

Thema: Mittelalterliche Brettspiele
unter Berücksichtigung einer anthropomorphen Spielfigur
aus der Wüstung Lindelach, Kreis Schweinfurt

Medieval board games
in consideration of an anthropomorphic token
from the deserted village Lindelach, Kreis Schweinfurt

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang Archäologie
der Fakultät Geistes- und Kulturwissenschaften
der Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Verfasser: Robert Hellmich

Erstkorrektor: Prof. Dr. Ingolf Ericsson

Zweitkorrektor: Dr. Patrick Cassitti

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung.....	4
1. Quellenlage und Forschungsgeschichte.....	5
2. Zur Definition von „Spiel“.....	7
3. Bedeutung des Brettspiels im Mittelalter.....	10
II. Die „Spielfigur“ aus Lindelach.....	12
1. Die Grabungen in Lindelach.....	12
2. Fundzusammenhänge.....	13
3. Fundbeschreibung.....	14
4. Fotoaufnahmen.....	15
III. Mittelalterliche Brettspiele.....	16
1. Alquerque.....	16
1. Spielregeln.....	16
2. Ursprung und Entwicklung.....	18
3. Verbreitung.....	20
4. Spielbretter.....	20
5. Spielsteine und -figuren.....	21
2. Hnefatafl.....	21
1. Spielregeln.....	22
2. Ursprung und Entwicklung.....	23
3. Verbreitung.....	24
4. Spielbretter.....	25
5. Spielsteine und -figuren.....	27
3. Mühle.....	29
1. Spielregeln.....	29
2. Ursprung und Entwicklung.....	31
3. Verbreitung.....	32
4. Spielbretter.....	33
5. Spielsteine und -figuren.....	35
4. Schach.....	35
1. Spielregeln.....	35

2. Ursprung und Entwicklung.....	37
3. Verbreitung.....	38
4. Spielbretter.....	39
5. Spielsteine und -figuren.....	40
5. Tricktrack.....	43
1. Spielregeln.....	43
2. Ursprung und Entwicklung.....	46
3. Verbreitung.....	49
4. Spielbretter.....	49
5. Spielsteine und -figuren.....	51
IV. Auswertung.....	52
1. Alquerque.....	52
2. Hnefatafl.....	52
3. Mühle.....	53
4. Schach.....	53
5. Tricktrack.....	55
6. Spielfigur oder Spielzeug?.....	55
V. Zusammenfassung.....	56
VI. Abbildungsnachweis.....	59
VII. Literaturverzeichnis.....	61

I. Einleitung

„Eine Bachelorarbeit ist ja eigentlich nur eine größerer Hausarbeit.“ Diesen Satz bekommt man erstaunlich oft zu hören, wenn man als Student zum Ende seines Studiums beginnt, sich mit der eigenen Abschlussarbeit zu beschäftigen.

Das entsprechende Modulhandbuch sagt dazu schlicht: „Die Bachelor-Arbeit ist eine eigenständig verfasste Abhandlung, die erkennen lässt, dass grundlegende und hinreichend spezialisierte Kenntnisse in den archäologischen Wissenschaften erworben wurden.“¹

Schreibt man jetzt eine Hausarbeit, also eine Zusammenfassung wissenschaftlicher Forschungskenntnisse anderer Autoren und kommentiert diese abschließend, oder können bzw. sollen es eigenständig erarbeitete wissenschaftliche Erkenntnisse sein?

Der motivierte Student stellt jedoch schnell fest: Für ein größeres (i.e. wissenschaftlich aussagekräftiges) Projekt fehlen einfach Zeit und Mittel. Damit kann man bereits die meisten Materialarbeiten fallen lassen.

Was bleibt, ist die Literaturarbeit. Dort sieht man sich dann der Tatsache gegenüber, dass es entweder die fünfte Abhandlung zum Thema Brunnen in Bayern sein darf, oder doch lieber die erst dritte Abhandlung über die Herstellung von Gürtelschnallen.

Eine Situation, mit der ich selbst zutiefst unzufrieden war. Ich wollte mehr als bloß zeigen, dass ich korrekt zitieren und mich mit der Meinungen anderer Wissenschaftler kritisch auseinander setzen kann.

Schließlich kam mir der Zufall zu Hilfe: Bei der letzten Lehrgrabung der Otto-Friedrich-Universität Bamberg in der Wüstung Lindelach wurde im Sommer 2012 eine anthropomorphe Tonfigur gefunden. Seit Beginn meines Studiums war ich an allen Grabungen des Projekts beteiligt und habe anschließend als studentische Hilfskraft bei der Nachbereitung und Fundbearbeitung mitgewirkt.

Sinn und Zweck dieses, vorerst als „Spielfigur“ gedeuteten, Fundes konnten nicht geklärt werden, auch Vergleichsfunde fehlen bisher.

Ich beschloss, eben diesen Fund zum Thema meiner Bachelorarbeit zu machen. Dies gab mir die Möglichkeit, in einer Mischung aus Material- und Literaturarbeit, meine eigenen Forschungsergebnisse vorzulegen.

Mein Dank gilt an dieser Stelle meinem Chef und Ausgräber der Wüstung, Eike Michl, der mir Fund und Hilfe zur Verfügung stellte; Prof. Dr. Ingolf Ericsson, für die Annahme meiner etwas anderen Literaturarbeit; und Dr. Patrick Cassitti für die problemlose Übernahme der Zweitkorrektur.

¹ Modulhandbuch „Archäologie/Archaeology“, Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Stand März 2009. S. 15.

Die anthropomorphe Figur wird gemeinhin als „Spielfigur“ angesprochen. Nach meinem bisherigen Kenntnisstand ist der Fund einzigartig.

Damit ergeben sich drei zentrale Fragestellungen:

- Handelt es sich wirklich um eine Spielfigur?
- Wenn ja, kann man sie einem mittelalterlichem Brettspiel zuordnen?
- Wenn nein, welchem Zweck könnte sie statt dessen gedient haben?

Um beide Fragen zufriedenstellend und nachvollziehbar zu bearbeiten, wird in dieser Einleitung ein Überblick über den Aufbau des Werkes, den aktuellen Forschungsstand, die Quellenlage sowie einige grundlegende Hintergrundinformationen gegeben.

Im ersten Teil wird der Fund aus Lindelach vorgestellt. Dies ermöglicht dem Leser, sich im weiteren Verlauf selbst mit den oben genannten Fragen kritisch auseinander zu setzen.

Kapitel II behandelt sämtliche mittelalterliche Brettspiele, bei denen eine solche „Spielfigur“ zum Einsatz hätte kommen können. Ausschließen lassen sich damit von vornherein nur Spiele, bei denen keinerlei Spielsteine oder -figuren zum Einsatz kamen, sondern einzig Würfel.

Die Auswertung widmet sich dann, unter Berücksichtigung der vorangegangenen Kapitel, der Beantwortung der drei zentralen Fragen.

Eine abschließender Zusammenfassung wird noch einmal die wichtigsten Erkenntnisse wiedergeben.

Für die Zitierweise gelten die Richtlinien der Römisch-Germanischen-Kommission des Deutschen Archäologischen Instituts, Stand 1991².

I.1 Quellenlage und Forschungsgeschichte

Für die Römische Kaiserzeit gibt es zahlreiche archäologische Funde von Spielbrettern und -steinen aus den römischen Teilen Germaniens. Neben ikonographischen Quellen³ haben aber auch schriftliche Quellen überdauert. Hier sind Spielregeln, genauso wie Gesetze gegen das Glücksspiel, nicht selten sogar die Spielgewohnheiten von bedeutenden Politikern und Kaisern Thema⁴.

Im Frühen Mittelalter hingegen brechen fast alle Hinweise auf eine Brettspiele-Kultur weg. E. Stauch bezeichnet die Merowingerzeit sogar als „die "dark ages" des Brettspiels“⁵. Tatsächlich

² Nachzulesen auch online unter <http://www.av-rheinland.de/Richtlinien.pdf>

³ Z. B. M. Fittà, Spiele und Spielzeug in der Antike – Unterhaltung und Vergnügen im Altertum (Stuttgart 1998) 169 (Abb. 281).

⁴ Vgl. R. F. Ertl, Unterhaltung und Vergnügen in Carnuntum: Glücksspiele, Gesellschaftsspiele und Brettspiele. In: Windholz (Hrsg.), Carnuntum – Die Metropole am Rande des Römischen Imperiums (Bad Deutsch Altenburg 2006) 283 f. und J. Väterlein, Roma Ludens – Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom (Amsterdam 1976) 55 ff.

⁵ E. Stauch, Merowingerzeitvertreib? - Spielsteinbeigabe in Reihengräbern. Universitätsforschungen zur

konnte sie in ihren Untersuchungen von 18. - 20.000 Grabinventaren nur in 63 Gräbern einzelne Spielsteine und nur in einem Grab einen kompletten Spielsteinsatz mit Überresten eines Spielbrettes identifizieren⁶.

Erst für die Wikingerzeit und das Hohe Mittelalter lassen sich archäologisch wieder vermehrt Brettspiele auffinden. Durch den Einzug in die höfische Kultur werden Brettspiele auch wieder Teil von schriftlichen und ikonographischen Quellen.

Eine besondere Stellung nimmt das Buch der Spiele von Alfons dem Weisen ein. Der originale Titel hat sich allerdings nicht erhalten, auch die Verfasser bleiben ungenannt. Sicher ist nur, dass König Alfons X. von Kastilien und León⁷ (23.11.1221 – 04.04.1284) es in Auftrag gegeben hat. Fertiggestellt wurde es nach eigenen Angaben im Jahre 1283, auch wenn Indizien auf einen Zeitpunkt erst nach dem Tod König Alfons hindeuten⁸. Es ist die erste schriftliche und ikonographische Quelle, die sich nach der Römischen Kaiserzeit wieder mit dem Spielen beschäftigt. Auf ursprünglich 100 Seiten, zwei sind inzwischen verschollen, wurden 144 Spiele beschrieben⁹ und aufwendig mit 152 farbig illustrierten Miniaturen ergänzt¹⁰.

Die Archäologie stößt beim Thema (Brett-)Spiele auf eine Vielzahl von Problemen.

Als Material wurde überwiegend Holz verwendet, sowohl für Spielfiguren¹¹, wie auch Spielbretter. Vorstellbar als Materialien für Spielbretter sind aber auch Textilien und Leder. Eine Erhaltung im Boden ist daher an spezielle Bedingungen geknüpft. Von Spielbrettern finden sich so oft nur die metallenen Rahmen, die aber keine Rückschlüsse mehr auf das Spiel an sich zulassen.

Prinzipiell sind jedoch „spezielle“ Utensilien nicht erforderlich. Einfache Spielbretter lassen sich schnell mit einem Stock auf den Boden malen, oder mit einem scharfem Gegenstand auf Stein oder Holz einritzen¹². Einfache Steine und sogar Nussschalen erfüllen denselben Zweck wie kostbar verzierte Spielfiguren und Spielsteine aus Elfenbein¹³.

In manchen Kulturen werden die Spielfiguren vor Beginn einer Partie frisch aus essbaren Materialien hergestellt und geschlagene Gegner auf der Stelle verzehrt¹⁴.

prähistorischen Archäologie 23 (Bonn 1994) 11.

6 Vgl. Stauch (Anm. 5) 15 u. 23.

7 Eine kurze Biografie mit weiterführenden Literaturverweisen findet sich in Alfons X. „der Weise“, Das Buch der Spiele – Übersetzt und kommentiert von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo (Wien 2009) 13-30.

8 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 16.

9 Siehe dazu auch Alfons X. (Anm. 7) 30 ff. (Der Aufbau der Werkes).

10 Siehe dazu auch Alfons X. (Anm. 7) 33 ff. (Zu den Miniaturen).

11 Ein Großteil der erhaltenen Spielfiguren besteht aus reich verziertem Bein, seltener auch Glas. Obertägig erhalten haben sie sich aber gerade auf Grund ihrer Kostbarkeit.

12 Beispiele dafür finden sich u. a. in Kap. III.1.4, III.3.4 u. III.5.4.

13 Vgl. H. J. R. Murray, A History of Board Games other than Chess (Oxford 1952) 1.

14 Vgl. I. Finkel (Hrsg.), Ancient Board Games in Perspective (London 2007) 2.

Von der Forschung wurden Brettspiele, wie Spiele im allgemeinen, kaum beachtet. Der erste Gelehrte, der sich nach Alfons X. mit diesem Thema auseinandersetzte, war Hierome Cardan (1501 – 1576). Sein Werk *De ludis latruncularum* ist jedoch bis heute verschollen. So dauerte es bis in die Mitte des 17. Jh., bis erste Beschreibungen europäischer Spiele auftauchen¹⁵.

Grundlegende Forschungsergebnisse stammen bis heute v. a. aus Großbritannien. Thomas Hyde (1636 – 1703) beschäftigte sich in *De Ludis Orientalibus* als erster mit nicht-europäischen Spielen¹⁶. Auch in der heutigen Forschung stellen H. J. R. Murrays *A History of Chess*¹⁷ und *A History of Board Games other than Chess*¹⁸ vielzitierte Grundlagenwerke dar.

Im Jahr 1990 gründete Prof. Dr. Günther Bauer dann das Salzburger Institut für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule Mozarteum. Hier sollten alle Druckwerke zum Thema Spiel, besonders historische Titel, gesammelt und bearbeitet werden. Bis heute hat es sich mit der zehnbändigen Institutsschrift „Homo ludens – der spielende Mensch“¹⁹ und der Buchreihe „Ludographie“²⁰ aber auch zu einem Schwerpunkt der historischen Spielforschung entwickelt.

Eine besondere Stellung innerhalb der Quellengattungen und der Forschungsgeschichte nimmt das Schachspiel ein. Zu keinem anderen mittelalterlichen Brettspiel gibt es so zahlreiche archäologische, ikonographische und schriftliche Quellen. Dies hängt sicherlich mit der hohen Bedeutung des Schachs in der mittelalterlichen Gesellschaft zusammen (s. dazu Kap. I.3). Hochwertige Schachspielsätze haben sich so in ungewöhnlich großer Zahl obertägig erhalten.

Dies schlägt sich auch in der Forschungsgeschichte nieder. Verglichen mit anderen Brettspielen ist der Forschungsstand exzellent. Auch die Popularität des Spieles selbst hat seit dem Mittelalter stark zugenommen. Es wird aber nur soweit auf das Schach eingegangen werden, wie es zur Klärung der Fragestellungen notwendig ist²¹.

Zudem wird sich im Verlauf des Kapitels III zeigen, dass das Schach erheblich in das Schicksal anderer mittelalterlicher Brettspiele eingegriffen und beeinflusst hat.

I.2 Zur Definition von „Spiel“

Das Spielen ist eine, wenn nicht sogar die, treibende Kraft in der Entwicklung der Menschheit. Zu

15 Vgl. Murray (Anm. 13) 2 ff.

16 Vgl. Murray (Anm. 13) 3.

17 H. J. R. Murray, *A History of Chess* (Oxford 1913).

18 Murray (Anm. 13).

19 G. Bauer (Hrsg.), *Homo Ludens – Der spielende Mensch*, Band I – X (Salzburg 1991 – 2000).

20 Eine Liste aller Monographien findet sich unter Alfons X. (Anm. 7) 9 f.

21 Eine aktuelle Liste mit weiterführender Literatur zum Thema Schach findet sich unter Alfonso X. (Anm. 7) 329 ff.

dieser These kommt Johan Huizinga 1938 in *Homo Ludens*²². Erstmals hatte ein Wissenschaftler sich unter kulturgeschichtlichen Gesichtspunkten mit den Arten des menschlichen Spielens beschäftigt. Spiele ersetzen gewaltsame Konflikte. Spielregeln werden im Laufe der Zeit zu gesellschaftlichen Konventionen adaptiert. Mit diesen Thesen wurde eine breite und kritische Diskussion angeregt. Heute greifen alle Werke die sich mit Spielen, egal welcher Art, beschäftigen, auf sein Werk zurück²³.

Für Huizinga ist das Spiel „eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des «Anderseins» als das «gewöhnliche Leben».“²⁴

Diese Definition trifft auf Brettspiele in heutiger Zeit ebenso zu, wie auf solche die im Mittelalter mit ebendieser „Begeisterung“²⁵ gespielt wurden.

Von Seiten der modernen Forschung werden mittelalterliche Spiele immer wieder in Kategorien unterteilt. Diese sehen meist wie folgt aus²⁶:

- Glücksspiele, z. B. Würfelspiele und Lotterien.
- Taktische Glücksspiele, z. B. Kartenspiele, aber auch Brettspiele die mit Würfeln gespielt werden, wie Tricktrack.
- Taktische Spiele, v. a. alle „reinen“ Brettspiele wie Schach, Alquerque und Mühle.
- Wurf und Schießspiele, z. B. Messerwerfen oder Bogenschießen.
- Geschicklichkeitsspiele, z. B. Seilspringen, Reifenspringen und Bilboque.
- Sport, hierzu zählen Laufen, Springen aber auch Ringen und Turniere.

In Alfonsos Buch der Spiele aus dem Jahr 1283 unterscheidet man hingegen nur drei verschiedene Arten von Spielen:

- Spiele zu Pferd, z. B. Lanzenstechen, Bogenschießen, die aber nur zu Übungszwecken, nicht als ernster Kampf ausgeführt werden.

22 J. Huizinga, *Homo Ludens* – Vom Ursprung der Kultur im Spiel (Reinbek bei Hamburg 2009)

23 Vgl. A. Flitner, Johan Huizingas *Homo ludens*. In: G. Bauer (Hrsg.), *Homo Ludens – Der spielende Mensch*, Band I (Salzburg 1991) 19 ff.

24 Huizinga (Anm. 22) 37.

25 Tatsächlich konsternieren Forscher für den Beginn des 11. Jh. einen waren „Brettspiel-Boom“, siehe z. B. A. Kluge-Pinsker, *Brettspiele*, insbesondere „*tabulae*“ (Backgammon) und „*scacchis*“ (Schach) im Alltag der Gesellschaft des 11. und 12. Jahrhunderts. In: G. Bauer (Hrsg.), *Homo Ludens – Der spielende Mensch*, Band IV (Salzburg 1994) 69.

26 Für die Aufzählung vgl. S. Hahn/J. Weidemüller, *Freizeitgestaltung im Mittelalter*. In: H. Kenzeler/I. Ericsson (Hrsg.), *Rückspiegel – Archäologie des Alltags in Mittelalter und früher Neuzeit* (Bamberg 2006) 66.

- Spiele zu Fuß, dazu zählen alle Tätigkeiten bei denen man sich bewegt, z. B. Ballspiele, Ringen, Steine schleudern.
- Spiele, die im Sitzen ausgeübt werden, z. B. Würfeln und alle Arten von Brettspiel²⁷.

Eine feinere Trennung, insbesondere der Brettspiele in eine Taktische- und eine Glücksspiel-Kategorie wird nicht vorgenommen. Angesichts der vielen Versuche der Obrigkeit und der Kirche, speziell die Glücksspiele als sündhaftes Laster und sinnlose Zeitverschwendung darzustellen²⁸, fällt dies besonders auf. Allerdings wird in Alfonsos Werk auch zum ersten Mal in der europäischen Mathematik eine Kombinatorik des Würfelspiels angegeben, um damit einen Teil des Zufallsfaktors zu relativieren²⁹.

Erstmals nimmt H. J. R. Murray eine Einteilung speziell für Brettspiele vor³⁰. Er ordnet sie jeweils einer von fünf speziellen Kategorien zu, die auch für die Brettspiele in dieser Arbeit übernommen werden:

- „Games of Alinement and Configuration“. Alle Spiele, bei denen versucht werden muss eine bestimmte Anzahl an Spielfiguren in eine Reihe oder bestimmte Formation zu bringen, z. B. Mühle.
- „War-Games“. Murray untergliedert diese Kategorie noch weiter: (a) „Battle-Games“, in denen alle gegnerischen Spielfiguren ausgeschaltet werden müssen, z. B. *hnefatafl*, Schach und *alquerque*. (b) „Struggles for Territory“, hier versuchen die Spieler die Kontrolle über den größeren Teil des Spielbrettes zu erlangen. (c) „Blockade Games“ haben das Ziel, gegnerische Spielfiguren zu blockieren ohne sie dabei schlagen zu können. (d) „Clearance-Games“, bei denen nur geschlagen werden kann und die größere Anzahl oder der höhere Wert der geschlagenen Figuren entscheiden ist.
- „Hunt-Games“. Ein Spieler besitzt eine wesentlich größere Anzahl an Spielfiguren und versucht seinen Gegner einzusperren oder bewegungsunfähig zu machen.
- „Race Games“. Gleichstarke Teams liefern sich ein Wettrennen auf einer festgelegten Route.
- „Mancala Games“. Das Spielbrett besteht hier aus einer Zahl von Wölbungen, die Spielsteine aufnehmen, welche über das Brett bewegt werden müssen³¹.

27 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 53.

28 Vgl. H. Holländer, Mit Glück und Verstand. In: Ch. Zangs/H. Holländer, Mit Glück und Verstand (Aachen 1994) 12 u. Alfons X. (Anm. 7) 203 ff.

29 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 47 f.u. 213 ff.

30 Ausführlich mit Murrays Definition und Einteilung von Brettspielen beschäftigt sich A. J. de Voogt, A Classification of Board Games. In: A. J. de Voogt, New Approaches to Board Games Research – Asian Origins and Future Perspectives, Leiden 1995.

31 Vgl. Murray (Anm. 13) 4 f.

I.3 Bedeutung des Brettspiels im Mittelalter

Bei den Germanen war das Brettspiel entweder unbekannt, oder es wurde einfach nicht gespielt. Tacitus weiß nur von der großen Popularität des Würfelspiels unter den Barbaren zu berichten³². Nach dem Stand der archäologischen Forschungen kam das Brettspiel erst mit den Römern in der jüngeren Kaiserzeit in die Germania Magna. Hinweise auf Brettspiele finden sich aber auch dann nur in männlichen Bestattungen der gehobenen Schicht. Wahrscheinlich wurden sie zusammen mit anderen römischen Luxusgütern importiert³³.

Für die Merowingerzeit sind erstmals auch Spielsteinbeigaben aus Frauengräbern bekannt³⁴. Zusätzlich gibt es eine schriftliche Quelle, in der die Äbtissin Leuovera von einer gewissen Chrodechilde des Brettspiels beschuldigt wird. Auch wenn Frauen nun erstmals als aktive Spielerinnen in Erscheinung treten, weisen Grabfunde das Brettspiel immer noch als eher seltene und exklusive Beschäftigung aus³⁵.

Mit Beginn des 11. Jh. steigt jedoch die Beliebtheit von Brettspielen rasant an und zwar trotz etlicher Versuche seitens der Kirche dagegen vorzugehen. Mit Sicherheit besteht hier ein Zusammenhang zwischen dem Auftreten von zwei neuen Spielen, dem Schach und Tricktrack. Die

Grundausrüstung mit entsprechenden Spielsets scheint zudem immer wichtiger zu werden³⁶.

Auch in der Gesellschaft nehmen sie stark an Bedeutung zu. Alfons der Weise erwähnt ausdrücklich, dass „auch die Frauen, die ja nicht reiten und sich im Hause aufhalten, sie spielen können.“³⁷ Tatsächlich sind



Abbildung 1: Brettspieler (von l. nach r.), Frau, vielleicht Alfonso Tochter Beatriz, Kalif al-Mahdi, Junge.

32 Vgl. Tacitus, Germania, 24.

33 Vgl. Stauch (Anm. 5) 54 ff. Für einen ausführlichen Überblick siehe Th. Krüger, Das Brett- und Würfelspiel der Spätlatènezeit und römischen Kaiserzeit im freien Germanien. In: Neue Ausgrabungen und Forschungen in Niedersachsen, Band 15 (Hildesheim 1982).

34 Vgl. Stauch (Anm. 5) 31 f.

35 Vgl. Stauch (Anm. 5) 71 ff.

36 Vgl. Kluge-Pinkser (Anm. 25) 69.

37 Alfons X. (Anm. 7) 53.

auf den Miniaturen seines Werkes, wie Abbildung 1 zeigt, sowohl Männer, als auch Frauen und Kinder beim Spielen mit- und untereinander abgebildet.

In der Einleitung werden die Brettspiele sogar zur Lösung eines von christlichen Philosophen und Theologen heftig diskutiertem Problems herangezogen. Um herauszufinden, ob die Menschen ihr Schicksal selbst formen können, oder ob von Gott bereits alles vorherbestimmt sei, treten drei Gelehrte mit drei Spielen gegeneinander an. Sie bringen als Vertreter des Verstandes das Schach, als Vertreter des Zufalls das Würfelspiel, und als eine Kombination von beidem das Tricktrack³⁸.

Zu Beginn des 12. Jh. wird Schach bereits zu den Rittertugenden gezählt, auch wenn geistliche Orden und einige weltliche Herrscher noch dagegen ankämpfen³⁹.

In der legendären Schachpredigt des Dominikanerpaters Jacobus de Cessolis, nutzte dieser das Schachspiel, um an dessen Hierarchie der Spielfiguren die mittelalterliche Gesellschaftsordnung zu erklären⁴⁰.

So wird nicht nur in Alfonsos Buch, sondern auch in anderen schriftlichen und ikonographischen Quellen Schach und Tricktrack immer wieder als besonders „edle“ Spiele dargestellt, während andere weiterhin als Laster verschrien werden. Es ist aber unwahrscheinlich, dass allein der Status einer Person bestimmte, welches Spiel er spielte. Für seinen Auftritt in der Öffentlichkeit war dies aber sehr wohl entscheidend. Eine gerechte Herrschaft verstand sich schlecht mit einem Fürsten oder Bischof, der leidenschaftlich dem Würfeln nachging⁴¹.

