

Board  
Game  
Studies  
6/2003

## CNWS PUBLICATIONS

### Board Game Studies

CNWS PUBLICATIONS is produced by the Research School of Asian, African, and Amerindian Studies (CNWS), Universiteit Leiden, The Netherlands.

Editorial board: M. Baud, R.A.H.D. Effert, M. Forrer, F. Hüsken, K. Jongeling, H. Maier, P. Silva, B. Walraven.

All correspondence should be addressed to: Dr. W.J. Vogelsang, editor in chief CNWS Publications, c/o Research School CNWS, Leiden University, PO Box 9515, 2300 RA Leiden, The Netherlands.

Tel. +31 (0)71 5272987/5272171  
Fax. +31 (0)71 5272939  
E-mail: [cnws@Rullet.leidenuniv.nl](mailto:cnws@Rullet.leidenuniv.nl)

Board Game Studies, Vol. 6. International Journal for the Study of Board Games - Leiden 2003: Research School of Asian, African, and Amerindian Studies (CNWS). ISSN 1566-1962 - (CNWS publications, ISSN 0925-3084)

ISBN 00000000000000

Subject heading: Board games.

Board Game Studies:

Internet: <http://boardgamesstudies.org>

Cover photograph: Manfred Zollinger

Typeset by Cymbalum, Paris (France)

Cover design: Arnoud Bernhard

© Copyright 2003, Research School CNWS, Leiden University, The Netherlands

Copyright reserved. Subject to the exceptions provided for by law, no part of this publication may be reproduced and/or published in print, by photocopying, on microfilm or in any other way without the written consent of the copyright-holder(s); the same applies to whole or partial adaptations. The publisher retains the sole right to collect from third parties fees in respect of copying and/or take legal or other action for this purpose.

# Board Game

**International Journal for the  
Study of Board Games**

**c n w s**

# Studies

2003 / 6

## Editorial Board

Thierry Depaulis (FRA)  
Vernon Eagle (USA)  
Irving Finkel (UK)  
Ulrich Schädler (CH)  
Alex de Voogt (NL, Managing Editor)

*Board Game Studies* is an academic journal for historical and systematic research on board games. Its object is to provide a forum for board games research from all academic disciplines in order to further our understanding of the development and distribution of board games within an interdisciplinary academic context.

Articles are accepted in English, French, and German and will be refereed by at least two editors under the final responsibility of CNWS, Leiden University.

## Affiliations

The following affiliated institutes underwrite the efforts of this journal and actively exhibit board games material, publish or financially support board games research.

International Institute for Asian Studies,  
Leiden

Address: Prof.dr. W.A.L. Stokhof,  
IIAS, P.O. Box 9515, NL - 2300 RA  
Leiden (The Netherlands)

Russian Chess Museum and Magazine  
“Chess in Russia”, Moscow

Address: Yuri Averbakh, Gogolevsky  
Blvd. 14, 121019 Moskwa (Russia)

British Museum, London

Address: Dr I.L. Finkel,  
London WC 1B 3DG (United  
Kingdom)

Universiteit Maastricht, Department of  
Computer Science, Maastricht

Address: Prof.dr. H.J. van den Herik,  
P.O. Box 616, NL - 6200 MD  
Maastricht (The Netherlands)

## Corporate Sponsor

Spiel des Jahres e.V.



## Patrons

Patrons support the efforts of this journal through continuous financial support. If you wish to become a patron, please contact CNWS by post, fax or E-mail. We hereby thank all our sponsors for their generous support: Irving Finkel, Caroline Goodfellow, Niek Neuwahl, Thierry Depaulis, Thomas Thomsen, Spartaco Albertarelli, Jean Retschitzki, Jurgen Stigter.

<b>Articles</b>	<i>Peter Michaelsen</i>	
<b>Articles</b>	On some unusual types of stick dice	9
<b>Beiträge</b>	<i>Rangachar Vasantha</i>	
	Board Games from the City of Vijayanagara (Hampi) (1336-1565): a survey and a study	25
	<i>Mayarí Granados</i>	
	Reflections on the role of baroque games tables with allegories of war in German courts	37
	<i>Andrew Morris-Friedman and Ulrich Schädler</i>	
	“Judens Raus!” (Jews Out!): History’s most infamous board game	47
<b>Documents and Materials</b>	<i>Manfred Zollinger</i>	
<b>Documents et Matériaux</b>	Zwei unbekannte Regeln des Gänsespiels: Ulisse Aldrovandi	
<b>Dokumente und Materialien</b>	und Herzog August d.J. von Braunschweig-Lüneburg	61
<b>Research Notes</b>	<i>Thierry Depaulis</i>	
<b>Notes de recherche</b>	Un jeu de pions mapuche au XVI <sup>e</sup> siècle	87
<b>Forschungsberichte</b>	<i>Alex de Voogt</i>	
	Hawalis in Oman: a first account of expertise and dispersal of four-row mancala in the Middle East	95
	<b>Obituaries / Nécrologies / Nachrufen</b>	
	Ken Whyld (6 March 1926-11 July 2003), by <i>Jurgen Stigter</i>	99
	Alain Borveau (1933-2002), by <i>Thierry Depaulis</i>	102
<b>Book Reviews</b>	Renate Syed, Kanauj, die Maukharis und das Caturanga. Der	
<b>Comptes rendus</b>	Ursprung des Schachspiels und sein Weg von Indien nach	
<b>Rezensionen</b>	Persien, von <i>Egbert Meissenburg</i>	104
	Stefan Fatsis, Word freak: heartbreak, triumph, genius, and obsession in the world of competitive Scrabble players, by <i>Wayne Saunders</i>	119
	Robert Bollschweiler, Die Handschriften großer Schachmeister, von <i>Hans Holländer</i>	125
	Roberto Convevole and Francesco Bottone, La storia di Risiko e l'anello mancante : origini e evoluzione del gioco di strategia più diffuso nel mondo, by <i>Thierry Depaulis</i>	127
	<b>Summaries / Résumés / Zusammenfassungen</b>	130
	Instructions to Authors	137

Board  
Game

**Articles / Articles / Beiträge**

Studies

/6

## On some unusual types of stick dice / Peter Michaelsen

The North European dice board games *daldøs(a)* and *sáhkku* (described in *BGS 4*) are played with some very special dice. These are carved in wood, and are prismatic and four-sided with more or less pyramidal or rounded ends. They have four faces which are typically marked with 1, 2, 3, or 4 vertical strokes, which are probably to be interpreted as the corresponding Roman numerals. Sometimes one side is left blank, and with one exception one of the sides always is marked with an 'X'.

Since the publication of *BGS 4*, several new pieces of information about these games and their dice have come to my knowledge. The close relationship between the South-West Norwegian *daldøsa* dice and the Saami *sáhkku* dice has become even more evident.

One of three types of *sáhkku* dice preserved at Norsk Folkemuseum, Oslo (Fig. 1, c) is marked in exactly the same way as the *daldøsa* dice. Two strokes are placed opposite to four strokes, and an X opposite to three strokes. This arrangement has not been found on other *sáhkku* dice. The dice mentioned differ in one more respect from other known *sáhkku* dice: all edges are chamfered, and in stead of a pyramid shape on two sides they have a square, blank surface, somewhat smaller than the four sides provided with symbols.<sup>(1)</sup>

The only known pair of Danish *daldøs* dice belongs to the game set kept at Thisted Museum, North West Jutland. These dice have short, pyramidal ends, and are marked with an A instead of the X found on the *daldøsa* and *sáhkku* dice. Normally the Norwegian *daldøsa* dice have rounded ends – a feature found on several 150-200 year old dice. There are exceptions from this rule, however. Alf Næsheim sent me a drawing of a very old *daldøsa* die with clearly pyramidal ends. This unusually large die has 1 cm long ends, making it 6 cm long in total, and is 3 cm wide.<sup>(2)</sup>

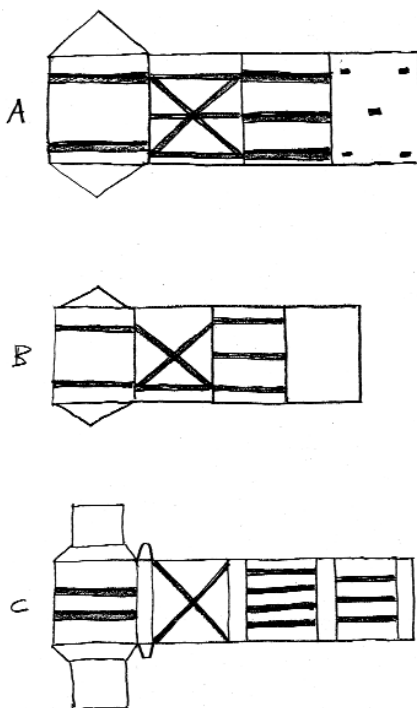


Fig. 1. Three types of *sáhkku* dice kept at the Norsk Folkemuseum, Oslo. The 13 dice belonging to type c have museum no. NFSA.0955, while the two dice of type a and one of type b are unnumbered. (Drawing: curator Leif Pareli, Norsk Folkemuseum).

When Russians in Siberia played *sáhkku* there in the 1890s, they apparently followed a quite different tradition. According to the Swedish scientist V. Carlheim-Gyllensköld, they used to play with 2x13 warriors and one king on a 3x13 lines board. In this game 3 small 6-sided dice were used. One side was marked with a cross, named *sakko*, the other sides with 1, 2, 3 and 4 strokes, while the sixth side was left blank.<sup>(3)</sup> This deviating dice tradition is very interesting, but for the present it is very difficult to say if this tradition is older or younger than the Scandinavian one.

Did the four-sided Scandinavian dice reach Scandinavia together with the games? If this is the case, they probably had their origin somewhere in the Islamic world. The random generators connected with the *tâb* or *sîg* games of Africa and Asia are very different from those used in *daldösa(a)* and *sáhkku*, however. In a few cases sea shells are used, the so-called “cowries”, but more often these games are played with two-sided dice sticks. Alternatively, the dice used in the two Scandinavian games may have had their roots in Northern Europe.

In my search for possibly related types of dice I have discovered several Northern European types of four-sided dice sticks, which apparently have been overlooked by scholars. At least I have not been able to find any systematic investigation of these. I think they are quite interesting in themselves, regardless of their eventual relationship with the *daldösa* and *sáhkku* dice.

The North-European stick dice which I will discuss in this article, can be divided into three groups:

- 1) stick dice used in a vertical race game,
- 2) stick dice used in ‘put-and-take’ or ‘teetotum’ games,
- 3) stick dice used in out door stick games as a substitute for a stick or ball.

### Climbing to heaven – a Northern Swedish shepherd’s game

In 1908 the Swedish ethnologist Nils Keyland described of a peasant game which may be regarded as a sort of vertical race game.<sup>(4)</sup> This Northern Swedish shepherd’s game is testified from Värmland, Dalarna, Jämtland, as well as from the northernmost Swedish regions: Norrbotten and Västerbotten where it was known as *fårhimmel* “sheep heaven” (Fig. 2 and 3). In Dalarna it was called *att kappas till gudsrike* or *klättra till himla* “competing for the kingdom of God” or “climbing to heaven”. The game was also known in Estonia and in Finland, where it was called *himmelsstegen* “the ladder to heaven”.<sup>(5)</sup> I have not been able to find any references to other games of this type.

This race game is played by two (or more) persons with a roughly 1 m long *Jakob-ståkki* “Jacob’s ladder”, which is usually carved from a tiny tree top with bits of branches left on two of its sides. Each player has a small branch fork or hook, about 5 cm long. Both (or all) players use the same 3 cm long wooden die. One of its sides is marked with a cross, on the next side it has one stroke, and on the following side two strokes. The last side is blank. The ladder is set upright in the field. One player throws the die up into the air. If it falls down with one stroke up, the thrower may hang up the hook on the first (lowest) twig. Should it fall down with two strokes up, then he is allowed to move it two steps up in stead, placing it on the second twig. The person who throws is permit-



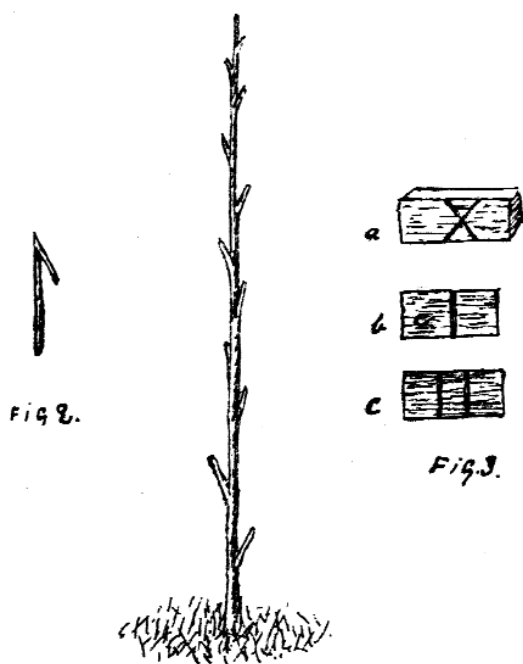


Fig. 2. Att kappas te gudsrrike or klättra te himla from Boda, Dalarna, Sweden. (Drawing from Keyland 1908).

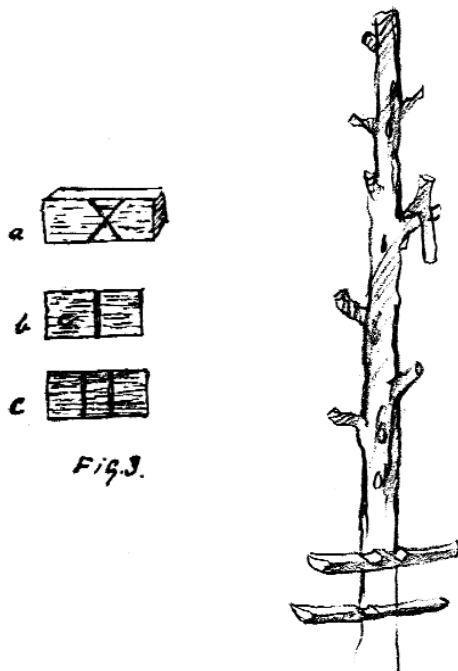


Fig. 3. Fårhimmel from Västerbotten, Sweden. (Drawing from Västerbotten 1979).

ted to continue, as long as he throws I or II. The blank side does not allow any upwards move, and if the side with the cross comes up, one has to move back one step down. In both cases he loses his turn. The two players compete in order to be the first to reach the top of the ladder. The player who has reached the uppermost twig with his hook, being one step from 'heaven', must throw exactly I with the die in order to win. If he throws II, he has to return to the same twig again.

In a variant, *fårhimmel*, played in Norr- and Västerbotten, a flat stick, crossed on one side and blank on the other, is used as a substitute for the four-sided die.<sup>(6)</sup> Sometimes two *klavrar* are used: pieces of twig, divided lengthwise and provided with one or two strokes cut into the even sides, as value indicators. If both round sides of these two-sided dice sticks come up, the player says that they show *blint* "blind", and then one has to move back down to the initial position. *Fårhimmel* was often played when two shepherds met in the woods, sometimes in order to solve disputes.

At the Nordiska Museet, Stockholm, two examples of such games have been preserved, one from Vilhelmina in Norrbotten with two 2-sided dice sticks, and one from Boda in Dalarna, with one 4-sided dice stick, 30 mm long and 16 mm wide.<sup>(7)</sup> The die is neither pyramidal nor rounded at the ends, and can therefore in principle fall on the ends, too. This is probably not a great problem, as long as the game is played outdoors in the woods.

Vilhelmina is situated in an area with a mixed Swedish- and Sámi-speaking population, while Boda is situated to the south of the part of Sweden inhabited by Sámit. It seems that we have no evidence of this game being played in Denmark, Norway or by the Sámit in Sweden or Norway, nor do we know of any parallels to the particular dice stick used in Boda. The somewhat different shape of the dice, combined with the eastern distribution area of this game makes it rather unlikely that there was any direct connection between this type of stick dice and that used in *daldos(a)* and *sáhkku*.

It would certainly be interesting to know more about the dice sticks used in the Finnish and Estonian versions of this game, but I have not been able to find any information about that subject.

### ‘Put-and-take’ teetotums and dice sticks

In a recent article in Danish (Michaelsen 2002) I have discussed various designations of ‘put-and-take’ and teetotum games. A large part of my article is devoted to the Danish dialect names used for these games, but I also discuss a number of foreign game names. Various variants of *sáhkku* were played along the coasts of Nordland, Troms and Finnmark in Northern Norway, in the area around the Norwegian-Russian border, in the extreme north of Finland, on Spitzbergen, and in Siberia.<sup>(8)</sup>

At least two Sámi peoples used to play not only *sáhkku*, but also a much simpler game of chance with dice. This tradition was described by Toivo Immanuel Itkonen in 1941.<sup>(9)</sup> The Skolt Sámit used to play with a 4- or 8-sided dice top, named *kieppa-ker’tsa*, which had numbers on it. The four-sided top had an X and vertical or horizontal lines (Fig. 4), while the eight-sided top had a blank side and Arabic numbers from 1-7 or an X and numbers from 15-21.

The Inari Mountain Sámit of Northern Finland played with an 11-sided dice top, named *pir’tsu* like the *sáhkku* game and the dice used in that area. Each side had 1-10 horizontal cross lines indicating the number of points. The eleventh, blank side corresponded to zero points (Fig. 5). This was spun around in a kneading-trough, around which the participants, not more than 11 persons, were sitting. The Swedish-speaking minority of Finland knew a similar tradition, playing a game of chance with a four-sided *trissa*, which was a dice top with 1-4 *ristor* (strokes).<sup>(10)</sup>

It is easy to find points of resemblance between the design of these dice tops and the design of the *sáhkku* dice. It is much more difficult to tell how these similarities arose. The tradition of using crosses, cross lines, and blank sides on the dice is probably older among the Sámit than the use of Arabic numerals. We know from Johannes Scheffer’s *Lapponia*, printed in Frankfurt in 1673, that the Sámit north of the Bothnic Bay already then used to play with wooden dice with a cross cut into one of the sides.<sup>(11)</sup>

Cross lines and other lines resembling Roman numerals are also found on the sticks used in a variant of the *spellicans* or *jackstraw* game, played by Sámit and Swedes in Jämtland in Northern Sweden. In Swedish this game is called *påfvespel* (‘pope game’) or *stöupstickan*.<sup>(12)</sup> (Fig. 6) Some of the signs on these sticks are very similar to those found on the *sáhkku* dice, but, on the other hand, possible non-European parallels make it plausible that to some extent such markings are actually universal symbols.<sup>(13)</sup>

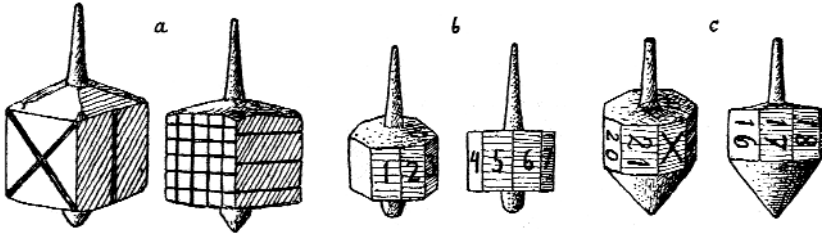


Fig. 4. Three types of Skolt Sámi dice tops: a 5,5 x 2,7 Petsamo, Suonikylä, b 5,4 x 2,5 Suonikylä, c Petsamo, Kolttaköngäs (in Itkonen 1941). A dice top similar to type a is in the National Museum of Finland, SU 4922:193.

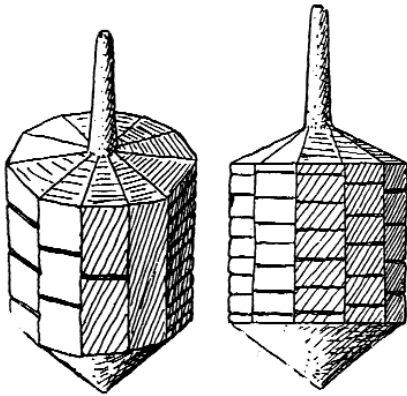


Fig. 5. Dice top used by the Inari Mountain Sámit. 6,5 x 3,5 cm (in Itkonen 1941).

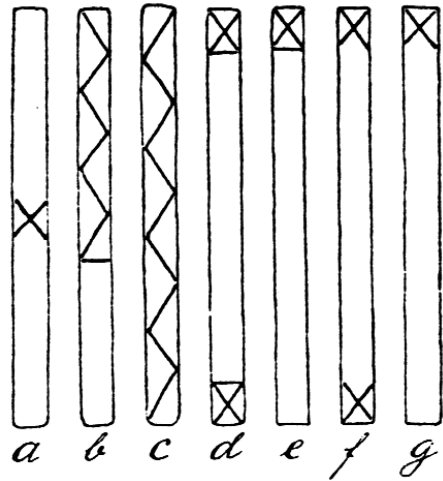


Fig. 6. a. *Påfvespel* (pope game) from Frostviken, Northern Sweden. From left to right: ace, pope, emperor, king, queen, knight, and knight lady (from Keyland 1910).

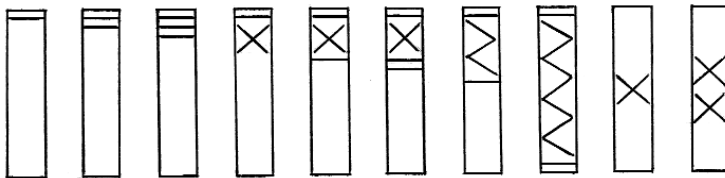


Fig. 6. b. *Stöupstickan* from Myssjö, Northern Sweden. From left to right: Lapp, smallholder, farmer, knight, lady, king, emperor, pope, ace, double ace. (Drawing by Alf Næsheim, based on Karlholm 1980).

Stick dice with four rectangular sides and two little squares at the ends, and with spots or point-circles placed on the long sides, were used by the Celts and the Romans more than 2000 years ago, and they also became popular among the Germanic peoples in Northern Europe during the Roman Iron Age. Similar sticks have been in common use in large parts of Asia from the Middle Ages until today, e.g. in India, Sri-Lanka, Nepal and China.<sup>(14)</sup>

Stick dice with cross lines or other lines, or with letters cut into their long sides, is a much more unusual tradition. Used in connection with the 'put-and-take' game, the only known examples come from England, Denmark, and Germany.

In Yorkshire, England, there was a tradition of using a 4- or 8-sided dice stick with crosses and strokes cut into its sides. Alice Bertha Gomme in her book *The traditional games of England, Scotland and Ireland*<sup>(15)</sup> quotes Easter's *Almondbury Glossary*, which gives a detailed description of this wooden die. I quote from this text:

**"Lang Larence** That is, 'Long Lawrence', an instrument marked with signs, a sort of tectotum. A 'Long Lawrence' is about three inches long, something like a short ruler with eight sides; occasionally they have but four. On one side are ten x's or crosses, forming a kind of lattice-work; on the next, to the left, three double cuts, or strokes, passing straight across in the direction of the breadth; on the third, a zig-zag of three strokes one way, and two or three the other, forming a W, with an additional stroke or a triple V; on the fourth, three single bars, one at each end and one in the middle, as in No. 2, where they are doubled; then the four devices are repeated in the same order. The game, formerly popular at Christmas, can be played by any number of persons. Each has a bank of pins or other small matters. A pool is formed; then in turn each rolls the 'Long Lawrence'. If No. 1 comes up the player cries 'Flush', and takes the pool; if No. 2, he puts down two pins; if No. 3, he says 'Lave all', and neither takes or gives; if No. 4, he picks up one. The sides are considered to bear the names, 'Flush', 'Put doan two'; 'Lave all', 'Sam up one'." (Fig. 7)

According to Stewart Culin a similar 8-sided die, a so-called *log* (Fig. 8), having 1-8 spots on its sides, was used by gamblers in the United States and England.<sup>(16)</sup> The very special arrangement of signs on the *Lang Larence*, with only four signs appearing twice, clearly indicates that the four-sided version of the die was the original type. I shall return to the question of the possible meaning of these signs.

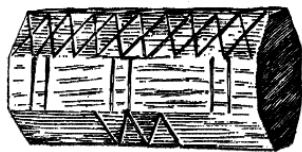


Fig. 7. *Long Lawrence*. Length, 7,5 cm. Almondbury, England. As reproduced in Culin 1895 and 1898 from the description given in Easter 1883. Museum of Archaeology, University of Pennsylvania.

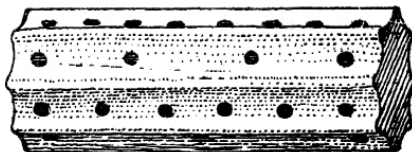


Fig. 8. *Log*. Ivory die. Length, 7 cm. U.S.A. Cat. No. 7134, Museum of Archaeology, University of Pennsylvania (in Culin 1898).

The game played with this special dice stick was far from unusual. In the aforementioned article I have demonstrated that variants of this game have been popular in large parts of Europe for centuries. A passage in a poem by the Scottish poet William Dunbar from around 1500-1520: "He playis with *totum*, and I with *nichell*" is probably an early allusion to the game, later known as *teetotum* or *put-and-take* in English.<sup>(17)</sup> 14th and 15th-century French references to *pirouelle* and *pirouette* show that this game was known already in the Middle Ages.<sup>(18)</sup>

It appears that in all the countries where the 'put-and-take' game was played, it was played with a dice top or spinner, in principle similar to the previously mentioned Sámi top, but with Latin letters inscribed on its sides (Fig. 9).

In at least one part of Northzen Europe another tradition was followed. In Denmark and Northern Germany, stick dice with Latin letters were still in use in the early 20th century. My investigation of game names found on the index cards at the two Danish University departments where Danish dialects are studied, shows that the dice top or spinner was popular in most parts of Jutland, Zealand and on some of the smaller Danish isles, Lolland, Falster, and Møn.<sup>(19)</sup>

On the island of Funen the dice stick was apparently predominant. From among a dozen descriptions of instruments used for 'put-and-take' games, only one of them describes the dice top. Dice-stick descriptions are also known from South Zealand, the island Samsø north of Funen, from Vendsyssel in North Jutland, and from the Tønder area in the extreme south of Jutland, which is near the Danish-German border. This tradition was also in use on the North Frisian isles Föhr and Amrum just south of the same border, in Dittmarschen on the west coast of Holstein, in Northern Germany, and in Hamburg.

The prismatic, four-sided dice sticks varied in size: the smallest were less than 15 mm thick and 40 mm long, while the largest measured some 25 mm in width and 125 mm in length. The average size was probably approximately 20 by 50 or 60 mm. Latin letters were cut, written or painted on each side of the stick. Like the *daldosa* dice, the carved letters were sometimes blackened, and the corners could be rounded.

The stick was thrown up into the air, rolled over a table or between the palms of the hands, or the edge of it was pressed by a finger tip which made it roll over. It was usually played around a board or on the ground. Even though it was mainly a boy's game,

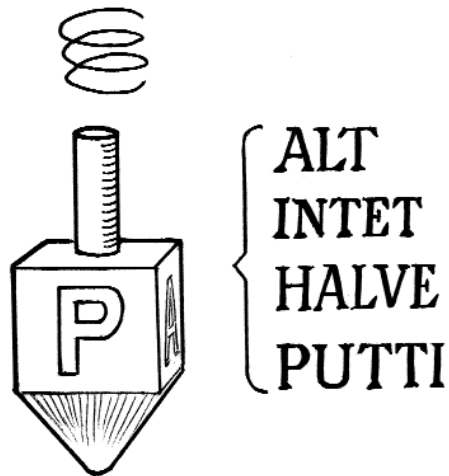


Fig. 9. Dice top (*sulletopp*) for the game *putti* from Jæren, Norway. (Drawing: Alf Næsheim 2002). Sometimes the I was replaced by an N (*nichts*). In Stavanger this game was called *pompi* (see Nordland 1974 and Watne 1990/1991).

it could be played by both boys and girls. Girls played for their pins and boys for their buttons. The pot could also consist of matches, marks, marbles, coins, and, at Christmas time: nuts, raisins, beans, or the like. The prevalent letter combination on the dice was A-H-N-P: *alle-halve-niks-pung ud!*, that is: “all-half-nothing-fork out!” According to which letter came up, one won the whole pot, half of it, nothing or inserted a stake into the pot.

In the southern part of Funen the name of the dice stick and the game was simply *alle-halve-niks-pung ud*, but in that same area the game was also named *nikkelhus* and the dice stick *nikletræ* or *nikkelstræ*. *Hus* means “house” and *træ* means “(a piece of) wood”. In other parts of Funen the game was called *niks* and was played with a *niksepind* or *niksetræ*.<sup>(20)</sup> In South Zealand the dice stick, too, was named a *niks*. This name was of course borrowed from the German *nichts*.

On the island of Samsø north of Funen the game was named *spille nåle*, that is “to play pins”, and the dice stick a *nåletræ*, literally a pin-like piece of wood, but also meaning “coniferous tree”.<sup>(21)</sup> This name was probably a distortion of *nikletræ* or the like.

In Vendsyssel, in Northern Jutland, the game was named *ponni* and was played with a *ponnipind*.<sup>(22)</sup> This name was prevalent in Jutland, and the verb *ponnie (tillved)* is found sporadically also outside its use in the game, in the sense of “fork out”, “pay”, “contribute”, but this is presumably a secondary phenomenon. The designation is primarily connected with the game and is probably a Danish translation of the Latin *ponere*, to put or to set. This Latin word constituted a part of the name of the game and dice stick in the extreme south-western part of Jutland. Here the name *alles-mein-nichts-ponneve'* was in use, undoubtedly borrowed from the German. On this was inscribed the letters A-M-N-P, of which the M, “*mein*”, that is “my own”, gave one’s own stake (Fig. 10).<sup>(23)</sup>



Fig. 10. *Alles-mein-nichts-poner ved*. A dice stick used for a game of the same name, played in Hostrup near Tønder, Denmark. (Drawing in Ottsen 1961-69).

South of the Danish-German border similar dice sticks were used. On the North Frisian isles Føhr and Amrum the dice stick was called *pönki*. On its sides was written A-H-N-P, *allas, helft, nant, pönki*. The latter word meant “Pfändchen”, that is “small forfeit”. One said also *pönki tu!* (“contribute!”). In a variant the H was replaced by M A, *min anj*, that is “my own”, referring to the stake, and N by N N, *Neggels nant*, interpreted as “Nikolaus nichts!”.<sup>(24)</sup> In Dittmarschen, on the west coast of Holstein, the dice stick was named *allholt*. This, too, was provided with the letters A (*alles*), H (*halb*), N (*nichts*) and P (which was interpreted as *Peter, sett an!*, that is “Peter, put in!”). The *allholt* (all-wood) was not only used in the game itself, but also when a ship sank, it was used to divide up the wreckage.<sup>(25)</sup> In Hamburg the same game was named A-H-P-N, an abbreviation of *all-half-peuto-niks*.<sup>(26)</sup>

Several of the names mentioned are probably very old. Parallels in other countries make it very likely that they have their origin in the Middle Ages. Not only *ponni*, but also *nikkel* in names like *nikkelstræ*, and the North Frisian *Neggels* in *Neggels nant*, has a Latin, probably medieval origin. The *nichell* mentioned by the Scottish poet William Dunbar around 1500 was preserved in Scotland and parts of England as *nickelty naething* or *nickelty nowt*, both names referring to the N-side of the teetotum.<sup>(27)</sup> In the Low German ‘altmärkisch’ dialect of Salzwedel, the same side was named *nig’l-nix*.<sup>(28)</sup> These words all derive from the Latin *nihil*. “Nikolaus” is a folk etymology, which has a parallel in the “Peter” already mentioned and in a “Thomas” from Northern Jutland, referring to the letter T on one of the dice faces (which again goes back to an original Latin *totum*, preserved as the name of the top in British dialects and in the French *toton*).<sup>(29)</sup>

Finally, I can add that the tradition of naming the game by putting the names of the four sides of the dice together in one word is likewise rooted in an old tradition. We have an example of this in *Gargantua* by Rabelais, published in 1534, in which the game is called *pille-nade-jocque-fore* (‘plunder’, ‘nothing’, ‘game’, ‘out’).<sup>(30)</sup>

Thus the English *Lang Larence*, at least in its four-sided version, was part of a larger, very old stick dice tradition. This tradition may have had a wider distribution at an earlier stage.

### Dice sticks in outdoor stick games

Variants of the stick game, a game of physical dexterity played with a long and a short stick, are found in large parts of the world, from Iceland to Siberia, and from Spain to India. The game is old, being referred to as *pandolo* in Istrian and Venetian sources from the 15th and 16th century,<sup>(31)</sup> as *cat* or *tip-cat* in English sources from the 17th century<sup>(32)</sup>, and as *vippa* in a Swedish source from the 17th century.<sup>(33)</sup> It is mentioned already in an Indian source from the 5th century B.C., and in a Turkish source from c.1070 A.D. In addition, *tip-cat*-like sticks from Ancient Egypt (late Middle Kingdom) have been found during excavations.<sup>(34)</sup> Some of the British variants formed during their evolution the basis for the game of Cricket. As shown by the Danish game historian Frederik Knudsen in 1920 (Fig. 11), the short stick has gradually become smaller and smaller.<sup>(35)</sup> Eventually it was replaced by the ball, so that the game in its developed form has undergone a metamorphosis, disappearing as a stick game, and passing into the large fam-

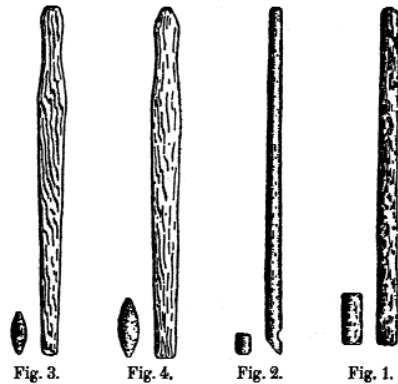


Fig. 11. Short and long sticks for the stick game as played on the isles of Bornholm and Fanø, Denmark.

Fig. 1: Neksø, Bornholm, width 4 cm, length 9 and 69 cm. Fig. 2: Rønne, Bornholm, width 3 cm, length 4 and 70 cm. Fig. 3: and 4: Fanø, length 70 and 8,5 cm (fig.3) and 71 and 12 cm (fig.4). (Drawing by Thor Petersen in Knudsen 1920).



ily of ball games. It is not an extinct game, however; recently it has seen a renaissance in Istria, being played as a tournament game by Slovenian and Croatian players.<sup>(36)</sup>

I have recently learned of a highly unusual type of stick game, in which the stick at the same time functioned as a die. In his book *So i hul* from 1990 the Danish game historian Jørn Møller describes a game of this type, a Faroese 18th-century game called *exebiti*.<sup>(37)</sup> I have now discovered that the same tradition was known also along the Norwegian coast from Oslo to a little north of Bergen, in Belgium, and in Scotland. Apparently no parallel occurrences have been found at all.<sup>(38)</sup>

The dice stick used in these games is a 10-12 cm long and a 1 1/2 to 3 cm wide rectangular piece of wood with pyramidal ends and Roman numerals cut into its four sides. In Bergen shorter and thicker sticks are sometimes preferred. The rules differ quite a bit. Only a few common features will be mentioned here. In most cases the stick is placed upon an oblique board, and a circle on the ground is made around it. Two players or teams participate: one is in, one is out. The in-team hits the dice stick in turn with a bat or rod on the point of it, thus making it whirl through the air. In some of the Norwegian variants it is first thrown in the direction of the circle. When the stick is hit, the out-team tries to catch it or throw it back into the circle. If they succeed, then the roles are reversed.

The *nixepinne* used in Oslo<sup>(39)</sup> and Kristianssand,<sup>(40)</sup> the *katt* used in Lista,<sup>(41)</sup> and the *kattepinne* used in Bergen and Dale<sup>(42)</sup> all have the same signs on their sides: an X or a cross and the Roman numerals II, IIII and VI. The *cat* used in the game *strac agus cat*, played in Argyleshire, in South-Western Scotland, had the Roman numerals I, II, III, IV on its sides.<sup>(43)</sup> The Faroese *exebiti*, described by Johan Christian Svabo in his *Indberetninger*, that is reports from a journey in 1781 and 1782, has other signs: the Roman numerals I, II, X and XII.<sup>(44)</sup>

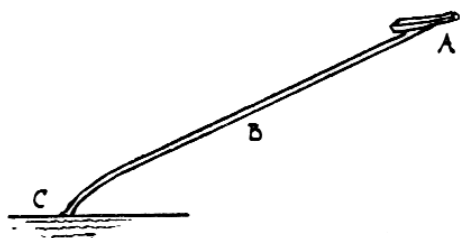


Fig. 12. Sticks for the Flemish game *duzend-slaan!* A indicates the 10 cm long dice stick which is to be hit, B the 1,25 m long stick, put into the ground, C. (Drawing in de Cock and Tierlinck 1903).

The South-West Norwegian *abesedditt* from Valestrand has the (Roman?) numbers 100, 50, 20 and 10.<sup>(45)</sup> Similar values are known from West Flanders.<sup>(46)</sup> The *wiep* used in the game *wiep-slaan* has the (Roman?) numbers 100, 50, 25 and the word *wiep*, or as an abbreviation, the letter W. The similar stick used in *duzend-slaan* (Fig. 12) had the following signs: 10 crosses, meaning 100, 5 crosses, meaning 50, the Roman numeral 25 and *niets*, that is “nothing” (sometimes marked with a cross or V).

The numbers 2, 4, 6, on the Norwegian *nixepinne*, *katt* and *kattepinne* decide the number of strokes that one of the two teams is entitled to make. When the dice stick lands outside the circle, then, when *nixepinne* is being played, the in-team is allowed to strike and, when *katt* and *kattepinne* are being played, the out-team may strike. Should the *kattepinne* rest on the circle, only



half as many strikes are to be made. Should it rest inside the circle one man from the out-team is out. Should it rest inside the circle with the cross (*kröss*) upwards, then two men are out. Should it rest outside the circle with the *kröss* upwards, then one man from the out-team is out. In *nixepinne* the side of the dice stick named *nix* had a similar function. In the Scotch *strac agus cat* there is no cross on the dice stick, but only the numbers 1, 2, 3, 4. These numbers count if the person who throws the *cat* does not strike the *strac*, which is the 18 inches long bat laid across the opening of a hole, seven yards away. In the Faroese *exebiti*, the Norwegian *abeseditt* and the West-Flemish *wiep-slaan* and *duzend-slaan*, the numbers on the dice stick are larger, up till 100 in the Norwegian and Flemish games. In these games they directly indicate the number of points scored.

If we now return to the above-mentioned *Lang Larence* from Yorkshire, we may perhaps have found a possible explanation of the signs on its sides. The ten crosses and the zigzag forming a W or triple V, are also found on the Flemish dice sticks, in which the crosses have the value 100 and W is an abbreviation of '*wiep*' with the value of '*niets*', that is nothing. It makes good sense that the side named *flush*, which allows the player to take all stakes, is connected with a high number like 100, while the side named *lave all*, which neither takes or gives, is marked with a letter standing for zero. It is also easy to see why the side *put doan two* has been given the double value of the side *sam up one*: 6 and 3, respectively.

The special design of the *Lang Larence* is quite unique among instruments used for 'put-and-take' games. Instead of looking for parallels in Korea, as Stewart Culin did,<sup>(47)</sup> one should consider if it could be related to the similar design of Northern European dice sticks used for games of physical dexterity. It is difficult to say if there was a direct connection between the Flemish dice stick games and the Yorkshire game; dice stick games were also known on the British isles, as the example of *strac agus cat* from Scotland shows.

The names of the Norwegian games *kattepinne* and *katt* reveal that they came to the Bergen area and the Lista area in South West Norway from somewhere on the British isles. Judging from the close similarities between the Norwegian games and the *strac agus cat* from Argyleshire, they could have well come from Scotland. As the game *nixepinne* is more or less identical with *kattepinne* and *katt*, it may have come from the same area. However, the name *nix* referring to the side with the X seems to connect this game with the Flemish stick game *duzend-slaan*, in which the same side was called *niets*, nothing.

It is evident that the South-West Norwegian game *abeseditt* is closely related to the Flemish game. Its name probably refers to the four first letters of the alphabet: a, b, c and d, one letter for each of its four sides.

*Exebiti* is not an original Faroese game. Its name is borrowed from the words pronounced by the person who strikes the stick: "*Exebite, exaksebiti*", probably Latin: "*excipite, ecce accipite*", meaning "catch, watch (out), grab it!". The circle or ring is named *roti*, again a Latin word. Johan Christian Svabo recounts in 1782 that this game was considered to have been brought to the Faroe isles by sailors, possibly French.

Cat sticks with Roman numerals, serving as a sort of dice, are not known from Denmark and apparently not from Northern Scandinavia either; they are only recorded for the southern and south-western coast of Norway between Oslo and Bergen. Along

this coast line we know that they were used in Lista immediately south of Jæren, and that the game is still a living tradition in Bergen not far to the north of Jæren. At some time a similar game with cat sticks may have been in use on the coast area of Jæren where *daldosa* is played today, but it is also possible that the *daldosa* game had a wider distribution area earlier on. The similarities between these dice sticks and the *daldosa* dice are remarkable, and we may suppose that there was a direct relationship between these two traditions, both recorded for Southern Norway, even if not from exactly the same regions.

We know actually very little about this subject. This is only a preliminary investigation, which might hopefully inspire other scholars to contribute to this little-known field of research.

## References

- Borvo, Alan 2001. Sáhkku, The "Devil's Game". In: *Board Games Studies*, 4: 33-52.
- Carlheim-Gyllensköld, V. 1900. *På åttionde breddgraden*, Stockholm: 175f.
- Carstens, Heinrich 1884. Kinderspiele aus Schleswig-Holstein. In: *Jahrbuch des niederdeutsche Sprachvereins* X: 50.
- Culin, Stewart 1895. *Korean Games, with Notes on the corresponding Games of China and Japan*, Philadelphia, reprinted as *Games of the Orient*, Rutland, VT and Tokyo, 1958: 77f.
- Culin, Stewart 1898. Chess and Playing-Cards. In: *Report of National Museum 1896*, Washington: 828f.
- Danneil, Johann Friedrich 1869. *Wörterbuch der altmärkisch-plattdeutschen Mundart*, Salzwedel: 163.
- de Cock, A. and Teirlinck, Is. 1903. *Kinderspel & Kinderlust in Zuid-Nederland* III, Gent: 47f.
- Depaulis, Thierry 2001a. Jeux de parcours du monde arabo-musulman (Afrique du Nord et Proche-Orient). In: *Board Games Studies*, 4: 53-76.
- Depaulis, Thierry 2001b. An Arab Game in the North Pole? In: *Board Games Studies*, 4: 77-82.
- Espgaard, Arne 1972-76. *Vendsysselsk Ordbog*, III, Hjørring: 139.
- Easther, Alfred 1883. *A glossary of the dialect of Almondbury and Huddersfield*; reprinted Vaduz 1965.
- Gomme, Alice Bertha 1894-98. *The traditional games of England, Scotland and Ireland*, reprinted New York 1964: 303 + 326f.
- Hamburgisches Wörterbuch* I, Neumünster, 1956: 84.
- Handelmann, Heinrich 1874. *Volks- und Kinderspiele aus Schleswig-Holstein*, Kiel: 31.
- Hordaland og Bergen i Manns Minne*, Oslo, 1974: 35, 80, 96.
- Itkonen, Toivo Immanuel 1941. Die Spiele, Unterhaltungen und Kraftproben der Lappen. In: *Journal de la Société finno-ougrienne*, 51,4, Helsinki, 1-133, § 106.
- Jensen, Johannes V. 1917. Pind. In: *Pressens Magasin*, May: 3-10.
- Johnsen, Arnulf 1942-54. *Kristiansand Bymål* 1-2: 217.
- JO. Jysk Ordbog* (A-G published on [www.jyskordbog.dk](http://www.jyskordbog.dk))

- Karlholm, Göran 1980. Kloter och andra gamla lekar. In: *Jämten*, 73, Östersund, 131-145, 143f.: "stöupstickan".
- Keyland, Nils 1908. Att kappas "te gudsrrike" eller "klättra te himla". In: *Skansens programblad* 7.-13. juni, Stockholm.
- Keyland, Nils 1910. Påfvespel. In: *Skansens programblad* 18.-24. september, Stockholm.
- Keyland, Nils 1922. Dablot prejjesne och dablot duoljesne. Tvänne lappska spel från Frostviken, förklarade och avbildade, In: *Etnologiska Studier tillägnade Nils Edvard Hammarstedt* 3/3 1921, Göteborg: 35-47, 46: "påvespel".
- Knudsen, Frederik 1920. Pind. In: *Danske Studier*, Copenhagen: 126-146.
- Kristensen, Evald Tang 1898. *Danske børnerim, remser og lege*, Århus: 341, 649.
- Larsen, Anders 1950. Om Sjosamene. *Tromsø Museums årshæfter*, Vol. 70 (1947), nr. 2, Tromsø: 31f.
- Littré, Émile 1873-74. *Dictionnaire de la langue française*: "toton".
- MacLagan, Robert Craig 1900. *The Games and Diversions of Argyleshire*, London, reprinted Nendeln/Liechtenstein 1967: 19f.
- MacLagan, Robert Craig 1905. Collectanea. Gambling. In: *Folk-Lore. A Quarterly Review of Myth, Tradition, Institution and Custom, Transactions of the Folk-Lore Society* XVI, London: 218f.
- Michaelsen, Peter 2001. Daldøs: An almost forgotten dice board game. In: *Board Games Studies*, 4: 19-31.
- Michaelsen, Peter 2002. Ponni, niks, alle-halve – og andre betegnelser for spil med terningepind og –top. In: *Ord og Sag* 22: 47-61.
- Møller, Jørn 1990. *So i hul – og 99 andre gamle boldspil og kastelege, Gamle idrætslege i Danmark – Legebog 1*, Slagelse: 124.
- Nordland, M. 1974. *Stavanger og stavangerne i de hvite seils tid*, Stavanger: 210.
- Norsk Folkeminnesamling*, 1935. Olav Håversen Westhassel 5: 101f.
- NO. Norsk Ordbok I-IV, A-Ha*, Oslo 1966-2002.
- Næsheim, Alf 2001. Daldøsa: An old dice game with an obscure origin. In: *Board Games Studies*, 4: 9-14.
- OED. The Oxford English Dictionary*, 2nd ed., 1989.
- Omberg, Unn 1979. Med terning og tafl i Nord-Norge gjennom 1200 år. In: *Ottar*, 115, Tromsø Museum, Tromsø: 26-30.
- Ottsen, M.B. 1961-69. *Hostrup-dansk II*, Copenhagen: 12.
- Paksoy, H.B. 1990. Two Altaic games: "Chelik-Chomak" and "Jirid Oyunu". In: *Aspects of Altaic Civilization III*. Denis Sinor, ed., Bloomington (Indiana University Uralic and Altaic series, vol. 145).
- Parker, Henry 1909. *Ancient Ceylon. London*; reprinted New Delhi 1984.
- Parlett, David 1999. *The Oxford History of Board Games*: 29.
- Petrie, W. M. Flinders 1927. *Objects of daily use, British School of Archeology in Egypt*, London (reprint 1974): 58 and 336-338.
- Pettersen, Egil 1991. *Bergensordboken*, Bergen: 75f.
- Rabelais 1534. *Gargantua*, I, 22 and II, 22.
- Reimer, Christine 1910-19. *Nordfynsk Bondeliv*, Copenhagen: 376f.

