

LUDUS LATRUNCULORUM – Das Spiel der kleinen Soldaten

Seneca Variante

Ein Spiel für zwei Spieler

Spielmaterial: 1 Spielfeld mit 8 x 8 Feldern, 20 Spielsteine für jeden Spieler (schwarz und weiß). Die Spielsteine haben eine mit konzentrischen Kreisen verzierte Oberseite und eine flache Unterseite.

Spielaufbau

Auf dem Bildschirm sehen Sie das Spielbrett in Draufsicht. Auf der rechten Seite liegen die 20 schwarzen Spielsteine für Sie bereit. Die weißen Spielsteine auf der linken Seite sind für Ihren Gegner oder den Computer. Zu Beginn des Spiels ist das Spielfeld leer, es werden keine Spielsteine in einer Art Startposition (wie bei Schach und Dame etwa) auf dem Brett aufgestellt.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, alle Spielsteine des Gegners bis auf einen zu schlagen oder den Gegner daran zu hindern, einen Zug zu machen.

Spielverlauf

Das Spiel besteht aus zwei Phasen.

1. Phase: Zu Spielbeginn setzen die Spieler abwechselnd einen Spielstein nach dem anderen auf ein freies Feld. In dieser Phase werden die Spielsteine „Vagi“ genannt: „Unstete“. Während dieser Phase werden keine Steine geschlagen, d.h. „Vagi“ werden nicht geschlagen.

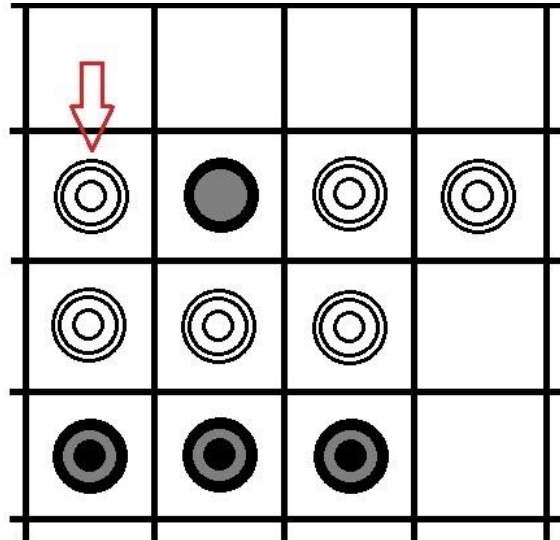
2. Phase: Sobald alle Spielsteine platziert sind, können die Spielsteine 1 Feld weit senkrecht oder waagrecht zu einem benachbarten freien Feld gezogen werden. Ein Spielstein kann über einen einzelnen Stein seiner eigenen Farbe springen, sofern das dahinterliegende Feld unbesetzt ist. So sind mehrere Sprünge in einem Zug möglich (wie im Damespiel). In dieser zweiten Phase werden die Spielsteine „ordinarii“ genannt: „Reguläre“.

Ein Spielstein darf nicht mehrmals nacheinander hin-und herziehen.

Das Schlagen: Spielsteine können durch Einschließen von zwei Seiten geschlagen werden. Wenn ein Spieler einen gegnerischen Stein zwischen zwei eigenen einschließen kann, wird dieser Stein festgesetzt und kann nicht bewegt werden. Ein solcher Stein wird „Incitus“ genannt: „unbeweglich“. Spielsteine in der Ecke können eingeschlossen werden, indem man je einen Spielstein auf beiden Seiten platziert.