Gleiches gilt auch umgekehrt für die unteren Bevölkerungsschichten. Zwar gibt es fast keine archäologischen Nachweise für Brettspiele in diesem Gesellschaftsbereich, aber etwaige Funde hatten auch keine Möglichkeit einer obertägigen Erhaltung. So kann, stellvertretend für andere Brettspiele, auch das mittelalterliche Schachspiel der einfachen Bevölkerung nicht sicher abgesprochen werden⁴².

38 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 45f. u. 53 ff.

39 Vgl. J. Petzold, Das Königliche Spiel – Die Kulturgeschichte des Schach (Stuttgart 1987) 95 f.

40 Vgl. Petzold (Anm. 39) 118 ff.

41 Vgl. Holländer (Anm. 28) 15 f.

42 Vgl. Petzold (Anm. 39) 112 ff.

II. Die „Spielfigur“ aus Lindelach

Zu Beginn der Arbeit wird hier die „Spielfigur“ aus der Wüstung Lindelach kurz vorgestellt. Neben der Grabungshistorie wird auch die Geschichte des Dorfes kurz beschrieben. Eine detaillierte Fundbeschreibung ermöglicht es dem Leser auch eigene Rückschlüsse aus dem folgendem Kapitel zu ziehen.

II.1 Die Grabungen in Lindelach

Das Dorf Lindelach wird erstmals 1151 als wichtiger Wirtschaftshof der Würzburger Bischöfe erwähnt. Als wichtige wirtschaftliche Grundlage dienten den Dorfbewohnern neben Handwerk, Landwirtschaft und Weinbau, zwei Mühlen und ein 189 Morgen umfassender Gemeindewald⁴³.

Im November 1631 wurde die katholische Stadt Gerolzhofen im Dreißigjährigen Krieg durch einen Schweinfurter Heerhaufen eingenommen. Nach den schriftlichen Quellen wurde auch das östlich der Stadt gelegene Dorf Lindelach im Verlauf dieses Konfliktes von den protestantischen Truppen, bis auf zwei Mühlen, dem Erdboden gleich gemacht. Zu diesem Zeitpunkt lebten dort etwa 22 Familien, die ihr Dorf aber nicht wieder aufbauten⁴⁴.

Heute ist das Areal des Dorfes, ehemals über 7ha groß, von landwirtschaftlichen Flächen überdeckt. Seit 2007 läuft das Forschungsprojekt zur mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Siedlungsgenese einer Mikroregion im Steigerwald, vom Lehrstuhl für Archäologie des Mittelalters und der Neuzeit der Otto-Friedrich-Universität Bamberg, dem Bayerischen Landesamt für Denkmalpflege (BLfD) und der Stadt Gerolzhofen. Im Rahmen dieses Projektes fanden nicht nur von 2007 – 2010 die Grabungen auf dem Kapellberg statt, sondern auch die zwei Kampagnen in der Wüstung Lindelach. Im Vorfeld der ersten Grabung im Jahr 2011 wurde eine geophysikalische Prospektion über etwa 2,2ha durchgeführt. In der 13 Wochen dauernden Kampagne wurde sich dann, auf Grund der Prospektionsergebnisse, auf den nordwestlichen Randbereich der Siedlung konzentriert und eine Fläche von 580m² geöffnet und dokumentiert⁴⁵.

Die Grabung 2012 dauerte nur sechs Wochen und stellte einen Baubefund (s. Kap. II.2) am Nordhang des Kapellberges in den Fokus.

43 Vgl. E. H. Michl, Vom Leben in einem unterfränkischen Dorf – Ausgrabungen in der Wüstung Lindelach. In: Bayerischen Landesamt für Denkmalpflege/Gesellschaft für Archäologie in Bayern e.V. (Hrsg.), Das archäologische Jahr in Bayern, 2011 (Stuttgart 2012) 142 f.

44 Vgl. E. H. Michl, Pfüsch am Bau in Lindelach? - Ein ländlicher Keller Mainfrankens mit Wasserschaden aus der Zeit um 1600. In: Bayerischen Landesamt für Denkmalpflege/Gesellschaft für Archäologie in Bayern e.V. (Hrsg.), Das archäologische Jahr in Bayern, 2012 (Stuttgart 2013, im Druck) 18.

45 Vgl. Michl (Anm. 43) 142 f.

II.2 Fundzusammenhänge



Unter einer Planierung aus den Jahrzehnten um 1800, kam ein etwa 5,80x4,70m großer und über 1,70m tiefer Keller aus Bruchstein, mit Ansätzen eines Tonnengewölbes, zum Vorschein. Er wurde auf den Mauern und Fundamentausbruchgräben eines älteren Gebäudes (14. - 15. Jh.) errichtet. Allerdings versetzte man ihn etwa einen einen halben Meter nach Nordwesten. Am Ende der letzten Nutzungsphase (um 1600) stürzte das Tonnengewölbe in den Keller und wurde seinerseits von den Resten des Hauses begraben. Auffällig sind die wenige Funde, die in der Kellersohle gemacht wurden. Wahrscheinlich hatten die Besitzer ihre Habe in Sicherheit gebracht. Fehlende Brandspuren

schließen ein Feuer als Ursache der Zerstörung aus. Vielleicht räumten die Lindelacher, aus Angst vor den sich nähernden Schweden, ihre Siedlung und flüchteten sich in das umwehrte Gerolzhofen⁴⁶.

Die Spielfigur wurde in Befund 188 (s. Abb. 2) gefunden. Er liegt direkt südlich der Kellermauern aus der letzten Ausbauphase, und stellt evtl. einen mehrgliedrigen Komplex aus Baugruben der jüngsten Phase und/oder Ausbruchsruben des Vorgängerbaus dar⁴⁷. Der Befund muss damit vor 1600 datieren, eine Eingliederung in den Zeitraum vom 14. - 16. Jh. ist aber wahrscheinlicher. Beim Auffinden der Spielfigur war diese in zwei Teile, „Kopf“ und „Körper“, zerbrochen.

II.3 Fundbeschreibung

Die Figur ist zweiteilig, Kopf und Körper wurden separat geformt. Sie wiegt 12g. Der Körper ist konisch, sein unterer Durchmesser beträgt 2,5cm, der obere 1,1 cm. Der Dm. des Kopfes misst mittig 1,6 cm. Die Figur ist insgesamt 3,2cm hoch, davon entfallen 1cm auf den Kopf und die restlichen 2,2cm auf den Körper.

Zur Herstellung wurde weißer „Pfeifenton“ verwendet. Für den Kopf wurde mit der Hand eine Kugel gedreht und diese anschließend mit je einem Finger oben und unten zusammengedrückt. Der Körper wurde auf eine feste Unterlage

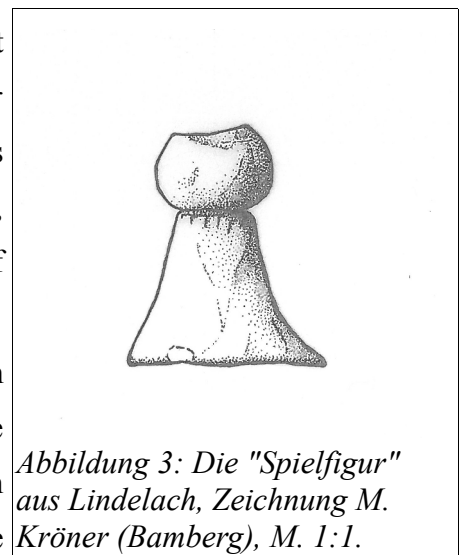


Abbildung 3: Die "Spielfigur" aus Lindelach, Zeichnung M. Kröner (Bamberg), M. 1:1.

gestellt und dann ebenfalls mit der Hand geformt, dabei ist die Krümmung des Körpers unterschiedlich stark ausgefallen. Anschließend wurde der Kopf am Körper befestigt und die Figur gebrannt. Reste einer Bemalung sind nicht erkennbar.

Die Figur kann als „anthropomorph“ beschrieben werden. Trotz ihrer geringen Größe ist sie recht schwer und liegt, wenn man sie am Körper anfasst, auffallend gut in der Hand. Spuren von Fingern sind an der gesamten Oberfläche zu erkennen. An einer Seite ist der Körper oben und unten beschädigt.

⁴⁶ Vgl. Michl (Anm. 43) 18 f.

⁴⁷ Vgl. auch das Befundbuch der Grabung in der Wüstung Lindelach 2012, S. 52, Maßnahmennummer M-2011-1485-2, einzusehen beim BLfD, Schloss Seehof, Schloß Seehof 1, 96117 Memmelsdorf



Abbildung 4



Abbildung 5



Abbildung 6

48 Abbildungen aufgenommen von E.H. Michl (Bamberg).

III. Mittelalterliche Brettspiele

Dieses Kapitel widmet sich allen mittelalterlichen Brettspielen, bei denen die im vorangegangenen beschriebene „Spielfigur“ hätte verwendet werden können. Die Spiele sind alphabetisch geordnet, ein Kasten bildet Ursprung und Entwicklung jedes Spiels auf einen Blick ab. Eine abschließende Bewertung unter Berücksichtigung aller hier gesammelten Fakten erfolgt in Kap. IV.

III.1 Alquerque

Das *alquerque*-Spiel wurde nur im Mittelalter gespielt. Laut Alfonso war es angeblich wichtiger als das Mühle-Spiel⁴⁹, obwohl dieses wesentlich älter ist und sich das *alquerque*-Spielfeld aus dem Mühle-Spiel heraus entwickelt haben könnte.

Laut Murray zählt *alquerque* zu den „Battle-Games“, die Variation „Den Hasen umzingeln“ zählt er aber zu den „Hunt-Games“⁵⁰.

III.1.1 Spielregeln

In Alfonsos Buch der Spiele werden zwei verschiedene *alquerque*-Spiele unterschieden. Das Spielbrett wurde für beide Spiele aus einem Modul vier kleiner Mühlen (s. auch Kap. III.3.1) gebildet (vgl. Abb. 7 und 8).

Das erste Spiel wird „*alquerque* mit 12“ genannt. Zwei Spieler verfügten dabei über jeweils 12 Spielfiguren unterschiedlicher Farbe. Wie in Abb. 7 wurden sie auf den Schnittpunkten der Linien aufgestellt. Ein Würfelwurf entschied, wer den ersten Spielzug erhielt. Die Spielfiguren konnten sich entlang jeder beliebigen Linie zu einem unbesetzten Punkt in gleicher Richtung bewegen. Alle gegnerischen Figuren auf dem Weg wurden geschlagen. Das (Mehrfach-)Schlagen war nicht nur möglich, sondern sogar erwünscht. Unterließ ein Spieler das Schlagen, obwohl es

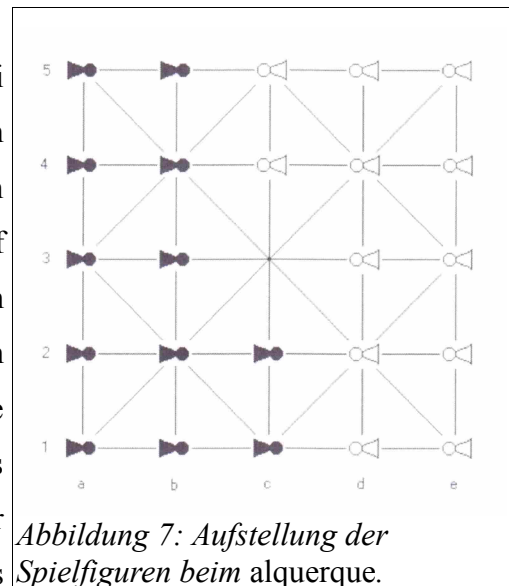


Abbildung 7: Aufstellung der Spielfiguren beim *alquerque*.

ihm möglich war, durfte der Gegner diese Spielfigur entfernen. Seit 1611 lautete die Bezeichnung

49 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 291.

50 Vgl. Murray (Anm. 13) 65 u. 99.

hierfür „einen Stein stibitzen“ bezeichnet⁵¹.

In Alfonsos Werk wird extra darauf hingewiesen, dass es von Nachteil war, den ersten Spielzug zu erhalten. Da man sich nur auf die freie Mittelposition bewegen konnte, fiel dem Gegner automatisch der erste Schlag zu. Auch sollte es zwischen guten Spielern fast immer zu einem Unentschieden kommen⁵².

Ulrich Schädler weist auf einige ungeklärte Punkte hin: Konnte ein Stein auch rückwärts ziehen, etwa wenn er an der gegnerischen Grundlinie ankam? Wie genau kam das erwähnte Unentschieden zustande⁵³?

Es werden keine spezifischen Siegesbedingungen genannt, wahrscheinlich mussten alle gegnerischen Spielfiguren geschlagen werden. Wenn Figuren nicht rückwärts ziehen durften, wie es nicht erwähnt wird, aber ein weißer Stein auf den Positionen a1 – a5 (oder umgekehrt schwarz auf e1 – e5) angekommen wäre, könnte er sich nur noch auf der a(e)-Linien bewegen. Damit könnte ein Unentschieden zustande kommen, es würde das Spiel aber auch unspielbar machen⁵⁴. Meiner Meinung nach, wird „rückwärtiges“ Ziehen nicht erwähnt, weil es für die Spielfiguren schlicht kein „Vorne“ oder „Hinten“ gibt. Ein wesentlich wahrscheinlichere Pattsituation ergibt sich aus folgendem Szenario: Beide Spieler verfügten jeweils nur noch über eine Spielfigur. Wer seine Figur an die gegnerische heran bewegte, verlor, weil der Gegner sie im nächsten Zug schlug. So gingen sich beide Spieler einfach aus dem Weg. Da dies nach den (überlieferten) Regeln möglich war, konnte das Spiel praktisch unendlich lange fortgesetzt werden, ein Unentschieden wäre die Folge.

Eine Variation des *alquerque* wird ebenfalls beschrieben. Alfonso nennt es „Den Hasen umzingeln“. Dabei erhielt einer der Spieler nur einen einzigen Spielstein, den „Hasen“, welchen er in der Mitte des Spielfeldes platzieren musste. Sein Gegner erhielt, je nach Absprache, 10, 11, oder 12 Spielsteine, die er wie auf Abb. 8 gezeigt aufstellen musste. Ziel war es, den Hasen so einzuschließen, dass er sich nicht mehr bewegen konnte. Er selbst konnte nicht geschlagen werden, durfte aber im Gegenzug nach den „*alquerque* mit 12“ Regeln schlagen. Der Hase gewann das Spiel, wenn sein Gegner über weniger als 10 Spielsteine verfügte⁵⁵.

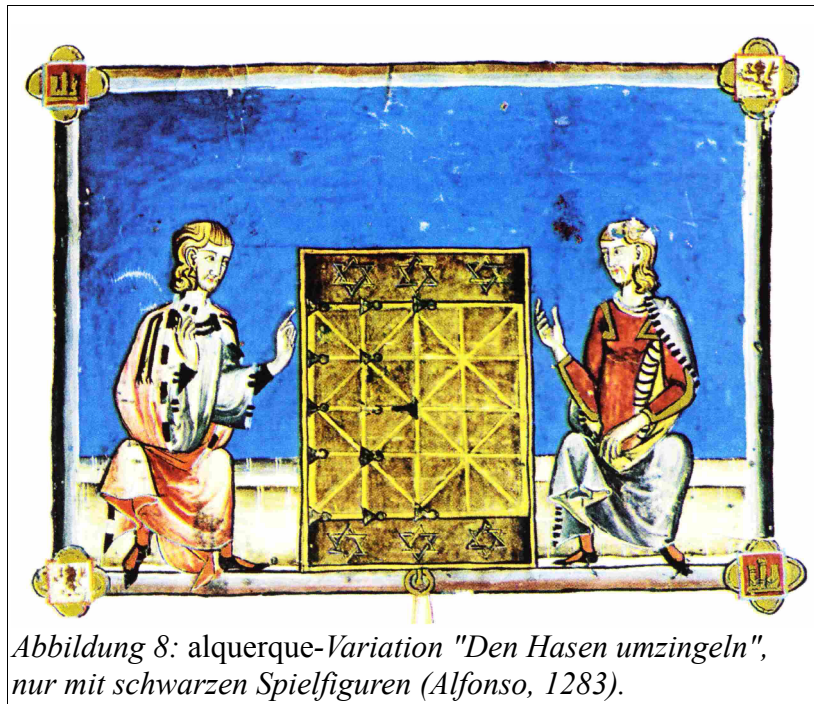
51 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 291 f. u. 302 f.

52 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 292.

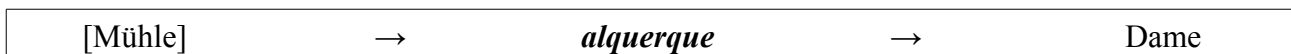
53 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 303.

54 Auch R. C. Bell merkt an, dass *alquerque* mit den überlieferten Regeln nicht spielbar sei. Er schlägt eine Reihe zusätzlicher Regeln vor, um die Probleme zu lösen. Vgl. dazu R. C. Bell, *Board and Table Games from many Civilizations* (Oxford 1960) 48.

55 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 292 f. u. 303.



III.1.2 Ursprung und Entwicklung



Der Name „*alquerque*“ stammt ursprünglich von dem arabischen Wort *qirq, qirqa* und dem vorangestelltem Artikel *al* ab. Im modernen Arabisch wird dieses Wort nicht mehr genutzt, es findet sich aber noch in alten Wörterbüchern⁵⁶.

In Zusammenhang mit der Entstehung von *alquerque*, werden immer wieder Spielbretter im ägyptischen Tempel von Kurna erwähnt. Der Tempel wurde zwischen 1400 – 1333 v. Chr. errichtet. Die Spielbretter wurden in die Steinquader des Daches eingeritzt, wodurch sich aber kein Rückschluss auf ihre tatsächliche Datierung ergibt. Von den sieben Spielbrettern ähnelt auch nur eines den hier beschriebenen und zwar in einer vierfachen Ausführung⁵⁷.

Vom Mühle-Spiel abgesehen, mit dem sich *alquerque* Gemeinsamkeiten beim Spielbrett teilt, gibt es weder bei den Griechen noch bei den Römern Hinweise auf ein solches Spiel. Erstmals schriftlich erwähnt wird das Spiel 976 im Traktat *Kitab al-Aghani* von Abul Faraj. In Europa wird im Gedicht *De Vetula* das von Alfonso beschriebene „*alquerque* mit 12“ zwischen 1222 – 1268, allerdings ohne Namen, erwähnt. Ein Ursprung des Spiels im Arabischen und eine Verbreitung von der arabisch besetzten iberischen Halbinsel aus, ist damit sehr wahrscheinlich⁵⁸.

56 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 301.

57 Vgl. Murray (Anm. 13) 18 f. (Fig. 7, G).

58 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 300 f.

Vielleicht haben die Araber ja ihr Spiel ihrerseits von einer anderen Kultur übernommen.

In „*alquerque* mit 12“ wird gemeinhin, auf Grund des Schlagmechanismus, der Vorläufer des Dame-Spiels gesehen. Als Entstehungszeitraum gilt meist das 12. Jh. in Frankreich und Spanien⁵⁹. In Alfonsos Buch (frühestens 1283) wird es aber nicht erwähnt, für eine Spielsammlung mit Anspruch auf Vollständigkeit erscheint das Auslassen einer *alquerque*-Variation unwahrscheinlich. Ich halte deswegen eine Entstehung im 14. Jh. für wahrscheinlicher.

Gespielt wird Dame nicht mehr auf einem *alquerque*-Brett, sondern auf dem 8x8 Felder großem Schachbrett. Spielsteine, wie sie beim Tricktrack verwendet werden, ersetzen die Spielfiguren. Die Steine werden wie auf Abb. 9 gezeigt aufgestellt. Sie können sich nur diagonal nach vorne bewegen, das Schlagen selbst hat sich nicht geändert. Erreicht ein Stein jedoch die gegnerische Grundlinie, wird er zur Dame erklärt, die in jede beliebige Richtung schlagen und ziehen kann. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Steine mehr hat. Sollten beide Spieler nicht mehr in der Lage sein dies zu erreichen, endet das Spiel Unentschieden⁶⁰.

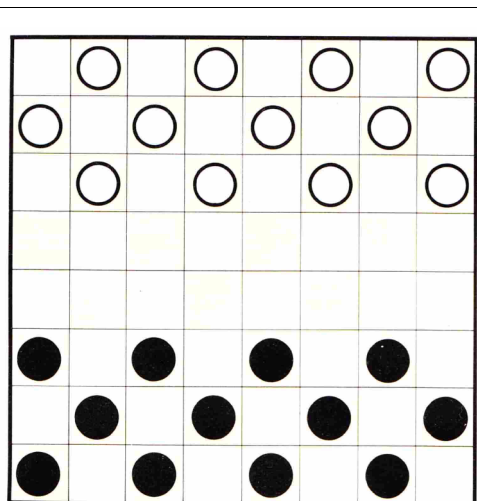


Abbildung 9: Aufstellung der Spielsteine bei der modernen Dame auf einem Schachbrett.

Der Name Dame leitet sich aus dem französischen ab. Dort hieß das Spiel erst *fierges*, nach der Königin im Schach *fers*. Als daraus *dame* wurde, änderte sich der Spielname in *jeu de dames*, der dann im Deutschen zu Dame wurde. Die englische Bezeichnung lautet *draughts*, die amerikanische *checkers*⁶¹.

Heute gibt es eine Reihe unterschiedlicher Dame-Variationen. Auf internationalen Turnieren wird gewöhnlich „Dame Internationale“ gespielt. Geläufig sind aber auch die „Türkische Dame“ und die „Polnische Dame“⁶².

Eine Reihe von Spielen, die im Prinzip dem beschriebenen „Den Hasen umzingeln“ ähneln, lassen sich in vielen Kulturen finden. Dabei besitzt eine Seite immer einen besonders starken Spielstein,

59 Vgl. dazu E. Glonnegger, *Klassische Gesellschaftsspiele – Ursprung, Entwicklung, Geschichte*. In: G. Bauer (Hrsg.), *Homo Ludens – Der spielende Mensch*, Band I (Salzburg 1991) 30 f. u. F. v. Grunfeld (Hrsg.), *Spiele der Welt* (Frankfurt am Main 1976) 85.

60 Vgl. Grunfeld (Anm. 59) 86.

61 Vgl. Grunfeld (Anm. 59) 85.

62 Vgl. Glonnegger (Anm. 59) 31.

während der Gegner eine Überzahl aus schwächeren Steinen befehligt⁶³.

Als europäischer Vertreter gilt das „Fuchs und Gänse“ Spiel. Um 1300 wird es erstmalig in einer isländischen Saga erwähnt. Gespielt wurde mit 13 Gänsen und einem Fuchs. Nachdem die Gänse ab 1600 nicht mehr diagonal oder rückwärts ziehen durften, mit 17 Gänsen⁶⁴.

III.1.3 Verbreitung

Eine Angabe zur Verbreitung von *alquerque* fällt schwer, da es an Quantität archäologischer Funde fehlt.

Durch Alfonsos Buch kann aber die spanische Halbinsel als gesichertes Verbreitungsgebiet angenommen werden. Auch ein Fund in Italien belegt die Kenntnis des Spieles dort, ebenso wie ein Fund in Greifswald. Das Spiel war also zumindest in Süd- und Mitteleuropa bekannt und wurde auch gespielt.

III.1.4 Spielbretter⁶⁵

Es gibt kaum archäologische Funde von *alquerque*-Spielbrettern.

Eine Ausnahme bildet hier ein die Kirche San Pietro in Cherasco (Italien) eingeritztes *alquerque*-Spielbrett⁶⁶. Es wurde auf einem Marmorblock, der im 12. Jh. in der Fassade verbaut wurde, angebracht. Sein tatsächliches Alter ist aber unbekannt⁶⁷.

Bei Grabungen in der Hansestadt Greifswald, in der Nähe des ehemaligen Franziskanerklosters und des Greifswalder Marktes, kamen neben zahlreichen Schuhleisten auch ein hölzernes Spielbrett⁶⁸ (s. Abb. 10) ans Tageslicht. Die gefundene Keramik verweist den Fund auf die zweite Hälfte des 13. Jh.⁶⁹.

Der Spielplan, mit den Maßen von 24x24cm, wurde auf einem Holzbrett eingeritzt. Größe und Qualität der Einritzungen weisen auf eine sekundäre Verwendung des Brettes als Spielfeld hin, es

63 Vgl. Murray (Anm. 13) 99 ff.

64 Vgl. Grunfeld (Anm. 59) 92.

65 Ein weiteres Spielbrett findet sich bei A. Falk/D. Mührenberg, „Derer, die ein Spiel begannen, ziehet mancher nackt von dannen...“ - Die Spielewelt der Erwachsenen. In: M. Gläser (Hrsg.), „Daz kint spilet und was fro“ - Spielen vom Mittelalter bis heute (Lübeck 1995) 107.

66 Eine Abb. findet sich unter Alfons X. (Anm. 7) 301.

67 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 300.

68 Der Ausgräber bezeichnet das Spielbrett als dem Mühle-Spiel zugehörig. Der abgebildete Spielplan weist aber eindeutig auf das *alquerque*-Spiel hin und nicht etwa auf eine Variation des Mühle-Spiels (s. auch Kap. III.3).

