

Nussknacker und Mäusekönig

Bernd Lehnhoff

Ein **H&H**-Szenario frei nach E. T. A. Hoffmann

Einführung



Der Autor, Komponist, Zeichner und Jurist E. T. A. Hoffmann (1776–1822) ist einigen Lesern vielleicht von der Schullektüre her bekannt; ich selbst habe noch seine Erzählung ›Das Fräulein von Scuderi‹ aus der Sammlung DIE SERAPIONSBRÜDER (1819–21) im Deutschunterricht gelesen. Dieselbe Sammlung enthält auch das Weihnachtsmärchen ›Nußknacker und Mausekönig‹, auf dem dieses Szenario basiert. Der Stoff wurde später von Alexandre Dumas d. Ä. (1802–1870) bearbeitet (wie überhaupt Hoffmann mehr Anerkennung im Ausland als hierzulande erfahren zu haben scheint) und bildete in dieser Version die Vorlage für das bekannte Ballett DER NUSSKNACKER von P. I. Tschaikowski (1840–1893). Dumas' Bearbeitung war auch die Grundlage für eine HotT-Armee auf der hier schon oft erwähnten, aber leider nicht mehr existierenden, Internet-Seite ›The Stronghold‹.

Natürlich kann und soll hier der Inhalt des Märchens nicht nacherzählt werden, ich verweise nur auf den Originaltext, der in diversen Ausgaben im Buchhandel erhältlich ist, ebenso auf CD (Digitale Bibliothek 8, ISBN 3-89853-108-2) und auch im Internet u. a. in der deutschen Version des Gutenberg-Projekts eingesehen werden kann. Im fünften Kapitel kommt es zu einer gewaltigen Schlacht zwischen den (ziemlich böartigen) Mäusen im Hause des Medizinalrats Stahlbaum unter ihrem riesigen, siebenköpfigen König und einer vom Nussknacker kommandierten Armee, die aus diversen Puppen, den Spielzeugsoldaten des Sohnes des Hauses (aufgezählt werden Kürassiere, Dragoner, die »neuen, glänzenden Husaren«, Infanterie und Kanonen unterschiedlicher Größe, die Zuckererbsen oder gar Pfeffernüsse verschießen), so genannten »Devisenfiguren«¹ (»diese wackern, sehr bunten und herrlichen Truppen, die aus vielen Gärtnern, Tirolern, Tungusen, Friseurs, Harlekins, Kupidos, Löwen, Tigern, Meerkatzen und Affen bestanden«), die unter dem Kommando zweier chinesischer Kaiser mit »spartanischer« Tapferkeit eine ganz Weile den linken Flügel gegen die Mausekavallerie halten, und einer Reserve aus »braune[n] Männer und Frauen aus Thorn mit goldnen Gesichtern, Hüten und Helmen« besteht. Von diesen

Reservisten heißt es jedoch: »die fochten aber so ungeschickt um sich herum, daß sie keinen der Feinde trafen und bald ihrem Feldherrn Nußknacker selbst die Mütze vom Kopfe heruntergefochten hätten«, was natürlich unweigerlich ihre Einstufung als Horden, sogar potentiell als besonders inkompetente Form von Horden, zur Folge hat. Trotz aller Tapferkeit werden die Spielfiguren von den Mäusen überrannt, der Mausekönig stürzt sich auf den Nussknacker, die Tochter des Hauses, Marie, wirft verzweifelt ihren Schuh nach dem Angreifer und fällt in Ohnmacht. Und da die Ereignisse aus ihrer Sicht erzählt werden, erfährt der Leser erst später, wie die Sache ausgegangen ist (und der Leser dieser Liste erst, wenn er es selbst nachliest).

Diese Schlacht mit ihren mehr als ungewöhnlichen Protagonisten schreitet natürlich danach, in ein Szenario umgesetzt zu werden. Die Zahl der beteiligten Figuren mag vielleicht begrenzt sein (obwohl der Sohn des Hauses eine ganz stattliche Anzahl von Spielzeugsoldaten zu besitzen scheint), aber nichts hindert einen ja daran, die Ereignisse aus Stahlbaums guter Stube in ein Märchenland zu versetzen, wie das ja auch schon Dumas und Tschaikowski getan haben.

