Zeitschrift: Jahresbericht / Gesellschaft Pro Vindonissa
Herausgeber: Gesellschaft Pro Vindonissa
Band: - (1983)

Artikel: Römische Spielsteine und Brettspiele
Autor: Holliger, Christian / Holliger, Claudia
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-278136

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Römische Spielsteine und Brettspiele

Christian und Claudia Holliger

So wie die Römer als spielfreudig bekannt waren und es immer noch sind, so gehören regelmässig Spielsteine und -würfel ins Fundinventar römischer Siedlungsgrabungen. Allein Vindonissa hat über 800 Spielsteine geliefert; ihnen einige Informationen abzuringen, soll im folgenden versucht werden.

a) Gläserne Spielsteine

Spielsteine aus Glas scheinen am häufigsten verwendet worden zu sein; mit 570 Stück machen sie in Vindonissa immerhin rund 71% aus.

Auch bei antiken Autoren finden sie gelegentlich Erwähnung, so z. B. bei Ovid (ars amatoria 2,207), Martial (7,72) oder in der Laus Pisonis (193). Sie werden als schwarz und weiss bzw. hell und dunkel beschrieben. Dies spiegelt sich auch in den Spielsteinen von Vindonissa wider:

Gläserne Spielsteine aus Vindonissa		absolut	in %	
hell	weiss opak	243	42,63	48,25
	gelb opak	14	2,46	
	blau-grün (naturfarben)	18	3,16	
dunkel	schwarz opak	229	40,17	50,87
	blau opak	55	9,65	
	grün opak	6	1,05	
	Varia	5	0,88	
Total		570	100%	

Ähnlich ausgeglichen ist das Verhältnis von schwarzen und weissen Spielsteinen z. B. in Velsen[1]. Abweichungen, die an gewissen Fundplätzen festgestellt wurden, sind zu einem guten Teil auf die geringe Menge der Spielsteine zurückzuführen. Gläserne Spielsteine treten ohne feststellbare Unterschiede bis in die späte Kaiserzeit auf[2].

Die gläsernen Spielsteine sind von rundlichem Umriss, auf der Oberseite halbkugelig gewölbt und auf der Unterseite mehr oder weniger glatt. Ihre Dicke beträgt recht einheitlich 6–7 mm, während der Durchmesser zwischen 9 und 24 mm schwankt, bei einem häufigen Mittel von 15–20 mm. Die Steine bestehen meist aus einfarbigem, opakem Glas. Selten treten gebänderte, marmorierte oder gefleckte, d. h. mehrfarbige

[1] *van Lith 1977,* S. 50ff.
[2] z. B. *Fremersdorf* 1970, S. 93; *Van den Hurk 1973,* S. 217.

Exemplare auf. Deren Beschaffenheit deutet darauf hin, dass bei der Herstellung Reste von andersfarbigem Glas an den Geräten hafteten bzw. Glasreste wiederverwendet wurden. Man darf annehmen, dass in diesen Werkstätten neben den Spielsteinen auch sonstige Glasobjekte verfertigt wurden.

Wenn die Spielsteine heute eine sehr unterschiedliche Oberflächenqualität und -farbe zeigen, ist dies auf die jeweiligen Lagerungsbedingungen im Boden zurückzuführen. Bei der Verwitterung werden hauptsächlich die alkalischen Stoffe ausgewaschen, während die Kieselsäure erhalten bleibt, wodurch die Sprödigkeit zunimmt. Normalerweise beschränkt sich die Verwitterung auf die Oberfläche. An frischen Bruchstellen zeigt sich der ursprüngliche Glascharakter deutlich. Bei den weissen Spielsteinen ist die Verwitterung aber z. T. so weit fortgeschritten, dass diese eine durchgehend körnige Struktur und ein spezifisches Gewicht von weniger als 1 aufweisen.

Das durchschnittliche spezifische Gewicht von römischem Glas beträgt 2,544[3]. Eine Stichprobe an Windischer Spielsteinen ergab ein solches von 2,35–2,46 für intakte oder nur leicht angewitterte Stücke[4]. Diese Differenz ist wohl durch die vielen kleinen Luftblasen in den Spielsteinen bedingt. Ein grösseres spezifisches Gewicht haben gelbopake Steine mit 2,38–2,9 und einem Durchschnitt von 2,6; zur Gelbfärbung opaken Glases verwendete man in der Antike eine Antimon-Blei-Verbindung ($Pb_2Sb_2O_7$).

Über die Herstellung der gläsernen Spielsteine ist aus antiken Quellen nichts bekannt. Kisa vermutet, das flüssige Glas sei auf eine glatte Unterlage aufgetropft worden[5].

Versuchsweise wurden schwarze und weisse Spielsteine in einem modernen Glasschmelzofen erhitzt[6].

Schwarze Steine:

900 °C	Anfangstemperatur
900 °–1000 °	die Glasmasse beginnt zu schmelzen
1200 °	sehr zähflüssige Masse mit Blasen
1350 °	Glasmasse beinahe blasenfrei, immer noch zäh
1400 °	bearbeitbare, klare Glasmasse, die sich gut ziehen lässt, Farbe flaschengrün[7]
1450 °	die immer noch zähflüssige Masse wird auf eine Asbestunterlage getropft bzw. geleert. Da sie rasch erstarrt, bleibt vom Ausgiessen der Stummel eines Glasfadens stehen.

[3] *Bezborodov 1975,* S. 102.

[4] Die Messungen konnten mit Apparaten der HTL Windisch unter Anleitung von Herrn G. Friedli vorgenommen werden.

[5] *Kisa 1908,* I, S. 141.

[6] Die Glasuntersuchungen wurden freundlicherweise von den Herren M. Schnarrwiler und R. Vogt der Firma Dr. W. Ingold AG, Urdorf, sowie von Herrn M. Isler, Zürich, vorgenommen.

[7] Das schwarze Glas ist nicht im eigentlichen Sinne opak, sondern durch den Eisengehalt (Fe_2O_3) dunkelgrün, so dass es bei grösserer Dichte optisch schwarz wirkt. Beim Schmelzversuch veränderte sich das ursprüngliche Braun- oder Olivgrün zu einem kühlen Flaschengrün. Beim Erhitzen über ca. 1300 °C haben sich geringe Veränderungen in der Glaszusammensetzung vollzogen.

Weisse Steine:

900 °C	Anfangstemperatur
900 °–1000 °	die Glasmasse beginnt zu schmelzen
1200 °	sehr zähflüssige Masse mit Blasen
1300 °	die noch opakweisse Glasmasse setzt Dämpfe frei
1400 °	stark kochende, blasige Glasmasse, deren opakweisser Farbstoff ständig abnimmt[8]. Das Glas nimmt eine durchsichtige, gelblich-grüne Farbe an und die Blasenbildung geht zurück.
1450 °	die zähflüssige Glasmasse wird auf eine Asbestunterlage geleert. Sie ist klar, leicht gelb-grün, etwas blasig und springt beim Erkalten. Ergibt keine regelmässige, rundliche Form.

In der Antike wurde Glas vermutlich bei Temperaturen von 1050 ° bis gegen 1200 °C geschmolzen. Die damals verwendeten tönernen Schmelztiegel erlaubten keine höhere Arbeitstemperatur als 1300 ° bis 1400 °C[9].

Die in den gläsernen Spielsteinen eingeschlossenen Luftblasen würden im obigen Versuch der Phase von 1200 °C entsprechen. Wegen der Zähflüssigkeit des Glases ist jedoch ein Auftropfen in diesem Zustand nicht möglich[10]. Das Verdunsten des weissen Farbstoffes ab 1300 °C sowie das veränderte Grün bei noch höherer Temperatur zeigen, dass die Glasmasse in römischer Zeit nicht so stark erhitzt wurde, um die Spielsteine herzustellen. Möglicherweise wurde in der Antike ein Fliessmittel zugesetzt, dessen Wirksamkeit heute durch die Alterung abgenommen hat. Diese Frage lässt sich aber nur durch aufwendige chemische Analysen klären.

Als eine andere Herstellungsart der gläsernen Spielsteine käme auch das Zerfliessenlassen von Glasstückchen auf einer flachen Unterlage in einem Schmelzofen in Frage, ein Vorgang, der im Rahmen dieser Arbeit nicht empirisch nachvollzogen werden konnte.