69 Vgl. P. Kaute, Schuhleisten und Spielbrett aus Greifswald. In: Archäologische Gesellschaft für Mecklenburg und Vorpommern e.V. (Hrsg.), Archäologische Berichte aus Mecklenburg – Vorpommern, Band 5 (Waren 1998) 131.

könnte zunächst Teil eines Fensterladens gewesen sein. Ob das Spielfeld aber während, oder erst nach der Verwendung als Fensterladen angebracht wurde, lässt sich nicht mehr klären⁷⁰.

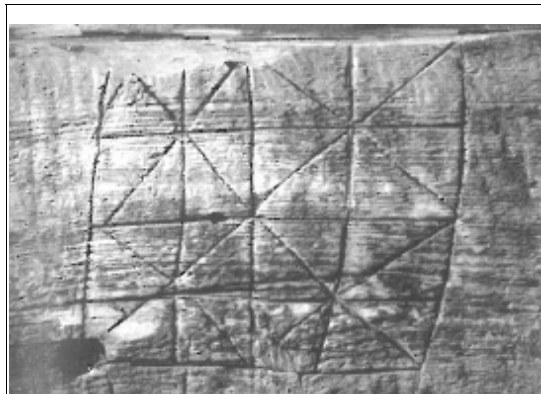


Abbildung 10: Eingeritztes alquerque-Spielbrett aus Greifswald, zweite Hälfte 13. Jh.

III.1.5 Spielsteine und -figuren

In Alfonsos Werk wird extra erwähnt, dass „die Spielsteine den Bauern im Schach ähneln.“⁷¹ Auch alle Abbildungen in seinem Werk zeichnen die Spielfiguren exakt wie die Bauern in den Schach-Abbildungen⁷².

Eine simultane Verwendung von Schachbauern scheint also möglich. Die Anzahl der Spielfiguren (max. 12) liegt um vier höher als beim Schach, entspricht aber genau der Anzahl der Bauern im Großen-Schach. Da es keine gesicherten Funde von *alquerque*-Spielfiguren gibt, bleibt ein Verweis auf Kap. III.4.5.

III.2 Hnefatafl

Hnefatafl, auch *tafl*, *tablut*, oder Wikingerschach, ist ein skandinavisches Brettspiel. In Alfonsos Buch wird es nicht erwähnt. Es ist ein taktisches Spiel, Murray zählt es zu den „Battle-Games“⁷³.

Nach zahlreichen nordischen Sagen, besaß das Spiel herausragende Bedeutung. Snorri Sturlason berichtet um 1230 von einer allegorischen Brettspielpartie aus dem Jahre 1027. Bei einer Partie *skátafl*, hier könnte es sich um *hnefatafl* handeln, zwischen Knut dem Großen und Jarl Úlfur bricht Streit über einen angeblich fehlerhaften Zug aus. Der Konflikt endet mit Úlfurs Tod⁷⁴.

70 Vgl. Kaute (Anm. 69) 135.

71 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 291.

72 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 292 (Abb. Fol. 91v) u. 293 (Abb. Fol. 92r)

73 Vgl. Murray (Anm. 13) 55.

74 Vgl. U. Müller, Der König in der Fremde – Schach und *Hnefatafl*. In: A. Wesse (Hrsg.), Studien zur Archäologie des Ostseeraumes – Von der Eisenzeit zum Mittelalter, Festschrift für Michael Müller-Wille (Neumünster 1998) 597.

Die zahlreichen Grabfunde, fast ausschließlich in männlichen Bestattungen hohen sozialen Ranges, unterstützen die Vermutung, dass Brettspiele als Zeichen von Herrschaft gedeutet werden können. Zudem scheint man einen Zusammenhang zwischen der strategischen Kriegskunst und dem Können im Brettspiel hergestellt zu haben. Ein guter Heerführer musste demnach auch ein guter (Brett-)Spieler sein⁷⁵.

III.2.1 Spielregeln

Die ursprünglichen Spielregeln von *hnefatafl* sind nicht überliefert. Allerdings gibt es schriftliche Quellen zu den Nachfolgern *tawlbwrdd* aus Britannien (Howell Dda, jünger als 1250 und Robert ap Ifan, 1587) und *tablut* aus Lappland (Linnaeus 1732)⁷⁶.

Zwei Spieler spielten demnach auf einem Spielfeld von 18x18⁷⁷, 13x13, 11x11, 9x9 oder 7x7 Feldern gegeneinander. Ein Spieler befehligte den *hnefi* und eine bestimmte Anzahl an *hunnen* (Sing. *hun*). Der Gegner erhielt nur die doppelte Anzahl der *hunnen* zum spielen. Der *hnefi* musste in der Mitte des Spielfeldes platziert werden, die von keiner anderen Figur betreten werden durfte. Die restlichen *hunnen* des Spielers wurden wie in Abb. 11 um die Mitte herum platziert, während die gegnerischen *hunnen* am Rande des Spielfeldes Platz nahmen⁷⁸.

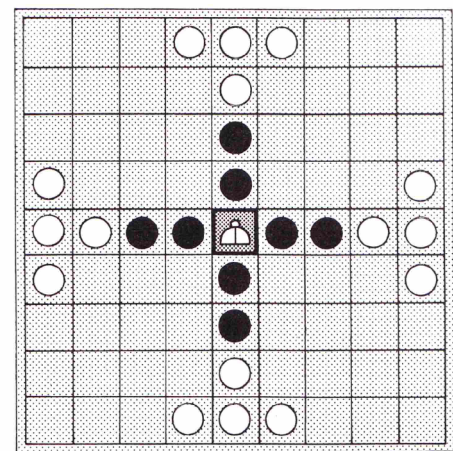


Abbildung 11: Aufstellung eines kleinen hnefatafl-Spiels, der hnefi befindet sich in der Spielfeldmitte.

Alle Figuren konnten sich beliebig viele, freie Felder in waagrechter oder senkrechter Richtung bewegen (s. Abb. 12). Nur der *hnefi* unterlag einer Begrenzung von zwei bis drei Feldern. Ein Stein galt als geschlagen, wenn er von zwei gegnerischen Steinen umzingelt wurde, wie in Abb. 12(a) abgebildet. Dabei konnten, wie in (b), mit einem Zug mehrere Steine gleichzeitig geschlagen werden. Dies galt aber nicht, wenn sich eine Figur freiwillig in eine solche Position begab (s. Abb. 12(c)). Der *hnefi* selbst durfte nicht schlagen. Das Spiel war zu Ende, wenn der *hnefi* das Spielfeldende erreichte, oder er von vier *hunnen*, bzw. drei *hunnen* und der Spielfeldmitte (s. Abb. 12(d)), umzingelt war. Im *tablut* wird die Spielfeldmitte *konakis* genannt. Ferner muss der *hnefi*-

75 Vgl. H. Wittaker, Game-Boards and Gaming-Pieces in the Northern European Iron Age. In: Universitetet i Tromsø (Hrsg.), Nordlit 20 (2006) 105 ff.

76 Vgl. Murray (Anm. 13) 62 ff.

77 Ein Spielfeld mit 18x18 Feldern besitzt allerdings kein einzelnes Feld als Spielfeldmitte.

78 Vgl. Murray (Anm. 13) 63 f. u. I. Gabriel, Hof- und Sakralkultur sowie Gebrauchs- und Handelsgut im Spiegel der Kleinfunde von Starigard/Oldenburger. In: RGK (Hrsg.), Bericht der Römisch-Germanischen Kommission, Band 69, 1988 (Mainz 1988) 233 ff.

Spieler „*raichi*“ sagen, sobald er eine, und „*tuichu*“ sobald er zwei direkte Wege zum Spielfeldende hat⁷⁹.

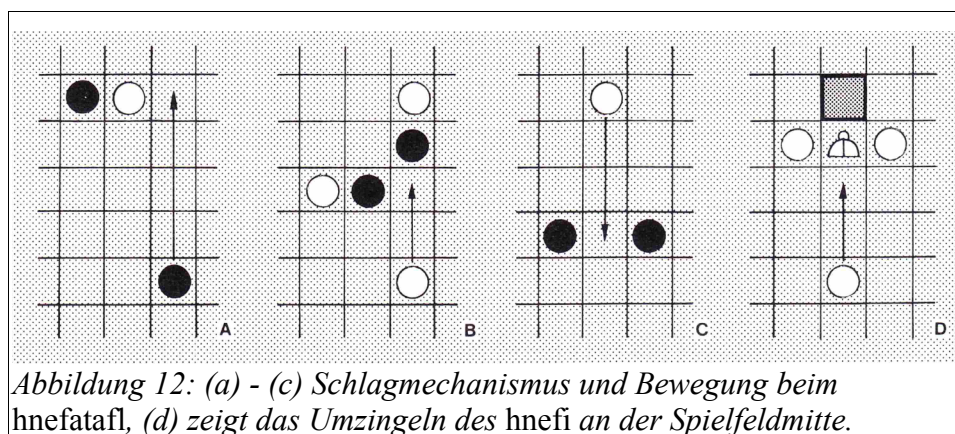
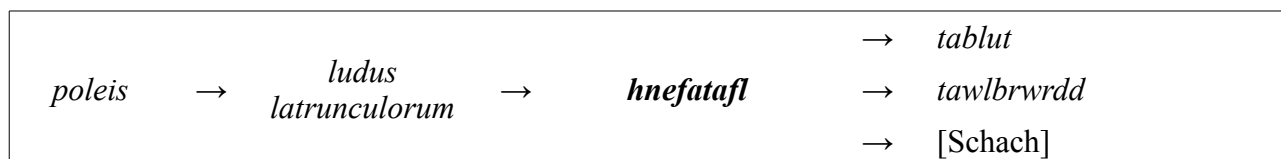


Abbildung 12: (a) - (c) Schlagmechanismus und Bewegung beim hnefatafl, (d) zeigt das Umzingeln des hnefi an der Spielfeldmitte.

Michael Sandeman hat 2003 für das *Abstract Games Magazine* eine Reihe von *tablut*-Spielen untersucht. Nach seinen Beobachtungen fallen alle Partien relativ kurz aus. Für Anfänger scheint es zudem viel schwieriger zu sein, mit der geringeren Anzahl an *hunnen* zu spielen. So ergeben sich erst unter erfahrenen Spielern faire Partien⁸⁰.

III.2.2 Ursprung und Entwicklung



In allen älteren Quellen wird *hnefatafl* schlicht als *tafl* bezeichnet. Dieses Wort stammt wahrscheinlich vom lateinischen *tabula* ab und scheint „Spielbrett“ bedeutet zu haben. So lange wie nur ein einziges Brettspiel gespielt wurde, stellte dies kein Problem dar. Erst mit dem aufkommen anderer Brettspiele, gebrauchte man für dieses Spiel die spezifische Bezeichnung *hnefatafl*⁸¹.

Sowohl die Ähnlichkeit mit dem lateinischen, als auch der Schlagmechanismus deuten auf einen Ursprung vom römischen *ludus latruncolorum* hin⁸².

Ludus latruncolorum (lat. für Spiel der kleinen Soldaten/Söldner), kurz *latrunculi*, wird in zahlreichen schriftlichen Quellen erwähnt, darunter Varro (116 – 27 v. Chr., *de lingua latina*), Ovid (43 v. Chr. – 17 n. Chr., *ars amatoria*) und Martial (40 – zwischen 102 und 104, *epigrammata*).

79 Vgl. Murray (Anm. 13) 63 f. u. Gabriel (Anm. 78) 233 ff.

80 Vgl. M. Sandeman, *Tablut – A Sami Game*. In: *Abstract Games*, Issue 16, Winter 2003, <http://web.archive.org/web/20070927152454/http://www.abstractgamesmagazine.com/tablut.html> (14.03.2013).

81 Vgl. Murray (Anm. 13) 56 f.

82 Vgl. U. Schädler, *Globusspiel und Himmelsschach* (Darmstadt 1998) 45.

Demnach schien es sich um ein taktisch sehr anspruchsvolles Brettspiel gehandelt zu haben⁸³.

Zwei Spieler saßen sich an einem Spielbrett gegenüber. Ein solches hat sich, eingeritzt auf einen Ziegel, aus Mainz erhalten (s. Abb. 13). Wie solche Funde im ganzen Imperium zeigen, variieren die Feldgrößen dabei erheblich, zwischen 8x8 und 49x49, auch mit ungleichen Zahlenpaaren. Das auf ihnen nur *latrunculi* gespielt wurde ist unwahrscheinlich⁸⁴.

Die Spielsteine erschienen erst Zug um Zug auf noch unbesetzten Feldern des Brettes und konnten sich in gerader Linie vorwärts und rückwärts bewegen, vielleicht auch seitwärts und diagonal. Die Zugweite war nicht beliebig, sie ist aber nicht überliefert. Der Schlagmechanismus entspricht dabei dem aus *hnefatafl*. Der Sieger einer Partie wurde anschließend „Imperator“ genannt⁸⁵.

Der Schlagmechanismus scheint auch im griechischen Spiel *poleis* verwendet worden zu sein. Allerdings gibt es kaum Quellen, die von diesem Spiel berichten⁸⁶.

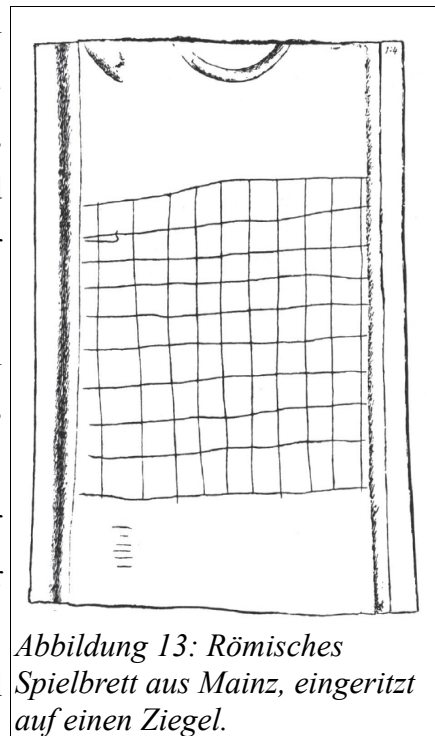


Abbildung 13: Römisches Spielbrett aus Mainz, eingeritzt auf einen Ziegel.

Bis auf das in Kap. II.2.1 erwähnte *tawlbrwrdd* aus Britannien und *tablut* aus Lappland, scheint *hnefatafl* keine Nachfolger gehabt zu haben⁸⁷. Mit dem Ende der Wikingerzeit verschwindet das Spiel aus literarischen und archäologischen Quellen. Der Zeitpunkt fällt auffällig nah an die beginnende Verbreitung des Schach in Nordeuropa, weshalb vermutet wird es habe *hnefatafl* verdrängt. Als Grund ist dabei sowohl der Einfluss neuer „Leitkulturen“, oder einfach nur eine Bevorzugung des wesentlich komplexeren Schachs denkbar⁸⁸. Vielleicht verschwindet mit den Wikingern auch einfach der einzige Rezipient dieses Spiels.

III.2.3 Verbreitung

Nach Ausweis der archäologischen Quellen, war *hnefatafl* ein typisch skandinavisches Spiel. Man

83 Vgl. U. Schädler, *Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer*. In: G. Bauer (Hrsg.), *Homo Ludens – Der spielende Mensch*, Band IV (Salzburg 1994) 47 ff.

84 Vgl. Schädler (Anm. 82) 49 ff.

85 Vgl. Schädler (Anm. 83) 52 ff.

86 Vgl. Schädler (Anm. 83) 59 u. Fittà (Anm. 3) 155 ff.

87 R. C. Bell berichtet von einem Spiel, mit dem Namen *seega*, das in Ägypten gespielt wird und den selben Schlagmechanismus aufweist (s. dazu Bell (Anm. 54) 82 ff.). Dies führt aber zu weit vom Thema ab, sowohl unter chronologischen wie räumlichen Gesichtspunkten.

88 Vgl. Müller (Anm. 74) 604 f. u. Ch. McLees, *Games People Played - Gaming-pieces, boards and dice from excavations in the medieval town of Trondheim, Norway*, *Meddelelser* 24 (Trondheim 1990) 26 f.

findet Nachweise v. a. in den Kerngebieten der Wikinger, aber auch in den Grenzregionen⁸⁹ zu anderen Völkern. Außerhalb des Kontaktgebietes scheint es aber nicht aufgenommen worden zu sein. Am ehesten wurde es noch in Nordost-Europa gespielt. Dort hat sich auch eine Variante des *hnefatafl* bis in das 18. Jh. erhalten⁹⁰.

III.2.4 Spielbretter⁹¹

Es fällt schwer Spielbretter spezifisch dem Spiel *hnefatafl* zuzuordnen, so fern sie keine spezifischen Markierungen aufweisen. Sicher können Spielbretter auch für andere Spiele verwendet worden sein. Sollten entsprechende Markierungen fehlen, kann man *hnefatafl* nur noch über die Spielsteine nachweisen.

Nicht vorgestellt werden auch die zahlreichen Funde von Spielbrettern, bei denen sich nur Beschläge bzw. Aufhängungen erhalten haben. Solche „Holzbretter“ könnten einen gänzlich anderen Zweck erfüllt haben.

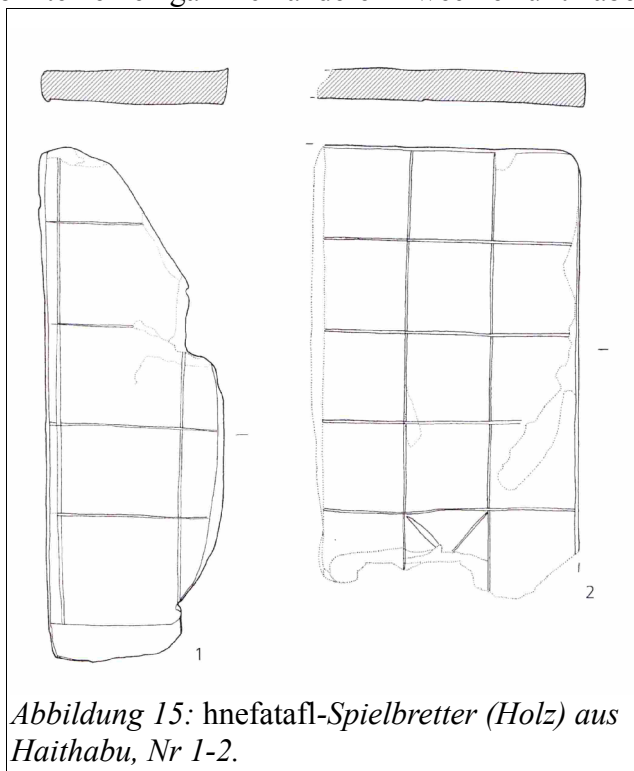


Abbildung 15: *hnefatafl*-Spielbretter (Holz) aus Haithabu, Nr 1-2.

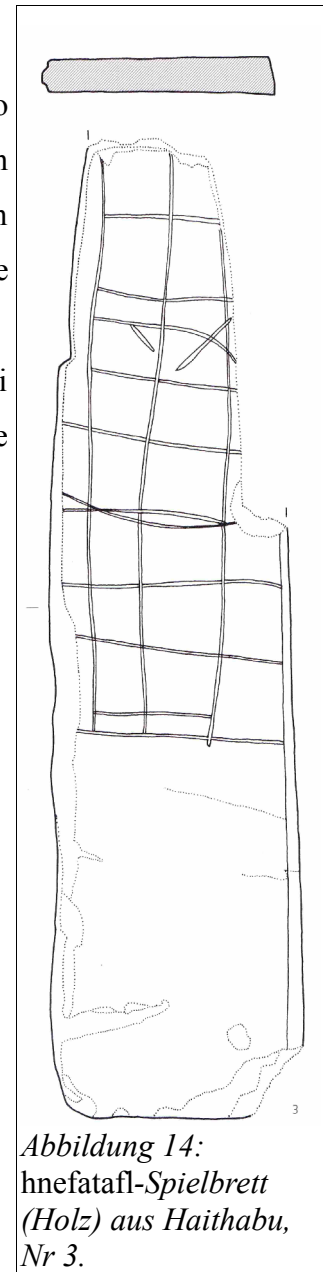


Abbildung 14: *hnefatafl*-Spielbrett (Holz) aus Haithabu, Nr 3.

89 I. Riddler weist zurecht daraufhin, dass viele angelsächsische Spielbretter und -figuren zu Unrecht *hnefatafl* zugeordnet wurden. Oft wurde ein Zusammenhang nur hergestellt, weil einfach kein anderes Brettspiel bekannt war/ist oder in Frage kam. Ähnliches ist auch für andere Regionen und v. a. bei Funden einzelner Spielfiguren früherer Datierung denkbar. Vgl. dazu I. Riddler, *The Pursuit of Hnefatafl*. In: I. Finkel (Hrsg.), *Ancient Board Games in Perspective*, London 2007.

90 Vgl. Müller (Anm. 74) 603 f.

91 Weitere Spielbretter finden sich bei McLees (Anm. 88) 80 ff. u. R. Articus, *Vom Brettspiel der Wikinger*. In: *Niederrheinisches Museum der Stadt Duisburg* (Hrsg.), *Duisburg und die Wikinger – Begleitheft zur Ausstellung*, (Duisburg 1983).

Aus Haithabu haben sich drei Spielbretter aus Eichenholz erhalten. Das erste Spielbrett (Abb. 15 (1)) misst 160x56x11mm, mit einer Feldgröße von ca. 28x34mm. Die Maße des zweiten Brettes (Abb. 15 (2)) betragen 137x83x10mm, bei 29x28mm Feldgröße. Es besitzt zudem eine kreuzförmige Markierung auf einem Feld, das wahrscheinlich die Spielfeldmitte darstellte. Das letzte Brett (Abb. 16) wurde nur zu zweidrittel als Spielbrett genutzt, ein Rand von ca. 170mm bleibt zu einer Seite frei. Mit 440x123x16mm und sehr unregelmäßigen Feldgrößen ist es das Größte der erhaltenen Spielbretter, wurde aber wahrscheinlich erst sekundär als solches verwendet⁹².

In Irland wurde 1932 ebenfalls ein Spielbrett (Abb. 16) gefunden. Es besteht aus Eibe und war in zwei Teile gebrochen. An zwei gegenüberliegenden Enden des rechteckigen Brettes ist jeweils ein menschlicher und ein tierischer Kopf angebracht. Das Spielfeld aus 7x7 Löchern ist von einem verziertem Rahmen umgeben. Das zentrale Loch ist von zwei konzentrischen Kreisen gekennzeichnet, ein starker Hinweis auf *hnefatafl*. Eine Linie markiert jeweils das Loch in jeder der vier Ecken. Die Datierung lautet auf das 10. Jh., benötigt aber dringend eine moderne Überprüfung⁹³.

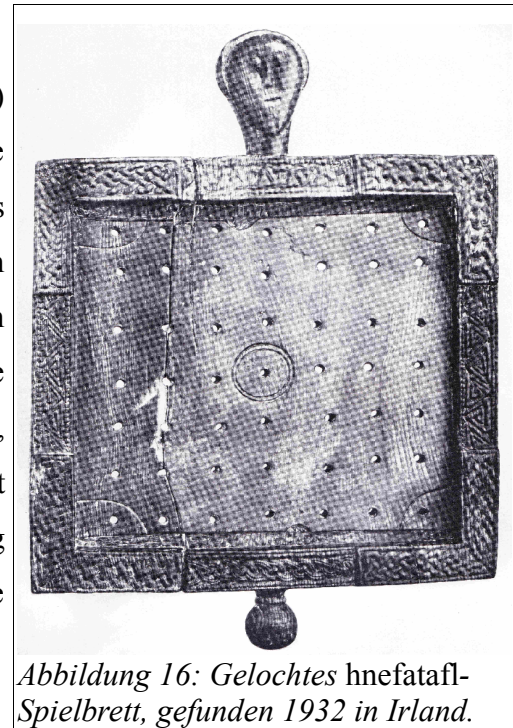


Abbildung 16: Gelochtes hnefatafl-Spielbrett, gefunden 1932 in Irland.

Auch bei Grabungen in York erbrachten ein Eichenholz-Spielbrett aus dem 10. Jh. (Abb. 17). Es ist rechteckig (481x109mm) und war vermutlich eines von fünf Teilen, die gemeinsam in einem Rahmen aus aufgenagelten Holzstreifen, das Spielbrett bildeten. Eine solche Konstruktionsweise

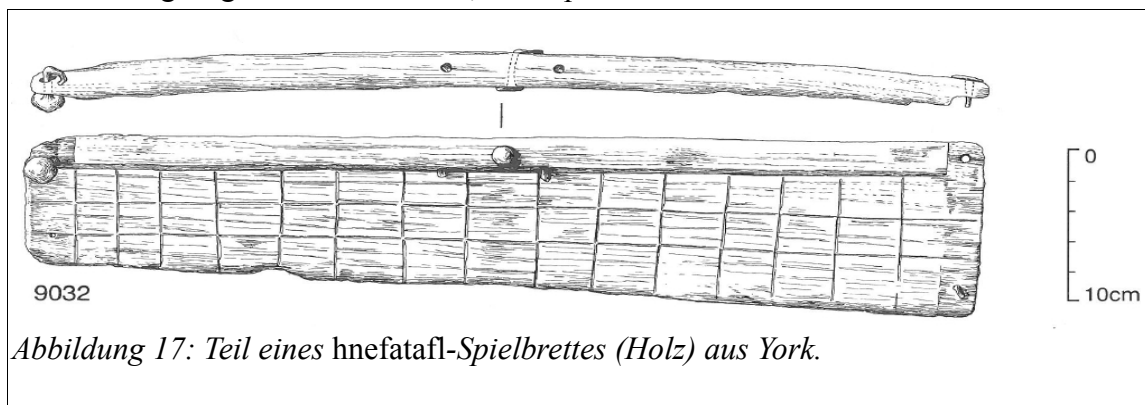


Abbildung 17: Teil eines hnefatafl-Spielbrettes (Holz) aus York.