- Schefferus, Johannes 1673. *Laponia*, Frankfurt, translated from the Latin in *Acta Laponica* VIII, Stockholm 1956: 309.
- Schumann, C. 1885. Kinderspiele in Lübeck. In: *Korrespondenzblatt des Vereins für Niederdeutsche Sprachforschung*, Vol. 10: 69.
- SND. *The Scottish National Dictionary* IX, Edinburgh 1974: 370: “totum”.
- Stoltenberg, Einar 1930. Spill med pinner. In: *Norsk Folkekultur* XVI: 134f.
- Svabo, J. Chr. 1959. *Indberetninger fra en Reise i Færøe 1781 og 1782*, N. Djurhuus, ed., Copenhagen: 321 + Tab. XVII.
- Svensson, Sigfrid 1933. Leksaker och spel. In: *Nordisk Kultur* 24: 97-103.
- Svensson, Sigfrid 1960. Skrapnos. In: *Kulturen*, Lund: 153-161.
- Tillhagen, Carl-Herman 1947. Spel och dobbel. In: *Det glada Sverige. Våra fester och högtider genom tiderna*, II, Stockholm: 1280.
- Tillhagen, Carl-Herman 1981. *Lek & Speltips*, Stockholm: 4 (“kavla gullgren”).
- Trésor de la Langue Francaise*, vol. 13, Paris 1988: 419.
- van der Heijdt, Leo 2002. *Face to face with Dice. 5000 years of dice and dicing*, Groningen. *Västerbotten*, Umeå 1979: 26.
- Watne, Eva Vikeså 1990/1991. Ta den ring og la den vandre. Leiketradisjonar i Rogaland, In: *Sjå Jæren 1990 = “Ta Hys” – Leiketradisjonar i Rogaland*, Hå Gamle Prestegard: 19-42: 37.
- Wessman, V.E.V. 1962. *Finlands svenska folkdiktning VIII: Lekar och spel*, Helsingfors/Helsinki: 940f.
- Wright, Joseph (ed.) 1905. *The English Dialect Dictionary*, IV, Oxford, (reprint 1986).
- Wörterbuch und Sprachlehre der Nordfriesischen Sprache*, Bredstedt 1912: 100.
- ØMO. *Ømålsordbogen I-VI: A-Ha*, Copenhagen 1992-2002.
- Østergaard, Erik and Gaston, Anne 2001. Daldøs – The rules. In: *Board Games Studies*, 4: 15-17.

## Notes

1. My thanks to curator Leif Pareli, Norsk Folkemuseum, Oslo, for sending drawing and information.
2. Personal communication from Alf Næsheim Feb. 16, 2003. These dice were owned by Rasmus Nord-Varhaug (1903-1989). Næsheim adds that the dice were often named *traltar*, probably from *tralta*, “roll over”. In Obrestad, Hå, Jæren, one used to say “daldøs!” when throwing a double *dal* with the dice. The game probably got its name from this cast, cf. Michaelsen 2001, 28f. This is the only place where Næsheim has seen *daldosa* boards with 10 and 14 holes in the outer rows in stead of the normal 12 (letter of Feb. 25, 2002).
3. Carlheim-Gyllensköld 1900.
4. Keyland 1908.
5. Svensson 1933: 102. See also p. 99, fig. 7 and 8. This game was also known as *kavla gullgren* and *spela gren*, see Tillhagen 1981.
6. Västerbotten 1979.
7. The game from Boda, cat. no. 115.689, was donated by Nils Keyland in 1910.
8. See Borvo 2001, Larsen 1950, and Carlheim-Gyllensköld 1900. A “*sjakk-konge*” (chess king) depicted in Omberg 1979, p.28, found during excavations of an 18th-c. Russian whaling station on Spitzbergen, may perhaps be a *sáhku* king.

9. Itkonen 1941.
10. Wessman 1962, from Pärnä. In Kronoby they played with a dice top with letters on its four sides: the *purvel* or *porvil* with the letters A (*'allt'*), H (*'hälften'*), I (*'intet'*), T (*'till'*).
11. Schefferus 1673.
12. These games are described in Keyland 1910 and Karlholm 1980. A more common Swedish name is *skrapnos*, see Svensson 1960.
13. See Keyland 1922, 46f, referring to sticks of the North-American Indians, and compare Parker 1909, 617ff, for a possible parallel from Sri Lanka: the *sônâlu* dice stick.
14. See van der Heijdt 2002, especially pp. 88ff.
15. Easther 1883; Gomme 1894-98: 326f.
16. Culin 1898. See also Culin 1895 where the author compares the L.L. with the 5-sided dice stick with 1-5 notches in the edges, used in the Korean game *tjyong-kyeng-to*.
17. *OED*: "teetotum" and "totum".
18. *Trésor de la Langue Francaise*: "pirouette".
19. I wish to express my gratitude to Prof. Viggo Sørensen, Institut for Jysk Sprog- og Kulturforskning, University of Aarhus, and to scientific assistant Anette Jensen, Institut for Dansk Dialektforskning, University of Copenhagen, for sending photocopies from the collections behind the dictionaries *JO* and *ØMO*.
20. Reimer 1910-19.
21. Kristensen 1898: 649.
22. Espegaard 1972-76.
23. Ottsen 1961-69.
24. Handelmann 1874 and *Wörterbuch und Sprachlehre der Nordfriesischen Sprache*.
25. Carstens 1884.
26. *Hamburgisches Wörterbuch*.
27. Gomme 1894-98: 303; MacLagan 1905; Wright 1905: "nichil", "nickelty".
28. Danneil 1869.
29. Kristensen 1898: 341. *OED*: "teetotum" and "totum". Wright 1905: "totum". *SND*: "totum". Littré 1873-74: "toton".
30. Rabelais 1534. Parlett 1999.
31. See [www.capris-d.si/projektiA.html](http://www.capris-d.si/projektiA.html)
32. *OED*: "cat", "tip-cat".
33. Arosiander, *Speculum vite humanae*, 1635, according to Tillhagen 1947.
34. *Dialogues of the Buddha*. *Digha Nikâya* 1. *Brahma-Gâla Sutta*, see [www.sacred-texts.com/bud/dob/dob-01tx.htm](http://www.sacred-texts.com/bud/dob/dob-01tx.htm); in Kashgarli Mahmud, *Diwan Lugat at-Turki*, see Paksoy 1990, <http://www.ku.edu/~ibetext/texts/paksoy-6/cae09.html>; Petrie 1927, see <http://nefertiti.iwebland.com/timelines/topics/games.htm>.
35. Knudsen 1920. See also Jensen 1917.
36. As note 31.
37. Møller 1990.
38. Schumann 1885 mention a children's game from Lübeck: *allemerall*, a sort of dice game played with a 4-sided piece of wood, marked with 1, 2, 3 and a cross. It is not possible to say if this game was a 'put-and-take' game, or a game of physical dexterity.
39. Stoltenberg 1930.
40. Johnsen 1942-54.
41. Norsk Folkeminnesamling 1935.
42. Pettersen 1991. *Hordaland og Bergen i Manns Minne*, 1974: 80, 96. I want to thank institute

leader, Prof. Olaf Almenningen, Seksjon for Leksikografi og Målføregransking, Univ. of Oslo, and Dr. Anna-Marie Wiersholm, Norsk Folkemminnesamling, Univ. of Oslo, for sending information from the collections behind *NO*.

43. MacLagan 1900.

44. Svabo 1959.

45. *Hordaland og Bergen i Manns Minne*: 35.

46. de Cock & Teirlinck 1903.

47. Culin 1895 and 1898.

# Board games from the city of Vijayanagara (Hampi), 1336-1565: a survey and a study /

Rangachar Vasantha

**A**ustere and grandiose Hampi is the site of the last capital of the last great Hindu kingdom of Vijayanagara, whose rich kings built Dravidian temples and palaces, which won the admiration of travelers between the 14th and 16th centuries. Conquered by the Muslims in 1565, the city was pillaged over a period of six months, and then abandoned.

The greater parts of the more interesting buildings are situated in the citadel or innermost line of fortifications and also along the roadside to Hampi. The crowded buildings hint at the centuries-old heritage of the village, for it is some 450 years since Hampi's grandeur came to an end as the center of the Vijayanagara Empire. The present day village preserves the ancient order while its inhabitants reap the benefits of being a living example of old peaceful ways. The Mohammedan invasion and especially the employment of Mohammedan troops by the Vijayanagara kings led to Saracenic features being adopted in some of the buildings in their capital, producing an Indian version of that style known as Indo-Saracenic.

The Vijayanagar capital was probably at first situated at Anegundi on the northern bank of the Tungabhadra river nearly opposite the present hamlet of Hampi. As the empire grew in size and power, the capital was moved to the southern bank of the river and Anegundi was retained as a fortified suburb or outpost.

The cultural remains of the imperial city of Vijayanagara now spread over a vast area of about 25 km covering several modern villages, while the outer lines of its fortifications include still a larger area. There are temples and entrances formed out of the huge rocks everywhere. The monuments which are popularly known as Hampi ruins are mainly situated between the villages of Kamalapuram in the south to Hampi village on the right bank of Tungabhadra river in the north.

The Virupaksha Temple in the middle of Hampi Bazaar commands most respect. It hovers above the hills and trees the boulders and the mirror like rock pools calling you back to the 700-meter long avenue. Along the Tungabhadra river the Vithala Temple, with its stone chariot is the world heritage site. "Hampi" was added to UNESCO's World Heritage List in 1986.

## Board Games from Hampi

The City of Vijayanagara offers unique opportunities to investigate Indian board games in the pre-modern era. Archaeological and architectural evidence provides a remarkable record of board games of various types in the place called Hampi, which was probably the most extensive of any Hindu capital in India. The contemporary literary works in Kannada, Sanskrit and Telugu, as well as the graphic description of contemporary foreign visitors help in unearthing the varieties of board games found in the ruined structures, un-cleared rubble piles and numerous overgrown mounds.

The study of board games at Hampi yield rich anthropological, historical and sociological information, but many of these age-old board games are disappearing from regular daily life of the local people. It has now become indispensable to document and preserve as much information as possible.

With this in mind, the present paper has been drafted to highlight the board games played during the pre-modern era by the people of Vijayanagara, and my survey includes and illustrates the details of all available board games, their contents, and rules and how they are played. It also illustrates both living games and games not in practice, wherever possible living games are directly recorded from individuals by personal interview, observation, and over-the-board demonstration.

In this paper I will follow Murray's classification of board games (as in Murray 1952). At Hampi we find:

1. Games of alignment
2. Hunt games
  - On triangular board
  - On square board
  - Solitaire
3. Mancala games
4. Chess
5. Pachisi or Chaupat
6. Single-track games

#### 1. Games of alignment

Local names: *Paggada ata*, *Mooru mane ata* (in Kannada), *Char pur* (in Telugu)

Locations: 1. Hemakuta Jaina temples, 2. under the boulders, 3. underground temple, 4. Hazara Rama temple, 5. Vitthala temple, 6. Pattabhi Rama temple, 7. practically everywhere

Population groups: Still played by masses (also agricultural class) as pastime.

Literary sources: Goparaju 1398; Nanjunda 1500b

#### Fig. 1

This game is drawn on the floor of the outer mandapa of Hazara Rama temple. This game of alignment is played only by children of 5-7 years of age. It is termed a simpler game and is for beginners.

Rules:

Two players, each with three counters – pebbles or marbles – place a counter one at a time onto one of the intersection of two lines (which is one of the nine points), during alternate turns of play. Each player is attempting to make an orthogonal row before the other player does this. When all the counters have been placed, the game continues, and during alternative



Fig. 1 *Mooru mane ata*



turns, a player can transfer one of his/her counters to any vacant intersection until a row of three is made.

**Figs. 2 & 3**

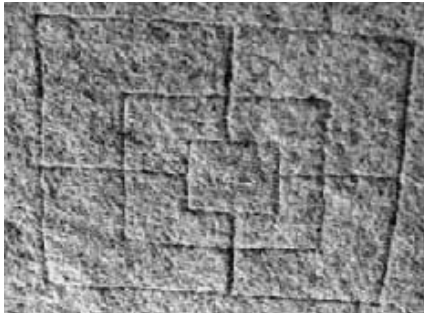


Fig. 2. *Paggada ata*



Fig. 3. *Paggada ata*

Practically both figures are the same; the difference lies only in the central intersection in the second figure. Perhaps this might have been the mistake of the engraver or difficulty in engraving on a granite stone or the skill of the engraver to combine the first and the second game in one figure. The first figure is found almost everywhere at Hampi, but the second figure is found only on the floor of the Vitthala temple.

Rules:

This is for two players, each with nine pieces. Pieces are entered one at a time, in alternate turns, each player attempting to form a row along one of the vertical or horizontal lines of the board, and to confine opponent's pieces so that they cannot move. Each row entitles a player to remove an opponent's piece. When all pieces are entered they can be moved one step at a time along a line to a neighboring empty point. The winner either blocks all the opponent's pieces so that they cannot move, or reduces their number so that they cannot form a row.

Rule variation: Two players, each with nine pieces. Players are not entitled to remove any pawn. The winner is the one who blocks the opponent's moves or form a row first (already in Goparaju 1398; this rule is still in use at Hampi).

## 2. Hunt Games

- On triangular board

Local names: *Puli-judamu* (in Telugu); *Huli-mane ata*; *Ane-nayi ata*

Locations: 1. underground temple, 2. Vitthala temple, 3. Pattabhi Rama temple

Population groups: Still played by lower classes and agriculture class as strategy game

Literary sources: Goparaju 1398; Nanjunda 1500b

**Fig. 4**

This hunt game is played only by children with one tiger and five lambs, played on ten points, keeping tiger on the vertex and is termed the simplest game.

**Fig. 5**

Three tigers and fifteen lambs, played on 19 points. One player has 3 tigers and the other 15 lambs which are commonly called as “dogs”; the tiger is usually placed on the apex of the triangle and the second player enters his lambs. All the pieces move in the same way, one step along a marked line, but the lambs cannot be moved until all are entered. The tiger, which alone can capture, takes lambs by the short leap. The tiger wins if he takes so many lambs that they cannot confine him; the lambs win if they succeed in reducing the tiger to immobility.

General rule: the number of tigers varies from 1 to 4, and the number of goats from 5 to 23. General notion in the region is that the Grand Master is one who plays with more number of tigers and less number of lambs. Locally this game is also termed a gambling game.



Fig. 4. *Huli-mane ata* (simpler game)



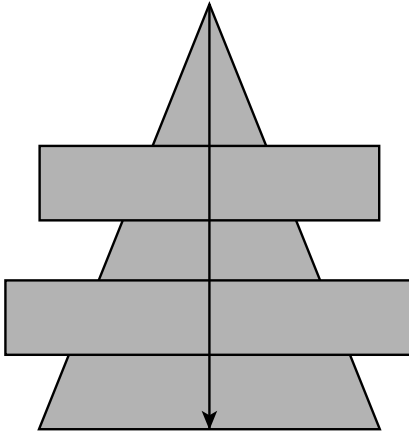
Fig. 5. *Ane-nayi ata* (developed version)

Nanjunda, in his *Ramanatha charite* (1500), has devoted a chapter on games played at Vijayanagara, and narrates how princess Hariyaladevi advised his son Rama not to play the ball game, the hunt game (*pulijudam*) and the game played with cowry shells, which were meant only to ordinary people and not to royalty, and continued that *chat-urangam*, the “intelligent game”, was an ideal game for the royalty.

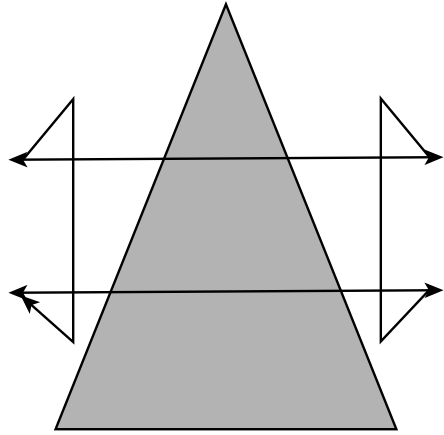
Almost every one from the lower middle class, especially the agricultural class, sheep rearing caste (*kuri kayuvavaru*), children, adults and elders, play this game. This game is drawn, with the help of either chalk piece, white powder, charcoal or green leaves juice on the stone benches, in front of the thatched houses, under the shade of trees, roadside shops, or generally leisurely meeting places

Two variant games are described in Goparaju’s *Simhasana dvatrimisika* (1398) and are still in use in this region.

- 3 tiger and 18-goat play
- 4 tiger and 16-goat play



3 tigers and 18 goats



4 tigers and 16 goats

• On square board



Fig. 6. *Huli-kavilemane ata* (two-tiger complicated)



Fig. 7. *Huli-kavilemane ata* (four-tiger complicated)

Local names: *Huli-kavilemane ata*, *Huli-meke ata* (in Kannada)

Locations: 1. Hemakuta, 2. Hazara Rama temple

Population groups: Still played by lower classes and agriculture class as strategy game

Literary sources: Anantha 1456; Ratnakaravarni 1560

**Fig. 6**

Played with 2 tigers and 24 sheep. The game begins by entering a tiger on any point of the board, usually the central point. Then his opponent enters one of his sheep. Next the second tiger is entered. The tigers are now free to move, but the opponent goes on entering his sheep, one on each move until all are entered, and only then the sheep make a move. If the tiger succeed in taking eight sheep, they are almost certain to win. Jumps may be in any direction including backwards.

Rule variation: 2 tigers with 20 sheep are also played. Here tiger can take one sheep at one leap. Multiple jumps by the same piece during a single turn are not permitted.

**Fig. 7**

Played with 4 tigers and 20 goats. Four tigers are placed on the four corners of the mountains. The opponent has 20 goats, nine of which are placed on the nine central points of the square. All the pieces move one step along a marked line. The tiger alone has the power to capture, but capture is not compulsory. If along a marked line the tiger has next to it a goat or a succession of an odd number of goats, and the point immediately beyond the goat or row of goats is empty, the tiger leaps over the enemy pieces to the vacant point beyond and takes them. The play ends when goat is reduced to ten or eleven.

Extended triangles are called “mountains”. The best player is considered as one who blocks the tiger at the mountains (triangles).

• Solitaire

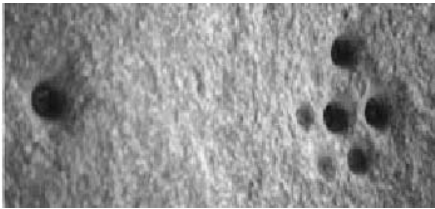


Fig. 8. *Huli-meke ata* (simpler)

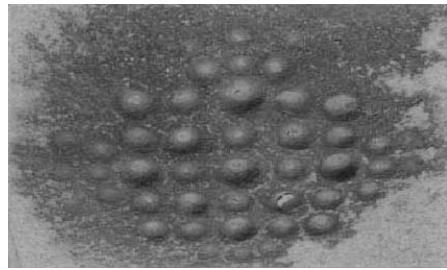


Fig. 9. *Huli-meke ata* (complicated)

Locally this game is called *huli-meke ata*, with a hunting character.

Locations: 1. Pattabhi Rama temple, 2. Hazara Rama temple

**Fig. 8**

Played with one tiger and three sheep.

**Fig. 9**

The game is a contest between one tiger and 13 sheep. Play begins with the tiger being placed at the center. Players may move a piece to any vacant adjacent hole, vertically, horizontally or diagonally. Only the tiger may jump and that piece is removed from the board. The object for the sheep is to block the tiger by surrounding him so he cannot move or jump. The tiger must try to remove all the sheep, or at least enough of them so that there are not enough left for a capture.

### 3. Mancala games

Local names: *Chenne mane ata* (in Kannada), *Omana guntalu* or *Vamana guntalu* or *Achchana gundlu* (in Telugu)

Locations: 1. Hemakuta Jaina temples, 2. under the boulders, 3. underground temple, 4. Virupaksha temple, 5. Palace area

Population groups: Played only by women and children

Literary sources: Goparaju 1398; Manchena 1400; Anantha 1456

**Fig. 10**

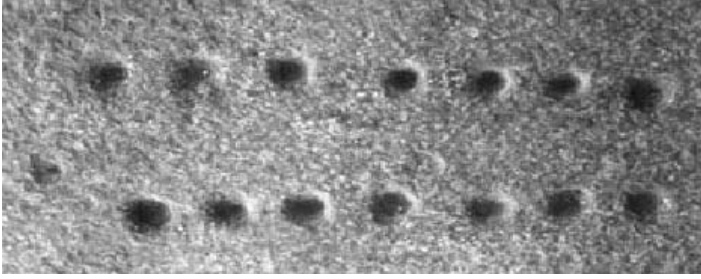


Fig. 10. *Chenne-mane ata* or *Vamana-guntalu*

The game is for two players. They are played on a board with fourteen pits, which are scooped out of the ground. The playing pieces could be stones, seeds, or shells, in rare cases precious stones, gems or pearls.

In Anegondi village, children often play without a board, but instead create their own playing area by scooping out holes in the ground and collecting stones or seeds (whatever is close at hand) each time they want to play. Near the Tungabhadra river, the game is played with smooth pebbles and in agricultural areas, with seeds. Commonly used seeds are tamarind, kemiri, sawo and even corn kernels.

The widespread popularity of this game, *chenne mane ata* around this area, played by women and girls, can undoubtedly be attributed in part to the simplicity of the materials used to play the game. This game, in all its variations, attracted the royal ladies and their assistants. Playing pieces indicated their class or caste they belong.

Based on the version of the game, there is a preliminary distribution of counters (beans, nuts, seeds, stones, etc.) in the board's depressions. Players move alternatively in a series of "laps". A lap involves each player in turn selecting all of the counters in a depression and lifting these and placing counters in each depression in a prescribed direction and manner. What happens then is dependent upon the version of the same being played.

The following five varieties are played at Hampi:

- *Karu baruva ata*, "getting calf" out of the game, played with 4 seeds
- *Katte ata*, also called *Seenya mukya* – also with 4 seeds but little variation in the rules
- *Tara timbata*

- *Hegge timbata*

- *Mule ata*, “constructing houses at the corners”, played with 7 seeds

#### 4. Chess

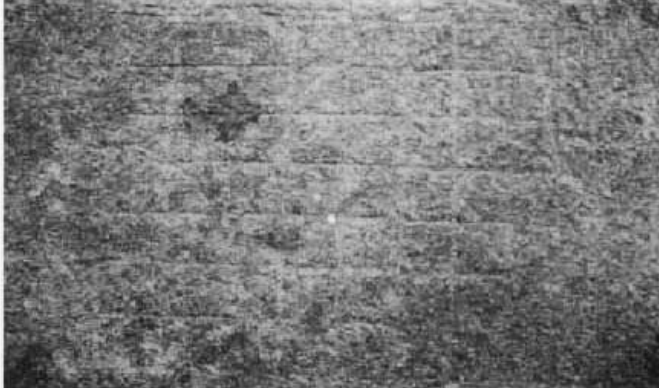


Fig. 11. *Chadurangam*

A 8x8 grid found in the mahamandapa of the Virupaksha temple perhaps used as chessboard. Four sides are carved with beautiful floral design (though not visible) but worn out. According to local say (by elders), only the king or his officials played this chaturangam game. It is also said locally that entry into this temple (meant only for royalty) by lower class was prohibited and hence the chessboard is not seen anywhere, in Hampi.

Very interestingly there is another Virupaksha temple, approximately 100m away, meant for visit by lower caste people. Surprisingly, in this temple, we find different games such as hunt games on triangular and square boards, row games and mancala games, engraved on the floor

#### 5. Pachisi or Chaupat

Local names: *Pagadekayi ata* (in Kannada), *Pachikala ata* (in Telugu)

Locations: 1. Hemakuta-Jaina temples, 2. Palace area (lines are not clear), 3. Found in almost every Brahmin house

Population groups: Played by higher class-Brahmins and royals. Living game.

Literary source: Somana 1450

Rules:

The present practice of playing this game at Hampi and surrounding areas is:

- This is played either by two, four or even groups.
- Now only Brahmin women play this game; a few rich people possess boards made of wood, ivory carved, embroidered cloth. The other caste groups are only witness, in case, if they are allowed inside the Brahmin house.
- Often this game is played in Brahmin families as pastime, sometime as gambling





Fig. 12. *Pagade kayi ata* or *Pachikala ata*

too. Also played on special occasions. The ladies of the younger generation are neither aware of the game nor know to draw the board. Slowly it is getting extinct.

- This is played on the wooden board, cloth board or drawing on the floor.
- Presenting this game-board set to the daughter as a marriage gift by the mother still exists in this region (North Karnataka).
- Playing pieces are made of shells, cowries, and specified pawns indicative of four colours or sizes or shapes.
- Played with either dice or cowries.
- To highlight more details a separate paper and session is necessary.

#### 6. Single-track games

##### **Figs. 13, 14, 15.**

No local names

Locally no one is aware of this game and it is not played any longer.

Locations: 1. Hemakuta-Jaina temples, 2. under the big boulders, 3. underground temple, 4. Hazara Rama temple, 5. Vitthala temple, 6. Pattabhi Rama temple, 7. Practically everywhere

The track is set out as a series of cells with right angle turns; a square or a series of dotted holes of 5x5 cells forms a looped circuit; cross-cut cells (representing safe squares) occur at the corners and at the junction of the right angle turns.

The lines are formed by a series of lightly pecked dots, and sometimes the surface is worn. It is possible, however, to infer how the game might have been played because of its similarities to other recorded Asian games.

The idea of the game was probably for two equal teams (two, four, six persons, etc.) to race along the track starting from the opposing crosscut squares, the first player to



Fig. 13

Fig. 14

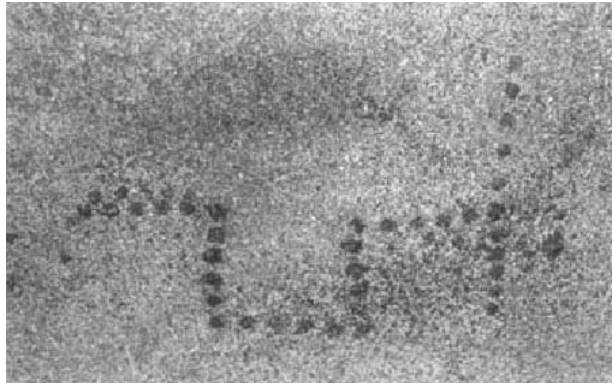


Fig. 15

Figs. 13-15. Single-track games incised into pavements at Hampi



complete the looped course and return home wins. Players might have three or four pieces each. The action is controlled by throwing dice, requiring a certain throw to enter the game (for example 1, 5, or 6) and the same number to continue the turn. Hence throwing 2, 3 or 4 would end the turn. Landing on an opposing player's piece captures the piece, unless the piece is on a cross-cut safe square. Usually, in this type of game, an exact throw is required to "get out" and thereby win the game.

Enhanced rules such as blocking tactics and playing in patterned teams such as in Pachisi may also have been used.

To conclude, according to the existing oral and play tradition, to contemporary (1300-1600) regional literature and to foreign traveler's accounts, the board games from the city of Vijayanagara and surroundings may be classified into five categories, such as:

1. games played by the royalty,
2. games played for the royalty,
3. games played by masses ("folk games"),
4. games played by ladies,
5. games played by children,

contrary to the classification made by H.J.R. Murray (Murray) between war games, hunt games, race games, games of alignment, etc.

## References

### Early sources (all dates AD)

- Anantha 1456. *Anantha amatya. Boja rajiyamu* by Anantha, 1456 (in Telugu), ed. & pub. by Telugu Akademi, Hyderabad, 1989.
- Bhima 1400. *Basava Purana* by Bhima, 1400 (in Kannada), ed. by Lingayata Vidyabhivruddhi Samsthe, Dharawada, 1969.
- Goparaju 1398. *Simhasana dvatrimshika* by Koravi Goparaju, 1398 (in Telugu), ed. by Andhra Sahitya Parishattu, Rajamundry, 1960: Vol. 1 & 2.
- Krishnadavaraya c.1517. *Amuktamalyada* by King Krishnadevaraya c.1517 (in Telugu), ed. & pub. by Telugu Akademi, Hyderabad, 1990.
- Kumara Vyasa 1400. *Gadugina Bharata* by Kumara Vyasa, 1400 (in Kannada), ed. by Mysoru Samstana Sahitya, Samskruti, 1958.
- Lakshmisha 1530. *Jaimini Bharata* by Lakshmisa, 1530 (in Kannada), ed. by Electric Press, Tumkur, 1941.
- Manchena 1400. *Keyura bahu charitramu* by Manchena, 1400 (in Telugu), ed. & pub. by Telugu Akademi, Hyderabad, 1992.
- Nanjunda 1500a. *Kumara ramana sangatyagalu* by Nanjunda Kavi, 1500 (in Kannada), ed. by G. Varadaraja Rao, Prasaranga, Mysore, 1966.
- Nanjunda 1500b. *Ramanatha charite* by Nanjunda Kavi, 1500 (in Kannada), ed. by H. Devirappa, Mysore, 1964.
- Ratnakaravarni 1560. *Bharatesa Vaibhava* by Ratnakaravarni, 1560 (in Kannada), ed. by T.S. Shamarao, Prasaranga, Mysore, 1966.
- Somana 1450. *Uttara Harivamsamu* by Nachana Somana, 1450 (in Telugu), ed. & pub.

- by K. Veereshalingam Pantulu, Rajamundry, 1897; Veluri Sivarama Shastri, Madras, 1960
- Somanatha 1356a. *Someswara sataka* by Palkurki Somanatha, 1356 (in Telugu), ed. by R.S. Mugali, Kannada Shity Parishattu, Bangalore, 1970.
- Somanatha 1356b. *Panditaradhya charita* by Palkurki Somanatha, 1356 (in Telugu), ed. by Telugu University, Hyderabad, 1989.

#### Modern sources

- Chidananda murty, M. 1966. *Kannnda Sasanagallalli samskritika adhyayana*, Prasaranga, Mysore.
- Falkener, Edward 1892. *Games Ancient and Oriental and How to Play them*, London.
- Iyengar, S.K. 1919. *The Sources of Vijayanagara History*, Madras.
- Karmarkar, A.P. 1947. *Cultural History of Karnataka*, Dharwada.
- Mahalingam, T.V. 1940. *Administration and Social Life under Vijayanagara*, Madras.
- Michell, George 1990. *Vijayanagara*, Mysore.
- Murray, H.J.R. 1952. *A History of Board Games other than Chess*, Oxford.
- Naik, Sankara 1975. *Janapada Atagalu*, Dharawada.
- Pratapareddy, Suravaram 1996. *Andrula Sanghika Charitra*, Orient Longman.
- Sadanandan, P. 1963-64. The forgotten game boards of Vijayanagar capital, In: *Journal of the Andhra Historical Research Society*, Vol. XXIX, 1-2: 65-70.
- Sewell, Robert. 1970. *A Forgotten Empire (Vijayanagar): a contribution to the history of India*, London. 1st ed. 1900, 2nd ed. 1924; reprint New Delhi, 1970. (translation of Domingos Paes and Fernão Nunes's *Chronica dos reis de Bisnaga*, c. 1520 and 1535)
- Smith, Alan 1999. Rock-cut features at Vijayanagara, In: *South-Asian Studies*, 15: 41-46.
- Somashekara Sharma, M. 1948. *History of the Reddy Kingdoms*, Vishakapatnam.
- Srikantayya, K. 1983. *Vijayanagara kalada Kannada Sahityadalli Janajivana Charitre*, Mysore
- Suryanarayan Rao, B. 1905. *The Never to be Forgotten Empire*, Madras.

# Reflections on the role of baroque games tables with allegories of war in German courts\* / Mayarí Granados

From medieval times on, games tables for board, card and dice games have developed as a special type of furniture. Games tables as pieces of furniture have always followed the predominant furniture style of each epoch. But, instead of being just another special type of furniture, games tables also have been seen as prestigious possessions, which in the baroque epoch can be combined with symbols of war. Games and war at first seem to be a paradox – but if we look a little closer at certain games, it is not. Especially chess has always been seen as a battle – next to other symbolic meanings like the game of life, where death fights against life, a vanitas-symbol, a fight of good and bad, human virtues, or even an allegory of love (Faber 1988). Among all games which can be found on games tables chess certainly plays a special role, as this game is supposed to document a claim to power and intellectual superiority. Symbols of war on games tables seem to be a German speciality in the 17th and 18th centuries, as there are no examples for games tables with war allegories in other countries or from other periods. Games tables as a special type of furniture were very important to represent power in German courts. In the times of absolutism, games and gambling served to express power and privileges of the nobility. Therefore, precious games tables were needed, especially in those courts which tried to increase their power. Power itself, but also the claim to power in the times of absolutism had to be visualised by adequate buildings and furniture, a powerful sovereign needed a high standard of luxury, but also the reverse was possible: the luxury of a court was seen as an indication for his power.

From medieval times on, and also in the 17th and 18th centuries, there was a hierarchy of games, that regularly was repeated. Chess was highest in this hierarchy, as it is a tactical game, which poses the highest demands on the players' minds. Unlike other games like card or dice games, nothing is left to chance. Therefore, chess was interpreted as a royal game, as the king was to be represented as an intelligent and intellectual person. This hierarchy can be reconstructed by analysing the paintings in which games of chess are depicted (Faber, 1988). Kings and nobility presented themselves in paintings playing chess, and it was thus suggested that the most adequate – and therefore mostly played – game for noblemen was chess. Nevertheless, it was just an ideal image that the king and nobility only played chess – in reality, also in court people mostly gambled with cards or dice. In addition to its representative function, chess was also part of the education of young noblemen, as it was believed that the game of chess educated young people to a wise reign. Reasons why sovereigns of the 17th and 18th centuries liked to be presented playing chess are to be found in the connotation of chess as a model of the

---

\* The article is part of the author's dissertation "Games tables in England, France and the German-speaking countries".

state and a wise reign; but also in the interpretation of chess as a reflection of war, with an army of soldiers and officers under the command of the king. Games tables were not only pieces of utility furniture, many of them were representative and not for use and served as bearers of symbols of power. Considering the connotation of chess with war, it seems rather logical that games tables for chess were combined with allegories of war.

One very splendid example is a “games table with chained-up Turks” in the Residence in Munich (plates 1 and 1a [detail]). The tabletop is from Augsburg, and dates from around 1670. The underframe was made in Munich around 1690. The table consists of a tabletop with rich marquetry and an underframe with carved sculptures, which was made later than the tabletop, but most certainly directly planned as an underframe for this tabletop. The frame of the tabletop contains a board for chess/draughts and backgammon. The tabletop is supported by silver- and goldplated statues, at the two sides by two chained-up Turks, and in the middle by two eagles and various war trophies. The tabletop itself is decorated with rich marquetry on a ground of ebony and shows ornaments as well as exotic and native animals, birds, insects and flowers. Only the cartouche in the middle depicts war trophies.

One long side of the frame is divided into two halves, one being a drawer. The other half can be opened by spring pressure like a flap and reveals two compartments which pull out. One is a draughts/chess and backgammon board, the other is a tray for draughtsmen and chess pieces. Once pulled out completely, the chess/backgammon board can be used for playing. Inlaid on a ground of Macassar ebony is a field for backgammon made of tortoiseshell and mother-of-pearl with ivory veins, the middle of this board contains a rhombic board for chess or draughts, inlaid with tortoiseshell and mother-of-pearl; each triangle is adorned by an inlaid animal of engraved mother-of-pearl: in the tortoiseshell spaces we find birds, in the other fields various animals from hares to deers. The triangles of the backgammon-board are shaped like obelisks, with turned peaks and curves. The war trophies allude to the fight of the electoral prince of Bavaria, Max Emanuel, on the side of Austria against the Turks. In this war, Max Emanuel had the only victories of his whole political life, in the years from 1683 to 1688.

The tabletop was made earlier than the frame with its war symbols, already in the times of Max Emanuel’s father, Ferdinand Maria. The frame was made in the studio of the court cabinet-makers in Munich, directly as part of the tabletop. At the time, it was not unusual that precious tabletops or other parts of furniture were ordered and made in the area which specialised in certain materials, and were then completed in the court’s workshops. Only the war trophies on the underframe allude directly to a particular war, the trophies on the tabletop are rather general but prove that war allegories were combined with representative games tables. This table may seem an exception, but there are a few more examples which combine games with war reminiscences as well.

A games table for chess, morris and backgammon in the Bavarian National Museum in Munich, top made in Augsburg, 1683/92, alludes to the same war, and most certainly was the property of Max Emanuel as well (plates 2 and 3). The table is rectangular and has a curved underframe which used to be foldable. The middle part of the tabletop can be turned up, on the underside are fields in marquetry for chess and morris, and in the



Plate I: Games table with chained up Turks. Residence, Munich.  
 Tabletop: Augsburg, c. 1670. Underframe: Munich, c. 1690. Materials: oak and coniferous wood, lindentreewood (carved works), veneered with ebony, Macassar ebony, palisander, amaranth, nutwood and cedarwood. The marquetry is mother-of-pearl, tortoise-shell and ivory. 81.5 cm x 153 cm x 108 cm. Inv. Nr. Res.Mü.M 143.  
 © Bayerische Verwaltung der Staatlichen Schlösser, Gärten und Seen.

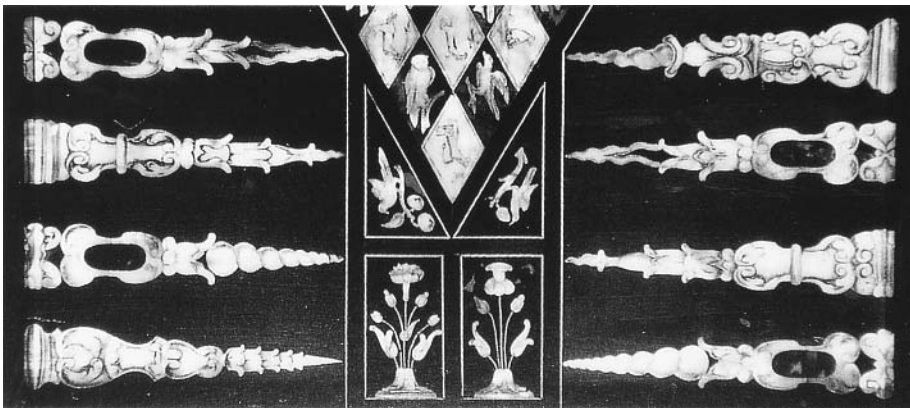


Plate Ia: Detail of plate I: board for chess and backgammon. Res.Mü.M 143.  
 © Bayerische Verwaltung der Staatlichen Schlösser, Gärten und Seen.



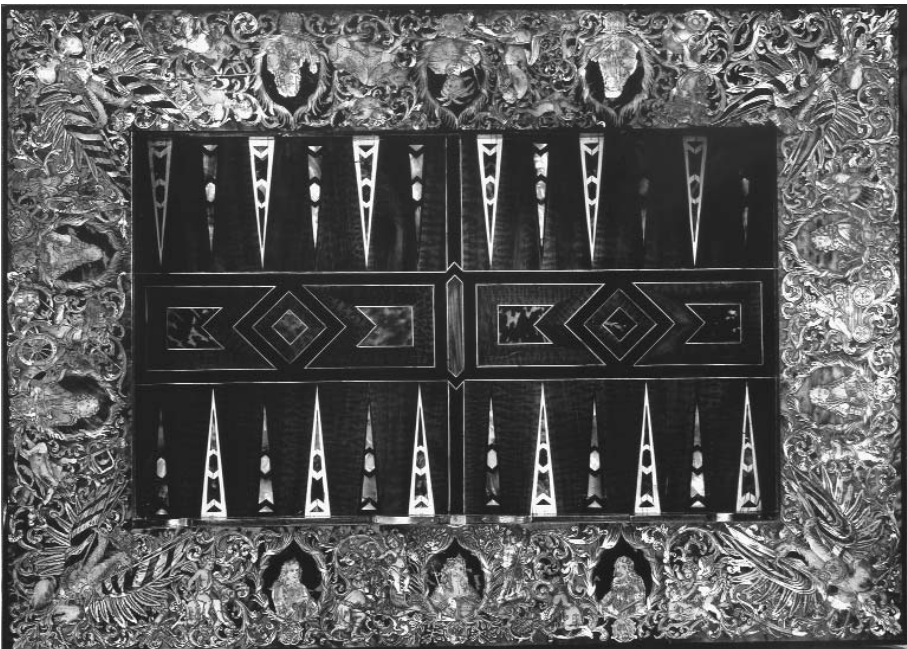
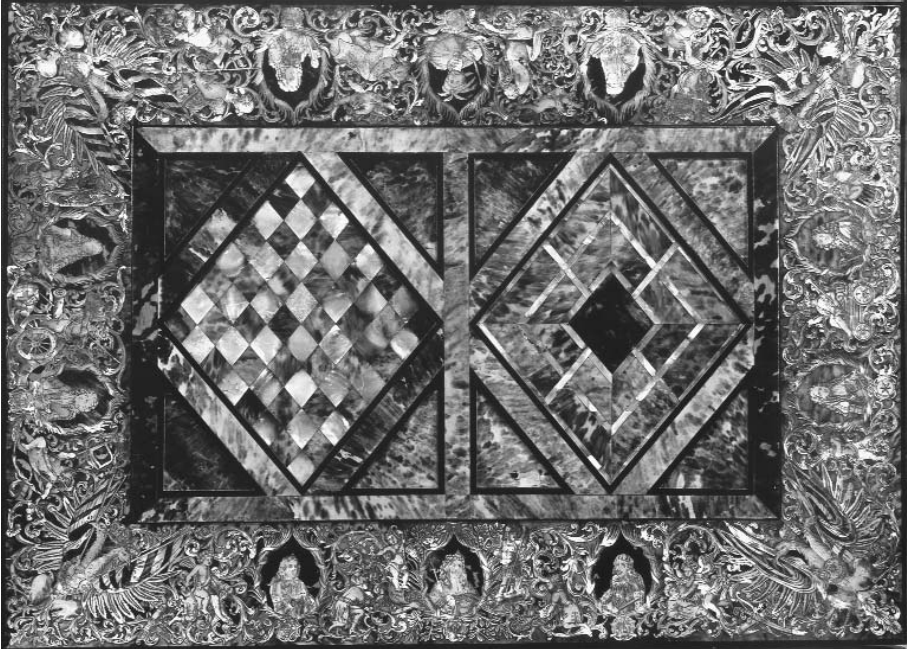


Plate 2: Games table for chess, morris and backgammon. Bayerisches Nationalmuseum, Munich. Top: Augsburg, 1683/92, frame around 1700. Materials: oak, marquetry: tortoiseshell and engraved mother-of-pearl, ebony and other tropical woods. 76.2 cm x 104 cm x 74.9 cm. Inv. Nr. 95/58. © Bayerisches Nationalmuseum, München.

Plate 3: Detail of plate 2: Boards for chess and morris. Inv. Nr. 95/58. © Bayerisches Nationalmuseum, München.

frame of the table there is a backgammon board. The chess and morris boards are rhomboid, which makes them unplayable. The chessboard is inlaid with tortoiseshell and mother-of-pearl, and the morris-board next to it with mother-of-pearl. The backgammon board underneath shows geometric tongues in mother-of-pearl and ebony, and in the middle between the fields a geometric pattern. As in the other example, top and frame are inlaid with tortoiseshell and engraved mother-of-pearl, but the table is much smaller than the one in the residence in Munich, which is an indication that the smaller table was made for one of the summer residences (probably Nymphenburg) of Max Emanuel, where it would be standing in one of the private cabinets. The material is very precious again, which elevates the games table to a representative piece of furniture. On the middle piece of the tabletop are inlaid ornaments of acanthus leaves with various gaming scenes: in the middle a couple of courtiers playing backgammon, in the corners scenes of skittles, card, dice and billiards games. The scene of card-playing men is imitated by card-playing monkeys, who are symbols for immorality and allude to the ambiguous role of games. The middle scene on the tabletop is framed by ten medallions which depict the portraits of ten commanders of the ally in the war of Austria against the Ottomans. They are the victors of the battle of Kahlenberg (near Vienna) of 1683, and most of them can be identified by their coats of arms. Next to the Habsburg Emperor Leopold I are portraits of Max Emanuel of Bavaria and Johann Georg of Saxony, opposite of them the King of Poland Johann Sobiesky, the Duke of Württemberg, Friedrich Karl, and Charles V of Lorraine. In the corners of the top is the double eagle of the Emperor, framed by Habsburg banners and Turkish war trophies. The medallions are framed with arabesques entwined with victory allegories of defeated Turks and putti with arms. This games table not only carries allegories of war, but also scenes which are typical activities in the summer residences, namely playing indoor and outdoor games. Combined with the allegories of the victories over the Turks, the iconographic programme on the games table in a double meaning alludes to peace: only in times of peace, which can be achieved by the victories of the wise reign of the sovereign, it is possible to play games.