Das aus den Schmelzversuchen hervorgegangene Glas kann mit dem modernen Begriff Weichglas umschrieben werden; es verbindet sich mit Bleiglas. Das spezifische Gewicht der schwarzen bzw. weissen Glasschmelze beträgt 2,55 bzw. 2,57.

b) Spielmarken aus Bein und Geweih

Spielsteine aus Bein oder Geweih sind seltener, in Vindonissa entsprechen die 236 Stücke gut 29%. Auch die antiken Erwähnungen sind dürftig: Juvenal (XI, 131 f.), der gleichzeitig auch solche aus Elfenbein nennt. Spielmarken aus diesem kostbaren Material wurden gelegentlich gefunden. Aus Vindonissa ist ein Stück bekannt (s.u. S. 11).

[8] Verdunsten von Antimon, welches in Verbindung mit Calcium ($Ca_2Sb_2O_7$ oder $CaSb_2O_6$) die opake Substanz bildet.

[9] *Bezborodov 1975,* S. 85, 89ff.

[10] Nur mit dem Bunsenbrenner konnte die vorher bei 1450 °C geschmolzene Glasmasse getropft werden. Grundsätzlich spricht dagegen aber auch die bei manchen Spielsteinen zu beobachtende parallele senkrechte Schichtung.

Eine genaue Materialbestimmung von Beinobjekten, insbesondere von derart kleinen, wie Spielmarken es sind, ist vorläufig noch mit beträchtlichen Schwierigkeiten verbunden. Der überwiegende Teil der Windischer Stücke wurde aus Röhrenknochen hergestellt, die restlichen, soweit bestimmbar, aus Geweih[11]. Hierbei bieten sich wegen der Grösse der Spielmarken (Durchmesser bis 25 mm) vor allem die Metapodien (Mittelhand- bzw. Fussknochen) von grösseren Tieren wie Pferde oder Rind an, wobei letzterem der Vorzug gegeben wird.

Mehr als 80% dieser Beinspielmarken wurden aus einer parallel zur Knochenwand liegenden Platte mit einem zirkelartigen Instrument herausgeschnitten. Dessen Zentrum ist als Einstich oder Vertiefung sichtbar. Die Dicke der Scheibchen beträgt 1–4,5 mm. Ihre Unterseite liegt in der Regel zur Markseite der Knochen hin (Abb. 1). Starke, einseitige randliche Abschrägungen können von der ursprünglichen Knochenoberfläche herrühren; vereinzelt ist die Knochenhaut erkennbar.

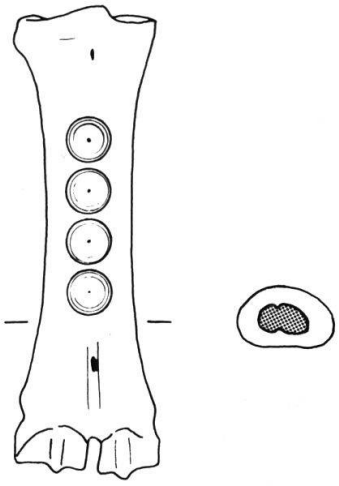

Abb. 1 Ansicht und Querschnitt des Metatarsus (Mittelfussknochen) vom Rind mit eingezeichneten Spielsteinen.

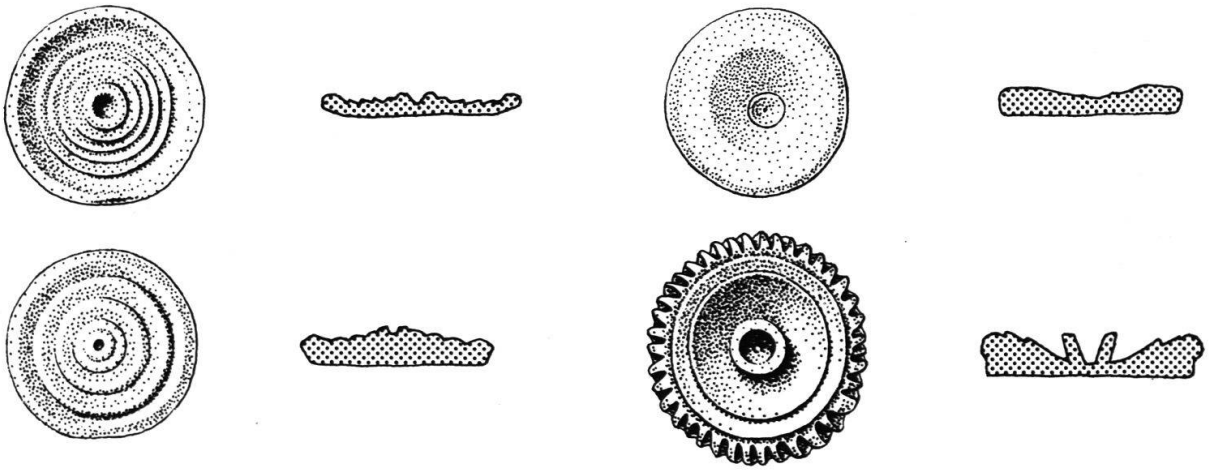

Abb. 2 Beinerne Spielsteine vom Depot aus Windisch, Klosterkirche Königsfelden 1982. M 1:1 (Zeichnung: R. Bellettati).

[11] Die Bestimmung der beinernen Spielmarken verdanken wir Frau Prof. E. Schmid und Herrn J. Schibler, Basel.

Spielmarken von meist geringem Durchmesser wurden auch quer zum Knochenverlauf geschnitten, d. h. als dünne Plättchen von einem längsgerichteten (Rund-)Stab abgesägt.

Der grösste Teil der beinernen Spielmarken ist beidseits glatt. Die Kanten sind fast immer abgeschrägt, die Oberflächen poliert.

Als Verzierung der Oberseite trifft man konzentrische gedrehte Rillen, Wülste und Treppen sowie geschnitzte Kerben vor allem am Rand. Hie und da kommen in der Mitte Dellen vor (Abb. 2).

Beinerne Spielsteine aus Vindonissa

			mit Graffito		ohne Graffito	
	absolut	in %	absolut	in %	absolut	in %
verziert	**48** *100%*	20,34%	**5** *10,42%*	15,63%	**43** *89,58%*	21,08%
unverziert	**188** *100%*	79,66%	**27** *14,36%*	84,37%	**161** *85,64%*	78,92%
total	**236** *100%*	100%	**32** *13,56%*	100%	**204** *86,44%*	100%

Die Interpretation des – ungleichen – Verhältnisses von verzierten und unverzierten beinernen Steinen ist mit etlichen Schwierigkeiten verbunden; jedenfalls gelingt dies nicht so leicht wie bei den hellen und dunklen Spielsteinen aus Glas. Bei einem Spiel für 2 Parteien ist es recht erschwerend, die einzelnen Positionen aufgrund der Verzierungsart zu erkennen. Es wäre auch denkbar, dass zu den beinernen Spielmarken solche aus dunklem, leicht vergänglichem Material gehörten oder ein Teil der beinernen ehemals eingefärbt war. Möglich wäre aber auch, dass sie zu Spielen dienten, bei denen es auf die Anzahl, die die Spieler besassen, und nicht auf ihre Stellung innerhalb eines Spielfeldes ankam.

Rund 13% der beinernen Spielmarken weisen Graffiti auf, die aber zum grössten Teil nicht gedeutet werden können (Abb. 3). Sie finden sich etwa gleich häufig auf verzierten wie unverzierten Spielsteinen (s. Tabelle oben).

