



DE MUIZENTOREN

(The Mouse Tower)

This game appeared in the Dutch issue of "Kinder Courant" (Children's Newspaper)

Article by Fred Horn

This is the first in a series of articles about games and puzzles appearing in the Dutch weekly paper "Kinder Courant" published from 1852 to 1904.

"Kinder Courant" was used as a source for my previous articles on "Garibaldi" and "Wedloop van Pierrot." Recently we uncovered a lot more information about the kind of games and puzzles that had been published over the years. My two good friends, (the well-known) Geert Bekkering, is digging into the known archives to search for more, and Rob van Linden (from the "historic game" Dutch website HONGS) is searching for facts around Bekkering's findings.

My task is to relay these stories in a series of articles.

WERKZAAMHEDEN VOOR ELKEN DAG DER WEEK.

Maandag. De plaat klearen.

Dinsdag. Vervoeg het werkwoord aanbidden.

Woensdag. Schrijf vier namen van geleerden, die tijdens de grafelijke regering leefden; vier uit den tijd der Republiek, en vier uit onzen tijd.

Donnerdag. Schrijf de namen der steden op, welke aan de Zaanse zee liggen, tot welk rijk zij behooren, en welke huyonderkolen er van zijn op te geven.

Vrijdag. De platte grond van den toren uitsnijlen en op plakken en de muizen uitsnijpen, op karton plakken, houtje draachter lijnen, die men op schijfjes kark steekt, en de heere boel goed laten droogen om

Zaterdag den eersten slag er mede te leveren.

The Instructions for the week on page 79

It was normal for the newspaper to give children instructions and what they should do in the upcoming days of the week prior to the arrival of the paper.

Here, the instructions are also partly given (only for Monday, Friday, and Saturday) for the game:

Maandag = Monday: Color the Plate (Picture)

Vrijdag = Friday: Cut out and glue the plan of the Tower and the Mice onto cardboard. Glue behind (the Mice F. H.) wooden sticks, which are then pinned onto discs of cork. Let all dry well to...

Zaterdag = Saturday: ...play the first Battle with them.

N.B. This is written in Dutch more than 150 years ago. I have tried to translate in such a way that the English text keeps the old flavor.

The rules on page 77-78 explain the story of what had happened with these Mice in the Tower before the Battle began:

There was an old Tower, abandoned by the People; but it houses a large group of Mice.

Not all of the Mice were housed comfortably: sometimes it was too cold in the winter and too hot in the summer. But not so with the Mice with their Nests in the middle of the Tower.

In the past this was the home of the "Tail-less Mice," a strong Race, that now-a-days was diminished to Two. The "Tail-less Mice" fought in a curious way, jumping over their enemies, grabbing them by the tail and eating them; which could not be done to themselves because they had no tail; thus, the others had to dispel them.

On one beautiful day the "Mice with tails" decided to drive away the two "Tail-less Mice" from the middle of the Tower. With twenty-four of them they started the Battle at six-o'clock. The Battle was furious and took a long time and the Siege was for ...

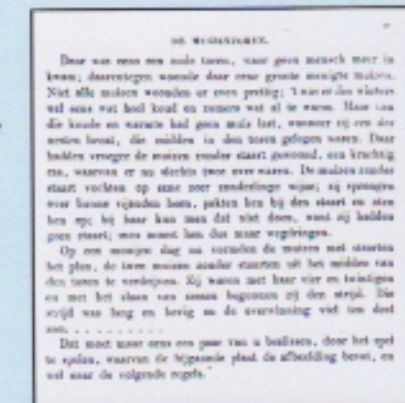
Some of you have to decide this by playing the game, of which the images shown gives the picture, and it is all played according to the following rules.

The two big "Tail-less Mice" occupy two of the nine, at their own choice, Nests on the inner Circle. Each of the twenty-four small Mice has a Nest on the three outer Circles.

The goal of the small Mice is to occupy all nine Nests in the middle; to reach that goal they move along the straight Lines forward.

The big Mice without a tail are also allowed to move along the Circles but only from one Nest to an adjacent one — as do the small ones too (but not on the Circles! F. H.)

The big Mice may jump over a small one when the Nest directly behind it (or on the same Line or on the same

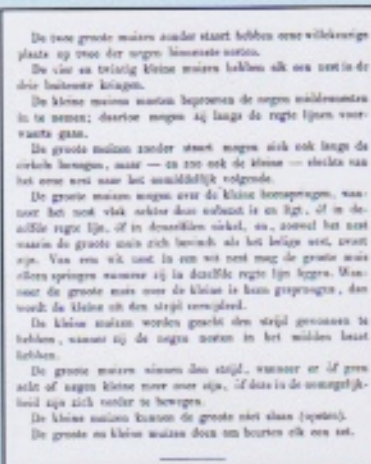


DE WEDERKERT.