This table is one of a pair, but the other table, which is in the Residence in Ansbach (Inv. Nr. Ans.Res.M 111), is only a fragment, the underframe is missing. The two tables are not exactly identical, the example in Ansbach does not show the portraits of the commanders, but exotic animals, symbols of the continents and times of the day, only in the acanthus-leave ornament are entwined a few war trophies and allegories on the war with the Turks. Pairs of games tables often served as presents of sovereigns in the 18th

century, so these games tables could be presents from the Emperor Leopold I to his ally and son-in-law Max Emanuel (Sangl, 1997).

The topics on those three games tables cannot only be explained by personal success of the electoral prince Max Emanuel. In the 17th century, war and military were important topics, and contemporary or historical battles, especially of the Roman empire, were frequently depicted. This was not only the case in fine arts, but also in applied arts, especially in the relief carvings from Eger, where military topics were often applied on board games. In the second half of the 17th century, when Christian Europe was endangered by the Ottomans, battles between Turks and Christians but also battles taken from the Bible were supposed to depict the superiority of the Christian belief. Especially towards the end of the 17th century, when the armies of Emperor Leopold I had military success against the Turks, this topic was used more often by Eger artists, also on board games, where relief carvings with military scenes were inlaid on the front, but also inside the backgammon-board, where the triangles often were shaped as obelisks with war trophies, and the frieze between the spaces could depict miniature scenes of land and sea battles (Voigt, 1999).

Plate 4: Games table, Carl Maximilian Mattern and Johann Wolfgang von Auwera, 1741/42. Würzburg, Residence. Materials: carved and gilded wood, glass with eglomisé-technique. 81 cm x 108 cm x 78 cm, Inv. Nr. M 27. © Bayerische Verwaltung der Staatlichen Schlösser, Gärten und Seen.





Board games – and correspondingly board-game tables – were considered important enough to carry a representation of power and war. Board games like chess, morris, draughts and backgammon always have been something special, which can be explained by their function and symbolic meaning. The combination of chess and backgammon (trictac) is traditional and can be found in the earliest European board-game box of around 1300 kept in Aschaffenburg in the Stiftsmuseum and on hundreds of later board games and games tables. Chess as the noblest of all games is a symbol for strategy, the world, and the idea of universal education. Backgammon is a tactical game as well, combined with chance, and was seen as the “luck in war” – later on as a metaphor for luck in itself. Traditionally board-game boxes also have a morris board, though in Eger this space was occupied by carvings in relief. The gameboards of Eger are ‘Kunstammer’ objects, as they are at the same time *artificialia* as well as *artes mechanicae*, implying the mathematics of chess and draughts. In combination with the war allegories or pictures, they also deliver a historical and political message; the same can be observed in the games tables that allude to the wars against the Ottomans. All these games tables and board games combine tactical games. Those games demand the player’s mind and intelligence, unlike pure games of chance as some card and dice games. The games of these games tables therefore are representative as they can be seen as a proof of the player’s intelligence and tactical abilities. So it might seem logical that all representative games tables with symbols of war use tactical games.

An example in Würzburg, by Carl Maximilian Mattern and Johann Wolfgang von Auwera, proves the opposite: a gambling table of 1741 for cards or dice made out of precious materials and with symbols of war (plate 4). Here, a games table for games of chance is made of very precious materials, and thus becomes a representative piece of furniture. On the tabletop, we find symbols of war again, this time of a more general character. The tabletop is rectangular with flat corners. On each side there is an oval concave money tray, the typical feature of a gambling table. The top is made out of glass with under-glass paintings. In the middle of each side we find a cartouche of leaves and roccaille ornaments, inside the cartouches male and female busts, the attributes identify them as the four seasons. Mars and Bellona are sitting on the cartouches of the longer sides, and on the shorter sides we find war trophies, like banners, drums and trumpets, helmets, armors and various kinds of lances. The games table was made for the cabinet of the prince bishop of Bamberg and Würzburg, Friedrich Carl von Schönborn. Carl Maximilian Mattern got the commission for four games tables in the year 1741, and a bill of 1742 for the four games tables has been preserved. The second games table, which is lost, was a present from the prince-bishop Friedrich Carl von Schönborn to Emperor Charles VII Albrecht in Frankfurt in the year 1742. It was completely identical with the games table in Würzburg, but it is unknown whether the under-glass painting was the same. The other two games tables of the commission and bill probably were less precious, as they are not specifically described.

In this case, a game of chance was considered representative enough to be combined with precious materials and war allegories. Card games and gambling were one of the major activities at courts of the time, but still there always has been a moral objection

to gambling, so it seems quite unusual that a gambling table was made out of such representative and precious materials. It is also reminded that the games table was made for a prince-bishop, who might have been more bound to the moral codex of his time. Considering games and gambling, though, there has always been a hypocrisy – on the one hand, gambling was condemned and there had been laws against it, on the other hand it had been a privilege of the court and nobility to gamble. Still, to be represented, nobility mainly used chess or other tactical games, and not games of chance.

The games tables with war allegories, as well as the board games from Eger prove, that games not only had a recreational function and served as past-times, but were highly representative and had symbolical meanings. Chess and other tactical games were part of the *kunstkammer*, where the whole world was to be collected. Maybe here we see another expression of the “microcosm-macrocosm” idea of the time, as a board game could also be seen as a war battle and express power in the small – opposed to the real power in a war. But also games of chance could be combined with war allegories. Games and gambling had been an expression of power – for example at the court of Louis XIV, where it was the duty of each courtier to be at the gambling tables every day. Even though in France, gambling was an important part of the court society and served to gain and represent power, there are no such representative games tables in France. German-speaking countries in many aspects imitated the etiquette of the French court, also according to the so-called “*appartements*”, afternoon or evening meetings at court for gambling. Those practices of gambling at court expressed the privilege of nobility to gamble, even though often there were laws which forbid gambling. In most European countries, there existed more or less precious games tables, but only in the German-speaking courts card tables and board game tables were combined with symbols of war. Maybe it was the political situation in Germany which led to the development of such games tables. Unlike in France or other European countries, there was no absolutism possible at German courts, as Germany consisted of many small territorial courts, more or less powerful. The different sovereigns not only had to claim their power against strong countries like France, but also had their own rivalries. This might be a reason why games tables as a type of furniture which represented the privilege of nobility to gamble, but also the privilege of having the education and time to play board games like chess, were used as representative means to claim the sovereign’s power. All absolutist sovereigns wanted to show their power. One means was to have many very splendid “*divertissements*”, entertainments like hunts, balls, theatre performances, etc. Board and card games were always part of those “*divertissements*”, thus there was a need for representative games tables. The fact that in German-speaking courts those games tables were combined with symbols of war to allude to a certain power of their sovereign could be read in the context of their need to express their claim to an absolutistic power.

## References

- Faber, Marion, 1988. *Das Schachspiel in der europäischen Malerei und Graphik (1550-1700)*. Wiesbaden.
- Hojer, Gerhard, Ottomeyer, Hans (Ed.), 1996. *Die Möbel der Residenz München, II: Die deutschen Möbel des 16. bis 18. Jahrhunderts*. München.
- Sangl, Sigrid. 1997. In: Baumstark, Reinhold (Ed.), *Von Glück, Kunst und Gönnern. Erwerbungen und Schenkungen 1992-1997*. München, Bayerisches Nationalmuseum.
- Trenschel, Hans-Peter, 1982. *Meisterwerke fränkischer Möbelkunst: Carl Maximilian Mattern*. Würzburg.
- Voigt, Jochen. 1999. *Für die Kunstkammern Europas. Reliefintarsien aus Eger*. Halle/Saale.

# “Juden Raus!” (Jews Out!) – History’s most infamous board game / Andrew Morris-Friedman and Ulrich Schädler

**T**wentieth-century proprietary board games have been characterized as being based on a theme and representing an aspect of real life (Parlett 2000). Games have been designed that simulate the range of human activities, from hunting and gathering, to war, business and economics to human relationships. Many such games have as their theme the teaching of moral values (Goodfellow 1998). “The New Game of Virtue Rewarded and Vice Punished” (1820, by Darton) was one of the first mass-produced board games to reveal moral underpinnings. Other games teach values indirectly through images used in the game design (Averbakh 1995). Most of these games can be seen within the values perpetuated by western democracies. But any value system can be incorporated into a board game and then used to teach whatever the game designer desires.

This paper presents a brief overview of game types that must be considered racist. One such game from the Nazi period in Germany is described in detail. The game “Juden Raus!” (Jews Out!) has as its theme the persecution of the Jews in Nazi Germany and may be the most infamous board game in history.<sup>(1)</sup>

Cultural historians use board game studies to document a society’s changing values over time since games exemplify the cultural values of the societies that play them (Whitehill 1999: 116). As a result, the history of racism is reflected in the theme of many board games. Some of these games use racist images, others make use of racial themes in the rules of play. Three American games will serve as examples. Two games from the Milton Bradley Company use racist images of African Americans: “The Game of Ten Little Niggers” (circa 1895) and “Snake Eyes” (circa 1930) (Whitehill 1992: 129). Both card games have racist illustrations, but racism is not an explicit theme of the game, and racist attitudes are not directly reflected in the rules (Dennis 1986).

The third example “Gunsmoke” (1958, by Lowell) incorporates racist themes in the rules of play by giving one side an unfair advantage. The game depicts the mythic American confrontation between “Cowboys and Indians” each player representing one side. The pieces representing Native Americans can be “killed” and removed from the game, while the Cowboy pieces can only be “captured” and are always in play. As Polizzi & Schaefer write: “The odds of winning the game are slightly in favor of the cowboys” (Polizzi 1991: 113).

The principal example of racism studied here is “Juden Raus!” (Jews Out!). It was published in Germany during the Third Reich period by Günther & Company, Dresden, and distributed by the firm of Rudolf Fabricius at Bad Neusalza-Spremberg. Two copies of the game are known to exist. One copy is currently on display at the Museum of Jewish Heritage in New York City. A second copy of the game is in the collection of the Institute of Contemporary History and Wiener Library in London. Information about the game was sent to us by Acting Director Ben Barkow.

## Cultural Background

The persecution of the Jews and other minority groups in Nazi Germany began as political repression, and ended as perhaps the worst genocide in human history. In 1933 Adolf Hitler was appointed chancellor of the so-called Weimarer Republik and the first concentration camp for political dissidents was established at Dachau. In September 1935 the Nuremberg laws deprived Jews of all political rights in Germany, and in October 1937 Jewish property was confiscated. In 1938 Jewish passports were revoked, trapping hundreds of thousands of Jewish people within territories controlled by Germany. In November 1938, a nation-wide pogrom, the “Reichspogromnacht”, which the Nazis called “Reichskristallnacht” began against Jewish people. This event, better known as “Kristallnacht” (Crystal Night) refers to the smashing of windows of Jewish shops and synagogues during these actions carried out by the organizations of the NSDAP. Soon after, the deportation of tens of thousands of Jews to concentration camps began (Barnavi 1992). It was in this cultural context that “Juden Raus!” was made available to the public. On December 5, 1938, one month after “Kristallnacht” the distribution firm of Rudolf Fabricius offered a 33.1/3% discount on “Juden Raus!” at the price of RM 4.50.

## Description of the game

“Juden Raus!” is a race game that instills values of a totalitarian fascist regime. It has both the theme of racial hatred and employs racist images in the game design. The object of the game is to deprive the German Jews of their property and to make them leave the city. The game board clearly states that the first player to remove six Jews from the city wins the game. In this way the game clearly foreshadows the policy of racial genocide that was to follow.

## Gaming material

The dimensions of the board are 50 x 60 cm, the board is cardboard with cloth hinges. On the board are 13 specially marked circles with pictures of Jewish storefronts. On reaching these places a hat representing a Jew is awarded to the player.

The game board has three areas of text. The first sentence says: “Zeige Geschick im Würfelspiel, damit Du sammelst der Juden viel!” (Display skill in the dice game, so that you collect many Jews!). The second reads: “Gelingt es Dir 6 Juden rauszujagen, so bist Du Sieger ohne zu fragen!” (When you succeed in driving out 6 Jews, you will be winner beyond all question!). On the lower portion of the game board can be seen caricatures of a man, a woman and a child, in the style in which Jews were stereotyped at that time (figure 1). The writing below them reads: “Auf nach Palästina!” (Off to Palestine!).

This graphic echoes a description given by Victor Klemperer in his diary (Klemperer 1995: 398). Under March 1st 1938 one reads: “Sie [i.e. the Nazis] haben keinen Sinn für ihre eigene Komik... Ihre bewußte Komik ist Niedertracht gegen Wehrlose: Hier in Dresden ist heute ein Faschingsumzug: “Auszug der Kinder Israel” (They have no sense for their own humor... Their deliberate humor is meanness towards the helpless: Today there is a carnival’s procession here in Dresden: “Exodus of the children of Israel”). This

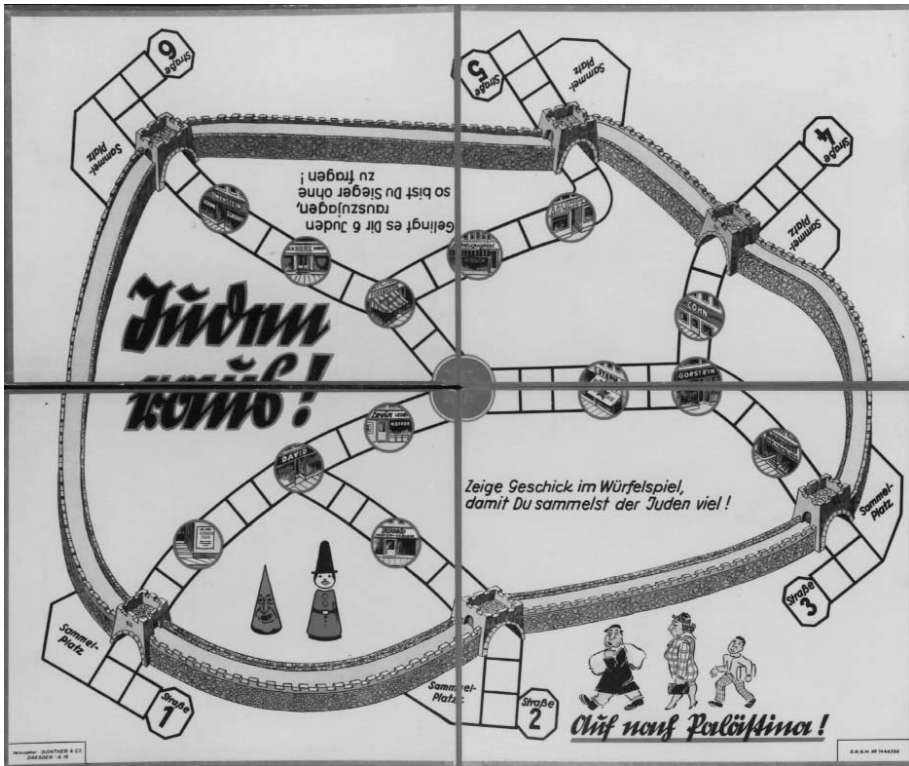


Fig. 1. Game board. (Collection of Institute of Contemporary History and Wiener Library, London)



Fig. 2. Detail, game pieces as pictured on the game board.

“carnival’s procession” was typical Nazi cynicism making a joke out of the Exodus story from the Bible.<sup>(2)</sup> The fact that the expulsion of the Jews has been made a subject of the procession seems to fit very well into the general theme and graphic imagery of the game and may have inspired the games anonymous author.

There are two types of game pieces. The “men” clearly represent the German Police and can be identified by the coat and belt drawn on the pieces, as well as the cone like hat, buttons and boots which appear very similar to the uniforms worn by the German police at the time (Berenbaum 1993). The pieces are made of painted wood, and measure 5.8 cm x 1.8 cm. (figure 2). The “hats” are 3.5 cm in height, 1 cm in diameter and are made of paper and may have yellowed with age. The faces on the hats are drawings of grotesque stereotypes of Jewish facial features similar to those drawn on the game board. One copy of the game has a leather beaker for throwing dice but Mr. Barkow was uncertain whether this came with the game or was added by the anonymous donor.

#### Game Rules [as translated from the German] (figs. 3 & 4)<sup>(3)</sup>

“JEWS OUT!

The up-to-date and outstandingly jolly party game for grown-ups and children.

From 2 to 6 players can take part in this extraordinarily amusing and up-to-date family game.

Equipment: 1 die, 6 figures and 36 little hats. Each player takes one of the figures numbered 1 to 6.

#### **The method of play is as follows:**

Each player rolls the die and places his figure on the start-square of the street whose number is equivalent to that of the number thrown. Whoever occupies Street One is the leader and plays first. Each in turn then rolls the die and moves his figure the appropriate number of spaces towards the central square. If, having crossed the town wall, he lands on a square marked with a Jewish house, he gets a hat from the game leader and caps his figure with it. On his next throw he starts moving his figure back towards the collection-point and hands the hat back in. If a player has thrown a six (for example) and is now three spaces away from the collection point, he can hand the hat in and then go forwards three spaces. This coming and going between the town wall and the central square continues until one player has got six hats over to the collection point. Having handed in his sixth hat, he then goes back over the numbered squares to the central square. The first to do this wins First Prize. The other players can either carry on playing for position, or divide the remaining prizes among themselves according to how many hats they managed to collect.

#### **Another method of play:**

When a figure has been capped, the person playing it continues moving forwards, according to the number thrown, towards the central square. If he there encounters another figure with a hat or hats, he can capture its hat or hats and bring them back to his own collection point. In following this method of play, it is possible for a player who





Fig. 3. Rulebook cover.  
(Collection of Institute of Contemporary History and Wiener Library, London)



Fig. 4. Rules in German.



is either on his way either to the central square, or coming back from it, to land on several marked squares, and consequently to collect several hats to bring to the collection point. When he has handed in six hats, he must go back to the central square. If he is the first to do this, he wins First Prize.

Published by Günther and Co., D.”

### Possible Origins and Reconstruction

“Jews Out!” is a modified race game with two versions of the rules given. The first version is a simple game of chance with no interaction between the players. The second version adds a little more strategy to the game and is similar in feeling to “Parchisi” or “The Hyena Game” (Bell 1979). The main source for the game was certainly “Fang den Hut” (English title “Trap the Cap”), a game published by Otto Maier Verlag, Ravensburg, as early as 1927 and still distributed today in various countries (Glönnegger 1999: 23-24). Two different versions of “Fang den Hut” exist, one version is for six players. The game board uses a graphic of a wagon wheel, with pieces able to move along squares on the diameter of the circle and also on the spokes running straight from the outer edge of the circle to the center (figure 5). It was obviously this board that was adopted by the author of “Juden Raus!”. But the game board lay out, inspired by the modern design of the Bauhaus, underwent some changes: “Juden Raus!” depicts a medieval town with an irregular city wall and streets instead of the outer circle and the straight spokes seen in “Fang den Hut”. The black fields of “Fang den Hut” where the caps were captured became Jewish storefronts. A further difference to “Fang den Hut”, where the counters can move around the circle and along the spokes, pieces in “Juden

Fig. 5. “Fang den Hut” (photograph U. Schädler, Swiss Museum of Games).





Fig. 6. Fabricius promotion flier (photograph U. Schädler).  
(Collection of Institute of Contemporary History and Wiener Library, London)

Raus!" may not move along the city wall but only along the streets. The games are similar in that both have the red center point as well as the places outside the wheel/city wall where the captured pieces have to be assembled. Finally the hats especially designed for the capturing method of "Fang den Hut", are also used to depict the captured Jews. This clearly demonstrates that it was this harmless and successful board game that inspired the anonymous author of "Juden Raus!".

### Game History

The facts concerning the history of the game are few and contradictory. A search of the state archive of Sachsen at Dresden showed that between 1935 and 1945 there were two companies with the name Günther & Co., the publisher of "Juden Raus!". One of them had been canceled from the registry of trade by 1937. It is not known what type of com-



Fig. 7. Article in *Das Schwarze Korps* (photograph U. Schädler).

pany it was, since it is not mentioned in the address books between 1935 and 1938. The second company is mentioned in the address-book for the first time in 1940. This company dealt with textiles. The owners were Kommerzienrat Georg Günther and his wife. The address of the company was Dresden A 16, Gabelsbergerstraße 25, and after 1945 Uhdestraße 33. The company existed until 1950. There is no evidence in the state archive that either of the two companies published this board game. However, the company address written on the rule sheet for “Juden Raus!” reads: Günther & Co, Dresden, A 16.

Little information can be gathered about Rudolf Fabricius, the game’s distributor. From the archive of the city of Bad Neusalza-Spremberg comes the information that Fabricius (born 1902) was a dealer in food products. Since November 25, 1938 he registered as “Herstellung, Fabrikation, Vertrieb und Großhandel von und mit Neuheiten”. The flier promoting the game distributed by Fabricius was included in the donation of the game to the Institute of Contemporary History and Wiener Library. The flier dates December 5, 1938 and states that the game was now being sold at 33% off its regular price (figure 6).

A very different and unexpected opinion is expressed in a review published in the SS paper *Das Schwarze Korps*, 52, December 29, 1938, p. 7 (figure 7). The review is full of anti-Semitic propaganda and is very critical about the game. The unknown author feels that the game trivializes the anti-Semitic policies favored by the paper and that the international press will use the game's existence to make the policies look completely ridiculous. The author's main objection is that the game manufacturer is trying to profit from the Nazi slogan "Judens raus" (Jews out) to promote the sale of the game. The article translates as follows:

"Jewish problem in the dice cup

In a circular to its customers the company Rudolf Fabricius at Neusalza-Spremberg i. Sa. [i.e. "in Sachsen", the author] states: *Juden raus!* has been published in impeccable, tasteful form and strong style.

There would be nothing wrong with this statement, if it would be a political insight or a commentary to the measures we have undertaken to fend off the Jewish rabble of murderers. Yet the declarations of the Fabricius company do not regard the impeccable form, with which the German people has reacted against the crimes of the *Grünspans* and their lot, nor do they regard the strong style of Hermann Göring's answer to those crimes.

It is just quite about the supposedly tasteful form and solid design of a ... parlor game, where tiny little figures of Jews are slowly but surely deported to Palestine by the help of the dice cup. The political slogan "Jews Out" is exploited here as a big seller for all toy shops and trivialized to an amusing pastime for little children!

This invention (DRGM. Nr. 1 446 399!) is almost a punishable idea, perfectly suitable as grist to the mills of hate of the international Jewish journaile, who would show around such a piece of mischief as a proof for the childish efforts of the nazistic Jews-haters with a diabolic smirk, if it would appear before her crooked nose.

We do not slave ourselves away with the solution of the Jewish question, to relieve able manufacturers of toys of their worries about a great big seller or to help children with an amusing little game. We don't push out the black Jews, and how often has it to be said, to make room for the not less dubious thirst for action of the white Jews. Let this be told to the Fabricius Company, before it dedicates itself to the realization of its somewhat rash dream to publish its completely unwelcome big seller for Großdeutschland at the forthcoming fairs in spring!

Jews out! yes of course, but also rapidly out of the toy-boxes of our children, before they are led into the dreadful error that political problems are solved with the dice cup."

The public reaction to the game can not be assessed but circumstantial evidence indicates that the game sold very poorly. The game is mentioned by Barbara Rogasky, who writes (without giving further sources) that the game was widely distributed and that by 1938, when the politics of the Nazis still aimed at the forced emigration of the Jews, this game had sold over 1 million copies (Rogasky 1999: 41). But the information

from the Fabricius' advertisement as well as the article in *Das Schwarze Korps* contradicts her statement: the game was published very late in 1938 and was to be promoted only in 1939. It is most likely therefore that Rogasky was misled by the company advertisement, which tried to promote a "big seller" right from the beginning. It seems very unlikely that the game could have been successful in the face of condemnation by the SS and the resulting threats to Rudolf Fabricius.

The state archive at Leipzig, where the documents concerning the fairs at Leipzig are preserved, confirmed by letter that the Fabricius company was not present at the toy fair in 1939 nor was the game promoted there, despite the company's previous announcement. Unfortunately no information was available concerning Fabricius' presence at the fair at Vienna in 1939.

### Rumors

"Juden Raus!" has been known to a handful of scholars for many years. It has been used as evidence by museums and college courses on the holocaust of the extent of anti-Semitism in Nazi Germany. In the course of our research many scholars replied that they had "heard" or "thought they saw somewhere" information about the game that, although interesting, cannot be substantiated. As is the case with many games, a mythology of rumors has developed around "Juden Raus!". One rumor has it that the two existing copies were prototypes and that the game was never published, while a contradicting rumor states that "Juden Raus!" was manufactured but was so unpopular that it was given away for free. Another rumor claims a third copy of the game was recently sold to a private collector through internet auction. There is even some talk of a different (and more blatant) anti-Semitic game of the period described as a "death camp version of parchisi" where the goal of the game is to be the first to deliver Jews a position on the game board which symbolized the place of their murder. Several people have claimed to have heard of this game, but no version is known to exist. Anyone with information about the rumors mentioned above are asked to contact the authors.

### Comments

"Juden Raus!" is not a "Nazi board game" as it is sometimes called. There is no Nazi symbolism used in the game design and the article published in *Das Schwarze Korps* shows that the game was disdained – at least officially – in a major publication of the most important Nazi organization. But its true history may never be known for certain and many unsubstantiated rumors about the game exist.

What insights are achieved from "Juden Raus!" about Nazi culture? It is hard to imagine a family sitting at a table playing a game that taught racial hatred. Yet it seems there were people like Rudolf Fabricius who imagined that some families would do just that. Fabricius was one of those mere supporters who thought to make some profit by following in the wake of Nazi anti-Semitic propaganda. Today most people react with disbelief or disgust when informed of the game's existence. "Juden Raus!" shows that after decades of propaganda, anti-Semitism was so deeply rooted in German society in the 1930s, that someone thought it would be a good subject for a children's game.



Racism is present in many board games, but "Juden Raus!" is unique in its portrayal of how racism manifests itself in society and is a terrifying example of the banality of evil.

However, this game's message of hatred still resonates today. If it were renamed "Muslim Serbs Out!" or "Rwandan Tutsis Out!" this timeless theme of racial hatred could easily be updated. There are many areas of the world where such a game might still find a receptive audience. "Juden Raus!" reminds us that the events of this terrible period in world history are not confined to the past. Viewed in this light the game becomes more than just a distasteful footnote to the history of board games. "Juden Raus!" is a warning to us all.

## Bibliography

- Averbakh, Yuri L. 1995. Board games and Real Events. In: de Voogt, A.J., ed., *New approaches to board games research: Asian origins and future perspectives*, Leiden: 17-23.
- Barnavi, Eli. 1992. *A Historical Atlas of the Jewish People*. New York.
- Bell, Robert C. 1979. *Board and Table Games from Many Civilization. Revised Ed.* New York.
- Berenbaum, Michael. 1993. *The World Must Know: The History of the Holocaust...* Boston.
- Dennis, Lee. 1986. *Warman's Antique American Games 1840-1940*. Elkins Park, PA.
- Glönnegger, E. 1999. *Das Spiele-Buch*, Uehlfeld.
- Goodfellow, Caroline. 1991. *A Collector's Guide To Games and Puzzles*. London.
- Goodfellow, Caroline G. 1998. The Development of the English Board Game 1770-1850. In: *Board Games Studies* 1: 70-80.
- Klemperer, Viktor. 1995. *Ich will Zeugnis ablegen bis zum letzten. Tagebücher 1933-1941*. Berlin.
- Parlett, David. 1999. *The Oxford History of Board Games*. Oxford.
- Polizzi, Rick and Schaefer, Fred. 1991. *Spin Again: Board Games from the Fifties and Sixties*. San Francisco.
- Reurich, Lucien. 1995. Towards a Philosophical Characterization of Playing Games. In: de Voogt, A.J., ed., *New approaches to board games research: Asian origins and future perspectives*, Leiden: 185-189.
- Rogasky, B. 1988. *Smoke and Ashes. The Story of the Holocaust*, New York.
- Rogasky, B. 1999. *Der Holocaust. Ein Buch für junge Leser*, Berlin.
- Whitehill, B. 1992. *Games: American Boxed Games and their Makers 1822-1992*, Radnor.
- Whitehill, B. 1999. American Games: a historical perspective, *Board Games Studies* 2, 116-141.

**Notes**

1. Special thanks to: David Parlett, Dr. Irving Finkel at the British Museum, Ben Barkow and Rosemarie Nief at the Institute of Contemporary History and Wiener Library, Mr. Paulik and Mr. Wagner at Bad Neuensalza-Spremberg, Dr. Stephen Feinstein, Center for Holocaust and Genocide Studies, University of Minnesota.
2. It is important to note that as the procession commenced the on lookers were encouraged by the organizers to shout "Juden Raus!" at the Jewish participants.
3. We are indebted to David Parlett for the translation from German to English.

# Board Games

**Documents and Materials /  
Documents et Matériaux /  
Dokumente und Materialien**

Studies  
/6



# Zwei unbekannte Regeln zum Gänsepiel: Ulisse Aldrovandi und Herzog August II. von Braunschweig-Lüneburg / Manfred Zollinger

Das Gänsepiel ist sattsam bekannt und in der Literatur so oft gewürdigt worden, daß es überflüssig scheinen mag, sich dem faszinierenden Spiel noch einmal zu widmen. Doch die (spärlichen) wissenschaftlichen oder (zahlreicheren) populären Anmerkungen lassen zumeist eine eingehende Berücksichtigung und kritische Einordnung der vorhandenen Quellen (Spiele, geschriebene und gedruckte Regeln, ikonographisches Material) vermissen. Daher sind etliche Fragen nach Ursprung, Transmission / Transfer und Variationen sowie zum praktischen Spielgebrauch im spielhistorischen Kontext offen geblieben. Solange aber das Thema Spiel generell auf Kosten einer wissenschaftlichen Grundsätzen verpflichteten Forschung immer noch überwiegend von – wenngleich mitunter eifrig bemühten – Dilettanten okkupiert und publizistisch dominiert wird, muß akademische wie außerakademische Seriosität und Fachkenntnis gegen teils abenteuerliche Spekulationen ankämpfen, um zu interdisziplinär zu erarbeitenden, vertretbaren Ergebnissen zu kommen und das Thema aus seiner vielbeschworenen Marginalität im wissenschaftlichen Diskurs zu rücken.

Auch die folgenden Ausführungen können nicht für sich beanspruchen, endgültige und für immer befriedigende Antworten zu bieten. Dies wäre einem Historiker auch nicht angemessen. Sie verstehen sich eher als Beitrag zur historischen Spielforschung in einem primär materiellen Sinn, indem zwei bisher unberücksichtigt gebliebene schriftliche Quellen aus dem ausgehenden 16. bzw. dem frühen 17. Jahrhundert präsentiert werden, und damit als Anregung für künftige Fragestellungen und Interpretationen unter Einbezug noch neu entdeckender Quellen. Basisarbeit also zu 63 Feldern und zwei Würfeln.

## Glücks- und Kinderspiel

Das Gänsepiel ist ein Glücksspiel. Trotzdem ist es in den spieltheoretischen juristischen, moralischen, theologischen etc. Texten von den zumeist pejorativen Konnotationen und Verurteilungen verschont geblieben. Im Gegenteil erfuhr es von den Autoritäten, wenn es überhaupt als aleatorisches Spiel wahrgenommen wurde, gleichsam die Absolution. So verbot zwar das Großherzogtum Toskana im 17. Jahrhundert (bzw. vor 1707) Würfelspiele, nahm aber *Trictrac* und *Gioco dell'Oca* im privaten Raum und an öffentlichen, mit Bewilligung ausgestatteten Orten davon aus (Addobbati 1997: 500). Jean-Baptiste Thiers reihte es 1686 in seinem *Traité des jeux et des divertissemens* unter die aus Zufall und Geschicklichkeit zusammengesetzten Spiele, was ihm sein Gegenspieler Jean Barbeyrac als Klassifikationsfehler anlastete. Jeder wisse, so Barbeyrac in seinem *Traité du jeu* von 1709 (bzw. 1737), daß es ein "Jeu de pur hazard" sei. Der Naturrechtler war allerdings selbst nicht frei von Ungenauigkeiten, wenn er das Gänsepiel unter die reinen Kartenglücksspiele zwischen Lansquenet und Pharaon reih-

te. Damit allerdings scheint ihm nur ein Flüchtigkeitsfehler unterlaufen zu sein, denn noch im selben Werk stellt er das Würfelspiel *Passe-dix* und das Gänsepiel völlig indifferent und richtig als reine und unterhaltungsstiftende Glücksspiele nebeneinander (Barbeyrac 1737: I, 120; II, 550)<sup>(1)</sup>.

Auf einer praktischeren Ebene fehlt das Gänsepiel, zumindest so weit ich die Textlage überblicken kann, mit der erwähnten toskanischen Ausnahme in den weltlichen Glücksspielverboten, die in der Frühen Neuzeit oft auf konkrete Gegebenheiten und Vorkommnisse reagieren.<sup>(2)</sup> Und in der Tat ist aus den Quellen noch keine polizeilich verfolgte Hasardpartie am Gänsepielbrett bekannt geworden. Das bedeutet jedoch andererseits nicht, daß dieses Spiel – wie man vielleicht aus der späteren Entwicklung zu schließen geneigt sein könnte – von vorneherein als Kinderspiel konzipiert und primär von Kindern praktiziert worden wäre. So schreiben ja weder Thiers noch Barbeyrac im Hinblick auf ludische Aktivitäten von Kindern. Wenn das Gänsepiel in seiner Frühzeit auch von Kindern gespielt worden ist, ist dies sicher im Kontext der Spielgewohnheiten der Oberschicht(en) zu sehen, die, wie Philippe Ariès darlegt, Kindern unterschiedslos auch “Erwachsenenspiele” wie beispielsweise Glücksspiele zukommen ließ, wie umgekehrt Erwachsene Spiele spielten, die man heute eher Kindern zuschreiben würde (Ariès 1978: 137f.).<sup>(3)</sup>

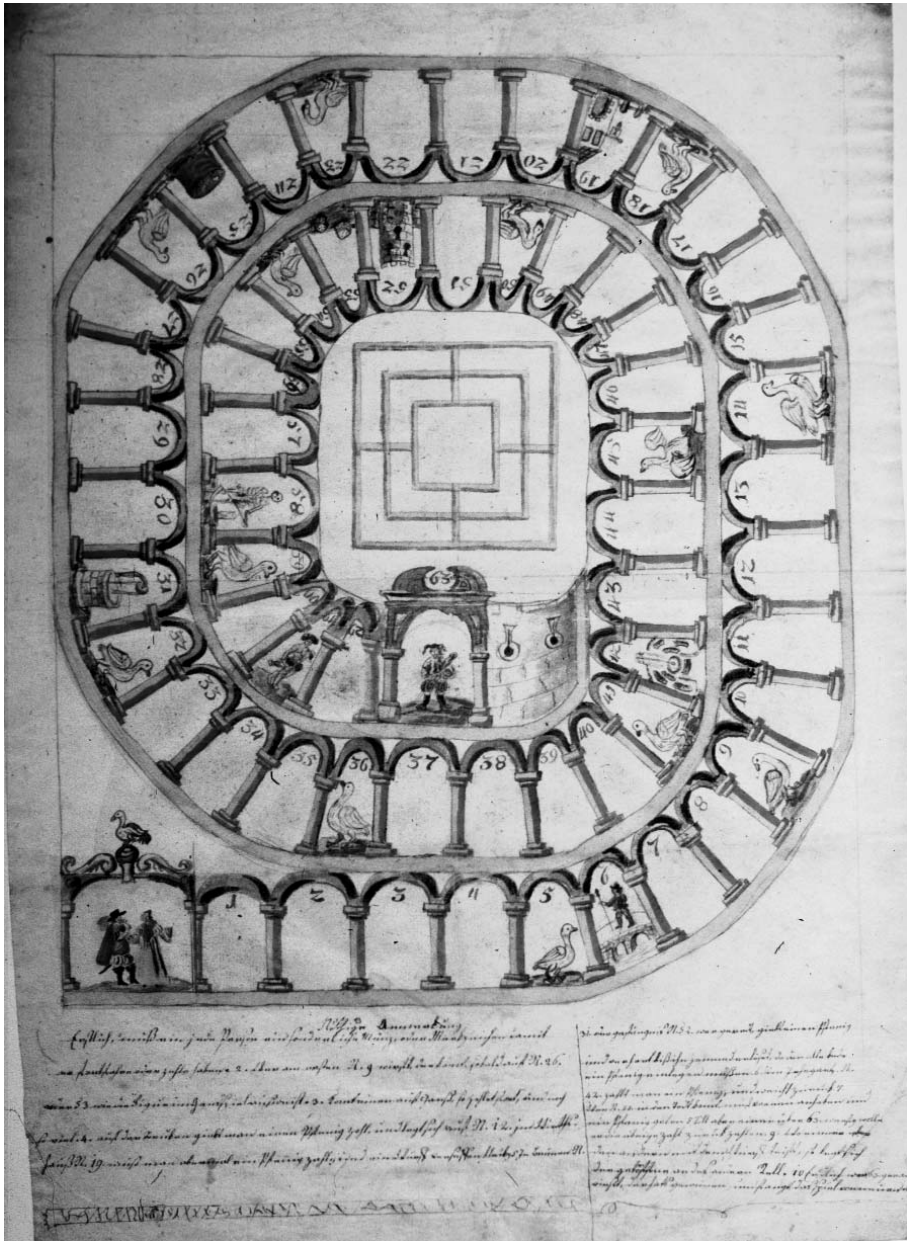
Abgesehen davon und unter Berücksichtigung der wenigen verfügbaren Zeugnisse deuten die frühesten Belege und Indizien zum Gebrauch des Gänsespiels verstärkt in die Welt der (adeligen) Erwachsenenwelt. Dies gilt meines Erachtens auch für das Grazer “Fortuna-Spiel” von 1589 (siehe unten), das Kindern zugeschrieben wird, aber nicht zuletzt wegen der darauf befindlichen Noten und Texte zu einem Trinklied Orlando di Lassos (1532-1594) wahrscheinlich für ein erwachsenes Publikum gedacht gewesen sein dürfte. Mit den von Ariès analysierten Wandlungen der Einstellungen und Verhaltensweisen der Oberschicht in Richtung auf eine deutlichere Trennung der Aktivitäten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen könnten auch einige vereinzelte Beobachtungen zum Gänsepiel im 16. und 17. Jahrhundert zusammenhängen. Das “rechte Ganßspiel”, so berichtet der deutsche Kunstagent Philipp Hainhofer, sei “in Italien unter den Studenten, im Winter nach dem Essen, ehe sie studieren oder schlafen gehen, gar gemein” (zitiert nach Wilckens 1985: 21, Fn. 117)<sup>(4)</sup>. Dazu würde passen, daß bereits in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts – nach Angaben des allerdings nicht immer verlässlichen Walter Endrei – dem Jesuiten Peter Apor vom Kolleg in Klausenburg (Cluj-Napoca; Siebenbürgen) zufolge die Konviktzöglinge sich bei Regenwetter “beispielsweise mit Brettspielen, mit dem Gänsepiel” beschäftigt haben sollen (Endrei 1988: 41).<sup>(5)</sup> 1662 empfiehlt Johann Jakob Redinger in seinem Werk über Comenius den Schülern ehrbare Spiele bzw. Freizeitvergnügen, wie eben das “Ganßpil”. Der “Ludus anseru[m]” sei neben dem Bindekuh der einzige, der keine speziellen körperlichen Fertigkeiten verlange und im Winter- oder Schlachtmonat “in der Stube” gespielt werden könne (Bulitta 2000 / 1996).<sup>(6)</sup> Ob damit bereits ein Indiz für die allmähliche Verlagerung zu einem hauptsächlich für Kinder gedachten Spiel in dieser Zeit vorliegt, muß weiteren Studien überlassen bleiben.

## Frühe Exemplare, Belege und Verbreitung

Über Alter und Herkunft des Gänsespiels sind immer wieder Vermutungen angestellt worden, ohne daß es bislang zu einer endgültigen Erklärung gekommen wäre. Dabei wird gerne eine – unbefriedigende – Traditionslinie von spiralförmigen Laufspielen bis in die ägyptische Zeit konstruiert. (Himmelheber 1972: 163; Lhôte 1994: 108) Wird die Suche also weiterhin die Neugier von Forschern und Sammlern anspornen, so sind bei den vorliegenden Aussagen Spekulationen von belegbaren Befunden zu trennen. Zu ersteren gehört sicher Walter Endreis Behauptung, das Gänsepiel sei in Europa bereits am Ende des Mittelalters verbreitet gewesen (Endrei 1988, 41).<sup>(7)</sup> Endrei gibt weder eine Quelle an (zumindest nicht in der deutschen Fassung), noch definiert er, wann er das Mittelalter als beendet ansieht. So blieb man auf schriftliche und materielle Belege verwiesen, die immer wieder in der einschlägigen Literatur reproduziert wurden und noch werden. Erst 1999 lieferte Thierry Depaulis einen neuen Befund. Es handelt sich um ein im Metropolitan Museum of Art in New York aufbewahrtes Spielbrett aus Teakholz mit Einlagen aus Elfenbein, farbigen Steinen und rötlichem Holz, das auf der einen Seite ein Schachbrett und auf der anderen ein Gänsepiel darstellt. Das Museum lokalisiert und datiert das Spiel "Italian, 1500-1550". Während die Verzierungen stark an orientalisches islamische Ornamente erinnern, weist die Vier der in arabischen Ziffern nummerierten Felder eine Besonderheit auf. Sie hat jene Kreuz-/Schlingenform, die paläographischen Erkenntnissen zufolge im 16. Jahrhundert gar nicht mehr üblich war. Die Fünf und die Sieben hingegen zeigen bereits "modernere" Züge, Umstände, die eine Entstehungszeit Anfang des 16. Jahrhunderts wahrscheinlich erscheinen läßt. Damit ist es wohl das älteste heute bekannte Gänsepiel, und es zeigt alle "klassischen" Merkmale – mit zwei Ausnahmen: Sieht man von den nur mit gutem Willen als Gänse identifizierbaren Vögeln ab, sind dies das Fehlen der Brücke (Feld 6) und des Wirtshauses (19) (Depaulis 1999: 269-270). Über die angebliche Herkunft aus Italien ist hingegen (noch) nichts Genaueres bekannt. Das Boot auf Feld 52 an der Stelle des (späteren) Turms oder Gefängnisses<sup>(8)</sup> deutet allerdings in diese Richtung.

Während ein Teil der älteren Literatur eine französische (D'Allemagne 1950) oder eine deutsche (Himmelheber 1972: 163) Herkunft des Spiels vermutet, weist auch eines der frühesten chronologischen Indizien nach Italien. Francesco de' Medici (geb. 1541, reg. 1574-1587) habe das Spiel angeblich so gut gefallen, daß er König Philipp II. von Spanien ein Exemplar zukommen ließ, schreibt Pietro Carrera (1571-1647) in seinem 1617 erschienenen *Il gioco degli scacchi*. Mehr noch: Laut Carrera sei das Spiel in Florenz "zur Zeit unserer Väter" erfunden worden, also in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts. Forscher wie der Schach- und Brettspielhistoriker H. R. J. Murray, der 1952 als erster auf diese Quelle aufmerksam gemacht hat, haben daraus geschlossen, daß das Spiel während der Regierungszeit des Großherzogs aufgekomen sein dürfte (Depaulis 1997: 563).<sup>(9)</sup>

Der Hinweis auf Spanien zur Herrschaftszeit Philipps II. sei Anlaß für einen kleinen Exkurs. 1587 erschien in Madrid bei Pedro Madrigal die *Filosofia cortesana* von Alonso de Barros. Der um 1540-1545 geborene und 1604 gestorbene Dichter und "apostador de la casa real" literarisiert darin in moralisierender Absicht den ehrgeizigen Karriereweg in der höfischen Gesellschaft mit verschiedenen Fährnissen, Hindernissen



Ein handgemaltes Gänsespiel, um 1700 (Sammlung Albert Fort, Foto M. Zollinger)

und günstigen Stationen bis hin zur *Palma del Éxito*, der Palme des Erfolgs, die den Angekommenen in die Höhe erhebt, jedoch nicht ohne daß dieser dafür einen gewissen Preis bezahlt hat (Dadson 1987, 6ff.; Parker 1995: 170; Martínez Millán 1996; Sieber 1998).<sup>(10)</sup> Don Alonso de Ercilla empfahl in seiner *Aprobación* die Drucklegung des Buchs, weil er es als “gustoso y honesto entretenimiento, y en este genero la mejor que he visto”, empfand. Der Eindruck einer Unterhaltung mußte um so leichter entstehen, als Barros den Text als Beigabe zu einer gleichnamigen, von ihm gemachten (“co[m]puesto”) “pintura [...] con ciertas diferencias y letras que se contiene en vn pliego gra[n]de” verfaßte. Der bemalte Bogen gilt als verloren, doch das Buch verdeutlicht, daß es sich um ein Spiel handelt. Der Text ist als Spielerläuterung konzipiert und enthält eine “Declaracio[n] del juego, y orden de jugarle”.

