

B e i t r ä g e

zur

Belehrung und Unterhaltung.

Nr.

Dresden, den 18. September 1809.

106.

Schrödel's großes Kriegsspiel.

Daß unsere Stadt, deren reiche artistische und wissenschaftliche Schätze so vielbesprochen und so vielbesucht sind, doch noch manches wenig bekannte Erzeugniß des Kunstfleißes enthalte, beweiset das, in der Ueberschrift genannte, merkwürdige Kriegsspiel, das schon seit einigen Jahren in seiner gegenwärtigen Vollendung besteht, wovon aber, so viel ich weiß, noch nie in öffentlichen Blättern die Rede gewesen. Es erregt Bewunderung, wenn man hört, daß ein Mann, der nicht Krieger ist, diesem Werke mit so viel Beharrlichkeit und so bedeutenden Aufopferungen mehrere Jahre seines Lebens widmete. Der Verfertiger und Eigenthümer dieses Spiels, der Steuer-Registrator Hr. Joh. Friedrich Schrödel in Dresden (vor dem pirnaischen Thore auf der Neugasse Nr. 177) ging von der Voraussetzung aus, daß die bildlichen Demonstrationen, die man bei der Erlernung der Kriegswissenschaft anwendbar gefunden, noch zweckmäßiger, als die gewöhnlich gebrauchten bildlichen oder geometrischen Figuren, deren Benutzung aber sehr eingeschränkt ist,

zur Veranschaulichung der Theorie seyn würden, wenn man sich dazu eines Apparats bediente, durch dessen Hilfe die Zöglinge militärischer Institute oder die Liebhaber der Kriegswissenschaft die taktischen oder strategischen Theorien auch außerhalb des Exercirplatzes praktisch anwenden könnten. So entstand das große Spiel, welches indes nur zu Vorstellung militärischer Operationen im offenen Felde eingerichtet ist.

Es besteht nicht aus geometrischen Figuren oder bildlichen Zeichen, sondern alle Figuren sind naturgetreue Abbildungen, und jede drückt durch äußere Form und Malerei, auch, so weit möglich, durch ihren kubischen Inhalt ganz dasjenige aus, was sie bedeuten soll. Den Gebrauch der Figuren kann eine kurze Anweisung lehren, die bloß auf den Mechanismus und die Manipulation gerichtet ist. Der Spieler dirigirt seine Truppen und seine Artillerie hier eben so wie auf dem wirklichen Kriegsfelde, und wo das Uebergewicht einer Partei über die andere nicht mehr durch Manoeuvres, sondern durch Tapferkeit zu erlangen wäre, könnte man dem Würfel die Entscheidung überlassen. So

0000

zergliedert und kunstvoll das Ganze beim ersten Anblick scheint, so einfach ist der, zur Leitung des Spiels gewählte, Mechanismus. Wenn nur wenigstens sechs Hände thätig sind, kann binnen einer Viertelstunde jede beliebige Schlachtordnung hergestellt werden.

Der Plan des Spiels verlangt einen Saal von wenigstens 50 bis 60 Dresdner Ellen Länge, und 25 bis 30 Ellen Breite. Wer aber nicht mit großen Massen manoeuvriren will, dem würde ein kleineres Zimmer genügen. Der Saal wird mit Tischen von 2 Ellen Höhe, oder mit Brettern auf Böcken besetzt, die aber, damit der Dirigent des Spiels nicht gehindert werde, hier und da durch Zwischenräume getrennt sind. Auf diese Tische wird das eigentliche Terrain mit seinen Anhöhen und Vertiefungen gestellt. Die Grundlage der Anhöhen bildet ein Lattenwerk, das leicht zusammengefügt und auseinander genommen werden kann, und mit dem gemahlten Terrainpapier bedeckt wird. Um den Anblick des Ganzen zu verschönern und die Täuschung zu vermehren, kann man den Saal, die Fensterseite ausgenommen, mit einer, in einem Halbkreise fortlaufenden, Tapete behängen, die an das Terrain genau anpaßt, und worauf die Fernen perspektivisch, wie auf einem Panorama gemahlt sind. Der Eigenthümer des Spiels wird dem künftigen Käufer desselben sowohl zur Einrichtung des Saals als des Panorama's vollständige architektonische und geometrische Zeichnungen mittheilen.

