

Board
Game
Studies
5/2002

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

Board Game Studies, Vol. 5. International Journal for the Study of Board Games - Leiden 2002: Research School of Asian, African, and Amerindian Studies (CNWS). ISSN 1566-1962 - (CNWS publications, ISSN 0925-3084)

ISBN 90-5789-030-5

Subject heading: Board games.

Board Game Studies:

Internet: <http://boardgamesstudies.org>

Cover photograph: Susanne Formanek

Typeset by Cymbalum, Paris (France)

Cover design: Nelleke Oosten

© Copyright 2002, 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
2002 / 5

Editorial Board

Thierry Depaulis (FRA)
Vernon Eagle (USA)
Irving Finkel (UK)
Ulrich Schädler (GER)
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.

	Editorial / Foreword	6
Articles	<i>Alessandro Sanvito</i>	
Articles	Das Rätsel des Kelten-Spiels	9
Beiträge	<i>Yasuji Shimizu and Shin'ichi Miyahara, with Kôichi Masukawa</i>	
	Game boards in the Longmen Caves and the game Fang	25
	<i>Susanne Formanek & Sepp Linhart</i>	
	Playing with filial piety – some remarks on a 19th-century variety of Japanese pictorial <i>sugoroku</i> games	39
	<i>Irving Finkel</i>	
	Pachisi in Arab garb	65
	<i>Wolfgang Angerstein</i>	
	Das Säulenspiel Laska: Renaissance einer fast vergessenen Dame-Variante mit Verbindungen zum Schach	79
Research Notes	<i>Thomas Thomsen</i>	
Notes de recherche	Chess in Europe in the 5th century?	103
Forschungsberichte	<i>Jean-Marie Lhôte</i>	
	Martin Le Franc et la dame enragée	105
	<i>Arie van der Stoep</i>	
	Early Spanish board-games	111
	Obituary / Nécrologie / Nachruf:	
	Ricardo Calvo (22.10.1943 - 26.9.2002), von <i>Ulrich Schädler</i>	119
Book Reviews	Antonio Panaino, La novella degli scacchi e della tavola reale, von <i>Egbert Meisenburg</i>	122
Comptes rendus	Grigori L. Semenov, Studien zur sogdischen Kultur an der Seidenstraße, von <i>Ulrich Schädler</i>	126
Rezensionen	Leo van der Heijdt, Face to face with dice: 5000 years of dice and dicing, par <i>Thierry Depaulis</i>	130
	Summaries / Résumés / Zusammenfassungen	133
	Instructions to Authors	143

Board
Game

Articles / Articles / Beiträge

Studies
/ 5

Das Rätsel des Kelten-Spiels* / Alessandro Sanvito

Zu Beginn des 13. Jahrhunderts hatte das Schachspiel, kaum mehr als zweihundert Jahre in Europa bekannt, bereits eine privilegierte Stellung erlangt. Die Kenntnis des Spiels gehörte zu den sieben *probitates*, die den wahren Ritter auszeichneten, und die volkstümliche Dichtung hatte dem Schach, besonders in Frankreich, Epen und Romane gewidmet, die die Barden unter den Gewölben der großen Säle vortrugen, wenn die Herrschaften sich zum Würfel- oder Schachspiel zusammensetzten.

Diese bevorzugte Stellung, die das Schach im Mittelalter innehatte, ist unterschiedlich interpretiert und des öfteren im weiteren Sinne von "großer Popularität" verstanden worden. Wenngleich dies zumindest teilweise der Wahrheit entspricht, so ist doch eine gewisse Präzisierung erforderlich. Harold Murray hat eine beeindruckende Anzahl schachgeschichtlicher Zeugnisse des Mittelalters zusammengetragen, die ihn zu der Aussage veranlassten, dass "during the latter part of the Middle Ages, and especially from the thirteenth to the fifteenth century, chess attained to a popularity in Western Europe which has never been excelled, and probably never equalled at any later" (Murray 1913: 428).

In jüngerer Zeit präziserte Richard Eales den Sinn dieser Aussage Murrays mit äußerst interessanten Argumenten (Eales 1985: 57), doch es ist wohl Murray selbst, der in einem 1917 verfassten und posthum veröffentlichten Manuskript die korrekteste Erklärung für seine Behauptung liefert (Murray 1963: 32-33): "This association of the nobility with chess was so characteristic that one of lower rank to admit a knowledge of chess was sufficient to raise suspicions as to his identity [...]. The feudal household naturally played chess, but the game was not confined entirely to the noble and his immediate circle. From 1200 onwards, a succession of town statutes and ordinances prove that the game was also played by the burgess class [...]. Chess is often mentioned in connexion with taverns, and Wycliffe denounced the English clergy of his days because they frequented taverns, among other things, to play chess."

