

ASTRAGALE

SPIELEN MIT KNOCHEN

Das Spiel mit Astragalen (aus dem Alt-Griechischen) oder Tali (aus dem Lateinischen) ist eines der ältesten Spiele und wird auch heute noch in einigen Kulturen gespielt. Die ältesten Funde stammen aus der Frühzeit (5000 v. Chr.). Man weiß nicht, ob sie damals zum Spielen genutzt wurden. Sicher ist, dass man dem ägyptischen Pharaon Tutanchamun (etwa 1345-1335 v. Chr.) Astragale als Teil eines Brettspiels mit ins Grab gelegt hat. Auch in griechischen und römischen Siedlungen und Gräbern haben archäologische Ausgrabungen viele Astragale zum Vorschein gebracht. Die Knochen sind Teil des Sprunggelenks der Hinterbeine von Paarhufern. Durch das Opfern oder Schlachten von Schafen, Ziegen und einheimischem Wild fielen diese Knochen an. Astragale galten als wertvoll und wurden auch aus anderen Materialien wie z. B. Gold, Silber, Glas, Elfenbein, Ton und Holz nachgebildet. Wegen ihrer unverwechselbaren Seiten und der fast kubischen, handlichen Form wurden sie als Spielzeug entdeckt. So gibt es einige (leider manchmal nicht vollständig) überlieferte Geschicklichkeits- und Würfelspielregeln. Nach einigen wird sogar heute noch ganz aktuell gespielt. Eine Auswahl dieser Regeln stehen auf diesem Blatt. Weitere Spielanleitungen sind kostenlos auf der Internetseite des Herstellers (www.palaeowerkstatt.de) erhältlich. Wer mit offenen Augen im Urlaub durch z. B. Frankreich, Griechenland, die Türkei und andere Länder des Vorderen Orients geht, kann dort noch Mitspielerinnen oder Mitspieler finden. Im weiteren Text werden zur einfacheren Lesbarkeit nur Spieler und Mitspieler genannt, doch natürlich sind hier auch die Spielerinnen und Mitspielerinnen gemeint.

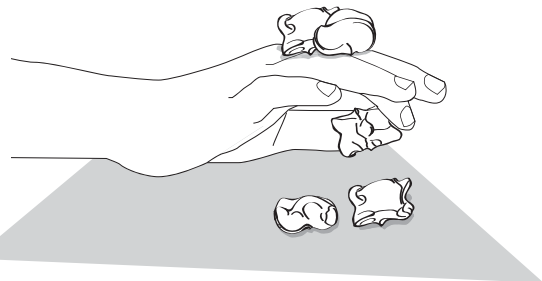
Spiele verbinden – auch heute noch.
Wir wünschen allen dabei viel Spaß.

GESCHICKLICHKEITSSPIELE

PENTELITHA – DAS FÜNFSTEINSPIEL

(griech.: pente = 5 und lithos = der Stein)
(überliefert vom griechischen Gelehrten Pollux
z. Jh. n. Chr.)

Es wird nur mit einer Hand gespielt. Fünf Astragale werden mit einer Hand hochgeworfen und mit dem Handrücken derselben Hand aufgefangen. Die Astragale, die heruntergefallen sind, werden dann mit der Hand aufgehoben, ohne dass die auf dem Handrücken liegenden Astragale herunterfallen dürfen.



ERDACHTE VARIANTE

Es wird abwechselnd gespielt. Jeder weiße Astragal zählt 5 Punkte, wenn er auf dem Handrücken landet, der rote 10 Punkte. Die Punkte gibt es jedoch nur, wenn die übrigen Astragale aufgesammelt werden konnten, ohne dass ein weiterer Astragal von der Hand rutscht. Passiert das, ist der Nächste dran. Gewonnen hat der, der zuerst 100 Punkte erreicht.

VARIANTE AUS FRANKREICH



Es wird mit einer Hand gespielt. Ein Astragal wird auf den Boden gelegt, der rote Astragal (der „père“ = Vater) in die Hand genommen. Nun wirft man diesen hoch, nimmt den vom Boden mit der Wurfhand schnell auf und fängt den „Vater“ aus der Luft, bevor er fällt. Ziel ist es, am Ende beide Astragale in derselben Hand zu halten. Genauso wird mit zwei, drei und zuletzt vier Astragalen gespielt, die auf dem Boden liegen. Eine weitere Möglichkeit ist zwei, drei und zuletzt vier Astragale in die Luft zu werfen, während man nur einen aufnehmen muss. Dies ist ein Geschicklichkeitsspiel, das Übung benötigt und den Ehrgeiz nicht nur von Kindern weckt.

BEŞTAŞ

(sprich: Beschtasch, türk.: beş = 5, taş = der Stein)

Das aktuelle Fünfsteinspiel aus der Türkei.
8 Etappen; Es wird nur mit einer Hand gespielt.