Das sollte man vielleicht auch noch anführen: Hardenberg und Gneisenau lobten 1816 E. T. A. Hoffmanns »Feldherrntalent«, das sich in der Beschreibung der »gewaltigen Schlacht« zeigt. Wenn das keine Empfehlung ist ...

1 Der Ort des Geschehenes

Die Armeen beider Seiten sind in diesem Szenario 1800 Pk. groß, also dreimal so groß wie in einem normalen Spiel. Dies erfordert eine Spielfläche von sieben Einheitsquadraten in der Breite und zwei in der Tiefe.

Im Märchen findet die große Schlacht in Stahlbaums Wohnstube statt, was wir hier natürlich nicht nachvollziehen wollen. Wir verlegen die Schlacht vielmehr in ein Fantasieland mit richtigem Gelände, lassen uns aber dabei von der Beschreibung im Märchen lenken. Auf dem rechten

¹Figuren, die ähnlich wie ein Glückskeks einen Zettel mit einem Sinnspruch, eine »Devise«, enthalten.

Flügel von Nussknackers Armee muss es so etwas wie schwieriges (aber nicht allzu schwieriges oder sichtbehinderndes) Gelände geben, das die Schwelle der Schranktür ersetzt, über die das „Devisenkörps“ bei seinem Aufmarsch ziehen muss. Halbrechts, aber noch nicht auf dem rechten Flügel selbst, liegt eine Anhöhe, die Mutters Fußbank ersetzt, auf der eine schwere Batterie aufgestellt wird, die den Mäusen mit ihrem Feuer schwer zu schaffen macht. Als jedoch Nussknackers Kavallerie auf dem rechten Flügel vom Schlachtfeld geritten ist, wird diese Geschützstellung von den Mäusen überrannt.

Auf der Seite der Mäuse sollte das Gelände schwieriger sein, da diese erst aus ihren Löchern hervorbrechen und sich unter diversen Möbelstücken hervorarbeiten müssen. Hier empfehle ich diverse Wälder und/oder steile Hügel.

Abb. 1 zeigt ein mögliches Gelände. Diese Zeichnung soll aber nur ein Vorschlag sein, der – bis auf die Größe der Spielfläche – nach eigenem Gutdünken abgeändert werden kann.

2 Die Armee des Nussknackers

Die folgende Armee soll ganz auf dem Original Hoffmanns beruhen, weil dort die Armee des Nussknackers variantenreicher als bei den späteren Bearbeitern ist. Da die Geschichte zunächst 1816 in Berlin erschienen ist, kommen für die Spielzeugsoldaten theoretisch alle Perioden vom spanischen Erbfolgekrieg bis in die napoleonische Zeit in Frage, wobei ich persönlich der friderizianischen Epoche den Vorzug geben würde (und dort speziell einer preußischen Armee), aber dies bleibe jedem selbst (und seinem Figurenfundus) überlassen. Die Liste ist entsprechend flexibel angelegt. Was das Aussehen betrifft, so erfahren wir lediglich, dass die Husaren »rote Wämser« (gemeint sind wohl die Dolmane) haben. Im Prinzip kann somit jede Armee verwendet werden, die zu ihrer Kavallerie Kürassiere, Dragoner und Husaren (mit roten Dolmanen) zählt. Für die anderen Figuren sollte man mal in diversem Weihnachtsschmuck stöbern, vor allem für den Nussknacker sollte da etwas Passendes zu finden sein. Vom Nussknacker heißt es: »*Er trug nämlich ein sehr schönes violettglänzendes Husarenjäckchen mit vielen weißen Schnüren und Knöpfchen, ebensolche*

