

Zenos Tavli

Ein Spiel für 2 Personen

Spielmaterial: je 15 Spielsteine für jeden Spieler (schwarz und weiß), 3 Würfel, ein Spielbrett.

Spielbrett: Das Spielbrett besteht aus drei parallelen Reihen zu 12 Häusern. Trennsymbole teilen die Reihen in Felder von jeweils sechs Häusern auf.

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 drei Würfel werden durch Anklicken mit dem Mauszeiger geworfen. Auf dem Bildschirm werden sowohl die erreichbaren Häuser als auch die spielbaren Würfel angezeigt.

2. Feld							1. Feld					
12	11	10	9	8	7		6	5	4	3	2	1
o	o	o	o	o	o		O	o	o	o	o	o
12/13	11/14	10/15	9/16	8/17	7/18		6/19	5/20	4/21	3/22	2/23	1/24
o	o	o	o	o	o		O	o	o	o	o	o
13	14	15	16	17	18		19	20	21	22	23	24
3. Feld							4. Feld					

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit seinen 15 Steinen die 24 Häuser der beiden äußeren Reihen des Spielbretts zu durchlaufen (von Haus 1 bis 12 und 13 bis 24). Sieger ist, wem es als erstem gelingt, alle 15 eigenen Steine aus dem Spielbrett zu entfernen, indem er sie zunächst im letzten Feld (Häuser 19 bis 24) 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.

Das Spiel besteht aus zwei Phasen. In der ersten Phase müssen beide Spieler alle ihre 15 Steine in das erste Feld (Häuser 1 bis 6, auf dem Bildschirm oben rechts) einspielen. Erst dann können sie auf die Häuser 7 bis 24 ziehen. Die Spielsteine können also nur in eine Richtung bewegt werden, nämlich gegen den Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, würfelt mit den drei Würfeln, indem er sie mithilfe des Mauszeigers anklickt. Dem Ergebnis der Würfel entsprechend, zieht er einen, zwei oder drei 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 allgemeine Regeln für das Ziehen:

1. Die gewürfelten Augenzahlen können von einem einzigen Stein gezogen werden, aber auch auf unterschiedliche Steine verteilt werden. Beispiel: Nach dem Wurf $2+5+6$ kann entweder ein Stein 13 Häuser vorrücken oder ein Stein rückt nur $2+6=8$ Häuser weit und der dritte 5, oder ein Stein rückt 2 vor, ein anderer 5 und der dritte 6. 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 (und nicht einfach 7) oder erst die 6 und dann die 2 (und nicht einfach 8) oder in anderer Reihenfolge. 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 $4+4+4+4$. Drei gleiche Zahlen entsprechen 3 Paschen (Würfel $A+B$, $A+C$, $B+C$), sodass die Augenzahl 12-mal gezogen werden darf.
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 das direkt benachbarte Haus in der mittleren Reihe gestellt. Er muss von dort erst wieder 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.
Beispiel: Ein Stein wurde im 4. Haus geschlagen und in das 4. Haus der Mittelreihe gestellt. Mit einer 2 gelangt er auf das 5. Haus, mit einer 6 auf das 9. Haus. Auch ein Stein, der im 21. Haus geschlagen wird, wird in das 4. Haus der Mittelreihe gestellt und muss in gleicher Weise eingespielt werden, d.h. bei Haus 4 wieder anfangen. Dies bedeutet, dass je weiter ein Stein vorgerückt ist, wenn er geschlagen wird, desto länger ist der Weg, den er wieder durchlaufen muss.

Während der Einspielphase gelten folgende modifizierte Regeln:

1. Ein Spielstein kann nur auf ein unbesetztes oder von eigenen Steinen besetztes Haus vorrücken. Einzelne Steine («Blots») blockieren ein Feld und werden nicht geschlagen.
2. Das Einspielen hat Vorrang vor dem Ziehen. Nur wenn ein Würfelergebnis das Einspielen nicht erlaubt, darf ein Stein innerhalb des 1. Feldes gezogen werden, aber nicht über Haus 6 hinaus.
3. Sobald ein Spieler alle seine 15 Steine im Spiel hat und aus Feld 1 herausgezogen ist, dürfen auch seine „Blots“ im 1. Feld geschlagen werden.

Für das Abtragen der Steine gelten folgende Regeln:

Sobald ein Spieler alle eigenen Steine im letzten Feld (Häuser 19 bis 24, 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 $4+2+1$ kann ein Stein vom 21. Haus (viertletzte Haus bzw. 4. Haus vom Spielbrettrand aus gezählt), einer vom 23. Haus (vorletzte Haus bzw. 2. Haus vom Spielbrettrand aus gezählt) und einer vom

24. Haus (letztes Haus bzw. 1. 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 viertletzten Haus (Haus 21). Befinden sich aber noch Steine auf 20 oder 19, so rückt ein Stein von dort vier Häuser vor. Befinden sich jedoch auch auf 20 und 19 keine Steine, kann mit der 4 ein Stein von Haus 22 (drittletztes) abgetragen werden. Ist auch dieses nicht besetzt, kann ein Stein vom vorletzten Haus 23 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 eingesetzt wurde und das letzte Feld erreicht hat.

Spielende

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

Zu unserer Rekonstruktion der Spielregeln

Unsere Spielregel basiert auf dem Gedicht des Agathias von Myrina (*Anthologia Graeca* IX, 482), in dem er eine angebliche Partie des byzantinischen Kaisers Zeno (5. Jahrh. n. Chr.) schildert. Aus seiner Beschreibung geht u.a. hervor, dass das Spielbrett genau 24 Felder umfasste, beide Spieler 15 Spielsteine besaßen, die in die gleiche Richtung zogen, und mit 3 Würfeln spielten. Weitere Details machen deutlich, dass es sich um ein Spiel aus der Backgammon-Familie handeln muss. Römische Spielbretter dieses Typs bestehen aber bis in byzantinische Zeit hinein vorwiegend aus drei statt zwei Reihen von zweimal sechs Häusern. Dabei unterscheidet sich die mittlere Reihe häufig von den beiden äußeren. Deshalb haben wir uns für die mittlere Reihe eine spezielle Funktion ausgedacht. Ansonsten haben wir uns an den Regeln des mittelalterlichen deutschen Puffspiels orientiert.

Agathias beendet das Gedicht mit der Empfehlung «*Tablên pheugete pantès*». Ob «*tablê*» hier einfach Brettspiel oder Spielbrett bedeutet oder der Name des Spiels war, ist nicht zu entscheiden. Der Satz kann also ebenso gut mit «Meidet alle das Brettspiel» als auch mit «Meidet alle das Tavli-Spiel» übersetzt werden.

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, S. 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 (= *Jeux de l'Humanité. 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève 2007), S. 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.