



Astragalspiele gestern und heute Teil I

Im Zusammenhang mit der neuen Begeisterung für Brett- und Tischspiele ist in den letzten Jahren auch das Interesse an den Ursprüngen, an der Früh- und Urgeschichte des Spiels gewachsen. Dr. Ulrich Schädler, Archäologe an der Universität Frankfurt, geht einem der ersten Spielgeräte nach, dem Astragal. In seinem ersten Beitrag untersucht er die Verwendung der kleinen Sprunggelenkknöchel zu Geschicklichkeitsspielen. Es folgt im nächsten *fachdienst spiel* ein Beitrag zum Einsatz der Astragale bei Würfelspielen.

Geschicklichkeitsspiele

Wer nach den Ursprüngen des Spielens beim Menschen fragt, stößt unweigerlich auf die Astragale (Abb.1 und 2). Schon im 5. Jahrtausend vor Christus wurden sie als etwas Besonderes betrachtet, wie der goldene Astragal aus Varna (Bulgarien) und Funde aus Nevali Cori (Südost-Türkei) sowie aus anderen prähistorischen Stätten zeigen. Ob sie damals schon zum Spielen verwendet wurden, läßt sich nicht sagen. Mit Sicherheit wurden sie aber im 2. Jahrtausend vor Christus als Würfel benutzt. Das bezeugen die zu einem Brettspiel gehörenden Astragale, die im Grab des ägyptischen Pharaos Tutanchamun (1345-1335v.Chr.) gefunden wurden, und ein Astragal mit Augenzahlen aus Katsamba, dem Hafen des minoischen Knossos auf Kreta. Hirtenvölkern fallen die Sprunggelenkknöchel aus den Hinterbeinen von Paarhufern beim Schlachten und Opfern von Rindern, Schafen und Ziegen geradezu automatisch in die Hände. Nahezu allen Völkern rund um das Mittelmeer als Spielgerät für Würfel- und Geschicklichkeitsspiele bekannt, war der auch Sprung- oder Würfelbein (von Fachleuten »talus«) genannte Knöchel im antiken Griechenland besonders beliebt. In ländlichen Gebieten Griechenlands, der Türkei und der islamischen Länder des vorderen Orients, aber auch in Frankreich, wird heute noch mit Astragalen gespielt. Im englischsprachigen Raum werden die sogenannten »Jacks« benutzt. Auch

in den Niederlanden war das Knöchelspiel verbreitet, wie auf Pieter Bruegels berühmtem Kinderspielbild zu sehen ist. Ob nun Knöchel, Murmeln, Steinchen, Bohnen oder andere geeignete Gegenstände benutzt werden, gespielt wird in Europa und im Nahen Osten oft nach bereits aus der Antike bekannten Spielregeln. Auf antike Tradition geht auch das Einfärben der Knöchel zurück: Im Irak etwa pflegen die Mütter die Knöchel beim Färben der Schafswolle in Rot, Grün und Schwarz mitzufärben. Und die heutzutage in vielen Spielwarengeschäften Frankreichs erhältlichen »osselets« aus Kunststoff bestehen aus einem Satz von 5 Stück, zu denen meist ein roter, der »père«, gehört (Abb.2). Übrigens gab es auch in der Antike schon künstlich hergestellte Knöchel aus Gold, Silber, Bronze, Blei, Elfenbein, Glas, Ton, Holz und anderen Materialien.

