
Die Bingo-Romano-Story*

von Eugen Oker

Ungern vernahm Napoleon Bonaparte die Kunde, daß seine Soldaten nach der Schlacht von Solferino (1859) begannen, bunte Bögen zu zerschneiden, Kartons zu bekleben, um gleich darauf einer Spielleidenschaft ohne Gleichen anheimzufallen: dem Gioco Romano. Doch das Spiel schlich sich über die Dienerschaft sogar in seine Familie ein; schließlich spielte der Kaiser selbst mit.

Das Gioco Romano kriegt man heute noch ebenso wohlfeil wie damals rund um den Gardasee; freilich nimmer überall an jeder Ecke; man muß es schon entdecken, in Schreibwarenläden, Tabakgeschäften.

Wer dieses Spiel spielen möchte, der begeben sich nach Gardone. Nicht ins feine Seebad, sondern nach Gardone Sopra, das obere Gardone, heute wie ehemals ein zauberhaftes Dorf, das touristisch ein bißchen wie ein Anhängsel an Gabriele d'Annuncios umfängliches und eintrittspflichtiges Heldenmonument wirkt, gleichwohl viel älter ist und den Charme der Unberührtheit bewahrt hat. Dort ist das Domizil der Signora Elisabetta di Stani (ristorante con cucina – incantevole vista del lago), wo des abends die Nachbarn dem Gioco Romano zu huldigen pflegen.

Dies ist allein schon ein akustisches Erlebnis, wenn die spielführende Donna mit sonorer Stimme die Felder ausruft: la lumaca – gli occhiali – la ruota – il cane – il mondo – la luna . . . , während die Teilnehmer nervös mit Kronenkorken, die dort als Setzmarken dienen, hantieren. Das Gioco Romano findet man anderswo nicht. Auch nicht in Italien: bereits in Florenz und gar erst in Rom ist das „römische Spiel“ unbekannt. Dort aber, und anderswo, kennt man Tumbule (Tombola), eine auf seine Zahlen abgekümmerte Form des Gioco Romano, das Lottospiel, das als Bingo vor allem in England und Amerika eine ungeheure Popularität gefunden hat. So drängen sich in den Bingo-Sälen der Seebäder schon vormittags die Gäste – und die Kinobesitzer veranstalten Screeno, ein Mini-Bingo auf den Eintrittskarten, wobei es Preise zu gewinnen gibt.

Bingo Romano

Das Familienglücksspiel für 3–7 Personen

Darum geht es

In dieser Glücksspielkombination aus dem alten Gioco (sprich: dschoggo) Romano und dem volkstümlichen Bingo, kommt es darauf an, eine vorher vereinbarte Figur aus den Quadraten der Spiel-Tableaus, von denen jeder Mitspieler ein andersartiges hat, als erster zu komplettieren. Dabei werden durch einen Spielführer willkürlich aus einem verdeckten Behälter gezogene Zahlen oder Bilder der Reihe nach ausgerufen, von den Spielern auf den Tableaus gesucht und mit Marken abgedeckt.

Fangen Sie gleich an!

Jeder Spieler bekommt ein Spiel-Tableau und 15 Setzmarken (Chips). Einer der Teilnehmer fungiert als Spielleiter. Der gibt die 90 Nummern- und Bildkarten in einen Behälter (Deckel der Buchkassette). Er kann am Spiel selbst nicht teilnehmen. Darum sollte reihum nach jedem Spiel ein anderer diese Funktion übernehmen.

BINGO ROMANO kann auf verschiedene Weise gespielt werden. Deshalb haben die Tableaus verschiedene Seiten: eine mit Bildern und eine mit Zahlen. Zunächst die BINGO-Variationen. Sie werden auf dem Zahlen-Tableau gespielt.

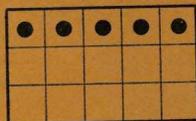
Jedes Tableau zeigt 15 verschiedene Zahlen. Keine Zahl taucht im Spiel zweimal auf. Entsprechend der 6 Tableaus sind es insgesamt 90; deshalb tragen die Karten neben den Bildern im oberen linken Eck die Zahlen von 1–90. Nur auf diese kommt es bei BINGO an; die Bilder sind ohne Belang.