Beinkleider, und die schönsten Stiefelchen, die jemals an die Füße eines Studenten, ja wohl gar eines Offiziers gekommen sind.«. Zwar wird der Nussknacker nicht auf einer Sänfte getragen und fährt auch nicht auf einem Wagen, aber seine potentielle Einstufung als W/AS schien mir doch ganz passend zu sein. Auf diesem Element sollten neben dem Nussknacker ein oder zwei Puppen (Clärchen und Trutchen), einige Musikerfiguren, ein bis drei Skaramuzze (Scaramuccia: eine Figur aus der Comedia dell'Arte, die auf einem kleinen Umweg über Frankreich nach Deutschland gekommen ist), einige Soldaten vom »*Wachbataillon*« und natürlich auch Marie stehen. General Pantalon (Pantalone, eine weitere Figur aus der Comedia dell'Arte), der Befehlshaber der Kavallerie (und im Original auch der Artillerie), ist zwar selbst nicht beritten, aber wie es so schön heißt: »*Sie haben sehr lange Beine und galoppieren damit leidlich.*«, was wohl heißt, dass man irgendeine langbeinige Figur aus dem nächstgrößeren Maßstab verwenden sollte. Außerdem ist er auch noch sein eigenes Fanfarenkorps, denn als er seine Finger an den Mund legt, gibt er Geräusche von sich, »*daß es klang, als würden hundert helle Trompetlein lustig geblasen*«. Leider sind seine Fähigkeiten als Befehlshaber eher beschränkt, Leider sind seine Fähigkeiten als Befehlshaber eher beschränkt, denn er schafft es, durch eine ungeschickte Linksschwenkung das gesamte Kavalleriekorps auf Nimmerweidersehen vom Schlachtfeld galoppieren zu lassen, was natürlich unweigerlich seine Einstufung als B(ii) zur Folge hat (und das ist noch großzügig). Fähiger scheinen die beiden chinsischen Kaiser zu sein, die das „Devisenkörps“ kommandieren. Was Figuren betrifft, ist ansonsten alles erlaubt, was irgendwie passt.

Das Kontingent des Nussknackers

Nussknacker, Marie und „Generalstab“ –

B(iii) + H(iii) + W/AS(IV/3)	73 Pk.
1 × Grenadiere – BSch(III/4)	35 Pk.
12 × Linieninfanterie – BSch(III/3) @	
30 Pk.	360 Pk.
4 × Reservetruppen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. .	48 Pk.
2 × „Jäger“ mit Büchse – LI(III/4) @	
21 Pk.	42 Pk.
1 × Geschütze – Art(III/3)	42 Pk.

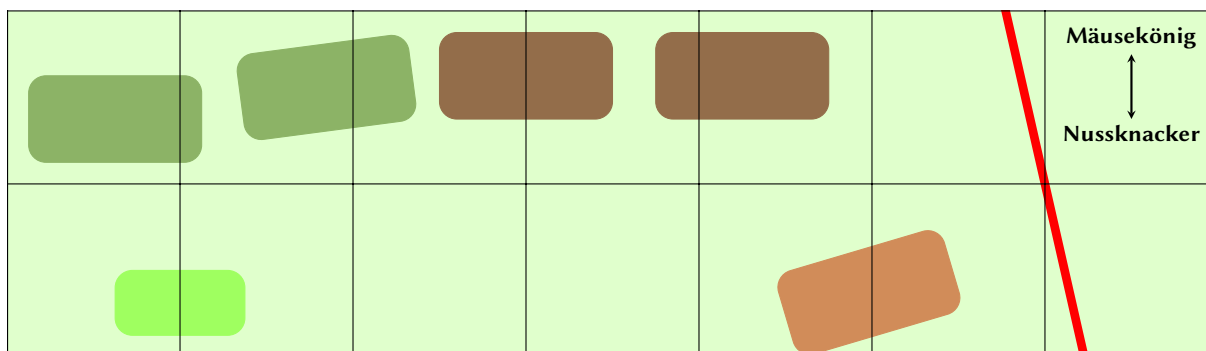


Abbildung 1: Ein mögliches Spielfeld: leuchtend grün – Gebüsch; dunkelgrün – Wald; hellbraun – flacher Hügel; dunkelbraun – steiler Hügel; rot – Straße.

Alternativ kann man die „Jäger“ durch ein weiteres Geschütz ersetzen.

Das Kontingent des Nussknackers muss im Zentrum aufgestellt werden.

Das Kavalleriekorps unter Pantalon

Pantalon und Kürassiere – B(ii) +
 Ri(III/3) 54 Pk.
 7 × Kürassiere – Ri(III/3) @ 42 Pk. 294 Pk.
 7 × Dragoner und Husaren – Re(III/3) @
 36 Pk. 252 Pk.

Diese Liste geht davon aus, dass eine Armee der napoleonischen Zeit (oder eine preußische Armee der friderizianischen Epoche) dem „historischen“ Teil der Armee des Nussknackers zugrunde liegt. Für frühere Vorbilder sollte man besser die folgende Liste verwenden:

Pantalon und Kürassiere – B(ii) +
 Ri(III/3) 54 Pk.
 5 × Kürassiere – Ri(III/3) @ 42 Pk. 210 Pk.
 6 × Dragoner – Re(III/3) @ 36 Pk. 216 Pk.
 4 × Husaren – LR(III/3) @ 30 Pk. 120 Pk.