Die früheste Erwähnung des Astragalspiels bei den Griechen findet sich bei Homer. In der »Ilias« (8. Jh.v.Chr.), in der der Kampf um Troja geschildert wird, gesteht Achills bester Freund Patroklos, er habe als Kind seinen Spielkameraden aus Zorn beim Knöchelspielen getötet. Der athenische Staatsmann Alkibiades (2. Hälfte des 5. Jhs.v.Chr.) soll sich als kleiner Junge einmal vor einen Lastkarren geworfen haben, damit der Fuhrmann nicht über seinen auf die Straße gefallenen Astragal fahren konnte. Wie wertvoll die Knöchel für griechische



Kinder waren, geht auch aus einer Inschrift aus dem Heiligtum des Heilgottes Asklepios in Epidauros hervor. Einem kranken Jungen namens Euphanes erschien Asklepios im Heilschlaf und fragte ihn: „Was gibst Du mir, wenn ich Dich gesund mache?“ „10 Astragale!“ antwortete der Junge. Da mußte der Heilgott lachen, und Euphanes konnte anderntags gesund nach Hause gehen.

Offenbar übten Astragale auf griechische Kinder, sterbliche wie göttliche, einen nahezu unwiderstehlichen Reiz aus. Mit Knöcheln als Belohnung spornten Lehrer ihre Schüler zu besonders guten Leistungen in Schönschrift an, wie in einem Gedicht (Anthologia Graeca VI 308) erzählt wird. Und Eros ließ sich bei heiklen Aufträgen von seiner Mutter Aphrodite mit Astragalen libyscher Gazellen bezahlen.

Grundsätzlich wurden und werden mit Astragalen zwei Gruppen von Spielen gespielt: Geschicklichkeits-, Bewegungs- und Ratespiele einerseits sowie Würfelspiele andererseits. Es kommen aber auch Mischformen vor. Einige Geschicklichkeitsspiele, die die Knaben zu seiner Zeit im Gymnasion mit Astragalen zu spielen pflegten, erwähnt der griechische Philosoph Platon (428-349 v.Chr.) in einem seiner Dialoge. Beim »Artiasmos« (lateinisch: par - impar = gerade - ungerade), eine Art Knobelspiel zu zweit, mußte erraten werden, ob die Zahl der Astragale, die der Mitspieler vorher verdeckt in die Hand genommen hatte, gerade oder ungerade sei.

Für ein »Omilla« genanntes Spiel wurde ein Kreis auf den Boden gezeichnet, in den die Astragale hineingeworfen werden mußten. Ziel war es, bereits darin befindliche Knöchel der Mitspieler aus dem Kreis herauszuschießen. Dieses Spiel ist noch heute in der Türkei und im Nahen Osten verbreitet, so daß wir zumindest über die heutigen Spielregeln genauer Bescheid wissen. Danach beträgt der Durchmesser des Kreises, in dessen Zentrum die Mitspieler zu Beginn

des Spiels je einen Astragal auf einer Schmalseite ablegen, mindestens einen Meter. Der Ausgangspunkt wird bestimmt, indem ein Mitspieler vom Kreis aus den in einiger Entfernung hingelegten Wurfastragal des ersten Spielers mit einem gezielten Treffer noch weiter weg zu schießen versucht. Im Spiel gilt als Standort zum Werfen jeweils die Stelle, an der der geworfene Knöchel des vorigen Mitspielers liegenblieb. Wem es gelingt, einen Knöchel aus dem Kreis zu schießen, darf ihn behalten. In ähnlicher Form wird das Spiel hierzulande mit Murmeln gespielt.

»Tropa« nannte sich ein Spiel, bei dem ein Knöchel von einer bestimmten Entfernung aus in ein kleines Loch im Boden geworfen werden mußte. Möglich ist, daß Knöchel, die das Ziel verfehlten, wie beim heutigen Murmelspiel anschließend mit den Fingern in das Loch geschnickt werden durften.