Das Spiel erweist sich als Laufspiel mit 63 Feldern und wird mit zwei Würfeln, Spielmarken und Einsätzen von zwei oder mehr Spielern gespielt. Edward M. Wilson erinnerte es an Snakes and Ladders (Wilson 1968: 367),<sup>(11)</sup> und auch der der Neuedition beigefügte Spielplan mit sieben mal neun Feldern will einen von links unten beginnenden, Zeile für Zeile ansteigenden Spielverlauf. Nun gibt der Text zwar keinen Hinweis darauf, ob ein Gänsepiel als Vorlage gedient haben könnte, aber die eingefügten Felder mit besonderer und differenzierter Bedeutung für den Spielverlauf lassen an ein solches denken. Der Vergleich wäre meines Erachtens weniger anachronistisch als Snakes and Ladders, doch ist auch er nur mit Einschränkungen brauchbar. Denn es gibt sowohl Parallelen als auch Abweichungen: Wenn ein Spieler auf ein Feld gerät, wo bereits die Marke eines anderen Spielers liegt, muß dieser in das Ausgangsfeld des ersteren weichen. Nummer 4 ist die *Casa del trabajo*. Wer auf sie zu stehen kommt, darf bzw. muß die gewürfelte Zahl noch einmal weiterrücken. Diese Regel gilt jedesmal, wenn man auf ein “Arbeitsfeld” kommt, also überall, wo zwei pflügende Ochsen mit aufgefädelten Früchten als Sinnbild der Arbeitsmühen abgebildet waren.<sup>(12)</sup> Die neun Arbeitsfelder waren aber nach der Vorstellung des Autors offenbar unregelmäßig verteilt, weil der Inhalt seines Werks keine bestimmte Anordnung dieser casas benötigte (“EN el numero de las casas del Trabajo, no se guarda orden, porque no la tiene la materia, de q[ue] aqui se trata”).<sup>(13)</sup> Der Unterschied zum Gänsepiel ist augenfällig: Ochsen statt Gänse und statt der regelmäßigen Verteilung der 13 Gänse in Abständen von vier und fünf Feldern die unregelmäßig verteilten neun Ochsenpaare bei Barros.

Fünfzehn Felder (ohne die Nummer 1 und 63) haben unterschiedliche emblematische Ausgestaltungen und Texte sowie entsprechende Funktionen. Wie im Gänsepiel, bringen sie die Spieler voran oder werfen sie zurück, wobei jedesmal eine bestimmte Summe zu bezahlen ist. Doch dabei ist eine genuine schöpferische Leistung Barros’ zu beobachten, die vom Gänsepiel wieder wegführt. Abgesehen von der gestalterischen Andersartigkeit sind es die Anzahl und die Verteilung dieser Felder im Parcours, die Barros’ Spiel unterscheiden. So gibt es zwar auch einen Tod, den *Muerte del Valedor* (Tod des Gönners), der den Spieler an den Spielbeginn zurückversetzt, allerdings findet er sich auf Feld 46. Feld 53, im Gänsepiel mit zwei Würfeln dargestellt, ist bei Barros *la Suerte*, auf das man vom Feld 60, der Armut (*la Pobreza*), zurückgeworfen wird und deswegen jedem Spieler ein “Almosen” zu bezahlen hat. Schließlich, um diesen verkürzten



Blick auf die *Filosofia Cortesana* zu beenden, zieht der Spielende, der mit einer Punktezahl exakt im Feld 63 landet, den ganzen Pot (*la polla*) ein – nicht anders als im Gänsepiel. Ist also eine direkte Ableitung des spanischen Spiels von einem Gänsepiel nicht zu belegen, so scheint eine Inspiration bei weitestgehender eigenständiger schöpferischer Ausgestaltung durchaus denkbar. Nicht zuletzt haben die beiden Spiele die Anzahl der Felder (63) und zwei funktional differenzierte Kategorien, die Arbeitsfelder und die emblematischen Felder, gemeinsam. Die Kenntnis eines Gänsespiels erscheint außerdem durch den expliziten Hinweis auf die unregelmäßige Verteilung seiner *Casas del Trabajo* möglich, die im Sinne einer bewußten Abweichung von der Regelmäßigkeit der Gansfelder zu interpretieren wäre. Ob daraus auf eine bereits vorhandene Verbreitung des Gänsespiels in der spanischen Oberschicht zu schließen ist, muß allerdings offen bleiben. Jedenfalls belegt Alonso de Barros' Spiel eine sehr frühe (wenn nicht die früheste) Instrumentalisierung eines Würfellaufspiels für metaludische, hier moralisierende, Zwecke. Viele Gänsepiele sollten später diese sekundäre Zweckbindung transportieren.

Ebenfalls außerhalb Italiens findet sich ein Spiel, das auch nicht zur Gänze den "klassischen" Formen verpflichtet, aber eindeutig vom traditionellen Gänsepiel inspiriert ist und überdies den Vorteil hat, datiert zu sein. *Das khurtzweillige Fortuna Spill* von 1589 wird im Landesmuseum Joanneum in Graz aufbewahrt und gilt als das älteste datierte Exemplar eines Gänsespiels – ohne Gänse, deren Stelle eine Fortuna einnimmt. Es handelt sich um eine von Michael Holzbecher geätzte Kalksteinplatte mit dem Spiel selbst sowie den vielleicht ältesten erhaltenen schriftlich fixierten Spielregeln im Zentrum der Spirale. Außerdem finden sich außerhalb des Spielfelds die vertonten Stimmen eines Trinklieds von Orlando di Lasso. Wie bereits gesagt, läßt dies meines Erachtens die Behauptung, das Spiel sei für die Kinder des österreichischen Erzherzogs Karl (II. von Innerösterreich; 1540-1590) angefertigt worden (Wilckens 1985: 17), als unbewiesene Annahme erscheinen.<sup>(14)</sup> Fortuna hat die gleiche Funktion wie im eigentlichen Gänsepiel, und auch die übrigen Felder (Brücke usw.) folgen dem bekannten Muster.

Anscheinend hat das wahrscheinliche Ursprungsland Italien chronologisch das Nachsehen. Viele Spiele, auch Kinderspiele, nennt Cesare Rao in seinen *Invettive, orationi, et discorsi* (Venedig 1587), aber kein Gänsepiel. Jedoch schon 1595 liegt aus Venedig ein reizvoller Beleg für die Bekanntheit dieses Spiels vor, der zugleich dessen älteste datierte Nennung auf der Apenninenhalbinsel ist. In diesem Jahr erscheint Giovanni Croces (1557?-1609) *Triaca Musicale*. Sie enthält eine von sechs Stimmen gesungene Spielpartie mit dem Titel *Il gioco dell'Occa*. Das Capriccio macht mit den Regeln bekannt und stellt die Stationen (*Ponte, Osteria, Cisterna, Barca*, etc.) mit ihren Verpflichtungen vor (Zollinger / Depaulis 2000: 64). Die weiteren gesicherten Daten den Geschichte des Spiels führen von Italien nach Britannien. 1597 deponiert der zuvor in Florenz tätige Drucker und Herausgeber John Wolfe in London ein "newe and most pleasant game of the goose", mit Sicherheit nach italienischem Vorbild.<sup>(15)</sup> Bald taucht es auch in Frankreich auf. Das 1598 erstellte Nachlaßinventar des Pariser Druckers Jean (II) de Gourmont verzeichnet "le jeu de l'oye" (Depaulis 1997: 565).<sup>(16)</sup> In Wolfenbüttel wird ein Holzschnitt-Spielblatt aufbewahrt: *LE IEV DE L'OYE, RENOVVELLE DES*

*GRECS, IEV de grand plaisir, comme aujourdhuy Princes & grands Seigneur [sic] le practiquent.* Es stammt aus Lyon aus der Werkstatt der “héritiers de Benoist Rigaud” und wird allgemein “um 1600” datiert (Harms 1989, Nr. 237). Entstanden ist es zwischen 1597 und 1600 / 1601.<sup>(17)</sup> Es handelt sich um eines der ältesten erhaltenen gedruckten Spielblätter und trägt bereits die für französische Gänsepiele so charakteristische Herleitung von den Griechen im Titel. Und mit Wolfenbüttel befindet es sich an einem gänsepielträchtigen Ort.

Wahrscheinlich bevor der in Venedig tätige Buchdrucker / Verleger Carlo Coriolani *Il dilettevole gioco di loca* lieferte, das lange Zeit als das früheste bekannte Spiel auf Papier galt und – aufgrund typographischer Kriterien – auf 1640 bis 1650 datiert wird (Negri / Vercelloni 1958: Tafel F h; Depaulis 1997: 563; Milanese und Lanari 2001), entsteht in Bologna ein anderes Gänsepiel. Das gedruckte *Dilettevole gioco dell’oca* ist mit Figuren illustriert, deren Kostüme an Guido Reni erinnern. Dieser war 1595 bis 1598 an der Accademia degli Incamminati tätig, weshalb das Blatt gegen Ende des 16. Jahrhunderts datiert wurde (Plantureux 1993: IX). Allerdings sind über die Editoren Cattani und Nerozzi noch keine Daten bekannt, und das Spiel stammt möglicherweise erst aus dem 17. Jahrhundert.<sup>(18)</sup> Wie in Coriolanis Spiel, enthalten die einzelnen Bedeutungsfelder kurze Anweisungen über Fortgang und Strafzahlung. Ein anderes Anfang des 17. Jahrhunderts datiertes Spiel, *Il novo gioco de loca* (Negri / Vercelloni 1958: Tafel G a)<sup>(19)</sup>, erinnert bei den Spielanweisungen an Coriolani.

Spätestens im letzten Dezennium des 16. Jahrhunderts hatte das Spiel also schon eine deutliche Resonanz gefunden. In den ersten Jahrzehnten des 17. Jahrhunderts widmet ihm der Rechtsgelehrte Hugo Grotius (1583-1645) ein allegorisches Epigramm, das der deutsche Dichter Martin Opitz (1597-1639) übersetzte (Von zur Westen 1935: 124). Der Gefahr einer Mißinterpretation aufgrund des lückenhaften Quellenstands durchaus bewußt, scheint es zunächst vorab in Teilen der europäischen Oberschicht Aufnahme gefunden zu haben. Das Beispiel Francesco de’ Medici und Philipp II. ist sprechend, und – wenn es nicht eine werbewirksame Floskel ist – auch der Hinweis auf die “Princes & grands Seigneur[s]”. Nach 1600 finden sich wieder prominente Belege aus der europäischen Aristokratie. Am französischen Hof spielte es der junge Ludwig III. (geboren 1601) zum erstenmal im April 1612 (Depaulis 1993: 124).<sup>(20)</sup> Zu dieser Zeit begannen sich die Kunstschränke anderer europäischer Fürsten mit Spielen zu füllen, unter anderen mit dem Gänsepiel. Bekannt ist der für Herzog Philipp II. von Pommern-Stettin angefertigte, den der bereits zitierte Augsburger Patrizier, Korrespondent, Ratgeber und Agent in Kunstangelegenheiten Philipp Hainhofer auch mit einem “Gans”-Spiel versehen ließ (Doering 1894; vgl. auch Böttiger 1910; Lessing / Brüning 1905). Desgleichen erhielt der Spielhistorikern unter dem Pseudonym Gustavus Selenus hinlänglich bekannte Herzog August II. von Braunschweig-Lüneburg zu seiner von Hainburger besorgten Spielesammlung ein “gioco dell’occha”, wie aus einem Brief von 1614 hervorgeht (Gobiet 1984: Nr. 49). Hainhofer wiederum spielte 1617 mit dem Pommerschen Herzogspaar in Stettin (Szczecin) das “Gansen”, das jedoch – entgegen einer in der Literatur hartnäckig transportierten Meinung – “nit ist, als wie das rechte Ganßspiel, das man in das Würthshauß, in Brunnen, in Tod etc. und dergleichen fahret”. Was Hainhofer spielte, ist

das *Eulenspiel* (*Pela il chiu*) mit drei Würfeln, das Hainhofer, ohne es als Eulenspiel zu identifizieren, mit dem "passadieri" – gemeint ist wohl das Würfelspiel Passadieri! – vergleicht (Zitate in Wilckens 1985: 21, Fn. 117, 18).<sup>(21)</sup> Am Innsbrucker Hof (Schloß Ruhelust) gibt es 1628 "aine schöne, lustige, lange galeria, in welcher steht aine hültzine lange tafel von gesottenem holtz mit figuren vnd allerlaj spilen eingelegt, alß bretspill, offne kartenspiel, schach, höll, oder vngetreuer nachbar; offen würffelspil, Creutzspiel, gansspil, vnd ist diese tafel gerichtet, das man wasser darauß springen kann machen, oder feurwerckh vnd rageten darauß schiessen" (zit. nach Doering 1901: 39). Welches "gansspil" gemeint ist, wissen wir leider nicht.

Schließlich ist Hainburger noch einmal, und zwar als Zeuge für den materiellen Aspekt des Spiels (und damit seiner hauptsächlichen Distributionsform) zu zitieren. Zusätzlich zu den genannten Merkmalen definiert er das "rechte Ganßspiel" als dasjenige, "als wie es in Kupfer gestochen" ist. Gedruckte und gestochene Blätter sind denn auch die marktgängigen Verbreitungsformen dieses Spiels. Durch sie konnte ein breites Publikum erreicht werden, was in weiten Teilen Europas der Fall gewesen zu sein scheint. Zahlreiche Exemplare von Gänsepielen finden sich seit dem 17. Jahrhundert in Italien, Frankreich, den Niederlanden, Deutschland und Spanien. Dabei ist aber auf eine bemerkenswerte Ausnahme hinzuweisen: Obwohl eines der frühesten (und das älteste datierte) Exemplar eines Gänsepiels, das Fortuna-Spiel, in den österreichischen Raum weist und auch in Graz aufbewahrt wird, haben sich ungeachtet der engen kommerziellen Verbindungen sowohl mit Italien als auch mit Deutschland offenbar gerade die österreichischen Länder der Habsburgermonarchie dem Trend entzogen.<sup>(22)</sup> Hier hat das Gänsepiel bis zum heutigen Tag nicht jenen Bekanntheitsgrad erreicht, der die Entwicklung in anderen Ländern charakterisiert. Eine Erklärung dafür steht allerdings noch aus.

### Ein flexibles Korsett: das Spiel und seine Regeln

Wenngleich sich offenbar recht bald ein Kanon des Gänsepiels herausbildet, so ist dieser doch Wandlungen unterworfen. Das Spielbrett vom Beginn bzw. der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts (Metropolitan Museum of Art) hat, wie erwähnt, zwar alle 13 Gänse, aber nicht alle sechs (bzw., inklusive der beiden "Würfelfelder" 3+6 und 5+4, acht) Hindernisfelder späterer Exemplare. Eine Erklärung für diese doch spielrelevante Abweichung wäre vielleicht schon Bestandteil der Lösung des Gänsepielrätsels. Nicht spielverlaufprägend hingegen, aber vielleicht einer ländergruppenspezifischen Typologie zugrundelegend ist die unterschiedliche Gestaltung des Anfangsfelds. Das erste Feld des Lyoner Spiels aus der Zeit um 1600 ist mit 1 beziffert und graphisch wie ein Portal gestaltet. Vermutlich alle französischen Spiele folgen diesem Muster. Und offenbar nur sie. Beim (italienischen) Exemplar des Metropolitan Museum of Art ebenso wie beim Fortuna Spill von 1589 gibt es vor dem Feld 1 ein nicht nummeriertes Eingangsfeld (Nullfeld) in Form eines zusätzlichen Säulenbogens, im ersten Fall leer, im zweiten mit der Figur der Fortuna. Das Bologneser Spielblatt zeigt das selbe Muster in Form eines Säulenbogens mit einem auf einem Seil schaukelnden Kind. In Coriolanis Spiel (1640 ?) steht im Nullfeld eine männliche Figur und der Text, daß hier das Spiel beginne.<sup>(23)</sup>



Ein in die erste Hälfte des 17. Jahrhunderts datiertes, aus Süddeutschland stammendes Spiel<sup>(24)</sup> und eines von Martin Fritz aus Köln gegen Mitte des Jahrhunderts<sup>(25)</sup> gehören ebenso zu dieser Ausprägung wie die bei Lhôte (1994: 258) abgebildeten niederländischen Gänsepiele aus dem 18. Jahrhundert. Bei dem mit Elfenbein ausgelegten spanischen *EL IVEGO DE LA OCA* vom Beginn des 17. Jahrhunderts (abgebildet bei Lhôte 1994: 259) gibt es anstelle eines abgeschlossenen unnummerierten Eingangsfelds einen Bogen, der in eine Art Laubengang führt, der sich über die ersten nummerierten Felder erstreckt. Lauben führen auch im Fortuna-Spiel und bei Coriolani vom Nullfeld über die ersten zwei bis vier nummerierten Felder. Möglicherweise deuten diese zwei Grundkonzepte der Gestaltung auf unterschiedliche kulturräumliche Transferstränge hin, die jedoch erst noch zu untersuchen wären. Ein generell auftretendes Muster von  $63 + 2$  (Null und Unendlichkeit), wie es zur Stützung von symbolischen Interpretationsversuchen des Gänsepiels herangezogen wurde (Dietsch 1983: 106), läßt sich jedoch anhand der frühen Exemplare nicht belegen. Dem genannten wäre noch als weiteres mögliches Unterscheidungsmuster eine vorherrschende Ausprägung im Hoch- (z.B. Italien, Deutschland) oder Querformat (Frankreich) anzufügen. Jedenfalls läßt sich schon hier eine Sonderstellung Frankreichs erkennen, die weiter unten durch ein zusätzliches Merkmal erläutert werden wird. Außerdem bleibt vor allem auch die Eigenheit der "altgriechischen Wurzeln" ("renouvellé des Grecs") französischer Gänsepiele zu erklären, zu der noch Sucharbeit nach vermutlich literarischen Vorlagen zu leisten ist.

Abgesehen von den zahlreichen Wandlungen formeller Art (Anzahl der Felder) oder als Variation eines Würfellaufspiels zur Vermittlung diverser Inhalte (siehe zum Beispiel Milanesi und Lanari 2001; Musée du jouet 2000; Palasi 2000),<sup>(26)</sup> entsteht offenbar im 17. Jahrhundert bei einigen "klassischen" Gänsepielen im deutschen Sprachraum eine Besonderheit. Außer den herkömmlichen Feldern wird nun auch die Nummer 61 zu einem Bedeutungsfeld. So findet man bei dem in Köln von Martin Fritz um die Mitte des 17. Jahrhunderts gestochenen *Gänßspiel* ein Glas. Wer darauf zu stehen kommt, "muß ein trunckh thun". Dieses Blatt zeichnet sich noch durch eine weitere Abweichung aus, indem es neben der Erstwurfkombination  $3 + 6$  auch eine von  $2 + 3$  und neben  $5 + 4$  auch  $1 + 3$  gibt. Beide zusätzlichen Neuerungen erlauben jedoch nur das übliche Vorrücken auf Feld 26 bzw. 53 (Abbildung und Spielregeln in Wilckens 1985: 51). Ein weiteres Spiel, das aus Deutschland stammt und auf 1693 datiert wird, zeigt auf Feld 61 (hier falsch als 16) ebenfalls einen Kelch oder Pokal.<sup>(27)</sup> Auch das Nürnberger *Gänßspiel* von Johann Trautner aus dem Jahr 1788 hat ein Glas auf Feld 61 (Wilckens 1985: Nr. 70). Ob Trinkgefäß oder Bacchus (wie auf dem hier abgebildeten Blatt), der Umstand, auf diesem Feld zum Trinken genötigt zu werden, genügt meines Erachtens, diese Erfindung als dem "germanischen Kulturbereich" zugehörig zu identifizieren, in den auch andere Beispiele für das regelkonforme Trinken im Zusammenhang mit Geselligkeit und Spiel zu finden sind.<sup>(28)</sup>

Die Regeln sind den Spielen eingeschrieben. Das *Fortuna Spill* von 1589 ebenso wie das spanische *Juego dela oca* bieten relativ ausführliche Regeln im Zentrum der Spirale. Diesem Muster sind übrigens die meisten späteren französischen, deutschen und niederländischen Spiele verpflichtet, während eine andere Form für Italien charakteristisch

zu sein scheint. Das Bologneser Spiel und das von Coriolani beispielsweise begnügen sich mit kurzen Anweisungen in den entsprechenden Feldern. Im ersten Fall etwa: “Repplica punto” bei der Gans, “Paga / Va al 12” bei der Brücke usw. Den Bedürfnissen der Spielenden war somit in den meisten Fällen Genüge getan. Doch das mehr oder weniger gelehrte Interesse an Spielen, wie auch ein entstehender und sich ausweitender Markt an publizierten Spielregeln gab Anlaß zur zusätzlichen schriftlichen Kodifizierung der Regeln. Zwei solche Aufzeichnungen, die kaum bekannt sind, sollen im folgenden vorgestellt werden. Ihre Autoren sind berühmt: ein in Bologna tätiger Gelehrter und ein deutscher Fürst.

Ulisse Aldrovandi (1522-1605) war Arzt und Naturforscher, Professor für Logik und Philosophie in Bologna und Autor eines umfangreichen wissenschaftlichen Werks. Neben seinen zahlreichen zu Lebzeiten und posthum veröffentlichten Arbeiten vor allem zur Naturgeschichte hinterließ er eine Sammlung von Manuskripten, die in der Biblioteca Universitaria von Bologna aufbewahrt sind. In zweiten der fünf Bände seiner *Miszellen* findet sich als Zeichen seines umfassenden Wissensfelds eine systematische Darstellung von Spielen unter dem Titel *De Ludis tum publicis, tum priuatis methodus*.<sup>(29)</sup> In spielhistorischer Sicht ist meines Wissens der Text erst zweimal wahrgenommen worden: einmal in einer Hochzeitsschrift aus dem Jahr 1904, in der das Gänsepiel als “tutora abbastanza nota” nicht weiter gewürdigt wird (Fрати 1904: 6), und in einem Werk zur Geschichte des Damespiels, das eine Datierung 1585 für möglich hält, ohne Kriterien dafür anzugeben (Westerveld / Navarro Belmonte 1990: I). Tatsächlich ist das Jahr 1585 der frühestmögliche Zeitpunkt der Abfassung, denn Aldrovandi zitiert Tommaso Garzonis *Piazza universale*, die erstmals 1585 erschienen ist. Jedenfalls ist Aldrovandis Spielbeschreibung die älteste erhaltene ausführliche Beschreibung und Würdigung des Gänsepiels.

Der “Ludus Anseris uulgo il gioco dall’occa” erscheint wegen spieltechnischer Kriterien in der Rubrik der Würfelspiele. Aldrovandi beeilt sich darauf hinzuweisen, daß das Spiel dennoch eine ingeniose Erfindung sei. Obwohl in reinem Glück und Zufall bestehend, sei es nicht verboten, sondern ergötzlich und um des Vergnügens willen erfunden worden. Nach diesen systematischen und moralischen Präliminarien widmet sich der Gelehrte dem Spielverlauf. Zunächst ist zu bestimmen, wer beginnt. Wo sonst gewürfelt wird, greift man zu diesem Behuf in Bologna offenbar zum Morra, dem Fingerspiel (*digitis in micatione*). Wer die höchste Zahl erreicht, muß als erster seinen Einsatz machen und darf würfeln. Dann beschreibt Aldrovandi die Spielanlage von eins bis 63. Die aufeinanderfolgenden Nummern erstrecken sich in zwei schneckenförmigen Windungen bis zum Tor des Lustgartens (“ad portam uiridiarij”), der die klimaterische Zahl 63 trägt. Die einzelnen Nummern stehen zwischen zwei Säulen. Jeder Spieler hat einen Jeton (“signum”), eine Münze oder etwas anderes zur Differenzierung von den Mitspielern.

Aldrovandi legt seinen Regeln zunächst eine arithmetische Analyse auf der Basis des Koeffizienten 9 zugrunde. Jeweils neun Gänse teilen die 63 Felder. Wer also anfangs neun Augen würfelt, käme auf diese Art mit dem ersten Wurf sofort in den Lustgarten, weil niemand auf einer Gans stehen bleiben darf, und gewänne den gesamten Einsatz.

Damit er aber nicht so schnell ans Tor gelangt, darf er je nach der Zusammensetzung der gewürfelten neun Augen nur auf die mit Würfeln bezeichneten Felder 26 beziehungsweise 53 vorrücken. Als nächstes beschreibt Aldrovandi die Gefahren- oder Hindernisfelder (*“impedimenta”*), die ein zu schnelles Erreichen des Lustgartens verhindern (weshalb mir die Bezeichnung Hindernisfelder präziser erscheint als Ereignisfelder). Als erstes nennt der Autor das Wirtshaus (*“caupona”*) auf Feld 19. Hier ist der ursprünglich gemachte Satz zu bezahlen und so lange auf dem Feld zu verweilen, bis ein Mitspieler die gleiche Augenzahl würfelt, wenn nicht zufälligerweise ein Mitspieler an den selben Ort gerät. Der erste geht ins Ausgangsfeld des Mitspielers zurück. Im Labyrinth (Feld 42) hat man den ursprünglichen Einsatz noch einmal zu erlegen. Dann spricht Aldrovandi erneut von den Gänsen und wiederholt, daß man auf ihnen nicht stehenbleiben darf, sondern die gewürfelte Zahl weiterrücken muß. An einem Beispiel erläutert er den Weg von Feld 4, der mit einem Wurf von 5 Augen unweigerlich ins Wirtshaus führt.

Auf Feld 52 befindet sich die *“mantica, seu valisia”*, der Ranzen oder Koffer. Aldrovandi glaubt, daß diese – heutigen Spielhistorikern eher unvertraute Bezeichnung – möglicherweise zum Sprichwort *“tu sei in valisia”* geführt habe, und setzt hinzu, daß dieser Ort auch *“carcer”*, also Gefängnis genannt wird. Ein Boot oder Schiff erwähnt er hingegen nicht! Der *“miser ludens”* bleibt dort festgehalten, bis ein anderer Spieler hineingerät und den ersten auf das Ausgangsfeld des zweiten zurückwirft. Der Tod auf Feld 58 verlangt nicht nur eine Zahlung in der Höhe des Einsatzes, sondern setzt den Spieler an den Anfang zurück, weil er alle bisher angesammelten Punkte verliert.

Gerät ein Spieler auf ein bereits besetztes Feld, verdrängt er den dort Stehenden von seinem Platz und wirft ihn auf sein Ausgangsfeld zurück. Es gebe viele, die dabei den Vertriebenen zu einer Zahlung entweder an den Vertreiber oder in den Pot (*“supra montem”*) verpflichten. Wer auf Feld 63 kommt, lukriert die gesamten Einsätze und Bußen und das Spiel ist beendet. Überschüssige Würfelpunkte müssen zurückgefahren werden; gerät man dabei auf eine Gans, so gilt deren Regel zum Weiterrücken auch Richtung Anfang.

Erst jetzt erwähnt Aldrovandi die Brücke (6). Sie fordert eine Maut, einen Brückenzoll (*“pro uectigali”*) in Höhe des Einsatzes. Damit aber der Spielende nicht im Wasser versenkt wird, rückt er auf Feld 12 vor. Aus dem Brunnen (*“puteus”*; 31) wird man erlöst durch jemanden, der auf das selbe Feld gerät. Der Erlöste bezahlt die Einsatzsumme. Eine Gemeinsamkeit dieser beiden Felder ist die Gans. Eine sitzt unter der Brücke und eine im Brunnen (*“in quo insidet anser”*), erklärt Aldrovandi. Doch in den mir zur Verfügung stehenden Abbildungen ist allenfalls im Bologneser *“Guido-Reni”*-Spiel unter der Brücke eine Gans zu erkennen, im Brunnen naturgemäß jedoch nicht.

Ist Aldrovandi eine Auslassung unterlaufen, und zwar bedauerlicherweise an einer Stelle, die offenbar eine für die Geschichte des Gänsepiels bislang unbeachtete oder zumindest nicht hinlänglich berücksichtigte Bedeutung hat? Denn in allen anderen Spielregeln, italienischen, deutschen, spanischen oder niederländischen, muß der Spielende zusätzlich auf Feld 39 bzw. drei Felder zurückweichen (eine Ausnahme ist das in diesem Beitrag abgebildete Exemplar, das aber auch sonst durch Eigenheiten und

Fehler besticht und um 1700 im süddeutschen Raum entstanden ist; hier sind 7 Felder zurückzufahren).<sup>(30)</sup> Der älteste datierte ausführliche Text mit Regeln des Gänspiels, Giovanni Croces Lied von 1595, ist davon nicht ausgenommen. Indes: Auf dem Lyoner Spielblatt der Erben Benoist Rigauds von der Wende zum 17. Jahrhundert ist es Feld 30. Und so wollen es auch alle anderen mir bekannten französischen Gänsspiele. Auch die Regeln des "Jeu de l'oye" in der Erstausgabe der bekannten Regelsammlung *La maison academique* (Paris 1654) halten sich diesbezüglich an die Anweisungen auf den Spielplänen. Anstatt jedoch darin einen gewollten französischen Sonderweg zu sehen (einen solchen könnte man bei der oben beschriebenen Gestaltung des ersten Felds annehmen), ist sicher davon auszugehen, daß sich hier ein Übertragungs- oder besser Kopierfehler eingeschlichen und auf Dauer als unumstößliche Regel für französische Gänsspiele etabliert hat. Damit erscheint es als möglich, daß ein einziger französischer "Prototyp" nach einer italienischen (oder spanischen) Vorlage existiert hat, dem alle anderen nachgefolgt sind. Außerdem impliziert die solitäre französische Regel, daß von Frankreich aus kein (nennenswerter oder bekannter) Transfer des Gänspiels in andere Länder stattgefunden hat und deshalb Italien als Ursprungsland und Transmissionszentrum noch mehr als bisher anzunehmen ist.

Von kulturhistorischem Interesse sind Aldrovandis Bemerkungen über bestehende Freiheiten der Gestaltung. Er belegt somit verschiedene bereits etablierte Spielgewohnheiten und Varianten. Der Tod werde in gewissen Gegenden auf Nummer 42 gesetzt, wo in Bologna ("apud nos") das Labyrinth sei. Und manche setzten auf Nummer 58, wo in Bologna der Tod abgebildet ist, den Teufel. Wer dorthin gerate, zahle den Einsatz und scheide aus. Das Feld mit dem Tod habe aber überall die gleiche Funktion. Und aus diesen Universal- und Spezialregeln ("ex regulis uniuersalibus et particularibus") ergebe sich, daß in einem anderen Gänsspiel jüngst andere (Felder) hinzugekommen, andere aber weggelassen sein können. Aldrovandi bestätigt damit eine gestalterische Dynamik, die das Spiel schon in einer frühen Zeit durchgemacht hat.

Den Wandlungsprozessen hält der Gelehrte indes eine Konstante entgegen, die er auf die Analyse der Bedeutung des Spiels stützt. Diese leitet er aus der arithmetischen Verteilung der Felder ab. Zunächst weist er auf die auf dreizehn Felder verteilten Gänse hin, wo die Spielenden nicht stehenbleiben können. Das Spiel zielt auf den Lustgarten der Gänse hin ausgerichtet, wo die Gänse fressen und saufen, sich erholen und im Schwimmbecken aufhalten (allerdings erwartet sie im Spiel von Coriolani hinter dem 63. Feld eine Tischgesellschaft, die gerade genüßlich eine Gans zu verspeisen scheint). Zum Lustgarten gelangt man über sieben mal neun Nummern, die das klimaterische Jahr ausmachen. Die Theorie der kritischen oder Stufenjahre besagt, daß sich der menschliche Organismus in einem Zyklus von jeweils sieben Jahren (der Zahl der Planeten) gänzlich erneuere und in einen neuen Lebensabschnitt eintrete. Diese Theorie der Altersstufen war im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit beliebter Stoff für gelehrte und populärwissenschaftliche Abhandlungen (Ariès 1978, 76f.).<sup>(31)</sup> Das Gänsspiel diene durch die Applikation dieser Theorie als Sinnbild des menschlichen Lebens. So schreibt der als Spieleautor bekannte Claude-François Ménéstrier zum Klimaterikum von sieben mal neun Jahren: "Il semble que l'on ait voulu par le Jeu de l'Oye, faire un Système du pro-

grés de nôtre vie sujette à beaucoup d'accidens, & dont la 63. année, est l'année Critique & Climaterique, laquelle quand on peut passer, il semble qu'on n'ait plus rien à craindre, & que l'on peut attendre une douce vieillesse jusqu'à la decreptitude." (Ménéstrier 1704: 195). Hier liegt eine der Wurzeln diverser bis heute anhaltender symbolischer und anderer Deutungsversuche der 63 Felder (siehe beispielsweise Lhôte 1996: s.v. "Oie", mit Literaturhinweisen; zur Symbolik des Gänsespiels als sekundäres Phänomen siehe Varenne und Bianu 1990: 51f.), von denen beispielsweise die im Rahmen eines Kolloquiums von Board Games in Academia vor wenigen Jahren unter Berufung auf ältere Literatur erneut vorgetragene kabbalistische Variante zu nennen wäre (Seville 1999: 164-167). So weit geht Aldrovandi jedoch nicht. Da nun zwar die Gänse planmäßig auf dreizehn Orte in Neunerschritten verteilt seien, der Koeffizient 9 aber aus 5 und 4 zusammengesetzt sei, ergebe sich die Anordnung auf den Feldern 5, 9, 14, 18, 23 usw. bis 63.

Wie bereits erwähnt, gehörten Gänsepiele Anfang des 17. Jahrhunderts schon zum Inventar fürstlicher Kunstschränke. Herzog August der Jüngere von Braunschweig-Lüneburg (1579-1666), wer einer der Aspiranten eines solchen repräsentativen Schatzes. 1614 schreibt Hainhofer an August von einem Spielbrett (tauliere), dem diverse Spiele beigelegt werden sollen, nämlich: "il gioco dell'occha, del tauliere, del scacco, della dama, del achtzehner" u.a. (Gobiet 1984: 59).<sup>(32)</sup> Zwischen 1616 und 1623 verfaßte der ludisch interessierte Herzog – er ist ja vor allem durch sein Schachbuch von 1616 bekannt – eine Regel des Kartenspiels Piquet (Zollinger 2002). Der Fürst fügte diesen Regeln die des Gänsespiels an (siehe Annex II). Sie finden sich ebenfalls im Handexemplar seines Schachbuchs, das in der Herzog August Bibliothek in Wolfenbüttel aufbewahrt wird.<sup>(33)</sup>

Augusts Regeln sind knapp gehalten, entbehren aber nicht einer spielpraktischen Dynamik. Nicht zuletzt durch die Strafsätze auf den "gefährlichen Orten" wird das materielle Interesse deutlich, ohne das wohl kaum ein Spiel unter Erwachsenen denkbar war. Da der Text zur Gänze wiedergegeben wird, sollen hier nur die Unterschiede zu den Bologneser Regeln Aldrovandis hervorgehoben werden. Auf der Brücke ist Zoll in der Höhe des einfachen Einsatzes zu zahlen. Wer aber auf das Feld 12 vorrücken will, muß den doppelten Einsatz bezahlen. Im Wirtshaus muß man ebenfalls den ursprünglichen Satz als "Zehrung" bezahlen, zusätzlich aber auch zweimal aussetzen. Wer in den Brunnen fällt, bezahlt einen einfachen Satz und muß warten, bis jemand die selbe Augenzahl gewürfelt hat, die den ersten in den Brunnen gebracht hat. Offenbar muß dann der Befreite noch einmal einen Satz einlegen, bevor er an den Ausgangsort des unfreiwilligen Befreiers zu rücken hat. Gelangt der Befreier mit seiner Augenzahl auf ein besetztes Feld, geraten also im Zuge dieser Transaktionen zwei Marken auf dessen Ausgangsfeld, verbleiben beide Marken bis zum Weiterspielen auf diesem Ausgangsfeld des Befreiers. Die Regel des Schlagens und Zurücksetzens ist also für den Befreiten partiell außer Kraft gesetzt. Würfelt aber der Befreier beim Weiterspielen noch einmal die befreiende Augenzahl, muß der Befreite das Spiel von vorne beginnen.

Gerät ein Spielender im Spielverlauf in den bereits besetzten Brunnen, wird der dort Sitzende erlöst, hat aber dem Nachfolger einen Satz zu geben, den dieser jedoch zu den übrigen Sätzen legen muß. Diese letzte Regel gilt, wie August erst später verdeutlicht,

auch für die Brücke, das Wirtshaus, das Labyrinth und das Gefängnis. Wer von jemandem geschlagen wird, der von einem "gefährlichen Ort" kommt, muß nicht nur an diesen gefährlichen Ort, sondern auch einen Satz zu den anderen legen und einen weiteren dem bezahlen, der ihn geschlagen hat. Im Irrgarten ist ein Satz zu bezahlen und drei Felder auf 39 zurückzugehen. Das Gefängnis kostet einen Satz und zwingt zum Warten, bis ein anderer Spieler dorthin kommt, auf dessen Ausgangsfeld man danach gehen darf. Geschieht dies in vier Runden nicht, läßt sich das Weiterspielen durch eine nochmalige Zahlung erkaufen. Die Umständlichkeit der Pönalisierung erscheint geradezu als Karikatur höfischer Umgangsrituale. Sie illustriert aber auch den Stellenwert des Spiels in der höfischen Gesellschaft, die das materielle Interesse nicht negiert, es aber im Medium der sozialen Interaktion realisiert. Doch gilt dies nur für die Spezialfelder, die offenbar über den individuellen Interessen der Spielenden stehen. Denn wer auf ein normales besetztes Feld kommt, erhält vom dort Anwesenden "einen Satz in den beutel". Der Getroffene muß auf das Ausgangsfeld des Neuankömmlings zurück.

Nach vierzehn Punkten beendet August seine Regeln. Ein fünfzehnter Punkt wird zwar ziffernmäßig initiiert, aber nicht mehr ausgeführt.

Ulisse Aldrovandis Regeln und Interpretation entstammen dem Interesse an systematischer und enzyklopädischer Erfassung der Welt. Trotz des gelehrten Anspruchs entbehren seine Ausführungen nicht praktischer Beobachtung und Erfahrung, wovon nicht zuletzt die spielhistorisch relevanten Bemerkungen zu verschiedenen regionalen Ausformungen des Spiels zeugen. Herzog Augusts Regelwerk ist ebenfalls seinem gelehrten Interesse und insbesondere seiner intensiven Beschäftigung mit Spielen zuzuschreiben. Dabei hat sich August, ungeachtet der Tatsache, daß sich das älteste französische Spielblatt in der nach ihm benannten Bibliothek befindet, einer italienischen Vorlage bedient. Das wird aus der Bestimmung deutlich, vom Labyrinth auf Feld 39 zurückzugehen. Darüber hinaus scheint die Tatsache, daß sich August dem Spiel so ausführlich widmet, auch für die relative Neuheit des Spiels im deutschen Sprachraum zu sprechen. Jedenfalls ist sie ein zusätzlicher eindeutiger Beleg für die Rezeption und Verbreitung des Spiels in der Erwachsenenwelt der Aristokratie.

## Jenseits des Lustgartens

Die Aufschwung- und Blütephase des Gänsespiels fällt mit seiner Akzeptanz in der höfisch-aristokratischen Gesellschaft im 17. Jahrhundert zusammen. Noch in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts läßt Herzog Louis-Henri de Bourbon-Condé, Premierminister unter Ludwig XV., in seinem Schloßpark Chantilly ein begehbares Gänsepiel anlegen.<sup>(34)</sup> Die Menge der Adaptionen und Variationen sowie die thematische Vielfalt belegen die hohe Attraktivität. Eine kuriose Erklärung für das Zustandekommen einer Variation liefert unser Gewährsmann Hainhofer. In einer für Herzog August gedachten Beschreibung "eines schönen Künstlichen, Köstlichen, Nützlichen Tischblattes" zählt er die darin vorkommenden Spiele auf. So gibt es "von helfenbain (anstatt eines ganßspiels, weil das wortlin ganßspil beyñ frauenzimmer etwan sinistre mag ausgelegt werden) ein gestochenes afenspiel sehr sauber eingelegt" (zit. nach Gobiet 1984: 839). Dem Fortleben der Gänse hat dies aber keinen Abbruch getan, wengleich hier und da tatsä-



chlich Affen an die Stelle von Gänsen getreten sind<sup>(35)</sup> – ob aus Rücksicht auf die unfreundliche Bezeichnung für Spielerinnen mag dahingestellt bleiben. In zahlreichen Abwandlungen transportierte das Gänsepielprinzip seit dem 17. Jahrhundert in didaktischer Absicht die unterschiedlichsten Themen und Inhalte. Von diesen sei beispielsweise der weniger bekannte *Lusus Chronologicus* genannt, den ein Joannes Richardus de Messin 1687 für den österreichischen Erzherzog und künftigen Kaiser Joseph (I.) anfertigte und der den Gang der Welt von der Schöpfung bis zur glorreichen Herrschaft Kaiser Leopolds I. auf 57 Feldern abhandelt (Hainer / Rószsa 1988).

Der Variantenreichtum ist auch Motor einer weiteren Verbreitung, deren Kehrseite gleichzeitig den Übergang zur Massenproduktion für den Spielmarkt markiert. So wird die ikonographische Umsetzung offenbar anspruchsloser und signalisiert eine populäre Trendwende. Georg Christoph Lichtenberg nahm den Mangel an brauchbaren topographischen Darstellungen in Deutschland zum Anlaß, sich über die vorherrschende mindere Qualität von Kupferstichen zu mokieren. Unter Anspielung auf Nürnberg als zentrale Produktionsstätte für Spielwaren kritisierte er 1782 die verfügbaren Städteansichten: “Was wir jetzt haben, ist meistens vernürnbergtes Zeug in der Gänsepielmanier.” (Lichtenberg 1994: 487f.).<sup>(36)</sup> Der “Stil der Gänsepiele”, wie er an anderer Stelle schreibt, war bereits zu einem negativen Markenzeichen von Massenprodukten geworden. Damit erhebt sich einmal mehr die Frage nach der Konkurrenz von Spielen, dem Mechanismus der Verdrängung und der temporären Vorherrschaft einzelner Spiele über andere sowie nach einer möglichen Dynamik der sozialen Stratifikation. Folgt man Huvier des Fontenelles, ist das alte Gänsepiel bereits 1788 in die Küche verbannt. Domestiken würden es nicht mehr spielen wollen, nur noch die Nachwäscherin des Geschirrs lade an Festtagen Dorffrauen zu einer Partie Gänsepiel ein. Das *Loto-Dauphin* (damals sehr en vogue) sei ihnen unbekannt, denn alles sei Sache der Mode. Spielte man das Gänsepiel bei Hof, würde kein “petit-maître” auch nur einen Tag ohne Partie verbringen wollen (Huvier des Fontenelles 1788: “Vingtième entretien”; Vissière 1976: 276f.). Natürlich ist die präsumptive Vorbildwirkung des Hofes auf die Spielgewohnheiten ein so oft behauptetes wie schwer zu belegendes Theorem, und die polemische Intention Huviers wird ebenfalls zur Verzerrung beigetragen haben. Allerdings wäre spielhistorisch der “Modethese” im Rahmen von Angebot und Nachfrage noch genauer nachzugehen, denn die marktorientierte Produktion fand selbstverständlich ihre Grenzen in der Kaufkraft und den materiellen Bedürfnissen und kulturellen Möglichkeiten einer überwiegend armen Bevölkerung. Andererseits ist zur Zeit Lichtenbergs und Huviers der Weg des Gänsepiels zum Kinderspiel längst beschritten. Wo aber auch Erwachsene dem Spiel nicht abhold sind, bietet sich ihnen das Gänsepiel noch heute an, wie beispielsweise ein im Sommer 2002 in einer italienischen Tageszeitung erschienenenes satirisches Exemplar mit bekannten Politikern zeigt. Wenn es sich gar als Rubbelglücksspiel präsentiert, wie in einer der neuesten Erfindungen von La Française des Jeux der Fall, kann dies jedoch den Unmut von “echten” Wertschätzern des einstmals “noblen Gänsepiels” hervorrufen (siehe Fralon 2001).



### Annex I

Ulisse Aldrovandis Gänsepielregeln (nach 1585) (Bologna, Biblioteca Universitaria, Ms. Aldrovandi 21, Miscellanea vol. II, S. 25-30 von *De Ludis tum publicis, tum priuatis methodus*)<sup>(37)</sup>

“Ludus Anseris uulgò il gioco dall’occa, mihi uisus est hoc loci inter ludos tesserarum, seu talorum describere, cum in eo utamur tesseris duabus, qui quidem ludus quamuis duabus utatur tesseris, ingeniosus t[ame]n est quoad eius inuentorem, sed in sola fortuna, et sorte consistit nec illicitus, sed iucundus, et uoluptate causa inuentus. in primis quidem serie oportet, qui uult hoc ludo uti quod assumendæ sunt duæ tesserae punctis signatæ ab omni latere[?], postea exporrectis digitis in micatione conspicitur, ad quem ultimus peruenit numerus, debet ille primo tesseras iaculare in tabulam, et deponere pretium, et numos, quos constituere uolunt. in primis ergo eijicit duas tesseras. deinde numeratur qui factus est ex duabus tesseris. numerus aut[em] in alueo huius ludi incipit ab uno usquæ ad sexagesimum tertium, et hic numerus totus ordinatur circumcirca successiue in duabus spiris cocleatim perueniens ad portam uiridarij ubi est numerus climatericus sexagesimus tertius, et singuli numeri intercluti sunt inter duo balaustra seu columnas. qui uero incipit, enumerat puncta quæ sunt iacta in duabus tesseris, et supra illum numerum ponit signum suum, uel monetam, uel quid aliud, ab alijs differens, ut cognosci possit, ne fiat confusio, et postea aduersarius, siue aduersarij alternatim procedent.