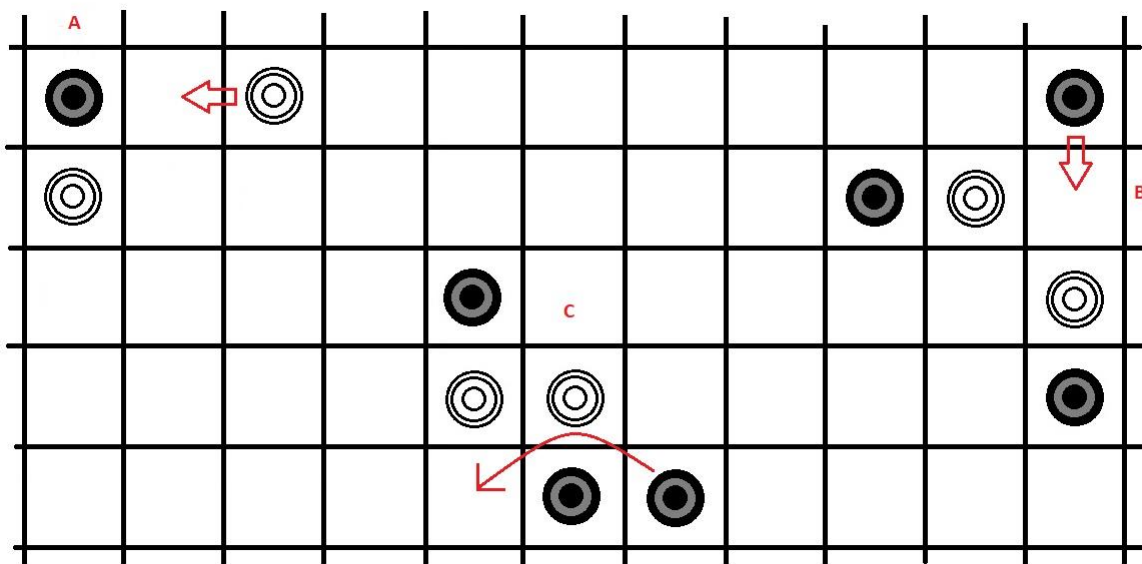
Ein „Incitus“ ist völlig passiv. Wir stellen uns vor, dass er entwaffnet und gefesselt ist. Er kann nicht ziehen und kann keinem seiner eigenen Leute helfen, einen gegnerischen Spielstein zu schlagen. Um seinen Zustand der Unbeweglichkeit zu veranschaulichen, wird ein „Incitus“ umgedreht mit der flachen Unterseite nach oben.

In seinem nächsten Zug und vor dem Bewegen eines anderen Spielsteins muss der Spieler den gefangenen Stein („Incitus“) vom Brett nehmen, sofern seine beiden einschließenden Steine selbst noch frei sind. Gelingt es dem Gegner in seinem Zug jedoch, einen der beiden einschließenden Steine zu fangen, wird sein Stein sofort befreit und kann auch helfen, einen gegnerischen Spielstein zu schlagen.



Weiß hat einen der beiden schwarzen Steine umzingelt und damit seinen eingeschlossenen Stein wieder befreit.

Es ist möglich, mehr als einen gegnerischen Stein in einem Zug zu schlagen. In diesem Fall kann der Spieler wählen, welchen der festgesetzten Steine er vom Brett nehmen möchte. Er muss den/die anderen festgesetzten Steine in seinem nächsten Zug bzw. seinen nächsten Zügen entfernen, je einen in jeder Runde.



*A: Weiß schlägt Schwarz in der Ecke.
 B: Schwarz schließt zwei weiße Steine auf einmal ein.
 C: Schwarz schlägt Weiß durch Überspringen des eigenen Steins.*

Es ist erlaubt, einen Stein zwischen zwei gegnerische Steine zu ziehen. Durch diesen Zug wird der Stein nicht geschlagen („Selbstmord“ ist nicht möglich).

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn

- ein Spieler nur noch einen Spielstein hat,
- oder ein Spieler so blockiert wird, dass er keinen legalen Zug mehr machen kann.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Spielsteine geschlagen hat.

Unsere Rekonstruktion der Spielregeln

Unsere Regeln basieren auf der kombinierten Interpretation verschiedener römischer Schriftquellen und archäologischer Funde. Dass das Spiel auf einem Rasterpielbrett gespielt wurde, zeigt der Vergleich von Varro (*De lingua Latina*, X 22) des Spielbrettes mit einer Deklinationstabelle. Es scheint, dass es keine standardisierte Felderzahl gab, da Spielbretter mit 7x8, 8x8, 9x9, 9x10 usw. Feldern gefunden wurden. Allerdings ist eine gewisse Präferenz für 8x8 Felder zu beobachten. Da es kein Standardmaß gab, muss auch die Anzahl der Spielsteine variiert haben.