Es sei lediglich hinzugefügt, dass diese Feststellungen, wenn nicht die "Popularität", so doch wenigstens die weite "Verbreitung" des Schachspiels im mittelalterlichen Europa belegen. Zu dieser Verbreitung trugen die so genannten *chansons de geste* erheblich bei, besonders die romantischeren Liebeslieder, die von den Abenteuern des Königs Artus und der Ritter der Tafelrunde erzählen: Das älteste Beispiel ist der *Roman de Brut* von Wace (1155), der auf der zwischen 1136 und 1138 verfassten, phantastischen *Historia regum Britanniae* des Geoffrey of Monmouth basiert. Es folgten die Legenden von Tristan und Isolde, die Lai Marias von Frankreich sowie die Gedichte des Chrétien de Troyes und seinen Epigonen. Der häufige Rekurs auf das Schachspiel in dieser Art Dichtung findet seine Erklärung in den Merkmalen des Spieles selbst, die, über die rein intellektuellen hinausgehend und den Gepflogenheiten der Zeit entsprechend, häufig als soziale Metapher mit symbolischem, allegorischem oder ethischem Gehalt verwendet wurden. Eine vollständige Aufzählung aller schachbezogenen Stellen in diesen *chansons*

* Übersetzung aus dem Italienischen U. Schädler.

de geste findet sich in der vor mehr als einem Jahrhundert erschienenen Arbeit von Fritz Strohmeier (Strohmeier 1895: 381-403). Darunter befinden sich solche Werke wie *Les échecs amoureux*, *Ogier de Danemarche*, *La Vielle (De Vetula)*, *Flore et Blanceflor*, der *Roman de Durmat le Gallois*, „Lancelot“, *Huon de Bordeaux*, der *Percival* von Chrétien de Troyes, der „Tristan“ von Beroul, das Rolandslied, der *Renaut de Montalban*, der *Vœux du Paon*, der „Rosenroman“ (*Roman de la Rose*) und die *Queste de Saint Graal*. Das Magische, das Großartige und das Wundersame (Le Goff 1999), das in jeder Zeile dieser Werke zum Ausdruck kommt, wird natürlich auch in den schachbezogenen Passagen deutlich: Schachbrett und Spielfiguren sind stets sehr wertvoll und außergewöhnlich schön, aus Gold oder Silber und mit Edelsteinen besetzt. Und doch sind die Beschreibungen meist grundsätzlicher und eher beiläufiger Natur und spiegeln einfach die Stellung des Spiels im allgemeinen Bewusstsein wider. Es fehlt freilich nicht an Passagen, in denen die Erwähnung des Schachspiels interessant wird, sei es aus historischer Sicht, sei es als Quelle für die chronologische Einordnung technischer Details.

Der Absicht, den Leser in Erstaunen zu versetzen, verhaftet und dennoch in spieltechnischer Hinsicht wichtig sind einige Stellen voller Symbole und Metaphern, die von einem „Schachmatt in der Ecke“ berichten, das auf die besonderen Vorlieben der besten Schachspieler des Mittelalters hinweist. Es würde zu weit führen, an dieser Stelle die Diskussion über die Chronologie dieser Texte, über ihre Ursprünge und mündlichen oder schriftlichen Quellen aufzugreifen. Trotzdem sind einige wenige Erläuterungen erforderlich, um in das hier interessierende Thema einzuführen.