92 Vgl. F. Westphal, Die Holzfunde von Haithabu. Die Ausgrabungen in Haithabu, Elfter Band (Neumünster 2006) 80.

93 Vgl. J. Graham-Campbell, Viking Artefacts (London 1980) 23.

scheint typisch gewesen zu sein. Die Felder werden zu einer Seite hin wesentlich kleiner (von ca. 35x30mm auf ca. 20x20mm). Mit den restlichen vier Teilen ergäbe sich ein Spielfeld von 15x15 Feldern⁹⁴.

III.2.5 Spielsteine und -figuren⁹⁵

Hnefatafl wurde mit einer variierenden Zahl von Spielsteinen gespielt, die auch in jedem anderen Brettspiel verwendet werden konnten. Ein sicherer Nachweis ist somit nur über den *hnefi* möglich. Die Entwicklung der skandinavischen Spielsteinform von halbkugelig zu tropfen- und keulenförmig wird hier nicht berücksichtigt, sie ist ausschließlich chronologischen bedingt⁹⁶.

In Birka, einem wichtigem Handelszentrum der Wikinger in Schweden, wurden insgesamt 18 Spielsteinsätze gefunden, neun davon aus Brandgräbern, neun aus Körperbestattungen. Doch nur in zwei Gräbern (Bj 523 (Abb. 19), Körperbestattung; Bj 750 (Abb. 18), Körperbestattung, Mann und Frau) kam eine besondere Spielfigur hervor, womit sie als Spielsätze für *hnefatafl* in Frage kommen. Betrachtet wird auch Grab Bj 644 (Abb. 19), die Körperbestattung eines Mannes und einer Frau, die neben Spielsteinen gleich zwei Spielfiguren und drei Würfel enthält. Alle Gräber lassen sich der jüngeren Birkastufe (JBS) zuweisen⁹⁷.

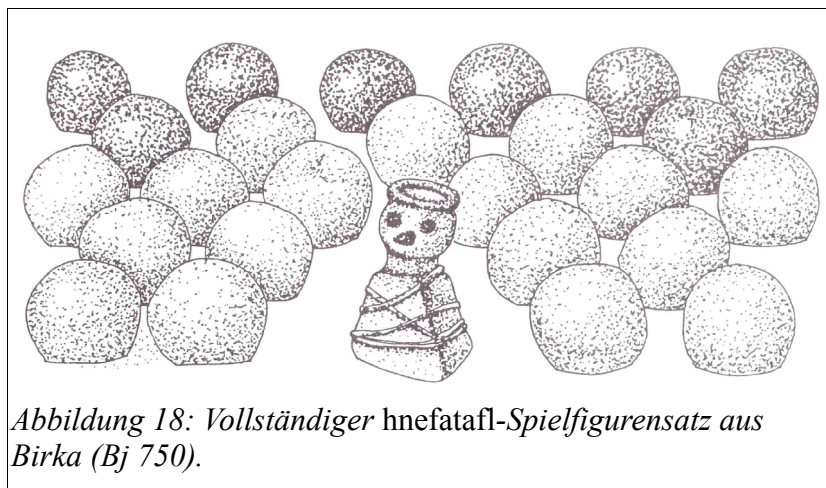


Abbildung 18: Vollständiger hnefatafl-Spielfigurensatz aus Birka (Bj 750).

Auf Abb. 18 ist die Spielfigur aus Grab Bj 750 zu sehen. Wie die Figuren aus den anderen Gräbern

94 Vgl. C. A. Morris, *Craft, Industry and Everyday Life: Wood and Woodworking in Anglo-Scandinavian and Medieval York* (Dorchester 2000) 2350.

95 Weitere Spielfiguren finden sich bei McLees (Anm. 88) 40 ff.

96 Vgl. U. Müller, Schach und Hnefatafl – zwei mittelalterliche Spiele als Beispiel „archäologischer Objektwanderung“. In: I. Erfen/K.-H. Spieß (Hrsg.) *Fremdheit und Reisen im Mittelalter* (Stuttgart 1997) 139. Die ursprünglich halbkugelige Spielsteinform sollte wohl einen Kriegerhelm darstellen und somit als Synonym gelten, s. dazu I. Gabriel, *Brettspiel in Oldenburg vor tausend Jahren*. In: *Stadt Oldenburg in Holstein* (Hrsg.), *750 Jahre Stadtrecht Oldenburg in Holstein* (Oldenburg in Holstein 1985) 211 (Abb. 5).

97 Vgl. M. Lindquist, *Spielsteine, Würfel und Spielbretter*. In: G. Arwidsson (Hrsg.), *Birka II:1 – Systematische Analyse der Gräberfunde* (Stockholm 1986) 215.

(s. Abb. 19, Bj 523 u. 986), besteht sie aus meergrünem Glas mit purpurvioletten oder dunkelblauen Glasfäden, trägt aber zusätzlich zu Nase und Augen noch einen Stirnreif, der sie klar als Königsfigur kennzeichnet. Alle Figuren sind ca. 4cm hoch⁹⁸.

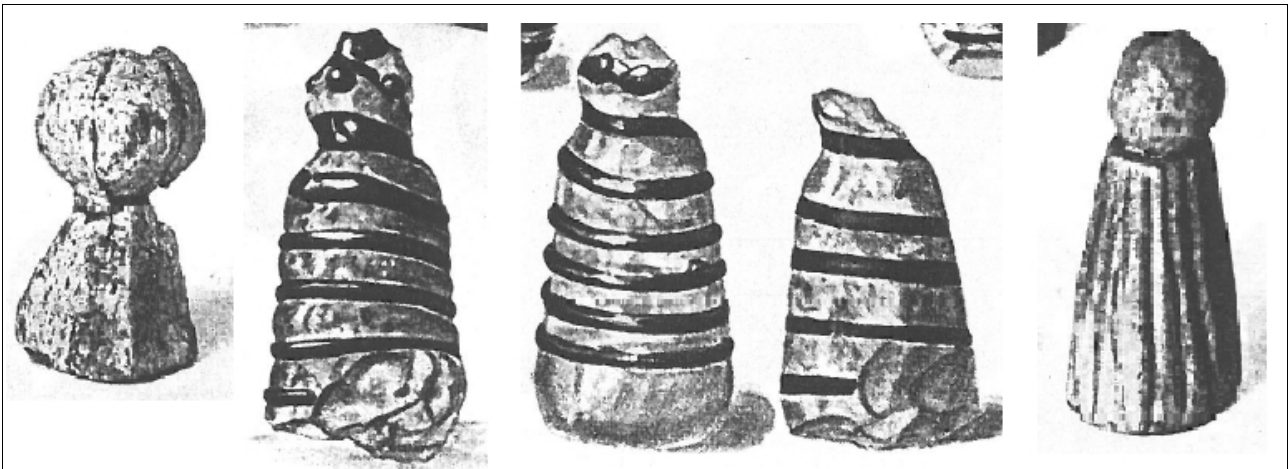


Abbildung 19: hnefi-Spielfiguren aus Birka (von l. nach r: Grab Bj 150, Bj 523, 2x Bj 986, Bj 644).

Auch in drei weiteren Gräbern wurden besondere Spielfiguren gefunden. Im Brandgrab Bj 150 (Abb. 19) war die Figur aus Bein (3,1cm h., ca. 2,5cm Dm.), im Körpergrab Bj 986 (Abb. 19) aus Elchhorn (konisch, 3,6 cm h., 1,1x1,8cm Dm.). Ein besonderer Spielstein fand sich im Körpergrab Bj 624. Hier wurde einer der 27 Beinspielsteine mit einem Hut aus vergoldeter Bronze bedacht⁹⁹.

Bei den Grabungen in Haithabu wurde ebenfalls ein Spielstein aus Geweih gefunden, der Ähnlichkeit mit den bereits vorgestellten Königsfiguren, oder *hnefi*, besitzt (s. Abb. 20). Leider wird der Fund von I. Ulbricht nicht genauer beschrieben, der Zeichnung nach wäre sie jedoch etwa 3,7cm h., bei einem Dm. von 2,5 – 3 cm und würde am Boden über eine Lochung (s. die nächsten Spielsteine) verfügen¹⁰⁰.

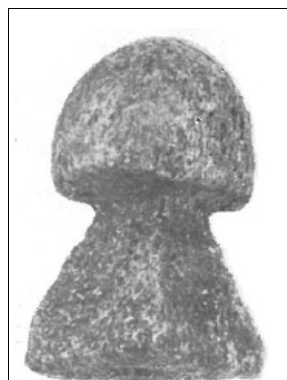


Abbildung 20: Spielfigur (Geweih) aus Haithabu

Bei Grabungen auf dem Friedhof des Burgadels in Oldenburg in Holstein, wurde im Grab eines Slawenfürsten aus dem 10. Jh. ein kompletter Satz von Spielsteinen (s. Abb. 21) gefunden. Platziert waren sie am Fußende des Sarges in einer 14x10x5cm messenden Holzkiste¹⁰¹.

Insgesamt wurden 36 Spielsteine und eine Spielfigur gefunden. Von den Spielsteinen sind 22 aus Walrosselfenbein, 14 aus Walknochen gefertigt. Alle Steine sind halbkugelig mit flacher Unterseite

98 Vgl. Lindquist (Anm. 97) 215.

99 Vgl. H. Arbmam, Birka I – Die Gräber (Stockholm 1943) 64, 205 ff. u. 412 f.

100 Vgl. I. Ulbricht, Die Geweihverarbeitung in Haithabu. Die Ausgrabungen in Haithabu, Siebenter Band (Neumünster 1978) 78 u. Tafel 39.

101 Vgl. Garbiel (Anm. 96) 207.

und einer Spitze, nur einer ist an seiner Oberseite flach. Einige Steine weichen mit Maßen von 2,3 – 2,6cm Durchmesser und 1,2 – 2,2cm Höhe, etwas von der Mehrzahl, mit 1,7 – 2,3 Dm. und 1,3 – 1,6cm H., ab. Alle Spielsteine besitzen ein Bohrloch auf ihrer Unterseite, ähnlich dem der Spielfigur aus Haithabu. Hier wurden wahrscheinlich Stifte angebracht, um die Spielfiguren fest auf einem entsprechendem Brett zu platzieren. Von allen gefundenen

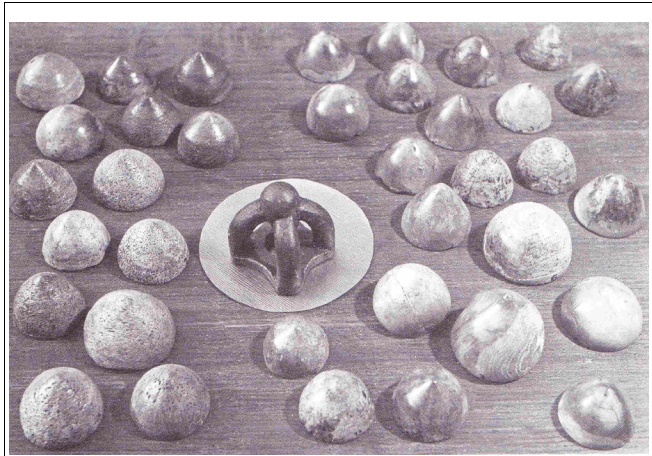


Abbildung 21: Spielfigurensatz eines Slawenfürsten aus Starigard Oldenburg, 10. Jh.

Spielbrettern weist aber nur das aus Irland (Abb. 16) eine entsprechende Lochung auf.¹⁰²

Die Spielfigur hingegen ist in Form einer Bügelkrone gefertigt, die oben in einen kleinen Knopf abschließt. Sie ist aus Bronze gefertigt und 2,7cm h., bei einem Dm. von 3,1 cm. Er ist als *hnefi* oder Königsfigur zu deuten¹⁰³.

III.3 Mühle

Mühle ist das älteste der hier vorgestellten mittelalterlichen Brettspiele. Es hat sich praktisch seit über 2.000 Jahren nicht verändert und wird auch heute noch gespielt. Alfonso beschreibt es interessanterweise als eine Variation des *alquerque*-Spiels¹⁰⁴. Auch bei Murray finden sich neben dem Begriffen *marelles* und *morris* (beide eng. für das Mühle-Spiel) auch die Bezeichnungen *alquerque de nueve* für die Große- und *alquerque de tres* für die Kleine-Mühle. Er zählt sie jedoch, anders als *alquerque*, zu den „Games of Alinement and Configuration“¹⁰⁵.

III.3.1 Spielregeln

Die Regeln der Großen-Mühle, Alfonso nennt es das Mühlespiel mit neun Steinen, haben sich bis heute nicht verändert. Sie wird von zwei Spielern gespielt, von denen jeder neun Spielfiguren einer Farbe erhält. Gespielt wird auf einem Spielfeld mit 24 Punkten, die den Ecken und Schnittpunkten einer Mittelsenkrechten entsprechen (s. Abb. 22 u. 23). In der ersten Phase des Spiels, stellen beide Spieler abwechselnd einen Stein auf das Brett, wer beginnt, wird ausgewürfelt. Ziel ist es, drei

102 Vgl. Gabriel (Anm. 96) 210.

103 Vgl. Gabriel (Anm. 96) 211.

104 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 291.

105 Vgl. Murray (Anm. 13) 36 ff.

Steine in eine Linie zu bekommen (man nennt dies eine „Mühle“), dann darf man einen gegnerischen Stein vom Spielfeld nehmen. Wenn alle 18 Figuren aufgestellt sind, dürfen sich alle Steine auf einen freien benachbarten Punkt bewegen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler nur noch zwei Figuren hat, oder sich nicht mehr bewegen kann¹⁰⁶.

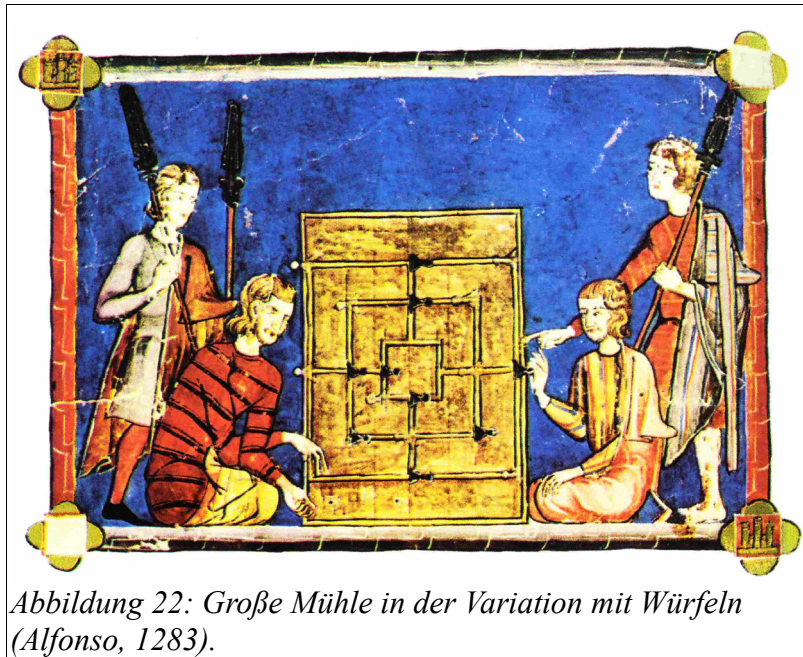


Abbildung 22: Große Mühle in der Variation mit Würfeln (Alfonso, 1283).

Eine speziell mittelalterliche Variante des Mühle-Spiels, ist die Große-Mühle mit Würfeln. Vor Alfonsos Buch der Spiele wird es bereits im Gedicht *De Vetula* (zwischen 1222 – 1268) erwähnt. Die Würfel dienten dazu, dass Spiel schneller zu gestalten. Alfonso schreibt, jeder Spieler der ein Vielfaches von Drei (6-5-4, 6-3-3, 5-2-2 oder 4-1-1) würfelte, durfte drei Spielsteine als Mühle auf das Spielbrett stellen und eine gegnerische Figur schlagen. Sollte er so mehrere Mühlen bilden können, durften auch mehrere Figuren geschlagen werden. Bei anderen Würfelergebnissen stellte er einfach eine Figur auf das Brett¹⁰⁷.

Betrachtet man die zugehörige Miniatur (s. Abb. 22), wird diese Interpretation aber unwahrscheinlich. Abgebildet wird gerade der Übergang von der Setz- zur Zugphase. Schwarz stellt den letzten Stein auf den mittleren Punkt seiner äußeren Reihe, um zu verhindern, dass Weiß im ersten Zug eine Mühle bildet (s. Abb. 22 u. 23). Dabei könnte er selbst mit dem Setzen seiner Figur auf A in Abb. 23 eine Mühle bilden. Da sich bereits alle Spielfiguren

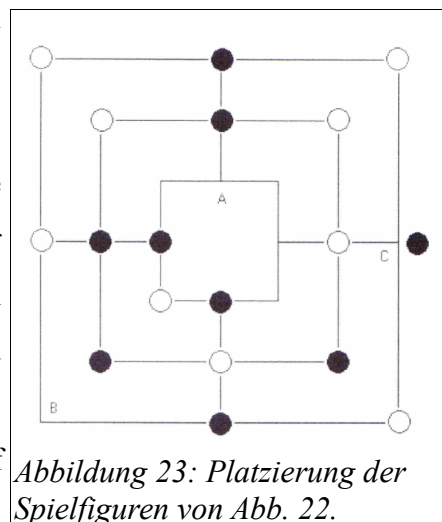


Abbildung 23: Platzierung der Spielfiguren von Abb. 22.

auf dem Brett befinden, aber noch keine einzige Mühle gebildet wurde, durfte wahrscheinlich in der

106 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 294 f., 303 f. u. Grunfeld (Anm. 59) 59 f.

107 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 293 f. u. 304.

Setzphase keine Mühle gebildet werden. Damit bleibt für den Einsatz der Würfel nur noch die Zugphase. Wahrscheinlich durfte jeder Spieler vor seinem Zug würfeln. Erzielte er eine der oben genannten Kombinationen durfte er eine seiner Figuren auf ein freies Feld setzen, so fern er damit eine oder mehrere Mühlen bilden konnte. Erzielte er keine der Kombinationen führte er seinen Zug statt dessen normal aus¹⁰⁸.

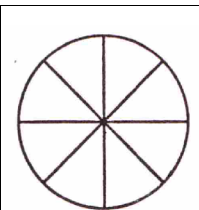
Bei der Kleinen-Mühle entfällt der äußerste Ring des Spielfeldes und jeder Spieler bekommt jeweils nur drei Spielfiguren. Wie bei der Großen-Mühle werden diese auf dem Feld platziert, mit dem Ziel eine vollständige Reihe zu bilden. Wenn alle sechs Figuren auf dem Spielfeld sind, ohne das es einen Sieger gibt, können sich alle Figuren entlang jeder Linie auf einen unbesetzten Punkt weiterbewegen, bis die vollständige Reihe gebildet wird¹⁰⁹.

Alfonso bemerkt, dass der Spieler der beginnt, immer gewinnt, wenn er weiß wie er zu spielen hat. Dazu platziert er seine erste Figur in der Mitte. Die zweite muss nun so gestellt werden, dass der Gegner wiederum seine zweite Figur in eine Reihe mit seiner ersten bringt. Der letzte Stein unterbindet dann die Reihe des Gegners und in zwei Spielzügen kann man das Spiel für sich entscheiden¹¹⁰.

III.3.2 Ursprung und Entwicklung

Mühle

Mühle-Spiele sind in fast allen Kulturen der Welt bekannt¹¹¹, die Ursprünge bleiben aber unbekannt. Auch von diesem Spiel existieren eingeritzte Spielfelder im ägyptischen Tempel von Kurna (1400 – 1333 v. Chr. errichtet, die Spielbretter wurden in die Steinquader des Daches eingeritzt). Darunter befindet sich ein Feld der Großen- und drei der Kleinen-Mühle¹¹² (s. a. Abb. 24). Allerdings gibt es auch für sie keine gesicherte Datierung. Zudem bereitet Schwierigkeiten, dass durchkreuzte Kreise (s. Abb. 24) und Rechtecke immer wieder als Verzierungselemente in unterschiedlichen Kulturen auftauchen und damit nicht



*Abbildung 24:
"Mühle"-
Spielfeld aus
dem Tempel
von Kurna.*

108 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 293 f. u. 304 ff u. U. Schädler, Medieval Nine-Men's Morris with Dice. In: Th. Depaulis/V. Eagle/U. Schädler/A. de Voogt (Hrsg.), Board Games Studies, Issue 3 (Leiden 2000) 112 ff.
<http://www.boardgamestudies.info/pdf/issue3/BGS3-complete.pdf> (26.03.2013).

109 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 306.

110 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 295.

111 Vgl. Murray (Anm. 13) 37 ff. (Chapter 3 Games of Alinement and Configuration – Three-In-A-Row Games).

112 Vgl. Murray (Anm. 13) 19 (Fig. 7, A - C u. F).

zwangsläufig Spielfelder darstellen müssen¹¹³, auch wenn dies häufig in entsprechender Spielliteratur nicht berücksichtigt wird¹¹⁴.

Zahlreiche Funde von Spielbrettern belegen die Kenntnis des Spiels in römischer Zeit, auch wenn sich die damaligen Spielregeln nicht erhalten haben. Auch scheint als Form die „Rundmühle“ (s. Abb. 24) bevorzugt worden zu sein¹¹⁵.

Wie beim *alquerque*-Spiel werden auch hier zum Ende des Mittelalters spezifische Mühle-Spielbretter immer seltener. Man begann statt dessen, einfach auf Schachbrettern zu spielen, in dem man nur Felder einer Farbe nutzte¹¹⁶.

III.3.3 Verbreitung

Sollten die Mühle-Spiele im Tempel von Kurna tatsächlich mit seiner Erbauung angebracht worden sein, wäre das Spiel als erstes in Ägypten nachgewiesen. Von dort könnten es die Römer aufgenommen und über das Mittelmeer nach Europa gebracht haben.

Auch in Asien ist das Spiel bekannt, in China ist es für die Zeit der Liang-Dynastie (502 v. Chr. – 75 n. Chr.) nachgewiesen, könnte aber bereits Konfuzius (ca. 551 – 479 v. Chr.) bekannt gewesen sein¹¹⁷.

Erst im 8./9. Jh. findet das Mühle-Spiel seinen Weg nach Nord- und Osteuropa und verbreitet sich von dort ab dem 10. Jh. weiter in Richtung Russland. In slawischen Gebieten gibt es erst ab dem 9. Jh. gesicherte Fundzusammenhänge¹¹⁸. Für die Wikingerzeit gibt es zahlreiche Funde von Spielbrettern (s. Kap. III.3.4).

Ob die Verbreitung allerdings von Mittelasien ausging, wie E. Schanz behauptet¹¹⁹, bezweifle ich. Ein Ursprung in Mitteleuropa erscheint mir wesentlich wahrscheinlicher, da hier das Spiel bereits durch die Römern bekannt war.

Die spanischen Eroberer bringen das Spiel schließlich auch mit in die Neue Welt, wo es von der einheimischen Bevölkerung aufgenommen wurde¹²⁰.

113 Vgl. dazu auch Alfons X. (Anm. 7) 298 (insbesondere Fußnoten 3 und 4).

114 Vgl. Glonnegger (Anm. 59) 30. Immer wieder wird, nicht nur bei E. Glonnegger, trotz der oben genannten alternativen Möglichkeiten versucht, das Mühle-Spiel in Irland bereits 2.000 v. Chr. „nachzuweisen“.

115 Vgl. Ertl (Anm. 4) 289 u. Ch. u. C. Holliger, Römische Spielsteine und Brettspiele. In: Gesellschaft Pro Vindonissa, Jahresbericht 1983 (Brugg 1983) 17 f.

[http://retro.seals.ch/digbib/view?rid=gpv-001:1983:-:13&id=&id2=&id3=\(02.03.2013\)](http://retro.seals.ch/digbib/view?rid=gpv-001:1983:-:13&id=&id2=&id3=(02.03.2013))

116 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 302.

117 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 299.

118 Vgl. E. Schanz, „Spiel mit mir“ - Ein slawisches Mühlespiel. In: Archäologische Gesellschaft für Mecklenburg und Vorpommern e.V. (Hrsg.), Archäologische Berichte aus Mecklenburg – Vorpommern, Band 10 (Waren 2003) 102 f.

119 Vgl. ebd.

120 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 302.

III.3.4 Spielbretter¹²¹

Ein Mühle-Spielplan, der auf einen 23x12x4cm messenden Sandstein eingebracht wurde (s. Abb. 25), fand sich in einer Grube etwa 80m östlich der slawischen Burganlage von Ganschendorf zusammen mit jungslawischer Keramik. Der Sandstein weist eine ca. 1cm große Durchbohrung in einer Ecke auf, der Spielplan entspricht dem der Großen-Mühle und ist quadratisch mit durchschnittlich 7cm Seitenlänge¹²².

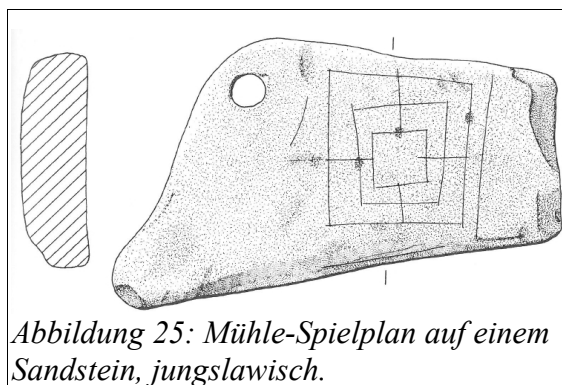


Abbildung 25: Mühle-Spielplan auf einem Sandstein, jungslawisch.