Wir sind davon überzeugt, dass es keine Startaufstellung der Steine wie bei Schach oder Dame gab, und zwar auf Grund der dreifachen Formulierung im Lobgedicht auf Piso (*Laus Pisonis*, 1. Jahrh. n. Chr.), dass zu Beginn des Spiels die Steine (a) auf dem leeren Brett (b) auf kluge Weise (c) verteilt werden („callidior modo tabula variatur aperta calculus“). Die Bezeichnungen „vagi“, „ordinarii“ und „inciti“ werden von Bischof Isidor von Sevilla (7. Jahrhundert) in seinen *Etymologien* (XVIII 67) verwendet und scheinen sich auf dieses Spiel zu beziehen. Die römischen Dichter Martial (*Epigramme* XIV 17) und Ovidius (*Tristia* II 478, *Liebeskunst* III 358) beschreiben den Schlagmechanismus als Einschließen von zwei Seiten. Der römische Philosoph Seneca berichtet (*Briefe*, 117, 30), dass ein gefangener Spielstein noch befreit werden konnte. Wir schlagen eine Möglichkeit vor, wie dies funktionieren kann. Wir haben keine Hinweise über die Zugweise der Spielsteine, noch über die Selbstmordregel. Wir haben uns für einen flüssigen Spielverlauf entschieden.

Weiterführende Literatur:

- Ulrich Schädler, Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer, in: *Homo Ludens. Der spielende Mensch* IV, Salzburg 1994, S. 47-67
- U. Schädler, Latrunculi, a forgotten Roman game of strategy reconstructed, in: *Abstract Games Magazine* 7, 2001, S. 10-11

LUDUS LATRUNCULORUM – Das Spiel der kleinen Soldaten

Piso Variante

Ein Spiel für zwei Spieler

Spielmaterial: 1 Spielfeld mit 8 x 8 Feldern, 20 Spielsteine für jeden Spieler (schwarz und weiß). Die Spielsteine haben eine mit konzentrischen Kreisen verzierte Oberseite und eine flache Unterseite.

Spielaufbau

Auf dem Bildschirm sehen Sie das Spielbrett in Draufsicht. Auf der rechten Seite liegen die 20 schwarzen Spielsteine für Sie bereit. Die weißen Spielsteine auf der linken Seite sind für Ihren Gegner oder den Computer. Zu Beginn des Spiels ist das Spielfeld leer, es werden keine Spielsteine in einer Art Startposition (wie bei Schach und Dame etwa) auf dem Brett aufgestellt.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, alle Spielsteine des Gegners bis auf einen zu schlagen oder den Gegner daran zu hindern, einen Zug zu machen.

Spielverlauf

Das Spiel besteht aus zwei Phasen.

1. Phase: Zu Spielbeginn setzen die Spieler abwechselnd einen Spielstein nach dem anderen auf ein freies Feld. In dieser Phase werden die Spielsteine „Vagi“ genannt: „Unstete“. Während dieser Phase werden keine Steine geschlagen, d.h. „Vagi“ werden nicht geschlagen.

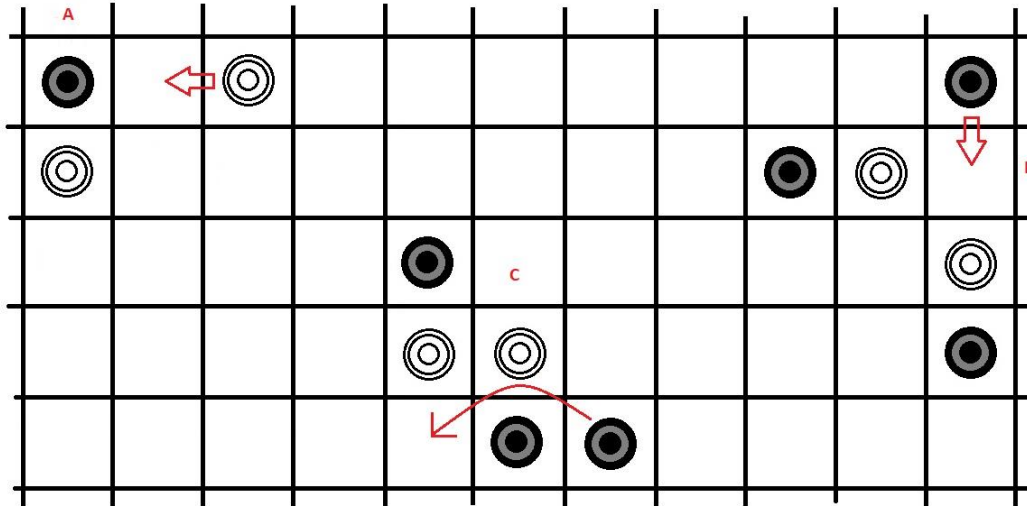
2. Phase: Sobald alle Spielsteine platziert sind, können die Spielsteine 1 Feld weit senkrecht oder waagrecht zu einem benachbarten freien Feld gezogen werden. In dieser zweiten Phase werden die Spielsteine „ordinarii“ genannt: „Reguläre“.

