

„Dreisilbig.“

Ein Gesellschaftsspiel.

Dreisilbig ist ein Frage- und Antwortspiel, bei dem es darauf ankommt, daß jede Antwort nicht mehr und nicht weniger als drei Silben enthält. Die Antwort darf aus einem einzigen dreisilbigen Wort, oder aus drei einsilbigen Wörtern, oder aus einem zweisilbigen und einem einsilbigen Wort bestehen. Wird jemand z. B. gefragt: „Weißt du eine Blume mit N?“, so sind beide Antworten: „Narzisse“ und „die Nelke“ richtig.

Wer eine falsche oder unzutreffende Antwort giebt, wird mit einem Pfande bestraft. Ob eine Antwort falsch (unzutreffend) ist, darüber entscheidet der Spielordner. Wer mit seiner Antwort zu lange zögert, hat ebenfalls ein Pfand verwirkt. Zählt der Spielordner bis zehn, ohne daß eine Antwort erfolgt, so giebt der Zauderer ein Pfand. Bei der Frage ist die Zahl der Silben oder Wörter beliebig.

Der Frager wirft, wenn er sich an einen Spielteilnehmer wendet, diesem ein Taschentuch zu. Hat der Gefragte geantwortet, so richtet er eine neue Frage an einen andern aus der Gesellschaft.

Zur Erläuterung diene das folgende Beispiel:

Onkel Adalbert wird von seinen Neffen und Nichten gebeten, das Amt des Spielordners zu übernehmen. Alle bilden mit ihren Stühlen einen Kreis. Links neben Onkel Adalbert sitzt Bruno, dann Charlotte, Dietrich, Else, Ferdinand, Gertrud, Hans und Ida.

Onkel A zu F: „Kannst du Schlittschuhlaufen?“

F: „Ja freilich.“ (Zu J): „Spielst du gern Klavier?“

J: „Ganz und gar nicht.“

„Halt!“ riefen mehrere zugleich, „ein Pfand! ein Pfand! Das sind ja vier Silben!“

F zu Onkel A: „Welches ist der längste Tag?“

Onkel A: „Donnerstag.“ (Zu J): „Und weshalb?“

J: „Hat zehn Buchstaben.“

„Oho!“ riefen alle, „das sind gar fünf Silben! Also wieder ein Pfand.“

F zu G: „Welches Lied gefällt dir am besten?“

G: „Ich weiß nicht.“

„Nicht wahr, Onkel Adalbert“, rief nun Ida, „das kostet doch auch ein Pfand. Solche Antwort sagt gar nichts. Gilt die als richtig, so kann man sie auf jede Frage geben.“

Onkel A: „Wir wollen hören, was Charlotte zu ihrer Verteidigung sagt.“

G: „Ich habe gemeint, Vorelei. Ich weiß nicht —“

Onkel A: „Dann ist Charlotte im Recht und hat also kein Pfand verwirkt. Bitte, nun weiter!“

G zu H: „Welcher Fisch schmeckt am besten?“

H: „Forelle.“ (Zu Onkel A): „Welches ist dein Lieblingsdichter?“

Onkel A: „Freiligrath.“

G: „Wie ist es, Onkel Adalbert, wenn man auf die eigene Frage selbst keine Antwort zu geben weiß?“

Onkel A: „Dann geht der Gefragte frei aus und der Frager selbst giebt ein Pfand.“ (Zu D): „Welches Buch gefällt dir am besten?“

D: „Robinson.“ (Zu G): „Weißt du eine preußische Stadt mit G?“

G: „Erlangen.“

„Oho!“ erscholl es von allen Seiten. „Erlangen ist keine preußische Stadt. Erlangen liegt in Bayern.“

G: „Hier ist mein Pfand.“ (Zu B): „Wie würdest du eine Reise nach Japan finden?“

B: „Entzückend.“ (Zu F): „Wie viel ist 3 mal 9?“

F: „Ich bitte dich, Bruno, diese Frage selbst zu beantworten.“

B zögert und Onkel Adalbert zählt bis zehn. B weiß keine richtige Antwort zu geben, wird daher mit einem Pfande bestraft, u. s. w.

Bald hat sich der Gut des Spielordners mit Pfändern gefüllt. Beträgt die Zahl der Pfänder ein Duzend, so ist das Spiel zu Ende, und das Auslösen beginnt.

Löwefe.

Zweisilbige Charade.

Meine erste Silbe kündet euch
einen König in der Lüfte Reich.
Was die zweite meiner Silben nennt,
als des Tages Schwester jeder kennt.
Und ein Freudenbringer ist gemeint,
wenn die beiden sind zum Wort vereint.

Löwefe.

Rätsel I.

Oft hab' ich sie am Meer gefunden,
und meist zu einem Paar verbunden.
Doch mußt du nicht zur Ferne schweifen,
kommt dir die Luft, darnach zu greifen,
heb' beide Hände nur empor
und saß dich herzbast an dem —

Gg. Lang.

Rätsel II.

Nun nenne mir, mein kleiner Mann,
ein Eisen, das auch laufen kann.
Wohl hebt es kaum sich von der Erde
und hält doch Schritt mit jedem Pferde.

Gg. Lang.

Rätsel III.

Er wälzt im Bett sich Tag und Nacht,
und doch ist er nicht träge;
denn er bewegt mit Niesenmacht
das Mühlrad und die Säge.

Es legt ihm auf die Schultern fest
der Mensch die Last, die schwere;
und ob er nie sein Bett verläßt,
trägt er sie doch zum Meere. —

Die Siebenschläfer jagen wir
wohl gern aus ihren Betten;
will er heraus, so klagen wir
und suchen uns zu retten.

Gg. Lang.

Silbenrätsel.

Die erste Silbe ist die Hälfte einer Gabe,
in zwei und drei birgt still das
Bienenchen seine Habe.
Das Ganze ist ein Tier, das flink ist und
gewandt
und klugen, frommen Auges hinaus blickt
in das Land.

Hermann Taucher.

Rätsel.

Ich bin dir ähnlich ganz,
du mußt es geben zu,
und doch ist mir ein Noth
weit ähnlicher, als du.

Hermann Taucher.

Auflosung des „Bilderrätsels auf Seite 50: „Sah ein Knab' ein Köslin steh'n.“