Daar was eens een oude toren, waar geen mensch meer te kuen; daeroverheen woonde daar een groete menighe muizen. Niet alle muizen woonde er even prettig; want er was vintert wel eens wat heel heet en somers wat al te warm. Maar van die kinde en sarakte had geen muise het, want er was die wintre koud, die muizen in den toren gelogen waren. Daar hadden vroege de muizen wonder staet gevonden, een kringhe toe, waerom er nu sterke toren over waren. De muizen staeten staet voolken op aan een zandelinge wijk; zij springen over hante rjanden loen, pakken hen bij den staet en steen hen op; hi haer kan men dat niet doen, want zij hebben geen staet; men moet hen dus naar vesprijngen.

Op een menighe dag nu veruuden de muizen met staeten het plan, de twee muizen zonder staeten uit het midden van den toren te vesprijngen. Zij warden niet haer vier en twintiggen en met het slaen van eenen begroeten zij den staet. De staet was lang en levig en de overlevende viel ten doot om.

Daer moet men eens een paar van a buidelen, door het spel te spelen, waerom de volgende plaat de afbeelding geeft, en wel naar de volgende regts.



De twee groete muizen zonder staet hebben eenen wijkelinge plaats op twee der negen binnenste cirkels.

De vier en twintig kleine muizen hebben elk een nest in de drie buitenste kringhe.

De kleine muizen staeten begroeten de negen middelste cirkels in te nemen; daerom mogen zij langs de regte lijnen voraenwaerts gaan.

De groete muizen zonder staet mogen sich ook langs de cirkels bewegen, maar — en zoo ook de kleine — slechts van het ene nest naar het naastelijck volgende.

De groete muizen mogen over de kleine bewegingen, want niet het meest vintert dat een muise in een lijn, of in de cirkels regte lijn, of in de cirkels niet, en, want het niet vintert de groete muizen sich beweging als het luttelste nest, want zij. Van een wijk moet in een wijk niet mag de groete muizen vintert springen waerom zij in de cirkels regte lijn liggen. Maar over de groete muizen moet de kleine in hante gesprongen, dan vintert de kleine uit den staet vesprijngen.

De kleine muizen worden geacht den staet gewonnen te hebben, waerom zij de regte muizen in het midden haet hebben.

De groete muizen winnen den staet, waerom er al geen sijn of negen kleine muizen over sijn, of dat is de overlevende muise sich niet meer te bewegen.

De kleine muizen kunnen de groete niet slaen (sprijngen).

De groete en kleine muizen doen ten hoerren elk een nest.

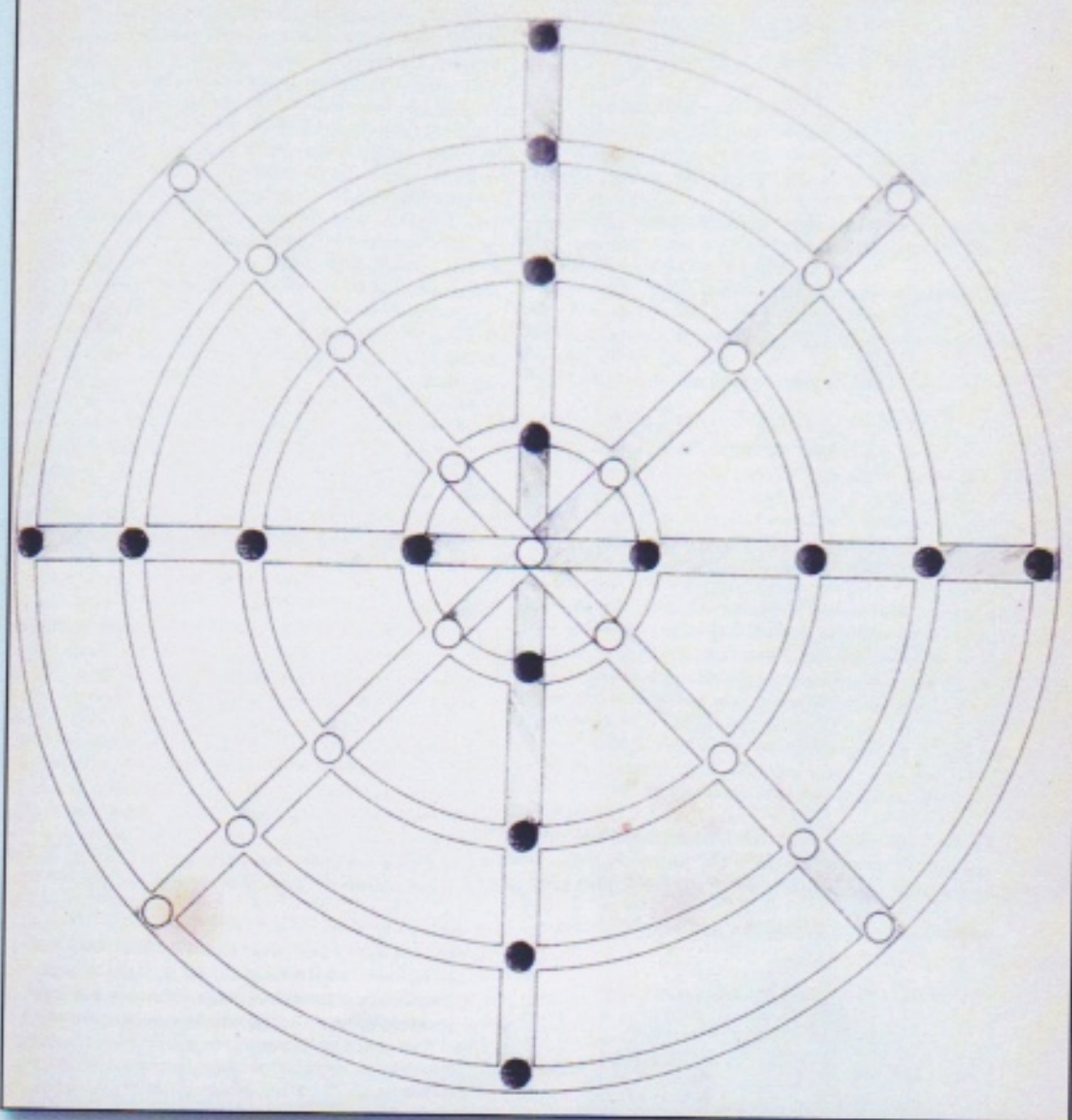
Circle) is not occupied, but only when this unoccupied Nest and the starting Nest for the "Tail-less Mice's" jump is black.

