



Astragalspiele gestern und heute

Teil 2: Würfelspiele

Im ersten Teil seiner Darstellung antiker Astragal-Spiele (*fachdienst spiel 2/97*) standen die Geschicklichkeitsspiele im Mittelpunkt. Im folgenden berichtet der Frankfurter Archäologe Dr. Ulrich Schädler über den Einsatz der Mittelfußknochen von Rind, Schaf oder Ziegen in den Würfelspielen der Griechen und Römer.

Der Astragal von Rind, Schaf und Ziege zeichnet sich durch seine charakteristische Form mit den vier leicht unterscheidbaren Seiten aus. Deshalb eignet er sich zum Würfeln, da er immer auf eine dieser vier Seiten fällt (Abb.1): auf die kräftig gewölbte Breitseite, auf die gegenüberliegende Breitseite mit der tiefen Höhlung, auf die relativ flache Schmalseite oder auf die s-förmig gekehlte. Auf der gewölbten Unterseite oder der Oberseite mit den hornartigen Fortsätzen bleibt der Astragal nicht liegen, ohne sich irgendwo anzulehnen. Der Unterschied zum sechsseitigen kubischen Würfel besteht also zum einen in der Anzahl der Seiten, die der Astragal beispielsweise mit den indischen vierseitigen Langwürfeln gemein hat. Zum anderen, und das unterscheidet den Astragal von „künstlichen“ Würfeln, ist die Häufigkeit, mit der er auf einer bestimmten Seite liegenbleibt, nicht gleich. Beim Würfeln mit diesen Knöcheln stellt man nämlich leicht fest, daß der Astragal in 8 von 10 Fällen auf einer der beiden Breitseiten, die von Aristoteles als »Bauch« und »Rücken« bezeichnet werden, liegen bleibt. Nur in jeweils 10% der Versuche fällt er auf eine der von den Griechen »Kos« und »Chios« genannten Schmalseiten, am seltensten auf die s-förmig gekehlte. Anders als beim Würfel ist also beim Astragal die unten liegende Seite für das Ergebnis entscheidend, wobei die Schmalseiten die höchste Punktzahl einbringen müßten. Entsprechend weist ein Astragal aus einem Grab der Mitte des 2. Jahrtausends vor Christus, das in Katsamba (Kreta) ausgegraben wurde, zwei gebohrte Löcher in der gewölbten Breitseite und drei Löcher in der s-förmig gekehl-

ten Schmalseite sowie anscheinend ein Loch in der gehöhlten Breitseite und vier in der anderen Schmalseite auf. Die späteren Griechen dagegen ordneten den Seiten die Zahlenwerte so zu, daß die Gegenseiten wie beim sechsseitigen Würfel die Quersumme 7 ergaben: Die seltenen Schmalseiten zählten 1 und 6, die Breitseiten 3 und 4; 2 und 5 kommen nicht vor. Auf den tieferen Sinn dieser zunächst unlogisch erscheinenden Verteilung der Werte werde ich am Schluß noch zu sprechen kommen. Die Frage, welche Seite nun wieviel zählte und ob die Seite, auf die der Astragal fiel, oder wie beim Würfel die oben liegende galt, wird in der Fachliteratur unterschiedlich beantwortet. Die meiste Wahrscheinlichkeit für sich hat die Annahme, daß der von den Griechen »Kos« genannte seltenste Wurf, wenn nämlich der Knöchel auf die s-förmig gekehlte Schmalseite fiel, 6 galt. War sie aber oben zu sehen, zählte der Wurf 1 und wurde »Chios« oder »Hund« genannt. Dafür spricht unter anderem die Tatsache, daß die Römer den Einswurf auch als »Geier« bezeichneten, womit eigentlich nur die schnabelartige Spitze der dann oben zu sehenden gekehlten Schmalseite des Astragals gemeint sein kann. Was die Wertung der Breitseiten betrifft, so galt offenbar der häufigste Wurf, wenn nämlich der Astragal auf dem gewölbten »Bauch« liegt und die Höhlung zu sehen ist, 3, die Gegenseite 4 Punkte. Doch da die Bewertung der Seiten heute im gesamten Mittelmeergebiet unterschiedlich gehandhabt wird, dürfte schon in der Antike eine verbindliche Regelung gefehlt haben.