Wohl als Besitzerinschriften dürfen die verschiedenen Buchstabengruppen gelten:

Inv. Nr.	14490	NICR
Inv. Nr.	14491	TISSO
Inv. Nr.	34.1108	FLORI
Inv. Nr.	23:1835	MAN

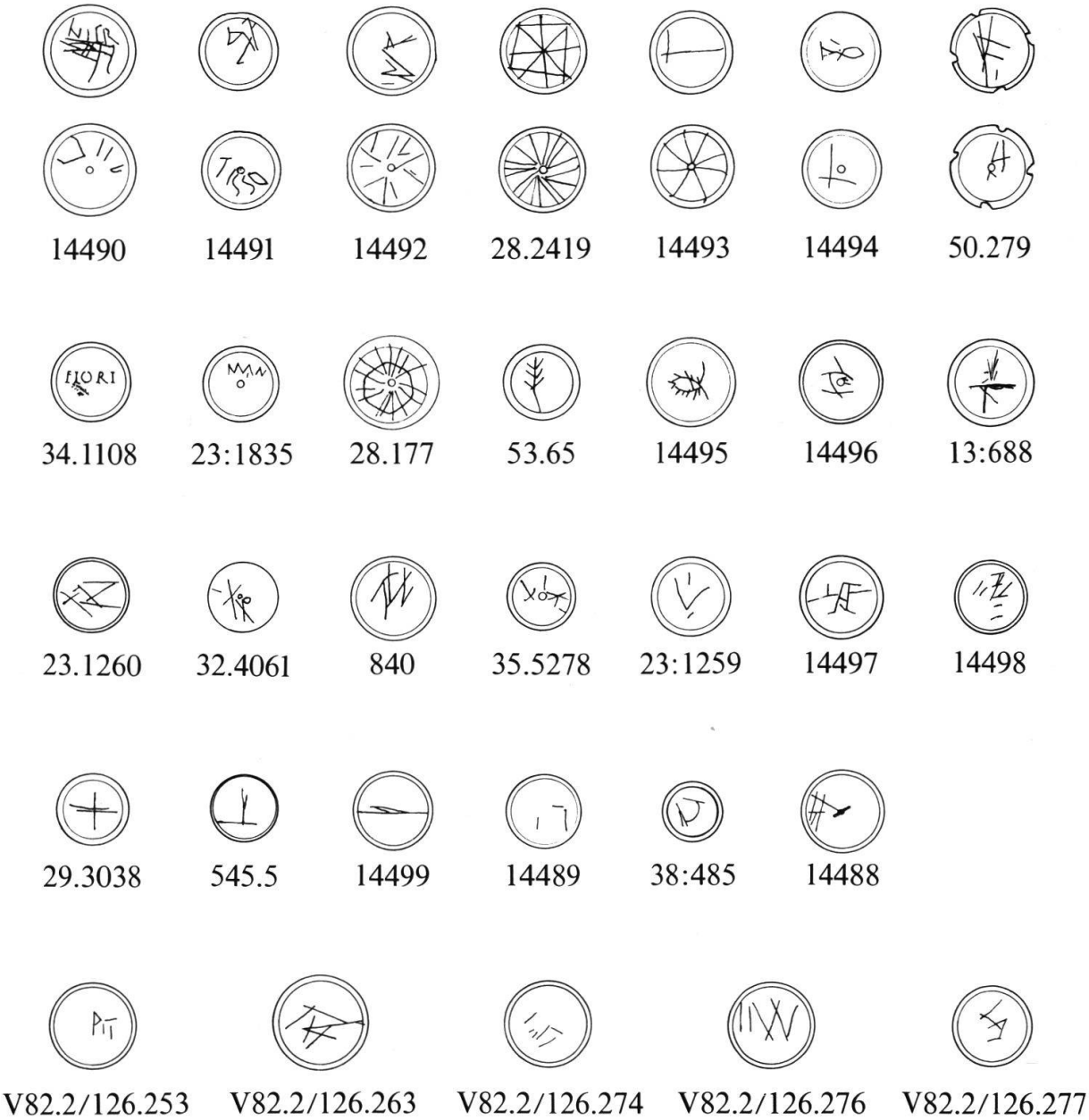

Abb. 3 Graffiti auf beinernen Spielsteinen aus Vindonissa. M 1:2.

Mögliche Zahlzeichen kommen auch andernorts auf Spielsteinen vor, mit einer Bevorzugung des Wertes 20[12]:

Inv. Nr.	14490	VII(I)
Inv. Nr.	23:1260;	XX
Inv. Nr.	32.4061; 840	XX

Nicht hinzugerechnet werden die Graffiti mit zwei sich kreuzenden Strichen, die sowohl ein Kreuz wie ein X = 10 darstellen können.

[12] *vgl. Steiner 1939,* Taf. 21, Nr. 5, 15.

Bildliche Darstellungen sind nur dreimal erkennbar:

Inv. Nr.	34.1108;	stilisierter Palmzweig
Inv. Nr.	53.65	stilisierter Palmzweig
Inv. Nr.	14495	Fisch

Palmzweige – z. T. mit der Beischrift *palma* – finden sich auch andernorts auf Spielsteinen[13]. Auf Spieltafeln[14] kommen Palmzweige auch in Verbindung mit dem Kürzel PF vor, das man als *palma felix* bzw. *palma feliciter* deutet. Graffiti der Siegespalme auf Spielsteinen darf man als beschwörendes Zeichen oder als Kennzeichen jenes Steines interpretieren, der dem Spieler den Sieg eingetragen hat (Glücksstein).

Auffällig ist die Spielscheibe aus Elfenbein (Inv. Nr. 35:655) von 28,5 mm Durchmesser[15]. Das Relief auf der Oberseite zeigt zwei Altäre. Auf der Rückseite ist oben die römische Zahl IIII eingeschnitten, in der Mitte das griechische Wort βωμοὶ, «Altäre», darunter die griechische Zahl Δ = 4 (Abb. 4). Dieser Spielstein gehört zu

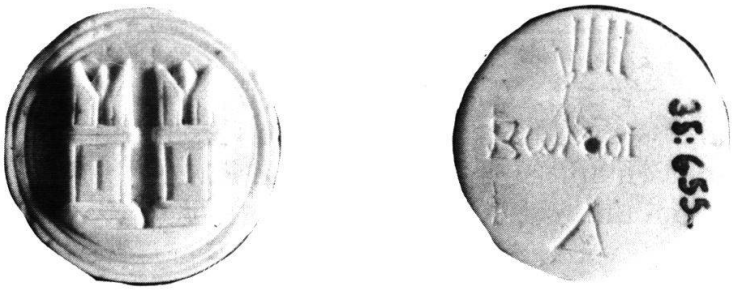

Abb. 4 Alexandrinischer Spielstein aus Vindonissa, Vor- und Rückseite. M 1:1 (Foto: Vindonissa-Museum).

einer Gruppe, welche in Alexandria am Ende der ptolemäischen und zu Beginn der römischen Epoche hergestellt wurde, etwa zwischen 45 v.–68 n. Chr. Dargestellt sind jeweils Bauten und Denkmäler mit Beziehungen zu Alexandria, auch ägyptische Gottheiten und ihre Attribute. Die griechischen Wörter auf der Rückseite stehen in einem Zusammenhang mit dem Bild der Vorderseite. Die römischen/griechischen Zahlen, welche von 1–15 reichen, sind jedoch nicht immer dem gleichen Motiv zugeordnet. Unbekannt ist, zu welcher Art Spiel diese Marken gehörten. Ein Grossteil der Funde stammt aus Alexandria oder dessen Umgebung, dann aus Pompeji sowie dem östlichen und nördlichen Mittelmeerraum. Das Stück aus Vindonissa scheint das einzige zu sein, welches sicher nördlich der Alpen gefunden wurde[16].

[13] ebd. Taf. 21, Nr. 15, 20, 21.
[14] *Marquardt 1886,* S. 861. *Daremberg-Saglio 1877ff.,* S. 1404, Abb. 4677; S. 1405, Abb. 4679.
[15] *Simonett 1936.*
[16] *Alföldi-Rosenbaum 1976.*

Aus der gleichen Grabung (Breite 1935) stammt eine Spielscheibe aus Geweih (Inv. Nr. 35:1185) von 28 mm Durchmesser, welche auf der Unterseite ebenfalls die Zahl IIII eingeschnitzt hat. Die profilierte Oberseite ist in ähnlicher Art gedrechselt wie Deckel bzw. Böden beinerner Büchsen (Abb. 5).

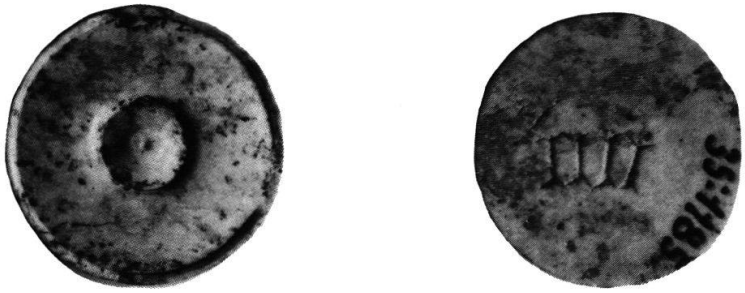

Abb. 5 Spielstein aus Vindonissa, Vor- und Rückseite. M 1:1.

c. Depots

Kaum interpretierbare Verhältnisse zeigen die verschiedenen Depots von Spielsteinen (Massierung von Spielsteinen auf engstem Raum), bei denen man vermuten könnte, es handle sich um vollständige Sätze.

