
Brett- und Würfelspiele waren in der Antike ein beliebter Zeitvertreib für Kinder und Erwachsene aller Gesellschaftsschichten. Anschaulich schildern uns Quellen des 1. Jahrhunderts n. Chr. Spiel und Spieler: Pointiert-spöttisch berichtet der römische Schriftsteller Sueton von der Spieleleidenschaft des Kaisers Claudius, der mit großer Kenntnis der Materie gar eine Anleitung zum Glücksspiel verfaßt haben soll (De vita Caesarum V, Claudius 33), was auch von dem Philosophen Seneca bestätigt wird (Divi Claudii Apocolocyntosis 12,3 v. 26 f.). Auch Petrons Held, der reiche Müßiggänger Trimalchio, frönt dem Spiel, freilich mit besonders kostbarer Ausstattung: Wenn gewöhnlich mit Spielsteinen aus Bein, Glas oder Ton gespielt wurde, benutzte Trimalchio statt dessen Gold- und Silbermünzen (Cena Trimalchionis 33,2). Schließlich wundert sich Tacitus über die germanische Eigenheit, sich besonders leidenschaftlich dem Glücksspiel hinzugeben (Germania 24).

Auf den treverischen Grabdenkmälern des 2. Jahrhunderts finden sich zuweilen Darstellungen von Spielszenen, die wie der Blick in das Speisezimmer, in die Schulstube, in das Frisierzimmer der Dame des Hauses oder die Darstellung des von der Jagd heimkehrenden Hausherrn einen Eindruck vom Familienleben und der „Freizeitbeschäftigung“ der Grabmalbesitzer bieten. Aus Trier stammt ein kleines Relief aus der Attika-Zone eines Grabdenkmals, das zwei Männer beim Brettspiel zeigt. Auf den Knien halten sie eine mit Spielsteinen belegte Tafel, der rechts sitzende Spieler hat die rechte Hand gestikulierend erhoben; ein dritter Mann kommt von links zu der Szene hinzu; seine gespreizten Finger mögen Erstaunen andeuten; denkbar wäre auch, daß er den Spielern mittels der Finger den Punktstand nachrechnet.

Während vor allem die als Verbrauchs- und Massenware hergestellten Spielsteine in großer Zahl überliefert sind, sind Funde von Spielbrettern selten. Aus Trier stammen drei römische Spieltafeln, die der Anordnung des Spielplans zufolge zum selben Brettspiel gehörten. Eine vollständig erhaltene Tafel stammt aus dem Bereich von St. Matthias, dem südlichen Gräberfeld Triers, wo sie 1888 gefunden wurde; sie befindet sich heute im Besitz der Abtei St. Matthias. Die Tafel bietet das schöne Beispiel der ‚Zweckentfremdung‘ einer solchen Platte. Die ältere Seite trägt eine dreizeilige Inschrift [Abb. 1]:

VIRTUS IMPERI / HOSTES VINCTI / LVDANT ROMANI

„Die Kraft des Reiches / Die Feinde sind gebunden / Spielen mögen die Römer“.



1
Trier, St. Matthias.
Vollständig erhaltene Spieltafel.
M. 1:5.

Auf der Rückseite ist die frühchristliche Grabinschrift für Memorius aufgetragen, die vor die Mitte des 4. Jahrhunderts datiert werden kann; der Text der Spieltafel auf der Vorderseite muß folglich älter sein. Sie stammt wohl vom Ende des 3. oder aus den ersten Jahrzehnten des 4. Jahrhunderts.

Das Fragment einer weiteren Spieltafel wurde bereits 1871 auf dem linken Moselufer im Bereich des Palliener Gräberfeldes gefunden und wird im Rheinischen Landesmuseum Trier aufbewahrt (Inv. G 120). Die nicht sicher zu ergänzende Aufschrift lautet [Abb. 2]:

[.....] [.....] / [.....] VDERE [.] / [.....] O LOCVM

Am linken Rand neben Zeile zwei ist ein doppelt gezogener Kreisabschnitt zu sehen.



2
Trier, Pallien.
Fragment einer Spieltafel.
M. 1:5.



3
Trier, St. Paulin.
Fragment einer Spieltafel mit
zeichnerischer Rekonstruktion.
M. 1:6.

Das Fragment einer dritten Spieltafel, dessen Ergänzung und Deutung an dieser Stelle versucht werden soll, wurde 1878 in Trier auf dem Gelände vor der Kirche St. Paulin bei „Restaurationsarbeiten“ gefunden [Abb. 3]. Nachdem das Fragment zunächst im Pfarrhaus von St. Paulin aufbewahrt wurde, befindet es sich seit 1953 als Depositum der Kirchengemeinde St. Paulin im Bischöflichen Dom- und Diözesanmuseum Trier (Inv. E 210 dep.).