Vom Vater meiner türkischen Nachbarin erfuhr ich, daß in seiner Kindheit noch folgendes Spiel mit einem großen, also wahrscheinliche einem Rinder-Astragal gespielt wurde: Um eine kleine Kuhle A im Boden wird ein Kreis von 4-5m Durchmesser gezogen. Auf dem Kreisbogen werden ebenfalls kleine Löcher angelegt, und zwar eines weniger als Mitspieler dabei sind. In einiger Entfernung vom Kreis wird eine weitere Mulde B angelegt. Jeder Mitspieler benötigt einen Stock, der unten gekrümmt oder etwas breiter sein soll, damit man ihn wie einen Hockeyschläger benutzen kann. Alle Mitspieler stecken nun ihren Stock mit dem breiten Ende in das mittlere Loch A und gehen im Kreis herum, wobei sie ihren Stock oben festhalten und ein Lied singen. Ein Spieler, der zuvor zum »Ebe« (das soviel wie »Trumpf« bedeutet) bestimmt wurde, muß irgendwann den Astragal in das Loch werfen. Darauf laufen alle Spieler zum Kreis und stecken ihren Stock in eines der Löcher, wobei natürlich ein Spieler übrigbleibt. Dieser wird dann »Ebe« und muß nun



den Astragal in die Mulde B legen und ihn mit seinem Stock von dort in die Mulde A treiben, woran ihn die Mitspieler zu hindern versuchen. Für jedes Berühren des Astragals gibt es einen Punkt. Gelingt es dem »Ebe«, seinen Stock in eines der Löcher auf dem Kreisbogen zu stecken, erhält er einen Punkt und der entsprechende Mitspieler wird »Ebe«. Dieser muß nun seinerseits versuchen, den Astragal von Mulde B aus in das Loch A zu bugsieren. Erfüllt der »Ebe« aber seine Aufgabe, erhält er die doppelte Anzahl der Mitspieler als Punkte, und das Spiel beginnt von vorn. Da das Spiel wegen der Verletzungsgefahr in der Schule verboten worden sei, ist es inzwischen nahezu unbekannt.

Das bekannteste und am meisten verbreitete Astragalenspiel ist aber das Fünfstenspiel, das von den Griechen »pentelitha« (griech.: pente = 5; lithos = der Stein) genannt wurde und auch heute noch z.B. in der Türkei »bestas« (türk.: bes = 5, tas = Stein) oder in England »fivestones« oder »fivebones« heißt. Der Name zeigt, daß das Spiel auch mit Steinchen oder anderen kleinen Objekten gespielt werden kann. Von dem griechischen Gelehrten Pollux (2. Jh.n.Chr.) ist zu erfahren, daß es bei diesem schon in der Antike hauptsächlich von Mädchen gespielten Spiel darum ging, die in die Luft geworfenen Astragale auf dem Handrücken aufzufangen. Die heruntergefallenen mußten aufgenommen werden, ohne daß die auf dem Handrücken liegenden herabfielen. Ein Marmorgemälde, das in der vom Vesuvausbruch des Jahres 79 n.Chr. verschütteten Stadt Herculaneum gefunden wurde, zeigt fünf Göttinnen, von denen die beiden im Vordergrund Pentelitha spielen. Dieses Spiel hat sich über mehr als zwei Jahrtausende unverändert erhalten. Bei einer Variante, die in der Türkei gespielt wird, müssen die Knöchel (oder Steinchen) auf dem Handrücken in die Luft geschleudert und mit derselben Hand aufgefangen werden. Dieses Spiel dürfte aber nicht das einzige gewesen sein,