Jetzt brauchen sich die Spieler nur noch zu einigen, ob sie um Geld oder Punkte spielen (siehe: Abrechnung) und welche Art Bingo sie spielen wollen:

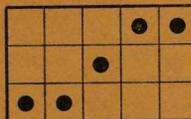
Fünfer-BINGO

Das Spiel macht jener, der 5 Felder in einer Reihe zuerst markieren kann. Wie die Reihe läuft, ist egal, die Felder müssen sich nur nebeneinander entweder an der Seite oder am Eck berühren:

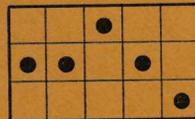
Von so



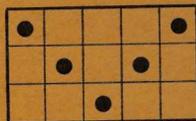
über



oder



bis so

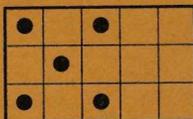


Gang der Handlung: Der Spielführer holt langsam eine Karte nach der anderen aus dem Behälter, ruft die darauf befindliche Zahl laut und deutlich aus, wobei er keine Rücksicht darauf nimmt, ob ein Mitspieler mitkommt oder nicht und legt die Karten zwecks einer eventuellen späteren Kontrolle beiseite. Die Spieler stellen fest, ob die aufgerufenen Zahlen auf ihren Tableaus vorkommen und decken sie mit den Marken ab. Wer feststellt, daß fünf Marken in der geschilderten Weise in einer Reihe liegen (andere Marken auf anderen Feldern spielen dabei keine Rolle), ruft BINGO! und beendet damit das Spiel.

Kreuz-Bingo

Die Marken bilden ein Kreuz aus 5 Feldern

so



so



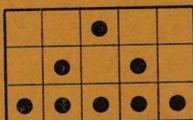
oder so



Triangel- oder Achter-BINGO

Die Setzmarken bilden ein Dreieck aus 8 Feldern

so



oder so



Neuner-BINGO

Die Setzmarken bilden ein U oder H aus 9 Feldern

so



oder so



oder so



Elfer-BINGO

Die Setzmarken bilden ein C aus 11 Feldern

so

●	●	●	●	●
●				
●	●	●	●	●

oder so

●	●	●	●	●
				●
●	●	●	●	●

Zwölfer-BINGO

Die Setzmarken umschließen das Tableau auf 12 Feldern

so

●	●	●	●	●
●				●
●	●	●	●	●

Das Gioco Romano

Doch nun von den meist kurzen, zupackenden Nachkömmlingen zum ursprünglichen Spiel, dem Gioco Romano, wie es seit Jahrhunderten in der Landschaft des Gardasees gespielt wird. Das Gioco Romano wird nach Bildern gespielt. Der Spielführer ruft als nicht die Zahlen, sondern **die Bilder** aus. Wer ein **volles Tableau** meldet (also alle 15 Setzmarken verbraucht hat), gewinnt.

Das Gioco Romano kann bei zwei Spielern mit 2 oder sogar 3 Tableaus, bei drei Spielern mit je 2 Tableaus gespielt werden.

Bei den Bildern des Gioco Romano handelt es sich meist um leicht erkennbare Gegenstände stark symbolischen Charakters. Dieses Charakters halber gehören zu diesem Spiel auch Inhalte schwierigerer Art wie Personen und Begriffe, was den unbekanntem Künstler offenbar überfordert hat (die Form, die Schönheit). Aus diesem Grund seien abschließend alle 90 Bilder des Gioco Romano in ihrer nummerierten Abfolge beim Namen genannt, einschließlich der alten überlieferten italienischen – für die Liebhaber und Sammler unter unseren Spielern.

Die Abrechnung

Wie die meisten Glücksspiele wird auch BINGO ROMANO gern um Geld gespielt. Wer dies möchte, vereinbart vor dem Spiel einen Einsatz, den jeder Spieler beim Spielleiter abzuliefern hat. Der händigt dem Gewinner die ganze Summe aus. Beim Spiel um Punkte gewinnt der Sieger von jedem Spieler so viele Punkte, als diesem noch Marken für die betreffende Figur fehlen. Die Summe wird jeweils gutgeschrieben. Der Spieler mit den am Ende meisten Punkten gewinnt.