Das Material der Inschrift ist ein weißer, feinkörniger, von grauen Adern durchzogener Marmor. Das Fragment hat eine Breite von 42,5 cm, eine Höhe von 39 cm und eine Dicke von 3 cm. Die Buchstabenhöhe beträgt 4,5 cm. Die Tafel ist an der rechten Seite und oben gebrochen, die originalen Kanten sind links (senkrecht) und unten (nach hinten abgeschrägt) erhalten. Nach dem Wort LVDERE in Zeile 1 ist ein 0,8 cm eingetiefter Kreisabschnitt erhalten, der etwa ein Drittel des gesamten Kreises darstellt. Der Durchmesser des Vollkreises kann mit 12 cm abgegeben werden. Vorderseite und Rückseite der Platte sind glatt, stellenweise poliert. Auffallend ist, daß der gesamte Bereich von Zeile 2 exakt zwischen Ober- und Unterkante der Buchstaben aufgeraut ist, weswegen diese Partie flauer wirkt als die Buchstaben in Zeile 1. Durch das Tilgen und erneute Überschreiben der Zeile mag der Steinmetz hier einen Schreibfehler korrigiert haben.

Die Lesung des fragmentarischen Textes bereitet keine Schwierigkeiten:

[.....] [.....] / LUDERE [.....] / ET DARE [.....]
„[.....] [.....] / spielen [.....] / und geben [.....].“

Franz Xaver Kraus, dem die Erstpublikation des Inschriftfragmentes zu verdanken ist, erkannte bereits, daß es sich bei dem Stück um eine Spieltafel gehandelt haben muß. Diese überzeugende Deutung ist zu Recht in allen späteren Bearbeitungen des Steins beibehalten worden.

Aus dem ganzen Römischen Reich sind etwa 200 Spieltafeln bekannt, die den exakt selben Aufbau zeigen wie die drei Trierer Tafeln. In der Regel sind die Spielbretter eher mäßig groß; auf ihnen sind drei Zeilen zu sechs Wortgruppen mit insgesamt 36 Buchstaben zu lesen, die durch Zeichen (Kreise, Halbkreise, geschwungene Linien, Sterne, Efeublätter) in der Mitte der Zeilen in zwei Kolumnen geteilt sind. So entstehen sechs Halbzeilen mit je sechs Buchstaben. Die ganz unterschiedlich aufwendige Gestaltung der Spieltafeln läßt die Beliebtheit dieses Brettspiels in allen Bevölkerungsschichten erkennen.

Je sechs Buchstaben bilden Worte oder Wortgruppen; zusammenhängend entstehen ein oder mehrere Sätze, die bisweilen ein Versmaß (oft Hexameter) haben. Die spätantike literarische Gattung der Monosticha wird mit einem Brettspiel in Verbindung gebracht: Die zwölf Monosticha der (ansonsten unbekannt) *duodecim sapientes* (oder *poetae scholastici*) sind Hexameter, die 36 Buchstaben in sechs Wörtern à sechs Buchstaben zusammenfügen. Sie sollen zur Beschriftung von Spieltafeln verwendet worden sein. Es ist jedoch bislang kein Vers dieser „gelehrten Dichter“ auf einer Spieltafel belegt.

Inhaltlich beziehen sich die Sätze auf den Tafeln auf Spiel und Spielerfolg, sie ermahnen die Spieler zur Konzentration oder wünschen den Sieg. Neben dem direkten Bezug auf das Brettspiel finden sich häufig Aufschriften mit Bezügen zu den Spielen im Circus.

Zwei Beispiele verdeutlichen die Spannweite der auf den Spieltafeln notierten Texte. Aus Rom stammt ein Vers, der kurz und treffend die Stimmung im Circus aus Anlaß eines großen Wagenrennens beschreibt:

CIRCUS PLENUS / CLAMOR MAGNUS / EUGENI VINCAS

„Der Circus ist voll / der Jubel ist groß / Eugenius, siege“.

So wie der *clamor magnus*, die begeisterten Rufe der Zuschauer, den Rennfahrer Eugenius anfeuern, soll auch der Brettspieler durch den Vers zu konzentriertem und einsatzfreudigem Spiel animiert werden. Weit weniger ernsthaft und wichtig wird das Brettspiel in folgendem Vers auf einer Spieltafel genommen, der die Speisenfolge einer luxuriösen Abendmahlzeit nennt:

ABEMUS INCENA / PULLUM PISCEM / PERNAM PAONEM

„Wir haben zum Abendessen / Hühnchen, Fisch / Schinken und Pfau“.

C	C	C	C	C	C	○	B	B	B	B	B	B
A	A	A	A	A	A	○	A	A	A	A	A	A
D	D	D	D	D	D	○	E	E	E	E	E	E

4

Schema des *ludus duodecim scripta* nach der Spieltafel aus Ostia.