das die griechischen Kinder in der Antike spielten. Darauf weisen die Varianten hin, die heute noch in weit voneinander entfernten Gegenden nach den gleichen Regeln gespielt werden, was sich am ehesten mit deren hohem Alter erklären läßt. Die Grundregel, die in Frankreich ebenso bekannt ist wie im vorderen Orient, besagt folgendes: Gespielt wird mit nur einer Hand. Ein Astragal wird auf den Boden gelegt, einer in die Hand genommen. Diesen muß man hochwerfen und, bevor man ihn wieder auffängt, den anderen mit der gleichen Hand vom Boden aufheben. So hält man am Ende beide Astragale in der Hand. Das gleiche wiederholt man mit 2, 3, zuletzt 4 Astragalen, die auf dem Boden liegen. Daraus hat sich ein Spiel mit bis zu neun Schwierigkeitsstufen entwickelt, das nicht nur im Iran und in der Türkei, sondern in ähnlicher Form in ganz Europa bekannt ist. Die ersten vier Stufen entsprechen der Grundregel: Zuerst werden die fünf Knöchel auf den Boden gewürfelt oder über den Rücken der mit den Fingerspritzen aufgestellten linken Hand auf den Boden gekullert, was Kinder im Iran »Regen« nennen. Dann wird einer in die Luft geworfen und die anderen vier nacheinander einzeln mit der gleichen Hand aufgehoben. In den folgenden Schritten wird ein Knöchel hochgeworfen, während die anderen zuerst paarweise, dann zu dreien und zuletzt alle vier Knöchel aufgenommen werden müssen. Die fünfte Stufe besteht darin, die linke Hand so auf Daumen und Mittelfinger zu stellen, daß ein Tor entsteht. Dann werden die fünf Knöchel geworfen und einer davon als Wurfstein ausgewählt (in Frankreich ist das immer der »père«). Sodann darf der Mitspieler einen Trümpfstein (türk.: »ebe«) auswählen. Nun muß der Spieler den Wurfstein hochwerfen und, bevor er ihn wieder auffängt, die anderen Knöchel nacheinander durch das Tor schubsen, wobei er für jeden Knöchel drei Versuche hat. Die liegenden Knöchel dürfen dabei nicht berührt oder bewegt werden, außer natürlich



derjenige, der gerade durch das Tor geschubst werden soll. Zuletzt muß noch der »Ebe« mit einem einzigen Versuch ins Ziel kommen. In der sechsten Stufe wird die freie Hand so auf den Boden gelegt, daß zwischen Daumen und den vier Fingern eine Höhle entsteht. Ähnlich wie in der vorigen Stufe müssen die vier Knöchel nacheinander in die Höhle geschubst werden. Sind alle drinnen, müssen sie noch, wie in der vierten Stufe, zusammen aufgenommen werden. Diese Stufe entspricht dem Spiel mit »Jacks« namens »Pigs in the Pen«. In der siebten Stufe wird die freie Hand mit gespreizten Fingern auf die Fingerspitzen gestellt, was im Iran als »Zaun« bezeichnet wird. Nun müssen die vier liegenden Knöchel nacheinander durch die vier Zwischenräume zwischen den Fingern unter die Hand geschubst und anschließend zusammen aufgenommen werden. Im achten Schritt wird die freie Hand mit gespreizten Fingern flach auf den Boden gelegt, so daß die vier Knöchel während des Fluges des Wurfastragals zwischen die Finger geschoben werden können. Die Knöchel müssen nun so festgehalten werden. Der Mitspieler darf nun »Schöpfen« oder »Greifen« ansagen. Das bedeutet, daß die vier Knöchel alle zusammen hochgeworfen und entweder in der hohlen Hand von unten »geschöpft« oder von oben »gegriffen« werden müssen. Den Unterschied zwischen »Schöpfen« und »Greifen« kennt man in Frankreich, wo diese Aufgabe »La tête de mort« heißt, nicht.

Es gibt auch Spielformen, bei denen nicht liegende Astragale aufgenommen, sondern in der Hand gehaltene abgelegt werden müssen, während der Wurfastragal in der Luft schwebt. Diese Aufgabe wird im Iran »Eier legen« genannt, die Kombination von beidem »Eier legen und wechseln«. In Frankreich werden beim »La Tourcifel« alle fünf Knöchel in die Hand genommen; vier müssen zunächst abgelegt und dann wieder aufgenommen werden, während der »père« durch die Luft fliegt.