Beispiele:

Vindonissa

Vermutlich Gräberfeld Aarauerstrasse, Brugg, um 1890 Inv. Nr. F87–F101	15	Bein, unverziert, stark kalziniert
Breite 1938, Grube 34 Inv. Nr. 38.485	21	Bein, unverziert Rand teilweise leicht gekerbt
Breite 1954, Raum C, Tribunenhaus Inv. Nr. 54.549	12	Glas, weiss opak
Königsfelden 1963, Kasernen Grube im gewachsenen Boden Inv. Nr. 63.3739	21 25	Glas, schwarz opak Glas, weiss opak
Klosterkirche Königsfelden 1982 Kellereinfüllung um 200 Inv. Nr. V 82.2/126.250–280 (Abb. 2 und 6)	7 3 11 11	Bein, unverziert Kiesel, flach hell Bein, gerillt Bein, gezähnt Spielwürfel, Bein

Abb. 6 Spielsteindepot mit Würfel aus Windisch, Klosterkirche Königsfelden 1982.

Baden[17]

Römerstrasse 1977, Schacht 4	9	Bein, unverziert
2. Jahrhundert	9	Bein, verziert
Inv. Nr. B77/560.211–225		
Inv. Nr. B77/561.146–147; 155		
Römerstrasse 1977[18]	1	evtl. Bein schwarz gefärbt
Benutzungsschicht nach 69 n. Chr.	3	Glas, schwarz opak
Inv. Nr. B77/346.32	3	Glas, blau opak
Inv. Nr. B77/347.45–70b	1	Glas, blau-grün
Inv. Nr. B77/365.1–6	18	Glas, weiss opak
	8	Kiesel, flach hell
	1	Bein, unverziert

Augst[19]

Kurzenbettli 1965	18	Bein, unverziert
Inv. Nr. 1965.10168	3	Bein, verziert
Insula 42, 1972	33	Bein, unverziert
Inv. Nr. 1972.476–519	11	Bein, verziert

Eines der grössten Depots dürfte jenes von Perugia sein mit 816 gläsernen Steinen, blauen, gelben und weissen. Ein flavisches Grab in Winchester enthielt 12 weisse, 4 schwarze und 2 blaue Steine[20]. Ein Grabfund aus Dühren (Baden-Württemberg) bestand aus 6 dunkelblauen, 2 blau-grünen und 5 schwarzen Steinen[21].

[17] Hinweise zu Baden Römerstrasse verdanken wir Frau C. Schucany, Solothurn.
[18] Die Spielsteine fanden sich auf einer Fläche von ca. 2,5 × 6 m.
[19] Die Mitteilung der Depots aus Augst verdanken wir Herrn Dr. A. Furger, Augst.
[20] *Biddle 1967,* S. 244f.
[21] *Kisa 1908,* I, S. 141.

In weitgehender Übereinstimmung mit dem aus der antiken Literatur bekannten *ludus XII scriptorum* (s. u. S. 20) steht ein Fund aus Ägypten: Zusammen mit einem Spielbrett wurden 15 Spielsteine aus Elfenbein und 15 aus Ebenholz gefunden, dazu 5 Würfel und die Reste von einem Würfelbecher und einem Lederbeutel[22].

Demgegenüber fällt die Interpretation der andern Depots schwerer. Während der Fund in der Benutzungsschicht von Baden, Römerstrasse 1977 eher eine Anzahl von verlorenen Spielsteinen im eigentlichen Sinn ist, d. h. dass in diesem Teil des Raumes viel gespielt wurde und dabei die Steine verloren gingen, dürfte es sich dagegen bei einem beträchtlichen Teil der Depots um Spielsätze handeln, die einer einzelnen Person oder Personengruppe gehörten und für verschiedene Spiele dienten. Dies könnte die unterschiedliche Anzahl erklären, denn selbst ein und dasselbe Spiel, *ludus latrunculorum,* wurde nicht immer mit gleich viel Steinen gespielt, wie die Spieltafeln mit von der Norm abweichender Felderzahl belegen (s. u. S. 18)

Die Depots bezeugen auch, dass kleine flache Kiesel als Ersatz für Spielsteine dienen konnten.

d) Verbreitung der Spielsteine und -würfel in Vindonissa

Eine Häufung von Spielsteinfunden ist im Lagerzentrum zu beobachten, wo sich die grossen öffentlichen Bauten befanden, welche z. T. auch ausgedehnte Innenhöfe und Plätze besassen (Abb. 7). In andern antiken Siedlungen findet man häufig auf Treppenstufen, Steinpflastern oder Bodenplatten von öffentlichen Plätzen Spielfelder eingeritzt[23], welche bezeugen, dass hier gerne und oft gespielt wurde. So ist verständlich, dass die engen Kasernenräume und Lagergassen von Vindonissa weniger Spielsteinfunde lieferten als jene Orte, wo die Soldaten sicher einen Teil ihrer Freizeit verbrachten. Die grössere Funddichte im südlichen Lagergebiet mag auch davon herrühren, dass dieses Areal nach Abzug der Legion im 2. und 3. Jahrhundert weiterhin bewohnt war[24].

Während bei den Spielsteinen ein ausgeglichenes Verhältnis von Flächenfunden und solchen aus dem Schutthügel besteht, überwiegen bei den Spielwürfeln die Exemplare aus dem Schutthügel bei weitem (Abb. 8). Man bemühte sich wohl, die sicher recht kostbaren Würfel nicht zu verlieren; die Stücke aus dem Schutthügel durften dagegen absichtlich weggeworfen worden sein, vielleicht, weil die betreffenden Würfel ihren Besitzern beim Spielen Unglück gebracht hatten.

[22] *Väterlein 1976,* S. 57, Anm. 394.

[23] z. B. Rom, Basilica Iulia; Timgad, Forum.

[24] Ein ähnliches Verbreitungsbild ergeben andere Fundgattungen, z. B. bleiglasierte Keramik (Jb GPV 1981, Taf. S. 9) oder Lavez (Jb GPV 1982, Taf. S. 41). Für eine exakte Interpretation wäre auch die Grabungsmethode zu berücksichtigen (Schichtgrabung, maschinelle Flächengrabung, Sondierschnitte).