2.º [Marginalie:] Anser in singulis .9. collocatur.

sed cum hic ludus constet ex numeris à primo usque ad sexagesimum tertium, est diuisus per nouem, et qui eijicit nouem, (quod dupliciter fieri pot[est] in duabus tesseris ut puta ex tribus et sex; et ex quatuor et quinque) et cum nullus ludentium sistere possit in primo ictu supra numerum nonum, ubi est anser, quia primo ictu ingredi posset ad uiridarium anseris, et uincere omnia; propterea, ut huic consulerent, ne tam citò peruenire possint ad portam, qui iactans tesseras facit numerum nonum per tres, et six, accedit statim ad numerum uiginti sex, ubi sunt depictæ tesserae duæ notatæ cum numero tria, et six, et illic sistit. qui uero iaculatur in tesseris quinque, et quatuor statim portat suum signum, seu numum ad quinquaginta tria, ubi signatæ sunt duæ tesserae cum quinque, et quatuor.

3.º [Marginalie:] Caupona ubi.

Non ita facile ingreditur hoc uiridarium ob multa impedimenta, quæ ludentibus sese offerunt. et in primis quidem est numerus decimus nonus, ubi est caupona, in quam cauponam si quis ludens ingrediatur, ultra illud quod ipse in principio ludi posuit, totidem et[iam] deponere debet s[ecundu]m pacta ludentium; et illic tandiu manet, donec quilibet una uice t[antu]m suas iaculatus fuerit tesseras, nisi forte aliquis ludens ad eundem locum perueniet, quia tunc ex capone [sic] qui primus erat in caupona, reuertitur ad locum illius qui eum extraxit, ut puta si ille, qui extraxit in cauponam existe[n]tem, fuisset in numero octauo, in eundem numerum ibit, ille qui erat in caupona.

4.º Si quis uero in iactu tesserar[um] faceret numerum, in quo esset anser non pot[est] ibi sistere, idcirco iterum numerus extractus numeratur, et si forte fortuna

[durchgestrichen – und aufgehobene Durchstreichung?: numerum tesserarum] p[er]ueniat ad numerum, ubi sit anser, item numerare oportet numerum extractum toties quo ait inueniet locum, seu numerum ubi non sit anser et illic sistere. exempli causa si quis esset in numero quaternario, et icisset [durchgestrichen: quatuor] quinque, iret ad nouem, sed quia ibi est anser, oportet ire per illum quinarium ad decimum quartum, et quia ibi est anser, ideiret item numerare oportet illum quinarium numerum, et ita ibit ad decimum nonum. sed quia decimus iste nonus est ca[u]pona [sic], in quia necesse esset sistere donec qui[libet] una uice tesseras icisset, ut supra dictu est, nisi ab alio extractus esset s[ecundu]m conditionem superiorem, propterea quidem ut fugiant cauponam ita agunt. cum peruenerunt ad decimum quartum numerum duplicant quinarium, ubi est anser secundus, et [durchgestrichen: cum] sic peruenit usque ad uigesimum quartum, ubi nullus est anser. et in hoc duplici modo serzare oportet conditionem inter eos pactam.

5.° Labirinthus ubi.

Si ludens peruenerit ad numerum quadragesimum s[ecundu]m, ubi est labirynthus, soluit, et deponit item totidem, quot in principio ludi deposuit.

6.° Mantica, seu valisia ubi.

Si quis postmodum peruenerit ad quinquagesimum s[ecundu]m, ubi est mantica, seu ualisia dicta, (unde fortasse natum est prouerbiu[m] illud, tu sei in valisa) ibi sistis. hic locus appellatur et[iam] carcer. et ibi manet miser ludens illic firmatus, done(c) alter ludentium sorte in eius locum succedat, reijciens eum in numerum, et locum suum.

[Marginalie:] Mors ubi

præter id, qui peruenit ad numerum .58. ubi est mors, soluit ordinarium partum, ut in principio ludi soluerat, et perdit totum illum numerum, denuo incipiens à capite.

præter id si quis esset aliquo numero, et idem numerus iactus sit ab alio factus ille, qui fecit eundem numerum, ingreditur in locum ubi erat alter, et ille qui eiectus est, retrogredibur in illum locum, ubi erat ille qui eum eiecerat.

multi sunt, qui hanc consuetudinem sequuntur, quod qui expulsus est ex suo numero, debet soluere aliquid, et illud, quod soluit, uel soluit ei, qui in suum locum succedit, uel ponit supra montem, ubi sunt omnes pecuniæ. et quæ deposita sunt in monte lucrabitur ille, qui primo ingreditur uiridanium, ubi est numerus 63. quoniam qui uadit ad dictum numerum finit ludum. et item postea incipitur ludus ab illomet qui uicit, et qui[libet] ludentium item portionem suam inter sese conuentam deponere debet. et qui transgredietur numerum .63. reuertitur successiue retro, et si perueniet in reditu ubi sit anser, item per totidem numeros, quot extrasit, retro redibit donec inueniat locum ubi non sit anser. cum uero secunda uice, eiecerit suas tesseras, numerabit uersus portam.

[Marginalie:] Pons ubi.

si uero quis perueniret ad numerum senarium[?] ubi est pons, sub quo est anser soluit totidem pro uectigali, quot soluit in principio ludi, sua portionem deponens in monte. soluto pretio, seu uectigali pontis, ne aquis imergatur, preit ad locum ubi est numerus duodecimus. si quis uero peruenerit ad numerum trigesimum primum ubi est puteus, in quo insidet anser, ibi manere debet, donec aliquis misertus[?] illius in eius locum sorte succedat; et soluere debet tantam portionem, quantum in principio ludi soluerat.

Sed quia in aliquibus locis utuntur quibusdam anseribus ad lubitum, diuersis ab his, de quibus loquuti sumus, non ab re est declarare nonnulla, quæ animaduersa fuere in illis. in quibusdam uero locis seruatur hoc ut mors ponatur in numero .42. cum in illo numero ponatur apud nos labirintus. pariter et[iam] in numero 58. alibi ponunt Diabolum, apud nos uero ponitur mors. in quo loco, qui fuerit eiectus, non amplius ludit, sed soluit portionem ordinariam in monte pecuniam à principio ludi depositam. sed si ibi erit mors seruatur ut in alijs; et ex his regulis uniuersalibus et particularibus poterit qui[libet] regulari cuncta, quæ in alio ludo anseris recenter essent alijs addita, aut ablata.

Ludus anseris iste, qui a nobiliori subiecto no[m]i[n]atus[?] est nempe ab anserem, quæ inter illa balastra pluribus in locis conspiciuntur, in primis uideo in tredecim locis conspici, nec quidem temere habent in illis locis locum; qua cum ludus iste sit directus ad uiridarium anserum, ad quem peruenitur per septem nouenarios numeros, qui faciunt annum climatericum, in quo uiridario sunt anseres comedentes et bibentes, et se emergentes et in piscina illic existente. consultò aut[em] sunt positæ anseres in tredecim locis, nempe in singulis nouenarijs, qui p[er]ficiunt sexagesimum tertium numerum. sed numerus nouem constat ex quinque et quatuor, idcirco non t[antum] in septem nouenarijs ponitur, uerum et[iam] in singulis quinarijs, et quaternarijs, nempe in .5. 9. 14. 18. 23. 27. 32. 36. 41. 45. 50. 54. 59. 63.”

## Annex II

Herzog Augusts Gänsepielregeln (um 1623?) (Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel, Signatur Hn 4° 2)<sup>(38)</sup>

“Ejusdem kurtze Beschreibung des Gänse=Spieles.

Dieses Spiel, ist von zahlen, nemlich von eins, biß auf dreÿ und sechßzig, zusammen gesetzt, und wird, mit zween würfflen, gespiet. Es hat aber ein jeder Spieler, sein sonderbahres zeichen, umb dasselbe, für der andren zeichen zu erkennen. Wan nuhn der außgedingete aufsatz gesetzt, und der die meiste augen geworffen, den ersten anwurf gethan, so setzet derselbe, sein Zeichen, auf dieselbe Zahl oder Zifren, welche die geworfene würffel, andeuten. Komt dan der wurf wider an ihn, so hebt er nechst darbey, hinwider eins an zu zehlen: und setzet sein zeichen hinwider so weit, alß er geworffen: und das thut er, so oft, biß er die dreÿ und sechßzigste Zahl erreicht, und über oder unter derselben, nichtes wirfft: Dan auf den fahl, einer alles gewinnet, was durchs gantze Spiel aufgesetzt worden, und fanget das folgende Spiel, hinwider an. Es seynd aber, bey diesem Spiele, nachfolgende Regeln, wol inacht zu haben. 1) So oft einer, mit zween würfflen, eine Gans trifft, so mag er sein zeichen, noch einst so weit, alß er geworffen, setzen. Erreicht er, im zehlen, noch eine andere Ganß, so mag er, noch einest, so weit springen: dan er muß, auf keiner Gans, stehen bleiben, es sey im vorth: oder zu rücke spielen. 2) So oft einer, im ersten wurff neune wirft, so setzet er sein Zeichen, in der felder eines, darinnen die würffel, gezeichnet: wirft er (6. 3.) so setzet er sein Zeichen, auf sechs und zwanzig: wirft er aber (5. 4.) auf dreÿ und funfzig. 3) Wer sechs, zum anfan- ge, wirft, und also sein Zeichen, auf die brucke setzet: der muß so hohen Zollen geben,

alß der aufsatz ist: will er aber, doppelten Zollen geben, so mag er sein zeichen, auf zwelffe rucken: wan aber der wurf, hinwider an ihn kommet, so mag er weiter vortspielen. 4) Wer sein Zeichen, auf neunzehn, daselbsten ein wirtzhauß ist, setzet, der muß so viel Zehrung geben, alß der aufsatz ist, und daselbsten, so lange verharren, biß die anderen, zweymahl geworffen haben. 5) Wer auf ein und dreÿssig, sein Zeichen setzet, und daselbsten in den brunnen fellet, der muß, so viel einlegen, alß der aufsatz ist, und darf nicht ehe werffen, biß einer, auß den mitspielern, dieselbe Schantze wirft, mit welcher er in den brunnen gefallen ist. Er muß aber auch einen Satz einlegen: alßdan setzet er sein Zeichen, an den ort, da der ander gestanden, welcher seine schantze geworffen hat. Wan aber einer, im Zehlen, zu ihm hinein kommet, und schlähet ihn, so wird er auch daruß erlöset. Er muß aber demselben, der solches gethan hat, einen satz, in den beutel geben, und muß derselbe, denselben, zu dem andern aufgesetzeten gelde legen, und widerumb so lange darinnen bleiben, biß er obgesetzter massen, erlöset wird. 6) Wer auf zweÿ und viertzig, und also in den Irregarten, das Zeichen setzet: der gibt auch einen aufsatz: und muß dreÿ felder, nemlich ins neun und dreissigste, hinwider zu rücke weichen. 7) Wer auf zweÿ und funfzig, oder in die gefengnuß sein zeichen rucket, der wird auch, umb den aufsatz gestraffet: darf auch nicht werffen, biß ein anderer, zu ihm hinein kommet: auf welchen fahl er sein zeichen hinwider zu rücke, auf dessen feld, der ihn erlöset hat, setzet: doch stehet es ihm freÿ, wan die andren, viermahl herumb geworffen, und er noch einen aufsatz gegeben, mit den andren, der ordnung nach, vorthzuspielen. 8) Wer einen schläget, der auf der brucken stehet, oder im wirtzhause sitzt, oder im irregarten verhanden, oder im gefengnuß lieget, und also an die gefährliche örter kommet, so gibt ihm zwar, der erlöste, so viel, alß der aufsatz vermag; er muß es aber gleich, zu dem andern aufgesetzeten gelde legen, und sich ferner verhalten, wie derjehnige, welchen er, auß denselben örtern, erlediget. 9) Wer auf acht und funfzig, in des todes feld, sein zeichen setzet, der muß einen aufsatz legen, und von newen, zum andern wurffe, hinwider anfangen. 10) Wer über die dreÿ und sechßzig wirffet, so im letzten felde, gezeichnet, der muß die übrigen augen, welche er zu viele geworffen, wider zu rücke zehlen: Komt er, auf eine Gans, so muß er, noch einst so weit, hinwider zu rücke springen. Wan aber der wurf wider an ihn kommet, so spielet er ferner für sich, nach dem letzten felde. 11) Wan einer von den andern, einen trift, so muß der getroffene, wider zu rücke, auf das feld, darauf der ander gestanden, und diesem, der ihn getroffen, einen Satz in den beutel geben. 12) Es ist droben (n. 5.) gesetzt worden, dz einer, d[er] in den brunnen gefallen, auf dessen stelle, welcher so viel augen wirffet, damit er, in den brunnen gerahen, sein zeichen, hinwider setzen dürffe. Wan nuhn dieser, mit denselben geworffenen augen, einen andren, welcher dahero auch, auf dieselbe stelle, sein zeichen setzen muß, schläget, so werden zweÿ zeichen, in ein feld gesetzt, und spielet ein Jeder, wan der wurf an ihn kommet, nach dem er augen geworffen, dem Spiele gemäß, sein Zeichen für= oder hintersich. 13) Wan aber derselbe, welcher die augen geworffen, damit einer im brunnen gefallen, das spiel hinwider, mit demselben wurff, anhebet, so muß der jehnige, welcher mit diesen augen, auß dem brunnen errettet, sein Zeichen, gar vom Spiele setzen, und zum folgenden wurff, von newem hinwider anfahren, sein Zeichen zu setzen. 14) Wan einer geschlagen wird von einem, der auf einem gefährlichen orte gestanden,

und dahero auch auf auf den gefährlichen ort, sein zeichen zu rücke ziehen muß, so gibt er einen satz ins Spiel, und eben so viele, dehme welcher ihn geschlagen. 15)“

## Literatur

- Addobbati, Andrea 1997. I guastafeste. La legge toscana sul gioco del 1773. In: *Quaderni storici* 95, a. XXXII, n.2, agosto: 495-538.
- Ariès, Philippe 1978. *Geschichte der Kindheit*. München (Paris 1960).
- Barbeyrac, Jean 1737. *Traité du jeu, où l'on examine les principales questions du droit naturel et de morale. Seconde Edition*, 3 vol. Amsterdam.
- Böttiger, John 1910. *Philipp Hainhofer und der Kunstschränk Gustav Adolfs in Upsala*. Bd. II. Stockholm.
- Bulitta, Brigitte 2000. *Zur Herkunft und Geschichte von Spielbezeichnungen: Untersuchungen am Beispiel traditioneller Bewegungsspiele*. Kassel (zugleich München, Diss. 1996).
- Dadson, Trevor J. 1987. Prólogo. In: Barros, Alonso de. *Filosofía cortesana* (Madrid, 1587). Estudio y edición de Trevor J. Dadson. Madrid: 3-57.
- D'Allemagne, Henry-René 1950. *Le Noble Jeu de l'oie en France de 1640 à 1950*. Paris.
- Depaulis, Thierry 1993. Héroard et les jeux "oisifs" du petit Louis XIII. In: *Jeux, sports et divertissements au Moyen Âge et à l'âge classique*. Paris (Actes du 116e congrès national des sociétés savantes [Chambéry 1991] Section d'Histoire médiévale et de philologie): 111-130.
- Depaulis, Thierry 1997. Sur la piste du jeu de l'oie. In: *Le Vieux Papier*, fasc. 345 [recte 346], Octobre: 563-565.
- Depaulis, Thierry 1999. Sur la piste du jeu de l'oie, II. In: *Le Vieux Papier*, fasc. 352, avril: 269-270.
- Dietsch, Pierre 1983. Variations sur le thème du Jeu de l'Oie. In: *Le Vieux Papier*, fasc. 000, octobre: 106-120.
- Doering, Oscar (Hg.) 1894. *Des Augsburger Patriciers Philipp Hainhofer Beziehungen zum Herzog Philipp II. von Pommern-Stettin. Correspondenzen aus den Jahren 1610-1619 im Auszuge*. Wien (Quellenschriften für Kunstgeschichte und Kunsttechnik des Mittelalters und der Neuzeit, N.F. 6).
- Doering, Oscar (Hg.) 1901. *Des Augsburger Patriciers Philipp Hainhofer Reisen nach Innsbruck und Dresden*. Wien 1901 (Quellenschriften für Kunstgeschichte und Kunsttechnik des Mittelalters und der Neuzeit, N.F. 10).
- Dunkley, John 1985. *Gambling: a social and moral problem in France, 1685-1792*. Oxford. (Studies on Voltaire and the Eighteenth Century, 235).
- Endrei, Walter 1988. *Spiele und Unterhaltung im alten Europa*. Hanau (Budapest 1986).
- Fralon, José-Alain 2001. La troublante simplicité du jeu de l'oie. In: *Le Monde*, 12./13. August: 8.
- Frati, Lodovico 1904. *La tavola metodica dei giuochi di Ulisse Aldrovandi* (Nozze Zanichelli-Mazzoni XXI Agosto MCMIV). Bologna.
- Glönnegger, Erwin 1999. *Das Spiele-Buch*. Uehlfeld.
- Gobiet, Ronald (Bearb.) 1984. *Der Briefwechsel zwischen Philipp Hainhofer und Herzog*

- August d.J. von Braunschweig-Lüneburg*. München 1984 (Forschungshefte. Hg. vom Bayerischen Nationalmuseum München, 8).
- Hainer, Edith und Rószka, György 1988. Das „Gänsepiel“ Josephs I. In: Köpeczi, Béla und Tarnai, Andor (Hg.). *Laurus Austriaco-Hungarica. Literarische Gattungen und Politik in der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts*. Budapest / Wien: 275-300.
- Harms, Wolfgang 1989. *Deutsche illustrierte Flugblätter des 16. und 17. Jahrhunderts*, Bd. III: *Die Sammlung der Herzog August Bibliothek in Wolfenbüttel*. Tübingen.
- Himmelheber, Georg 1972. *Spiele. Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend*. München (Katalog des Bayerischen Nationalmuseums München 14).
- Huffman, Clifford Chalmers 1988. *Elizabethan Impressions: John Wolfe and His Press*. New York (AMS Studies in the Renaissance, 21).
- [Huvier des Fontenelles] 1788. *Les soirées amusantes*. Paris.
- Lessing, Julius und Brüning, Adolf (Hg.) 1905. *Der Pommersche Kunstschränk*. Berlin.
- Lhôte, Jean-Marie 1994. *Histoire des jeux de société*. Paris.
- Lhôte, Jean-Marie 1996. *Dictionnaire des jeux de société*. Paris.
- Lichtenberg, Georg Christoph 1994. *Schriften und Briefe, IV: Briefe*. Hg. von Wolfgang Promies. Frankfurt a.M. 1994.
- Martínez Millán, José. Filosofía cortesana de Alonso de Barros (1587). In: P. Fernández Albaladejo, J. Martínez Millán, V. Pinto Crespo (Hg.): *Política, religión e inquisición en la España moderna: Homenaje a Joaquín Pérez Villanueva*. Madrid: 461-82.
- Mellot, Jean-Dominique und Queval, Élisabeth 1997. *Répertoire d'imprimeurs / libraires XVIe-XVIIIe siècle*. Paris.
- Ménéstrier, Claude-François 1704. *Bibliothèque curieuse et instructive de divers Ouvrages Anciens & Modernes de Litterature & des Arts*, Vol. II, Trévoux & Paris: 195-226.
- Milanesi, Franco und David Lanari 2001. *Il Gioco dell'oca nei tempi*. A cura di Pro Loco Mirano. Mestrino – Padova.
- Musée du jouet 2000. *Le jeu de l'oie au Musée du jouet* (Ausstellungskatalog). Poissy.
- Negri, Ilio und Vercelloni, Virgilio (Hg.) 1958. *I giochi di dadi d'azzardo e di passatempo dei gentiluomini e dei pirati*. Milano.
- Palasi, Philippe 2000. *Jeux de cartes et jeux de l'oie héraldiques aux XVIIe et XVIIIe siècles. Une pédagogie ludique en France sous l'Ancien Régime*. Paris.
- Parker, Geoffrey 1995. *Philip II*. Third ed. Chicago und La Salle, Illinois.
- Plantureux, Serge 1993. *Catalogue de livres anciens*. Paris.
- Salvalaggio, Claudio 1991/92. „*Le carte parlanti*“ di Pietro Aretino. Tesi di laurea, Università degli Studi di Venezia.
- Seville, Adrian 1999. Tradition and Variation in the Game of Goose. In: *Board Games in Academia III. Proceedings*. Colloquium in Florence, April 1999: 163-174.
- Sieber, Harry 1998. The Magnificent Fountain: Literary Patronage in the Court of Philip III. In: *Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America*, 18 (1998) 2: 85-116.
- Varenne, Jean-Michel und Zéno Bianu 1990. *L'esprit des jeux*. Paris (Erstausgabe 1980).
- Vissière, Jean-Louis 1976. Pédagogie et philosophie du jeu chez Huvier des Fontenelles. In: *Le jeu au XVIIIe siècle. Colloque d'Aix-en-Provence (30.4.-2.5.1971)*. Aix-en-Provence: 273-280.

- Von zur Westen, W. 1935. Graphische Spieltafeln, In: *Zeitschrift für Bücherfreunde* 39: 121-132.
- Westerveld, Govert und Navarro Belmonte, Florentina 1990. *La damas: Ciencia sobre un tablero*. Vol. I. Beniel (Murcia).
- Wilckens, Leonie von (Bearb.) 1985. *Spiel, Spiele, Kinderspiel*. Nürnberg 1985 (Ausstellungskatalog).
- Wilson, Edward M. 1968. A Cervantes item from Emmanuel College Library: Barros's "Filosofía Cortesana", 1587. In: *Transactions of the Cambridge Bibliographical Society* IV / V: 363-371.
- Zollinger, Manfred 1997. *Geschichte des Glücksspiels vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg*. Wien.
- Zollinger, Manfred 2002. Der Fürst und das Kartenspiel: Herzog August d. J. von Braunschweig-Lüneburg als Verfasser der ersten deutschen Piquet-Regeln (um 1620). In: *The Playing-Card*, vol. 31, no. 3: 104-112.
- Zollinger, Manfred und Depaulis, Thierry 2000. Zwischen Allegorie und Realismus. Die Thematisierung des Spiels in der Musik. In: *Homo ludens*, X: 37-113.

## Anmerkungen

1. Ich zitiere nach der zweiten, erweiterten Auflage. Zur Bedeutung Barbeyracs im spieltheoretischen Diskurs vgl. Dunkley 1985, passim. Zur kulturhistorischen Bedeutung der Klassifizierung von Spielen nach aleatorischen Kriterien vgl. Zollinger 1997: 21-30.
2. In der Sekundärliteratur und anderen Texten über das Gänsepiel findet gelegentlich eine Verwechslung mit dem wohl aus Katalonien stammenden, im 17. und 18. Jahrhundert verbreiteten Glücksspiel (mit Banquier) *Occa* (Hoca, Auca etc.) statt, das teils gestattet (konzessioniert), zumeist aber überall wieder verboten wurde.
3. Ariès erwähnt auch ein Beispiel aus der Unterschicht (nach einem Gemälde von Bourdon).
4. Wilckens zitiert nach dem "Reise-Tagebuch" Hainhofers (In: *Baltische Studien* II, 2 [1834]: 49).
5. Die Datierung Endreis scheint falsch. Möglicherweise ist der Chronist und Historiker Péter Apor gemeint, der 1676 bis 1752 lebte.
6. Ich übernehme die Passage aus der originalen Dissertationsfassung.
7. Für Endreis Kenntnis zeugt auch seine Interpretation der 63 Felder, die an die Summe der Augen der drei Würfel erinnerten! Das Gänsepiel wird bekanntlich mit zwei Würfeln gespielt. Wie nicht anders zu erwarten, finden sich besonders im Internet abenteuerliche Ansichten. Kaum überprüfenswert, weil aufgrund der gesicherten Kenntnisse der vorhandenen Texte, ist die von Ron Knight (unter dem Pseudonym Modar Neznanich) auf seiner Seite "The Game of the Goose" referierte Meinung eines Franck Frederick (in: *Parabola Magazine*, 6. Juni 1992), das Gänsepiel sei "probably" deutschen Ursprungs und auf das Jahr 1471 (!) zu datieren.
8. Das Boot ist hier – wie übrigens auch in Spanien – wohl als Galeere, als maritime Entsprechung für Turm oder Gefängnis zu übersetzen.
9. Depaulis' Aufsatz ist die konziseste und verlässlichste Zusammenfassung der Forschungsergebnisse und Belege zum Gänsepiel.
10. Víctor Infantes, der diese Edition zusammen mit Rafael G.-Colomer besorgte, bin ich für den Hinweis und das Geschenk eines Exemplars gerne zu Dank verpflichtet. Alle Zitate aus Barros' Text nach diesem Faksimiledruck. Bei Sieber wird noch bzw. wieder das von Dadson als unwahrscheinlich angenommene Geburtsdatum 1552 angegeben.



11. Wilson fühlt sich außerdem sogar an Monopoly erinnert.
12. Wilson meint, daß die Ochsenfelder durch aufgefädelte Früchte verbunden waren (Wilson 1968: 367). Bei Barros heißt es (fol. 14 v): “dos bueyes arando con vnas frutas enhiladas, que son los frutos del justo trabajo, enhilados vnos de otros”. Wie der ursprünglich beigefügte Spielplan diese Felder verteilte, bleibt ungewiß.
13. Wilson spricht unrichtig von acht Arbeitsfeldern (Wilson 1968: 367). Aus Barros’ Text geht außer Feld Nr. 4 nur noch hervor, daß sich ein Arbeitsfeld zwischen Feld 32 und 36 befand. (Siehe Dadson 1987: Fn. 31).
14. Abbildung und Beschreibung bei Wilckens 1985: 17. Der Text der Spielregel ist transkribiert – “lautet etwa so” – bei Glonnegger 1999: 43. Ich hatte leider keine Gelegenheit, das Original zu autopsieren. Zu Holzbecher siehe Ulrich Thieme / Felix Becker, *Allgemeines Lexikon der Bildenden Künste*, Bd. 17.
15. Auch dieser Hinweis stammt vom Schachhistoriker H. R. J. Murray. Wolfe, der in Florenz Buchdruckermeister wurde, bevor er nach England zurückkehrte (Huffman 1988), hatte 1589 Pietro Aretinos spieltheoretischen Traktat *La terza et vltima parte de Ragionamenti* unter dem Pseudonym Gio. Andrea de Melagrano herausgegeben (Salvalaggio 1991/92). Ein Import des Spiels aus Italien, wie auch Seville 1999: 170 festhält, liegt daher auf der Hand. Englische Gänsepiele sind indes rar.
16. Nach M. Préaud et al., *Dictionnaire des éditeurs d’estampes à Paris avant 1800*, Paris 1987, 144.
17. Nach Baudrier in seiner *Bibliographie lyonnaise* (III) trennten sich die Erben 1601 (Depaulis 1997: 565). Mellot / Queval 1997 geben ihre druckerische Tätigkeit zwischen 1597 und 1600 an. In der französischen *Encyclopaedia Universalis* schreibt Thierry Depaulis (im Internet teilweise verfügbar): “Sans doute en 1599 ou en 1600”.
18. Lhôte 1994: 259 datiert Ende 16. / Anfang 17. Jahrhundert (dort, 258, auch eine Abbildung). Wie bei vielen Verkaufskatalogen ist auch im Falle Plantureux die Neigung, Werke älter und damit kostspieliger zu machen, zu berücksichtigen. Diesen Einwand und die mögliche spätere Datierung übernehme ich aus den anregenden Gesprächen, die ich mit Thierry Depaulis zum Thema führte. Das Blatt wird in Rambouillet aufbewahrt (s. Anm. 26).
19. Tafel H b c zeigt ein *GIVOCO DE LE OCCHA*, ebenfalls “del primo Seicento”. Das Werk enthält noch weitere Gänsepiele, die dem 17. Jahrhundert zugerechnet werden.
20. Der Zeitpunkt erscheint relativ spät, wenn man bedenkt, daß Ludwig sich bereits in noch jüngeren Jahren an Glücksspielen versuchte. Könnte dies als Hinweis darauf zu interpretieren sein, daß das Gänsepiel relativ spät an den Pariser Hof gelangte? Dann hätte Gourmont (siehe S. 66) allerdings keinen königlichen Abnehmer gefunden.
21. Zitate nach dem “Reise-Tagebuch” Hainhofers (*Baltische Studien* II, 2 [1834]: 49). Wilckens steht offenbar am Anfang einer Reihe von irrtümlichen Übernahmen dieser Passage. *Passadieci* wird mit drei Würfeln gespielt.
22. Ein *Gansel-Spiel*, in Kupfer gestochen in “Wien bei Anton Petern”, ist abgebildet in Glonnegger 1999: 41. Glonnegger datiert auf das 18. Jahrhundert. Über die Verbreitung östlich der Elbe, etwa in Polen oder im Zarenreich, liegt mir keine Literatur vor. Auch Portugal ist noch wenig erforscht.
23. In gewisser Weise wäre auch das englische *Royall Pass-Tyme of Cupid or the Most Pleasant Game of the Snake* (John Garret, um 1690) zu dieser Gruppe zu zählen. Obwohl Schlangenspiel, ist es deutlich vom Gänsepiel inspiriert (z. B. mit Brücke, allerdings als Feld Nr. 5). Abgebildet bei Glonnegger 1999: 40. Das bei Lhôte (1994: 257) abgebildete englische *The Royal and most pleasant Game of the Goose* aus dem 18. Jahrhundert scheint ebenfalls italienisch inspiriert

(allerdings mit bemerkenswerten Abweichungen vom klassischen Muster) und weist ein mit einer Figur ausgestattetes, nicht nummeriertes Startfeld auf.

24. Nürnberg, Germanisches Nationalmuseum. Abgebildet bei Glonnegger 1999: 45.
25. Nürnberg, Germanisches Nationalmuseum. Abgebildet bei Wilckens 1985: 51.
26. Neben den Darstellungen in einschlägigen Publikationen ist besonders auf das Musée du Jeu de l'oie in Rambouillet, das die Sammlung Dietsch beherbergt, hinzuweisen.
27. Das Blatt stammt aus der Sammlung Glonnegger (Reprint?). Abbildung im Ausstellungskatalog *500 Jahre Würfelspiel*, Salzburg 1999, Nr. 66. Zur Datierung, die auf der Abbildung nicht zu sehen und möglicherweise eine Eingebung des in spielhistorischen Fragen mitunter gewagt spekulierenden, für die "Redaktion" verantwortlichen Manfred Oberlechner, oder des Herausgebers Günther Bauer ist, siehe dort S. 110. Der ikonographische und graphologische Befund bestätigt allerdings das 17. Jahrhundert. Zu Feld 62 (!) als gelegentlichem Hindernisfeld mit Trinkpokal siehe Seville 1999: 164, jedoch ohne nähere Angaben.
28. Siehe das Trinklied der Gänsepielplatte von 1589. Das ritualisierte Trinken als Teil des Spielverlaufs scheint tatsächlich eine deutsche Besonderheit, vielleicht des 16. und 17. Jahrhunderts, zu sein. In den Anordnungen zu einem Kartenspiel (*Rümfens Ordnung*, 1606) soll der, der einen "Martsch" erlitten hat, zur Versöhnung mit einem "Glaß mit Bier oder Wein / stehend zutrinken".
29. Bologna, Biblioteca Universitaria, Ms. Aldrovandi 21, Miscellanea vol. II, fol. 825 ff. Der "Methodus" ist separat paginiert. (Siehe Annex I) Ich bereite eine Edition des gesamten Textes sowie einer weiteren Schrift Aldrovandis über das Spiel vor.
30. In den sehr rudimentär gehaltenen gedruckten Regeln der Sammlung *Das Zeit kürtzende Lust- und Spiel-Hauß* (um 1690) bezahlt man zwei Sätze.
31. Siehe beispielsweise Claudius Salmasius (Saumaise): *De annis climactericis et antiqua astrologia diatribae*, Leiden: Elzevir 1648.
32. Philipp Hainhofer an Herzog August d. J., Augsburg, 10. April 1614.
33. Unter der Signatur Cod. Guelf. 83 Extravagantes 2°, fol. 402r-403 r, findet sich ebenfalls eine "Kurtze Beschreibung, des Gänse: Spieles." Siehe *Die neueren Handschriften der Gruppe Extravagantes*, beschrieben von Wolf-Dieter Otte; Teil 1: *A Extrav. - 90 Extrav.* Frankfurt am Main : Klostermann, 1986, 204: Laut Katalog ist der Text von Herzog August selbst geschrieben worden. Ich danke Dr. Wolfgang Härtel von der HAB für seine Auskunft. – Wann bzw. ob Herzog August das Gänsepiel auf seinen Reisen durch Europa kennenlernte, könnte möglicherweise eine Durchsicht seines Tagebuchs (1594 bis 1635) enthüllen, das ebenfalls in Wolfenbüttel aufbewahrt wird.
34. Laut Lhôte 1996: 385 (vermutlich nach einem Artikel von Germain Bazin in *Le Musée Condé* vom Dezember 1985) ist das Spiel bereits im 17. Jahrhundert angelegt worden.
35. Beispielsweise das *Affen-Spiel*, Nürnberg, Johann Peter Wolfs Erben, um 1780. Dieses Spiel hat außerdem Feld 1 außerhalb der Spiralenfelder und zeigt 62 Felder. Abgebildet bei Wilckens 1985: 52. Nach Glonnegger (1999: 49) sei das Affenspiel "vorwiegend im 19. Jh. in Europa" sehr beliebt gewesen.
36. Briefe an Johann Andreas Schernhagen, 26. Dezember und 30. Dezember [1782].
37. Ich danke Herwig Weigl, Institut für Österreichische Geschichtsforschung, Universität Wien, für die freundliche paläographische und Übersetzungshilfe! Fehler verantworte jedoch ich. Fragezeichen in eckigen Klammern verweisen auf Unsicherheiten bei Transkription und Bedeutung.
38. Die Numerierung "j" der Handschrift wurde mit "1" wiedergegeben. "Ejusdem" bezieht sich auf Herzog August, der die voranstehenden Piquet-Regeln namentlich zeichnete.

Board  
Game

**Research Notes / Notes de  
recherche / Forschungsberichte**

Studies  
/ 6

# Un jeu de pions mapuche au XVI<sup>e</sup> siècle /

Thierry Depaulis

Il y a quarante ans, on ne savait rien de Jerónimo de Vivar ni de sa chronique du “royaume” du Chili achevée en 1558 et riche de nombreux détails sur ce pays et ses habitants. Révélé en 1966 par la publication en fac-similé du manuscrit, aujourd’hui détenu par la Newberry Library à Chicago qui l’avait acquis quelques années auparavant (Vivar 1966), le récit de Vivar s’avère d’un extraordinaire intérêt pour l’histoire des peuples indigènes du Chili au XVI<sup>e</sup> siècle. Depuis lors, trois éditions ont paru (Vivar 1979; Vivar 1987; Vivar 1988) dont celle d’Ángel Barral Gómez qui fait désormais autorité.

La chronique de Jerónimo de Vivar suit étroitement les exploits de Pedro de Valdivia (1497-1553) qui avait été chargé par Charles Quint en 1540 d’explorer les territoires situés au sud du Pérou et qui réalisa ainsi la conquête du Chili. De l’auteur nous ne savons presque rien. Jerónimo (Gerónimo) de Vivar (Bibar)<sup>(1)</sup> se dit natif de Burgos. Ángel Barral (Vivar 1988) l’imagine né vers 1525. Arrivé au Chili avant 1548 (Orellana 1988), il y séjourna jusqu’en 1558, puis une fois rentré rédigea aussitôt le récit de ses voyages. Après quoi on perd sa trace.

Le manuscrit avait sans doute assez tôt franchi l’Atlantique car quelques bibliographes espagnols du XVIII<sup>e</sup> siècle le mentionnent. Il paraît avoir changé de mains plusieurs fois. Pendant la guerre civile espagnole (1936-39), son propriétaire d’alors, fuyant les troupes républicaines, le déposa dans une banque à Perpignan. Après sa mort, le manuscrit, qui avait gagné la Suisse, fut mis en vente à Genève à une date que je n’ai pu découvrir (avant 1956) et acheté par un libraire américain qui le recéda à la Newberry Library de Chicago.

C’est le chapitre XCI qui nous préoccupe ici. Celui-ci s’intitule:

“Capítulo xci que trata de una manera de juego que tienen estos indios de Mapocho<sup>(2)</sup> y todos los demás en esta comarca”<sup>(3)</sup>.

En voici le texte original. Je le fais suivre de ma traduction en français et de commentaires sur le jeu. En annexe, on trouvera une traduction anglaise.

Su manera de juego de estos indios es de esta manera que en el suelo hacen una placita pequeña, y por una parte de ella hacen una raya como una Ce al derecho y otra Ce en contra al revés. Y en medio de estas dos Ces, digo en las cabezas, está un hoyuelo pequeño, y por las dos Ces va por cada una de ellas diez hoyuelos más pequeños. Y ponen por ellos piedras o maíces o palos, de manera que difieren en la color los unos de los otros. Y desde fuera de este circuito hincan una varita de tres palmos y la cabeza de ella cae en medio de este circuito de las Ces. Hacen de una varita de mimbre una O atada allí, que será tan grande como una ajorca.

Siéntose los que quieren jugar, que son dos o cuatro compañeros, y no pueden jugar más de cuatro. Y toman cuatro frísoles blancos, porque los hay de muchas colores y por la una parte los tornan negros, y échanlos por de dentro de la mimbre que está en alto,

como ajorca que digo. Y en echándolos y en dándose con las manos en el pecho y en el muslo derecho, es todo uno, hablando en alto. Y caen abajo en la placita. Y si caen todos blancos, sube aquel que les echa cuatro casas, subiendo de la casa del cabo, para arriba do está la otra casa que digo que es mayor que éstas. E si echa todos negros, sube tres casas con la misma piedra que anda. Y si echa dos blancos y dos negros, anda una casa. E si echa uno negro o [lire e] tres blancos, o tres negros e uno blanco, pierde la mano e juega el otro contrario, y sube de la misma manera conforme a lo que echa.

Y esta piedra que va caminando por las casas en que están las otras piedras, y si acierta a entrar en la casa mayor que dije de la cabeza de las Ces, pierde la mano. Estando allí gana aquella piedra al contrario. Y hecha ganancia, sale de allí hacia las piedras contrarias y prende a todas en cuantas casas entra con lo que ha echado. Y si estando en la casa grande pierde la piedra, es porque<sup>4</sup> dicen ellos que es aquél el río y que se ahogó. Y torna a jugar con la otra del cabo que queda. Y si se la matan, con la sotra del cabo, y así juegan. Y el que antes mata y echa fuera de sus casas las diez piedras contrarias, gana el precio que ponen.

Y éste es su juego y no tienen otro. Y son muy grandes tahúres, tanto, que muchas veces juegan la mujeres e hijos. Y ellas son muy tahúras de este juego y juegan lo que tienen.

Je propose ci-dessous ma traduction française<sup>(5)</sup>:

Chapitre XCI qui traite d'une sorte de jeu que possèdent les Indiens du Mapocho et tous les autres dans cette région

La façon de jouer de ces indiens est ainsi: dans le sol, ils font une petite placette et dans une partie de celle-ci ils tracent une ligne comme un C à droite et un autre C en face à l'envers. Entre ces deux C, c'est-à-dire aux sommets, il y a une petite dépression et, sur chacun des deux C, il y a 10 trous plus petits. Ils posent sur ceux-ci des pierres, des grains de maïs ou des bouts de bois, de telle sorte qu'ils diffèrent les uns des autres par la couleur. A l'extérieur de ce circuit, ils plantent une potence de 3 empan [±30 cm] [de haut] dont le sommet tombe au milieu de ce circuit des C. D'une tige d'osier ils font un O attaché là qui sera aussi grand qu'un bracelet.

Ceux qui veulent jouer, qui sont deux ou quatre compagnons, s'assoient; on ne peut jouer plus de quatre. Ils prennent 4 haricots blancs, parce que ceux-ci offrent plus de couleurs et ils les rendent noirs d'un côté; ils les lancent à travers l'osier qui est en haut, en forme de bracelet comme je l'ai dit. En les jetant, ils se frappent la poitrine et la cuisse droite avec les mains – c'est tout un – en parlant fort. Ils [les haricots] retombent sur la placette. S'ils tombent tous blancs, celui à qui ils échoient avance de 4 cases, avançant de la case du côté vers l'autre case, c'est-à-dire celle qui est plus grande que celles-là. S'ils tombent tous noirs, il avance de 3 cases avec la même pierre qui se déplace. Si l'on a deux blancs et deux noirs, on se déplace d'une case. Si l'on a un noir et trois blancs ou trois noirs et un blanc, on perd son tour et l'autre adversaire joue et avance de la même manière selon ce qu'il obtient [des dés].

Cette pierre chemine le long des cases dans lesquelles il y a d'autres pierres; si l'on se

trouve à entrer dans la grande case que j'ai dit être au sommet des C, on perd son tour. Une fois arrivée là, cette pierre l'emporte sur l'adversaire. Ce gain réalisé, elle sort de là vers les pierres adverses et en prend autant qu'elle a franchi de cases selon le résultat [des haricots-dés]. Mais si, étant dans la grande case, il perd la pierre, c'est pourquoi ceux-ci disent que c'est une rivière et qu'on s'y noie. Il joue alors avec l'autre [pierre] qui reste de son côté. S'ils la "tuent" avec l'autre [pierre] du côté<sup>(6)</sup>, c'est ainsi qu'ils jouent. Celui qui avant [l'autre] "tue" et chasse hors de leurs cases les 10 pierres adverses remporte la mise.

C'est là leur jeu, ils n'en ont pas d'autres. Ils sont fort joueurs, si bien que souvent ils jouent leurs femmes et leurs enfants. Celles-là sont très adonnées à ce jeu et elles y jouent ce qu'elles possèdent.

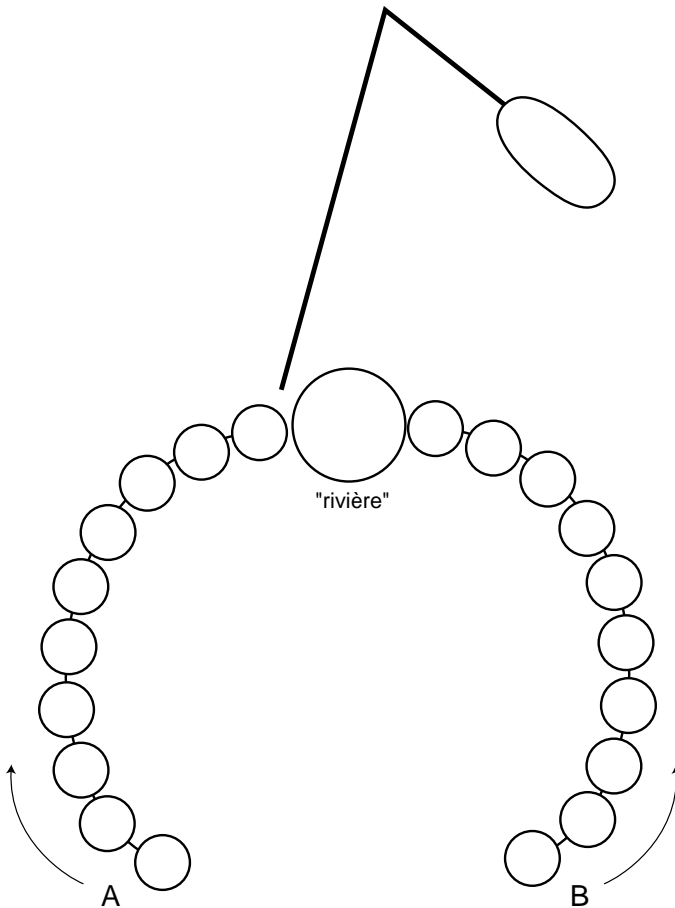


Fig. I (reconstitution)

### Commentaire

Avant de confronter ce jeu sans nom avec ce que nous savons des jeux de l'aire mapuche (Depaulis 1998: 42-46), il paraît utile de tenter une reconstitution des règles. Interprétant les lignes de Vivar, j'ai dessiné le plan de jeu tel qu'il le décrit (fig. 1). On peut résumer les règles du jeu ainsi:

- il s'agit d'un jeu de parcours avec capture;
- le tablier est formé de deux bras en forme de C accolés, portant chacun 10 cases (voir fig. 1); au point de rencontre de ces bras, une case plus grande sert de "rivière", à la fois protection et danger;
- chaque joueur a 10 pions, disposés de part et d'autre, chaque camp occupant un bras en forme de C;
- le générateur de hasard est fourni par 4 haricots blancs noircis d'un côté;
- ces haricots dés sont jetés dans un anneau tenu par une potence au-dessus du tablier; le décompte est simple: 4 côtés blancs = 4; 4 côtés noirs = 3; 2 blancs + 2 noirs = 1; 1 noir + 3 blancs ou 3 noirs + 1 blanc = 0 (ces jets s'accompagnent de cris et de gestes violents);
- en fonction du résultat, chaque joueur à tour de rôle fait avancer ses pions vers le camp adverse; on continue à jouer tant que l'on n'a pas un noir et trois blancs ou trois noirs et un blanc;
- un pion arrivé dans la case centrale ("rivière") est bloqué mais ne peut être pris; la main passe à l'adversaire;
- un pion qui ne peut sortir de la case centrale ("rivière") est "noyé" (interprétation incertaine); il faut alors faire avancer un autre pion de son camp;
- tout pion qui a franchi la "rivière" peut capturer les pions adverses disposés sur le bras de l'autre camp; tous les pions présents sur les cases du parcours sont pris;
- on suppose qu'un pion arrivé au bout du bras adverse repart dans l'autre sens;
- le gagnant est celui qui a réussi à éliminer les 10 pions adverses.

Le jeu est plutôt rapide, grâce à l'élimination de séries entières de pions une fois qu'on est dans le camp adverse. Les fins de partie peuvent parfois s'éterniser si les forces s'équilibrent. Sauf au début, chaque joueur doit choisir quel pion il joue en fonction de la situation et des risques encourus, notamment celui de tomber dans la "rivière".

