oder nachdem man beinahe 10 lange Monate eingesperrt gewesen ist, naht der Tag der Befreiung, und den 17 Juli 1879 werden Vorbereitungen zur Abreise getroffen. Für das Aufhacken des Eises muss an die Kasse gezahlt werden.

42. Ein dreifaches Hurrah schallt vom Deck, wie Vega, mit Flaggen und Wimpeln geschmückt und aus allen Kanonen donnernd den 20 Juli 1879 Behringssund durchfährt. Ein warmes Hoch wird ausgebracht dem genialen Leiter der Expedition, dem Columbus des Nordens, dessen jetzt ausgeführtes Riesenwerk überall mit Enthusiasmus und Freude begrüsst werden wird. — Wer gleich mit einem Wurf hierherkommt, wird auf Feld **47**, Yokohama, versetzt (s. Reg. C.); wer aber gezwungen gewesen ist, mehrmals hin und zurück zu gehen, ehe er hier ankommt, setzt seine Reise ganz gewöhnlich fort.

45. Starkes Gewitter bei der Japanesischen Küste. Am klügsten ist es, sich nicht der Gefahr auszusetzen, sondern nach **42** zurückzugehen.

46. Für einen Bericht, den Lieutenant Nordqvist aus Japan an die Zeitung Helsingfors Dagblad geschickt hat, erhält derjenige, welcher auf Feld **31** gewesen ist, aus der Kasse bezahlt, aber jeder Andere muss zahlen.

47. In Yokohama landet die Expedition den 2 September und wird mit wohlverdienten Ehrenbezeugungen empfangen. Ein grosses Diner wird den Reisenden gegeben, bei dem die köstlichsten Delikatessen aufgetischt werden. Seine Keiserliche Hoheit Kita-Shira-Kawa-No-Mya bringt einen Toast zu Nordenskiölds Ehren aus. — Der geschickte Redner erhält von jedem Mitspielenden **2** Mark, giebt aber grossmüthig die Hälfte davon der Kasse ab.

48. Von allen Seiten hagelt es Telegramme, unter anderen auch von Nordenskiölds Freunden und Bewunderern in seiner Geburtsstadt Helsingfors. — Ein solcher Luxus kostet nicht wenig. — Zahle also das Telegramporto an die Kasse.

49. In Amoy kommt per Telegraph vom Schwedischen König Oskar II eine goldene Medaille an Vasilij Menka. Wer auf Feld **35** sich ein Recht auf die Medaille erworben hat, darf noch einmal würfeln, jeder Andere aber, der unberechtigt sie beansprucht, muss zahlen.

50. Der Sonne Bruder und des Mondes Vetter, der jugendliche Beherrscher des himmlischen Chinesischen Reiches Kaiser Tsai-Tian, ernennt Nordenskiöld zum Mandarin von drei Knöpfen und verleiht ihm den grossen Sonnenkalborden. — Für die Ernennung muss in die Kasse gezahlt werden.

52. Wie die Expedition vorbei Singapore, durch den Malakkasund segelt, kommt die Königin Pomadine mit reichen Geschenken ihr entgegen, und bietet Nordenskiöld ihr schwarzes Herz und das ganze Panoramareich an, wenn er bei ihr bleiben und künftig sich zum Süden wenden will. — Wenn der Spielende sich dazu entschliesst, bei der schwarzen Schönheit zu bleiben, darf er einen Wurf machen und bekommt das Doppelte ausgezahlt, muss aber das Spiel von vorn, jedoch ohne neuen Einsatz beginnen; setzt er lieber seine Reise fort, erhält er gar nichts.

54. In Ceylon wird Nordenskiöld zu einem Elefantenritt eingeladen. Trinkgeld an den Führer zahlt man in die Kasse.

56. In Aden, beim Einlauf in Bab-el-Mandeb und das Rothe Meer, steigt man ans Land und hat das Glück ein

schönes Kameel fangen zu können. — Für den Verkauf desselben an den Thiergarten wird der Preis aus der Kasse gezahlt.