Das Kavalleriekorps muss auf dem rechten Flügel aufgestellt werden.

Das „Devisenkorps“

Die beiden chinesischen Kaiser und andere menschliche Devisenfiguren –
 B(iii) + AS(IV/3) 54 Pk.
 8 × menschliche Devisenfiguren –
 AS(IV/3) @ 30 Pk. 240 Pk.

6 × menschliche Devisenfiguren –
 Hi(IV/4) @ 24 Pk. 144 Pk.
 3 × Löwen und Tiger – Be(IV/3) @ 40 Pk. 120 Pk.
 1 × Geschütze – Art(III/3) 42 Pk.

Das Geschütz und eines der AS-Elemente kann gegen drei weitere Hi-Elemente ausgetauscht werden, beispielsweise wenn das das optionale zweite Geschütz oben im Kontingent des Nussknackers aufgestellt wird.

Das „Devisenkorps“ steht auf dem linken Flügel. Da es in der Erzählung erst aufmarschieren (und dabei auch noch „schweres Gelände“ in Form »der Leiste des Schrank« überwinden) muss, bevor es sich »en quarré plain« aufstellt, könnte man es vielleicht zunächst außerhalb des Spielfelds in Marschkolonnen aufbauen und die erste Bewegung vom Spielfeldrand (Grundlinie der linken beiden Einheitsquadrate oder die vordere Hälfte der angrenzenden Schmalseite) aus messen. Aber dies bleibe dem Organisator überlassen. Die Schlacht wird für die Partei des Nussknackers aber auch ohne diese Maßnahme schwierig genug werden.

3 Die Armee des Mausekönigs

In Hoffmanns Erzählung kommen die Mäuse eigentlich ziemlich „rättisch“ daher. So wird die Mär von dem siebenköpfigen König normalerweise von den Ratten erzählt, weshalb er ja auch in der Rattenliste in den ›Allgemeinen Listen‹ im Armeelistenbuch FANTASTISCHE SCHAREN auftaucht. In der Schlacht greifen die Mäuse auf ganzer Front unbeirrbar an und überrennen sogar die gegnerischen Geschützstellungen, so dass es nahe liegt, ihre Infanterie in der Masse als Stammeskrieger

einzustufen. Möglicherweise gibt es auch so etwas wie eine Garde, denn Nussknackers Batterien werden von einem »*Haufe(n) sehr hässlicher Mäuse*« genommen. Daneben mag es aber auch weniger enthusiastische Mäuse gegeben habe, die nicht erwähnt werden, weil sie als Reserve zurückgehalten werden und daher keine Gelegenheit haben, in das Gefecht einzugreifen. Die Mäuse-Infanterie (oder wenigstens ein großer Teil davon) ist mit kleinen silbernen Pillen bewaffnet (möglicherweise ein Art von Granaten), während die Artillerie »*mit übelriechenden Kugeln*« schießt und damit die Husaren des Nussknackers vertreibt. Um die Armee noch ein bisschen bunter zu gestalten, habe ich angenommen, dass auch einige Spezialisten der Infanterie mit einer Waffe dieser Art ausgerüstet sind, nämlich mit Granaten, die mit einer übel riechenden Flüssigkeit gefüllt sind. Tatsächlich wird auch leichte Infanterie („*Tirailleurs*“) erwähnt; ich gehe davon aus, dass sie – bis auf die oben erwähnten Spezialisten mit den Granaten – ebenso wie die „Linie“ mit den »*kleinen silbernen Pillen*« bewaffnet sind.