Eine viel diskutierte Frage ist, ob Christian von Troyes sich für seinen *Percival*, der durch den Tod des Dichters unvollendet blieb, von einer Erzählung in den *Mabinogion*, einer alten und legendären walisischen Sammlung, anregen ließ. Der Name *Mabinogion* ist eine Schöpfung von Lady Charlotte Guest, die 1849 erstmals elf Erzählungen aus dem „Roten Buch des Hergest“ und dem „Weißen Buch des Rhydderch“ ins Englische übersetzte. Diese Erzählungen wurden mündlich überliefert, bis sie Ende des 11. oder Anfang des 12. Jahrhunderts auf Pergament geschrieben wurden. In dieser langen Zeit der mündlichen Tradierung verlor sich durch den Einfluss des christlichen Klerus die Verknüpfung mit der keltischen Mythologie, so dass man sich heute mit Fragmenten, Andeutungen und Namen begnügen muss. Ich erwähne dies, weil die in dieser Sammlung enthaltene Legende von Peredur, wie andere walisische und irische Legenden, die reichste Quelle für die keltische Mythologie auf den britischen Inseln in Prosaform darstellt. Obwohl die Diskussion stark von Nationalismen und pro-keltischen oder anti-keltischen Parteinahmen getrübt wird, sind sich viele Forscher über den herausragenden Quellenwert einig (Loth 1913b: 1-45; Frappier 1969; Nardi 2000). So schreibt A. Micha (Micha 1978: 591-92): „Le nom de Merlin apparaît pour la première fois dans la *Prophetia Merlini* de Geoffroy de Monmouth (1134), mais la légende remonte à une tradition populaire galloise sur un chef ou un barde nommée Myrrdin“.

Gwydd-bwyll

Im *Mabinogion* erzählt „Peredur, der Sohn des Ewrawg“ die Geschichte von Peredur, der von seiner Mutter inmitten der friedlichen und unberührten Natur aufgezogen wird.

Er wächst als unschuldiges Kind vom Lande auf, hält Ritter wie Gwalchmai und Iwein, denen er im Wald begegnet, für Engel, und als er sie vom ritterlichen Leben und vom Hof König Artus' sprechen hört, ergreift ihn das Verlangen, fortzugehen und Ritter zu werden. In vielen Abenteuern wächst er langsam in seine neue Rolle hinein und überwindet zahlreiche Hindernisse. Eines Tages erreicht er das Schloss der Wunder, wo er einen Saal betritt, in dem er ein Brett (*tabula*) für das Spiel *gwydd-bwyll* erblickt, auf dem sich die Spielsteine von selbst bewegen. Peredur ergreift Partei für eine der beiden Seiten, die jedoch verliert, woraufhin sich die Spielsteine der siegreichen Seite erheben und Freudenschreie ausstoßen, als ob sie Menschen wären. Verärgert nimmt Peredur das Spielbrett (*tabula*) und wirft es in den See. Der Versuch, das Spiel wiederzufinden, liefert den Rahmen für die letzten Abenteuer Peredurs.

Die Vorkommnisse im Schloss der Wunder sind vielfach variiert worden, aber in allen kontinentalen Versionen wird das *gwydd-bwyll* – ein damaligen Lesern vertrautes Spiel – durch das besser bekannte Schach ersetzt. Die bekanntesten Beispiele hierfür sind der *Percival* von Chrétien (ca. 1150) ebenso wie Wolfram von Eschenbachs *Parzival* (ca. 1200), was übrigens die noch nicht sicher bewiesene Überzeugung nährte, dass beide Werke den keltischen Peredur als Quelle benutzt haben. In einigen Varianten dieses Textes lassen sich noch phantastischere Hinzufügungen feststellen: In der niederländischen Fassung des Gauvain, bekannt als Walewein, betritt der Held das Schloss und sieht in einem Saal das "Schachbrett", auf dem sich die Spielsteine nur bewegen, wenn sie mit einem magischen Ring berührt werden. In der entsprechenden französischen Version *Gauvain et l'échiquier* verändert sich die Geschichte nochmals: Hier ist das magische Spielbrett aus Silber und Elfenbein und fliegt durch die Hallen des Hofes von König Artus, um schließlich auf wundersame Weise zu verschwinden.

Das magische Schach findet sich auch in der *Queste du Saint Graal*, und in einer englischen Version der *Estoire de Merlin* wird die Erfindung des magischen Schachbretts dem Zauberer Guynobans zugeschrieben (Murray 1913: 747). Über diese Adaptionen schreibt Frappier (1978: 550): "Toute la machinerie romanesque fonctionne de plus belle: tournois, défis, quêtes, méprises, incognitos; nains, géants, pucelles persécutées, prisons cruelles, fontaines empoisonnées, philtres, longue démente, échiquiers, anneaux magiques, carole enchantée". Mit Bezug auf die alten keltischen Spiele präziserte Murray (1952: 34): "Board games are frequently mentioned in the earlier Welsh and Irish literature, but few details are given and no game-materials of the older games are known. Dice and lots are never mentioned in connexion with these games, so we may infer that they were games of skill alone".