Eines der von Kindern beiderlei Geschlechts gespielten Würfelspiele mit Astragalen hieß bei den Griechen Meistwurfspiel (Pleistobolinda). Die Knöchel dienten hierbei, wie bei uns heutzutage Murmeln, gleichzeitig als Einsatz. Wer die höchste Augenzahl erzielte, gewann die Knöchel des Gegenspielers. Die meisten Darstellungen dieses Spiels lassen vermuten, daß gewöhnlich zu zweit mit je zwei Astragalen gespielt wurde, zumal es, da der Knöchel eben meistens auf die Breitseiten fällt, beim Spiel mit nur einem Knöchel allzu oft zu einem Unentschieden kommt. Berühmt ist die Statue eines knöchelspielenden Mädchens im Pergamonmuseum Berlin (Abb.2). Unter der aufgestützten linken Hand hält das Mädchen zwei Astragale, die sie zuvor, wohl für einen gedachten Mitspieler, geworfen hatte. Nun hat sie mit einem zweiten Paar (die beiden Astragale sind nach den Spuren auf der Plinthe richtig ergänzt worden) 3 und 6 und damit ein Unentschieden erzielt. Die Darstellung scheint sich allegorisch auf das Heranwachsen des Mädchens zur Frau zu beziehen. Mit dem gedachten Mitspieler ist vielleicht Eros, ein besonders berühmter Astragalspieler, gemeint, gegen den sie sich gerade noch behaupten kann; doch das von der Schulter geglittene Kleid - ein erotisches Motiv - läßt schon ahnen, daß sie sich dem Liebesgott bald wird geschlagen geben müssen.

Auf anderen Darstellungen kann man erkennen, daß die beiden Astragale auch nacheinander geworfen werden durften. Eine solche Szene ist offensichtlich auf dem hier abgebildeten Abdruck einer antiken Gemme zu sehen (Abb.3), die zwei geflügelte Knaben beim Astragalspiel zeigt. Es handelt sich wahrscheinlich um Eros und Ganymed. Zeus hatte dem von ihm entführten Ganymed viele Astragale und Eros als Spielgefährten versprochen, wenn er im Olymp bliebe. Der auf dem Boden liegende Knöchel stammt aus dem rechten Hinterbein und liegt auf der flachen Schmalseite, zeigt also den Wert 1. Der

hockende Knabe versucht offenbar, den zweiten Knöchel gezielt auf den ersten fallen zu lassen, so daß dieser seine Lage verändert und vielleicht ein besseres Ergebnis als vorher dabei herauskommt.

Interessant ist eine Sonderregel, die aus dem antiken griechischen Sprichwort „Der Chier, der neben den Koer tritt, läßt diesen nicht zu Wort kommen“ zu erschließen ist. Auf das Astragalspiel übertragen, bedeutet das wohl, daß die 1 (»Chios«) eine zuvor erzielte 6 (»Kos«) aufhebt, der Wurf somit 1 oder gar nichts zählte. Diese Sonderregel wird sofort verständlich, wenn man sich die möglichen Kombinationen beim Spielen mit zwei Astragalen vor Augen hält: Unter den zehn möglichen Ergebnissen ($1+1=2$, $1+3=4$, $1+4=5$, $1+6=7$, $3+3=6$, $3+4=7$, $3+6=9$, $4+4=8$, $4+6=10$, $6+6=12$) kommt nur die Punktzahl 7 zweimal vor, wenn nämlich die Astragale auf die beiden Breitseiten ($3+4$) oder wenn sie auf die Schmalseiten ($1+6$) fallen. Die Sonderregel eliminiert einen der beiden Würfe, indem sie aus der sehr seltenen Kombination $1+6$ den schlechtesten Wurf macht.

Noch um die Mitte des letzten Jahrhunderts wurde in der Gegend von Delphi (Griechenland) folgendes Kinderspiel beobachtet: Die Mitspieler würfeln der Reihe nach; mit dem seltensten Wurf 6 wird der »König«, mit der 1 der »Wesir« bestimmt. Wer nun die 3 (»Dieb«) wirft, wird von den »Bäckern«, die den häufigsten Wurf 4 geworfen hatten, zum »König« geführt und des Brotdiebstahls angeklagt. Der »König« verurteilt dann den »Dieb« zu einer bestimmten Zahl Schläge, die ihm der »Wesir« mit einem Stöckchen geben muß. Die Rollen wechseln natürlich je nach den erzielten Würfeln. Dieses Spiel ist in verschiedenen Varianten noch heute von Persien bis Spanien verbreitet. In Süditalien etwa erhält nur derjenige Schläge, der den häufigsten Wurf wirft, während man bei einer 3 verschont bleibt.