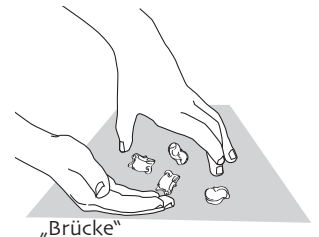
1. ETAPPE: Die fünf Astragale werden auf den Boden gewürfelt. Dann wird der rote Astragal („Vater“ genannt) in die Luft geworfen und die anderen nacheinander mit derselben Hand aufgenommen, bevor der rote Astragal wieder aufgefangen wird. Für jeden Astragal, den man aufhebt, darf der „Vater“ einmal geworfen werden.

2. ETAPPE: Der „Vater“ wird in die Luft geworfen und die anderen paarweise vom Boden aufgehoben.

3. ETAPPE: Der „Vater“ wird in die Luft geworfen, dann zuerst einer und dann drei auf einmal aufgehoben.

4. ETAPPE: Der „Vater“ wird in die Luft geworfen, alle vier auf dem Boden liegenden Knöchelchen müssen gleichzeitig aufgehoben werden.

5. ETAPPE: Die linke Hand (bei Linkshändern, die rechte Hand) wird so auf Daumen und Mittelfinger gestellt, dass eine Brücke entsteht. Dazu wird der Zeigefinger über den Mittelfinger gelegt.



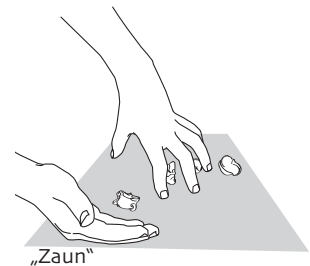
„Brücke“

Ab hier wiederholt es sich für die kommenden Etappen: Nun werden die fünf Astragale geworfen und einer davon als Wurfastragal ausgewählt. Der oder die Mitspielende wählt einen Trumpfastragal (türk.: ebe, sprich äbbä) aus, der bis zum Schluss unverändert liegen bleiben muss. Nun muss der Wurfastragal hochgeworfen und die anderen Astragale nacheinander durch die Brücke geschubst werden. Dann muss der Wurfastragal wieder aufgefangen werden. Für jeden Astragal gibt es drei Versuche. Zuletzt ist der „Ebe“ dran. Hier gilt nur ein Versuch.

6. ETAPPE: Finger und Daumen der freien Hand werden so auf den Boden gelegt, dass eine Höhle entsteht. Wie in der vorherigen Etappe müssen die Astragale in die Höhle geschubst werden. Sind alle drin, müssen sie noch wie in der vierten Etappe zusammen aufgenommen werden.

7. ETAPPE: Die freie Hand mit gespreizten Fingern auf die Fingerspitzen stellen, sodass ein Zaun entsteht. Die vier liegenden Astragale müssen jetzt nacheinander zwischen die vier Fingerzwischenräume unter die Hand geschubst werden. Anschließend müssen sie zusammen aufgenommen werden.

8. ETAPPE: Die freie Hand wird mit gespreizten Fingern auf den Boden gelegt, sodass die am Boden liegenden Astragale – während der Wurfastragal in der Luft ist – zwischen die Fingerzwischenräume geschoben werden können.



„Zaun“

Die Knöchelchen müssen nun so festgehalten werden. Der oder die Mitspielende darf nun „Schöpfen“ oder „Greifen“ sagen. Die spielende Person wirft dann alle vier Knöchelchen zusammen hoch und fängt sie dann entweder mit der hohlen Hand von unten („geschöpft“) oder von oben („gegriffen“).

RATESPIELE



ARTIASMOS

(für 2 Spieler)

Je nach Größe der Hände wird mit zwei bis fünf Astragalen gespielt.

Ein Spieler nimmt verdeckt eine bestimmte Zahl Astragale in die Hand. Nun hält er die verschlossene Hand mit den Astragalen vor den Mitspieler. Der Mitspieler muss raten wie viele Astragale in der Hand sind. Hat er es richtig erraten, ist er an der Reihe und fordert den anderen heraus.

WÜRFELSPIELE



Jeder Astragal hat vier Seiten. Jede Seite entspricht einer bestimmten Punktzahl. Schau dir die Knochen genau an. Weil das Tier zwei Hinterbeine hatte, gibt es zwei unterschiedliche Astragale, die wie gespiegelt sind. Trotzdem ist jede Seite typisch.

MEISTWURFSPIEL

(für 2 Spieler)

Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte als der oder die Mitspieler zu würfeln und dadurch den Einsatz zu gewinnen.

Die Astragale werden wie Würfel benutzt. Die Seite, die oben liegt, gibt den Wert an.

Jeder Spieler hat zehn Gegenstände, z. B. Nüsse, Steine oder wie früher üblich die Astragale selbst. Diese bilden sein Vorrat. Daraus nimmt er zu Beginn jeder Runde einen Gegenstand und legt ihn als Einsatz in die Mitte. Der Jüngste beginnt.