Im November der Jahres 1933 stieß man beim Graben eines Brunnens auf dem Årby-Hof in der Nähe von Uppsala, Schweden, auf ein wikingerzeitliches Bootsgrab. Das Grab war bereits in früherer Zeit stark beraubt worden. Zu den losen Funden zählt auch ein Fichtenbrett, auf den ein Spielplan für die Große-Mühle eingeritzt wurde (s.

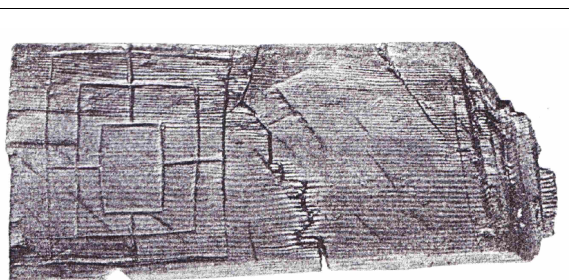


Abbildung 26: Mühle-Spielplan (Holz), aus Årby.

Abb. 26). Das Brett wurde wahrscheinlich sekundär als Spielfeld verwendet, eine Kante ist schräg abgebrochen, es misst ca. 33,7x15,8-17x0,9-1,6cm. Nach der Abbildung hätte das Spielfeld ungefähre Maße von 10,5x13,5cm¹²³.

Auf einem beidseitigem Spielplan aus Trondheim (Abb. 27) befand sich sowohl ein *hnefatafl*-, als auch ein Großes Mühle-Spielfeld. Es datiert vom Ende des 11. bis Mitte des 12. Jh. Obwohl es eindeutig als Spielbrett konzipiert war und sogar einmal repariert wurde, sind beide Spielfelder nur ungenau in das Holz eingeritzt worden. Die Wikinger scheinen aber die Ersten gewesen zu sein, die beidseitig nutzbare Spielbretter herstellten¹²⁴.

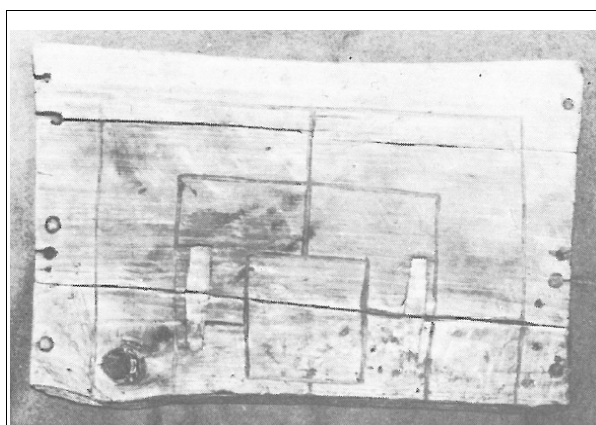


Abbildung 27: Mühle-Spielbrett (Holz), Trondheim Ende 11. - Mitte 12. Jh.

121 Weitere Spielbretter finden sich bei A. Kluge-Pinsker, Schach und Trictrac – Zeugnisse mittelalterlicher Spielfreude in Salischer Zeit (Sigmaringen 1991) 63.

122 Vgl. Schanz (Anm. 118) 101.

123 Vgl. H. Arbamnn, Der Årby-Fund. In: Acta Archaeologica, Volume XI (Kopenhagen 1940) 64 (Abb. 24 auf S.63).

124 Vgl. McLees (Anm. 88) 80 f.

Die Kleine-Mühle konnte für Deutschland erstmals 1984 in Nürnberg nachgewiesen werden. Ein entsprechendes Spielfeld fand sich auf einer Eichenbohle, die ursprünglich als Teil einer Tischplatte diente, später aber in einer Abortgrube landete (s. Abb. 28). Das Fälldatum der Eiche konnte dendrochronologisch auf das Jahr 1188 festgesetzt werden. Wann das Spielfeld aber eingeritzt wurde, wann die Bohle schließlich im Abort landete, konnte nicht mehr bestimmt werden¹²⁵.

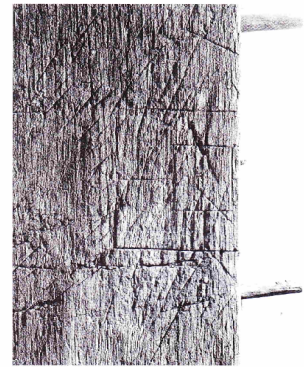


Abbildung 28: Teil eines Spielfelds der kleinen Mühle, Eiche, gefällt 1188.

Bei Grabungen in der Rigaer Altstadt kamen insgesamt zwei Spielbretter ans Tageslicht (s. Abb. 29). Auch hier wurden beide Holzbretter erst sekundär als Spielfelder genutzt.

Auf dem ersten Holzbrett haben sich gleich sechs Spielfelder erhalten. Es wurde 1975 im Fußboden des Halbkellergeschosses eines Steingebäudes aus dem 13. Jh. gefunden. Das Brett aus Eichenholz misst 47x17x2cm und war wahrscheinlich der Boden eines Fasses. Das erste abgebildete Spielfeld (s. Abb. 29, Nr. 1, l. o.) ist klar für die Kleine-Mühle zu identifizieren und besitzt Maße von 6x7cm. Das zweite Spielfeld (s. Abb. 29, Nr. 1, l. m.) ist 16x17cm groß und diente eindeutig für die Große-Mühle¹²⁶.

Die anderen vier Spielfelder stellen hingegen Variationen des kleinen Mühle-Spielfeldes dar. Welches Spiel darauf gespielt wurde, ob es sich vielleicht um eine unbekannte Mühle-Variante handelt, lässt sich nicht mehr sagen. In entsprechenden schriftlichen und ikonographischen Quellen werden solche Spielfelder nicht erwähnt.

Das Spielbrett Nr. 2 wurde 1974 in einer Kulturschicht aus dem 13. Jh. im Hof eines Fischers gefunden. Es besteht aus Fichtenholz und misst 42x15x1,5cm. Ein Spielfeld für die Große-Mühle hat sich fragmentarisch darauf erhalten, ursprünglich war es ca. 12x12cm groß¹²⁷.

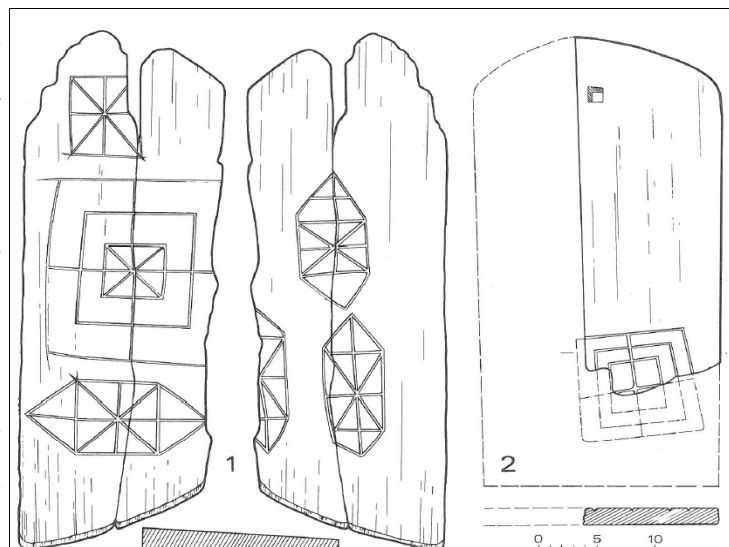


Abbildung 29: Zwei Holzbretter mit Mühle-Spielplänen und anderen Einritzungen aus der Rigaer Altstadt.

125 Vgl. E. Stauch, Ein nobler Zeitvertreib – Brettspiel von der Römischen Kaiserzeit zum Hochmittelalter. In: A. Pfeiffer (Hrsg.), Spielzeug in der Grube lag und schlief... (Heilbronn 1993) 52.

126 Vgl. A. Caune, Funde hochmittelalterlicher Mühlespielbretter aus der Rigaer Altstadt. In: M. Gläser (Hrsg.), Archäologie des Mittelalters und Bauforschung im Hanseraum – Eine Festschrift für Günther P. Fehring (Rostock 1993) 456 f.

III.2.5 Spielsteine und -figuren

Auch für die Mühle weist Alfonso nochmals daraufhin, dass die Spielsteine „rund und hoch nach Art der Bauern im Schach“¹²⁸ gestaltet sind. Wie die *alquerque*-Abbildungen sind auch die Spielfiguren in den Mühle-Abbildungen exakt wie die Bauern im Schach gezeichnet¹²⁹.

Allerdings hat es sich im Laufe der Zeit durchgesetzt, Mühle nicht mehr mit Spielfiguren, sondern wieder mit Spielsteinen zu spielen. Die Römer kannten für ihre Brettspiele, einschließlich Mühle, keine Spielfiguren, sie verwendeten ausschließlich Spielsteine, die auch heute noch zahlreich bei Ausgrabungen gefunden werden. Warum und wann dieses Rückentwicklung statt findet, bleibt unbekannt.

Eine simultane Verwendung von Schachbauern scheint aber auch hier möglich. Es bleibt der Verweis auf die Kapitel III.4.5 und III.5.5.

III.4 Schach

Als „Königsspiel“ wird das Schach auch heute noch gerne bezeichnet. Damit wird nicht nur auf seine herausragende Stellung innerhalb der Brettspiele hingewiesen, sondern auch auf die ersten Schachspieler in Europa, den mittelalterlichen Adel.

König Alfons X. hat in seinem Buch der Spiele dem Schach den größten Platz eingeräumt. Auf 64 Seiten (ebenso viele wie Schachfelder) mit kunstvollen Illustrationen wird eine grundlegende Einführung in das Schach gegeben und 103 spezielle Schachprobleme erläutert¹³⁰. Schach ist der typische Vertreter der „War-Games“¹³¹.

III.4.1 Spielregeln

Alfonso beschreibt in seinem Buch die Regeln für das sog. Arabisch-Mittelalterliche Schach. Gespielt wurde es bis zur großen Schachreform im 15. Jh., die dem Schach seine heutigen Regeln brachte.

Gespielt wurde auf einem Brett von 8x8 Feldern, wobei diese nicht immer in zwei unterschiedlichen Farben gehalten wurden¹³². Der König wird in Alfonsos Buch noch auf dem Feld

127 Vgl. Caune (Anm. 126) 455 f.

128 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 293.

129 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 294 (Abb. Fol. 92v), 295 (Abb. Fol. 93r) u. 296 (Abb. Fol. 93v).

130 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 61.

131 Vgl. Murray (Anm. 13) 83 ff.

132 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 67 f.

seiner eigenen Farbe platziert, obwohl es nach schriftlichen Quellen bereits im 13. Jh. die Regel zu sein scheint, die Dame auf diesem Feld zu platzieren. Die Dame war die schwächste Figur des Arabisch-Mittelalterlichen Schachs und durfte sich nur ein Feld diagonal bewegen. Als andalusische Eigenentwicklung gilt die Regel, die es der Dame erlaubte im ersten Zug einen Doppelschritt diagonal oder geradeaus zu machen, unabhängig ob das dazwischen liegende Feld besetzt war oder nicht. Ein gegnerischer Stein durfte nicht geschlagen werden. Dieses Recht erhielt auch jede Dame aus der Bauernumwandlung. Neben König und Dame, die zentral auf der ersten Feldreihe standen, wurden die Läufer platziert. Diese konnten jedoch nur auf das diagonal übernächste Feld ziehen, was ihnen das Betreten bestimmter Felder, für das gesamte Spiel, unmöglich machte. Neben den Läufern standen die Springer, die sich je ein Feld in gerader und eines in diagonalen Richtung bewegen durften. Die Türme wurden am äußersten Rand des Feldes platziert, sie zogen unbegrenzt in jede gerade Richtung. Vor jeder beschriebenen Figur stand jeweils ein Bauer. Sie durften im ersten Zug einen Doppelschritt machen, danach aber nur noch ein Feld nach vorne ziehen. Sie schlugen diagonal ein Feld nach vorne. Erreichte ein Bauer das gegnerische Spielfeldende, wurde er zu einer Dame (Bauernumwandlung), wodurch es möglich war, mehrere Damen zu besitzen. Das Spiel endete, wenn der König durch einen gegnerischen Stein bedroht wurde und nicht mehr ausweichen konnte („Schachmatt“), ein Spieler alle Steine bis auf den König verloren hatte, oder keinen regelkonformen Zug mehr durchführen konnten¹³³.

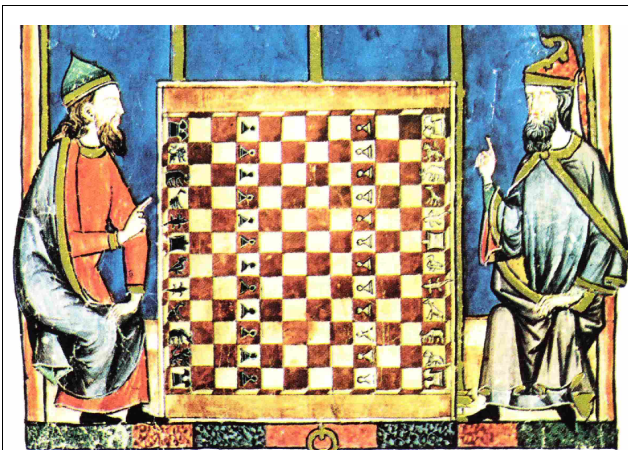


Abbildung 30: Die Große Schach-Variation (Alfonso, 1283).

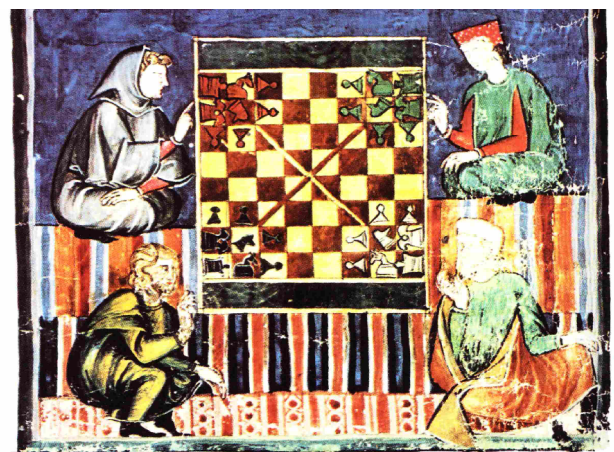


Abbildung 31: Das "Schach der vier Jahreszeiten" (Alfonso, 1283).

Alfonso beschreibt aber auch spezielle Schach-Varianten. Das „Große Schach“ (s. Abb. 30) wurde auf einem Brett von 12x12 Feldern gespielt. Jeder Spieler besaß 12 Bauern, statt der Dame einen Riesenvogel, zwei Krokodile, zwei Giraffen, zwei Einhörner (wohl Nashörner), zwei Löwen und zwei Türme. Platziert wurden die Figuren ihrer Nennung nach (d. h. König und Riesenvogel in der Mitte, daneben jeweils ein Krokodil usw.) wie beim Schach. Nur die Bauern kamen auf die vierte

¹³³ Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 57 ff. u. 68 ff. u. Schädler (Anm. 82) 23 ff.

Reihe. Der König durfte im ersten Zug einen Doppelschritt machen, der Riesenvogel zog erst ein Feld diagonal, durfte danach aber orthogonal weiterziehen. Die Krokodile bewegten sich beliebig viele Felder diagonal, die Giraffen ein Feld gerade und vier diagonal. Die Einhörner zogen gegensätzlich zum Riesenvogel (ein Feld orthogonal, danach diagonal), die Löwen ein Feld geradeaus und zwei diagonal. Der Turm bewegte sich normal, ebenso wie die Bauern, denen aber kein Doppelschritt erlaubt war. Man konnte das Spiel auch mit einem achtseitigen Würfel spielen, die Augenzahl bestimmte dabei, welche Figur ziehen musste (8 König – 1 Bauer)¹³⁴.

Ein Schach für vier Spieler beschreibt Alfonso unter dem Namen „Das Schach der vier Jahreszeiten“ (s. Abb. 31). Jeder der vier Spieler erhielt einen halben Schachsatz, einen König, einen Turm, einen Läufer, einen Springer und vier Bauern. Aufgestellt wurde in den Ecken eines 8x8 Felder großen Schachbrettes. Der König stand in der Ecke, rechts von ihm der Turm, links der Springer, diagonal vor ihm der Läufer. Eingerahmt war die Gruppe von den vier Bauern. Gelangte ein Bauer an den Spielfeldrand, durfte er sich nicht in eine Dame verwandeln¹³⁵.

Irgendwann im Verlauf des 15. Jh. trat die Schach-Reform in Kraft. Sie brachte eine Reihe bedeutender Änderungen und entspricht dem Schach wie wir es heute noch kennen. Die Dame wird von der schwächsten zur mächtigsten Figur des Spiels. Es ist ihr erlaubt, unbegrenzt in jede Richtung zu ziehen. Auch der Läufer darf fortan unbegrenzt ziehen, aber nur noch entlang der Diagonalen¹³⁶.

III.4.2 Ursprung und Entwicklung

Schach

Um die Entstehung des Schach ranken sich zahlreiche Legenden, von denen sich einige hartnäckig bis in die Moderne gehalten haben¹³⁷.

Auch die Wissenschaft kann bis heute nicht alle Fragen, die sich um den Ursprung des Schach drehen, beantworten. Wurde das Schach von einer einzelnen Person erfunden (wie häufig in Legenden berichtet wird), oder ist es das Ergebnis einer konstanten Entwicklung aus anderen Brettspielen, vielleicht sogar nach mathematischen oder astrologischen Modellen? Letzteres wird

134 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 262 ff. (Abb. Fol. 82v) u. 279 ff.

135 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 272 ff. (Abb. Fol. 88v) u. 288 f.

136 Vgl. Petzold (Anm. 39) 147, siehe auch 148 ff.

137 Einige finden sich in der Einleitung von Petzold (Anm. 39) 9 ff.

von immer mehr Forschern diskutiert und vertreten¹³⁸. Dies scheint auch mir unter Berücksichtigung der Entstehung der anderen hier vorgestellten Brettspiele am Logischsten.

Für das Herkunftsland gibt es mehrere Möglichkeiten. Nach Literatur¹³⁹ und Allgemeinwissen hat sich heute Indien als Ursprung etabliert. Als Grundlage dienen hierfür aber nur eine Reihe alter persischer Legenden, archäologische Belege selbst fehlen. Zudem wurden im damaligen Indien Spiele für vier Spieler oder Würfelspiele bevorzugt. Das wichtigste Argument ist die sprachliche Herleitung. Alfonso nennt das Schach *acedrex*, vom alt-spanischen *al-xedres* bzw. dem portugiesischem *xadres*. Diese Wörter stammen wiederum vom arabischen *shatranj* ab, welches sich aus dem persischem *chattrang* und dessen Ableitung aus dem alt-indischem Chaturanga (*chatur*, sanskrit für vierteilig; *anga*, sanskrit für Heer) herleitet¹⁴⁰.

Die ältesten archäologischen Nachweise stammen aus Afrasiab (Samarkand, Usbekistan) und rücken die Seidenstraße, ein Schmelztiegel verschiedenster Kulturen, in den Blickpunkt. Es handelt sich hier um figürliche Spielsteine aus dem 8. Jh¹⁴¹.

China scheint hingegen in der modernen Forschung als Herkunftsland nicht mehr in Frage zu kommen¹⁴².

Für zusätzliche Schwierigkeiten sorgen die verschiedenen Schach-Varianten, darunter auch das „Schach der vier Jahreszeiten“ (s. Kap. III.4.1), eine Variation für vier Spieler, die aber von der Wissenschaft zu Gunsten des zwei Spieler Schachs weitgehend unbeachtet bleiben¹⁴³.

III.4.3 Verbreitung

Die Verbreitung des Schach in Mittelasien erfolgte mit der Entstehung des Spiels (s. Kap. III.4.3). Die Araber übernahmen das Schach mit der Eroberung Persiens (638 – 651) und trugen es nach Westen.

Seinen Weg nach Europa fand das Schach 822, als der arabische Musiker Ziryab das Spiel nach Südspanien brachte¹⁴⁴. Dort wurde es sehr schnell ein fester Teil europäischer Kultur. Für Franken lässt sich durch die Funde vom Lußberg (s. Kap. III.4.4) das Schach bereits für Ende des 13. Jh. nachweisen.

138 Vgl. Petzold (Anm. 39) 9, Alfons X. (Anm. 7) 62 u. H. Holländer, Thesen zur Früh- und Vorgeschichte des Schachspiels. In: G. Bauer (Hrsg.), Homo Ludens – Der spielende Mensch, Band IV (Salzburg 1994) 28.

139 Siehe z. B. Grunfeld (Anm. 59) 63.

140 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 62 f., 66 u. Petzold (Anm. 39) 13 ff.

141 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 62.

142 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 62 f., vgl. auch Petzold (Anm. 39) 18 ff.

143 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 65 f.

144 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 66.

Mit dem 18. Jh. wurde Schach ein internationales Spiel und nahm seinen heutigen „Königsplatz“ unter den Brettspielen ein¹⁴⁵.

III.4.4 Spielbretter

Auf dem Lußberg, einem Ausläufer der Haßberge zwischen Lauter und Baunach nahe Bamberg, konnten bei der Ausgrabung einer Waldtöpferei Fragmente eines Schachbrettes mit Spielfiguren gesichert werden (s. Abb. 32). Das Brett besteht aus weißem Ton, die Felder sind bemalt, rot und weiß mit Farbdekor, und messen ca. 3,5cm im Quadrat. Der Rand des Spielbrettes ist hochgezogen und geriffelt¹⁴⁶.

Auf dem Gelände fanden sich auch Fragmente eines weiteren Schachbrettes (s. Abb. 33) und einer Spielfigur, ebenfalls aus weißem „Pfeifenton“. Die Felder in weiß und rot waren hier aber unverziert und messen ca. 3x3cm im Quadrat. Alle Funde der Waldtöpferei datieren zwischen 1248 – 1308¹⁴⁷.



Abbildung 32: Fragmente von Schachbrett und -figuren vom Lußberg, 1248 - 1309.

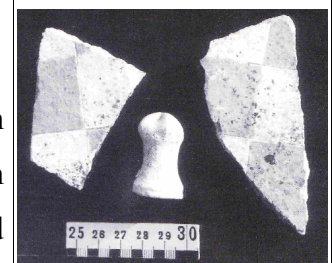


Abbildung 33: Schachbrettfragmente und eine Figuren vom Lußberg, 1248 - 1309.

Renovierungsarbeiten am Valentinsaltar in der Aschaffener Stiftskirche brachten 1854 ein kostbares Spielbrett zu Tage, welches als Reliquiar zweckentfremdet und eingemauert wurde. Kardinal Albrecht von Brandenburg brachte es wahrscheinlich Anfang des 16. Jh. mit nach Aschaffenburg. Entstanden sein könnte das Brett um 1300 in Italien¹⁴⁸.

Das Brett misst 46x34,5x4cm und lässt sich mit Hilfe von zwei, in späterer Zeit erneuerten, Scharnieren in der Mitte zusammenklappen. Auf der Außenseite befindet sich ein Schach-Spiel, auf der Innenseite ein Tricktrack-Spiel (s. Kap. III.5.4). Am Außenrand beider Spielfelder, jeweils zur rechten Hand des Spielers, befinden sich, einander diagonal gegenüber, rechteckige Kästen, wohl zur Verwahrung der Spielsteine. Die Kästen sind von Deckeln abgedeckt, die von zwei Scharnieren gehalten werden, und mit einem Stück Bergkristall (10x2,7cm) verglast. Der Kern des Brettes

145 Vgl. Grunfeld (Anm. 59) 66 f.

146 Vgl. H. Jakob, Älteste archäologische Zeugnisse für das Schachspiel in Franken. In: W. Janssen/H. Steuer/G. Binding (Hrsg.), Zeitschrift für Archäologie des Mittelalters, Jahrgang 16/17, 1988/89 (Köln 1990) 169.

147 Vgl. Jakob (Anm. 146) 169 f.

148 Vgl. K. Hüseler, Das Aschaffener Brettspiel - „Sanct-Ruprechts-Bredtspiel und Schachspiel“. In: Geschichts- und Kunstverein Aschaffenburg e. V. (Hrsg.), Aschaffener Jahrbuch für Geschichte, Landeskunde und Kunst des Untermaingebietes, Band 4 (Aschaffenburg 1957) 608 ff. u. 620 ff.

besteht aus Holz, über das mit einer Kitt-Schicht dünne Silberfolie geklebt wurde. Anschließend wurde diese mit Stempelmotiven verziert und vergoldet, damit der Eindruck einer reinen Goldarbeit entstand¹⁴⁹.

Die Schach-Seite (Abb. 34) besteht aus 64 schwarzen (teilweise roten) und weißen Feldern von 3x3 – 3,5x3,5cm. Die Schwarzen sind dabei mit Jaspis, die Weißen mit Bergkristall abgedeckt. In jedem weißen Kästchen befindet sich zudem ein aus Modeln gepresstes Motiv¹⁵⁰ in farbiger Bemalung und Vergoldung¹⁵¹.