Aber nicht nur die Kinder, sondern auch die Erwachsenen spielten und spielen mit



Knöcheln: Die Griechen der Antike würfelten meist mit vier Astragalen, womit 35 verschiedene Wurfkombinationen mit theoretisch folgenden Augenzahlen erzielt werden können:

4	1 1 1 1	
6	1 1 1 3	
7	1 1 1 4	
8	1 1 3 3	
9	1 1 1 6	1 1 3 4
10	1 3 3 3	1 1 4 4
11	1 1 3 6	1 3 3 4
12	1 1 4 6	1 3 4 4 3 3 3 3
13	1 3 3 6	1 4 4 4 3 3 3 4
14	1 1 6 6	1 3 4 6 3 3 4 4
15	1 4 4 6	3 3 6 3 4 4 4 4
16	1 3 6 6	3 4 6 4 4 4 4 4
17	1 4 6 6	3 4 4 6
18	3 3 6 6	4 4 4 6
19	1 6 6 6	3 4 6 6
20	4 4 6 6	
21	3 6 6 6	
22	4 6 6 6	
24	6 6 6 6	

35 verschiedenen Würfeln stehen nur 19 Werte gegenüber. Offenbar um zu verhindern, daß es allzuoft zum Gleichstand kommt, erhielten bestimmte Wurfkombinationen Werte, die nicht der Summe ihrer Augen entsprachen. Damit erhöhte sich die Zahl der möglichen Punktzahlen. Besonders in Frage kommen dafür die 15 hier hervorgehobenen Kombinationen, die sich durch irgendwelche Symmetrien (vier gleiche Seiten, zwei Schmal- und zwei Breitseiten, vier verschiedene Seiten) auszeichnen, denn nach den Benennungen der Seiten zu urteilen, scheint für den antiken Knöchelspieler der optische Eindruck der Oberflächen besonders auffällig gewesen zu sein. Ob sich die Punktzahlen nach der statistischen Wahrscheinlichkeit, mit der ein bestimmtes Ergebnis zu erwarten ist, richteten, ist schwer zu sagen. Zwar wurden bisher keine Hinweise auf stochastische Überlegungen im Zusammenhang

mit dem Würfeln aus der griechischen Antike festgestellt. Andererseits ist die Differenz der Häufigkeit von Schmalseiten zu Breitseiten beim Astragalenspiel so deutlich, daß sie auch in der Antike schon aufgefallen sein dürfte. Das Bewertungssystem muß allerdings so kompliziert oder uneinheitlich gewesen sein, daß es sogar Schriften über die Würfe und ihren Wert gab, wie der römische Dichter Ovid (43v.Chr.-18n.Chr.) in einem seiner Werke schreibt. Um sich das Addieren der Augenzahlen zu ersparen, wurden viele Würfe nach Göttern, Heroen, Königen oder anderen berühmten Personen benannt. Offenbar allgemein bekannt, konnten mit Astragalwürfen sogar Grabgedichte als Bilderrätsel gestaltet werden:

*Halt, wen deckt dieses Grab? Laß sehen!
Doch ich bemerke
nirgends ein Zeichen von Schrift rings auf
der Fläche des Steins.
Nur neun Knöchel, die fielen. Die vier, die
als erste hier liegen,
werden beim wirklichen Spiel Wurf
»Alexanders« genannt.
Jene bedeuten die Blüte des menschlichen
Lebens. »Ephebe«.
Dieser letzte hier heißt »Chier«; der Wurf ist
gering.
Ob sie wohl etwa besagen: „Auch wer mit
dem Szepter sich brüstet
oder in Jugend erblüht, erntet am Ende das
Nichts“?
Oder ist anders der Sinn ...? Ich hab's! Wie
ein kretischer Schütze
schieße ich, glaub ich, den Pfeil mitten ins
Ziel nun hinein:
Chier war der Gestorbne, er hat Alexandros
geheißn,
und als Ephebe bereits fiel er dem Tode an-
heim.
Wie geschickt man den Knöcheln trotz
Stummheit Sprache verliehen:
Sinnlos starb er, gleichwie sinnlos der Knö-
chel auch fällt.*