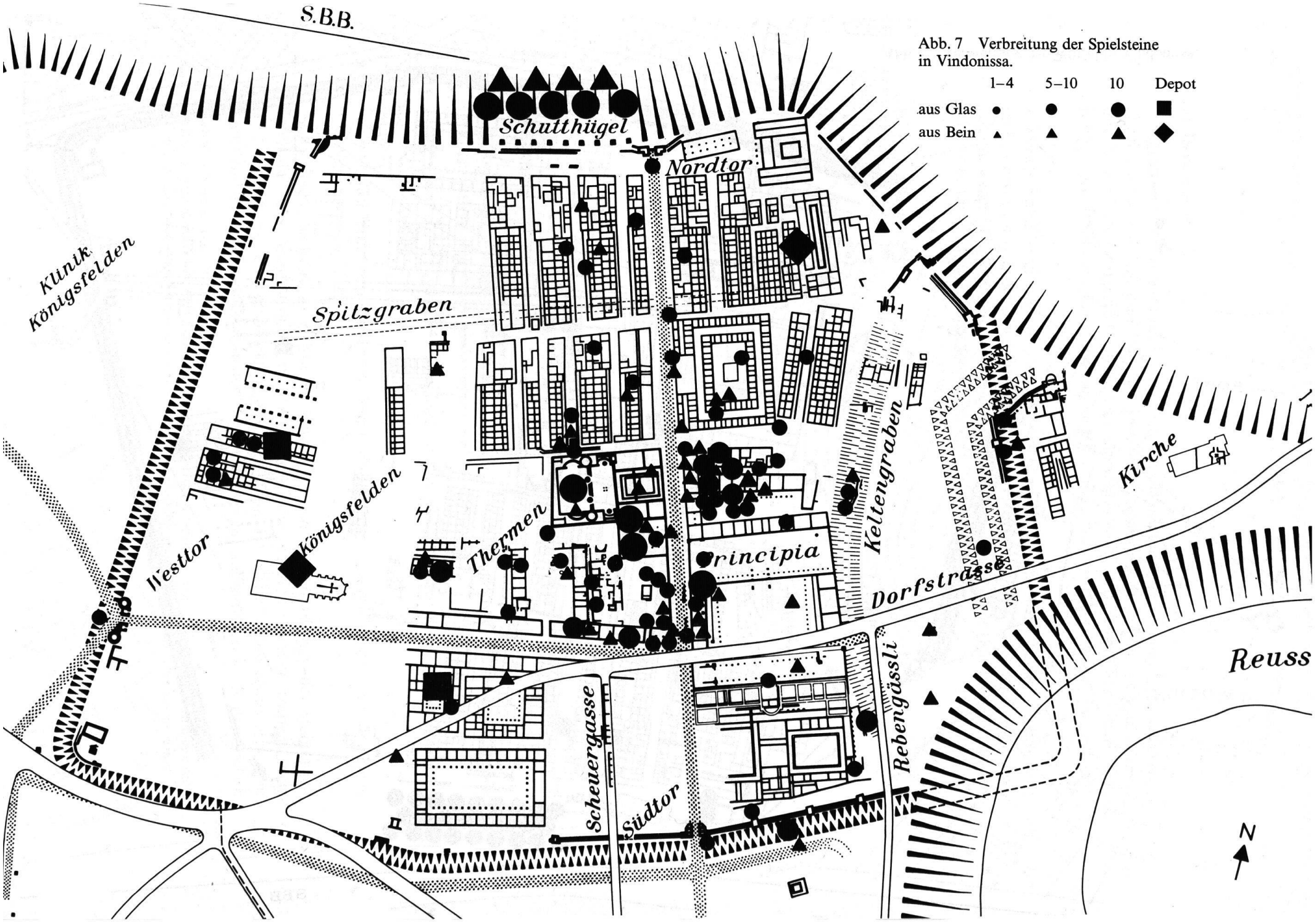

Abb. 7 Verbreitung der Spielsteine in Vindonissa.

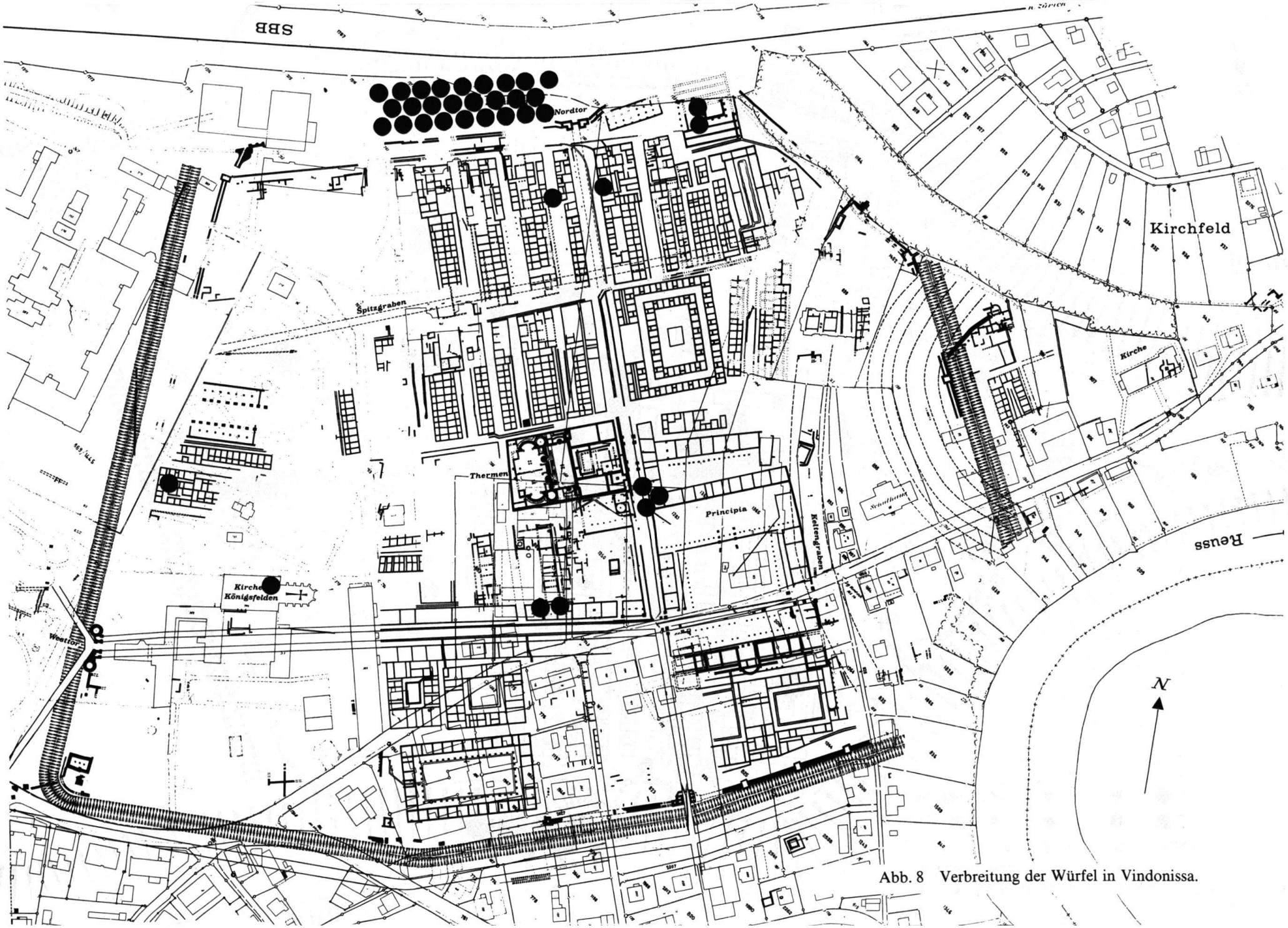

Abb. 8 Verbreitung der Würfel in Vindonissa.

e) Brettspiele

Kenntnis von der Art und Weise römischer Brettspiele erhält man über mannigfache literarische Belege und durch die Funde von Spielfeldern, die oft auch auf Ziegeln und Steinplatten eingeritzt waren. Ovid spricht – wohl in dichterischer Übersteigerung – von 1000 verschiedenen Spielen[25]. Einigermassen fassbar sind deren drei:

1. *Mühle*

Dieses Spiel ist einzig von den überlieferten Spielfeldern her bekannt, die meist recht unsorgfältig auf Ziegel eingeritzt waren (Abb. 9). Da literarische Belege dazu fehlen, kann über die Spielregeln, ob und wieweit sie sich von den heutigen unterschieden, nichts weiter ausgesagt werden.

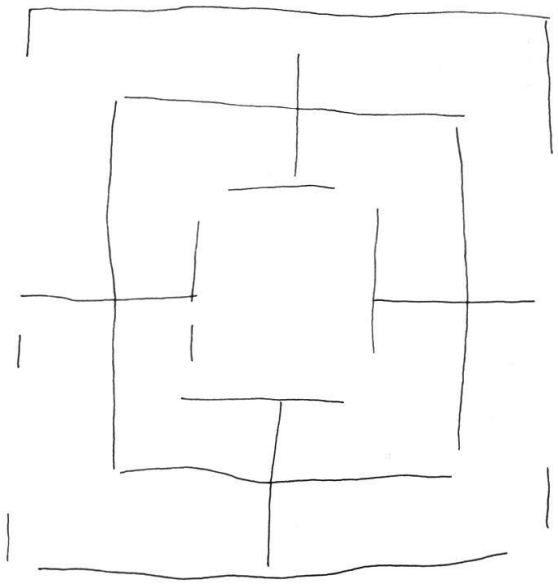

Abb. 9 Auf einem Ziegel eingeritztes Mühlespiel aus Köln (nach: Kölner Römer Illustrierte 1, 1974, S. 163).

Auf eine Art einfaches Mühlespiel beziehen sich zwei fast gleichlautende Stellen bei Ovid (ars amatoria 3,365 und tristia, 2,481):

eine kleine Tafel fasst auf beiden Seiten je drei Steinchen, auf der siegt, wer die seinen aneinandergefügt hat

und

eine kleine Tafel sitzt ausgerüstet mit je drei Steinchen, auf der siegt, wer die seinen aneinandergefügt hat[26].