Hier empfiehlt es sich vielleicht, die Anzahl der zu spielenden Runden vorher festzulegen (ein beliebiges Vielfaches der Anzahl der Teilnehmer, so daß jeder gleich oft Spielleiter wird; man kann auch ein BINGO-ROMANO-Turnier veranstalten, indem man Runde um Runde sämtliche Variationen durchspielt).

Die Bilder des GIOCO ROMANO

1	il mondo	die Welt	36	la sedia	der Stuhl
2	il sole	die Sonne	37	il contadino	der Bauer
3	la luna	der Mond	38	i dadi	die Würfel
4	le stelle	die Sterne	39	le forbici	die Schere
5	l'uomo delle frecce	der Liebesgott	40	il leone	der Löwe
6	la morte	der Tod	41	il mastello	das Schaf
7	le spade	die Schwerter	42	il libro	das Buch
8	il martello	der Hammer	43	la campana	die Glocke
9	il pane	das Brot	44	le frecce	die Armbrust
10	l'uomo del gerlo	der Mann mit dem Tragkorb	45	il sofietto	der Blasebalg
11	la tenaglia	die Zange	46	il compasso	der Zirkel
12	la bottiglia	die Flasche	47	la torre	der Turm
13	l'anfora	der Krug	48	il bicchiere	das Glas
14	il palazzo	der Palast	49	il vetraio	der Glaser
15	il spolverino	die Sanduhr	50	il cavallo	das Pferd
16	il tamburo	die Trommel	51	la sega	die Säge
17	il cane	der Hund	52	la ruota	das Rad
18	il capello	der Hut	53	lo stivole	der Stiefel
19	il lume	das Licht	54	lo spacca legna	der Holzhacker
20	la forma	die Form	55	il cuore	das Herz
21	l'anello	der Ring	56	la biscia	die Schlange
22	la pentola	der Kochtopf	57	il scuore	das Herz
23	lo spieca salti	der Stockspringer	58	la melagrana	der Granatapfel
24	il gambero	der Krebs	59	la stella	der Stern
25	la conchiglia	die Muschel	60	lo scorpione	der Skorpion
26	l'uva	die Traube	61	la scopa	der Besen
27	la pianta	der Baum	62	lo schagnino	der Stellmacher
28	la chiave	der Schlüssel	63	la bella	die Schönheit
29	la graticola	das Gitter	64	la farfalla	der Schmetterling
30	il serpente	das Ungeheuer	65	la rosa	die Rose
31	la barca	die Gondel	66	la scala	die Leiter
32	la sirena	die Seejungfrau	67	il gallo	der Hahn
33	il melone	die Melone	68	la trappola	die Mausefalle
34	il calamaio	das Tintenfaß	69	le pere	die Birne
35	il lume die fiori	das Tageslicht	70	la pesta sale	das Salzfaß

71	l'uccello	der Vogel	81	la casa	das Haus
72	la rana	der Frosch	82	il frate	der Mönch
73	il ponte	die Brücke	83	la lumaca	die Schnecke
74	lo zuffolo	die Flöte	84	la zucca	der Kürbis
75	il cesto	der Korb	85	la chitarra	die Gitarre
76	il falchetto	das Haumesser	86	il ragno	die Spinne
77	la caraffa	die Kanne	87	il pettine	der Kamm
78	il occhiali	die Brille	88	il corno	das Horn
79	la batte	das Faß	89	la ribeta	die Maultrommel
80	il gatto	die Katze	90	la donna dell'aqua	die Wasserträgerin

- * Die Spiel-Story ist entweder 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 wolle er ja nicht bloß Einleitungen schreiben, sondern Vorspiele, Einstimmungen. Und da kümmere ihn die Wahrheit wenig. Kommen Sie dem Schalk selbst auf die Sprünge. Manchmal trägt er dick auf, gibt kräftige Hilfen mit Wortspielen, meist in Namen versteckt, stellt falsche Bezüge zwischen reellen Fakten her und dichtet echten Personen Erfundenes an. Uns hat noch jede Story amüsiert. In diesem Sinne: Spielen und lachen Sie mit!

Günther Wagner Pelikan Werke GmbH