Was genau *gwydd-bwyll* – *gwydd* bedeutet "Holz" – für ein Spiel war, ist noch unbekannt. Es wird häufig in den *Mabinogion* und anderen alten keltischen Sagen erwähnt, doch ohne jeden näheren Hinweis, der erlauben würde, die genauere Natur des Spiels zu verstehen. Es lässt sich noch nicht einmal sagen, ob die Spielsteine eine Differenzierung aufwiesen, um die beiden Mannschaften unterscheiden zu können. Natürlich hat ein so altes und unbekanntes Spiel das Interesse der Schachgeschichtsforschung und allgemeiner der Spielgeschichtsforschung geweckt, denn obgleich *gwydd-bwyll* als magisches Spiel geschildert wird, hat es doch real existiert (Murray 1913: 746, Anm. 20).

Die Etymologie des *gwydd-bwyll* und des *fidchell*

Um die wahre Bedeutung ganz zu verstehen, müssen wir auf die gelehrten Erklärungen philologischer Natur von J. Loth zurückgehen (Loth 1911: 403-414). In seiner Studie erfahren wir, dass die Iren zu Divinationszwecken Hölzer warfen. Eben dieser Ausdruck "*teulel pren myl wel vyé*", "Hölzer werfen", wurde auch in Cornwall benutzt, während die Waliser für dasselbe Ritual den Ausdruck *coelbren* gebrauchten, was so viel heißt wie "Voraussage im Holz". Laut Loth wurde hierfür eine elementare Form der Schrift aus geraden und schrägen Strichen auf Holz benutzt, und er kommt zu dem Schluss: "On peut en dire autant de l'alphabet irlandais dit oghamique". Spuren dieser oghamischen Schrift wurden in antiken irischen Manuskripten gefunden.

Um einen Buchstaben dieser Schrift zu bezeichnen, griffen die irischen Grammatiker auf das Wort *fid* zurück, das ebenfalls "Holz" bedeutet, und weil Holz die Buchstaben allgemein bezeichnete, wurde jeder Buchstabe mit dem Namen eines Baumes identifiziert. Auf der anderen Seite gibt es den volkstümlichen Glauben, dass die Bäume denjenigen, der sie liebt, verstehen und sich ihm mitteilen. Bei den antiken Kelten führte dieser Glaube dazu, den Bäumen so etwas wie Intelligenz zuzuschreiben.

Der irische Ausdruck *fidchell* ist nun nichts anderes als das Equivalent zu dem walisischen *gwydd-bwyll*; beide stammen von einer antiken keltischen Form *uidu-queisla*, "Geist des Holzes", ab (Loth 1911: 411). Hierin liegt die offensichtliche Vorstellung begründet, dass die Steine des unbekanntes Spiels mit Verstand ausgestattet waren und sich selbstständig bewegen konnten. Wenn wir dann noch bedenken, dass "Hölzer bewegen" nach antiker keltischer Tradition "die Zukunft befragen" bedeutete, fügt sich der gesamte allegorische Rahmen mit seinen symbolischen und magischen Bezügen sinnvoll zusammen.

Die Suche nach den Spuren dieses keltischen Spiels hat mit Schwierigkeiten zu kämpfen, die oft mit falschen Deutungen von offensichtlich obskuren Begriffen zu tun haben, ähnlich wie im Falle des römischen *ludus latruncularum*: Weil man den lateinischen Quellen entnahm, dass das Spiel sehr anspruchsvoll gewesen sein muss, ohne dass man die Spielregeln herausfinden konnte, nahmen die mittelalterlichen Gelehrten eine Ähnlichkeit mit dem anspruchsvollsten Spiel ihrer Zeit, dem Schachspiel, an. Dies führte zu dem Brauch, "Schach" mit *ludus latruncularum* zu übersetzen. So erhielt dieser Ausdruck eine zweifache Bedeutung: Bei den Humanisten bezeichnet er immer das Schachspiel, während bei den römischen Autoren ein ganz anderes Spiel gemeint ist (Sanvito 2000: 11-12).

Bezüglich *gwydd-bwyll* und *fidchell* hat sich die Zweideutigkeit sogar verschärft, als der walisische Terminus plötzlich ersetzt wurde. In einigen späteren Übersetzungen französischer Romane des Artus-Zyklus ins Walisische wird das kontinentale *échecs* unter dem neuen keltischen Namen *tawlbwrdd* erwähnt, was das Durcheinander noch verschlimmert (Murray 1913: 746).