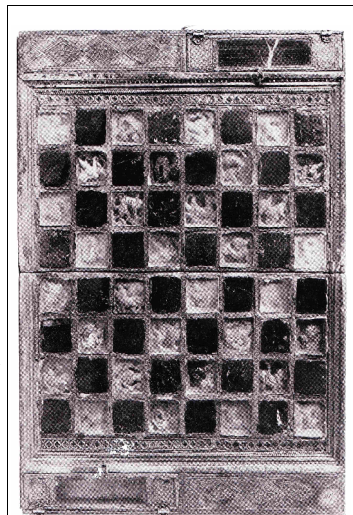


Abbildung 34:
Schachseite des sog.
Sanct-Ruprechts-
Bredtspiel.

Wie in Kap. III.4.2 dargelegt, ist es das arabische Schach, das seinen Weg nach Europa findet.

In der muslimischen Welt bestand das Schachbrett meist aus einem Stück Textil, mit eingearbeitetem Schachbrettmuster. Hölzerne

Spielbretter wurden fast nie verwendet. Dass solche „Schachbretter“ mit dem Schach ihren Weg nach Europa fanden ist also nicht unmöglich, auch wenn sie archäologisch fast unmöglich nachzuweisen wären. Abb. 35 zeigt ein solches Spielfeld aus Brokat, es datiert zwischen dem 16. - 17. Jh.

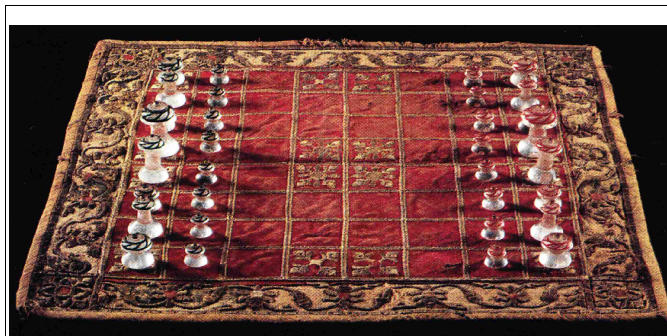


Abbildung 35: Arabischer Schachteppich, Brokat
16. - 17. Jh.

III.4.5 Spielsteine und -figuren¹⁵²

Die ersten in Europa auftretenden Schachfiguren sind unfigürlich. Sie werden als sog. „arabisch-islamische“, oder „abstrakte-arabische“ Figuren beschrieben. Lange ging man davon aus, dass das

149 Vgl. Hüseler (Anm. 148) 603 ff.

150 Die ausführliche Behandlung der Motive erfolgt unter Hüseler (Anm. 148) 610 ff.

151 Vgl. Hüseler (Anm. 148) 603 ff.

152 Abbildungen von Schachfiguren finden sich in Kluge-Pinsker (Anm. 121) 12 f., 18 ff. u. 31 ff., Hüseler (Anm. 148) 598 f., Falk/Mührenberg (Anm. 65) 112 u. H. u. S. Wichmann, Schach – Ursprung und Wandlung der Spielfigur in zwölf Jahrhunderten (München 1960) Abb. 1 – 74. Eine Abb. Über die Entwicklung der Spielfigur-Typen findet sich bei McLees (Anm. 88) 33 (Fig. 6).

islamische Bilderverbot für das Aussehen der Figuren verantwortlich ist. Dieser Punkt wird jedoch in der modernen Schachforschung immer mehr in Zweifel gezogen.

In diesen Figurensätzen spiegelt sich häufig noch der Ursprung verschiedener Schachfiguren wieder. Der Wesir (Ratgeber) stellt die heutige Dame dar und unterscheidet sich vom König oft nur durch seine Größe (er ist kleiner). Der Läufer entspringt einem

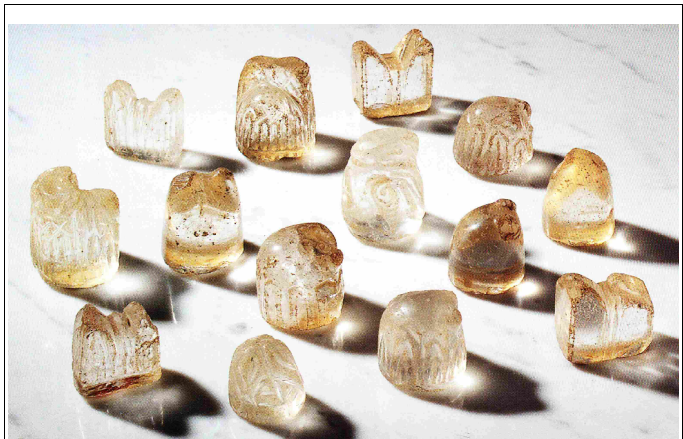


Abbildung 36: Schachfiguren, Abstrakt-Arabischer-Typ, Bergkristall, Domschatz und Diözesanmuseum von Osnabrück, Hohes Mittelalter.

Elefanten und der heutige Springer einem Reiter. Der Turm war ursprünglich ein Kriegswagen und die Bauern entwickelten sich aus Fußsoldaten¹⁵³.

Abb. 36 zeigt einen Satz von 14 Schachfiguren des Abstrakt-Arabischen-Typen aus Bergkristall. Sie stammen aus dem Domschatz und dem Diözesanmuseum von Osnabrück und lassen sich min. drei Schachspielen zuordnen¹⁵⁴. Auch die Figuren vom Lußberg (ein roter Bauer, s. Abb. 32 und ein Turm, s. Abb. 33) gehören diesem Typen an.

Mit der Verankerung des Schach in der europäischen Kultur, beginnen die Schachfiguren sich anzupassen. Ab dem 10. Jh. entstand in drei Phasen der Plastische-Typ. Den halbkugeligen Spielsteinen wurden Gesichtern verliehen. Besonders Springer (s. Abb. 37) und Läufer hatten bereits vorher starke Assoziationen erweckt¹⁵⁵.

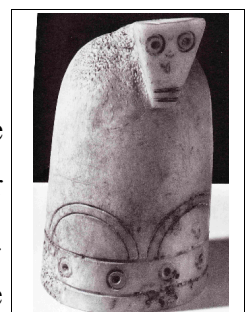


Abbildung 37: Springer (Elfenbein), 9. - 10. Jh.

Danach erfolgte eine Reliefbildung (s. Abb. 38). Das Relief selbst war in der mittelalterlichen Ikonographie ein prägendes Stilmerkmal und diente hierbei als Übergang zu den frei stehenden Figuren¹⁵⁶.

Am Ende dieser zwei Phasen entstanden im 11. – 13. Jh. schließlich die frei stehenden Figuren, die sich mit ihren Motiven immer häufiger von ihrem arabischem Ursprung abhoben¹⁵⁷.

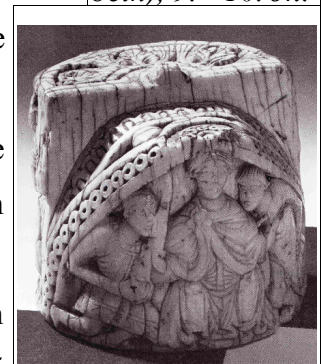


Abbildung 38: König (Elfenbein), um 1100.

Gut zu erkennen ist dies an den Schachfiguren der Insel Lewis. Gefunden wurden 1831 von einem Landwirt 8 Könige, 8 Damen, 16 Läufer, 15 Springer, 12 Türme und 19 Bauern. Bis auf die Bauern sind alle Figuren

153 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 72 f. u. Wichmann (Anm. 152) 19 ff.

154 Vgl. Kluge-Pinsker (Anm. 121) 38.

155 Vgl. Wichmann (Anm. 152) 26 f.

156 Vgl. Wichmann (Anm. 152) 27 ff.

157 Vgl. Wichmann (Anm. 152) 29 ff.

frei stehend vom Plastischem-Typ (s. Abb. 39).



Abbildung 39: Schachfiguren der Insel Lewis (ohne Bauern), wahrscheinlich zweite Hälfte des 12. Jh.

Neben dem Plastischem-Typ beginnen sich ab dem ca. 13. Jh. die sog. Konventionellen-Typen zu entwickeln, denen meiner Meinung nach auch die Schachfiguren in Alfonsos Abbildungen zuzurechnen sind. Etwa ab dem 15. Jh. beginnt dieser Typ Figur zunehmend zu dominieren, bis er zum Ende der Neuzeit die anderen Typen fast völlig verdrängt¹⁵⁸.

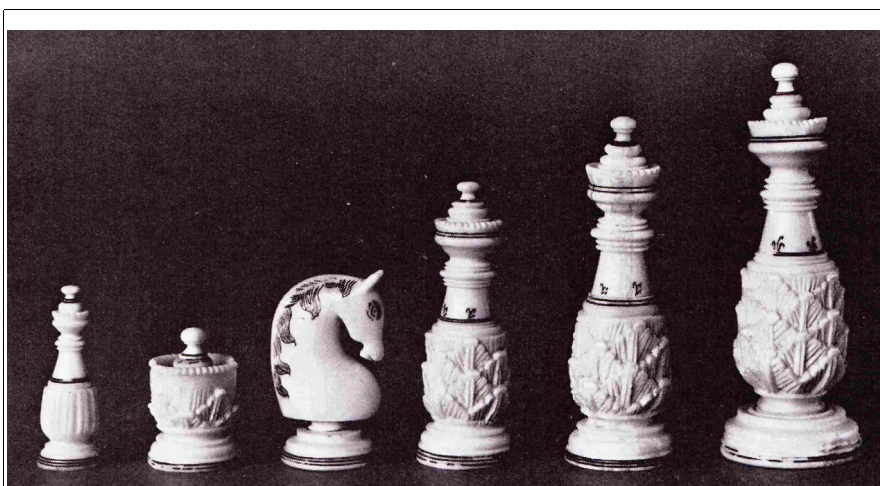


Abbildung 40: Konventioneller Schachfigurensatz (Walrosszahn, gedrechselt), zweite Hälfte 16. Jh.

¹⁵⁸ Vgl. Wichmann (Anm. 152) 45 ff., siehe auch eine Schematische Entwicklung des Typus bis heute auf S. 48 f.

III.5 Tricktrack

Mit „puff“, „wurfzabel“, „scahzabel“, „tablas“ bzw. Tricktrack (auch Trick-Track, Trictrac oder Tric-Trac¹⁵⁹) beschreibt man im Mittelalter eine ganze Familie von Spielen, die heute zu Varianten des Backgammon gezählt werden.

Alfonso's Buch listet allein schon 17 (15+2) verschiedene Spielvarianten auf, von denen sich eine in unveränderter Form im heutigen Backgammon erhalten hat. In zahlreichen schriftlichen Quellen gibt es zu dem Hinweise auf weitere Variationen¹⁶⁰, Murray kategorisiert das Backgammon als „Race Game“¹⁶¹.

III.5.1 Spielregeln¹⁶²

Die erste Tricktrack-Variante wird nach der Anzahl der Spielsteine (von 1 – 15) benannt, mit denen gespielt wird. Die Aufstellung der Steine erfolgte paarweise im Innenhof der Spieler (beginnend auf s1 und w1), bei ungerader Zahl stand ein Stein einzeln. Die Steine mussten also nur noch hinausgespielt werden, verwendet wurden drei Würfel¹⁶³.

„Die 12 Hunde“ bzw. „Die 12 Geschwister“ nennt Alfonso die zweite Variante. Beide Spieler mussten hier versuchen, möglichst viele ihrer zwölf Steine in einem Spielfeldviertel unterzubringen. Gespielt wurde mit zwei Würfeln. Der Spieler der begann durfte sich das entsprechende Spielfeldviertel aussuchen¹⁶⁴.

Beim „Doblet“ wurde ebenfalls mit zwölf Steinen gespielt. Alle Steine wurden in einer Spielfeldhälfte sich gegenüber aufgestellt. Dabei lagen immer zwei Steine aufeinander. Die oberen Steine mussten zuerst bewegt werden. Gewürfelt wurde mit drei Würfeln. Konnte ein Spieler seine Würfe nicht verwerten, verfiel sein Zug¹⁶⁵.

159 Eine speziell französische Spielvariante des Backgammon nennt sich *Trictrac* und es gibt ebenfalls eine Art des Patience die sich Trick-Track nennt. Damit kommt es durch eine uneinheitliche Schreibweise in Spiel- und Archäologie-Literatur immer wieder zu Unklarheiten. Ich schließe mich hier der Schreibweise von U. Schädler an. Siehe auch Alfons X. (Anm. 7) 237 (Fußnote 1) u. Grunfeld (Anm. 59) 143 ff.

160 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 237.

161 Vgl. Murray (Anm. 13) 117 ff. u. 122,

162 Wer mit den Spielregeln und Termini des modernen Backgammon nicht vertraut ist, sollte sich diese zu erst, am Ende von Kap. III.5.2, durchlesen bevor er mit diesem Kap. beginnt.

163 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 223 (Abb. Fol. 73v) u. 253.

164 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 224 (Abb. Fol. 74r) u. 253 f.

165 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 224 f. (Abb. Fol. 74v) u. 254.

Die „Fallas“-Variante wurde mit 15 Steinen und drei Würfeln gespielt. Jeweils 13 davon wurden auf die Positionen w6 bzw. s6 gestellt, zwei schwarze auf w1 und zwei weiße auf s1. Die beiden Läufer galt es in den eigenen Innenhof zu bringen, um anschließend alle Steine hinausspielen zu können. Konnte hier ein Spieler seinen Wurf nicht verwerten, verlor er sofort das Spiel¹⁶⁶.

Das fünfte Spiel nennt Alfonso „6, 2 und 1“, nach der Aufstellung der Steine des ersten Spielers. Dieser musste acht Steine auf das 6., vier Steine auf das 2. und drei Steine auf das 1. Feld eines Spielfeldviertels stellen. Sein Gegner stellte seine 15 Steine auf die verbliebenen Felder des Viertels. Die Steine mussten ins benachbarte Feld (bei s1 – s6 wären dies s7 – s12) gebracht und von dort hinausgespielt werden. Geschlagene Steine mussten schräg gegenüber (hier w7 – w12) wieder ins Spiel gebracht werden¹⁶⁷.

Nach seinem spanischen Erfinder ist „Kaiser“¹⁶⁸ benannt. Beide Spieler stellten ihre 15 Steine gegenüber im ersten Feld eines Viertels auf. Sie mussten in gegenläufiger Richtung in das gegnerische Viertel kommen. Geworfen wurden drei Würfel. Geschlagene Steine kamen im Ausgangsviertel wieder ins Spiel, aber nur auf freien, oder von einem gegnerischen Stein besetzten Feldern. Erst nach der Hälfte des Weges durften Blockaden errichtet werden¹⁶⁹.

„Der halbe Kaiser“ entspricht dem oben genannten Spiel. Zum Einsatz kamen aber nur zwei Würfel und zwei Spielfeldviertel¹⁷⁰.

Bei der Variante „Anfangspaar“ spielten beide Spieler ihre Spielsteine in ein vorher vereinbartes Viertel ein. Sie mussten in das gegenüberliegende Viertel gezogen werden und konnten nur von dort hinausgespielt werden. Verwendet wurden zwei oder drei Würfel¹⁷¹.

Dem Oben genannten Spiel gleicht „Das höfische Puff“, mit dem einzigen Unterschied, dass nicht verwertbare Würfe dem Gegner zufielen¹⁷².

Für „Das gewöhnlich Puff“ bleiben die Spielregeln leider unklar, wahrscheinlich ist aber eine Form des „Kaisers“ mit einspielen der Steine zu Beginn des Spiels¹⁷³.

166 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 225 f. (Abb. Fol. 75r) u. 254.

167 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 226 f. (Abb. Fol. 75v) u. 255.

168 Der Erfinder selbst ist bis heute nicht identifiziert worden, siehe dazu auch Alfons X. (Anm. 7) 256.

169 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 227 f. (Abb. Fol. 76r) u. 255.

170 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 229 (Abb. Fol. 76v) u. 256.

171 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 229 f. (Abb. Fol. 77r) u. 257.

172 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 233 f. (Abb. Fol. 79r) u. 259 f.

173 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 233 f. (Abb. Fol. 79v) u. 260 f.

„Kopf und 5. Haus“ konnte man auf zwei Arten spielen. Bei der Variante mit drei Würfeln wurden alle 15 Spielsteine im 6. Feld, die des Gegners im 5. Feld platziert. Erreicht werden musste das gegenüberliegende Viertel. Geschlagene Steine kamen im Ausgangsviertel wieder. Der Spieler des 5. Feldes bekam den ersten Zug¹⁷⁴.

Die zweite Variante verwandte nur zwei Würfel, der dritte hatte einen festen Wurf von sechs. Der Spieler des 5. Feldes platzierte einen seiner Steine auf dem 4. Feld, seine Gegenspieler einen gegenüber des 6. Feldes¹⁷⁵.

Die Variante „Alle Felder“ bzw. „Alle Steine“ entspricht dem heutigen Backgammon (s. Kap. III.5.2 Ende)¹⁷⁶.

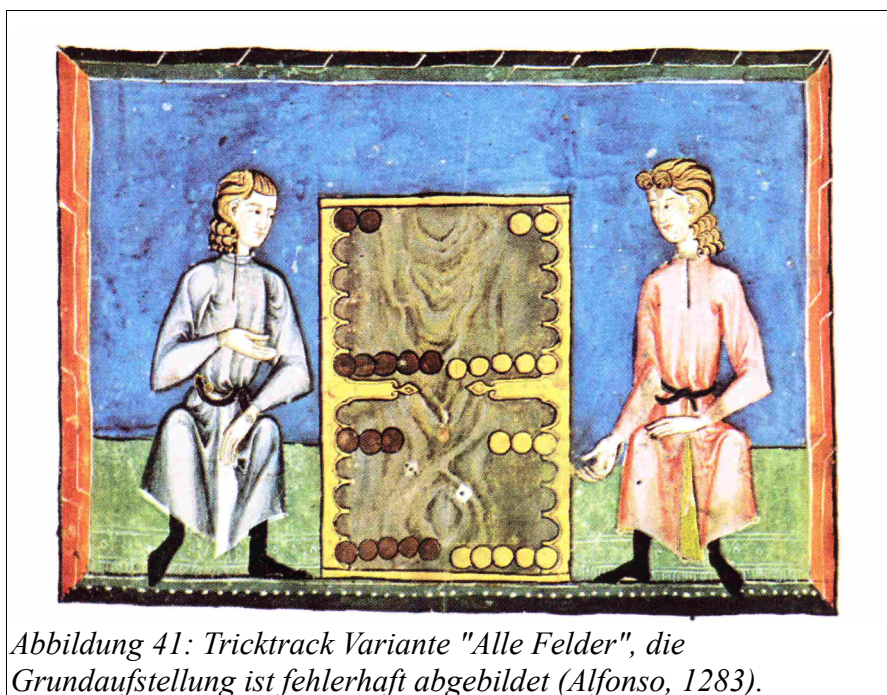


Abbildung 41: Tricktrack Variante "Alle Felder", die Grundaufstellung ist fehlerhaft abgebildet (Alfonso, 1283).

Beim „Laquet“ durfte nicht geschlagen werden. Außerdem schuf die Aufstellung, 14 Steine auf dem ersten Feld, ein Stein direkt gegenüber, 14 Steine des Gegners auf den Feldern 2 – 6 und einer auf dem 6. Feld des schräg gegenüber liegenden Viertels, extrem ungleiche Bedingungen. Würfe, die nicht ausgeführt werden konnten, gingen an den Gegenspieler¹⁷⁷.

Die letzte beschriebene Tricktrack-Variante nennt Alfonso „Reencontrat“, angeblich nach den Römern. Genutzt wurden drei Würfel. Ein Spieler spielte seine Steine in ein Viertel ein (z. B. w1 –

174 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 230 f. (Abb. Fol. 77v) u. 257 f.

175 Vgl. ebd.

176 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 231 f. (Abb. Fol. 77v) u. 258.

177 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 232 f. (Abb. Fol. 78v) u. 258 f.

w6), sein Gegner in das gegenüberliegende Viertel (s7 – s12, sein Innenhof liegt dann bei w7 – w12). Blockaden durften erst auf der Hälfte des Weges errichtet werden¹⁷⁸.

Zwei spezielle Tricktrack-Varianten werden im Kapitel „Die Schach-, Würfel- und Tricktrack-Varianten“ beschrieben. Der Abschnitt über das große Tricktrack hat sich leider nicht erhalten. Erwähnt wird aber „Das Siebener-Tricktrack“, bei dem es jeweils sieben Felder gab und mit 17 Steinen und einem siebenseitigem Würfel gespielt wurde. Man konnte dabei jede der vorangegangenen Tricktrack-Varianten in dieser Form spielen¹⁷⁹.

Dagegen eigenständig spielte sich die Variation „Die Welt“. Das Spielbrett entsprach dem des normalen Tricktrack, wurde aber in eine Runde Form gebracht. Die Felder wurden von links nach rechts gezählt. Es spielten vier Spieler mit zwölf Steinen, die erst ins Spiel gebracht werden mussten. Die Zielfelder lagen hier direkt gegenüber¹⁸⁰.

III.5.2 Ursprung und Entwicklung



Immer wieder werden das ägyptische *Senet*¹⁸¹ und 20-Felder-Spiel¹⁸², sowie das „Königsspiel“ *Ur*¹⁸³ als Vorläufer für die Backgammon-Familie ins Spiel gebracht. Doch tatsächlich weisen alle drei Spiele nur Merkmale der „Race Games“ auf. Im Griechischen gab es ein Spiel, dessen Ziel es war, seine Steine um das Brett herum zu ziehen, um sie abschließend auf einer bestimmten Linie zu versammeln¹⁸⁴.

Als eindeutiger Vorgänger gilt hingegen das römische *ludus duodecium (XII) scriptorum* (im Mittelalter oft *alea* genannt), dessen Nachweise bis in das 2. Jh. v. Chr. reichen. Es ist sowohl aus schriftlichen wie aus archäologischen Quellen¹⁸⁵ bekannt. Das Spielfeld besitzt hier drei parallele

178 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 235 (Abb. Fol. 80r) u. 261.

179 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 270 f. (Abb. Fol. 85v) u. 286.

180 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 275 f. (Abb. Fol. 89v) u. 290.

181 Siehe auch Grunfeld (Anm. 59) 53.

182 Siehe auch E. B. Pusch, The Egyptian 'Game of Twenty Squares': Is it Related to 'Marbles' and the Game of the Snake? In: I. Finkel (Hrsg.), Ancient Board Games in Perspective (London 2007).

183 Siehe auch Grunfeld (Anm. 59) 57, A. Becker, The Royal Game of Ur. In: I. Finkel (Hrsg.), Ancient Board Games in Perspective (London 2007) u. I. Finkel, On the Rules for the Royal Game of Ur. In: I. Finkel (Hrsg.), Ancient Board Games in Perspective, (London 2007).

184 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 237 f.

185 Erhalten haben sich v. a. zahlreiche in Stein geritzte Spielfelder, siehe z. B. Fittà (Anm. 3) 172 f. (Abb. 287 – 290) u. Ertl (Anm. 4) 291 ff.

Reihen aus zweimal sechs Zeichen, oft wurden besonders geistreiche Sprüche oder Kommentare verwendet, wodurch sich 36 Felder ergeben. Erst aus Spätantiker Zeit sind Spielbretter mit nur 24 Feldern bekannt. Gespielt wurde mit zwei Würfeln, Regeln haben sich aber nicht erhalten. Die einzigen Erwähnungen dazu stammen mit Agathias (6. Jh.) und Isidore (7. Jh.) bereits aus einer völlig anderen Zeit¹⁸⁶.

Das arabische *nard* gilt ebenfalls als Vorläufer des im mittelalterlichen Europa bekannten Tricktrack. Bei der Eroberung Persiens in den Jahren 638 – 651 übernahmen die Araber das Spiel mit seinem persischem Namen, der „Holz“ bedeutet. Auch hier scheinen eine Vielzahl verschiedener Spielvarianten bekannt gewesen zu sein, doch die beliebteste glich dem heutigem Backgammon bzw. dem von Alfonso beschriebenen „Alle Steine“. Von der iberische Halbinsel aus gelangte das arabische *nard* schließlich nach Europa. Über seinen Ursprung gibt es im Arabischen eine Vielzahl an Geschichten, wie die Legende, das Spiel sei in Indien erfunden worden. Auch wenn ähnliche Spiele in Indien spätestens ab 600 bekannt sind, lässt sich der Wahrheitsgehalt dieser Legenden nicht überprüfen¹⁸⁷.

