

Ludus XII scriptorum – das 12-Augen-Spiel

Ein Spiel für 2 Personen

Spielmaterial: je 15 Spielsteine für jeden Spieler (schwarz und weiß), 2 Würfel, ein Spielbrett.
Das Spielbrett besteht aus drei parallelen Reihen zu 12 Häusern. Trennsymbole teilen die Reihen in Felder von jeweils sechs Häusern auf. Die 12 Häuser in der mittleren Reihe sind mit A bezeichnet, die sechs Häuser im 1. Feld mit B, die Häuser im 2. Feld mit C, die Häuser im 3. Feld mit D und die Häuser im 4. Feld mit E. Daraus ergibt sich die Zugrichtung der Spielsteine.

2. Feld							1. Feld					
C	C	C	C	C	C		B	B	B	B	B	B
o	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
A1	A2	A3	A4	A5	A6		A7	A8	A9	A10	A11	A12
o	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
D	D	D	D	D	D		E6	E5	E4	E3	E2	E1
3. Feld							4. Feld					

Spielaufbau

Auf dem Bildschirm sehen Sie das Spielbrett in Draufsicht. Rechts liegen die 15 weißen Spielsteine für Sie bereit. Ihr Gegenspieler oder der Computer spielt mit den 15 schwarzen Spielsteinen. Durch Anklicken mit dem Mauszeiger können Sie einen Stein auswählen und auf das entsprechende Haus ziehen (*drag & drop*). Auch die beiden Würfel werden durch Anklicken mit dem Mauszeiger geworfen. Auf dem Bildschirm werden sowohl die erreichbaren Häuser als auch die spielbaren Würfel angezeigt.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit seinen 15 Steinen die 36 Häuser des Spielbretts zu durchlaufen (von A1 über B, C, D nach E). Es gewinnt, wer als erster alle 15 eigenen Steine aus dem Spielbrett entfernt, indem er sie zunächst im letzten Feld (Häuser E1 bis E6) versammelt und dann von dort abträgt.

Spielverlauf

Wie auf dem Bildschirm zu sehen, befinden sich die Spielsteine zu Spielbeginn außerhalb des Spielbrettes. Der Spieler mit den weißen Steinen, also Sie!, beginnt die Partie. Anschließend hat jeder Spieler abwechselnd einen Zug.

Zunächst müssen beide Spieler alle ihre 15 Steine in die mittlere Reihe (Häuser A1 bis A12) einspielen. Erst dann können sie in das B-Feld weiterziehen. Die Spielsteine können also nur in eine Richtung bewegt werden, nämlich gegen den Uhrzeigersinn. Solange noch nicht alle 15 Steine im Spiel sind, muss in einem Zug mindestens 1 Stein eingespielt werden. Man darf also beide Würfel für ein und denselben Stein verwenden und nur einen Stein einspielen. Ist das Einspielen nicht möglich, weil die entsprechenden Felder vom Gegenspieler besetzt sind, verfällt der Wurf.

Wer am Zug ist, würfelt mit den beiden Würfeln, indem er sie mithilfe des Mauszeigers anklickt. Dem Ergebnis der Würfel entsprechend, zieht er einen oder zwei seiner Steine. Dazu klickt man

einen ausgewählten Stein an und zieht ihn auf das ausgewählte Haus. Dann ist der Gegenspieler am Zug.

Es gelten folgende Regeln für das Ziehen:

1. Die gewürfelten Augenzahlen können von einem einzigen Stein gezogen werden, aber auch auf zwei verschiedene Steine verteilt werden. Beispiel: Nach dem Wurf 2+5 kann entweder ein Stein insgesamt 7 Häuser vorrücken oder ein Stein rückt nur 2 Häuser weit und ein anderer 5. Welcher Stein zuerst gezogen wird, bleibt dem Spieler überlassen.
2. Die gewürfelten Zahlen müssen einzeln gezogen werden. Augenzahlen dürfen nicht addiert werden. Wenn ein Stein zweimal ziehen soll, muss er jede Zahl einzeln ziehen, im Beispiel also erst die 2, dann die 5 oder umgekehrt (aber nicht einfach 7). Wenn eine oder mehrere Zahlen nicht regelgerecht gezogen werden können, verfallen sie.
3. Pasch: Bei einem Pasch (= zwei gleiche Zahlen) werden die Augenzahlen zweimal gespielt, z.B. ein Viererpasch (4+4) ergibt 4+4+4+4.
4. In einem Haus dürfen beliebig viele Steine einer Farbe stehen.
5. Ein Spielstein kann nur auf ein Haus vorrücken, auf dem entweder *keine* Steine, beliebig viele *eigene* Steine oder *ein* einzelner Stein des Gegners («Blot») stehen. Im letzten Fall wird der Stein des Gegners geschlagen. Zwei gleichfarbige Steine in einem Haus sind vor dem Geschlagen werden geschützt und blockieren das Haus für den Gegenspieler.
6. Einspielen geschlagener Steine: Ein geschlagener Stein wird auf den Kreis in der Mitte des Spielbretts gestellt. Er muss erst wieder von Haus A1 angefangen eingespielt werden, bevor andere Steine gezogen werden dürfen. Kann der Stein nicht eingespielt werden, weil die vom Würfelwurf angezeigten Häuser besetzt sind, verfällt der Zug.