Alle Figuren des Spiels sind nach einem verjüngten Maasstabe proportionirt, und 44 Ellen 19 Zoll genau auf eine Dresdner Elle reducirt. Sie zerfallen in zwei Klassen,

Erstens unbewegliche oder Terrain-Figuren, in Gebäuden, Brücken, Schanzen, Waldung, Distanzfäulen, Anhöhen, Defileen, Feldern, Wiesen, Heerstraßen, Fußsteigen, Seen, Morästen, Flüssen bestehend. Zweitens bewegliche oder handelnde Figuren, wozu die ganze Armee mit ihrem feldmäßigen Zubehör gerechnet wird. Der größte Theil der Figuren der ersten Klasse ist ganz körperlich, und bestimmt daher genau die natürliche kubische Größe. So alle Gebäude, Brücken, Schanzen, Bäume u. s. w. Sie sind aus Pappe und Holz geformt, und das Laub der Bäume durch verschiedene Moosarten ausgedruckt. Die übrigen Figuren, die nur Flächen bedeuten, als Felder, Wiesen, Straßen u. s. sind auf Papier gemahlt.

Die Figuren der zweiten Klasse oder die Armee mit ihrem Zubehör besteht aus 15,000 Stücken. Alle Soldaten und Pferde sind auf Kupferplatten radirt, die Abdrücke auf ganz besonders bereite feine Pappe geleimt, darauf sauber ausgeschnitten, nach der Natur gemahlt und auf Bretchen befestigt, deren geometrischer Umriß den Raum bestimmt, den jede Figur in der Natur nöthig hat. In der Regel ist die Kavalerie im Profil, die Infanterie aber en face gezeichnet. Die Röhren des sämtlichen Geschützes sind von wirklichem Kanonensmetall gegossen und, mit Ausnahme der allzukleinen 4pfündigen Stücke, nach ihrem verschiedenen Kaliber richtig gebohrt. Lassetten, Ladezeug, Kugelwagen, Pontons u. s. sind sauber aus Holz und Pappe gearbeitet.

Zur Bekleidung der Truppen ist die sächsische Uniform auch darum gewählt, weil die

weiße Farbe bei der Infanterie sich von den Farben des Terrains vorzüglich auszeichnet. Alle Soldaten (die Garde du Corps und die Leibgrenadiergarde ausgenommen) sind feldmäßig equipirt.

Die sämtlichen militärischen Figuren sind in zwei Hauptgattungen getheilt, wovon die erste die eigentliche stehende, etatmäßige Armee ausmacht, die zweite aber die sogenannten duplirten oder Exerzir-Figuren begreift, welche die verschiedenen Arten des Angriffs oder eine andre Handlung genauer andeuten, und in vorkommenden Fällen den Truppen der stehenden Armee untergeschoben werden.

Das Verhältniß, welches man bei der stehenden Armee zwischen Kavalerie und Infanterie in Ansehung der Truppenzahl angenommen hat, ist wie 1 zu 3. Sie besteht überhaupt in 68 Mann und 68 Pferden beim Generalstabe, 2704 Mann und eben so vielen Pferden bei der Kavalerie, 790 Mann und 118 Pferden bei der Artillerie, 8680 Mann und 73 Pferden bei der Infanterie. Die ganze Kavalerie und Infanterie ist in Schlachtordnung aufgestellt und die Artillerie zu dem Geschütz vertheilt.

Die Reiterei besteht aus 4 Regimentern schwerer Reiterei, 4 Regimentern Dragoner, und 1 Regiment Husaren. Die Hälfte der schweren Kavalerie und der Dragoner ist in Marsch und zwar trabend, die andere Hälfte aber dieser beiden Truppenarten in haltender, marschförmiger Stellung. Die Husaren reiten im Schritt. Jedes Kavalerieregiment, die Husaren ausgenommen, hat unter den duplirten Figuren eine Escadron in angreifender Stellung. Man kann die Figuren der Reiterei mit einem Handgriffe entweder

einzelu, oder zu 8 Mann, oder gliedertweise, oder auch zu ganzen Escadronen dirigiren.