Durchaus denkbar ist zu diesen beiden Stellen die Zuordnung der steinernen Spieltafel aus Vindonissa (Inv. Nr. 7295). Die Tafel ist leicht trapezförmig (13,5 × 18,5 × 5 cm) und besteht aus Kalkstein. Sie besitzt einen etwas erhöhten Rand und hat in den 4 Ecken, in der Mitte von zwei gegenüberliegenden Seiten und im

[25] Ovid, ars amatoria 3,367.

[26] Ovid, ars amatoria 3,365: Parva tabella capit ternos utrimque lapillos/In qua vicisse est, continuasse suos. Ovid, tristia 2,481: Parva sedet ternis instructa tabella lapillis/In qua vicisse est, continuasse suos.

Schnittpunkt der beiden eingeritzten Diagonalen je eine Vertiefung. Das Stück wurde von Notar Meyer, Baden, geschenkt, nähere Fundumstände sind nicht bekannt (Abb. 10).

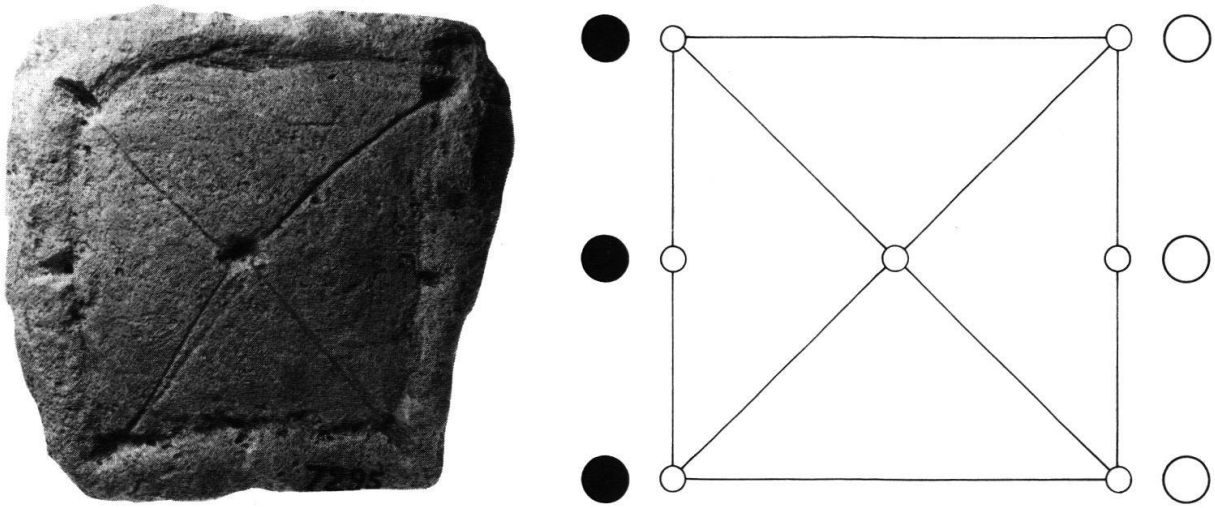

Abb. 10 Steinerne Spieltafel aus Vindonissa. Daneben schematische Umzeichnung mit Ausgangsposition der Spielsteine.

Die Spielregeln darf man sich etwa so vorstellen: Zu Beginn werden je 3 schwarze und weisse Steine auf den beiden gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes aufgestellt. Abwechslungsweise wird ein Stein auf den Linien gerückt; gewonnen hat, wer als erster seine Steine auf einer der beiden Diagonalen aufreihen kann.

Analog wird man auf den vielen, in verschiedenen Varianten überlieferten Feldern gespielt haben, wie sie z. B. auf den Stufen der Basilica Iulia in Rom erhalten sind[27]. Als einfache Mühlespiele dürfen gelten: Quadrate mit eingezeichneten Seitenhalbierenden, Quadrate mit Seitenhalbierenden und Diagonalen (s. a. Graffito auf Spielstein Inv. Nr. 28.2419; Abb. 3) sowie letzteres Schema in der Form eines achtspeichigen Rades (Rundmühle).

2. *ludus latrunculorum*

Dieses Soldatenspiel muss eines der beliebtesten gewesen sein; jedenfalls sind verhältnismässig viele Spielfelder überliefert, auch gibt es dazu eine grosse Anzahl von literarischen Stellen, von denen uns hier nur diejenigen interessieren sollen, die zur Rekonstruktion der Spielregeln etwas beitragen.

Über das Aussehen des Spielbrettes sagt Varro:

es werden zweierlei Reihen ausgerichtet, die einen quer, die andern senkrecht, wie auf dem Brett üblich, auf dem sie latrunculi spielen[28].

[27] *Lamer 1926,* Sp. 2004.

[28] Varro, lingua latina 10,22: ordines deriguntur bini, uni transversi, alteri derecti, ut in tabula solet, in qua latrunculis ludunt.

Damit lassen sich die zahlreichen eingeritzten Schachbrettmuster als Spielfelder des *ludus latrunculorum* interpretieren (Abb. 11). Die Anzahl der Felder ist in der Regel 8 × 8, es kommen aber auch Abweichungen vor[29]. Gespielt wurde von 2 Parteien (Seneca, de tranquillitate animi 14,7). Hauptquelle für den Spielverlauf stellt die Laus Pisonis dar (178 ff.), eine wertvolle Interpretationshilfe dazu ist Ovid (ars amatoria 3,357 ff.): Gespielt wurde mit einer grösseren Anzahl von schwarzen und weissen Steinen aus Glas. Es konnte vorwärts und rückwärts gezogen werden. Die gegnerischen Steine konnte man einschliessen bzw. blockieren; geschlagene Steine wurden vom Spielfeld genommen. Gesiegt hatte, wer dem Gegner die meisten Steine genommen oder diese blockiert hatte. Er erhielt den Titel *imperator* (Historia Augusta 29.13,2).

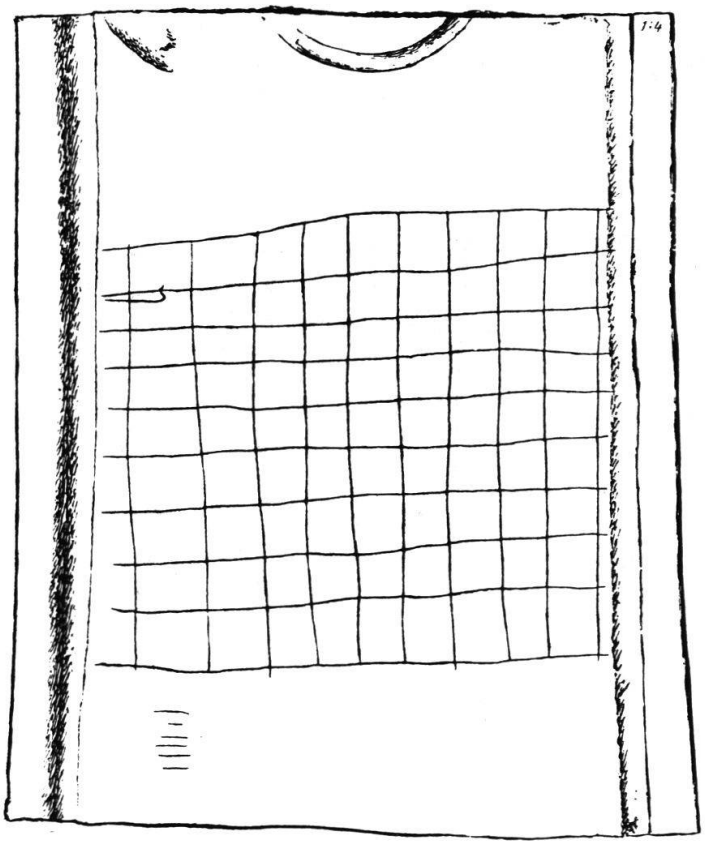

Abb. 11 Auf einem Ziegel eingeritztes Spielfeld aus Mainz (aus: Mainzer Zeitschrift VII, 1912, S. 106).