### Comparaisons

A la lecture de la description d'un jeu araucan, on pense aussitôt au *kechukawe*. De fait, certains éléments rappellent ceux que j'avais présentés (Depaulis 1998: 42-47): comme le *kechukawe* du XVIIe-XVIIIe siècle, le jeu décrit par Vivar est un jeu de parcours avec capture, où l'on retrouve une potence pour lancer les dés. Le tablier lui-même évoque dans les deux cas la forme d'un arc. Mais le *kechukawe* utilise un dé pyramidal et non des haricots. En outre, si l'on se fie à la gravure d'Ovalle (1646) et à son texte, les cases vont par cinq et non par dix.

En revanche, le jeu du Mapocho présente un parallèle saisissant avec un jeu relevé au début du XXe siècle chez les indiens du Gran Chaco.

Rencontré et décrit autour de 1900 chez les Lenguas par Seymour Hawtrey (Hawtrey



1901), ce jeu a attiré l'attention d'Erland Nordenskiöld qui l'a étudié dans deux articles (Nordenskiöld 1910, Nordenskiöld 1918)<sup>(7)</sup>. Connu de tous les indiens du Chaco selon l'anthropologue suédois, ce jeu y est nommé, selon les langues, *chukaray* (Chiriguanos), *chunkuanti*, *chukanta* (Chanés), *tsúka*, *shuke*, *syuke* (Chorotis), *tsukoc*, *syúkak* (Ashluslays = Chulupis), *soka* (Matacos, Tobas occidentaux), tous termes issus du quechua *chunka* "dix"; l'autre appellation, *tauva* (chez les Tapietes) ou *bastâwa* (chez les Lenguas), est clairement dérivée du quechua *tawa* "quatre", un des points obtenus par les dés.

Résumé en quelques lignes, le jeu du Chaco se présente comme un circuit en arc de cercle avec deux fois 10 (ou 12) stations et une "rivière" pour les séparer (fig. 2). A chaque extrémité des deux bras du parcours, chaque joueur dispose d'une base de départ qui est sa "maison". Chacun a un pion actif (une flèche) et 10 "moutons", pions dormants. Les dés sont 4 bâtonnets bifaces dont les valeurs sont en tout point identiques à celles notées par Vivar en 1558:

4 faces convexes = 4; 4 faces concaves = 3 (2 chez les Chorotis); 2 convexes + deux concaves = 1; 1 concave + 3 convexes ou 3 concaves + 1 convexe = 0

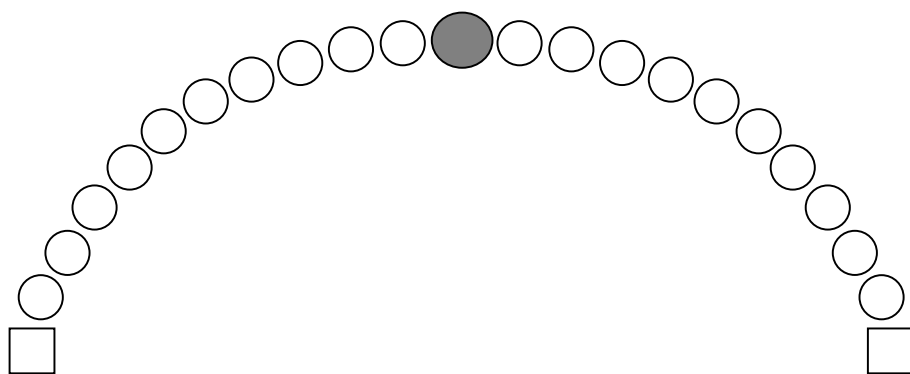


Fig. 2 (d'après Karsten 1930)

Un joueur prend tout "mouton" adverse quand il vient sur une case occupée; si un pion actif arrive dans la "rivière", le joueur perd son tour et si, au tour suivant, il fait zéro, il revient au plus près du départ, là où il reste un "mouton" et recommence son parcours; quand deux flèches (pions actifs) se retrouvent sur la même case, la flèche occupante est renvoyée à son point de départ; arrivé à l'autre extrémité du camp adverse, le pion actif rebrousse chemin.

On le voit, les règles collectées par Nordenskiöld, Karsten et les autres éclairent parfaitement la description de Vivar. Le décompte des points des haricots correspond exactement à celui des bâtonnets chaconiens. Le jeu du Chaco paraît avoir simplifié le rôle des pions, réservant la fonction active à un seul, alors que le jeu du Mapocho mobilise tous les pions. Mais, pour le reste, tout y est: le nombre de case, la forme générale du parcours, la "rivière" et ses handicaps, le décompte des points de dés.

Nordenskiöld avait souligné la présence d'un vocabulaire emprunté au quechua, notamment pour les résultats des bâtonnets-dés: par exemple, en tapiete et en chulupi, on compte *tsúka* "1", *chimi* (*kima* en choroti) "3", *tauwa* "4", où l'on reconnaît les termes quechuas *chunka* "10" (pris pour 1)<sup>(8)</sup>, *kimsa* "3" et *tawa* "4" respectivement. Le savant suédois avait cru retrouver ce jeu mentionné dans l'*Historia del Nuevo Mundo* du père Bernabé Cobo (1653), sous le nom de *chuncara* (sur le jeu inca *chunkana*, voir Depaulis 1998: 31). Poussant plus loin ses spéculations, Nordenskiöld était allé jusqu'à voir dans un objet composite, qui devait se révéler être un abaque (Depaulis 1998: 40-1), le tablier de ce jeu inca.

Le rapprochement que j'opère ici entre le jeu du Chaco et la description de Vivar permet de penser qu'il s'agit pour l'essentiel du même jeu – un peu simplifié dans la version du Chaco – avec un dénominateur commun évident: le présence inca. Selon Margarita Gentile Lafaille, les terres basses du Chaco (quechua *chako* "terrain de chasse") ont servi de refuge aux fonctionnaires incas après la chute de Cuzco (Gentile 1998: 111 avec réf.). On n'est donc pas surpris que les Indiens du Chaco pratiquent des jeux dont l'origine inca est hautement probable. Certains jeux se retrouvent aussi dans l'aire araucane, telle la *chueca* – sorte de hockey – qui est connue dans les deux cultures (Cooper 1949: 506-8.)

Côté chilien, nous savons que la région du Mapocho était une colonie inca depuis le XVe siècle et qu'elle était soumise à un gouverneur venu du Cuzco. Dès avant la fondation de Santiago par Pedro de Valdivia en 1541, le site avait été une forteresse inca et l'arrière-pays avait de ce fait subi une importante influence culurelle. Ici aussi, le quechua avait servi de *lingua franca*. Il est raisonnable de penser que le jeu décrit par Vivar a été introduit dans la région par les Incas.

## Appendix

English translation of Jerónimo de Vivar's text:

Chapter XCI which deals with a kind of game that the Mapocho Indians and all others in this region have

The way these Indians play is thus: on the ground they make a small place and, in a part of it, they make a design like a C to the right and another, reversed C facing [it]. Between these Cs, that is on the tops, there is a small hole and, on each of these two Cs, there are 10 smaller holes. On these they set up stones, maize grains or small sticks, so that they differ one from each other by the colour. Outside this circuit, they stick a bracket 3-span [high] [ $\pm 30$  cm] whose summit falls in the middle of this circuit of the Cs. With a twig of willow they make an O fastened thereon, which will be as large as a bracelet.

Those who want to play – two or four fellows – sit down; one cannot play with more than four. They take 4 white beans, because these offer more colours and they make them black on one side; they throw them through the willow twig that is on top, like a bracelet as I said. While throwing them they beat their breasts and right thighs with their hands – that is the same – speaking loudly. They [the beans] fall down on the place.

If they fall all white, this who gets them moves forward by 4 cells, moving from the cells on the side towards the other cell, that is the larger one. If they fall all black, he moves forward by 3 cells with the same stone (...). If he gets two white and two black [faces], he moves forward by 1 cell. If he gets one black and three whites or three blacks and one white, he loses his turn and the other opponent plays and moves forward in the same way according to what he gets.

This stone makes its way along the cells where there are other stones; if one finds oneself getting into the larger cell that is on the tops of the Cs, one loses one's turn. Once there, this stone wins over its opponent. This win being made, it comes out there towards the opponent's stones and takes as many of them as there are cells which it comes to, according to the cast [of dice beans]. If, being in the larger cell, he loses the stone, that is why they say it is a river and one drowns there. He then plays with the other [stone] that remains on his side. If they "kill" it with the other side's stone [= if the opponent captures this stone], they play thus. This who, before the other, "kills" and drives out of their cells the opponent's ten stones wins the pot.

This is their game and they have no other. They are great gamblers, and even they often wager their wives and children. These [wives] are greatly addicted to this game and they wager what they possess.

## Bibliographie

- Cooper, John M. 1949. Games and gambling, In: J.H. Steward (éd.), *Handbook of South-American Indians*, vol. 5: *The comparative ethnology of South-American Indians*, Washington, D.C. (réimpr. 1963): 503-524.
- Depaulis, Thierry 1998. Inca dice and board games, In: *Board Games Studies*, 1: 26-49.
- Gentile Lafaille, Margarita E. 1998. La pichca: oráculo y juego de fortuna (su persistencia en el espacio y tiempo andinos), In: *Bulletin de l'Institut Français d'Études Andines*, 27 (1): 75-131 (repris dans Id., *Huacca Muchay, religión indígena: religión, creencias, juegos área andina argentina prehispánica, colonial, actual*, Buenos Aires, 1999 (Trabajos del INSPF; 2), chap. 6: 255-329).
- Hawtrey, Seymour H.C. 1901. The Lengua Indians of the Paraguayan Chaco, In: *The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great-Britain and Ireland*, XXXI: 297.
- Karsten, Rafael 1930. *Ceremonial games of the South-American Indians*. Helsinki (Societas Scientiarum Fennica. Commentationes Humanarum Litterarum, III, 2).
- Nordenskiöld, Erland 1910. Spiele und Spielsachen im Gran Chaco und in Nordamerika, *Zeitschrift für Ethnologie*, 42: 427-433.
- Nordenskiöld, Erland 1918. Spieltische aus Peru und Ecuador, *Zeitschrift für Ethnologie*, 50: 166-171.
- Orellana Rodríguez, Mario 1988. *Gerónimo de Bibar y la Conquista de Chile*. Santiago de Chile, Editorial Universitaria.
- Rosen, Eric von 1924. *Ethnographical research work during the Swedish Chaco-Cordillera expedition 1901-1902*, Stockholm.
- Vivante, Armando 1944. Un juego de azar indígena, *Revista Geográfica Americana*, XIe année, vol. XXI, n° 127: 213-216.

- Vivar (Bibar), Jerónimo de 1966. *Crónica y relación copiosa y verdadera de los reynos de Chile hecha por Gerónimo de Bibar, natural de Burgos. M D LVIII*, éd. Irving A. Leonard, Santiago-du-Chili, 2 vol. (édition “paléographique” mais assez fautive).
- Vivar (Bibar), Jerónimo de 1979. *Crónica y relación copiosa y verdadera de los Reinos de Chile (1558)*, éd. Leopoldo Sáez-Godoy, Berlin.
- Vivar (Bibar), Jerónimo de 1987. *Crónica y relación copiosa y verdadera de los reinos de Chile*, éd. Sonia Pinto Vallejos, Santiago-du-Chili (sélection, texte modernisé).
- Vivar (Bibar), Jerónimo de 1988. *Crónica de los reinos de Chile*, éd. Ángel Barral Gómez, Madrid (“Crónicas de América”, 41); réimp. 2001.

## Notes

1. Les Espagnols écrivent Vivar, les Chiliens tiennent à Bibar... Il existe un village nommé Vivar près de Burgos.
2. Le Mapocho est la rivière qui traverse Santiago-du-Chili. Par extension, Vivar désigne la région, alors en pays Picunche.
3. f. 135-136 de l'édition d'I.A. Leonard (1966), p. 236-237 de l'édition d'Á. Barral Gómez, que l'on suit ici. Voir aussi Horacio Zapater, *Los aborígenes chilenos a través de cronistas y viajeros*, Santiago, 1973, p. 46-47.
4. Ángel Barral Gómez écrit *poque* (= *poco* “peu” ?), Irving A. Leonard avait lu, à bon droit semble-t-il, *porque*.
5. J'ai omis les nombreux “y” en début de phrase.
6. = Si l'adversaire capture ce nouveau pion.
7. Bibliographie: Hawtrey 1901; Nordenskiöld 1910, 1918; Rosen 1924: 153-5; Karsten 1930: 201-205; Vivante 1944 (non vu); Cooper 1949: 520-521. Photo (superbe) d'une partie en cours: Eric von Rosen, *The Chorotes Indians in the Bolivian Chaco: a preliminary report*, Stockholm, 1904, pl. XVII, 1 = Rosen 1924: 151 (fig. 171).
8. Mais il est légitime de se demander si *tsúka*, *shuke*, *syuke* (choroti), *soka*, *húka* (toba), etc. ne sont pas plutôt des formes suffixées de... *suk* “un” en quechua “santiagoño”, dialecte parlé dans la région de Santiago del Estero, dans le Nord-Ouest argentin (NOA).

# Hawalis in Oman: a first account of expertise and dispersal of four-row mancala in the Middle East / Alexander J. de Voogt

**T**ownshend (1979) hinged his theory of the African origin of mancala on the available descriptions of Arab and Asian mancala games. These descriptions showed little diversity for Asian games and hardly any examples of mancala in the Middle East. The diversity of rules in Africa and the absence of four-row mancala games outside of East Africa convinced Townshend to locate the origin of mancala in Africa.

Since 1979 much research in Asia has been conducted and our knowledge of the diversity of Asian mancala rules has increased significantly. One four-row game has been reported in Yunnan Province, China, although this did not indicate that four-row games have originated in China (Eagle 1995). Information from Oman, Roman Asia Minor and other Arab countries indicates that perhaps research should start focusing on the Middle East.

Museum research has provided examples of game boards from Syria in the British Museum (de Voogt 1997:20, 76-77), Egypt in the Tropenmuseum, Amsterdam (de Voogt & Donkers 2002) and Palestine in the University of Pennsylvania Museum (de Voogt 2001:45). They are all two-row mancala games and the Egyptian variations show many different mancala rules in the descriptions provided in the literature (Murray 1952, Deledicq & Popova 1977) and in the notes left by collectors.

## Hawalis rules

The mancala game played in Oman consists of four rows of seven holes. Each hole contains two counters, commonly white stones or pebbles. With each turn the contents of a hole with more than one stone is picked up and spread one-by-one in counter-clockwise direction. The players play in the two rows at their side. When the last counter enters an occupied hole, the contents of this hole is picked up and spread in the same way and direction. When the last counter enters an empty hole the move ends, unless it enters an empty hole on the front row in which case it is possible to capture.

If the holes directly opposite this last counter, i.e. one hole in the front row and one hole in the back row of the opponent, contain at least one counter each, the contents of both holes are captured and taken from the board. If the front hole is empty, no capture is made, but if the hole in the back row of the opponent is empty, it is still possible to capture the counters in the front hole.

The player who has lost all the pieces has also lost the game. If a player plays an endless move, this player has lost as well.

One is not allowed to play singletons, i.e. holes containing only one counter. Only when all the holes of the player contain less than two counters is the player allowed to play singletons. In that case, the single counters are not allowed to double up, i.e. they may not enter a hole already containing one counter. When it enters an empty hole in



Hawalis players using a concrete board in Ruwa, Muscat (photo K. Koswee)

the front row captures are possible as described above.

Although the rules are not complicated compared to other four-row mancala games, the rules concerning singletons lead to important strategic possibilities. Since single counters are not allowed to enter occupied holes, the moves of a player are rather limited. At the same time, when a player has many singletons but only one hole containing more than one counter, this player is forced to play this one particular hole. While the immediate stratagem is to capture as many counters as possible by calculating the spreading of the counters, the strategy becomes more complicated when moves become limited. A beginning player is almost always defeated in the end-game which appears difficult to predict.



## Hawalís players

Players of Hawalis are found in two places in Muscat, the capital of Oman. The first group plays at the taxi stand near the Ruwi bus station in order to pass the time while waiting for clients. Card playing is equally popular in that area. The second group plays near the harbor at the Corniche in Mutrah. It is said that players were also present in Seeb and that there were many more playing clubs in former times.

At the Corniche there appeared serious competition. The present champion by the name of Dad Mohd, claimed to calculate at least 6 rounds. This so-called *duru* calculation, which is also found in the game of Bao, can be tested (de Voogt 1995). The planned position and the calculation that was required provided Dad Mohd the opportunity to show his ability with success. The simple fact that this player was indeed able to calculate six rounds of counters traveling the board indicates that some level of expertise is present in the game of Hawalis in Oman. He recalled at least two champions who were active about 30 years ago, who had dominated the game in earlier times.



Hawalís played in the sand at the Corniche in Mutrah, Muscat (photo A.J. de Voogt)

All players appeared Arab-speaking Omani's. The large Swahili-speaking community in Oman which has increased particularly since the revolution in Zanzibar in the 1960s does not participate in the game, nor do the players of Hawalis speak Swahili. Despite the African appearance of many players, both the knowledge of Swahili, Africa or the game of Bao appeared absent. When interviewing Swahili speaking inhabitants of Oman they appeared familiar with the game of Bao but not with the game of Hawalis.

Despite the obvious similarity with East-African mancala games and the close his-



torical connections with Zanzibar, the game of Hawalis is unlikely to have been a recent import. The absence of Africans in the game, a tradition of champions and clearly distinct rules which have developed in such a way that calculating abilities and strategic insight matter indicate that this game entered the Arabian Subcontinent and stayed to develop into a championship game. Similar game rules from other parts of East Africa have not yet come to my attention but could clarify the history of this game. The dhow trading routes have traveled the East African coasts for many centuries and could provide a first explanation of the presence of four-row mancala in the Middle East.

This account should convince readers and researchers of the importance of game descriptions. In the case of mancala it is particularly important to make note of games in the Middle East and Asia. Apparently, four-row mancala is played outside of Africa. It is the lack of research that made Townshend think otherwise. It cannot be argued, even with the above evidence, that mancala originated in Africa, Asia or the Middle East. It clearly shows that such a question cannot yet be answered if it can be answered at all. Instead, we may draw a line along the East African coast to connect similar boards, rules and playing practices and perhaps link their shared history to the dhow trade in the Indian Ocean.

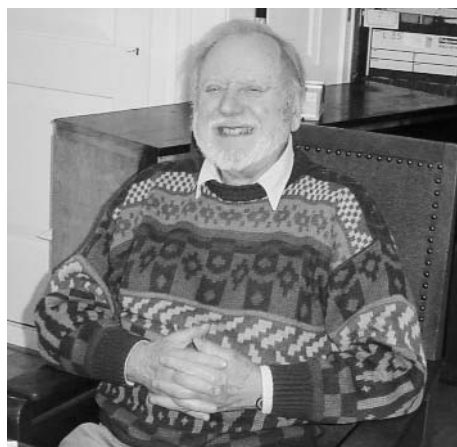
## Literature

- Deledicq, A. & A. Popova 1977. *Wari et solo. Le jeu de calculs africain*. Paris: Cedic.
- Eagle, V.A., 1995. On some newly described mancala games from Yunnan Province, China, and the definition of a genus in the family of mancala games. In: A.J. de Voogt (ed.), *New approaches to board games research: Asian origins and future perspectives*. Leiden: IIAS (Working Papers Series 3): 48-62.
- Murray, H.J.R. 1952. *A history of board games other than chess*. Oxford: Clarendon Press.
- Schädler, U. 1998. Mancala in Roman Asia Minor?, In: *BGS* 1: 10-25.
- Townshend, Ph. 1979. Mankala in Eastern and Southern Africa: a distributional analysis, In: *Azania*, XIV: 109-138.
- Voogt, A.J. de 1995. *Limits of the mind: towards a characterisation of Bao mastership*. Leiden: CNWS Publications.
- Voogt, A.J. de 1997. *Mancala Board Games*. London: British Museum Press.
- Voogt, A.J. de 2001. Mancala: games that count. *Expedition*, Vol. 43: 38-46.
- Voogt, A.J. de & J. Donkers 2002. *Mancala, a digital catalogue*. CD-Rom co-production Tropenmuseum, Amsterdam.

## Obituaries / Nécrologies / Nachrufen

### Ken Whyld, 6 March 1926 - 11 July 2003<sup>(1)</sup>

On July 11, 2003, an incredible amount of knowledge was lost with the death of Kenneth Whyld, “The Omniscient One”. I still cannot imagine how we shall do without him. When someone – not only a chess researcher – asked him a chess question, Ken was willing to answer. My first contacts with Ken related to books he offered for sale. But after I’d met him for the first time at a chess history meeting, I had regular contact with him by letter and email and I enjoyed several visits from him. Most contacts were about aspects of chess bibliography and culture (he knew the smallest details), but on whatever subjects we discussed he had interesting things to say. I remember him discussing with Dale Brandreth the search in Ireland for the birth certificate of James Mason. Fortunately, Ken published many books and articles which made such well-researched knowledge available to others. One *magnum opus* is the *Oxford Companion to Chess*, written together with David Hooper (Oxford University Press, 1984; 2nd edition 1992).



But he did much more. His publishing career started when he assisted E.G.R. Cordingley with his *Student's Chess Quarterly* (published 1946-1952), ending as (co)editor. Then he started the Whyld Limited Editions series of tournament bulletins (6 bulletins, 1953-1962) and his first bibliographical publication, the *Chess Reader* (1955-1965, 6 vols.) in which he also offered chess books for sale (including Cordingley's library). Later, Ken wrote many more bibliographies, often with a historical interest, e.g. on *Fake automata in chess* (1978), but also (K. Whyld, Chris Ravilious) *Chess texts in the English language, printed earlier than 1850*, Olomouc 2003 (the prequel to Douglas E. Betts' *An annotated bibliography of works published in the English language, 1850-1968*, Boston: G.K. Hall, 1974), as well as a *Worldwide directory of Chess columns* (Olomouc, 2002).

Another lifelong project was the collection of games of Emanuel Lasker, which he started with the publication of *The James Gilchrist collection of Lasker games* (2 vols, Nottingham: Ken Whyld, 1956, 1958) and his own vol. 3 with other games, including *Leap-frog simultaneous games* (1976)<sup>(2)</sup>. In 1998, the complete games were published in

one volume, but still more games were published in *The Chess Historical Quarterly*, the very bulky and highly interesting (but non-quarterly) magazine of *Vlastimil Fiala* (Olomouc, since 1999)<sup>(3)</sup>.

Ken also assisted with the publication of Skinner/Verhoeven's *Aljechin Games "Bible"* (McFarland, 1998), preparing an accompanying biography, using material collected by Brian Reilly (unfinished).

But Ken did still more. In the early fifties, as a tournament prize, he won a copy of Murray's *History of chess* (Oxford University Press, 1913), which he studied intensively. It spurred his taste for the (early) history of chess. After finishing the first edition of the *Oxford Companion*, he started publishing small-circulation booklets for chess historians, such as *Murray, Harold J. R. A - History of Chess. Corrections and additions mostly by the author* (Caistor, 1994). He took over the *BCM Quotes and Queries* column in October 1978 and had been talking about how to celebrate his 25 years as columnist.

Of course, Ken attended the first meeting of the Königstein Gruppe in 1988 which studies the (early, cultural) history of chess, and was also taking part as one of the authors in their project to write the "New Murray".

Other conferences to which Ken contributed, were the Board Games in Academia conferences and the recent Von der Lasa conference in Kornik 2002. At the latter, Tomas Lissowski asked<sup>(4)</sup>: "Ken, how many days a week you work (8 hours a day) on chess matters, three, four?" He answered simply: "I work 7 days a week, 12 hours a day."

For many years, he lived very quietly, with his cat as his only company, in a farmhouse near Caistor, Lincolnshire. This explains how Ken was able to transcribe the von der Lasa – White letters (800 pages) in a few months in 2002. (Ken told me in Kornik that he was somewhat fatigued because of the hard work; unpublished.)

Ken will be missed, not only for his knowledge but also for his kindness, humour and writing style. Of course – like Murray – Ken had many knowledgeable correspondents. When I asked Ken for information on a book from Carl Otto, Rostock, c. 1943, he wrote back: "Unfortunately the only chessplayer I knew in Rostock died a few years ago."

Ken was able to read many languages. He acted as interpreter from German into English at various conferences. He showed his humour and understanding of Dutch in an e-mail: "By the way, can 'Minze bij de Weg' really be someone's name?" [translating "bij de Weg" as "by the Way"!]. When I finally answered his e-mails after a long time: "Well, I am pleased that 'Jurgen the Silent' does not have me looking for bullet marks in Delft!" – Ken stayed in my house in Delft for the Leiden BGA II conference and refers to the bullet holes that were made during the murder of William the Silent and which are still on view.

I didn't talk much with Ken about his private life. I know he married his last wife, Pat Frankish, a former president of the British Psychological Association, in April, 2002<sup>(5)</sup>. He told me that his former wife provided him with wine from France. Below, I'll give a short resumé based on an interview by Sarah Hurst in 1988<sup>(6)</sup> and information from Tony Gillam.

Kenneth Whyld was born in Nottingham on 6th March 1926, attended Mundella Grammar School in the city and was drafted into the army immediately upon leaving

(about 1944). He was an officer in the Lincolnshire Regiment, but didn't leave Britain during World War II. He married in 1946<sup>(7)</sup> and had two sons born around 1950 and 1952. Ken went to college in Nottingham, but then started working as computer expert and chess publisher/writer.

Ken was a strong amateur player<sup>(8)</sup>. He liked making his opponent feel uncomfortable (on the board), in the style of Lasker<sup>(9)</sup>. At the end of the fifties, chess playing took a back seat to family life and his career as an IT expert. Ken divorced at the end of 1963 and then gave up chess book collecting<sup>(10)</sup>. He worked in Switzerland as a project manager and married Janie (they had a daughter Abigail born on Jan. 1st, 1971) and played chess again, then worked in South Africa<sup>(11)</sup>. Back in England in 1973, Ken started chess research with David Hooper for the *Oxford Companion* – which took 10 years<sup>(12)</sup>.] In the new millennium, he moved to the village of Kirton Lindsey, 15 miles west of Caistor, to live with his third wife, Pat Frankish.

On Tuesday, 8th July 2003, he was told by doctors that he had a heart problem and he died suddenly three days later, a few minutes after returning home from a walk<sup>(13)</sup>. Everyone was shocked<sup>(14)</sup>. Ken's last visit to my home was for the first meeting of the Amsterdam Group<sup>(15)</sup>, for which he showed great interest. This association, now founded as *Ken Whyld Association* (website [www.kwabc.com](http://www.kwabc.com)), hopes to keep his memory alive with its activities.

Jurgen STIGTER

## Notes

1. My thanks to Tony Gillam and Michael Negele for their support and to John Beasley for gently polishing the English text.
2. Nottingham: The Chess Player, 1976.
3. Current issue is No. 7, 2002, published June, 2003.
4. Tomas Lissowski, in an e-mail to Michael Negele, July 2003
5. I met her at the BGA IV in Fribourg, 2001. On July, 1st, 2002, Ken wrote in an e-mail: "Pat and I are well indeed. Next week sees the 3rd (monthly) anniversary of our wedding."
6. Published in *Chess*, 1988; reprinted as "A Walk on the Whyld Side", p. 199-208 in *The Curse of Kirsan*, 2002
7. Told me about being injured by the explosion of a hand grenade in 1945 (see Hurst, p. 200).
8. Ken won the Nottinghamshire county championship and took part in the British Championship in 1956 [Gillam].
9. Hurst 1988: 203.
10. Which started with the purchase of George Hume's library in 1949 [Hurst 1988: 200/1].
11. Hurst 1988: 204.
12. Hurst 1988: 205.
13. Gillam. His last email to me was from July 3rd: "Have you looked at the auction list for London, later this month? Could be worth a visit from you ([www.bloomsbury-book-auct.com](http://www.bloomsbury-book-auct.com))."
14. See for reactions on his death: <http://www.bcmchess.co.uk/news/obitwhyld.html>
15. See its website: <http://web.inter.nl.net/users/Jurgen.Stigter/>

## Alain Borveau (1933-2002)

Alan Borvo – or, to give him back his official French name, Alain Borveau – has passed away a year ago. The brilliant author of “*Sáhkku*, the ‘Devil’s game’” (published in *BGS*, 4, 2001, p. 33-52) was struck by a sudden cancer which left him no chance. He died in October 2002, aged 69.

Born in Paris in 1933, fascinated by the Sami (Lapp) culture, Alain Borveau attended the Beaux-Arts school in Paris and studied ethnology under Jean Malaurie. This led him to advertising, a profession which was his for more than twenty years. A passionate collector he soon developed a love for folk art objects and playing cards. His Breton origins had lead him to involve himself in the study of *aluette* cards, a very special type of “Spanish-suited” cards used in the Vendée and in some parts of Brittany, on which he published a stimulating and memorable monograph (*Anatomie d’un jeu de cartes: l’aluette ou le jeu de la vache*, Nantes, 1977) that opened many new tracks. Concerned with exchanges, he created in 1970 *Le Jolly Joker*, one of the earliest bulletins devoted to playing-card collecting, then in 1978 he established the Association des Collectionneurs de Cartes et Tarots (ACCART) and its journal, *l’As de Trèfle*.

Set up in Brittany from 1983 to 1991 and calling himself “Alan Borvo”, he was still very active. In 1994, he chose to sell his playing-card collection at auction in the Paris Hôtel Drouot. Alain also collected seashore souvenirs, beer pads, pipes and books on the Sami culture.

I knew Alain’s love for this Northern people. When, a few years ago, I was discussing with my old mail friend Peter Michaelsen, of Denmark, about publishing something on the Scandinavian and Sami “táb” games, I realised that Alain Borveau could help us. I met him just a week later and I asked him whether he knew anything on *Sáhkku*. He prudently said he had never heard of it but would inquire. It was the right time: Alain was about to visit Lapland once again next month. He promised to investigate. When he came back, with a broken pelvis (he had slipped on an ice sheet), he brought a wealth of new information on this rare game. With great enthusiasm he wrote this wonderful article where his training as an ethnologist, his natural warmth, and his sense of good research were at their best.

Alain left several wives, a few children and many many friends.

Thierry DEPAULIS

Board  
Game

**Book Reviews / Comptes  
rendus / Rezensionen**

Studies  
/ 6

## Renate SYED,

*Kanauj, die Maukharis und das Caturanga. Der Ursprung des Schachspiels und sein Weg von Indien nach Persien.* Kelkheim/Ts. : Förderkreis Schach-Geschichtsforschung 2001. [2], 121 S. m. Abb. : 29 cm : Gbd. ISBN 3-934474-09-8. Preis: € 25,-.

Die von dem Verleger – anonym, ohne Verfasserbenennung – als „historisch-wissenschaftlich“ (!) bezeichnete Studie, deren englische Fassung für ‘Sommer 2002’ verlagsseitig angekündigt wurde, aber selbst im Januar 2004 noch immer nicht erschienen ist, hat den Nachweis(versuch) zum Ziel, die indische Herkunft des Schachspiels abschließend zu postulieren. Die Münchner Indologin hat ihre in Aufsätzen von 1994 bis 2001 erarbeiteten Ansätze und Stellungnahmen zur Schachgeschichte in Indien [119-120 – in eckige Klammern gesetzte Zahlen sind die Seitenzahlen des zu rezensierenden Werkes] zusammenfassend und in der Argumentation weiterführend zu einer nunmehr umfangreichen Monographie gestaltet. Sie gibt an, hinsichtlich des Ursprungs und des Weges des Schachs behaupte sie nichts Neues [14]. Sie wiederholt Hinweise der Art, es habe bei Iranisten (trotz Yektai 1972!) und Indologen „nie einen Zweifel“ an der indischen Herkunft des Schachspiels gegeben [14]. Was sich jedoch seit den Arbeiten von van der Linde / Modi / Kohtz / Murray usf. an „Neuem“ zur Ursprungsfrage aufgetan hat, läßt sie im wesentlichen unerwähnt und unerledigt. Die stützenden sowie ihre ständig wiederholten (älteren) Hinweise auf die Auffassung von Iranisten und Indologen – nota bene: selbst van der Linde, von der Lasa und Murray waren ‚nur‘ Schachforscher – werden dem Forschungsstand auch von Ende 2001 nicht gerecht, zumal sich die Schachgeschichtsforschung keineswegs auf einen (kleinen) Kreis von am Thema interessierten Indologen beschränkt hat und beschränkt.

Die Bearbeitung der *caturanga*-Thematik bedarf der Kenntnisse aus *zumindest* vier Fachgebieten:

- Für den indologischen Part bedient sich Renate Syed ihres Faches, der Indologie, das Historische bevorzugend, eine Vorgehensweise, die insoweit als korrekt bezeichnet werden kann. Und hier liegt auch der Schwerpunkt ihrer Arbeit.
- Für den neupersischen Teil beruft sich Syed im wesentlichen auf die Veröffentlichungen von Manijeh Abka’i-Khavari [108].
- Für den mittelpersischen Part [u. a. 14, 58-61, 97], für den Abka’i-Khavari nach eigenen Angaben keine sprachlichen Kenntnisse aufzuweisen vermag, aber Syed eben auch nicht, werden eklektisch ältere Autoren (u. a. Carl Salemann 1887) und schließlich der italienische Iranist Antonio Panaino in seinem überragenden Werk von 1999 (vgl. die Rezension in *BGS* 5: 122-125) als Gewährleute knapp herangezogen.
- Für das Schach in China nennt Renate Syed eine Sekundär-Quelle indischer (!) Herkunft und die Kurzfassung einer Rezension des „Koreanist[en] Banaschak“ aus dem Jahre 1998 (die wissenschaftliche Langfassung ebenfalls aus dem Jahre 1998 in der Schachzeitschrift *Europa-Rochade* ist ihr offensichtlich entgangen). Banaschaks Ende März 2001 erschienene Bochumer Dissertation *Schachspiele in Ostasien. Xiangqi, Changgi, Shogi. Quellen zu ihrer Geschichte und Entwicklung bis 1640* ist mit keiner Silbe gewürdigt worden. Die Aufsatz-Überlegungen von Kenneth Whyld aus dem Jahre 1999 fehlen.



Dem Thema „Urschach“ oder „Schacherfindung“ kann man, sofern man die indische Herkunft des Schachs überhaupt halbwegs unanfechtbar festzurren möchte, nach meinem Dafürhalten nur dadurch folgerichtig begegnen, den behaupteten persischen und den behaupteten chinesischen Ursprung auszuschließen. Ich nenne die methodische Begründung für ein derartiges Vorgehen: „Indien“ dürfte – wiederum nach *meinem* Dafürhalten – die allererste Präferenz genießen, während alsdann – allenfalls – Persien und/oder China als Ursprungsregion in Betracht kommen dürften. Soweit andere Entstehungs- oder Entwicklungsgebiete (z.B. Zentralasien) genannt werden (vgl. I. M. Linder in seinem Beitrag auf dem VI. Symposium der Initiativgruppe Königstein Amsterdam 2001 [Druck Seevetal 2002]), fehlt es insoweit zumindest derzeit doch wohl an insgesamt brauchbaren Anknüpfungspunkten mit *hard facts*.

Ich werde mich, um den thematischen Ablauf sowohl plausibler wie auch nachvollziehbarer zu gestalten, mit der behaupteten Entstehung des Schachspiels in Persien, alsdann in China und letztlich in Indien befassen.

Um jedoch meinerseits keine Inkonsequenz zu begehen, weise ich vorab auf folgendes hin: 1) Die Frage eines Ursprungs sowohl des „indischen“ wie auch des „chinesischen“ Schachspiels aus einer *einzig*en Spiel-Quelle bedarf noch immer neben der Klärung der Quellen und relevanten Fakten einer abschließenden Erörterung. Bereits D. W. Fiske hatte zu Beginn des vergangenen Jahrhunderts argumentiert, „der charakteristische Gang des Springers deutet entschieden auf [einen] gemeinsamen Ursprung [der beiden Spiele] hin“. Das Spiel, aus dem beide Spiele entstanden sein könnten, ist jedoch noch nicht entdeckt worden - jedenfalls nicht auf dem indischen Subkontinent. Dabei sind allerdings die Feststellungen von Andreas Bock-Raming und Renate Syed nicht außer Betracht zu lassen, in der Etymologie des *caturanga* seien keinerlei nichtindische Einflüsse festzustellen. 2) Ein Denkanstoß: Ob die Suchfelder, die die Urschach-Forscher bislang beackert haben, die richtigen und erfolgversprechenden gewesen sind, sollte hinterfragt werden.

Eine fortlaufende Geschichte des Schachspiels in Iran z. B. auch mit dem Material, das bereits van der Linde 1874 zusammengestellt hatte, ist auch heute noch ein Desideratum. Renate Syed erweckt den Eindruck [14], als ob es eine Angelegenheit erst jüngerer schachliterarischer Stellungnahmen sei, Persien als Entstehungsland des Schachspiels heranzuziehen. Bereits im 19. Jahrhundert hatte indes Nathaniel Bland das Schachspiel als persische Erfindung ausgegeben. Victor Keats hat seit 1993 wiederholend darauf hingewiesen, der auf heutigem irakischem Staatsgebiet entstandene Babylonische Talmud würde einen Hinweis auf das ‘Schach’ geben. 1996 hat Ricardo Calvo mit neuen Überlegungen den indischen Ursprung des Schachspiels zugunsten des persischen in Abrede genommen. Den Thesen von Ricardo Calvo ist Michael Mark in seinem Amsterdamer IGK-Vortrag 2001 „But it Probably Does Come from India“ nachhaltig und, jedenfalls nach meinem Dafürhalten, nicht ohne gute Gründe entgegengetreten. Majid Yektaï, der ohne jede Übertreibung ‘Iranist’ genannt werden kann, hat, hinreichend geläufig, 1972 mit insoweit selten festzustellendem Nachdruck die persische Herkunft des Schachspiels vertreten, gestützt auch auf etymologische und weitere linguistische Überlegungen sowie den ‘Schachforschern’ kaum zugängliche neupersische Quellen: „Chess as a game or art

is of Iranian origin, despite groundless and exaggerated stories in many books, and popular sayings among many nations“. Syed nennt M. Yekta jedenfalls in *Kanauj* nicht. Stattdessen bibliographiert sie [117] einen Aufsatz von M. Roschanzamir, Universität Bonn, Orientalisches Seminar, von März 2001. Dieser Verfasser nennt das Schachspiel eine „persische Erfindung“. Das erscheint zuerst nicht nachvollziehbar. Im Text stellt er dann ohne den Hauch eines Beweises klar, das Spiel stamme zwar als Würfelierschach aus Indien, seine Entstehungszeit sei das 3. oder (!!) 2. Jahrtausend v. Chr. (was durch Schachfiguren aus dem 11. Jahrhundert n. Chr. begründet wird!), in Persien habe sich jedoch das „Urschach“ zum Zweischach entwickelt. Wissenschaftlichen Ansprüchen überhaupt und zweifelsfrei uneingeschränkt genügt wegen der auch vorsichtigen und sachkundigen Prüfung des vorhandenen Materials die Lexikon-Darstellung des schwedischen Iranisten Bo Utas in der *Encyclopædia Iranica* (vol. V, 1992): „Although it is probable that chess was known and played in Persia at the end of the Sasanian period, the earliest certain evidence is from after the Islamic conquest“ (damit ist *Vicārīšn i-čatrang* oder *Wizārīšn i-Čatrang* gemeint) – im übrigen läßt Utas jedoch seinerseits an dem indischen Ursprung des Spiels keinen Zweifel. Die weiteren Überlegungen, die sich an mittel- und neupersische Quellen anschließen, werde ich in dieser Ausarbeitung später würdigend erörtern.

Die Behandlung des Parts „China“ durch Syed erscheint nicht nur ‘eindeutig’, sondern auch einfach, ja vereinfachend, nimmt man ihre Erklärung [101], jüngere – noch nicht einmal genannte – Sinologen seien sich weitgehend darüber einig, daß das „Schach“ in China nicht vor 800 nachgewiesen werden könne (mit Hinweis auf „Eales 34“ [= 33]). Niu Sengru (779-847) sei „the first real source of Chinese chess“. Damit jedoch des Pudels Kern getroffen werden kann, erscheinen für den Rezensenten zumindest drei weitere und weitergehende Überlegungen erforderlich:

- Ist das häufig strapazierte argumentum ex silentio wenigstens hier zulässig? Nun ja, vielleicht.

- Peter Banaschak weist nicht unzutreffend auf eine definitorische Feinheit hin: Anders als die Befürworter der „Indien-These“ geht er – ähnlich wie U. Schädler 1998 – von einer „Definition von Spielen des Schachtyps“ aus und gelangt dabei auch unter Anwendung bestimmter Merkmale für ein „Schachspiel“ zu einer Klassifizierung der Schachspiele – was zur Folge hat, daß verschiedene Spiele oder gar Brettspiele als „Schach“ ausgeschlossen werden müssen. Für das China-„Schach“ ist ein derartiger Ausschluß erfolgt – und: Wer nennt mir den Namen auch nur eines Indologen, der für das frühe Indien-„Schach“ gleiches getan hätte?

- Peter Banaschak hat im übrigen in einer Arbeit bereits aus dem Jahre 2000 festgestellt, es fehle an „any influence of neither Sanskrit word[s] nor its Chinese rendition. The same is true for Persian *čatrang* und Arab *shatranj*“.

Die Schachentstehungsforschung seit Murray 1913 hatte sich im wesentlichen mit drei Problemkreisen zu beschäftigen: 1) Ist „Schach“ ein Ergebnis eines längeren Evolutionsprozesses oder der Geistesblitz eines *single genius*? 2) Ist das Zweischach oder ist das Vierschach das priore? 3) Die Entstehung/Entwicklung des Spiels in Indien in zeitlicher und geographischer Hinsicht. Keineswegs ohne guten Grund läßt die

Verfasserin die beiden ersten Punkte in *Kanauj* unbehandelt, weil sie aus ihrer Sicht augenscheinlich hinreichend geklärt seien, um sich in voller Konsequenz dem Punkt 3 zuzuwenden. Bislang unbekannte frühe literarische Erwähnungen des Schachspiels in der altindischen Literatur des ersten nachchristlichen Jahrtausends sind aus ihrer Arbeit jedoch nicht zu erkennen – wobei sich zwischenzeitlich, vielleicht resignierend, die Auffassung durchgesetzt haben dürfte, daß es insoweit wohl nichts „Neues“ mehr zu entdecken gibt. Das mag für Syed, vom Grundsatz her durchaus kein abwegiger Gedanke, dann auch ein Anlaß gewesen sein, sich ihrerseits in einer Art Indizien-Verfahren stützend dem bekannten mittel- und neupersischen Material zuzuwenden.

Teil I von *Kanauj* behandelt „Die politische Situation Nordindiens im 6. und im frühen 7. Jahrhundert n. Chr.“ unter Berücksichtigung zahlreicher englischsprachiger Zitate [16-36]. Nach Darstellung von oft (noch immer) ungeklärten chronologischen Abfolgen betreffend Herrscher-Dynastien wird der Schachtransfer von Indien nach Iran auf einen der Könige von Kanauj zentriert, nämlich auf Śarvavarman Maukhari (ca. 560/565-585 n. Chr.), ohne indes die für Dritte eingeforderten „Evidenzen“ bieten zu können. Um diese Hypothese herum, die mit dem Thema „König Sharvavarman Maukhari (ca. 560/565-585 n. Chr.): Der Entsender des Schachs an den Sasanidenhof?“ auf dem XXVIII. Deutschen Orientalisten-Kongreß Bamberg 2001 vorgetragen worden ist, wird die vorliegende Studie aufgebaut. Kanauj/Kānyakubja, das hatte Pavle Bidev bereits 1977 beobachtet, sei „der einzige Ort des alten Indien“ [31], der in der frühen Überlieferung mit dem Spiel *caturanga* in Verbindung stehe. Kanauj [35] gelte bei Firdausi – also mehr als 400 Jahre nach der (angenommenen) Entstehung von *caturanga!* – als dessen Herkunftsort. Ein solcher Hinweis auf Firdausi bedeutet jedoch, daß nicht weit genug gedacht worden ist. Die sieben Erwähnungen Firdausis sprechen nur ein einziges (!) Mal von dem „Rāy von Qonnuj“, im übrigen aber von dem „indischen König“, von dem „König von Indien“ (oder ähnlich) oder es wird auf „alle Produkte von Qonnuj und dem Reich des Rāys“ hingewiesen. Diese Fakten hätten zusätzlicher Erläuterungen bedurft, zum Beispiel: Warum wird der Name des „indischen Königs“ mehrfach nicht konkret genannt? Warum wird bei insgesamt sieben relevanten Text-Erwähnungen nur ein einziges Mal auf den „Rāy von Qonnuj“ Bezug genommen? Liegt vielleicht nur ein Wechsel im Ausdruck vor? Warum wird Kanauj in *Catrang namak* nicht genannt? Wäre das alles nicht plausibel zu klären gewesen, hätte ein konkreter Hinweis darauf, was Firdausi oder seine Schriftquellen unter „Indien“ – Hind – verstanden haben, weiterführen können. Aber auch hier fehlt es an jeglicher zusätzlicher Erörterung. Yektai hatte 1972 insoweit einen Anhaltspunkt gegeben, der allerdings das Thesen-Material von Syed keineswegs stützt. Den „historischen Wahrheitsgehalt“ der „Aussagen“ Firdausis, den Syed als „grundlegende Frage“ bezeichnet [63], läßt sie vereinfachend unentschieden [76] und hält schlußendlich als Hilfsüberlegung eine Legendenbildung für möglich, kommt dann aber trotzdem zu dem Ergebnis, die Ankunft des Schachs am Sasanidenhof dürfe am ehesten „zwischen 550 und 600“ [76] anzusetzen sein. Jedoch: Vielleicht hätte eine substantiierte fachkundige Überprüfung der „Historizität“ Firdausis zu einem Ergebnis außerhalb einer bloßen Annahme geführt?