58. Beim Suez-kanal braucht Nordenskiöld nichts zu zahlen, sondern der Wurf darf doppelt gerechnet werden.

59. Gefährliche Klippen im Griechischen Archipelag zerschmettern den Unglücklichen ohne Rettung, wenn er nicht das nächste Mal **5** wirft und das Spiel gewinnt. Gelingt ihm dieses nicht, muss er von vorn anfangen, jedoch ohne neuen Einsatz machen zu müssen.

60. Sogar Seine Heiligkeit der Pabst Leo XIII kann dem berühmten Ketzler seine Anerkennung nicht versagen, sondern sendet ihm seinen Segen. — Die Kirche lässt Dich dafür an die Kasse zahlen.

62. In Gibraltar machen die Engländer, neidisch darüber, dass ein Nicht-Engländer ein so glorreiches Resultat erreicht hat, grosse Schwierigkeiten und verzögern die Reise um einen Wurf.

64. Nordenskiöld naht sich der Heimath. — Grossartige Ehrenfeste warten seiner; jeder will einen Mann feiern, der durch seine Nordostpassage seinem Lande so grosse Ehre bereitet und seinen Namen unsterblich gemacht hat. Wer zuerst her kommt, hat das Spiel gewonnen und erhält die ganze Kasse, aber giebt dem Richter, wenn dieser seine Sache gut gemacht hat, $\frac{1}{15}$ oder von jeden 15 Marken eine. —

REGELN FÜR DIE FELDER II—XIV.

II. Für die Reparation des Schiffes nach dem starken Sturme zahlt man an die Kasse.

IV. Hier erreicht man den am Franz-Josefsfjord liegenden Payer-Berg, so genannt nach dem berühmten österreichischen Nordpolfahrer Julius Payer, der die Jahre 1868, 1872 und 1874 theils an Expeditionen nach dem nördlichen Eismeer sich betheiligte und theils solche selbst leitete. — Für die Ersteigung des Berges erhält man Belohnung.

V. Für eine Bootfahrt auf dem herrlichen Franz-Josefsfjord zahlt man an die Kasse.

VI. Wer auf die Bismarckspitze gekommen ist, darf trotz aller Proteste von jedem Mitspielenden **1** M. anektiren.

VII. Der Preis des hübschen grönländischen Hundes, Torossy, wird in die Kasse bezahlt.

VIII. Trifft man den alten grönländischen Lootsen zu Hause, bringt er einen gleich nach Feld 9 (siehe reg. C.)

X. Gillis Land wird erreicht, so genannt nach dem holländischen Kommandeur Giles, der schon im Jahre 1707 dieses Land sah. — Um diese, noch gänzlich unbekannt Gegend näher kennen zu lernen, bleibt man hier über einen Wurf sitzen, aber bekommt zugleich eine Belohnung aus der Kasse.

XI. In dieser Gegend erreichte der englische Nordpolfahrer Parry 1827 den nördlichsten Breitegrad, den je ein Mensch betreten, nämlich 82°45' n. Br. — Von diesem nur 7°15' oder etwa 110 deutsche Meilen vom Nordpol entfernten Punkte hat man also die beste Gelegenheit, das neulich vom Engländer Cheyne vorgeschlagene, sehr einfache Experiment auszuführen, mit einem Luftballon schnurstracks zum Nordpol zu segeln. Man darf hier gleich dreimal würfeln und gewinnt, wenn es glückt jedesmal 6 zu werfen, durch das Besteigen des Nordpols das ganze Spiel; missglückt aber der Versuch, muss man wieder von Anfang an beginnen, braucht jedoch nichts einzuzahlen.

XII. Vor dem Fuchs, der gar listig ist, möge man sich hüten und bleibe daher lieber auf dem Felde, wo man zuletzt stand.

HELSINGFORS,

Druckerei der Finnischen Litteratur-Gesellschaft.

1879.