Daraus hat A. Schmitt folgende Regeln rekonstruiert, die einen der Laus Pisonis entsprechenden Spielverlauf ergeben[30]:

Auf einem 8 × 8 Felder umfassenden Spielbrett werden an den gegenüberliegenden Seiten je 2 Reihen von Steinen unterschiedlicher Farbe aufgestellt. Es wird jeweils um ein Feld vorwärts oder rückwärts gezogen. Geschlagen wird durch diagonales, auch mehrfaches Überspringen der gegnerischen Steine. Geschlagene Steine werden aus dem Feld genommen.

[29] 8 × 7 aus Corbridge (*Curle 1911,* S. 339). 9 × 9 aus Mainz (*Behrens 1912,* S. 106).

[30] *Schmitt 1978,* S. 31. Die Laus Pisonis ist ein Lobgedicht auf C. Calpurnius Piso, Anstifter einer Verschwörung gegen Kaiser Nero. Er starb 65 n.Chr. durch Selbstmord (Tac. ann. 15, 48–59).

3. *ludus XII scriptorum*

Seit dem 1. Jahrhundert v. Chr. wird dieses Spiel mit dem Namen *duodecim scripta* in der antiken Literatur erwähnt. Die Forschungsmeinungen gehen auseinander in der Interpretation des Begriffes *scripta* als Linie oder Punkt sowie in der Zuweisung bekannter Spielfelder zu diesem Spiel.

Am aufschlussreichsten ist das Gedicht des Agathias über eine Spielpartie des oströmischen Kaisers Zeno (474–491 n.Chr.) (Anthologia Graeca IX, 297f., s.u. S. 23), woraus folgendes abstrahiert werden kann:

Das Spielfeld war in eine linke und eine rechte Seite mit je 12 parallelen Linien geteilt. 2 Spieler spielten mit je 15 schwarzen und weissen Steinen, die gemäss der geworfenen Augenzahl dreier Würfel gerückt wurden. Mindestens 2 Steine blockierten eine Position für den Gegner; allein stehende Steine konnten geschlagen werden.

Ohne Schwierigkeiten lässt sich das marmorne Spielbrett im Musée Rolin in Autun mit der Beschreibung des *ludus XII scriptorum* in Verbindung setzen (Abb. 12).

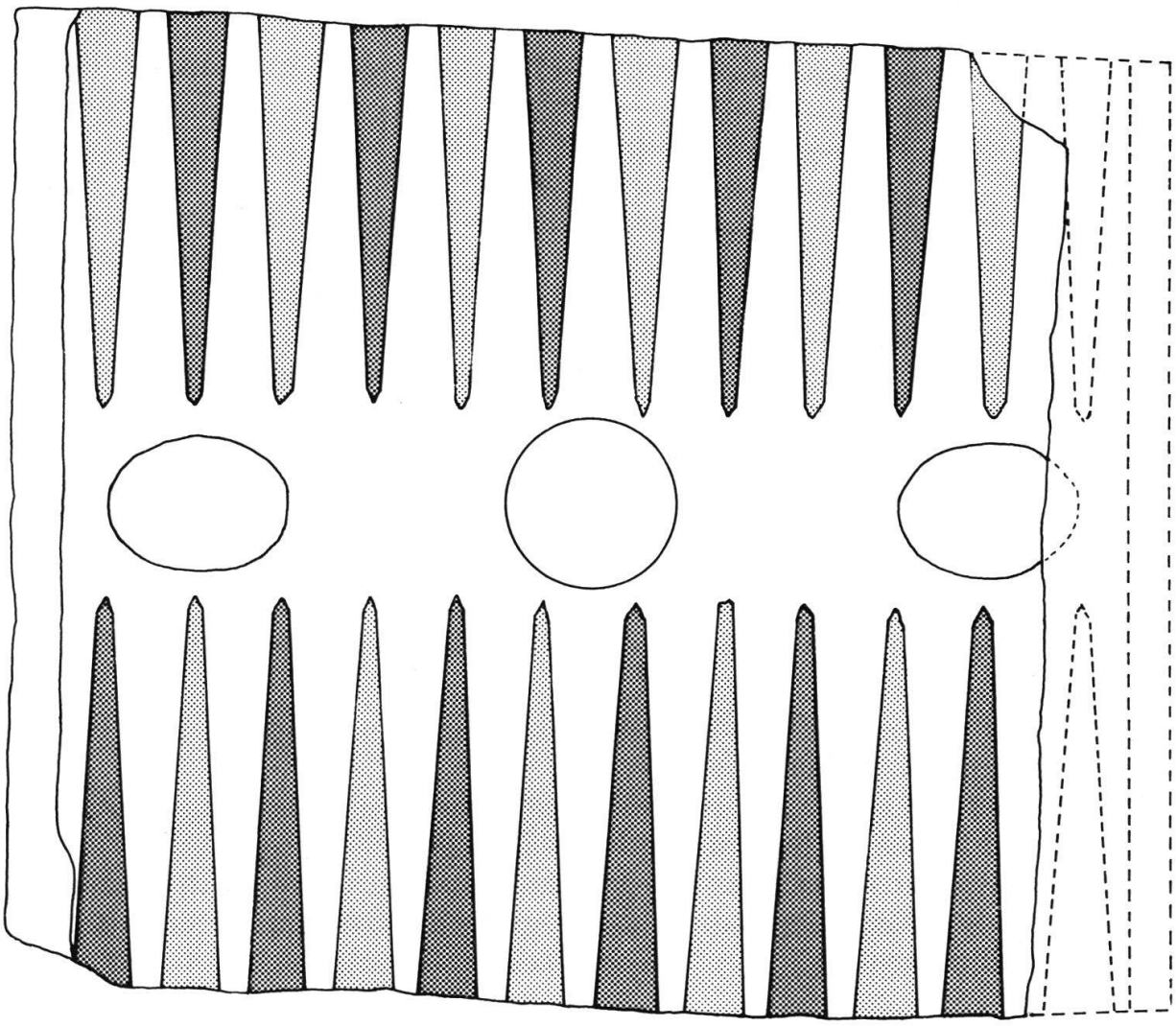

Abb. 12 Marmorne Spieltafel, rot und schwarz eingelegt, 33 × 31 cm, rechter Rand symmetrisch ergänzt; Musée Rolin, Autun (nach: Espérandieu 1910, Nr. 1984).

Eine Variante findet sich bei Daremberg-Saglio Abb. 4675, wo die Mittellinie durch die beiden Worte *latina gaudes* gebildet und die je 12 Positionen durch Kreise markiert werden (Abb. 13). An dieses Beispiel lassen sich all jene Tafeln anschliessen

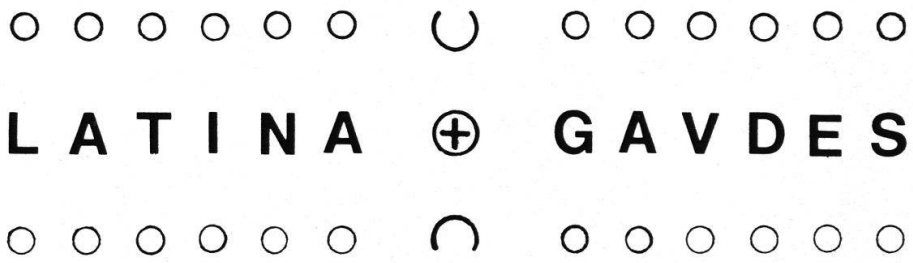

Abb. 13 Schema einer Spieltafel zum *ludus XII scriptorum* (nach: Daremberg-Saglio 1877, Abb. 4675).

und somit dem *ludus XII scriptorum* zuweisen, deren Feldeinteilung durch 3 Zeilen mit je 12 Buchstaben gebildet wird (Abb. 14)[31], d.h. in der Regel 6 Wörter zu 6 Buchstaben, welche Bezug nehmen auf das Spielen, die Lebensfreude usw. Das Spielfeld lag in den verhältnismässig breiten Zwischenräumen der 3 Zeilen, deren Buchstaben, denkt man sie sich durch senkrechte Linien miteinander verbunden, die je 12 Positionen markieren, auf denen mehrere Spielsteine Platz finden mussten, z.B. 7 Stück bei der Partie des Kaisers Zeno.

Diese meist steinernen Spieltafeln sind jedoch auch anders interpretiert worden:

Lamer glaubt sie zu einem 36-Felder-Spiel gehörig[32], obwohl ein solches in der antiken Literatur nirgends erwähnt wird. Marquardt setzt sie in einen Zusammenhang mit zwei Ovidstellen[33].