Die Tatsache, daß viele Astragalspiele auf dem Werfen der Knöchel basieren, führt uns auf einen Aspekt, der im Zusammenhang mit dem Ursprung des Spielens und der Spiele immer wieder angesprochen und kontrovers diskutiert wird: den der Mantik, der Wahrsagung, der Zukunftsdeutung. Aus der griechischen Antike ist die Verwendung von Astragalen zu Orakelzwecken bekannt: Es gab Orakel, bei denen jedem Wurf ein bestimmter Spruch zugeordnet war. Besonders im Bereich von Heiligtümern Apolls, des Orakelgottes der Griechen, trifft man immer wieder auf Astragale: In der korythischen Grotte unweit des Apollonorakels von Delphi fanden sich über 21.000 Astragale. In die Treppenstufen des Apollontempels in Klaros (Türkei), ebenfalls Stätte eines Orakels, sind Bronzeastragale eingelassen. Und in das Heiligtum des Apollon von Didyma (Türkei) weihten die Bürger von Milet einen 93kg schweren Bronzeastragal. Im griechischen Kulturkreis steht der Astragal also im Zusammenhang mit der Mantik. In vielen Kulturen ist das Werfen von Knochen zur Erlangung von Kenntnissen über die Zukunft und Anweisungen zum Handeln verbreitete Praxis. Und vielleicht hat das Spielen mit Astragalen in solchen symbolischen Handlungen zum Zwecke der Welt- und Zukunftsdeutung seinen Ausgangspunkt. Damit sind wir bei der Frage nach den Gründen für die Bevorzugung ausgerechnet dieses Knochens, wo es doch im Skelett von Haustieren eine ganze Reihe handlicher kleiner Knochen gibt, die sich zum Werfen und Fangen ebensogut eignen würden. Im Vergleich mit jenen zeichnet sich der Astragal aber durch symbolische Bedeutungen aus, für die einerseits seine Form und andererseits seine Lage bzw. Funktion im Skelett Anlaß gegeben zu haben scheinen. Bleiben wir zunächst bei dem letzten Aspekt. Den Griechen der Zeit Homers war die Vorstellung geläufig, daß bestimmte körperliche Eigenschaften ihren Sitz in entsprechenden Körperteilen hatten.



So ist zu verstehen, daß man Achilleus, der als der schnellste Läufer unter den Menschen galt und von Homer „der Schnellfüßige“ genannt wird, vor Troja nur dadurch zur Strecke bringen konnte, daß man sein Sprunggelenk traf (die Legende von der verwundbaren Ferse ist erst später entstanden und war Homer noch nicht bekannt). Unlängst wurde erkannt, daß viele wilde Tiere in den Jagdszenen steinzeitlicher Höhlenmalereien anhand der Stellung ihrer Sprunggelenke als tote Tiere charakterisiert sind. Bis in das Paläolithikum zurück reicht demnach der Gedanke, daß die für wildlebende Rinder, Schafe, Ziegen lebenswichtigen Eigenschaften Schnelligkeit und Behendigkeit im Sprunggelenk ihren Sitz haben. Gerade sie sind es, die überwunden werden mußten, wenn die Jagd auf Büffel, Bergziegen oder Wildschafe erfolgreich sein sollte. Die gleichen Eigenschaften erschweren aber auch ihre Domestikation und Haltung. Deshalb ist es gut vorstellbar, daß für die frühen jungsteinzeitlichen Viehzüchter der Astragal die Gewandtheit der einzufangenden Tiere verkörpern konnte. Das Sammeln der Sprunggelenk-Knochen bedeutet also im übertragenen Sinne dasselbe wie etwa das

Anbinden einer Ziege an einem Hinterbein, nämlich das Hindern am Weglaufen durch Beherrschen der Fußgelenke.

So weisen die Astragale den Erfolg des Herdenbesitzers aus und damit auf die Zukunft hin, was wieder auf die Zukunftsdeutung zurückführt. Die Anzahl an Astragalen konnte nämlich als Indikator für die Größe, Gesundheit und Fruchtbarkeit des Viehbestandes und somit für die Sicherung der Lebensgrundlagen verstanden werden. Wohl deshalb konnte der Astragal später bei den Griechen ganz allgemein als Symbol für ein sorgloses und glückliches Leben gelten. Umgekehrt bewirkte derselbe Zusammenhang, daß bei den Römern der Astragal als Spielzeug eine ebenso unbedeutende Rolle spielte wie Schaf und Ziege auf dem römischen Speiseplan.