Er würfelt und merkt sich den Wert (beim Spiel mit zwei Astragalen werden die Punkte zusammengezählt), dann ist der andere Mitspieler an der Reihe. Wer den höchsten Wert hat, darf den Einsatz behalten. Dann beginnt die neue Runde. Wenn ein Spieler seinen ganzen Vorrat verspielt hat, hat er verloren. Das Spiel ist beendet.

Bei dem Spiel mit zwei Astragalen gibt es eine Sonderregel nach einem überlieferten Sprichwort:

Die Kombination „Hund“ und „Chios“ zählt nur eins und nicht sieben. Damit ist es der schlechteste Wurf, aber auch der statistisch seltenste.

SPIELREGEL DES KAISER AUGUSTUS

(für 2 - 4 Spieler)


Es wird mit vier Astragalen gespielt. Ziel des Spiels ist es, durch den Venus-Wurf den Einsatz zu gewinnen.

Die Würfelkombination „Hund“ (Wert 1), Rücken (Wert 3), Bauch (Wert 4) und „Chios“ (Wert 6), also 1-3-4-6 heißt Venus-Wurf.

Die Astragale werden wie Würfel benutzt. Die Seite, die oben liegt, gibt den Wert an. Jeder Spieler hat 10 Gegenstände, z. B. Nüsse, Steine, etc. oder wie früher üblich die Astragale selbst. Diese bilden seinen Vorrat.

Es wird abwechselnd gewürfelt, der jüngste Spieler beginnt. Für jeden gewürfelten „Hund“ oder „Chios“ muss der Spieler einen Gegenstand seines Vorrats in die Mitte legen. Dort wird solange gesammelt bis ein Mitspieler den Venus-Wurf würfelt. Dieser darf sich dann alle Gegenstände aus der Mitte als Gewinn dieser Runde nehmen. Dann wird wieder neu in der Mitte gesammelt, bis der Nächste den Venus-Wurf würfelt.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Mitspieler keinen Vorrat mehr hat. Gewonnen hat der Mitspieler mit dem größten Vorrat.

 <p>Die geschwungene, schmale Seite heisst „Hund“. Sie zählt 1 Punkte.</p>	 <p>Die nach innen gewölbte, breite Seite heisst „Rücken“. Sie zählt 3 Punkte.</p>
 <p>Die nach außen gewölbte, breite Seite heisst „Bauch“. Sie zählt 4 Punkte.</p>	 <p>Die flache, schmale Seite heisst „Chios“. Sie zählt 6 Punkte.</p>

PLEISTOBOLINDA

(Variante aus Griechenland für 2 Spieler)

Die Astragale werden wie Würfel benutzt. Die Seite, die oben liegt, gibt den Wert an. Jeder Spieler hat 10 Gegenstände, z. B. Nüsse, Steine oder wie früher üblich die Astragale selbst. Diese bilden seinen Vorrat.

Jeder Spieler spielt mit zwei Astragalen. Der jüngste Spieler fängt an. Jeder Spieler hat zwei Würfe.

Zunächst wird ein Astragal geworfen, dann der Zweite.

Zeigt der erste Astragal einen schlechten Wert, kann der Zweite so auf ihn geworfen werden, sodass er sich dreht.

Wer die höhere Punktzahl am Ende hat, gewinnt und bekommt einen Gegenstand des Mitspielers aus dessen Vorrat. Aber Vorsicht: Zeigt der erste Astragal „Chios“ (6 Punkte) und man würfelt dann den „Hund“ (1 Punkt), zählt der ganze Wurf nichts.

SELBST ERDACHTE SONDERREGEL

(für 3 - 4 Spieler)

Es wird mit zwei Astragalen gespielt. Gespielt wird wie bei der griechischen Variante reihum. Der Spieler mit dem höchsten Wert bekommt von den Mitspielern, die einen geringeren Wert haben, je einen Gegenstand aus dem Vorrat. Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler den höchsten Wert würfeln. Dann müssen sie je einen Gegenstand an den mit den niedrigsten Wert abgeben. Haben bei vier Spielern zwei den höchsten und zwei den gleichen niedrigen Wert entsteht eine Pattsituation und die Runde ist ungültig.

Diese Spielanleitung wurde fachlich unterstützt von Marianne Hilke (Landschaftsverband Rheinland, Archäologischer Park Xanten) und Ulrich Schädler (Schweizerisches Spielmuseum, La Tour-de-Peilz).

Henssen Palaeowerkstatt
Friedenstr. 174, D-47574 Goch
www.palaeowerkstatt.de

(D) Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren. Kann verschluckbare Kleinteile enthalten. Bitte Herstelleradresse für Rückfragen notieren.

(GB) **WARNING:** CHOKING HAZARD – small parts.

(USA) Not for children under 3 years.

Please retain the packaging for communication purposes!

(F) Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans en raison de la présence éventuelle des petits éléments facilement avalables. Recopier l'adresse ou garder cet emballage.

(NL) Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar I.V.M. kleine onderdelen „Inslukgevaar“. Adres bewaren.

Modell- und Farbabweichungen vorbehalten - Colours and designs subjects to change - Sous réserve de changement de modèles et couleurs