Zusammen mit dem Fund eines Spielbrettes aus Ostia (CIL XIV 5317) können die Spielregeln des *ludus XII scriptorum* nach Schmitt etwa so rekonstruiert werden[34]:

Gespielt wird mit je 15 schwarzen und weissen Steinen, die das Spielfeld im Gegenuhrzeigersinn oben rechts beginnend durchlaufen. Vorgerückt wird entsprechend der geworfenen Augenzahl dreier Würfel; dabei kann deren Wert für einen Stein addiert oder auf zwei bzw. drei Steine entsprechend verteilt werden. Zwei und mehr Steine gleicher Farbe blockieren diese Position für den Gegner. Wird eine Position erreicht, wo nur ein gegnerischer Stein liegt, muss dieser nochmals gewürfelt werden. Gewonnen hat, wer als erster alle Steine vom Spielfeld gebracht hat.

[31] *Marquardt 1886,* S. 859f. Derartige Sentenzen auch in der Anthologia Latina Nr. 495–506, ebenso bei *Väterlein 1976,* S. 56, Anm. 388.

[32] *Lamer 1926* passim.

[33] *Marquardt 1886,* S. 859. Es handelt sich um die beiden Ovidsstellen, die hier als die einfache Mühle betreffend interpretiert werden, s.o. S. 17 und Anm. 26.

[34] *Schmitt 1978,* S. 24ff. Schmitt interpretiert nach Austin die Mittellinie als Ort, wo bei Spielbeginn die Steine aufgereiht wurden, weshalb er, entgegen den antiken Quellen, mit 2 × 12 statt mit 2 × 15 Steinen spielen lässt.

Abb. 14 Steinerne Spieltafel aus Trier zum *ludus XII scriptorum* mit Inschrift *VIRTUS IMPERI/ HOSTES VINCTI/ LUDANT ROMANI,* «die Kraft des Reiches/die Feinde sind besiegt/spielen mögen die Römer». Weisser Marmor, 70 × 42 cm (aus: Die Römer an Mosel und Saar, Mainz 1983, Nr. 219).

Nach Martial (14, 17) wurde auch mit nur zwei Würfeln gespielt. Auf das XII-scripta-Spiel zutreffend sind die Bemerkungen, dass ein schlechter Wurf mit Geschick ausgeglichen werden könne, z. B. auf einer Spieltafel:

SITIBI	TESSEL	Wenn dich der Würfel
LAFAVE	TEGOTE	begünstigt, werde ich dich mit Eifer besiegen[35].
STVDIO	VINCAM	

[35] *Marquardt 1886,* S. 860, Nr. 8.

Kaiser Zenon beim Brettspiel

Wir, die Kleinen auf Erden, und ob uns auch Grosses gelungen,
  im Gedächtnis der Welt leben nicht lange wir fort.
Doch den Grossen, und ob sie auch nichts als zu atmen geleistet,
  bleibt, wie der Libyer sagt, dieses in Demant geritzt.
So gab Zenon, der Kaiser, der Herr und Gebieter der Stadt hier,
  einst dem nichtigen Spiel sinnloser Würfel sich hin.
Dies war die Stellung der Steine, recht seltsam: er hatte die weissen,
  die gerad auf dem Weg fort sich bewegten ins Heim.
Sieben Figuren besetzten das sechste Feld, eine das neunte,
  zwei aber standen im Feld zehn und am obersten Platz.
Zwei auch waren im Feld nach dem obersten Platze, und eine,
  eben die letzte Figur, hatte den Divus besetzt.
Schwarz aber hatte zwei Steine im achten Felde gelassen,
  ebenso viele an Zahl waren ins elfte gestellt;
und im zwölften erhoben sich stolz zwei weitre Figuren,
  nur ein einziger Stein ruhte im dreizehnten Feld.
Eine Doppelfigur stand schmuck im Antigonos drinnen,
  und die gleiche Gestalt sah man im fünfzehnten Feld
wie im achtzehnten auch; ins vierte vom letzten gerechnet
  hatten sich schliesslich noch zwei andere Steine gesetzt.
Doch der Kaiser, der jetzt für Weiss zu spielen erlangte
  und die Falle, die hier plötzlich ihm drohte, nicht sah,
griff, nichts Böses vermutend, drei Würfel, warf sie durchs Körbchen
  auf des holzernen Turms innerer Treppe hinab
und erzielte zwei, sechs und fünf. So hatte er plötzlich
  acht Steine einzeln, die noch eben das Feld sich geteilt . . .
Fliehet denn alle die Bretter! Denn seht, es ist auch der Kaiser
  nicht der Vernunftlosigkeit ihres Geschickes entschlüpft.

Agathias Scholastikos

Literatur

Alföldi-Rosenbaum E. (1976): Alexandriaca. Studies on Roman Game Counters III, in: Chiron 6, 1976, S. 205ff.

Austin R. G. (1934/35): Roman Board Games, in: Greece and Rome 4, 1934/35, S. 24ff., 76ff.

Behrens G. (1912): Neue Funde aus dem Kastell Mainz, in: Mainzer Zeitschrift VII, 1912, S. 82ff.

Bezborodov M. A. (1975): Chemie und Technologie der antiken und mittelalterlichen Gläser, Mainz 1975.

Biddle M. (1967): Two flavian burials from Grange Road, Winchester, in: The Antiquaries Journal XLVII, II, 1967, S. 224ff.

Blümner H. (1911): Römische Privataltertümer, München 1911³.

Curle J. (1911): A Roman frontier post and its people. The fort of Newstead in the parish of Melrose, Glasgow 1911.

Daremberg Ch.-V., Saglio E. (1877–1919): Dictionnaire des antiquités grecques et romaines, 1877–1919.

Espérandieu E. (1910): Recueil général des bas-reliefs, statues et bustes de la Gaule Romaine, Bd. 3, Paris 1910.

Fremersdorf F. (1970): Die antiken Glasfunde, in: Spätkaiserzeitliche Funde in Westfalen, Hrg. H. Beck, Bodenaltertümer Westfalens XII, 1970, S. 83ff.

Kisa A. (1908): Das Glas im Altertume, 2 Bde., Leipzig 1908.

Lamer (1926): Lusoria tabula, in: Paulys Real-Encyclopädie XIII, Stuttgart 1926, Sp. 1900ff.

van Lith S. M. E. (1977): Römisches Glas aus Velsen, SA: Oudheidkundige Mededelingen uit het Rijksmuseum van Oudheden te Leiden, LVII, 1977.

van Lith S. M. E. (1978–79): Römisches Glas aus Valkenburg Z. H. SA: Oudheidkundige Mededelingen uit het Rijksmuseum van Oudheden te Leiden, LIX–LX, 1978–1979.

Marquardt J. (1886): Das Privatleben der Römer, 2 Bde., Leipzig 1886².

Murray H. J. R. (1952): A History of Board-Games other than Chess, Oxford 1952.

Rieche A. (1981): So spielten die Alten Römer. Römische Spiele im Archäologischen Park Xanten, Köln 1981.

Schmitt A. (1977/78): Spielen wie die Römer spielten, in: Jahresbericht 1977/78 Beethoven-Gymnasium Bonn, S. 17ff.

Schneider K. (1924): Latrunculorum ludus, in: Paulys Real-Encyclopädie XII, Stuttgart 1924, Sp. 980ff.

Simonett Chr. (1936): Die erste in der deutschen Schweiz gefundene griechische Inschrift (Spielstein), in: Brugger Neujahrsblätter 46, 1936, S. 45f.

Steiner P. (1939): Römisches Brettspiel und Spielgerät aus Trier, in: Saalburg Jahrbuch 9, 1939, S. 34ff.

Väterlein J. (1976): Roma ludens. Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom, Heuremata 5, Amsterdam 1976.

Van den Hurk L. J. A. M. (1973): The Tumuli from the Roman Period of Esch, Province of North Brabant, in: Berichten van de Rijksdienst voor het Oudheidkundig Bodemonderzoek 23, 1973, S. 189ff.

Abkürzungen

CIL	Corpus Inscriptionum Latinarum
Inv. Nr.	Inventarnummer
Jb GPV	Jahresbericht der Gesellschaft Pro Vindonissa