(Anthologia Graeca VII 427, Übers. nach H. Beckby)

Weder aus diesem Gedicht noch aus anderen Quellen geht hervor, welche Kombinationen »Alexander« und »Ephebe« (griech.: ephebos = Jüngling) genannt wurden und wieviel sie galten. Auch von den »Locke der Berenike« oder »Basilicus« (von griech. basilikos = königlich) genannten Würfeln wissen wir das nicht. Ein Wurf namens »Stesichoros« - vielleicht die Kombination 1 1 3 3? - galt 8 Punkte. Der »Euripides« zählte 40 Punkte, also wesentlich mehr, als die höchstmögliche Augenzahl von 24 Punkten bei vier Sechsen. Einzig der höchste Wurf, „wenn kein Knöchel der vier sich Dir mit dem gleichen Gesicht zeigt“, wie der römische Dichter Martial (2. Hälfte des 1. Jhs.n.Chr.) schreibt, wurde nach einer Gottheit benannt und trug nach der Liebesgöttin den Namen »Venus« oder »Aphrodite« (Abb.1). Offenbar empfanden die antiken Knöchelspieler das Auf und Ab der Gefühle Verliebter ähnlich wie das Hoffen und Bangen beim Spielen. Auffällig ist, daß der Venus-Wurf nun beiliebe nicht der seltenste ist. Vielmehr ist er ein Spezialfall innerhalb der Gruppe von Kombinationen mit zwei Breit- und zwei Schmalseiten, die statistisch gesehen in der Mitte rangiert. Viel seltener kommen ja drei oder vier Schmalseiten vor, häufiger dagegen drei oder vier Breitseiten. Nicht etwa der seltenste Wurf gewann demnach - das wäre in der Tat meist eine langatmige Angelegenheit -, sondern einer - und nur so wird das Spiel spannend -, mit dessen Eintreten durchschnittlich oft gerechnet werden kann. Zumindest in diesem Fall war es nicht die statistische Seltenheit, die dem Wurf 1-3-4-6 seine überragende Bedeutung verlieh. Es ist die gegenstrebige Harmonie, die das besondere des Venus-Wurfes ausmacht: 1 und 6 sowie 3 und 4 bilden nämlich Gegenseitpaare, die sich selbst und gegenseitig aufheben. Mittlere Häufigkeit und vollendete Ausgewogenheit - hier drückt sich

gedanklich das Ideal der Mitte durch den Ausgleich von Gegensätzen aus, das in der antiken Philosophie, Kunst und Medizin eine zentrale Stelle einnimmt. Eine besondere Rolle spielte der Venus-Wurf in einer anscheinend von Kaiser Augustus persönlich erfundenen Spielregel. In einem Brief an seinen Stiefsohn und Nachfolger Tiberius, den Sueton in seinen »Leben der Caesaren« zitiert, schreibt Augustus:

„Wir würfelten mit Astragalen, und jedesmal, wenn einer den Hund oder einen Sechser warf, mußte er für jeden Astragal einen Denar in die Mitte legen, die dann alle der wegnehmen durfte, der die Venus geworfen hatte.“

Daß beim Astragalenspiel der Venus-Wurf gewinnt, mußte Augustus natürlich besonders interessieren. Schließlich war Venus Augustus' eigene Ur-Ur-...Ur-Großmutter, leitete sich doch die Familie der Julier, zu der Augustus als Adoptivsohn Julius Caesars gehörte, von dem Sohn des aus Troja geflohenen Aeneas her, dessen Mutter Venus gewesen sein soll. Daß bei Augustus zu Hause mit Astragalen anstatt mit Würfeln gespielt wurde, liegt also vielleicht an der Möglichkeit, ein bißchen kaiserliche Propaganda zu betreiben, die sich der stets um seine Selbstdarstellung bemühte Kaiser nicht entgehen lassen wollte. Daß bei Augustus um beträchtliche Einsätze gespielt wurde, geht aus einem zweiten Brief des Kaisers hervor, indem er zugibt, 20.000 Sesterzen verloren zu haben, was ungefähr dem 3½-fachen Jahressold eines Legionärs entsprach. Dem Vorwurf, der Spieleidenschaft verfallen zu sein, entging selbst Augustus deshalb nicht, was ihn aber nicht anfocht. Glaubt man seinen eigenen Ausführungen, stiftete er für gewöhnlich seinen mitspielenden Gästen den Einsatz und schenkte ihnen sogar den Gewinn.