Das durch Schriftquellen nicht nachgewiesene ‘didaktische Modell’ und das Spiel

*catur|anga* (Pavle Bidevs Ableitung aus *catu|ranga* ist verworfen worden) hätten ihre Terminologie von dem altindischen Heer *caturanga* hergeleitet [52]. Es wird allerdings die Frage notwendig sein, weshalb ein Spiel, das tatsächlich aus 5 (Vierschach) oder gar 6 (Zweischach) Figuren bestand, unter Auslassung von König und Berater gerade *vier*gliedrig genannt worden ist [keine Erläuterung 46]. Trotzdem gehört es seit Jahrzehnten bei der Erforschung der frühen Schachgeschichte aufgrund offensichtlicher stillschweigender Prämisse, die ohnehin nicht im indischen Sprachkreis begründete Kriegssymbolik gehöre wesensnotwendig zum Schachspiel und nicht etwa z.B. eine mathematische Struktur, zum selbstverständlichen Repertoire, die Entwicklung des militärischen Systems in Indien zu behandeln [Teil II 37-52]. Bidevs Schlußfolgerungen [51] nach 1972 hatten den einzigen Sinn, aus dem Vorhandensein von Kriegswagen zu Harshas Zeiten seine vor 1972 noch nicht vertretene These von der Priorität des chinesischen Schachs (Erfindung nach Bidev angeblich 569) glaubhaft zu machen. Ob während der Regierung Harshas Kampfwagen (noch) zum indischen Heer gehörten, läßt Syed 2001 ungeklärt [48] (anders in ihrer Arbeit aus dem Jahre 1995). Allerdings ist nicht recht plausibel zu machen, weshalb bei einer Fülle von Veröffentlichungen zum indischen Kriegswesen (z.B. Bimal Kauti Majumdar; Ramachandra Dikshitar; Srivatta; Benjamin Walker – im übrigen die speziell schachgeschichtsbezogene Analyse von C. Panduranga Bhatta aus dem Jahre 1994) nicht definitiv hat geklärt werden können, wann und in welcher Region die Kampfwagen noch bzw. nicht mehr im Gebrauch gewesen sind. So wählt Syed argumentatorisch den faktisch nicht belegten Weg, das „didaktische Modell“ *caturanga* habe um die Mitte des ersten nachchristlichen Jahrhunderts oder kurz davor die Heeresteile des seinerzeit existierenden „realen Heeres“ [52] übernommen.

Die Überlegung, „die Zusammensetzung des *caturanga*-Heeres, die Aufstellung, die Gang- und Schlagarten, die Kampfstrategien und Heeresformationen“ seien aus dem altindischen Heer abgeleitet (Syed 1998), mag vorderhand in bestimmter Hinsicht als überzeugend angenommen werden können. Schon 1995 hatte sich Syed mit den „Aufstellungsvarianten des Heeres“ befaßt; auch aus der Studie von C. Panduranga Bhatta (1994) erfahren wir in diesem Punkte Wichtiges und Richtiges. Dabei ist die Positionierung der Reiterei im indischen Heer jedoch das keineswegs Entscheidende, sondern vielmehr beispielsweise der Umstand, wie es zu der Zugweise der Schachfigur ‚Springer‘ gekommen ist. Johannes Kohtz, der von einem „Erfinder des Tschaturanga“ ausgeht, schreibt 1916 dazu: „Die Wagen, die Reiterei und die Elefanten haben [...] raschere Bewegungen als das Fußvolk. Die sollen sie auch im Spiele besitzen und darum hat ihnen der Erfinder die Zweischrittigkeit verliehen. | Die Zweischrittigkeit eröffnete ihm genau drei Gangarten. Er hatte demnach keine Wahl. So verlieh er dem Rukh die gerade, dem Elefanten die schräge Gangart und dem zwischen ihnen stehenden Reiter jene Richtung, die das Mittel hält zwischen grade und schräg. [...]“. Für das Tschaturanga geht Kohtz (bei Widerspruch durch Murray) von drei einschrittigen und drei zweischrittigen Figuren aus (die heutige Gangart des Turmes sei erst später eingeführt worden). Aber mit derartigen Hinweisen auf die (frühe) Struktur des „Urschachs“ habe ich schon längst die Domäne der Verfasserin, die Indologie, verlassen, wobei in diesem Zusammenhang das Bemerkende erforderlich ist, daß die herangezogene

Studie von Johannes Kohtz aus dem Jahre 1910 durch seine weitergehende Darstellung von 1916 vertieft worden ist.

Der Teil V der Arbeit von Renate Syed analysiert nicht etwa die frühen Figuren, die zweifelsfrei als Schachfiguren anerkannt sind. Die Überlegung, ob die Afrasiab-Figuren in ihr vorgegebenes Erklärungsmuster „Indien“ aus geographischen Gründen überhaupt schlüssig einzuordnen sind, wäre keineswegs fehl am Platze gewesen. So werden, von kunsthistorischen und archäologischen Fakten sowie auch von sammlerischen Beweggründen und Motivationen ausgehend, „Terrakotten aus Kanauj und anderen Städten Nordindiens“ behandelt. Syed verweist dabei auf deren „mögliche Verwendung“ im „didaktischen Modell“ *caturanga* und/oder im Spiel *caturanga* hin. Verschiedene Überlegungen zum Gebrauch der Terrakotten werden angestellt [80-81]. Erwähnt wird, die Terrakotten könnten Kinderspielzeug gewesen sein oder eine „rituelle Verwendung im Volkskult“ gehabt haben. Syed leitet jedoch, die nachstehende Meinung offensichtlich bevorzugend, eine – mögliche – Verwendung zu Schachzwecken her [80]. Dabei setzt sie sich im augenscheinlich nicht erkannten und deshalb auch nicht weiter erörterten Widerspruch zu Abka'i-Khavari, die gemeint hat, die nach dem *Āṭrang namak* von Indien nach Iran gebrachten präziösen Schachfiguren seien „unfigürliche“ gewesen (sofern diese Auffassung überhaupt brauchbar sein könnte). Mit den Abbildungen 9 und 10 werden „Zwei Terrakotten [aus] einer Schachfiguren-Sammlung“ publiziert [91]. Während bei den Abbildungen 1 bis 8 und 11 bis 13 jeweils eine genaue Quelle genannt wird, verschweigt Syed eine solche für die Abbildungen 9 und 10. Ein derartiges inkonsequentes Vorgehen erschwert (oder verhindert?) eine (etwaige) Nachprüfung. Durch Internet-Recherche konnte der Standort der „zwei Terrakotten“ dann doch noch – mehr zufällig – ausfindig gemacht werden, was sicherlich nicht dem Verdienst der Autorin zuzuschreiben ist (gedruckte Klärung erst durch eine Veröffentlichung von Juli 2003).

Zur Stützung ihrer Indien-These beruft sich Syed auch auf Jean Antoine Dubois (1765-1848) (die dritte Auflage von 1906 ist 1959 unverändert nachgedruckt worden) sowie Heinrich Zimmer (1929) und zieht stützend, als ob Schachgeschichte etwas dauerhaft Statisches wäre, auch solche schachliterarischen Oldies wie Modi 1895 und A. A. Macdonell 1898 heran. Eine solche Reihung wäre in der Tat beliebig zu verlängern – so z.B. durch Haberlandt (1887) und Lassen: *Indische Alterthumskunde* (1858-1874). Durch derartige Literaturbenennungen ist allerdings keineswegs die Perpetuierung von Fehlern oder Fehleinschätzungen als Folge eines nicht überprüften oder nur lässig-vereinfacht erfolgten Abschreibens des einen von dem anderen ausgeschlossen oder gar widerlegt. Daß ein indischer Forscher die Indien-These verneinen würde, erscheint mir aus Gründen der Aufrechterhaltung nationaler Reputation sehr unwahrscheinlich, wobei die indischen Forscher verschiedentlich das „Urschach“ mit dem nach ihrer Auffassung zeitlich früheren (Würfel-)Vierschach verbinden, eine Auffassung, die Syed, wie bereits betont, mit vollem Recht beiseite läßt. Übrigens: Wie schwer sich die Indologen bei der Wiederentdeckung des *Mānasollāsa* getan haben, habe ich nach 1996 letztmalig 2001 ausgeführt – und gerade bei diesem Text aus der ersten Hälfte des 12. nachchristlichen Jahrhunderts hätte es der Erläuterung aus *indologischer Sicht* bedurft, weshalb Rückschlüsse auf Verhältnisse, die weit mehr als ein halbes Jahrtausend früher festzustellen

gewesen sein könnten, sachbestimmend vorgenommen werden können.

Die Arbeiten von F. C. Görschen 1980 und Hellmut Rosenfeld 1960 sucht man im Syedschen Literaturverzeichnis vergeblich. Die Auffassungen beider Autoren unterfallen also stillschweigend der Ablehnung – beide Autoren weichen mit ihren Thesen von denjenigen in *Kanauj* ab. Mit den von Paul Thieme 1962 gehaltvoll erörterten, etwa in das erste vorchristliche Jahrtausend hineinreichenden Literaturbelegen für das *caturanga* hatte sich R. Syed bereits 1995 befaßt und dabei versucht, derartiges Quellenmaterial zwar nicht von der Sache her, sondern basierend auf dem schwachen *argumentum ex silentio*, auszuhebeln („Hätte er [Panini] dabei das geistreichste aller Spiele unerwähnt gelassen?“). Jedenfalls verbleiben wir für die Feststellung auf sicherem Boden, daß für das erste nachchristliche Jahrtausend in der altindischen Literatur allenfalls und kaum mehr als 4 (!) sichere Literaturstellen für ein Kriegersatzspiel namens *caturanga* nachweisbar sind: Bana (um 620), Ratnakara (um 850), Rudrata (2. Hälfte des 9. Jahrhunderts), Halayudha (10. Jahrhundert).

Banas *Harsacarita* „mit der Erwähnung des *caturanga* auf dem 64-Felder-Planogramm“ [9] datiert Syed ohne näheren Hinweis „kurz nach 630“ [9, 97], während die Fach-Indologie im übrigen die Entstehung nach 617, jedoch vor 625, also um 620, wahrscheinlich macht (Goyal 1978/79). Die Jahreszahl „620“ stimmt in etwa mit den Überlegungen von H.J.R. Murray aus dem Jahre 1936 (nicht 1913) überein. Murray stützt sich für sein mit „570“ (620-50) genanntes Datum der „Schachentstehung“ auf drei Gesichtspunkte: 1) Eine persische „Romanze“ sei „about the year 600 A.D.“ verfaßt worden; 2) habe ein Land eine Literatur, so werde *chess*, das sei eine allgemeine Regel, innerhalb von 50 Jahren nach seiner Einführung literarisch erwähnt; 3) von 450 bis 550 sei Nordindien durch mehrere Wellen von Hunnen-Einfällen heimgesucht und verwüstet worden.

Weder aus Bana um 620 noch aus dem mehr als 200 Jahre späteren Rudrata läßt sich etwas die Art und die Aufstellung der Figuren und den Ablauf der Partie Verdeutlichendes entnehmen; Banaschak 2001 hat sogar als ‚wahrscheinlich‘ angenommen, das *caturanga* des Bana könne eine frühe Form des Schachspiels gewesen sein. Oder anders überlegt: War *caturanga* ein Sandkastenmodell (dessen Funktionsweise bislang unbekannt ist, zumindest ungeklärt bleibt), so war es (noch) kein „Schach“. War *caturanga* um 620 ein Brettspiel auf dem *astapada*, bleibt immer noch die Frage, wie es gespielt wurde und ob das indische Kriegswesen eine Annahme stützt, die erst durch Materialien aus der ersten Hälfte des 12. Jahrhunderts zur literarischen Evidenz geworden ist. Jedenfalls ist keineswegs quellenmäßig und terminologisch gesichert, das *caturanga* um 620 sei mit dem *caturanga* aus dem *Mānasollāsa* aus der ersten Hälfte des 12. Jahrhunderts identisch. Somit wären stützende Überlegungen für die frühe Indien-These heranzuziehen. Das hat Syed – vom Ablauf her folgerichtig – zutreffend erkannt. Mas‘udi (um 895-956/7) [61], der Indien bereist hatte, und der zeitlich sehr späte Ibn Hallikān (1211 bis 1282) [97] werden angeführt; sie „nennen den indischen König, der das Schach nach Persien sandte“ [97]. An dieser Stelle bedarf es jedoch keiner Plausibilitätsüberlegungen unter zeitlichen, geographischen und historischen Gesichtspunkten. Ein Blick in die wertvolle Materialsammlung von Reinhard Wieber mit Belegen auch im



quasigeschichtlichen und legendären Bereich von Quellen und Materialien zeigt, daß die *arabischen* schriftlichen Zeugnisse eine erstaunliche Vielfalt aufweisen (Wieber 1972: 88-100). Es werden aufgezählt „Schachlegenden“ mit biblischem, mit antikem, mit hellenistischem und byzantinischem, mit indisch-persischem (auch rein indischem) Hintergrund, mit persischem (! – EM) Hintergrund, mit arabisch-islamischem Hintergrund. Dieses geradezu farbige literarische Feld läßt nun seinerseits keine durchgreifenden Schlüsse darauf zu, daß die arabischen Schriftsteller (bei erheblicher zeitlicher Verzögerung) realiter den Weg des Schachspiels gekannt haben und auch darstellen wollten. Ganz anders hatte Syed das noch in ihren Arbeiten aus den Jahren 2000, nochmals 2000 und 2001 (mit © 2002) gesehen und dargestellt: „*All* [Hervorhebung EM] Arabic sources assume the Indian origin of chess (Wieber 1972: 92-99)“. Dieser schlichtweg falsche und überhaupt nicht vernünftig nachvollziehbare „Fingerfehler“, um insoweit bei einem Schach-Ausdruck zu bleiben, wird nun in *Kanauj* nicht richtiggestellt.

In diesem Zusammenhang darf ein weiterer Gesichtspunkt keineswegs unberücksichtigt bleiben. Er ergibt sich aus der Aufsatzarbeit von Reinhard Wieber in meinen „Schachwissenschaftlichen Forschungen“ von 1974, einer Arbeit, die Syed zwar zitiert, aber wohl doch nicht auswertet. Wieber hat die arabischen Überlieferungen sauber analysiert. Einem ‘Amrüb al-‘Äs (*fl.* 663) wird die Einfuhr der arabischen Schrift, des Schach- und Nardspiels nach Arabien zugeschrieben. Wieber hält derartige Äußerungen für „wertlos“. Die Berichte würden das Auftreten des Schachspiels in Arabien ungefähr zeitgleich dadurch zu fixieren versuchen, daß sie dieses einer einzelnen Person zuschrieben, „wobei sie die kulturvermittelnde Wirkung anderer Faktoren, z.B. Handels- und Gesandtschaftsreisen, sowie geographische Exkursionen und Kriegszüge [...] unberücksichtigt“ lassen würden. Die Überlieferungen betreffend ‘Umar, den zweiten Kalifen, mit dem Beginn einer Legende, die in Indien spielt, bewertet Wieber wie folgt: „Dieser Überlieferungstyp ist unglaubwürdig, denn er setzt eine Kenntnis indischer Geschichtsüberlieferung voraus, die [= vor 644 n. Chr.] noch nicht bestanden haben kann [...]“. Dem steht nicht entgegen, daß sich, so Reinhard Wieber an anderer Stelle, die arabischen Verfasser „bis spätestens“ Mitte des 9. Jahrhunderts – damit ist vor allem einer der großen Schachmeister aus der Blütezeit des arabischen Schachs, al-Adli (*fl.* 840), gemeint, der schreibt, das Normalschach hätten die Perser von den Indern, die Araber von den Persern übernommen – über die Tatsache im klaren waren, das Schachspiel sei in Indien erfunden worden und sei über Persien zu ihnen gelangt. „Mehr Klarheit konnten die arabischen Schriftsteller wahrscheinlich auch nicht aus den Pehlewi-Legenden gewinnen“ (Wieber 1972).

Teil III [53-62] von *Kanauj* behandelt den Weg des *caturanga* von Indien nach Persien. Derartige Erörterungen bilden in der Tat eine Schnittstelle mit nicht unerheblichen Ergebnis-Konsequenzen. Und gerade hier findet sich der m. E. schlichtweg nicht überzeugende Teil der Darstellung von Syed. Das liegt auch darin begründet, daß die verschiedenen in der Literatur geäußerten Gesichtspunkte des Kulturtransfers von Indien in das Sasaniden-Reich in ihrer Darlegung nicht sauber voneinander getrennt werden.

Um den generellen geschichtlichen Hintergrund darzustellen, daß nach arabischen und persischen Quellen „zahlreiche indische Gesandtschaften Persien“ besucht hätten,



benutzt Syed wie so häufig eine Sekundärquelle – in diesem Falle, indem sie aus der Studie des indischen Forschers Deva Devahuti (Oxford 1970) zitiert [55]. Wer unter „Wissenschaftlichkeit“ und dem so herrlich und formal zu rühmenden „akademischen Rang“ einer Arbeit auch die Nachprüfbarkeit der Darstellung versteht, dem werden, so meine ich, insoweit Steine statt Brot gegeben.

Die weitere Handhabung von Syed besteht darin, die literarisch vielfach genannte Einfuhr des Schachspiels im Rahmen der Übernahme indischer Wissenschaften und Literaturen „durch die Perser“ [55] ansatzweise darzustellen. Wieder werden jedoch nur Gewährleute gleichsam zweiter Reihe sowie der Sanskritist und klassische Philologe Theodor Benfey (1809-1881) genannt, letzterer mit einer zwar seinerzeit bahnbrechenden, aber heute wegen verschiedener geänderter Gesichtspunkte nicht mehr vorbehaltlos zu verwendenden Arbeit zur vergleichenden Märchenforschung aus dem Jahre 1859. Der populäre Überlieferungsstrang, mit der Märchensammlung *Pañcatantra* sei auch das Schachspiel von „Indien“ nach „Persien“ gebracht worden (Syed formuliert unklar „Übernahme“ [56]), wird ‚bewiesen‘ durch die Arbeiten von Wiesehöfer (1993/1998) sowie Russell (1988) und deren lexikalisches Grundwissen – und Mas’udi wird als Gewährsmann mit Zweithandquelle herangezogen. Originäre, generelle und tiefer gehende Forschungen zu Art und Umfang des schachbezogenen Kulturtransfers von Indien nach Persien und vice versa fehlen in *Kanauj*, obwohl sie möglicherweise ergänzende – gesicherte – Resultate hätten bringen können. Daß bei der „Übernahme indischer Märchensammlungen und des Schachs“ [56] nach Iran eine andere Veranlassung als die in *Čatrang namak* dargestellte anzunehmen ist, ist selbst nach nur cursorischer Prüfung des vorhandenen Materials schachgeschichtlicherseits keineswegs übersehen worden und hätte indologischerseits nicht übersehen werden dürfen. Firdausi jedenfalls nennt keine gleichzeitige Übernahme von *Pañcatantra* und Schach. Die Facharabisten hatten bis vor kurzem bei der möglichen Involvierung von Burzoy/ Burzurgmihir in die Schachgeschichte keine insgesamt überzeugende und klarstellende Argumentationshilfe für die „Schachforscher“ liefern können. Das dürfte angesichts der 1982 entstandenen, 1990 gedruckten Arbeit von De Blois überholt sein. De Blois befaßt sich umfassend mit dem damaligen Meinungsstand und setzt sich damit auseinander.

Anschließend erörtert Syed einen aus etwa 820 Worten bestehenden nichtreligiösen Text in mittelpersischer Sprache, dessen „Titel“ [8, 58] (derartige Schriften hatten nie einen „Titel“) sie mit *Wizārišn i-Čatrang* annimmt. Den Inhalt des *Wizārišn i-Čatrang* = *Čatrang namak* (künftig *CT*) = *Madigan-i-čatrang* (das sind nicht etwa drei verschiedene Werke, wie manche zu glauben scheinen!) setze ich für diese Rezension als bekannt voraus. Die kürzeste Darstellung: Die Verbringung des *čatrang/caturanga* von Indien nach Iran und die Entstehung des Nardspiels werden abgehandelt. Damit bedient sich *CT* eines klassischen, vor allem im arabischen Kulturkreis noch viele Jahrhunderte später gepflegten Darstellungstyps mit lebensphilosophischer Deutung: der Gegenüberstellung von Willensfreiheit (Schach) und Willenszwang (Nard).

Der Text von *CT* ist häufig im Druck veröffentlicht und mehrmals aus dem Pehlewi in moderne Sprachen übersetzt worden. Trotzdem ergeben sich nach dem heutigen Forschungsstand zahlreiche noch immer nicht geklärte und wahrscheinlich auch nicht

mehr zu klärende Fragen (seit fast einem Jahrhundert konnte keine *CT*-Handschrift im Original überprüft werden, auch nicht durch Panaino 1999). 1998 hatte ich geschrieben:

„Es wird schwierig, ja unmöglich sein, heute die jeweiligen Aufbewahrungsorte der vor Jahrzehnten teilweise in indischem Privatbesitz befindlich gewesenen Manuskripte in Erfahrung zu bringen. Nyberg konnte 1964 den Verbleib und seinerzeitigen Standort der beiden Manuskripte MK und JJ ebensowenig ausfindig machen wie 1969 Nawabi den Standort des Manuskripts MK. Dadurch wird die Gestaltung eines kritischen Textes beträchtlich erschwert, sofern die Herstellung eines solchen kritischen Textes für Chatrang-namak aufgrund des vorliegenden, zumindest unübersichtlichen, wenn nicht gar unzugänglichen Handschriftenmaterials unter Berücksichtigung der derzeitigen Aufbewahrungsverhältnisse überhaupt möglich sein sollte (die älteste Handschrift datiert in das Jahr 1323). Schon 1892 hatte Nöldeke darauf hingewiesen, daß der Text von Sanjana 'sehr fehlerhaft und nicht ohne Lücken' sei. Auch nach der Salemannschen Textverbesserung sei noch manches unsicher. 'Höchst erwünscht wäre eine peinlich genaue Vergleichung der Handschriften'. Pagliaro, dem 1951 die Ausgabe von Tarapore 1932 nicht vorgelegen hatte, konnte nur die Druck-Texte von Sanjana 1885, Salemann 1887 und Irani 1899 benutzen“.

Quellenkritik kann bei dieser Sachlage nicht erfolgen. Denn immerhin gibt auch Firdausi's *Shāhnāme* in der für die Schachforscher hier bedeutsamen Passage Anlaß zu der Überlegung, ob nicht verschiedene Rezensionen des Textes von *CT* vorgelegen haben könnten (dazu neuerdings J. Ehlers 2000). Im arabischen Sprachkreis war *CT* jedenfalls bekannt, was durch al-Ya'qūbī und al-Tha'alibi, einen Zeitgenossen Firdausis, gesichert ist. Syed gibt, vor allem unter Bezug auf Antonio Panaino 1999, im Teil IV ihrer Arbeit die verschiedenen Lesarten/Transkriptionen des Namens des „indischen“ Königs an. Sie entscheidet sich aber nicht für eine [69-72], wohl als Folge der ziemlich verundeutlichten Textverhältnisse von *CT*. Die Verschiedenheit der Namensversionen im Altindischen und Mittelpersischen wird mit einer Verschreibung indischer Texte durch „die Perser“ in Verbindung gebracht [70/1]; gleiches gelte auch für Ibn Hallikan. *CT* wird – wiederum in Anlehnung an Panaino 1999 – „gegen Ende der Sasaniden-Zeit“ [97] oder Ende des 6., Anfang des 7. nachchristlichen Jahrhunderts [9] unsubstantiiert datiert, ohne den Meinungsstand näher zu erwähnen oder gar zu diskutieren. Der Umstand von der fehlenden zeitgenössischen Authentizität des „Begleitbriefes“ in *CT* spricht im übrigen auch für eine späte Entstehung von *CT*.

In der Analyse von *CT* ergeben sich für mich drei entscheidende Gesichtspunkte:

- Das Werk aus dem Bereich der halbhistorischen Fiktions- und Erbauungsliteratur behandelt einen bekannten Märchentypus: Könige geben einander Rätsel auf; der Gewinner macht sich den Verlierer tributpflichtig. Derartiges ist schon aus Josephus kurz nach der Zeitenwende bekannt, und auch für den altindischen Bereich hat Benfey eine Reihe von in etwa gleichlaufenden Märchen-Beispielen genannt.

- *CT* demonstriert die kulturelle und schöpferische Überlegenheit Irans für *beide* Spiele über „Indien“. Hinsichtlich der politischen Komponente sehe ich von der Intention her zwei Möglichkeiten: Entweder sollte das Unterworfensein des „indischen“

Königs beseitigt (tatsächlich muß jedoch nach *CT* „Indien“ Tribut an „Persien“ entrichten, weil das Nardspiel nicht enträtselt werden konnte) oder die Überlegenheit des Schahinschah bestätigt werden. Syed nennt eine andere Auslegung: Die Gesandtschaft „aus Kanauj“ – also wieder nur der Bezug auf die einzige Erwähnung bei Firdausi, die jedoch in *CT* fehlt! – habe „von der Macht und dem Reichtum des indischen Königs“ ein Zeugnis geben sollen [75] (wozu es jedoch nicht des Schachspiels als solchem bedurft hätte).

- Die didaktische Komponente besteht darin, daß der iranische Herrscher lediglich durch die Klugheit seines Ersten Ministers Buzurgmihir die „Wette“ gewinnt.

Nach *CT* hat Buzurgmihir/Vazurgmihir, um seinerseits den indischen Großkönig zu prüfen, das Nardspiel erfunden. Auf dem International Colloquium Board Games Studies in CH-Fribourg im April 2001 hat Syed, gestützt auf zwei frühere Veröffentlichungen aus den Jahren 1994 und 1998, einen Vortrag mit dem Titel „On the Indian Origin of Backgammon“, dessen Schriftfassung jedoch nicht in den Symposiums-Band hineingekommen ist, gehalten. Sie hat nach Internet-Abstrakt Bezug genommen auf altindische Texte „between the second century B.C. and the 6th century A.D.“, die von einem Brettspiel für 2 Spieler mit je 15 konischen Steinen und zwei Würfeln sprechen. „In face of this evidence, we may doubt the Persian sources stating that backgammon (called nard by the Persians) was a Persian invention and came to India from Persia“. Zur Stützung wird weiter al-Ya‘qūbī herangezogen, wobei die Zitate bei Wieber 1972 betr. Mas‘udi und Ibn Hallikan jedoch unberücksichtigt bleiben. Wenn schon die beiden aus dem Vorstehenden ersichtlichen Überlieferungsstränge zur Einfuhr des Schachs nach Iran nicht stimmig miteinander harmonieren, so ist es erst recht unakzeptabel, entgegen *CT* die „Erfindung“ sowohl des Schachs wie auch des Nard den Indern zuzuschreiben. Im übrigen: Es gibt keine „persischen Quellen“ [Mehrzahl!], in denen die Inder als die Erfinder des Schachs angesehen werden, sondern nur *eine einzige Primärquelle*, nämlich *CT* (die von Firdausi benutzt worden ist, in welcher Redaktion auch immer). Die beweismäßig überflüssige Suggestivfrage „Warum sollten sie [das sind ‚alle persischen Quellen‘] die Unwahrheit sprechen?“ [75] verwandelt sich angesichts der eigenen Darstellungen der Verfasserin in ein mehr als unglückliches „Argument“.

„Als historischen Text kann man *Vicārīšn i-čātrang* nicht werten. Er enthält aber einige Anspielungen auf historische Verhältnisse“ (Olaf Hansen 1935). Noch weiter war Th. Nöldeke bereits 1892 gegangen, indem er ausführte, die Erzählung des mittelpersischen Schachbuches sei „mit Benutzung eines in Märchen beliebten Zuges willkürlich erfunden“ worden. Der etymologische Gesichtspunkt – mittelpersisch *čātrang* kann sich nur aus Sanskrit *caturanga* entwickelt haben und nicht umgekehrt, wie wir schon seit Bossong 1978 wissen – läßt jedoch nach meiner persönlichen Auffassung lediglich eines festmachen: Das Schachspiel ist mit dem Sanskrit-Terminus nach Persien gelangt. Die Übernahme von *caturanga* als Lehnwort *čātrang*, die auch Syed betont, besagt jedoch schwerlich weder etwas Durchgreifendes über den Zeitpunkt der Entstehung des Schachs noch über die zeitlich versetzte Einführung in das sasanidische Iran. Murray, dem Syed sonst folgt, in diesem Zusammenhang aber noch nicht einmal zitiert, hat als terminus ante quem für die Entstehung von *CT* das Jahr ~850 für möglich erachtet. Murrays

Begründung: In der modernen persischen Sprache sei das ältere *čatrang* fast vollständig durch das Wort *šatranj* ersetzt worden. Diese Entwicklung sei spätestens um 1.000 (Firdausi) abgeschlossen gewesen, wahrscheinlich jedoch schon früher, und zwar innerhalb von 200 Jahren nach der Eroberung des Iran durch die Araber. Eine neue Überlegung, die ich an anderer Stelle zu begründen beabsichtige, würde eine Entstehung von *CT* etwa um die Mitte bis gegen Ende des 8. Jahrhunderts wahrscheinlich machen. Jedenfalls ist m. E. eine Entstehung von *CT* in sasanidischer Zeit ausgeschlossen.

Das Syedsche argumentative Vorgehen [vgl. 60, 97] gegenüber den „persischen Quellen“, nämlich deren ‚Glaubwürdigkeit‘ und ‚Unglaubwürdigkeit‘ gleichzeitig anzunehmen, gibt Hinweis auf die Bedenklichkeit der Annahme, in den ‚persischen Quellen‘, die sie offensichtlich geradezu wörtlich nimmt, frühe die indische Erfindung des Schachspiels stützende Texte von beachtenswerter Historizität vor sich zu haben. Damit ist der entscheidende Stützpfeiler, den Syed in den „Persian sources“ sieht, zusammengebrochen. Denn: Firdausi hat als Quelle (wohl zweifelsfrei) das nachsasanidische *CT* benutzt. Im übrigen kann davon ausgegangen werden, daß die arabischen „Quellen“ ihre Erkenntnis keineswegs oder kaum aus originären indischen Quellen hergeleitet haben dürften, was zweckmäßigerweise anderweitig noch weiter untersucht werden sollte.

Es ist jedoch noch ein weiterer mittelpersischer Text, nämlich *Karnamak-i Artachser-i Papakan*, zu prüfen (bei Syed 76 in einer Anmerkung von 14 Zeilen erörtert), wobei ich „Chusrau und sein Knabe“ nicht in meine Erörterungen einführe.

Dieser Text von etwa 5.600 Worten, in dem der Perserkönig Ardashir I. (226-241), der König der Könige der Iraner, verherrlicht wird, nennt das Schachspiel: „Mit Gottes Hilfe wurde er [Ardashir] im Polospiel [Ballspiel], im Reiten, im Schach, im Jagen und in den anderen Künsten tüchtiger und gewandter als sie alle“. Die mittelpersische Belletristik hat mit Vorliebe Muster vollkommener Ritter geschildert, die in ritterlicher Lehre und höfischen Künsten erzogen wurden (Rypka 1959). *Karnamak* bietet ein Abbild dessen, was man von höfischer Bildung generell erwartete. Liegt nun in *Karnamak* eine „historische Erzählung“ (Rypka 1959) mit zeitlichem und geschehensmäßigem Wahrheitsgehalt vor? Das zu beantworten, ist vorab eine Frage des Zeitpunktes der Entstehung der Erzählung. Die *Karnamak* betreffenden Handschriftenverhältnisse sind dieselben wie bei *CT*, also für eine konkrete Datierung wenig ergiebig. Sprachliche Gründe ergeben ein gleiches Ergebnis: *Karnamak* sei in einem sehr späten Mittelpersisch geschrieben (Mary Boyce). Auch die Vermutung von Theodor Nöldeke (1879), *Karnamak* könne aus der letzten Zeit der Sasanidenherrschaft, etwa aus der Zeit von Chosrau II Parwez († 628), stammen, bringt wenig. Nun wäre allerdings bei dem Datierungsversuch von *Karnamak* aus wissenschaftlicher Sicht ein Umstand, der auf astronomische Fakten zurückgreift, nicht wie bisher unberücksichtigt zu lassen. Die beiden sowjetischen Forscher O. M. Tschukanowa und A. L. Scherbanowskij haben computergestützt durch den sowjetischen Rechner M-222 in russischsprachigen Arbeiten aus den Jahren 1982 und 1987 dargelegt, eine bestimmte im *Karnamak* beschriebene stellare Konstellation habe sich für Ktesiphon, die Residenz der Sasaniden-Könige, gegen Ende des Jahres 631 ergeben. Damit könnte möglicherweise für *Karnamak* das Entstehungsdatum post quem mit 631 angenommen werden. Ausgehend von den unbe-

friedigenden Handschriftenverhältnissen dürfte schon von der Systematik der Fertigkeiten her eine Interpolation als annehmbar erscheinen. Eine solche Reihung schließt jedenfalls eine nachträgliche Texterweiterung eines Kopisten durch Einführung des Wortes *čatrang* zum Zeitpunkt der Herstellung der (ältesten) Handschrift von 1323 keineswegs aus. Im Gegenteil: Einige Zeilen zuvor werden Ardashir, als er das Alter „for higher instruction“ erreicht hatte, nur literarische Kenntnisse, das Reiten und „other arts“ zugeschrieben. Die Widersprüchlichkeit der Textteile dürfte damit das vorgetragene Ergebnis rechtfertigen.

Die historische Zuverlässigkeit der beiden Texte *CT* und *Karnamak* – dieser Text bringt wörtliche Rede verschiedener Personen! – wird für die schachhistorische Sicht weiterhin dadurch keineswegs erhöht, daß nach *Karnamak* das Schachspiel bereits im 3. nachchristlichen Jahrhundert bekannt gewesen sein soll, während es *CT* Chosrau I. zuschreibt. Diese Divergenz, die bereits Reinhard Wieber 1972 dargestellt hat und auf die ich 1998 wiederholend hingewiesen habe, hat auch Syed zutreffend als solche erkannt [76]. Der Gefahr, daß damit ihre zeitlichen Annahmen ge- oder gar zerstört werden könnten, ist sie durch die Erklärung entgegengetreten, der nach ihrer auf Nöldeke Göttingen 1879 gestützten Auffassung [76] im frühen 7. Jahrhundert entstandene Text *Karnamak* verlege „anachronistisch“ kulturelle Zustände und Phänomene seiner Zeit in das 3. nachchristliche Jahrhundert [76]. Ein solcher zu sehr ergebnisbedachter Hinweis auf die vorgebliche Anachronistik erscheint dem Rezensenten in der vorliegenden Form argumentatorisch wenig überzeugend. Vielleicht wäre es jedoch klug, für den Rezensenten wie auch die Autorin, das zu verinnerlichen, was O. Klíma 1988 ausgeführt hat: „Allerdings müssen wir stets daran denken, daß die Texte in der Schilderung der Geschehnisse und deren Datierung voneinander abweichen, häufig Personennamen und Titel verwechseln, zuweilen phantastische Vorfälle einflechten, Sentenzen und Morallehren anfügen – wie eben im Märchen üblich“.

Syed erwägt das didaktische Modell *caturanga* und das später sich nach ihrer Auffassung daraus entwickelnde Spiel gleichen Namens [passim]. Wirklichkeitsnähe kann man dem „Modell“ schwerlich zusprechen. In diesem Zusammenhang nur eine einzige Frage zur Realität: Seit wann wird „Kriegsspielen“ oder Kriegsführung auf für beide Parteien *gleichem* Terrain mit *gleichem* Material geübt oder betrieben bei abwechselndem Ziehen der „Figuren“?

Die von Syed gebrachten Überlegungen und die Hinweise auf die „verschiedenen persischen und arabischen Quellen“ sind bei deren kritischer Betrachtung und Analyse jedenfalls in der bislang vorliegenden aus *Kanauj* ersichtlichen Form ohne weitere Studien nicht geeignet, den indischen Ursprung des Schachspiels zweifels- und widerspruchsfrei zu begründen. Ich bin der Auffassung, daß zumindest insoweit erhebliche Nachbesserungsarbeiten in argumentatorischer und methodischer Hinsicht mit nunmehr hoffentlich gesicherten „neuen Evidenzen“ erforderlich sein werden. Eine gleichgelagerte Beurteilung ist auch bei den Erörterungen zum altindischen Kriegswesen zu vertreten; insoweit scheinen noch immer nicht alle zugänglichen Materialien hinreichend ausgeschöpft zu sein.

Renate Syeds (selektive) Arbeitstechnik ist methodisch überraschend eindeutig: Sie

begründet ein Ergebnis, das sie zu erreichen wünscht, anstatt es zu entwickeln und gutachterlich das Für und Wider sorgsam abzuwägen. Dabei werden oft genug quellenkritische Überlegungen und Betrachtungen vor allem bei den persischen und arabischen „Quellen“ außer Betracht gelassen. Eine überzeugendere Auf- und Bearbeitung der vorhandenen Materialien wäre nicht nur wünschenswert, sondern auch notwendig gewesen. So ist mit *Kanauj* ein in manchen Teilen widersprüchliches und deshalb insgesamt nicht voll überzeugendes Konstrukt entstanden. Es wäre im übrigen wohl auch zweckmäßig gewesen, z.B. den allerdings schon aus sich heraus verständlichen Hinweis von Hans Holländer aus dem Jahre 1994 auf die indischen Quellen „von unvergleichbarer Dürftigkeit“ ernst, die „Dürftigkeit“ überhaupt (!) zur Kenntnis zu nehmen, sie zu analysieren, sie zu begründen und letztlich vielleicht sogar die literarische Quellenlage zu verbessern. Es hätte auch nicht außerhalb der Aufgabe einer Kulturwissenschaftlerin gelegen, im einzelnen zu erläutern, weshalb noch nicht einmal zu einer Zeit, als das arabische Schach bereits in höchster schachtechnischer Blüte stand, für Indien gleiches festzustellen ist.

Die von Renate Syed bei allen Gelegenheiten zum Ausdruck gebrachte „indologische Sicht/Perspektive“, die sie bei *Kanauj* nunmehr weit verlassen hat, ist für die Ursachforschung doch um einiges zu kurz gegriffen. Vor allem bei dem erschöpfenden Studium der relevanten Sprachdenkmale wird diese Behandlungsweise dem Thema nicht voll gerecht. Aus der Sicht des Rezensenten wird man der Autorin keineswegs vorhalten dürfen, daß sie die „Indien-These“ mit interdisziplinärem Impetus – Indologin vom Fach her, alsdann auf „fremdem“ Terrain als Alt- und Neu-Iranistin, Sinologin, Arabistin, Kunsthistorikerin und Archäologin und letztthin als Schachhistorikerin von der Befassung her, alles in einem – vertritt, wohl aber, wie sie sie vertreten hat. Oder mit anderen Worten: Ein – vielleicht?! – ‚richtiges‘ Ergebnis kann auch mit unzulänglicher Begründung herbeigeführt werden, mit Forschungsstrukturen wie vor 90 Jahren.

Die Unbeweisbarkeit verschiedener ihrer Folgerungen wird von Renate Syed nicht verschwiegen. Sie erklärt dazu, sie könne Beweis für „weiterführende Thesen“ nicht liefern [14-15]. Sie gesteht zudem zu, viele Fragen, die allerdings wohl nicht die hier aufgezeigten Problematiken betreffen, seien noch offen geblieben. Dieses Eingeständnis hebt sie dann jedoch wieder selbst aus, wenn sie erklärt, „anhand der genannten Indizien“ gelange sie zu der Auffassung, daß das Spiel *caturanga* um 450 (oder früher) in Nordindien entstanden sei; wahrscheinlich Śarvavarman habe das *caturanga* mitsamt dem 64-Felder-Planogramm um 570 als Geschenk an seinen Zeitgenossen Khusrau Anurshirvān gesandt. Daß eine auf „Indizien“ gestützte Hypothese zudem noch von kaum objektivierenden oder sogar voreingenommenen Lesern ihrer Arbeit gleichsam als „bare Münze“ und als der Weisheit letzter Schluß genommen wird, hätte vorausahnend erkannt werden können.

Der methodologische Hinweis von Karl Popper, es müßten die richtigen Fragen [5] gestellt werden, ist zutreffend – nur: Sind sie bei *Kanauj* wirklich gestellt worden? Mit der vorliegenden Arbeit von Renate Syed zu einem durchaus schwierigen und komplexen Thema ist auch kein Zielpunkt erreicht. Ihre Darstellung kann vielmehr nur als Ausgangspunkt zur Klärung „vieler“ und noch mehr zahlreicher „weiterer“ Fragen ange-

sehen werden. Das dürfte nicht nur diese Rezension ergeben haben. Das wird auch eine wenigstens künftig und schlichtweg ohne Ergebnisfestlegung vorzunehmende Gesamtschau aller bisherigen Forschungen zum „Urschach“ ergeben, die die Absicht verfolgt, den Wirklichkeitskern für das Thema herauszukristallisieren. Allerdings hat Renate Syed – vielleicht sogar gewollt – knallhart die Tür zu einem „gemeinsamen, von gemeinsamem Erkenntnisinteresse geleiteten Vorgehen“ zugeschlagen. So jedenfalls kann man keine „neue Welt“ in der Schachgeschichte errichten oder erreichen – sogar noch nicht einmal einen Minimalkonsens herbeiführen. Ihre unglückliche „Frage“ [62], „warum der indische Ursprung des Schachs und sein Weg von Indien nach Persien von einigen europäischen Schachforschern, die weder Iranisten noch Indologen sind und weder Zugang zu den Texten haben noch neue Evidenzen für ihre Theorien vorlegen können, immer wieder, vor allem jüngst, angezweifelt werden“, schadet nach meinem Dafürhalten der Schachgeschichtsforschung wegen der doch wohl überzogenen Autoritätsgläubigkeit der Autorin gegenüber Indologen und Iranisten und wegen ihrer ebenfalls überzogenen Argumentationskultur mehr als sie nützt. Und dazu abkürzend nur eines: Seit wann ist die Sortierung der Forscher nach dem Ergebnis ihrer Forschungen für zulässig zu erachten?

Egbert MEISENBURG

### **Bemerkung**

Auf Anmerkungen habe ich verzichten müssen. Sie können jedoch ohne weiteres nachgeliefert werden oder in meinen beiden früheren Rezensionen von *Kanauj* aus dem Jahre 2002 teilweise nachgelesen werden. Weitergehende und zusätzliche Überlegungen zur frühen Schachgeschichte sind in einer längeren Studie mitgeteilt worden, die im Dezember 2003 in meiner Reihe „Schach-Forschungen“ als Nummer 25 erschienen ist und die als eine Art ‘vorläufige Endfassung’ zu dem Thema angesehen werden könnte.



## Stefan FATSIS,

*Word freak: heartbreak, triumph, genius, and obsession in the world of competitive Scrabble players.* Boston : Houghton Mifflin, 2001. 23.6 x 16.0 cm, xii + 372 pp., b/w diagrams. ISBN 0-618-01584-1. Price: USD25.00.

Fatsis's book on the tournament Scrabble subculture in America is ostensibly a journalist's attempt to come to terms with a modern-day "mind sport," a thinking person's competition that nevertheless embodies the sports-like passions carefully selected for the subtitle. Fatsis mentions chess often, as do Scrabble players generally, though his own traditional mind sport was backgammon and its variants *plakato* and *moultezimi* as learned in summers on his father's ancestral home on the Greek island of Chios (p. 23). Only now, Fatsis is a sportswriter for *The Wall Street Journal* and the author of a well-received book on the revival of minor league baseball in the American Midwest. It is while "searching for a quirky subculture to write about," he confesses in a press release, that he comes upon S.L. Price's article on the world of tournament Scrabble, "Your Words Against Mine," in, of all places, an issue of *Sports Illustrated* magazine (December 18, 1995).

But unlike all his other writing projects, ranging from athletic contest negotiations to minor league baseball management, Scrabble converts Fatsis bit by bit until he alternately forgets about journalism (p. 307), excuses his enthusiasm by attributing it to journalism (p. 326), and takes pride in being a Scrabble player (p. 331). He renounces his image as a pseudo-athletic George Plimpton, the iconic journalist who, for the sake of a story, temporarily became a second-string member of a major American football team (*Paper Tiger*, 1965), and he begins to see himself as "an athlete who has to work harder to compensate for limited natural talent" (p. 284).

Thus, what seems at the beginning like a firsthand account of a subculture starts to look suspiciously like a memoir, pure and simple. When Fatsis writes about driving out to Stanfordville, New York to visit the white colonial house and tiny archives of the late Alfred Butts – the uninspired and unemployed architect who was tinkering with Scrabble precursors by 1933 before developing the real thing (pp. 89 ff.) – he is no longer describing what the average or even the curious tournament player thinks about the legendary Butts, but trying to flesh out his book with privileged information. Some of the scholarly digressions on the history of games and dictionaries were likewise prompted by Fatsis's own more immediate lugubrious states of defeat at the Scrabble table (p. 267). Ten of the twenty-two chapters (plus epilogue), including the last five, are titled with a simple four-digit number designating Fatsis's rating at those stages in the story. The book is primarily an account of the author's climb to the level of "expert," Fatsis is himself the "word freak" (singular) of the book's title, and any interpretation of the game will have to be abstracted from that three-dimensional though articulate life.

