

# Himmel und Hölle

## Geschichte

Die Herkunft des Spieles ist ungesichert. Auf dem Boden des antiken Forums in Rom fand man eines der ältesten erhaltenen Hickel-Diagramme, eingeritzt wohl mit einem Stein.

Mit ihrem Straßennetz, das von Kleinasien bis Nordeuropa reichte, schufen die Römer ideale Untergründe für das Hüpfspiel. Es wäre denkbar, dass dies zu seiner weiten Verbreitung beigetragen hat. Andererseits können Archäologen nun einmal keine vor Jahrhunderten in Erde eingezeichnete Linien finden, so dass Alter und Geschichte der weltweiten Verbreitung des Spiels letztendlich im Dunkeln bleiben.

## Verbreitung

Man findet dieses Spiel nahezu überall in einer Vielzahl von Varianten auf der Welt. Spieleforscher fanden heraus, dass Kinder in Burma auf einem ähnlichen Diagramm hüpfen wie Kinder in den USA. Alleine in Deutschland und Holland fand man bei Untersuchungen an die 20 verschiedene Hickelkastemuster. In manchen Ländern hüpfen die Kinder in gebückter Haltung (verbreitet in Südostasien), anderswo mit den Händen in den Hüften (Afrika).

## Regeln

### Einfache Variante

In einer einfachen, weit verbreiteten Variante muss der Stein jeweils von Feld 1 bis zu Feld 9 geworfen werden. Trifft man das entsprechende Feld, so beginnt man loszuhüpfen (zu hickeln), das heißt, auf einem Bein zu hüpfen. Feld 5 und 6 betritt man dabei mit beiden Beinen, um danach in Feld 7 wiederum auf nur einem Bein zu landen. Die Felder 8 und 9 sind wieder beidbeinig zu absolvieren. Hier (oft der *Himmel* genannt) darf man sich auch ausruhen. Anschließend vollführt man eine halbe Drehung, landet abermals beidbeinig auf 8 und 9 und gelangt nun hickelnd wieder zum Anfang zurück, wobei man zuvor noch den Wurfstein ein Feld vor dessen Lage aufsammeln muss. Begeht man einen Fehler bei Wurf (Stein landet außerhalb oder auf der Linie des ausgesuchten Feldes) oder Sprung (man tritt auf die Umrandung, vergisst einen Sprung, vergisst den Stein beim Rücklauf oder kommt aus dem Gleichgewicht und muss mit beiden Füßen den Boden an einer unerlaubten Stelle berühren), ist sofort der nächste Mitspieler dran.

# Himmel und Hölle-Variante

In dieser Variante muss man, falls der Stein in der *Hölle* landet, wieder von vorne beginnen. Die *Erde* ist grundsätzlich zu überspringen, das heißt, sie darf nicht betreten werden. Landet der Stein im *Postfeld*, so darf man ab nun nicht mehr sprechen und lachen, was die Mitspieler natürlich um so mehr reizt, den Teilnehmer dazu zu veranlassen.

Text übernommen mit leichten Veränderungen von [www.wikipedia.de](http://www.wikipedia.de)