Ich möchte nun noch einmal auf die im ersten Teil gestellte Frage nach der möglichen



Zeichenhaftigkeit der Form des Astragals als Grund für seine Bedeutung als Spielzeug zurückkommen. Mag die Form des Astragals für Geschicklichkeitsspiele auch praktisch sein, entscheidend ist sie für das Würfeln, und zwar besonders in zweierlei Hinsicht. Zum einen hinsichtlich der verschiedenen großen Wahrscheinlichkeit der Resultate, zum anderen, und diesem Aspekt werde ich mich zunächst zuwenden, im Hinblick auf ihre Bildhaftigkeit.

Wie bereits erwähnt, bedient sich Aristoteles bei der Beschreibung des Astragals der Analogie zum menschlichen Körper, indem er von dessen »Bauch« und »Rücken« spricht. Vergleicht man z.B. die gehöhlte Breitseite des Astragals (Abb.4) mit dem Rücken eines Mannes oder der Rückansicht einer klassischen griechischen Athletenstatue, lassen sich in der Tat »Schultern«, »Schulterblätter«, »Hohlkreuz«, »Hüfte« und »Gesäß« an dem kleinen Knöchel wiederfinden. Der Astragal bildet also einen menschlichen Torso ab. Beispiele frühgriechischer Menschendarstellungen, aber auch solche prähistorischer Kulturen, lehren, daß der Körper allein bei gleichzeitiger Stilisierung oder Vernachlässigung von Kopf oder Gliedmaßen für den ganzen Menschen stehen kann. Die Vermutung liegt demnach nahe, daß der Astragal schon lange vor dem 4. Jahrhundert v.Chr. in bestimmten Zusammenhängen - ähnlich wie Spielsteine - als Symbol für den Menschen angesehen wurde.

Unter allen Würfeln, seien es kubische, Stab- oder Langwürfel, zeichnet sich einzig der Astragal dadurch aus, daß die Wahrscheinlichkeit für die einzelnen Ergebnisse unterschiedlich groß ist. Normalerweise fällt der Astragal auf eine Breitseite, eher selten auf eine Schmalseite. Das Ergebnis ist also bei einiger Erfahrung in gewissem Maße voraussagbar. Der »Normalfall« ist das Wahrscheinliche, der »Ausnahmefall« selten. Gerade in dieser der Form des Astragals innewohnenden lebensnahen Unterscheidung zwischen dem Normalen und dem Unerwarteten liegt, abgesehen vom Reiz beim Würfeln, seine besondere Eignung für mantische Zwecke. Zum einen wird der mit der Deutung Befasste nicht völlig dem Zufall ausgeliefert, was seine Glaubwürdigkeit erhöht. Zum anderen lassen sich ungewöhnliche Ergebnisse als besonderes Zeichen interpretieren. So führt das Würfeln mit Astragalen als Prinzip des Lebens vor Augen, daß das Normale (3 oder 4) häufig, das Ungewöhnliche, ob gut (6) oder schlecht (1), dagegen nur selten vorkommt.

Somit durchdringt dieser unscheinbar anmutende Knöchel verschiedene Sphären des menschlichen Lebens und erweist die heutige scharfe Trennung von Spiel und Ernst als nicht naturgegeben, sondern als Eigenheit unserer modernen westlichen Welt.