Zur Artillerie gehören 64 Stück Geschütz, welches in 12 Batterien eingetheilt ist. Jede Kanone führt ihren Munitions- und Kugelwagen bei sich, und alle Kanonen und Wagen sind bespannt. Alle Kanonen können abgeproßt und die Riemenpferde durch Aushebung der Vorlegewaagen abgespannt werden. Auch gehört zur Artillerie, als Zugabe, eine Batterie von 6 Stück 32pfündigen Block-Mörsern. — Die Infanterie besteht aus 4 Bataillons Grenadiers, 16 Bat. Linien-Infanterie und 4 Bat. Fusiliers. Ein Bataillon enthält in der Regel 4 Compagnien, oder 8 halbe Divisionen, und jede halbe Division zerfällt wieder in 2 Sektionen, wovon jede 6 Rotten zu 3 Gliedern mit Einschluß des Unteroffiziers stark ist. Auch bei der Infanterie ist der Mechanismus zur Leitung der Figuren so einfach wie bei der Kavalerie, mit dem Unterschiede, daß bei jener nicht wie bei dieser, jeder Mann einzeln bewegt werden kann, sondern immer 6 Mann neben einander befestigt sind. — Die Rosspartei ist bloß auf das, zu den Manoeuvres nöthige, Personal eingeschränkt. Das Geschütz und die Wagen sind, nach Verschiedenheit des Kalibers, entweder mit 8, 6 oder 4 Pferden bespannt, und auf 2 Pferde ist jedesmal ein Knecht gerechnet. Auch Schirmer, Wagenmeister, Proviantwagen, Feldschmieden fehlen nicht. Endlich gehören zu dem Spiele noch 220 Landschafts-Figuren, durch welche, wenn man dasselbe aus mahlerischen Ansichten betrachten will, das Einförmige der kriegerischen Figuren unterbrochen werden kann.

Der Eigenthümer ist gesonnen, dieß merkwürdige Erzeugniß seines Kunstfleißes zu verkaufen, und bietet es für den verhältnißmäßig sehr billigen Preis von 1300 Dukaten an. Es wäre gewiß sehr zu wünschen, daß es in Hände käme, wo der praktische Nutzen, den der Verfertiger bei seiner Arbeit im Auge hatte, wirklich erreicht würde. Im vorigen Jahre hat Hr. Schrödel eine vor uns liegende ausführliche Beschreibung des Spiels drucken lassen, die in der Ar-

noldschen und Winklerischen Buchhandlung für 2 gl. 8 pf. zu haben ist. Es ward darin versprochen, das Kriegsspiel im versloßnen Herbst 4 Wochen lang öffentlich auszustellen. Diese Ausstellung, die damals vielleicht durch Umstände vereitelt ward, ist bereits eröffnet worden. Sie läßt, da sie mit den versprochenen Vorstellungen von Manoeuvres begleitet ist, am besten über den Werth und die praktische Brauchbarkeit des interessanten Kunstwerks urtheilen.

N o t i z e n.

Boulard, Baumeister in Lyon, hat ein Mittel erfunden, dem Holze seine Brennbarkeit zu benehmen. Er fand hierzu die Salze am geschicktesten; und deswegen stellte er mit denselben mehrere Versuche an, woraus sich ergab, daß die Potasche den Wirkungen des Feuers am längsten Widerstand leistet. Dieß bewog ihn dann auch, die Potasche zu einem feuerfesten Anstrich des Holzes anzuwenden. Man nimmt nämlich Wasser, löst möglichst viel Potasche darin auf, und bestreicht damit alle hölzerne Wände, Bretter, Dächer u. s. w. Dann verdünnt man eben diese Potaschenauflösung mit Wasser, rührt so viele Lehmelerde darunter, bis die Mischung die Dicke der gewöhnlichen Holzfarben enthält, und zuletzt rührt man noch etwas Mehlkleister hinzu, um beides gut mit einander zu verbinden. Mit dieser Mischung nun bestreicht man das Holzwerk drei- bis viermal wie mit einer Farbe.

Ein solcher Anstrich verwahrt das Holz länger als zwei Stunden gegen die Wirkungen des Feuers. Sein größter Vortheil besteht darin, daß er das Holz verhindert, in Flammen auszubrechen, wenn es auch länger als zwei

Stunden dem Feuer ausgesetzt bleibt, und daß die in Brand gerathenen Sachen bloß verkohlen.

Man kennt auch jetzt eine gebrannte Masse oder leichte Ziegel aus dem sogenannten Steinschwamm (*Agaricus mineralis*) oder aus dem Steinmark, Bergmehl (*Farina fossilis*, *Argilla Bolus*) oder der Mondmilch, Gühr, welche so schlechte Wärmeleiter abgeben, daß man ihr eines Ende mit dem Finger halten kann, während das andere rothglühend ist. Der Gebrauch dieser Ziegel zu Bedeckungen wäre daher recht schätzbar. H a s l e r.

Die Bereitung des Brombeerweins geschieht folgendermaßen. — Fünf Kannen reife Brombeeren kocht man mit einer Kanne Honig und 6mal so viel Wein untereinander, schäumt es ab, nimmt es vom Feuer, seihet es durch ein Tuch und läßt es gähren, dann nochmals aufkochen, und in einem reinen Fäßchen wieder vergähren, so ist der Brombeerwein fertig. In der Provençe braucht man die Brombeeren zur Färbung der Weine.