The reading is therefore exciting but a bit frustrating. *Word Freak* is meant as a sports autobiography and is unburdened by endnotes or index, though the author thoughtfully provides a beginning "note" containing the basic rules of the game and an explanation of the conventions for notations used throughout the book, especially the handful of diagrams of key stages in some of the more illustrative games. Also included are three

detailed pages of written sources, two pages of acknowledgements to (mostly) oral sources, and, whimsically, a list of words used in the book but not allowed in official Scrabble play. (Word maven Fatsis seems to have allowed only one typo to get through to press, at the bottom of page 37.) The account itself covers Fatsis's odyssey in dozens of tournaments and informal sessions, with dozens of fellow players (some in affectionate detail), and at study, from roughly January of 1997 to March of 2001, or from Fatsis at age thirty-four to Fatsis at thirty-eight, or, using the system the author himself prefers, from his status as an unranked player to his zenith as an "expert" with a rating of just over 1700. In fact, the exact chronology is hard to follow and is probably not meant to be followed precisely, in deference to a range of events and emotions that have their existential meaning only in their trajectory.

Embedded in the narrative, however, are many historical bits and scientific finds and philosophical observations fitted more or less felicitously to the events of the story: the history of the alternate-year Nationals (pp. 76-78) is conveniently inserted into the account of Fatsis's first exposure to them in downtown Chicago in 1998, and the controversies surrounding the quasi-international official word list, SOWPODS, (pp. 233-36) are included in the description of the 1999 Worlds in Melbourne, Australia. Other information, like the evolution of the philosophy behind the various sorts of word lists developed for study by the players themselves (pp. 38-48), would seem to fit everywhere and so is apparently slotted anywhere. (The reviewer can never be sure.)

The entire narrative is thereby fortified with chunks of useful non-narrative material that might otherwise have formed parts of essays and monographs: the place of Scrabble in culture (pp. 3-4), Scrabble and other games (pp. 22-25), the skill of "anagramming" (pp. 29-32), the real significance of the ratings system (p. 56), Alfred Butts and the origins of the game (pp. 89-108), word study techniques (pp. 131-36), the *Official Scrabble Player's Dictionary* (pp. 141-53), the game's present American owner, Hasbro, Inc. (pp. 165-69, 177-79), its past American owners, Selchow & Righter and Coleco Industries (pp. 169-74), the company-owned but player-inspired Players, Inc. (pp. 174-77), legendary members of the 700 [points] Club (pp. 193-97), an anagramming game using Scrabble tiles (pp. 197-99), the colorful history of Manhattan's Scrabble Club No. 56 (pp. 214-20), the "purest" game, as played in Washington Square Park (pp. 221-25), the worldwide division of ownership between Hasbro and Mattel (pp. 236-39), the playing styles in America, Canada, and England (pp. 242-46), the evolution of "Scrabble theory": assessing which tiles to keep, which to play, and which to discard, with the help of computer algorithms (pp. 286-92), depravity, normality, and women in Scrabble (pp. 296-301), the usefulness of practice and technique in memorizing chess patterns and Scrabble words (pp. 309-16), components of the "total game" (pp. 322-23), the science of memory (pp. 328-30), the place of luck in tournament Scrabble (pp. 357-58), Scrabble skills and personal validation (pp. 359-62).

Much of this material Fatsis has derived from conversations with players, owners, scientists, and Alfred Butts's nephew Robert. The rest has come from a variety of written sources including, apparently, everything worthwhile in English, but especially G. Wayne Miller's *Toy Wars* (New York: Times Books, 1998) for the histories of Hasbro and

Mattel, more than twenty-five years of the Players, Inc. publication, now called *Scrabble News*, to “fill in blanks” in the history of tournament play, popular press articles on living room and tournament Scrabble culture, many works on word play and lexicography, and a handful of scientific volumes: K. Anders Ericsson, ed., *The Road to Excellence: The Acquisition of Expert Performance in the Arts and Sciences, Sports, and Games* (Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 1996), David Levy, *Chess and Computers* (Potomac, Mo.: Computer Science Press, 1976), and Larry R. Squire and Eric R. Kandel, *Memory: From Mind to Molecules* (New York: Scientific American Library, 1999). Sports and sport-like games are probably just as important to Fatsis’s preparation, in works like Alexander Cockburn’s controversial essay on obsession among chessmasters, *Idle Passion: Chess and the Dance of Death* (New York: Village Voice/Simon and Schuster, 1974), which Fatsis cites (p. 296), David Spanier’s more even-handed account of chess as sport, *Total Chess* (New York: Dutton, 1984), which Fatsis does not cite, the classic *Paper Lion*, and Fatsis’s own *Wild and Outside: How a Renegade Minor League Revived the Spirit of Baseball in America’s Heartland* (New York: Walker & Co., 1995). Susan Orlean’s recent acclaimed report of obsession among Florida orchid fanciers, *The Orchid Thief* (New York: Random House, 1998), in superimposing moral questions onto a technical superstructure that is in turn embedded in a firsthand narrative, most resembles the book that Fatsis has wanted to write. (Though Orlean was never hooked on orchids.)

Aside from board wargames, miniatures wargames, and role-playing games, only a handful of proprietary games have ever enjoyed anything like a “technical” (American) literature: Teeeko (by John Scarne), Camelot, Monopoly, Scrabble, Risk, Diplomacy, Othello, Mastermind, Icehouse, and maybe a few others, though websites are multiplying that number many times. Much of the Scrabble technique that Fatsis liberally distributes throughout the text he has borrowed from three newsletters from the 1990s – Nick Ballard’s *Medleys*, Jim Geary’s *JG Newsletter*, and Brian Sheppard’s *Rack Your Brain*, from a host of small-press and self-published word lists, and from the two best American how-to books: Joel Wapnick’s 1986 *The Champion’s Strategy for Winning at Scrabble Brand Crossword Game*, now available as the CD-ROM, *A Champion’s Strategies* (Montreal: Joel Wapnick, 1999), and Joe Edley’s and John D. Williams Jr.’s *Everything Scrabble* (New York: Pocket Books, 1994).

But if Scrabble were just another “packaged” game, as Fatsis calls it (p. 23), it would be incapable of sustaining the moral and emotional weight the author wants to lay on it. A trademark is almost a metaphysical barrier: “Scrabble isn’t like any of the other thinking-person’s board games, for one reason: Someone owns it. Chess and backgammon, which have been played and studied for centuries, are non-proprietary. Anyone can make a copy. As such, there’s a sort of theological purity about them, as if they were handed down from the gods for humankind’s analysis and bemusement” (p. 22). Scrabble seems tainted by the other, lesser games in the Hasbro line: “[I]t isn’t a board game at all in the way that Clue or Monopoly is a board game, contrived, redundant, and temporal, but rather a brilliant, organic, seemingly inevitable creation in the same way as chess or backgammon or the Mona Lisa” (p. 178).

The most telling comparison is with sports: “Perfection isn’t arrived at overnight,

and the more I play, the more Alfred's game seems perfect. I think he was like Alexander Cartwright's Knickerbocker Base-Ball Club laying the bases ninety feet apart, or James Naismith setting the height of his peach baskets at ten feet. The distances and locations of the premium squares are just right. The game is a carefully choreographed pas de deux, a delicate balance between risk and reward" (p. 98). Certainly the game is worthy of the attention only athletes can give it. Even Butts's exhaustive research into letter frequency in major newspapers has the imprimatur of classic literature, having been inspired by the code-breaking story, "The Gold Bug," by Poe (pp. 92-93). Of course, we are not allowed to forget that Butts still felt that words had meaning, whereas for most good players today they are merely rules for laying tiles (p.40). Butts and his eventual partner and financial backer James Brunot (who fiddled with the board, invented the fifty-point bonus for using all the tiles on the rack in one turn, and coined the name "Scrabble") thought of the game as "only a game . . . something you're supposed to enjoy" (p. 104). But Fatsis decides that Butts is "really one of us" in that his letter research was as meticulous and obsessive as the herculean word memorizing done by most of the top players (p. 97). And anyway, the tournament game consistently displays all the marks of a true sport: subculture (p. 12), tradition (p. 306), owners and players (p. 168), testosterone (p. 300), obsession (p. 14), ambition (p. 199), practice (p. 310), sacrifice (p. 257), organized events (p. 58), venues (p. 348), time constraints (p. 301), genius (p. 340), luck (p. 358), vulgarities ( passim), blood (on the tiles from an accidental cut, p. 336), heartbreak (p. 190), gracefulness (pp. 338-39), triumph (p. 283), celebrity (p. 243), money (p. 13), statistics (pp. 128-29), and literature (pp. 368-70).

Instead of the traditional distinction between "mere games" and serious sports, or even trivial (proprietary) games and serious (traditional) ones, Fatsis proposes the distinction between a game played casually to pass the time and the same game exploited for all its emotional and strategic depth. Even the ranks of tournament Scrabble players are wildly divided among the novices, who "have no respect for the board" (p. 21), the intermediates, who still include a large proportion of "blue-hairs," or middle-aged women who play the game for fun and schmoozing, and the upper stratum of experts, who alone can play the "total game" – control their own tiles, deduce the tiles on their opponent's rack and still in the bag, and master board strategy – and so are completely out of Fatsis's league. "I'm technically an expert now. But I've never felt like a pro," according to Fatsis (p. 323). Master player Jim Geary is even more divisive: "To be honest, the [National Scrabble Championship] is only Division I. Every other division is only stamp collecting" (p. 322). Fatsis explains, "The rest of us are just hobbyists because we're not playing the game to its mathematical fullest, the only place where it possesses analytical value" (p. 323, my italics). A point is reached, in other words, where quantitative differences become qualitative, where another hundred ratings points change the very nature of the game that one can play.

Yet Fatsis is ambivalent about the meaning of these distinctions, which varies from mere numbers to social classes to moral judgments to meaningless abstractions. "[Is it] only with near-complete word knowledge [that] the game [is] truly meaningful? . . . [U]nlike Geary, I believe you can scale down the game to accommodate the incomplete

vocabularies possessed by all but the top ten or twenty players . . . “ (p. 359). Part of Fatsis’s generosity here may come from the fact that he does not want to exclude players like himself from the ranks of the true athletes: certainly the constant rhythm of his own heartbreak and triumph over the course of four years qualifies him for some validation. “[I am] a Scrabbling Sisyphus, sentenced to scratch and claw my way up the tournament ranks only to be knocked down again . . . [But] Camus argued that while the rock-rolling might have sucked, it was liberating” (p. 328). Part of Fatsis’s disdain of the blue-hairs, in fact, may be that they seem not to care enough to suffer. And yet there are times when he identifies with the whole tournament crowd, as when he prides himself on his “vocation” of Scrabble player against the “usual subway behaviors” of reading and catnapping (p. 331), when he stays up too late in order to party with the other players, using only the justification, “I love this place, and these people” (p. 355), when he declares of the two worst players (Romanians) at the Worlds, “I love these guys” (p. 257), and when at the same event he undergoes what is almost an epiphany: “From up here, the boards look like matchbooks and the players are nearly indistinguishable . . . It is so hazy and yet so palpable that I almost want to cry” (p. 252).

This blurring of distinctions is almost a foil for the main subject of the book, which is the sport that enlarges and celebrates distinctions. It is not Scrabble per se that embraces them, but sport, which many players have found and made Scrabble to be. And when Fatsis finds heartbreak and genius and pathology in Scrabble, it is because all sport produces a level of engagement that magnifies these traits beyond the normal concerns of health and character-building. The question, “Did the game create the [obsessive] personality or was the personality attracted to the game?” (p. 162) cannot be answered any better than the one asking whether violence on television cause violence in children, or whether it is better to play safe in life or to take risks. But Fatsis himself feels the weight of the question: “I entered this world because it was a curiosity, a good story. Then it became an infatuation. I’m having trouble typing these words, but right now Scrabble is the most important thing in my life” (p. 114). “Hanging around Matt makes me wonder whether Scrabble isn’t a substitute – for work, for ambition, for confronting the realities of life. Any chess hustler or cardsharp or Nintendo junkie can testify to the seductive power of games. I feel it myself now, too . . . “ (p. 158).

Though the author confesses to skewing his reportage in a sensational direction (p. 296), the handful of eccentric and tortured master players whom he befriends and faithfully records throughout the book are also capable of great joy and fellow-feeling, and, according to more than one observer, approximate a character type that non-American (and especially British) players identify with Americans (pp. 242-46). They are “obsessive,” certainly, in the colloquial sense of having extreme focus and engagement, but only occasionally in the clinical sense of being unreasonably preoccupied (p. 159). They are all arguably “out of balance,” and the book sometimes threatens to turn into a self-help anthology in its search for equilibrium. Triumph and epiphany are only two solutions, to which can be added Matt Graham’s regimen of drugs and vitamins, Marlon Hill’s political anger, and Joel Sherman’s gastrointestinal medicine and early retirement, as well as the cornucopia of religious and meditative and positive-thinking advice from

the sport's guru and only three-time winner of the Nationals, Joe Edley. Sport is a Great Urge that, like faith, both gives us ourselves and threatens to undo us. But Fatsis has learned from Edley that he should control his breathing and always strive only to make the best play at the time, as the winning will take care of itself.

Wayne SAUNDERS

**Robert BOLLSCHWEILER,**

*Die Handschriften großer Schachmeister : eine graphologische Studie.* Wien : Wilhelm Braumüller, Universitäts-Verlagsbuchhandlung, 2001. 167 S. Preis: € 20,—.

Der Verfasser ist Diplompsychologe, Graphologe und vom Schachspiel fasziniert. Er sucht zwei Fragen einer Antwort näherzubringen: „Gibt es Schriftmerkmale, die mit dem Schachtalent in Zusammenhang stehen und kann die Handschrift etwas über die typische Spielweise und Vorgehensstrategie eines Spielers aussagen? Zwei Fragen, die in der Schachliteratur meines Wissens noch nie behandelt worden sind“ (S. 5). Dieses graphologische Erkenntnisinteresse kommt jedoch erst im zweiten Teil des Buches zum Vorschein, denn zunächst ist die biographisch-psychologische Erkundung dominant. Der erste Teil ist eine Folge von Lebensläufen und Karrieren einer Auswahl großer Schachmeister, zuerst der „ungekrönten Könige“ (bevor es den Weltmeistertitel gab) und dann der Weltmeister von Steinitz bis Kasparow. Dieser Teil des Buches ist mit 120 Seiten eine aus der Schachliteratur kompilierte brauchbare Einführung in die Geschichte der Schachweltmeisterschaften.

Danach folgen mit nur 40 Seiten die „Graphologischen Betrachtungen“. Einige Angaben über die Beschreibungs- und Beurteilungskriterien werden vorangestellt, es sind die üblichen Merkmale, die man aus graphologischen Büchern und Gutachten kennt. Dann folgen Schriftproben und ihre knappe Charakterisierung. Der Beweis, daß man aus der Handschrift die Schachbegabung der Schreiber ermitteln könne, wird indessen nicht geliefert, und er kann mit dieser Methode auch gar nicht zustande kommen. Wenn man von vorneherein weiß, von wem die Schriftprobe stammt, und überdies einige Mühe darauf verwandt hat, die Aussagen über Charaktereigenschaften, die Begabungsrichtung und die Spielweise der Meister zu sammeln, dann ist das Untersuchungsmaterial bereits gründlich kontaminiert und durch Vorwissen verdorben. Tatsächlich entdeckt der Verfasser nun in den Schriftproben genau diejenigen Persönlichkeitsmerkmale wieder, die er zuvor beschrieben hat.

Zwei Beispiele:

Steinitz: „Seine magere, fast skeletthaft leer wirkende Schrift lässt an eine klar und scharf überlegende, streng objektive Spielweise denken, bei der Nützlichkeitsabwägungen wichtiger waren als romantische Höhenflüge“ (s. 133). Diese Formulierung ist kein Resultat der Schriftanalyse, sondern eine stark verkürzte und trivialisierte Beschreibung der Schachtheorie von Steinitz.

In Aljechins Schrift sieht der Verfasser das „Spiegelbild eines genialischen, exzentrischen Menschen mit unruhig-bewegtem Seelenleben“ (S. 136). Was wunder auch, denn das gehört zu den stereotypen Wendungen der Aljechin-Literatur.

Und daß *Euwe* ein ordnungsliebender Logiker gewesen sei, weiß man aus den reichlich vorhandenen Berichten von Zeitgenossen. Also strahlt seine Schrift „Ruhe, Klarheit und Ordnung aus“ (S. 137).

In keinem Fall enthüllt die Schrift etwas, das nicht bereits aus der Schachliteratur bekannt wäre. Die Charakterisierungen sind überdies viel zu knapp und nicht im Einzelnen begründet, obgleich gerade das unerlässlich gewesen wäre. So bleibt es bei



bloßen Impressionen (wilder Duktus = genialisch) und Tautologien (ordentliche Schrift = Ausdruck von Klarheit des Denkens) und so weiter. Merkmale oder Kombinationen mehrerer geeigneter Indizien, die unzweideutig auf eine Schachbegabung verweisen, lassen sich auf diese Weise nicht ermitteln. Auch sind die allgemeinen Bestimmungen von Charaktereigenschaften nicht besonders „schachspezifisch“. Es sind diejenigen Merkmale, die man bei intelligenten Leuten mit Energie und Entscheidungsfähigkeit voraussetzen gewohnt ist, bei Wissenschaftlern, Künstlern, Managern, Staatsmännern etc.. Da es graphologische Literatur über diese Berufsfelder bereits gibt - ich habe mir einige Arbeiten angesehen - läßt sich feststellen, daß die Formulierungen der überwiegend positiven allgemeinen Beurteilungen sich nicht sonderlich von den hier vorliegenden unterscheiden, wenn nicht gerade von Hitler oder Stalin die Rede ist, bei denen ohnehin das Vorwissen die Zeugnisnoten nach unten drückt.

Der Verfasser gesteht übrigens ein, daß er einen riskanten Versuch unternommen habe und seine Aussagen über die Spielweise der Schachmeister spekulativ seien. Wenn ihm schon die Schwierigkeiten durchaus klar waren, dann ist unverständlich, warum er für seinen Versuch ausgerechnet eine Methode gewählt hat, die mit Sicherheit nicht zum Ziel führt. Ob es möglich ist, mit einem anderen Ansatz (zum Beispiel der Beurteilung von Schriftproben ohne Kenntnis ihrer Urheber) dem Ziel näherzukommen, mag weiterhin zur Diskussion stehen, zu der dieses Büchlein immerhin einige Materialien geliefert hat.

Hans HOLLÄNDER

**Roberto CONVENEVOLE and Francesco BOTTONE,**

*La storia di Risiko e l'anello mancante: origini e evoluzione del gioco di strategia più diffuso nel mondo.* Roma: novecento, 2002. 191 p.; large colour folder (4 maps); b/w map. ISBN 88-88423-09-5. Price: € 13.90.

In Italy the board game “Risk” is called “Risiko!” thus using the... German name of the game. (In Italian ‘risk’ is *rischio*.) This strange phenomenon has not prevented the Italian players from acclaiming the strategic game and making it very successful in their country. This may explain why it is in Italy and in Italian that “Risk” has found its first historians.

In *La storia di Risiko e l'anello mancante* (The story of Risk and the ‘Missing Link’<sup>(1)</sup>: origins and evolution of the world’s most widespread strategic game) Roberto Convevole and Francesco Bottone offer more than pure history. They also present the structure of Risk, discussing the balance between luck and strategy, and the number of dice involved (5 or 6), they list all Risk’s variants and versions, then they present their own variant, called “L’anello mancante” (here translated as the ‘Missed Link’) or “blind Risk”. The rules of “L’anello mancante” are printed in four languages: Italian, French,<sup>(2)</sup> English and German. The book ends with no less than five appendices, the first one giving reproductions of the original patents with their translations in Italian, followed by the mathematics of Risk (Appendix 2), a presentation of Eric Solomon’s classification of board games and other considerations.

The present reviewer has no authority for commenting upon “L’anello mancante” but is more interested in what Convevole and Bottone have to say about the origin and history of “Risk” or, as it was first called by its inventor, French film-maker Albert Lamorisse, “La Conquête du Monde” (The Conquest of the World). They offer an impressive insight in the early steps of the game, as it was designed and patented (in 1954) by Albert Lamorisse (1922-1970), better known for his children’s films *Crin Blanc* (1952) and *Le ballon rouge* (1955) both prize-winners at Cannes. After a thorough description of this first patent Convevole and Bottone deal with the first production of the game, which was done by France’s leading game-publishing company of the time, Miro Company (established in 1936, taken over in 1969 by US group General Mills then merged into a larger company called Miro-Meccano in 1980, later renamed General Mills Jeux et Jouets then sold in 1986 to Hasbro). Miro Company was then flourishing and had close relationships both with Parker Bros. – it was the French publisher of “Monopoly” since 1937 – and with Waddington in Britain.

As it was “La Conquête du Monde” was very original but did not play well enough. This is why the Miro Company director wanted to improve Lamorisse’s game. For this he required the help of Jean-René Vernes<sup>(3)</sup> who had designed a game called “Rome et Carthage” (which Vernes had patented as early as 1951), which Miro had published in 1954. The game was very successful and quite new in its principles. From 1955 to 1957 Vernes worked with Lamorisse for improving the game, making it faster and shorter. We owe to Roberto Convevole many details which he got directly from personal correspondence with Jean-René Vernes.

In October 1956 Miro registered the trademark “Conquête du Monde” (which had not been copyrighted by Lamorisse). The game was launched on the French market in 1957. It was granted “l’Oscar du jeu de société” (p. 32) – maybe “l’Oscar du jouet de la Chambre syndicale des détaillants” – and was retailed without great change until 1970. Due to its partnership with Parker Bros., Miro Company soon introduced the game to the American company, apparently with success since a first version of “la Conquête du Monde” was launched on the US market in 1959. However, it was felt necessary to modify some of the game’s features. The Parker staff changed the name to “Risk” and reduced the element of luck which they found too large. This first edition was then modified again in 1963 (all these variations are tabulated by Convenevole and Bottone on pp. 30-1).

By that time “Risk” had reached other parts of Europe: Great-Britain got it from Parker in 1960 – although the box claimed a UK patent of 1955, which was Lamorisse’s own UK patent (reproduced p. 165) –; Schmidt Spiel introduced “Risiko” to Germany in 1961 using Miro Company’s licence and much editing since the strong war-like flavour of the game was not well received in a now pacifist country; then Italy was “invaded” in 1968 thanks to Giochiclub, a small publisher of which little is known. All these early European versions are described in detail and their features compared in convenient tables (see pp. 40-1 and 48-9).

The book offers an in-depth treatment of the game structure underlining the most prominent and novel features of Lamorisse’s creation. Provided you can read Italian this book is THE reference book on “Risk”.

Thierry DEPAULIS

## Notes

1. I do not know why the English version of “L’anello mancante”, as given p. 138, translates *mancante* by “missed”.
2. Strangely “L’anello mancante” (literally “the missing link”) is rendered by “le *cheneau* manquant” in French – although it should be “le *chaînon* manquant”... The German rules (translated with the help of Rudolf Rühle) have no name.
3. Jean-René Vernes (b. 1914) is the grand old man of mind games in France. After having designed and patented many board games in the 50’s and 60’s, he got interested in bridge and developed studies on bidding which led him to formulate the Law of Total Tricks, the most important bridge bidding theory of the last 50 years. I hope to interview him for a French magazine before it is too late.

Board  
Game

**Summaries / Résumés / Zusammenfassungen**

Studies  
/6

ENGLISH

PETER MICHAELSEN

**On some unusual types of stick dice**

The dice used in the Scandinavian board games *daldos(a)* and *sáhkku* are very unusual. Their four sides are rectangular and marked with strokes or Roman numerals. The ends of the dice are rounded or shaped like low pyramids. These special dice could have reached Scandinavia along with the games in which they were used. Should this be the case, they probably come from regions of Africa or Asia where the so-called *táb* games are played. The random generators used in *táb* games are of a very different nature, however. Therefore one should consider the possibility that the dice used in the two Scandinavian games might belong to a Northern European tradition. In Northern Europe four-sided stick dice marked in a similar way were used in various games, which are often quite different.

Three little-known groups of stick dice are discussed in the present article:

- stick dice used in a vertical race game, called “Climbing to heaven”, which is played in Northern Sweden, Finland, and Estonia,

- stick dice used in ‘put-and-take’ games as a substitute for a teetotum.

Examples are known from Denmark and Northern Germany, and there is also an example from England, the special *Lang Larence*, the markings of which may connect it with the last group:

- stick dice used in outdoor stick games as a substitute for a stick or ball – which is a tradition known from Norway, the Faroe Isles, Scotland, and Belgium.

RANGACHAR VASANTHA

**Board games from the city of Vijayanagara (Hampi), 1336-1565: a survey and a study**

The City of Vijayanagara offers unique opportunities to investigate Indian board games in the pre-modern era, that are spread over some 25 km. Archaeological and architectural evidence provides a remarkable record of board games of various categories, in the place popularly known as Hampi, which was probably the most extensive of any Hindu capital in India. The contemporary literary works in Kannada, Sanskrit and Telugu, as well as the graphic description of contemporary foreign visitors help in unearthing the varieties of board games found in the ruined structures, un-cleared rubble piles and numerous overgrown mounds.

The Vijayanagara site has never been subjected to a thorough investigation. My paper investigates and illustrates the details of all available board games, their contents, and rules and how they are played. It also illustrates both living games and games not in practice, wherever possible living games are directly recorded from individuals by personal interview, observation, and over the board demonstration.

MAYARÍ GRANADOS

**Reflections on the role of baroque games tables with allegories of war at German courts**

At first, games and war seem to be a paradox; but on closer look they are not. Especially chess has connotations to war; it was used as a symbol for battles and a wise regency. There are different examples of German 17th and 18th-century games

tables with symbols of war – this combination seems to be a German speciality of this time. Three splendid games tables from the court of Max Emanuel of Bavaria (end of the 17th century) offer tactical games such as chess/draughts, morris and backgammon; they allude to the Turkish wars of the 17th century. These games tables are related to the frequent depiction of battle scenes towards the end of the 17th century, when the Christians defeated the Ottomans.

But games of chance can also be combined with war allegories, as a gambling table in the residence in Würzburg from 1741 shows it. Here, the ambiguous role of gambling at court becomes evident: it was morally condemned but at the same time it was a privilege of the nobility and served to express their wealth. Combined with allegories of war, gambling expressed the sovereign's power. Maybe it was the political situation in Germany which caused the combination of games tables and war symbols: Germany consisted of small territorial courts. The territorial sovereigns had to claim their power and regency with all might. Games tables represent the privileges of the nobility to gamble, but also their education and intelligence to be able to play chess. An implication is also that only in times of peace, which can only be assured by success at war, there is a time to play games.

ANDREW MORRIS-FRIEDMAN and  
ULRICH SCHÄDLER  
**“Juden Raus!” (Jews Out!) –  
History’s most infamous board  
game**

Board games can be used by cultural

historians to gain insights into the values of different cultures. Many modern games have been based on the theme of teaching moral values of the cultures that produce them. One game of moral values however, stands out as the most infamous board game of all time. The game from Germany, “Juden Raus!” (Jews Out!) depicts the policy of racial hatred that defines the Nazi era. It was designed as a family board game that simulates the start of the persecution against the Jewish people of that era. As to the surprise of the producer of the game he had miscalculated: heavily criticized by the Nazis, the announced “bestseller” flopped, even before it was properly marketed.

MANFRED ZOLLINGER

**Two unknown rules for the  
Game of Goose: Ulisse  
Aldrovandi and Duke August  
the younger of Brunswick-  
Lüneburg**

The Game of Goose is certainly one of Europe’s best-known games. The earliest records and examples are presented here first and the place of the Game of Goose in the game-related theories of early Modern Times is examined. Although it is a game of pure chance, it has never been considered as a shocking game, but as a permitted entertainment. From this point of view the Author studies its evolution towards a game specifically designed for children. The article presents two unknown hand-written rules that come from a learned milieu. The first one comes from the Bolognese naturalist Ulisse Aldrovandi (late 16th century), the other one (c. 1623) is owed to Prince August the Younger of

Brunswick-Luneburg who, under the pseudonym of *Gustavus Selenus*, was known to have a strong interest in games. The first document shows already well-established local variations, the other attests its relative novelty and also the diffusion of the game among the aristocratic circles. From both rules it is clear that in spite of the strict constraints of the gameplay there was already free room for variations.

FRANÇAIS

PETER MICHAELSEN

### De quelques types de dés inhabituels

Les dés employés dans les jeux de pions scandinaves *daldøs(a)* et *sáhkku* sont inhabituels. Leurs quatre faces sont rectangulaires et marquées de traits ou de chiffres romains. Les extrémités sont arrondies ou taillées en pointes de diamant. Ces dés spéciaux ont peut-être gagné la Scandinavie avec les jeux où ils sont utilisés. Si c'était le cas, ils viendraient probablement de régions d'Afrique ou d'Asie où les jeux de type *táb* sont connus. Or les générateurs de hasard employés dans ces jeux sont de nature différente. Il faut donc envisager la possibilité que les dés des deux jeux scandinaves appartiennent à la tradition nord-européenne.

Dans le nord de l'Europe, des dés bâtonnets à quatre faces marqués de façon similaire étaient utilisés dans des jeux très différents.

Trois groupes peu connus de dés bâtonnets sont examinés dans le présent article:

– les dés bâtonnets employés dans un jeu de parcours vertical nommé “Grimper au

ciel”, qui est joué dans le nord de la Suède, en Finlande et en Estonie,  
– les dés bâtonnets employés dans des jeux de dés simples comme substituts d'un toton.

On connaît des exemples au Danemark et dans le nord de l'Allemagne; il y aussi un exemple en Angleterre, le dé spécial nommé *Lang Larence*, que son marquage semble rapprocher du dernier groupe:  
– les dés bâtonnets employés comme substituts d'un bâton ou d'une balle dans certains jeux d'extérieur – une tradition connue en Norvège, aux îles Féroé, en Écosse et en Belgique.

RANGACHAR VASANTHA

### Jeux de pions de la ville de Vijayanagara (Hampi), 1336-1565: recensement et étude

La ville de Vijayanagara offre une opportunité unique pour étudier les jeux de pions indiens de l'époque pré-moderne, dispersés sur plus de 25 km. Les témoins archéologiques et architecturaux fournissent des exemples remarquables de jeux de pions de divers types dans le lieu connu sous le nom de Hampi, qui fut probablement la plus étendue des capitales hindoues en Inde. Les œuvres littéraires contemporaines en kannada, en sanskrit et en télougou, ainsi que les descriptions visuelles de visiteurs étrangers contemporains permettent d'exhumer divers types de jeux de pions découverts dans les structures en ruine, les décombres non dégagées et nombre de monticules recouverts.

Le site de Vijayanagara n'a jamais été prospecté méthodiquement. Mon article étudie et illustre en détail tous les jeux de pions visibles, leur contenu et leurs règles. Il illustre aussi à la fois des jeux vivants et



ceux qui ne sont plus d'usage; chaque fois qu'il est possible, les jeux vivants sont directement recueillis auprès d'individus par des entretiens personnels, l'observation et des démonstrations concrètes.

MAYARÍ GRANADOS

### **Réflexions sur le rôle des tables à jeu baroques avec allégories guerrières dans les cours allemandes**

Guerre et jeu semblent des activités contradictoires, mais vus de plus près on découvre que les jeux de stratégie, notamment les échecs, sont fortement connotés à l'activité guerrière. Les échecs symbolisent le combat mais aussi un sage gouvernement. L'Allemagne des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles offre de tels exemples de tables à jeu avec symboles guerriers – une association qui paraît être une spécialité allemande. Trois magnifiques tables à jeu avec symboles de la guerre proviennent de la cour du prince Max-Emmanuel de Bavière et datent de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle. Elles offrent des jeux de pions tactiques, tels que les échecs, les dames, le trictrac et la marelle; leur symbolique se réfère aux guerres contre les Turcs au cours du XVII<sup>e</sup> siècle. Ces tables à jeu sont à mettre en relation avec les scènes de bataille fréquemment dépeintes à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, quand les Chrétiens ont vaincu les Ottomans.

Les jeux de hasard peuvent aussi se trouver associés à des allégories guerrières, comme le montre une table à jeu de la résidence de Wurzburg de 1741. Ici, le rôle ambigu des jeux de hasard à la cour devient évident: condamnés moralement, ils sont en

même temps privilège de la noblesse et servent à exprimer sa richesse. C'est peut-être la situation politique propre à l'Allemagne qui amène cette association inédite du jeu d'argent avec les symboles de la guerre: l'Allemagne était faite alors de nombreuses petites cours princières. Les souverains, régnant sur de petits territoires, devaient manifester leur pouvoir et leur règne par tous les moyens. Les tables à jeu représentaient le droit de la noblesse à jouer mais aussi, à travers les échecs, son instruction et son intelligence. Une autre implication est qu'en temps de paix, ce qui ne peut être obtenu que par la guerre, il y a place pour les jeux.

ANDREW MORRIS-FRIEDMAN et  
ULRICH SCHÄDLER

### **“Judens Raus!” (Dehors les Juifs!) – le jeu de pions le plus infâme de l'histoire**

Les jeux de pions peuvent être utilisés par les historiens de la culture pour mieux comprendre les valeurs de différentes sociétés. Nombre de jeux modernes sont basés sur l'enseignement des valeurs morales des cultures qui les produisent. Cependant, il est un jeu de ce type qui se présente comme le plus infâme des jeux de pions de tous les temps. Le jeu allemand “Judens Raus!” (Dehors les Juifs!) illustre la politique de haine raciale qui définit l'époque nazie. Il fut conçu comme un jeu de pions familial destiné à encourager la persécution contre le peuple juif à cette époque. Mais l'éditeur avait fait un mauvais calcul: rudement critiqué par les Nazis, le succès annoncé était voué à l'échec avant même que le produit ne soit commercialisé normalement.

MANFRED ZOLLINGER

### **Deux règles inédites pour le jeu de l'oie: Ulisse Aldrovandi et le duc Auguste le Jeune de Brunswick-Lunebourg**

Le jeu de l'oie est certainement l'un des jeux les plus connus en Europe. Les plus anciens témoignages et exemplaires sont ici présentés en premier et l'importance du jeu dans le discours ludique théorique au début des Temps modernes est examinée. Bien qu'il soit un jeu de pur hasard, il n'est pas considéré comme choquant mais comme un divertissement permis. A partir de là, l'Auteur étudie l'évolution vers un jeu conçu principalement pour les enfants. Cet article présente deux règles manuscrites inédites, issues d'un milieu savant. L'une d'elles est due au naturaliste bolonais Ulisse Aldrovandi (fin du XVIe siècle), l'autre (vers 1623) du prince allemand Auguste le Jeune de Brunswick-Lunebourg qui, sous le pseudonyme de Gustavus Selenus, était connu pour s'intéresser beaucoup aux jeux. Le premier document montre des variantes régionales déjà établies, l'autre atteste la relative nouveauté du jeu ainsi que sa diffusion dans les cercles aristocratiques. Il est clair, d'après ces deux règles, que l'étroit corset de la marche du jeu offrait déjà une grande liberté aux variations.

DEUTSCH

PETER MICHAELSEN

### **Über einige ungewöhnliche Würfeltypen**

Die Würfel, die in den skandinavischen Spielen *daldøs(a)* und *sáhku* benutzt werden, sind sehr ungewöhnlich. Ihre vier rechteckigen Seiten sind mit Strichen oder römischen Zahlzeichen versehen.

Die Enden sind abgerundet oder als flache Pyramiden geformt. Diese Würfel könnten Skandinaviern zusammen mit den Spielen, in denen sie verwendet werden, erreicht haben. Sollte dies zutreffen, dürften sie wahrscheinlich aus Afrika oder Asien gekommen sein, wo die so genannten *Táb*-Spiele bekannt sind. Jedoch sehen die Zufallsgeneratoren der *Táb*-Spiele ganz anders aus. Daher sollte die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, dass die Würfel jener beiden skandinavischen Spiele zu einer nord-europäischen Tradition gehören. In Nordeuropa wurden ähnlich markierte, vierseitige Langwürfel in sehr verschiedenartigen Spielen verwendet. Im vorliegenden Beitrag werden drei wenig bekannte Gruppen von Langwürfeln diskutiert:

- Langwürfel in einem vertikalen Wettlaufspiel namens "Himmelsteigen", das in Nord-Schweden, Finnland und Estland gespielt wird,
- Langwürfel, die in "Gib-und-Nimm"-Spielen als Ersatz für einen Drehwürfel verwendet werden: Beispiele sind aus Dänemark und Norddeutschland bekannt; ferner gibt es in England den so genannten "*Long Larence*", dessen Markierungen ihn mit vielleicht mit der letzten Gruppe verbinden.
- Langwürfel für Spiele unter freiem Himmel, wo sie als Ersatz für einen Stab oder Ball dienen, eine aus Norwegen, den Färöer-Inseln, Schottland und Belgien bekannte Tradition.

RANGACHAR VASANTHA

### **Brettspiele aus Vijayanagara (Hampi), 1336-1565: Überblick und Studie**

Die Stadt Vijayanagara bietet einzigartige

Möglichkeiten, indische Brettspiele der vor-modernen Zeit, die über 25km verbreitet sind, zu erforschen. Archäologische und architektonische Zeugnisse bilden ein bemerkenswertes Archiv verschiedenster Brettspiele in dem unter dem populären Namen Hampi bekannten Ort, der wahrscheinlich eine der größten Hauptstädte der Hindus war. Zeitgenössische Schriften in den Sprachen Kannada, Sanskrit und Telugu sowie Beschreibungen ausländischer Besucher tragen dazu bei, die Brettspiele in den Ruinen, Steinhäufen und zahlreichen überwucherten Hügeln ans Licht zu holen. Vijayanagara wurde nie systematisch erforscht. Der vorliegende Beitrag untersucht und dokumentiert Einzelheiten zu Inhalten und Regeln aller zugänglicher Brettspiele. Er betrachtet ebenso aktuelle wie nicht mehr praktizierte Spiele. Wo immer möglich, wurden die Spiele durch persönliche Interviews, Beobachtung und praktische Spieldemonstrationen dokumentiert.

MAYARÍ GRANADOS

### **Überlegungen zu der Rolle von barocken Spieltischen mit Kriegssymbolik an deutschen Höfen**

Krieg und Spiel scheinen sich gegenseitig auszuschließen, bei näherem Hinsehen jedoch fällt auf, dass einige taktische Spiele, allen voran Schach, sehr wohl mit Krieg in Verbindung stehen. Insbesondere Schach diente als Symbol für eine Schlacht und eine weise Regierung. Aus dem 17. und 18. Jh. sind aus Deutschland einige Spieltische mit Kriegssymbolik bekannt, anscheinend eine deutsche Besonderheit dieser

Epoche. Drei prunkvolle Spieltische mit Kriegssymbolik stammen vom Hof des bayerischen Kurfürsten Max Emanuel vom Ende des 17. Jhs.; sie enthalten taktische Spiele wie Schach, Dame, Backgammon und Mühle und die Symbolik bezieht sich bei allen auf die Türkenkriege des 17. Jhs. Somit stehen sie in der Tradition des 17. Jahrhunderts, wo vor allem gegen Ende die zunehmenden Siege gegen die Osmanen häufig dargestellt wurden. Eine Verbindung von Kriegssymbolik mit taktischen Spielen scheint logisch. Jedoch konnten auch Glücksspiele mit Kriegssymbolik verbunden werden, wie ein Kartenspieltisch von 1741 aus Würzburg zeigt. Bei diesem Spieltisch wird die zweideutige Rolle des Glücksspiels deutlich: einerseits ist es moralisch umstritten, weshalb Glücksspiel selten zu Repräsentationszwecken dient, andererseits sind Glücksspiele Privilegien des Adels.

Vielleicht war es die politische Struktur Deutschlands mit seinen Territorialfürsten, die ein verstärktes Repräsentationsbedürfnis in allen Bereichen hervorrief. Neben dem Anspruch auf gängige Symbolik des Schachs als Zeichen für eine weise Regierung ist auch impliziert, dass nur im Frieden, unter einem politisch erfolgreichen Fürsten, Muße für Spiele übrig bleibt.

ANDREW MORRIS-FRIEDMAN und  
ULRICH SCHÄDLER

### **“Juden raus!” – Das infamste Brettspiel aller Zeiten**

Kulturgeschichtlich betrachtet eröffnen Brettspiele Einblicke in die Wertvorstellungen verschiedener Kulturen. Viele Spiele der Neuzeit

wurden in moralisierender Absicht entworfen. Ein Spiel, das Wertvorstellungen transportiert, sticht allerdings als wohl infamstes Negativbeispiel hervor. „Juden raus!“, ein Spiel aus dem Deutschland der Nazizeit, stellt die damalige antisemitische Rassenpolitik dar. Es wurde als Familienspiel konzipiert, das den Beginn der Verfolgung und Vertreibung der Juden aus Nazideutschland thematisiert. Erstaunlicherweise ging das Kalkül des Produzenten nicht auf: Heftig von Seiten der Nationalsozialisten kritisiert, wurde der avisierte „Verkaufsschlager“, ehe er noch richtig auf den Markt kam, zum Ladenhüter.

MANFRED ZOLLINGER

### **Zwei unbekannte Regeln zum Gänsepiel: Ulisse Aldrovandi und Herzog August d. J. von Braunschweig-Lüneburg**

Das Gänsepiel ist sicher eines der bekanntesten Spiele Europas. Zunächst werden die frühesten Belege und Exemplare vorgestellt und der Stellenwert

des Gänsepiels im spieltheoretischen Diskurs der Frühen Neuzeit untersucht. Obwohl reines Glücksspiel, galt es nicht als anstößig, sondern als erlaubte Unterhaltung. Von hier aus wird auch die Frage nach dem Übergang zu einem vorwiegend für Kinder konzipierten Spiel untersucht. Der Artikel präsentiert zwei unbekannte handschriftliche Regeln, die einem gelehrten Milieu entstammen. Die eine stammt vom Bologneser Naturwissenschaftler Ulisse Aldrovandi (gegen Ende des 16. Jahrhunderts), die andere von dem an Spielen unter dem Pseudonym Gustavus Selenus bekanntlich sehr interessierten deutschen Fürsten August der Jüngere von Braunschweig-Lüneburg (um 1623). Bezeugt die eine bereits etablierte regional unterschiedliche Varianten, indiziert die andere die relative Neuheit und auch die Verbreitung des Spiels in der aristokratischen Oberschicht. Aus beiden Spielanleitungen wird klar, daß das starre Korsett des Spielverlaufs bereits sehr früh Platz für Variationen bot.

## Instructions to Authors

*Board Game Studies* is a yearly publication devoted to the study of “board games”, in their different aspects. Dice and other accessories, as far as they are related to board games, are also taken into consideration. There are three main sections in *Board Game Studies*: Articles, Research Notes, Book Reviews.

### Manuscript Submission

Authors are invited to submit their manuscript, with three printout copies, in one of three languages, namely English, French or German, together with illustrations. Manuscripts intended for the Articles section should not exceed 8,000 words, with no more than 10 plates and/or figures. Submissions should be sent to:

Dr. A. J. de VOOGT  
*Board Game Studies*  
 Research School CNWS  
 P.O. Box 9515  
 2300 RA Leiden  
 The Netherlands  
 Fax: (Netherlands) +31 71 5272939  
 Email: [info@boardgamesstudies.org](mailto:info@boardgamesstudies.org)

Manuscripts submitted for publication will be critically reviewed by at least two editors or expert referees.

### Presentation of Manuscripts

Authors are invited to use a standard and simple presentation, with clear subdivisions and headings. Family and place names should be written in lowercase letters. Foreign words and titles of books and periodicals should be italicized. Spelling rules are those usual in each of the three accepted languages. References must be made according to the Harvard system, i.e. Author’s name followed by the date of publication, if necessary differentiated by small letters when the same author has published more than one paper in one year. Pages are given after a colon. All works cited must be listed at the end of the article, ordered alphabetically by first author’s name, followed by the year. For example:

- for a book:  
 Bell, Robert C. 1979. Board and table-games from many civilizations. Revised ed. New York.
- for an article in a journal or a chapter in a book:  
 Austin, Roland G. 1940. Greek Board-Games. In: *Antiquity*, 14: 257-271.  
 Cooper, John M. 1949. The Araucanians. In: *Handbook of South-American Indians*, Vol. 5. Washington, D.C.: 503-524.

## Summary

Authors are invited to write a summary (or abstract) of their paper. This should be no longer than 150 words. Translations of the summary in the two other accepted languages will be prepared by the journal (e.g. if the article is in English, French or German summaries will be supplied), but if the author is able to provide at least one of them this will be much welcome.

## Computer Disks

Manuscripts must be submitted on personal computer disks after the manuscript has been accepted and after all revisions have been incorporated onto the disk. Please clearly label the disk with the type of computer used (PC or Macintosh). Text file(s) must be saved as "RTF" format. Printout copies must be supplied. Spreadsheet, database and artwork softwares are not accepted for the main text.

## Non-Latin Scripts and Transliterations

We can offer a small amount of transliterated Non-Latin scripts (e.g. Sanscrit, Arabic, Chinese, etc.) provided the quotations are limited to a reasonable number. Authors are invited to prepare their articles so that an easy conversion to professional "PostScript" fonts of the Garamond type is possible. Please contact the Editor.

## Illustrations

Illustrations must be of professional quality. They can be line-drawn figures as well as black-and-white photographs in the form of glossy prints. Photocopies or laser-printer printouts of photographs or half-tone figures are not acceptable. Illustrations should be clearly labelled with the author's name and the figure/plate number. A copy of the legend must be attached.

It is possible to supply electronic illustrations prepared with computer softwares (like Photoshop or Illustrator). Only EPS, TIF and JPG files are accepted. Photographic (half-tone) illustrations must be at a 300 dpi resolution. Electronic files can be sent through electronic mail (please contact the Editor) or supplied on appropriate disks (high-resolution illustrations need high-capacity cartridges or removable hard-disks).

For any inquiry, please contact:

M. Thierry DEPAULIS, Cymbalum,

24 rue Francœur, F - 75018 Paris

Fax: +33 1 4606 8306

E-mail: [Cymbalum@free.fr](mailto:Cymbalum@free.fr)