The big Mouse can only jump from a white Nest to a white Nest when both are on a Line. After the jump the captured small Mouse is removed from the Board.

The small Mice win the Game after occupying all nine inner-Circle Nests. The big Mice win when only eight small Mice are left on the Board or when the small Mice cannot move in their next turn.

The small Mice cannot jump or capture (eat) the big ones. The big and small Mice alternate turns.

DE MUIZENTOREN



Kinder Courant deel (part) 2, 1853/54 blad (page) 20: The Board

Remarks:

This game is one of the group of "a-symmetrical games" normally put under the heading: Asalto-like. Players do not have equal forces and also their goal in winning the game is different.

It is very rare to find any mentionings of a game in its own time. Rob found the following in the diary of a certain Samuel Huizinga:

"Friday 2 december 1853. This afternoon and evening I played on the Damboard and after that Muizentoren"

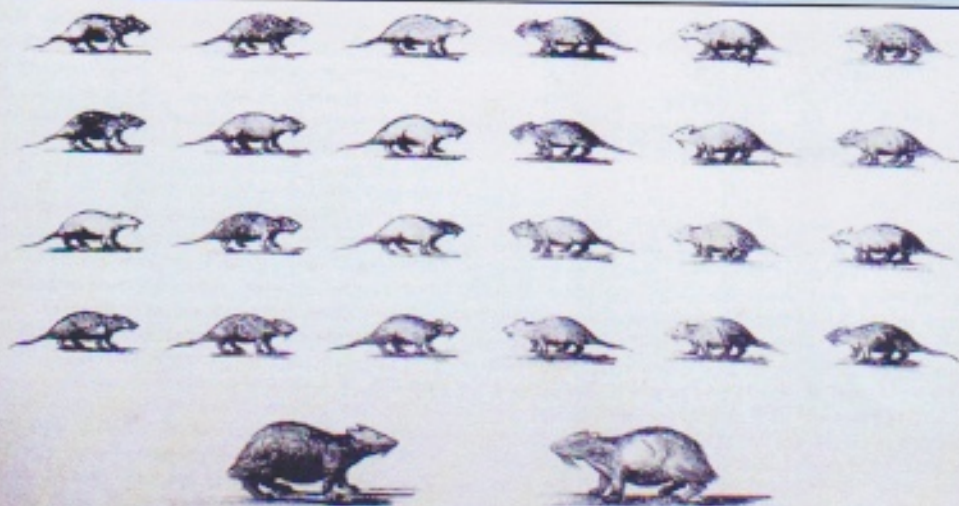
"Saturday 3 december 1853. I have played Dam this evening with Katrina. Father glued this evening the small Mice from the Muizentoren on little sticks."

(as digitalized by Irene Maas)

In Summary:

Be like the children more than 150 years ago and start cutting and gluing to make your own example of "MUIZENTOREN." And my advice—make a copy first!

IGP



Kinder-courant Deel 2

cut by John A. Gans

Plaat 20.

The Playing material, The Mice