Ein Spielstein darf nicht mehrmals nacheinander hin-und herziehen.

Das Schlagen: Spielsteine können durch Einschließen von zwei Seiten geschlagen werden. Wenn ein Spieler einen gegnerischen Stein zwischen zwei eigenen einschließen kann, wird dieser Stein geschlagen („Incitus“) und vom Brett genommen. Spielsteine in der Ecke können eingeschlossen werden, indem man je einen Spielstein auf beiden Seiten platziert.

Es ist möglich, mehr als einen gegnerischen Stein in einem Zug zu schlagen. In diesem Fall werden alle eingeschlossenen Steine auf einmal vom Brett entfernt.

Es ist erlaubt, einen Stein zwischen zwei gegnerische Steine zu ziehen. Durch diesen Zug wird der Stein nicht geschlagen („Selbstmord“ ist nicht möglich).



- A: Weiß schlägt Schwarz in der Ecke.
 B: Schwarz schließt zwei weiße Steine auf einmal ein.
 C: Schwarz schlägt Weiß durch Überspringen des eigenen Steins.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn

- ein Spieler nur noch einen Spielstein hat,
- oder ein Spieler so blockiert wird, dass er keinen legalen Zug mehr machen kann.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Spielsteine geschlagen hat.

Unsere Rekonstruktion der Spielregeln

Unsere Regeln basieren auf der kombinierten Interpretation verschiedener römischer Schriftquellen und archäologischer Funde. Dass das Spiel auf einem Rasterbrett gespielt wurde, zeigt der Vergleich von Varro (*De lingua Latina*, X 22) des Spielbrettes mit einer Deklinationstabelle. Es scheint, dass es keine standardisierte Felderzahl gab, da Spielbretter mit 7x8, 8x8, 9x9, 9x10 usw. Feldern gefunden wurden. Allerdings ist eine gewisse Präferenz für 8x8 Felder zu beobachten. Da es kein Standardmaß gab, muss auch die Anzahl der Spielsteine variiert haben.

Wir sind davon überzeugt, dass es keine Startaufstellung der Steine wie bei Schach oder Dame gab, und zwar auf Grund der dreifachen Formulierung im Lobgedicht auf Piso (*Laus Pisonis*, 1. Jahrh. n. Chr.), dass zu Beginn des Spiels die Steine (a) auf dem leeren Brett (b) auf kluge Weise (c) verteilt werden („callidiore modo tabula variatur aperta calculus“). Die Bezeichnungen „Vagi“, „Ordinarii“ und „Inciti“ werden von Bischof Isidor von Sevilla (7. Jahrhundert) in seinen *Etymologien* (XVIII 67) verwendet und scheinen sich auf dieses Spiel zu beziehen. Die römischen Dichter Martial (*Epigramme* XIV 17) und Ovidius (*Tristia* II 478, *Liebeskunst* III 358) beschreiben den Schlagmechanismus als Einschließen von zwei Seiten. Wir haben keine Hinweise über die Zugweise der Spielsteine, noch über die Selbstmordregel. Wir haben uns für einen flüssigen Spielverlauf entschieden.

Weiterführende Literatur:

- Ulrich Schädler, Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer, in: *Homo Ludens. Der spielende Mensch* IV, Salzburg 1994, S. 47-67
- U. Schädler, Latrunculi, a forgotten Roman game of strategy reconstructed, in: *Abstract Games Magazine* 7, 2001, S. 10-11