Ulrich Schädler

Anmerkung aus aktuellem Anlaß

In Südtirol haben sich bis in die Gegenwart alte Spiele erhalten. Das konnte man in der Sendung »Unter unserem Himmel. Spiele aus Südtirol« von Josef Schwellensattl sehen, die am 1. Juni 1997 im dritten Bayerischen Fernsehprogramm ausgestrahlt wurde. Südtiroler Männer aus der Gegend bei Bozen, die als Kinder das Vieh auf der Alm hüteten, zeigten, mit welchen Spielen sie sich damals die Zeit vertrieben. Nicht nur das im ersten Teil der »Astragalspiele gestern



und heute“ (*fachdienst spiel* 2/97) beschriebene Fünfsteinspiel - allerdings mit Steinen anstelle der Astragale und einer größeren Anzahl gespielt - gehörte dazu. Ebenso bekannt ist das Spiel, bei dem ein Knöchel oder Stein mit Stöcken in eine Kuhle getrieben werden muß. In Südtirol wird dieses Spiel „Hutzatreiben“, „Hutscherltreiben“, „Sautreiben“ oder „Bärltreiben“ genannt. Dabei besetzen die Mitspieler die Löcher auf dem äußeren Kreis, indem sie ihren Stock hineinstellen. Wer übrigbleibt, muß versuchen, den Stein in die mittlere Kuhle zu treiben, woran ihn die anderen zu hindern versuchen, oder sich ein im Eifer des Gefechts unbewachtes Loch zu ergattern. Es ist wenig wahrscheinlich, daß ein solches, relativ kompliziertes Spiel unabhängig voneinander in Anatolien und in Südtirol entstand. Deshalb muß man annehmen, daß die Kenntnis des Spiels aus Zeiten stammt, in denen beide Gebiete zu einem einheitlichen Kulturkreis gehörten, wie etwa dem römischen Reich. Aus dieser Zeit stammt auch das Morraspiel, das bei den Römern „micare“ hieß und sogar in den lateinischen Sprichwortschatz einging: Es ist eine Art Knobelspiel, bei dem beide Spieler gleichzeitig eine beliebige Anzahl Finger ausstrecken und die Gesamtzahl der gezeigten Finger laut raten müssen.

Wer weiterlesen möchte

Zum Astragalenspiel in der Antike: R. Hampe, Die Stele aus Pharsalos im Louvre, Berlin 1951, S. 9ff.;

R. Ineichen, Würfel und Wahrscheinlichkeit. Stochastisches Denken in der Antike, Heidelberg 1996, S.23-39

U. Schädler, Astragalspiele in der Antike, in: Spielzeug der Antike, Ausstellungskatalog Hessisches Puppenmuseum Hanau 4.7.-31.10.1993, Hanau 1993, S. 17ff.;

U. Schädler, Spielen mit Astragalen, in: Archäologischer Anzeiger 1, 1996, S.61-73.

Kontakt:

Dr. Ulrich Schädler

Wielandstr. 10

60318 Frankfurt am Main

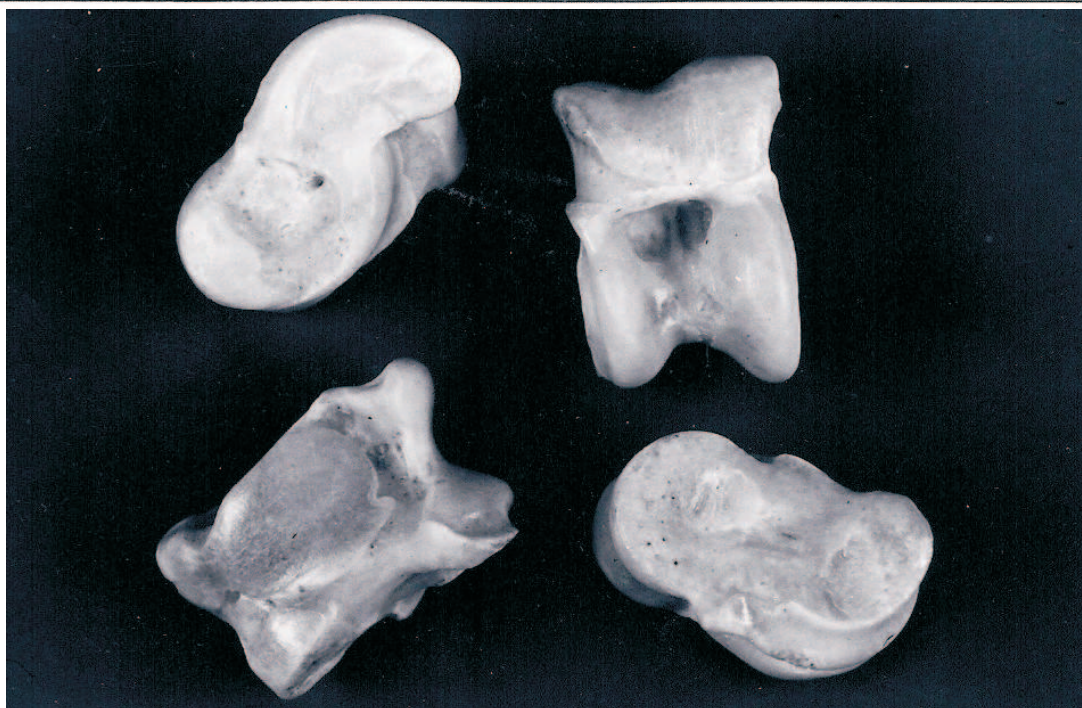


Abb.1: Astragale vom Schaf, links oben Wert 1, rechts oben Wert 3, links unten Wert 4, rechts unten Wert 6 (Foto Verfasser)

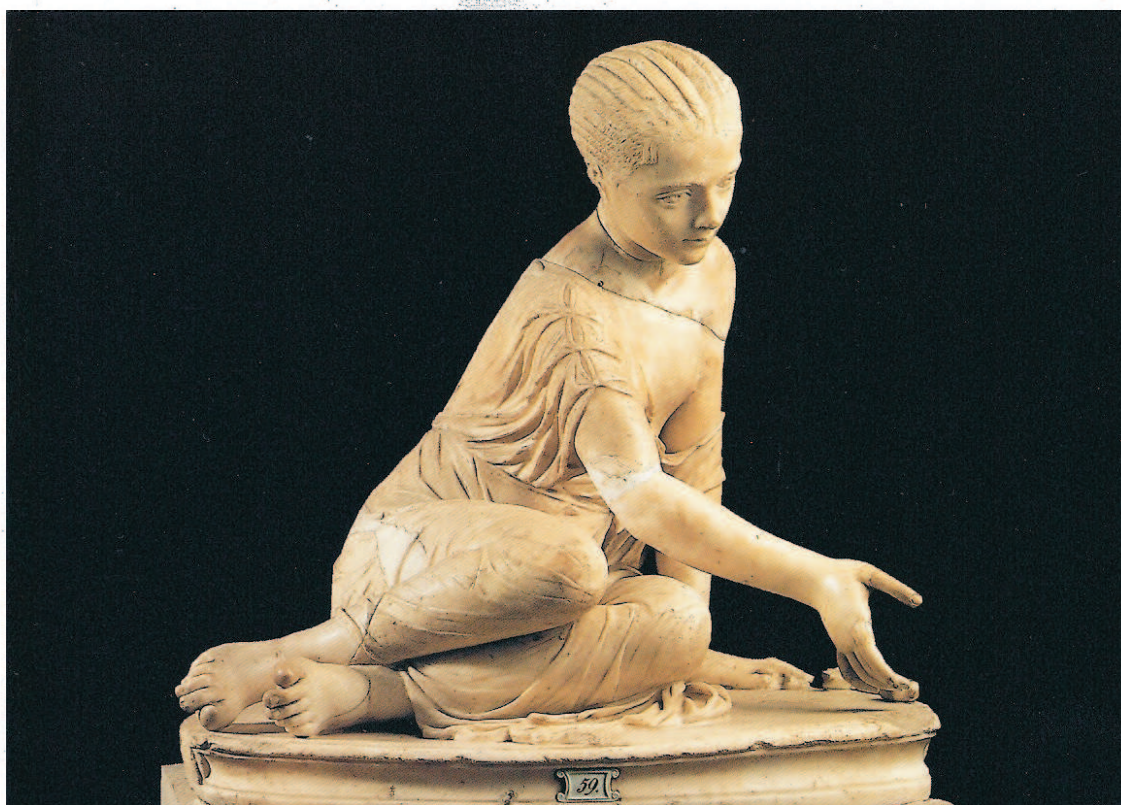


Abb.2: Knöchelspielerin. Römische Kopie einer griechischen Statue im Pergamonmuseum Berlin (Foto J. Liepe, Postkarte)



Abb.3: Knöchelspieler. Abdruck einer antiken Gemme (Sammlung Cades, Heidelberg, Foto H. Vögele)



Abb.4: »Rücken« eines Astragals vom Schaf (Foto Verfasser)