Das heutige Backgammon ist ein Spiel für zwei Spieler. Jeder besitzt 15 Spielsteine, die wie in Abb. 42 (vgl. auch Abb. 41) aufgestellt werden müssen. Wer den ersten Spielzug erhält, wird ausgewürfelt. Derjenige, der den höheren Wurf erzielt hat, würfelt erneut. Ab sofort würfelt jeder zwei Würfe, die zum Bewegen der Steine eingesetzt werden. Dabei kann sich entweder ein Stein mit der Augenzahl beider Würfe bewegen,

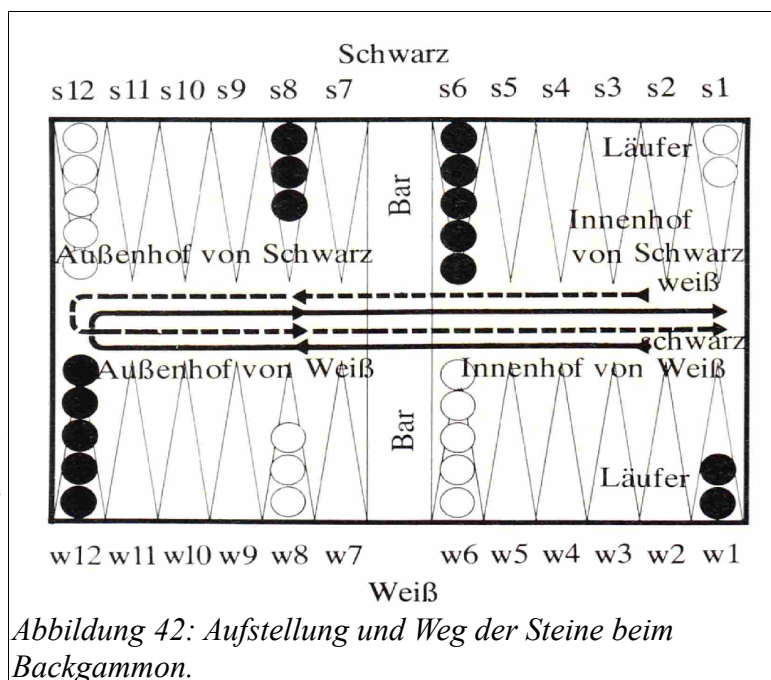


Abbildung 42: Aufstellung und Weg der Steine beim Backgammon.

oder zwei Steine mit der Augenzahl jeweils eines der Würfe. Der Weg für die schwarzen Steine führt dabei von w1 über w12, s12 nach s1, für die weißen entgegengesetzt. Bei einem Pasch wird

186 Vgl. Fittà (Anm. 3) 171 ff., Alfons X. (Anm. 7) 238 f. u. U. Schädler, XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of 'Backgammon'. In: A. J. de Voogt, New Approaches to Board Games Research – Asian Origins and Future Perspectives, (Leiden 1995) 73 ff.

187 Vgl. Alfons X. (Anm. 7) 239 ff. u. U. Schädler, Zwischen perfekter Balance und Hochspannung – Die Geschichte des Backgammon im Überblick. In: U. Schädler (Hrsg.), Spiele der Menschheit – 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele (Darmstadt 2007) 34.

der Wurf verdoppelt (aus 2-2 wird z. B. 2-2-2-2) und darf auf jede beliebige Art eingesetzt werden. Nach Möglichkeit müssen beide (beim Pasch alle vier) Würfe genutzt werden (bei 3-2, darf die 2 nicht so eingesetzt werden, dass danach ein Zug mit 3 unmöglich wäre, wenn es eine Alternative gibt), sollte dies nicht möglich sein verfällt der entsprechende Wurf. Sollten beide Würfe nicht möglich sein, verfällt der Zug des Spielers¹⁸⁸.

Wenn zwei oder mehr Steine einer Farbe sich auf einem Spielfeld befinden, ist es geblockt und darf vom Gegner nicht betreten werden. Solche Felder dürfen auch nicht als Sprungbrett benutzt werden (möchte ein Spieler sich bei einem Wurf von 2-3 5 Felder bewegen, die Felder 2 und 3 sind aber geblockt, kann er sich nicht 5 Felder bewegen). Befindet sich nur ein Stein auf einem Feld, so nennt man dies Blot. Zieht der Gegner einen Stein auf einen Blot, auch als Sprungbrett, wird der vorhandene Stein geschlagen und landet auf der Bar. Steine auf der Bar müssen so früh wie möglich auf den Innenhof des Gegners zurückkehren (ein weißer Stein benötigt um von der Bar auf s1 zu gelangen eine 1, für s2 eine 2 usw.), man nennt dies Hereinspielen. Ist dies mit beiden Würfeln nicht möglich verfällt der ganze Zug des Spielers, beim Hereinspielen können normal Steine geschlagen werden. Wenn ein Spieler alle sechs Felder des Innenhofs geblockt hat, nennt man dies Shut-Out, wenn sein Gegner nun einen Stein auf der Bar hat, darf er so lange alleine weiterspielen bis der Innenhof wieder frei wird¹⁸⁹.

Ziel ist es, alle Steine in den eigenen Innenhof zu bekommen. Aus dem Innenhof dürfen sich die eigenen Steine nicht fortbewegen, so lange man noch Steine auf einem freien Feld oder der Bar besitzt. Sind alle Steine im Innenhof versammelt, darf man diese Hinauspielen. Dies gelingt mit einem Wurf, der der Feldnummer entspricht (bei 6 darf weiß einen Stein von w6 Hinauspielen, bei 3 von w3, usw.). Ist der Wurf höher als die höchste besetzte Feldnummer, darf ein Stein von diesem Feld hinausgespielt werden (weiß würfelt 6-3 hat aber nur w2 und w4 besetzt, es darf aber nun einen Stein von w4 hinauspielen, die 3 kann er normal zum Bewegen verwenden, nicht aber um einen Stein von w2 hinauszuspielen, da es nicht die höchste besetzte Feldnummer ist). Hinausgespielte Steine kehren nicht mehr zurück. Sieger ist, wer als erster keine Steine mehr auf dem Brett hat. Konnte der Verlierer keinen Stein hinauspielen, nennt man dies Gammon, besitzt er zudem noch Steine außerhalb seines Innenhofes nennt man dies Backgammon¹⁹⁰.

Auch heute wird bei Backgammon gern um einen Einsatz gespielt. Ist dies der Fall, darf ein Spieler vor seinem Würfelwurf „Verdoppeln“. Damit wird dem Gegner erlaubt aufzugeben und den vorher vereinbarten Einsatz zu zahlen. Möchte dieser jedoch weiterspielen, wird der Einsatz verdoppelt und das Recht auf Verdoppeln geht an den Gegenspieler. Bei jedem weiteren Verdoppeln steigt der

188 Vgl. Grunfeld (Anm. 59) 152.

189 Vgl. Grunfeld (Anm. 59) 153.

190 Vgl. Grunfeld (Anm. 59) 153 f.

Einsatz um $2n$ (2, 4, 8, 16, 32, usw.). Endet das Spiel mit Gammon, wird der Einsatz nochmals verdoppelt, bei Backgammon sogar verdreifacht¹⁹¹.

III.5.3 Verbreitung

Das Spiel gelangte wahrscheinlich über die Seidenstraße nach Ostasien. Für China wird in Quellen bereits die Wei Dynastie (220 v. Chr. - 65 n. Chr.) angegeben. Diese Quellen entstanden jedoch ca. 1.000 Jahre später und fassen auch anderen Spielarten zusammen. Auffällig ist dabei aber der chinesischen Namen, *swan-liu*, der „zweimal sechs“ bedeutet und damit stark an das römische *ludus duodecium scriptorum* erinnert¹⁹². Mit Beginn des 8. Jh. erreicht das Spiel in einer Variation auch Japan, wo es ebenfalls 双六 (gelesen すごろく, deutsch: *sugoroku*, wörtl.: ein Paar Sechs) genannt wird¹⁹³.

Für die Zeit des hohen Mittelalters kann eine Verbreitung in ganz Europa durch die zahlreichen Funde (s. auch Kap. III.5.4) sicher angenommen werden, wahrscheinlich waren aber Variationen durch den römischen Vorgänger schon im frühen Mittelalter bekannt.

III.5.4 Spielbretter¹⁹⁴

Im Jahr 1987 kamen in Saint-Denis (Frankreich) bei Stadtgrabungen 31 aus Knochen und zwei aus Geweih gefertigte Beschlagplättchen ans Tageslicht. Gefunden wurden sie in einer sekundär als Abfallgrube verwendeten Vorratsgrube des 12. Jh., in einem Handwerkerviertel. Von den 23 Spitzen sind 12 mit einfachen und doppelten Kreisäugen und 11 mit Zickzackbändern verziert. Die Ränder und Trennelemente sind ebenfalls mit einfachen und doppelten Kreisäugen versehen¹⁹⁵. Abb. 43 zeigt das rekonstruierte Spielbrett.

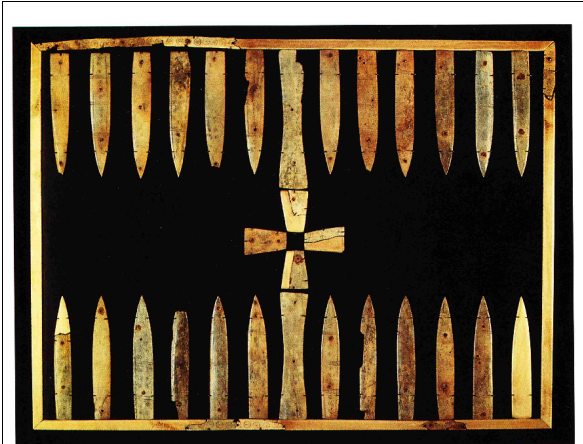


Abbildung 43: Tricktrack-Spielbrett aus Saint Denis (rekonstruiert), 12. Jh.

191 Vgl. Grunfeld (Anm. 59) 154.

192 Vgl. Alfons (Anm. 7) 243 f.

193 Vgl. Schädler (Anm. 187) 34.

194 Ein weiteres Spielbrett findet sich bei Falk/Mührenberg (Anm. 65) 110.

195 Vgl. Kluge-Pinsker (Anm. 121) 58 ff.

Ein einfaches Tricktrack-Spielfeld fand man auch in der Burg von Castle Acre (Norfolk, Großbritannien). Auf eine Kalksteinplatte von ca. 10 – 20cm Seitenlänge wurde ein einfacher Spielplan eingeritzt (s. Abb. 44). Er weist die charakteristische Teilung auf, die Felder sind als einfache Rillen dargestellt¹⁹⁶.

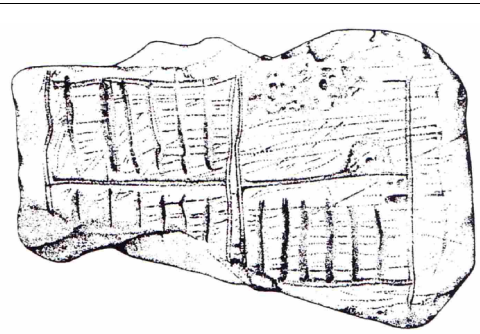


Abbildung 44: Spielfeld auf Kalkstein, Norfolk (Großbritannien).

Zwei Tricktrack-Spielbretter wurden in einer Latrine des Freiburger Augustinereremitenklosters gefunden. Das Areal wurde den Eremiten 1278 zugesprochen. Auf einem Plan von 1589 ist die die Latrine noch abgebildet, auf einem späteren Plan (1707) fehlt sie. Ein hölzerner Toilettensitz datiert etwa 1258 (+/- 20 – 30 Jahre), das Material der Verfüllung datiert Schwerpunktmäßig vom späten 13. - Mitte des 15. Jh¹⁹⁷.

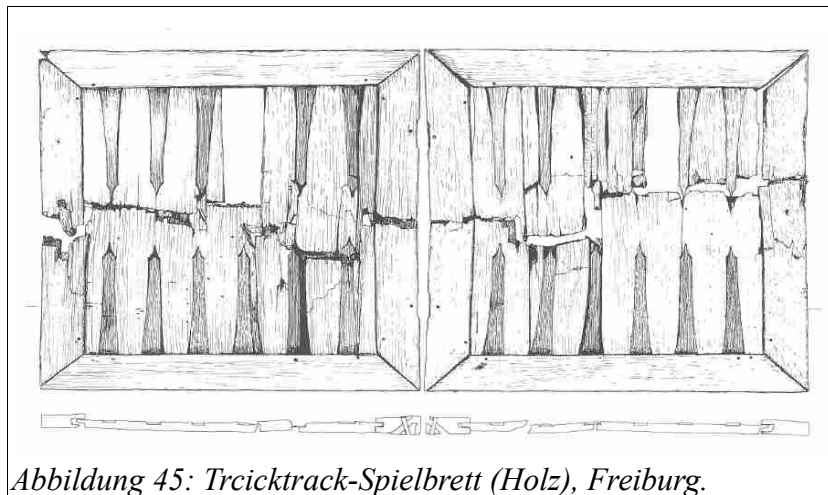


Abbildung 45: Trcicktrack-Spielbrett (Holz), Freiburg.

Das erste Spielbrett (Abb. 45) ist zweiteilig und konnte über Scharniere zusammengeklappt werden. Im ausgeklappten Zustand misst es ca. 60x30x1,5cm. Wesentlich einfacherer Art ist das zweite Spielbrett. Hier wurden die Felder mit einem spitzen Gegenstand einfach auf einem Brett (s. Abb. 46) von 52,5x24cm angebracht.

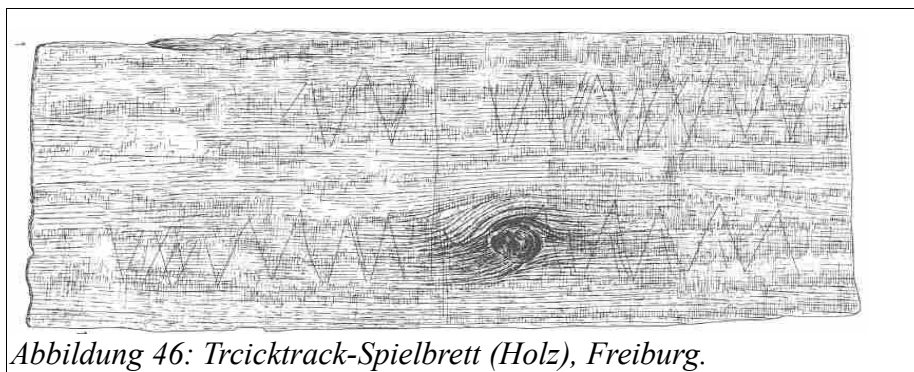


Abbildung 46: Trcicktrack-Spielbrett (Holz), Freiburg.

196 Vgl. Kluge-Pinsker (Anm. 121) 61.

197 Vgl. U. Müller, Holzfunde aus Freiburg, Augustinereremitenkloster und Konstanz, Forschungen und Berichte der Archäologie des Mittelalters in Baden-Württemberg 21 (Stuttgart 1996) 11f.

Das Aschaffener Brettspiel (s. Kap. III.4.4) besitzt auch eine Tricktrack-Seite (s. Abb. 47¹⁹⁸). Die zweimal sechs Spielfelder sind mit rotem orientalischem Jaspis belegt. Die Hohlräume werden von Bergkristall abgedeckt. Darunter befindet sich immer das Motiv eines mit Gold und Schwarz bemalten Drachen mit aufgesperrtem Rachen und eine kleine, fleischfarbene, mit braun-roten Zeichnungen bedachte menschliche Figur. Das trennende Querfeld ist an Ober- und Unterkante mit Ornamentband gesäumt, in der Mitte befinden sich jeweils zwei Rautenförmige Kästen aus Bergkristall über figürlichen Motiven¹⁹⁹.

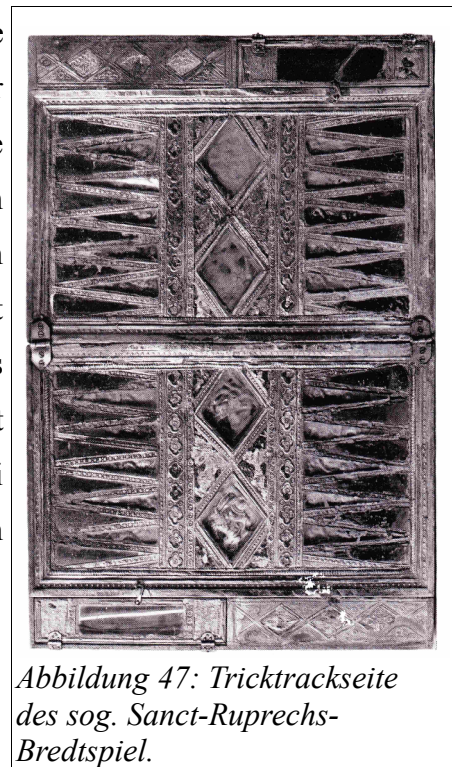


Abbildung 47: Tricktrackseite des sog. Sanct-Ruprechts-Brettspiel.

III.5.5 Spielsteine und -figuren

Tricktrack wird ausschließlich mit Würfeln (s. Abb. 49) und Spielsteinen (s. Abb. 48) gespielt. Beides wird in archäologischen Quellen häufig gefunden und ist auch in entsprechender Fachliteratur mit zufriedenstellendem Forschungsstand publiziert²⁰⁰.

Auch in der Wüstung Lindelach wurden zwei, sekundär aus Keramik hergestellte, Spielsteine gefunden.



Abbildung 48: Spielsteine (sekundär, Keramik) aus Lübeck.

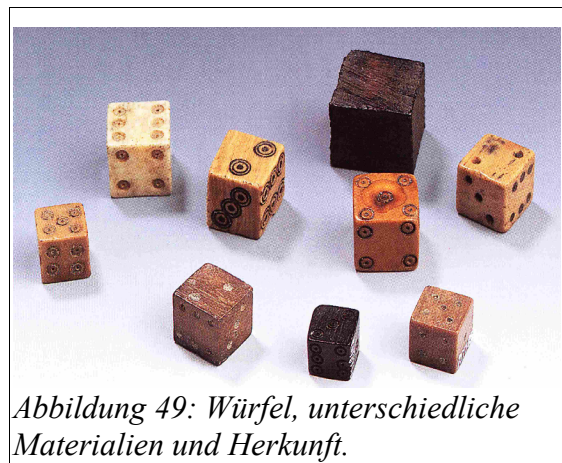


Abbildung 49: Würfel, unterschiedliche Materialien und Herkunft.

198 Eine bessere Abb. findet sich unter http://www.stiftsschatz.de/d/schatzkammer_brettspiel.html (29.03.2013)

199 Vgl. Hüseler (Anm. 148) 603.

200 Für Spielsteine siehe z. B. Holliger (Anm. 115) 5 ff., Falk/Mührenberg (Anm. 65) 108 u.111, McLees (Anm. 88) 61 ff. u. M. Schulze-Dörrlamm, Drei mittelalterliche Brettspielsteine aus Mainz. In: Römisch-Germanisches Zentralmuseum Mainz (Hrsg.), Archäologisches Korrespondenzblatt, Jahrgang 41, Band 1 2011 (Mainz 2011) 273 ff. Speziell für Tricktrack siehe Kluge-Pinsker (Anm. 121) 63 ff.

Eine aktuelle Liste mit weiterführender Literatur zum Thema Würfel findet sich unter Alfonso X. (Anm. 7) 331 f.

IV. Auswertung

Die gesammelten Informationen aus Spielregeln und Erwähnungen der schriftlichen Quellen, Spielbrettern und Spielfiguren der archäologischen Hinterlassenschaften, werden nun ausgewertet, um Gemeinsamkeit mit der vermeintlichen „Spielfigur“ aus Lindelach aufzudecken. Eine vollständige Beantwortung der Fragen aus Kap. I wird abschließend in der Zusammenfassung erfolgen.

IV.1 Alquerque

Alquerque war ein Spiel, das nur im Mittelalter gespielt wurde. Alfonsos Miniaturen, die einzigen Abbildungen die mir zu *alquerque* bekannt sind, zeichnen die verwendeten Spielfiguren wie die Bauern im Schach. Alfonso schreibt sogar explizit in die Einleitung, dass „die Spielsteine den Bauern im Schach ähneln.“²⁰¹

Den archäologischen Funden nach, scheint *alquerque* aber mehr ein Gelegenheitsspiel einfacherer Leute gewesen zu sein und würde damit gut in die Verhältnisse einer Wüstung wie Lindelach passen. Es hat sich kein kunstvoll gefertigtes Spielbrett erhalten, lediglich Einritzungen in Stein und Holz, auf denen eine Spielfigur wie die aus Lindelach aber keinen Platz gehabt hätte, da sie zu groß ist. Auch scheint es bei solch improvisierten Spielbrettern wahrscheinlicher, einfach einen Stein oder ähnliches zu verwenden.

Anders sieht es für den Nachfolger, das Dame-Spiel, aus. Gespielt wird es auf einem Schachbrett, damit macht es durchaus Sinn, auch einfach die Bauern aus dem Schachspiel als Spielfigur zu verwenden. Entstanden ist das Spiel im 14. Jh., käme also auch zeitlich in Frage. Für das Dame-Spiel werden allerdings Spielsteine genutzt, da ein Dame-Stein durch das Auflegen eines weiteren Steines gekennzeichnet wird und dies mit Figuren nicht möglich ist.

IV.2 Hnefatafl

Eine Verwendung der Spielfigur aus Lindelach bei *hnefatafl*, wäre als *hnefi* rein theoretisch möglich. Jede dieser besonderen Spielfiguren ist anthropomorph gehalten und besitzt einen zumeist konischen Körper mit einem rundem Kopf. Auch die Maße lassen sich vergleichen (Lindelach: H.: 3,2cm, Dm.: 2,5cm; Birka: H.: 3,1 – 4cm, Dm.: 1,1 – 3cm). Auf die Felder der Spielbretter hätte die

201 Alfons X. (Anm. 7) 291.

Figur gepasst (Feldgröße schwankt zwischen 2x2cm – 3,5x3,5cm).

Kein einziger *hnefi* ist jedoch aus Keramik gefertigt. Das Material ist bei den wertvolleren Exemplaren Glas, bei den einfacheren Holz oder Bein.

Auch räumlich lässt sich kein Zusammenhang herstellen. *Hnefatafl* war ein typisch skandinavisches Spiel, dessen Verbreitung nicht über die Kontaktgebiete der Wikinger hinausreichte und damit Süddeutschland nicht erreicht hat.

Der Zeitraum stimmt ebenfalls nicht überein. Mit dem Ende der Wikingerzeit verschwindet das Spiel aus den Quellen. Im Norden nimmt das Schach den Platz von *hnefatafl* ein.

IV.3 Mühle

Alfonso behandelt Mühle und *alquerque* im selben Kapitel. So wird auch noch einmal eine starke Diskrepanz zwischen den schriftlichen/ikonographischen und den archäologischen Quellen deutlich. Wie zu Beginn des Kapitels beschreibt Alfonso im Mühle-Teil die Spielfiguren nochmals explizit als „rund und hoch nach Art der Bauern im Schach“²⁰².

Den gefunden Spielbrettern nach war aber auch Mühle eher ein Gelegenheitsspiel, bei dem die Verwendung einer Spielfigur, wie der aus Lindelach unnötig und umständlich erscheint. Auch sind alle der eingeritzten Spielfelder schlicht zu klein.

Sowohl in römischer Zeit, wie auch im Zeitraum von der Neuzeit bis in die Moderne wird Mühle mit Spielsteinen und nicht mit Spielfiguren gespielt. Allerdings kann man auch ein Schachbrett, durch Nutzen der Schnittpunkte der Felder, als Mühle-Spielbrett verwenden. Dabei könnte man dann die Bauern als Spielsteine benutzen.

IV.4 Schach

Auf allen Miniaturen in Alfonsos Buch der Spiele, die sich mit dem Schach beschäftigen, weisen die Bauern eine starke Ähnlichkeit mit der Figur aus Lindelach auf (s. Abb. 50). Sie bestehen aus einem konischen Körper und einem runden/ovalen Kopf. Sie scheinen sogar getrennt gezeichnet worden zu sein, ebenso wie die beiden Teile der Spielfigur getrennt geformt wurden. Alfonsos Buch wurde um 1300 vollendet²⁰³ und seine Figuren lassen sich eindeutig den Konventionellen-Typen zuordnen²⁰⁴, die erstmals ebenfalls um



Abbildung 50: Bauer (stark vergrößert), aus Abb. 31 (Alfonso, 1283).

202 Alfons X. (Anm. 7) 293.

203 Vgl. dazu S. 6.

204 Stärkstes Indiz dafür ist der Bauer, dessen Form mit dem rundem Kopf weder dem Arabisch-Abstrakten- noch

1300 auftreten. Die ersten ikonographischen Abbildungen vom Schach für den deutschen Raum, zeigen aber noch bis in das 14. Jh. hinein ausschließlich den Arabisch-Abstrakten-Typen²⁰⁵. Der Typ Bauer, der bei Alfonso abgebildet wird, erscheint nur im 15. Jh. auf den Bildquellen²⁰⁶, spätere Abbildungen zeigen nur noch einen wesentlich abstrakteren Formentypus²⁰⁷.



Abbildung 51: Markgraf Otto IV. von Brandenburg beim Schachspiel mit einer Dame, Codex Manesse, um 1320.

Diese zeitliche Einteilung stimmt auch mit den hier vorgestellten archäologischen Funden überein, inklusive der angenommenen Datierung für die Figur aus Lindelach. Die Spielfiguren vom Lußberg lassen sich dem Arabisch-Abstraktem Typen zuordnen und datieren in das Ende des 13. Jh. Ebenso wie die Figur aus Lindelach, sind sie aus weißem „Pfeifenton“ gefertigt. Auch ihre Maße stimmen erstaunlich gut überein (Lindelach: H.: 3,2cm, Dm.: 2,5cm; Lußberg: Bauer: H.: 2,8cm, Dm.: 2cm, Turm: H.: 3,8cm, Dm.: 2,2cm). Damit könnten alle Figuren auf den vorgestellten Schachbrettern, mit einer Feldgröße zwischen 3 und 3,5cm im Quadrat (Lußberg: 3,5x3,5cm u. 3x3cm; Aschaffenburg: 3x3cm – 3,5x3,5cm), eingesetzt werden. Einzig die handwerkliche Ausführung der Lindelacher Spielfigur unterscheidet sich durch eine wesentlich geringere Qualität.

Das Schachspiel war im späten Mittelalter, vielleicht sogar schon früher, wie die Funde vom Lußberg andeuten, nicht mehr nur dem Adel vorbehalten. Schach wurde nun auch als Ergänzung zu anderen Brettspielen, von der einfachen Bevölkerung gespielt. Die Bewohner von Lindelach könnten durch ihre Nähe zu dem Wirtschaftshof der Würzburger Bischöfe auf das Spiel aufmerksam geworden sein. Für einen Rezipienten aus einfachen Verhältnissen würde die simple Ausführung der Figur sprechen.