Für das Abtragen der Steine gelten folgende Regeln:

Sobald ein Spieler alle eigenen Steine im letzten Feld (Häuser E6 bis E1, auf dem Bildschirm unten rechts) versammelt hat, kann er beginnen, diese abzutragen, d.h. vom Spielbrett zu entfernen. Der Spieler darf jeweils einen Stein von dem Haus entfernen, das einer gewürfelten Augenzahl entspricht. Beispiel: Nach dem Wurf 4+2 kann ein Stein von Haus E4 (viertletzte Haus bzw. 4. Haus vom Spielbrettrand aus gezählt) und einer von Haus E2 (vorletzte Haus bzw. 2. Haus vom Spielbrettrand aus gezählt) vom Brett gezogen werden. Die entfernten Steine erscheinen neben dem Spielbrett. Alternativ kann ein Stein auch im Feld vorrücken, ohne entfernt zu werden.

Befindet sich in einem der gewürfelten Augenzahl entsprechenden Haus kein Stein und sind gleichzeitig keine Steine mehr in höheren Häusern vorhanden, so kann vom nächstniedrigen besetzten Haus abgetragen werden. Beispiel: Es wurde u.a. eine 4 gewürfelt, aber es befindet sich kein Stein im viertletzte Haus (Haus E4). Befinden sich aber noch Steine auf E5 oder E6, so rückt ein Stein von dort vier Häuser vor. Befinden sich jedoch auch auf E5 und E6 keine Steine, kann mit der 4 ein Stein von Haus E3 (drittletzte Haus) abgetragen werden. Ist auch dieses nicht besetzt, kann ein Stein vom vorletzten Haus E2 abgetragen werden usw.

Wird in der Phase des Abtragens ein Stein des abtragenden Spielers geschlagen, darf er seine Steine solange nicht weiter abtragen, bis der geschlagene Stein wieder eingespielt wurde und das letzte Feld erreicht hat.

Spielende

Wer zuerst alle seine 15 Steine vom Spielbrett gezogen hat, gewinnt.

Zu unserer Rekonstruktion der Spielregeln

Grundlage für unsere Spielregel ist zunächst ein Spielbrett, das in der römischen Hafenstadt Ostia gefunden wurde (CIL XIV 5317). Die Häuser sind mit Buchstaben des Alphabets markiert, die offenbar die Spielrichtung anzeigen. Die 12 Häuser in der mittleren, mit A bezeichneten Reihe haben anscheinend eine etwas andere Funktion als die je 6 Häuser der äußeren Felder B, C, D und E. Andere Quellen machen deutlich, dass diese Art Spielbretter für ein Spiel aus der Backgammon-Familie verwendet wurden. Als Name des Spiels wird in römischen Quellen „Duodecim scripta“ oder „Ludus duodecim scriptorum“ angegeben, was so viel wie «12-Augen-Spiel» heißt, weil mit «scripta» die Punkte auf den Würfeln gemeint sind. Daraus lässt sich folgern, dass das Spiel mit zwei sechsseitigen Würfeln gespielt wurde.

In späterer Zeit wurde das Spiel offensichtlich beschleunigt, indem man mit drei Würfeln spielte und auf die dritte Häuserreihe verzichtete (siehe „Zeno’s Tavli“).

Zum Weiterlesen

- Ulrich Schädler, XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of "Backgammon", in: Alexander J. de Voogt (Hrsg.), *New Approaches to Board Games Research*, Leiden 1995, S. 73-98.
- Ulrich Schädler, Du 36 cases au backgammon, in: Isabelle Bardiès-Fronty, Anne-Elisabeth Dunn-Vaturi (Hrsg.), *Art du jeu, jeu dans l'art*, Paris 2012, p. 146-149.
- Ulrich 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, p. 31-41.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.