Die Reiterei der Mäuse wird als „*Chasseurs*“ (Jäger, hier als Abkürzung für „*Chasseurs à cheval*“, Jäger zu Pferd, verwendet) bezeichnet, ein Truppentyp (besonders der französischen Armee, wo er seit 1757 auftritt, aber erst seit 1779 in eigenen Regimentern), der zur leichten Kavallerie zählte. „Leichte Reiterei“ ist hier nicht im Sinne der **H&H**-Regeln zu verstehen, sondern meint einfach, dass sowohl Reiter als auch Pferde kleiner sind als die der „schweren Reiterei“ wie Kürassiere und (schwere) Dragoner. Sie werden daher hier als „Reiter“ eingestuft. Um ihnen dennoch ein ähnliches Verhalten wie der Infanterie zu ermöglichen, machen wir von den Helden Gebrauch. Einer von ihnen stellt den »*verwegenen feindlichen Rittmeister*« dar, der »*tollkühn vordringend einem der chinesischen Kaiser den Kopf*« abbeißt (und dabei selbst stirbt, denn alle Mäuse, die eine „Devissenfigur“ fressen, ersticken an dem Zettel darin; aber das wollen wir nur als eine mögliche Sonderregel für dieses Szenario andeuten).

Als Figuren kann man die üblichen Rattenmenschen benutzen, denn wie anfangs erwähnt, ist der Charakter der Mäuse-Armee durchaus „rätisch“. Da nirgendwo gesagt wird, auf was für Reittieren die wackeren Mäuse-Kavalleristen sitzen, ist auch überhaupt nichts dagegen einzuwen-

den, für sie Rattenreiter auf Riesenratten zu benutzen, wie sie verschiedene Hersteller anbieten. Beim siebenköpfigen „Mausekönig“ bin ich allerdings selbst einigermaßen ratlos. Möglicherweise tut's ein sog. „Rattenoger“ im nächstgrößeren Maßstab, der wenigstens die richtige Größe haben sollte. Besonders sind natürlich solche Typen geeignet, die mehr als einen Kopf besitzen. Geschickte Bastler sollten jedem Kopf der Figur eine Krone aufsetzen.

Das Kontingent des Mausekönigs

Riesenhafter siebenköpfiger Mausekönig – B(ii) + Rw(IV/3) 57 Pk.
 4 × Garde – Sk(IV/4) @ 30 Pk. 120 Pk.
 14 × Linieninfanterie – Sk(IV/3) @ 25 Pk. 350 Pk.
 1 × *Tirailleurs* mit Granaten, die mit einer übel riechenden Flüssigkeit gefüllt sind – Pe(IV/3) 30 Pk.
 6 × *Tirailleurs* »mit kleinen silbernen Pillen« – LI(III/3) 108 Pk.
 1 × Geschütze, die übel riechende Kugeln verschießen – Art(IV/3) 35 Pk..

Das Kontingent des Mausekönig wird im Zentrum aufgestellt.

Rechter Flügel der Mäuse-Armee

Mäuse-General mit *Chasseurs* – B(ii) + Re(IV/3) 42 Pk.
 2 × Held mit *Chasseurs* – H(ii) + Re(IV/3) @ 46 Pk. 92 Pk.
 5 × *Chasseurs* – Re(IV/3) @ 30 Pk. 150 Pk.
 6 × Linieninfanterie – Sk(IV/3) @ 25 Pk. . 150 Pk.
 1 × *Tirailleurs* mit Granaten, die mit einer übel riechenden Flüssigkeit gefüllt sind – Pe(IV/3) 30 Pk.
 2 × *Tirailleurs* »mit kleinen silbernen Pillen« – LI(III/3) 36 Pk.

Überraschenderweise wird dieses Kontingent tatsächlich auf dem rechten Flügel der Mäuse-Armee aufgestellt.

Linker Flügel der Mäuse-Armee

Mäuse-General mit *Chasseurs* – B(ii) + Re(IV/3) 42 Pk.

2 × <i>Chasseurs</i> – Re(IV/3) @ 30 Pk. 60 Pk.	<i>len</i> « – LI(III/3) 18 Pk.
10 × Linieninfanterie – Sk(IV/3) @ 25 Pk. 250 Pk.	2 × Geschütze, die übel riechende Kugeln verschießen – Art(IV/3) @ 35 Pk. 70 Pk.
10 × weniger krieglerische oder schlech- ter ausgerüstete Mäuseinfanteristen – Hi(IV/2) @ 16 Pk. 160 Pk.	Und nun dürfen alle raten, wo dieses Kontingent aufgestellt wird.
1 × <i>Tirailleurs</i> »mit kleinen silbernen Pil-	

Counter für dieses Szenario können aus
dem Internet heruntergeladen werden:
<http://dschon.lima-city.de/horden.html>

– **H&H** –