

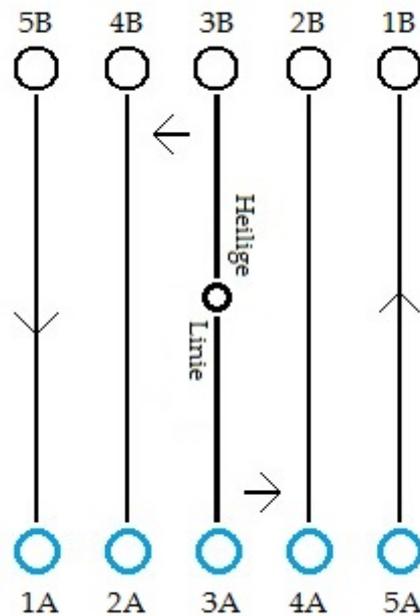
Pente grammai

Das Fünf-Linien-Spiel: Wettlaufspiel

Ein Spiel für 2 Personen.

Spielmaterial: je 5 Spielsteine für jeden Spieler, 1 Würfel für beide Spieler, ein Spielbrett.

Das Spielbrett besteht aus 5 parallelen Linien. Die mittlere Linie (3A-3B) ist die «Heilige Linie». Ein kleiner Kreis in der Mitte der «Heiligen Linie» teilt diese in zwei Hälften. An den beiden Enden jeder Linie zeigt ein Kreis den Platz für einen Spielstein an. Die Spielsteine rücken von einem solchen Punkt zum nächsten, gegen den Uhrzeigersinn.



Spiel Aufbau

Auf dem Bildschirm sehen Sie das Spielbrett in Draufsicht. Links unten liegen die fünf blauen Spielsteine für Sie bereit. Rechts oben liegen die fünf weißen Spielsteine für Ihren Gegenspieler oder den Computer. Links neben dem Spielbrett liegt der Würfel. Sie spielen Ihre Spielsteine in der unteren Reihe (1A – 5A) gegen den Uhrzeigersinn, d.h. von links nach rechts, ein, Ihr Gegenspieler in der oberen Reihe (1B – 5B) von rechts nach links.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, alle seine 5 Steine auf der «Heiligen Linie» zu platzieren, und zwar auf der gegenüberliegenden Seite. Das heißt, Spieler A auf Seite B und Spieler B auf Seite A. Wem dies als erstem gelingt, gewinnt die Partie.

Spielverlauf

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

Wer am Zug ist, würfelt, indem er den Würfel mithilfe des Cursors anklickt. Dem Ergebnis des Würfels entsprechend, zieht er einen seiner Spielsteine auf einen Punkt auf seiner Seite. Dazu klickt man einen beliebigen Stein an und zieht ihn auf den Punkt. Bei einer 1 landet der Stein auf Punkt 1, bei einer 2 auf Punkt 2 usw. Bei einer 6 zieht er auf Punkt 1 der gegnerischen Seite. Dann ist der Gegenspieler am Zug. Es gelten folgende Regeln für das Ziehen:

1. Auf jedem Punkt darf nur 1 Spielstein stehen. Lediglich die «Heilige Linie» kann beliebig viele Spielsteine beider Spieler aufnehmen.
2. Über schon platzierte eigene und gegnerische Steine darf hinweggezogen werden.
3. Das Einspielen der Steine ins Brett hat stets Vorrang vor dem Ziehen schon gesetzter Steine. Nur wenn ein Würfelergebnis das Einspielen eines Steines nicht ermöglicht, weil das entsprechende Feld bereits besetzt ist, darf gezogen werden. So wird verfahren, bis alle 10 Steine auf dem Brett sind. Anschließend ziehen die Steine in einer Kreisbewegung gegen den Uhrzeigersinn um das Spielfeld herum.
4. Es besteht Zugzwang, d.h., wenn ein Zug möglich ist, muss gezogen werden, auch wenn man dabei einen Stein von der «Heiligen Linie» wegziehen muss. Ist kein Zug möglich, setzt der Spieler aus und der Gegenspieler ist am Zug.

Spielende

Wer zuerst alle seine 5 Steine auf der gegnerischen Seite der «Heiligen Linie» versammelt hat, gewinnt.

Zu unserer Rekonstruktion der Spielregeln

Wichtige Angaben zum Fünf-Linien-Spiel macht Pollux in seinem Lexikon (2. Jahrh. n.Chr.). Er beschreibt das Spielbrett mit den 5 Linien, gibt an, dass jeder Spieler 5 Steine hat und dass die mittlere Linie «Heilige Linie» genannt wird. Ausserdem erläutert er das Sprichwort «seinen Stein von der Heiligen Linie ziehen» (9, 97). Das Spielziel geht aus einem Kommentar des Eustathios (12. Jahrh. n.Chr.) zu Homers Odyssee (1397, 28) hervor. Spielbretter aus Terrakotta zusammen mit Würfeln wurden bei Ausgrabungen in Athen und Umgebung gefunden. Ob Steine geschlagen werden konnten, geht aus den Quellen nicht hervor, ist aber eine Möglichkeit.

Zum Weiterlesen

- Ulrich Schädler, *Pente grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines*, in Jorge Nuno Silva (Hrsg.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*, Lissabon 2009, S. 169-192.
- Stephen Kidd, *Pente Grammai and the «Holy Line»*, *Board Game Studies Journal* 11, 2017, S. 83-99.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.