Symbolisiert der Astragal einerseits die Domestikation der einst wild lebenden Paarhufer, scheint andererseits auch seine besondere Form den Symbolwert bestimmt zu haben. Darauf werde ich im zweiten Teil zu sprechen kommen.

Ulrich Schädler

Wer weiterlesen möchte:

Zum neuzeitlichen Astragalenspiel: E. Lemke, Das Fangsteinchenspiel, in: Zeitschrift des Vereins für Volkskunde 16, 1906, S. 46ff.; G. Rohlf, Antikes Knöchelspiel im einstigen Großgriechenland, Tübingen 1963; M. Boehmer/N. Wrede, Astragalspiele in und um Warka, Baghdader Mitteilungen 16, 1985, S. 399ff. (alle mit z.T. hier nicht beschriebenen Regeln).

Zu »Jacks«: M. Weigle, Jacks and Jack Games: Follow My Fancy, Dover Publ., New York 1970 (ISBN 0-486-22081-8)

Dr. Ulrich Schädler
Wielandstr. 10
60318 Frankfurt am Main



Abb.1
Astragale vom Schaf (Foto Verfasser)

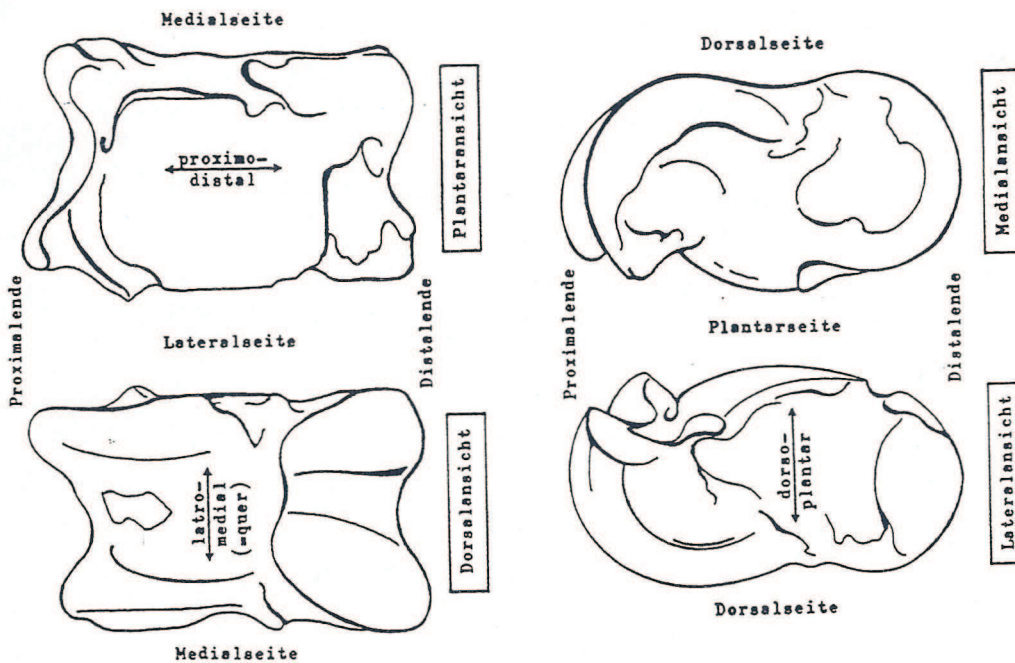


Abb.2
Skizze mit den Seiten- und Richtungsbezeichnungen (aus Bohmer/Wrede, S.402 Abb.1)



Abb.3: Handelsübliche französische Astragale (Foto Verfasser)