Nicht völlig sicher ist der antike Name des Spiels zu erschließen. Hans Lamer plädiert für den neutralen Namen „36-Felder-Spiel“ und möchte dieses Brettspiel von dem aus der antiken Literatur bekannten *ludus duodecim scripta* (oder *scriptorum*) streng scheiden. Widerspruch erfuhr diese übervorsichtig argumentierende Deutung durch eine Untersuchung von Roland G. Austin, der zu dem Schluß gelangt, daß die zahlreichen Tafeln, auf denen sechs Wörter zu sechs Buchstaben, getrennt durch eine senkrechte Ornamentzeile, erscheinen, den Spielplan für den *ludus duodecim scripta* darstellen; diese Zuweisung Austins wird in der Forschung allgemein akzeptiert.

Aufgrund der Beobachtung, daß eine große Anzahl von Spieltafeln für den *ludus duodecim scripta* in ihren Texten auf den Circus Bezug nehmen, lassen sich manche Praktiken der Rennbahn einleuchtend auf den Spielplan übertragen, wodurch sich ein bestimmter Spielablauf ergibt. Diese Rekonstruktion des Spielverlaufs stützt sich wesentlich auf die Interpretation einer in Ostia gefundenen Spieltafel, die anstelle von sechs Wörtern mit jeweils sechs Buchstaben nur Buchstabengruppen im Umfang von sechs Buchstaben aufweist. Die in alphabetischer Reihenfolge verwendeten Buchstaben [Abb. 4] legen durch ihre Anordnung auf dem Spielplan die Richtung des Ziehens von A nach E und damit die Linksläufigkeit des Spielverlaufs fast zwingend nahe: Beide Spieler saßen an derselben Breitseite des Spielbrettes; jeder hatte zwölf Spielsteine zu bewegen, es wurde mit zwei Würfeln gespielt. Mit den Spielsteinen wurde zunächst die Mittellinie durchlaufen. Das Spiel wurde dann „linksläufig“ weitergeführt, was bedeutet, daß die Steine zunächst in die obere, dann in die untere Zeile geführt worden sind. Mit dieser „Linksläufigkeit“ ergibt sich eine unverkennbare Parallele zum Wagenrennen. Das Spiel verlangt strategisches Geschick beim Ziehen der Steine; bei einer schwierigeren Variante wurde mit drei Würfeln und 15 Steinen pro Spieler gespielt.

Die beträchtliche Größe des Fragmentes aus St. Paulin und der hinlänglich bekannte Aufbau vergleichbarer Tafeln ermöglichen genauere Angaben über die ursprünglichen Ausmaße der Tafel: Es läßt sich eine Breite der Tafel von 90 cm rekonstruieren, die Höhe der Tafel hat 59 cm betragen. Die beiden anderen Trierer Spieltafeln hatten ebenfalls imposante Ausmaße: Das in Pallien gefundene Stück ist auf eine Breite von etwa 85 cm sowie auf eine Höhe von etwa 50 cm zu ergänzen. Das vollständig erhaltene Stück aus St. Matthias ist mit einer Größe von 70 x 40 cm nur wenig kleiner. In der Regel sind Spieltafeln für den *ludus duodecim scripta* weniger als halb so groß (etwa 35 x 20 cm). Die drei Trierer Spieltafeln, deren größte das Stück aus St. Paulin mit 90 x 59 cm war, können also keine tragbaren Spielbretter gewesen sein, wie man es von den kleineren Exemplaren dieser Gattung annehmen darf. Anders als die kleinen Spieltafeln werden die Spieler die großen und entsprechend schweren Marmorplatten nicht auf den Knien zwischen sich gehalten haben; diese Tafeln waren sicher die Platten von Spieltischen, auf deren Oberseite der Spielplan geschlagen war.

Eine Ergänzung des Textes auf der Tafel aus St. Paulin ist nicht möglich. Wiewohl die Texte von Spieltafeln in großer Zahl überliefert und inhaltlich sehr gleichförmig sind, variieren sie doch in ihrer Wortwahl erheblich. Über die von Felix Hettner vorgeschlagene Ergänzung von Zeile zwei zu LUDERE NESCIIS – „*du kannst nicht spielen*“ oder LUDERE INCIPE – „*beginne zu spielen*“ oder LUDERE SUADET – „*es reizt zu spielen*“ kommt man nicht hinaus.