Plastischem-Typen zuzuordnen ist. Des weiteren weisen die übrigen Figuren starke Ähnlichkeiten mit der frühesten Form der Konventionellen-Typen auf. Vgl. dazu Wichmann (Anm. 152) 48 f. (Reihe 1).

205 Vgl. dazu auch Petzold (Anm. 39) 100 (Abb. 43), nicht für den deutschen Raum auch Petzold (Anm. 39) 131 (Abb. 66 u. 67) u. Ch. Frugoni, Das Mittelalter auf der Nase – Brillen, Bücher, Bankgeschäfte und andere Erfindungen des Mittelalters (Ulm 2004) 88 (Abb. 54).

206 Vgl. dazu auch Wichmann (Anm. 152) Tafel 75.

207 Vgl. dazu auch Wichmann (Anm. 152) Tafel 76, 82, 87 u. 163 u. Petzold (Anm. 39) 134 f. (Abb. 70 u. 71).

IV.5 Tricktrack

Für das Tricktrack wurden nur Spielsteine verwendet. Auf allen ikonographischen Quellen sind nur Spielsteine abgebildet, Alfonso schreibt ebenfalls Spielsteine für die Verwendung im Tricktrack vor. Unterstützt wird dies durch archäologische Funde, wie die aus Freiburg (s. Kap. III.5.4), bei denen zu den Spielbrettern zugehörige Spielsteine gefunden wurden. Einige der Variationen wären zudem mit einer Spielfigur nicht spielbar gewesen, da sie das Stapeln eines, oder mehrerer Spielsteine vorsehen.

IV.6 Spielfigur oder Spielzeug?

Die Trennung von Spiel und Spielzeug stellt sich im Mittelalter besonders schwer dar. Könnte es sich also bei der vermeintlichen „Spielfigur“ auch um ein einfaches Spielzeug handeln?

Die Grabungen in der Wüstung erbrachten neben Spielsteinen auch Fragmente mehrerer Kruseler-Puppen, eine Maultrommel und Murmeln. Spielzeug war also reichlich vorhanden.

Als Spielzeug für Kinder sind zahlreiche Figurinen, Reiter und Tiere bekannt. Als Material wurde dafür entweder Ton, auch weißer Pfeifenton, oder Holz verwendet²⁰⁸.

Allerdings stellt sich die Figur aus Lindelach viel zu abstrakt dar. Bei allen Spielzeugen ist recht eindeutig festzustellen, was sie darstellen sollen. Bei allen Plastiken von Menschen, weisen Spielzeuge einen Körper mit erkennbaren Extremitäten auf.

Eine Verwendung als Spielzeug kann zwar nicht völlig ausgeschlossen werden, ich halte sie aber für sehr unwahrscheinlich.

208 Vgl. V. Hoffmann, Allerlay kurtzweil – Mittelalterliche und frühneuzeitliche Spielzeugfunde aus Sachsen. In: Landesamt für Archäologie mit Landesmuseum für Vorgeschichte (Sachsen, Hrsg.), Arbeits- und Forschungsberichte zur sächsischen Bodendenkmalpflege, Band 38 (Stuttgart 1996) 135 ff.

V. Zusammenfassung

Brettspiele begleiten die Menschheit seit der Entstehung erster Hochkulturen im fruchtbaren Halbmond und wahrscheinlich sogar schon seit der Mensch kreativ denken konnte.

Es sind die Römer, durch die die Germanen das Brettspiel kennenlernen. So findet es als Kennzeichen der männlichen Elite seinen Weg in die mittelalterliche Gesellschaft. Im Norden Europas bleibt es hauptsächlich ein männlicher Zeitvertreib. Das Strategiespiel *hnefatafl* lehrte die Stammesfürsten strategisches Denken, militärisches Taktieren und diente damit auch zur Vorbereitung auf Konflikte. Mit den Merowingern treten erstmals im germanischen Raum auch Frauen aktiv als Spielerinnen auf.

Doch der Weg hin zum „Gesellschaftsspiel“ vollzieht sich erst am Ende des Hohen Mittelalters. Ein regelrechter „Brettspiel-Rausch“ setzt ein. Funde aus Städten und Siedlungen weisen nicht mehr nur allein den Adel, wenn er dies denn jemals war, als alleinigen Brettspieler aus. Steine, Holzbretter, vielleicht auch Stoff, Leder und Nussschalen, alles wurde zu Spielbrettern und -steinen umfunktioniert, sobald die Zeit es erlaubte.

Neue Spiele kommen auf. Das mittelalterliche *alquerque*, Dame, Tricktrack und das Schach, ergänzen das allezeit bekannte Mühle-Spiel und sorgen für mehr Möglichkeiten und Abwechslung. Insbesondere das Schach erobert die europäische Kultur im Sturm. Von den Arabern über Spanien auf den Kontinent gebracht, werden seine Spielfiguren rasch den abendländischen Vorstellungen angepasst. Es ersetzt *hnefatafl*, und nimmt auch Einfluss auf andere Brettspiele, die fortan nur noch auf dem Schachbrett, vielleicht auch nur noch mit Schachfiguren, gespielt werden.

Die Kirche sieht sich zum Kampf gegen dieses Laster gezwungen, es kommt zu Hasspredigten und öffentlichen Spielverbrennungen. Es entwickelt sich eine Hierarchie der Brettspiele: Oben thront das Schach, es bildet mit seiner klaren Rangfolge der Figuren inzwischen auch die mittelalterliche Gesellschaft ab. Unten stehen die zahlreichen Bauern, es folgen Ritter und Bischöfe und ein König und seine Königin. Es folgen die anderen Strategiespiele, *alquerque* und Mühle. Dem Teufel nahe stehen hingegen alle Würfel und Kartenspiele, auch das Tricktrack, unser heutiges Backgammon.

Doch all die Verbote nutzen wenig, davon zeugen die zahlreichen archäologischen Quellen aus allen Schichten der Gesellschaft. Sogar Funde aus Klöstern sind darunter.

In diesem Bild erscheint der Fund einer anthropomorphen Figur aus Lindelach. Eine erste Deutung durch den Ausgräber erfolgte als „Spielfigur, vielleicht Bauer“. Dies ergab sich jedoch schlicht aus der Ähnlichkeit mit heutigen Schachfiguren. Stimmt dies aber mit der mittelalterlichen Realität

überein? Die Figur ist aus weißem Pfeifenton gefertigt, steht in der Qualität jedoch anderen Spielfiguren nach. Trotzdem weist sie die größten Gemeinsamkeiten mit den Schachminiaturen in Alfonsos Buch der Spiele und den Funden von Schachfiguren am Lußberg auf. Doch auch eine Verwendung bei anderen Brettspielen bleibt bis zu Letzt möglich.

Die Ergebnisse der Kap. I – IV lassen sich also nach den in der Einleitung gestellten Fragen wie folgt beantworten:

- Handelt es sich wirklich um eine Spielfigur?
 - Eine Funktion als Spielzeug erscheint auf Grund des stark abstrahierten Äußeren unwahrscheinlich.
 - Es lässt sich keiner anderen keramischen Funktion zuordnen.
 - Es dürfte sich also um eine Spielfigur handeln.
- Wenn ja, kann man sie einem mittelalterlichem Brettspiel zuordnen?
 - Mit großer Sicherheit handelt es sich um eine Schachfigur vom Typ Bauer des Konventionellen-Typen aus dem 15. Jh.
 - *Alquerque* und Mühle sind nach den ikonographischen Quellen möglich, die archäologischen Funde von Spielbrettern und Spielsteinen sprechen aber dagegen. Für das Dame-Spiel könnte die Figur nur bis zum Übergang zur modernen Spielweise verwendet worden sein.
 - *Hnefatafl* kommt sowohl geographisch wie zeitlich nicht in Frage.
 - Tricktrack scheidet sowohl nach den schriftlichen/ikonographischen wie archäologischen Quellen aus.
- Wenn nein, welchem Zweck könnte sie statt dessen gedient haben?
 - Einen Nutzen für einen anderen Zweck scheint, durch die hier gesammelten Informationen, die Figur nicht besessen zu haben.

„Da es Gottes Wille war, dass die Menschen von Natur aus alle Arten der Freude in sich trügen,
[...] deshalb suchten die Menschen vielerlei Wege, diese Freuden in ganzer Fülle erlangen zu
können.

Und aus diesem Grund erfanden und schufen sie verschiedene Arten von Spielen und Spielsteinen,
mit denen sie sich erfreuen.“²⁰⁹

209 Alfons X. (Anm. 7) 53.

VI. Abbildungsnachweis

- Abb.1 Das Buch der Spiele, S. 43 u. 296.
- Abb.7 Das Buch der Spiele, S. 302.
- Abb.8 Das Buch der Spiele, S. 293.
- Abb.9 Spiele der Welt, S. 85.
- Abb.10 Schuhleisten und Spielbrett aus Greifswald, S. 135.
- Abb. 11 Brettspiel in Oldenburg vor tausend Jahren, S. 215.
- Abb. 12 Brettspiel in Oldenburg vor tausend Jahren, S. 214.
- Abb. 13 Römische Spielsteine und Brettspiele, S. 19.
- Abb. 14 Die Holzfunde von Haithabu, S. 201.
- Abb. 15 Die Holzfunde von Haithabu, S. 201.
- Abb. 16 Viking Artefacts, S. 211
- Abb. 17 Craft, Industry and Everyday Life, S. 2351.
- Abb. 18 Schach und Hnefatafl, S. 137.
- Abb. 19 Birka I - Die Gräber, Tafel 148, 149 u. 150.
- Abb. 20 Die Geweihverarbeitung in Haithabu, Tafel 39.
- Abb. 21 Brettspiel in Oldenburg vor tausend Jahren, S. 209.
- Abb. 22 Das Buch der Spiele, S. 294.
- Abb. 23 Das Buch der Spiele, S. 305.
- Abb. 24 A History of Board Games other than Chess, S. 19.
- Abb. 25 Spiel mit mir, S. 103.
- Abb. 26 Der Årby-Fund, S. 63.
- Abb. 27 Games People Played, Plate 11.
- Abb. 28 Ein nobler Zeitvertreib, S. 52.
- Abb. 29 Funde hochmittelalterlicher Mühlespielbretter aus der Rigaer Altstadt, S. 455.
- Abb. 30 Das Buch der Spiele, S. 262.
- Abb. 31 Das Buch der Spiele, S. 262.
- Abb. 32 Ein königliches Spiel, S. 32.
- Abb. 33 Älteste archäologische Zeugnisse für das Schachspiel in Franken, S. 171.
- Abb. 34 Das Aschaffenburgere Brettspiel, S. 605.

- Abb. 35 Eine private Sammlung, S. 225
- Abb. 36 Schach und Trictrac, S. 38.
- Abb. 37 Schach, Tafel 11.
- Abb. 38 Schach, Tafel 20.
- Abb. 39 Schach und Trictrac, S. 28.
- Abb. 40 Spiele, S. 19.
- Abb. 41 Das Buch der Spiele, S. 232.
- Abb. 42 Spiele der Welt, S. 150.
- Abb. 43 Schach und Trictrac, S. 61.
- Abb. 44 Schach und Trictrac, S. 63.
- Abb. 45 Holzfunde aus Freiburg Augustinereremitenkloster und Konstanz, Tafel 27.
- Abb. 46 Holzfunde aus Freiburg Augustinereremitenkloster und Konstanz, Tafel 28.
- Abb. 47 Das Aschaffener Brettspiel, S. 604.
- Abb. 48 „Derer, die ein Spiel begannen, ziehet mancher nackt von dannen...“, S. 111.
- Abb. 49 „Derer, die ein Spiel begannen, ziehet mancher nackt von dannen...“, S. 109.
- Abb. 50 Das Buch der Spiele, S. 262.
- Abb. 51 Schach, Tafel 61.

VII. Literaturverzeichnis

- Alfons X. 2009 Alfons X. „der Weise“, Das Buch der Spiele – Übersetzt und kommentiert von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo, Wien 2009.
- Arbmnn 1940 H. Arbmnn, Der Årby-Fund. In: Acta Archaeologica, Volume XI, Kopenhagen 1940.
- Arbmnn 1943 H. Arbmnn, Birka I – Die Gräber, Stockholm 1943.
- Articus 1983 R. Articus, Vom Brettspiel der Wikinger. In: Niederrheinisches Museum der Stadt Duisburg (Hrsg.), Duisburg und die Wikinger – Begleitheft zur Ausstellung, Duisburg 1983.
- Becker 2007 A. Becker, The Royal Game of Ur. In: I. Finkel (Hrsg.), Ancient Board Games in Perspective, London 2007.
- Bell 1960 R. C. Bell, Board and Table Games from many Civilizations, Oxford 1960.
- Caune 1993 A. Caune, Funde hochmittelalterlicher Mühlespielbretter aus der Rigaer Altstadt. In: M. Gläser (Hrsg.), Archäologie des Mittelalters und Bauforschung im Hanseraum – Eine Festschrift für Günther P. Fehring, Rostock 1993.
- Ertl 2006 R. F. Ertl, Unterhaltung und Vergnügen in Carnuntum: Glücksspiele, Gesellschaftsspiele und Brettspiele. In: Windholz (Hrsg.), Carnuntum – Die Metropole am Rande des Römischen Imperiums, Bad Deutsch Altenburg 2006.
- Falk 1995 A. Falk/D. Mührenberg, „Derer, die ein Spiel begannen, ziehet mancher nackt von dannen...“ - Die Spielwelt der Erwachsenen. In: M. Gläser (Hrsg.), „Daz kint spilet und was fro“ - Spielen vom Mittelalter bis heute, Lübeck 1995.
- Finkel 2007 I. Finkel (Hrsg.), Ancient Board Games in Perspective, London 2007.
- Finkel 2007 I. Finkel, On the Rules for the Royal Game of Ur. In: I. Finkel (Hrsg.), Ancient Board Games in Perspective, London 2007.
- Fittà 1998 M. Fittà, Spiele und Spielzeug in der Antike – Unterhaltung und Vergnügen im Altertum, Stuttgart 1998.
- Flitner 1991 A. Flitner, Johan Huizingas Homo ludens. In: G. Bauer (Hrsg.), Homo Ludens – Der spielende Mensch, Band I, Salzburg 1991.
- Frugoni 2004 Ch. Frugoni, Das Mittelalter auf der Nase – Brillen, Bücher, Bankgeschäfte und andere Erfindungen des Mittelalters, Ulm 2004.
- Gabriel 1985 I. Gabriel, Brettspiel in Oldenburg vor tausend Jahren. In: Stadt Oldenburg

in Holstein (Hrsg.), 750 Jahre Stadtrecht Oldenburg in Holstein, Oldenburg in Holstein 1985.

- Gabriel 1988 I. Gabriel, Hof- und Sakralkultur sowie Gebrauchs- und Handelsgut im Spiegel der Kleinfunde von Starigard/Oldenburg. In: RGK (Hrsg.), Bericht der Römisch-Germanischen Kommission, Band 69, 1988, Mainz 1988.
- Glonnegger 1991 E. Glonnegger, Klassische Gesellschaftsspiele – Ursprung, Entwicklung, Geschichte. In: G. Bauer (Hrsg.), Homo Ludens – Der spielende Mensch, Band I, Salzburg 1991.
- Graham-C. 1980 J. Graham-Campbell, Viking Artefacts, London 1980.
- Grunfeld 1976 F. v. Grunfeld (Hrsg.), Spiele der Welt, Frankfurt am Main 1976.
- Hahn 2006 S. Hahn/J. Weidemüller, Freizeitgestaltung im Mittelalter. In: H. Kenzeler/I. Ericsson (Hrsg.), Rückspiegel – Archäologie des Alltags in Mittelalter und früher Neuzeit, Bamberg 2006.
- Himmelheber 1972 G. Himmelheber (Hrsg.), Spiele – Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend, Katalog des Bayerischen Nationalmuseums München, Band XIV, München 1972.
- Huizinga 2009 J. Huizinga, Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek bei Hamburg 2009.
- Hüseler 1957 K. Hüseler, Das Aschaffener Brettspiel - „Sanct-Ruprechts-Bredtspiel und Schachspiel“. In: Geschichts- und Kunstverein Aschaffenburg e. V. (Hrsg.), Aschaffener Jahrbuch für Geschichte, Landeskunde und Kunst des Untermaingebietes, Band 4, Aschaffenburg 1957.
- Hoffmann 1996 V. Hoffmann, Allerlay kurtzweil – Mittelalterliche und frühneuzeitliche Spielzeugfunde aus Sachsen. In: Landesamt für Archäologie mit Landesmuseum für Vorgeschichte (Sachsen, Hrsg.), Arbeits- und Forschungsberichte zur sächsischen Bodendenkmalpflege, Band 38, Stuttgart 1996.
- Holländer 1994 H. Holländer, Mit Glück und Verstand. In: Ch. Zangs/H. Holländer, Mit Glück und Verstand, Aachen 1994.
- Holländer 1994 H. Holländer, Thesen zur Früh- und Vorgeschichte des Schachspiels. In: G. Bauer (Hrsg.), Homo Ludens – Der spielende Mensch, Band IV, Salzburg 1994.
- Holliger 1983 Ch. u. C. Holliger, Römische Spielsteine und Brettspiele. In: Gesellschaft Pro Vindonissa, Jahresbericht 1983, Brugg 1983.
<http://retro.seals.ch/digbib/view?rid=gpv-001:1983:-:13&id=&id2=&id3=>

(02.03.2013).

- Jakob 1990 H. Jakob, Älteste archäologische Zeugnisse für das Schachspiel in Franken. In: W. Janssen/H. Steuer/G. Binding (Hrsg.), Zeitschrift für Archäologie des Mittelalters, Jahrgang 16/17, 1988/89, Köln 1990.
- Kaute 1998 P. Kaute, Schuhleisten und Spielbrett aus Greifswald. In: Archäologische Gesellschaft für Mecklenburg und Vorpommern e.V. (Hrsg.), Archäologische Berichte aus Mecklenburg – Vorpommern, Band 5, Waren 1998.
- Kluge-Pinsker 1991 A. Kluge-Pinsker, Schach und Trictrac – Zeugnisse mittelalterlicher Spielfreude in Salischer Zeit, Sigmaringen 1991.
- Kluge-Pinsker 1994 A. Kluge-Pinsker, Brettspiele, insbesondere „tabulae“ (Backgammon) und „scacchis“ (Schach) im Alltag der Gesellschaft des 11. und 12. Jahrhunderts. In: G. Bauer (Hrsg.), Homo Ludens – Der spielende Mensch, Band IV, Salzburg 1994.
- Krüger 1982 Th. Krüger. Das Brett- und Würfelspiel der Spätlatènezeit und römischen Kaiserzeit im freien Germanien. In: Neue Ausgrabungen und Forschungen in Niedersachsen, Band 15. Hildesheim 1982.
- Lindquist 1986 M. Lindquist, Spielsteine, Würfel und Spielbretter. In: G. Arwidsson (Hrsg.), Birka II:1 – Systematische Analyse der Gräberfunde, Stockholm 1986.
- McLees 1990 Ch. McLees, Games People Played - Gaming-pieces, boards and dice from excavations in the medieval town of Trondheim, Norway, Meddelelser 24, Trondheim 1990.
- Michl 2012 E. H. Michl, Vom Leben in einem unterfränkischen Dorf – Ausgrabungen in der Wüstung Lindelach. In: Bayerischen Landesamt für Denkmalpflege/ Gesellschaft für Archäologie in Bayern e.V. (Hrsg.), Das archäologische Jahr in Bayern, 2011, Stuttgart 2012.
- Michl 2013 E. H. Michl, Pfusch am Bau in Lindelach? - Ein ländlicher Keller Mainfrankens mit Wasserschaden aus der Zeit um 1600. In: Bayerischen Landesamt für Denkmalpflege/Gesellschaft für Archäologie in Bayern e.V. (Hrsg.), Das archäologische Jahr in Bayern, 2012, Stuttgart 2013 (im Druck).
- Morris 2000 C. A. Morris, Craft, Industry and Everyday Life: Wood and Woodworking in Anglo-Scandinavian and Medieval York, Dorchester 2000.
- Müller 1996 U. Müller, Holzfunde aus Freiburg, Augustinereremitenkloster und Konstanz, Forschungen und Berichte der Archäologie des Mittelalters in Baden-Württemberg 21, Stuttgart 1996.

- Müller 1997 U. Müller, Schach und Hnefatafl – zwei mittelalterliche Spiele als Beispiel „archäologischer Objektwanderung“. In: I. Erfen/K.-H. Spieß (Hrsg.), *Fremdheit und Reisen im Mittelalter*, Stuttgart 1997.
- Müller 1998 U. Müller, Der König in der Fremde – Schach und *Hnefatafl*. In: A. Wesse (Hrsg.), *Studien zur Archäologie des Ostseeraumes – Von der Eisenzeit zum Mittelalter*, Festschrift für Michael Müller-Wille, Neumünster 1998.
- Murray 1913 H. J. R. Murray, *A History of Chess*, Oxford 1913.
- Murray 1952 H. J. R. Murray, *A History of Board Games other than Chess*, Oxford 1952.
- Petzold 1987 J. Petzold, *Das Königliche Spiel – Die Kulturgeschichte des Schach*, Stuttgart 1987.
- Pusch 2007 E. B. Pusch, The Egyptian 'Game of Twenty Squares': Is it Related to 'Marbles' and the Game of the Snake? In: I. Finkel (Hrsg.), *Ancient Board Games in Perspective*, London 2007.
- Riddler 2007 I. Riddler, The Pursuit of *Hnefatafl*. In: I. Finkel (Hrsg.), *Ancient Board Games in Perspective*, London 2007.
- Sandeman 2003 M. Sandeman. Tablut – A Sami Game. In: *Abstract Games*, Issue 16, Winter 2003.
<http://web.archive.org/web/20070927152454/http://www.abstractgamesmagazine.com/tablut.html> (14.03.2013).
- Schädler 1994 U. Schädler, Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer. In: G. Bauer (Hrsg.), *Homo Ludens – Der spielende Mensch*, Band IV, Salzburg 1994.
- Schädler 1995 U. Schädler, XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of 'Backgammon'. In: A. J. de Voogt, *New Approaches to Board Games Research – Asian Origins and Future Perspectives*, Leiden 1995.
- Schädler 1998 U. Schädler, *Globusspiel und Himmelsschach*. Darmstadt 1998.
- Schädler 2000 U. Schädler, Medieval Nine-Men's Morris with Dice. In: Th. Depaulis/V. Eagle/U. Schädler/A. de Voogt (Hrsg.), *Board Games Studies*, Issue 3, Leiden 2000.
<http://www.boardgamestudies.info/pdf/issue3/BGS3-complete.pdf> (26.03.2013).
- Schädler 2007 U. Schädler, Zwischen perfekter Balance und Hochspannung – Die Geschichte des Backgammon im Überblick. In: U. Schädler (Hrsg.), *Spiele der Menschheit – 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007.

- Schanz 2003 E. Schanz, „Spiel mit mir“ - Ein slawisches Mühlespiel. In: Archäologische Gesellschaft für Mecklenburg und Vorpommern e.V. (Hrsg.), Archäologische Berichte aus Mecklenburg – Vorpommern, Band 10, Waren 2003.
- Schulze-D. 2011 M. Schulze-Dörrlamm, Drei mittelalterliche Brettspielsteine aus Mainz. In: Römisch-Germanisches Zentralmuseum Mainz (Hrsg.), Archäologisches Korrespondenzblatt, Jahrgang 41, Band 1 2011, Mainz 2011.
- Stauch 1993 E. Stauch, Ein nobler Zeitvertreib – Brettspiel von der Römischen Kaiserzeit zum Hochmittelalter. In: A. Pfeiffer (Hrsg.), Spielzeug in der Grube lag und schlief..., Heilbronn 1993.
- Stauch 1994 E. Stauch, Merowingerzeitvertreib? - Spielsteinbeigabe in Reihengräbern. Universitätsforschungen zur prähistorischen Archäologie 23, Bonn 1994.
- Tacitus P. C. Tacitus, Germania.
<http://www.thelatinlibrary.com/tacitus/tac.ger.shtml> (10.03.2013).
- Thomson 1994 Th. Thomson, Eine private Sammlung. In: G. Bauer (Hrsg.), Homo Ludens – Der spielende Mensch, Band IV, Salzburg 1994.
- Ulbricht 1978 I. Ulbricht, Die Geweihverarbeitung in Haithabu. Die Ausgrabungen in Haithabu, Siebenter Band Neumünster 1978.
- Väterlein 1976 J. Väterlein, Roma Ludens – Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom, Amsterdam 1976.
- Voogt 1995 A. J. de Voogt, A Classification of Board Games. In: A. J. de Voogt, New Approaches to Board Games Research – Asian Origins and Future Perspectives, Leiden 1995.
- Westphal 2006 F. Westphal, Die Holzfunde von Haithabu. Die Ausgrabungen in Haithabu, Elfter Band, Neumünster 2006.
- Whittaker 2006 H. Wittaker, Game-Boards and Gaming-Pieces in the Northern European Iron Age. In: Universitetet i Tromsø (Hrsg.), Nordlit 20, 2006.
<http://septentrio.uit.no/index.php/nordlit/article/viewFile/1802/1678>
(15.03.2013).
- Wichmann 1960 H. u. S. Wichmann, Schach – Ursprung und Wandlung der Spielfigur in zwölf Jahrhunderten, München 1960.