Zeitlich sind die Inschriften der Spieltafeln im allgemeinen nur grob einzuordnen: Sie werden im Zeitraum vom 2. bis zum 5. Jahrhundert entstanden sein. Die Spieltafel aus St. Paulin läßt sich anhand paläographischer Kriterien jedoch genauer datieren: Ihre Buchstaben sind sorgfältig geschlagen und eingetieft. Auffallend ist das L der Zeile 1 mit seiner hochgezogenen geschwungenen Querhaste. In Trier tauchen diese ‚manieristischen‘ Buchstabenformen auf Grabinschriften des 4. Jahrhunderts auf.

Die zunächst erstaunliche Anwesenheit einer Spieltafel auf einem Gräberfeld läßt sich mit folgender Beobachtung erklären: Die Buchstabenformen des Stückes aus St. Paulin gehören zum Fundus einer Werkstatt, die auch frühchristliche Grabinschriften herstellte. Vielleicht hat sich kein Käufer für die große und kostbare Tafel gefunden, deren Schönheit durch die Korrektur in der letzten Zeile deutlich beeinträchtigt war. Als ‚Auschußware‘ sollte die Spieltafel aus St. Paulin einer Zweitverwendung zugeführt werden, indem man ihre Rückseite so, wie es bei dem Stück in St. Matthias geschehen ist, für die Anbringung einer Grabinschrift verwenden wollte. Das Fragment der Platte eines Spieltisches aus St. Paulin zeigt, daß die Steinmetzbetriebe Triers, die auf den großen Gräberfeldern der Stadt angesiedelt waren, „kundenorientiert“ arbeiteten, indem sie für die Lebenden die Spieltafeln und für die Toten die Grabinschriften herstellten.

Literatur

R. G. Austin; Roman board games II. Greece and Rome 11, 1935, 76-82. – M. Baltzer, Die Alltagsdarstellungen der treverischen Grabdenkmäler. Trierer Zeitschrift 46, 1983, 7-151. – H. Blümner, Die römischen Privataltertümer. Handbuch der klassischen Altertumswissenschaft 4,2³(München 1911). – O. A. W. Dilke, The ‚circus plenus‘ gaming board and its background: ludis, ludi and patronage. The Antiquaries Journal 76, 1996, 231-234. – A. Ferrua, Antichità cristiane: Tavole da giuoco. La civiltà cattolica 98, 1947, 134-142. – A. Ferrua, Tavole lusorie epigrafiche. Sussidi allo studio delle antichità cristiane 14 (Città del Vaticano 2001). – M. Fittà, Spiele und Spielzeug in der Antike (Stuttgart 1998). – Th. K. Kempf/ W. Reusch (Hrsg.), Frühchristliche Zeugnisse im Einzugsbereich von Rhein und Mosel (Trier 1965) 232 Nr. 33. – N. Gauthier, Recueil des inscriptions chrétiennes de la Gaule I: Première Belgique (Paris 1975) 5; 39. – F. Hettner, Die römischen Steindenkmäler des Provinzialmuseums zu Trier (Trier 1893) 335; 647; 648. – M. Ihm, Römische Spieltafeln. In: Bonner Studien. Aufsätze aus der Altertumswissenschaft, Reinhard Kekulé gewidmet von seinen Schülern (Berlin 1890) 223-239. – M. Ihm, Delle tavole lusorie romane. Mitteilungen des Kaiserlich Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung 6, 1891, 208-220. – F. X. Kraus, Die altchristlichen Inschriften der Rheinlande 1 (Freiburg 1890) 118; 191,9; 210. – H. Lamer in: Pauly's Real-Encyclopädie der Klassischen Altertumswissenschaft XIII 2 (Stuttgart 1927) 1900-2029 s.v. lusoria tabula. – J. Marquardt, Das Privatleben der Römer. Handbuch der römischen Altertümer 7²(Leipzig 1886) 854-861. – S. Mendner in: Reallexikon für Antike und Christentum 10 (Stuttgart 1978) 883-884 s. v. Gesellschaftsspiele. – J. A. Murray, A history of board-games other than chess (Oxford 1952). – A. Rieche, Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele (Stuttgart 1984). – A. Riese (Hrsg.), Carmina in codicibus scripta. Anthologia Latina sive poesis Latinae supplementum 1 (Leipzig 1895) 495-506 (Monosticha). – L. Schwinden in: Die Römer an Mosel und Saar (Mainz 1983) 260-261 Kat.-Nr. 219 Spieltafel. – P. Steiner, Römisches Brettspiel und Spielgerät aus Trier. Saalburg-Jahrbuch 9, 1939, 34-45. – J. Väterlein, Roma ludens. Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom. Heuremata 5 (Amsterdam 1976).

Abbildungsnachweis

Abb. 1-2 Th. Zühmer, RLM Trier, Dia.

Abb. 3 R. Schneider, Bischöfliches Dom- und Diözesanmuseum Trier, Foto 97.2.2 / M. Diederich, Trier, Zeichnung.

Abb. 4 Hanno Merten, Trier.