Tawlbwrdd

Das *tawlbwrdd* wird mehrfach in den 1841 edierten *Ancient Laws of Wales* erwähnt, ein Werk, das Howel Dha zugeschrieben wird. Es soll auf das Jahr 943 zurückgehen

(Forbes 1860: Appendix E, XLVII,1), während Murray es nicht vor 1250 datiert (Murray 1952: 62). An einer Stelle (S. 436) wird ausgeführt, dass sich in diesem Spiel zwei Gruppen von Spielsteinen gegenüber stehen, die eine aus 16 Steinen bestehend und die andere aus einem König und acht einfachen Steinen (Murray 1913: 746). Mehrere respektable Studien haben weniger Klarheit geschaffen als vielmehr verdeutlicht, was alles unklar ist. Forbes veröffentlichte 1860 in Anhang E seines oben zitierten Buches unter dem Titel “Chess among the Welsh” einen Leserbrief an *The Chess Player’s Chronicle*. Der Leser, der unter den Initialen “D.P.F.” firmiert, erklärt, dass der Terminus *tawlbwrdd*, den er im *Glossary of Welsh Terms* fand, mit “throw-board”, also “Wurf-Brett” zu übersetzen sei. Und da unter “Wurf” das Werfen von Würfeln zu verstehen sei, müsse es sich bei dem Spiel um ein Spiel mit Würfeln handeln, was auf jeden Fall die Identifikation mit dem Schach ausschließe. Dieser offensichtliche Schluss wird heute von allen Fachleuten geteilt. Der Leser fährt mit der Feststellung fort, dass die Gruppe der 16 Steine weiß gewesen sei, die neun Steine der Gegenseite schwarz. Zur Unterstützung seiner Ansicht zieht der aufmerksame Leserbriefschreiber eine Reihe von Dokumenten und interessanten Zitaten heran, darunter eines, in dem es heißt, dass dieses mysteriöse Spiel einst von einem König und der Königin einem Richter des Hofes als Amtszeichen geschenkt worden sei, mit der Auflage, es niemals zu veräußern oder sich von ihm zu trennen. Die in den Quellen verzeichnete Erzählung wird ergänzt durch Angaben zum Wert der einzelnen Spielsteine, was eine teilweise Rekonstruktion der Anfangsaufstellung des Spiels ermöglichte, die sich aus dem Aufeinandertreffen von 16 gegen 9 Spielsteinen ergibt.

Früher hat die auf die Verwendung von Würfeln bezogene Bedeutung “Wurf-Brett” einige veranlasst, bei dem Spiel an einen Vorläufer des Backgammon zu denken, und auch Wotton vertrat in seinem *Glossarium* diese Hypothese, wenn auch auf etwas anderer Grundlage: “*Tawlbwrdd* – *Mensa lusoria, similis, abaco qui in ludo usurpatur: occurrit inter domestica nobilium utensilia*-Lib. Iii, cap. 7. *Cui autem ludo destinatus erat it abacus incertum*” (Wotton 1730: 583). Am Ende seines langen Leserbriefes schließt der Autor, dass all diese Quellen “do not appear to establish as conclusive a distinction between *tawlbwrdd* and modern Backgammon, as between that enigmatic amusement and Chess”. In seinem Kommentar fragt sich Forbes, ob *tawlbwrdd* nicht eine modifizierte Version des römischen *ludus latruncularum* sein könne und nimmt eine Ähnlichkeit mit dem persischen *nard*, dem direkten Vorläufer des Backgammon, an. Ein anderer Forscher, der Niederländer Antonius van der Linde, referiert sorgfältig alle diese Nachrichten, um dann mit einer harten Stellungnahme zu antworten (Van der Linde 1874: 58-59, Anm. 23). Diese muss freilich vor dem Hintergrund der damaligen Zeit gesehen werden, als phantasievolle Interpretationen “nationalistischen” Charakters die Existenz des Schachs im eigenen Land noch vor dem historisch belegten Zeitpunkt zu erweisen suchten.

Auch Murray nahm eine enge Verwandtschaft mit dem *ludus latruncularum* an, das ohne Würfel gespielt wurde, doch bezog er sich dabei auf das *gwydd-bwyll* bzw. *fidchell* und nicht auf das *tawlbwrdd*. Ein solcher Bezug würde freilich nicht überraschen, brachten doch die Römer auch ihre Spiele mit nach Britannien, wie Funde von Spielbrettern

mit 8×8 Feldern am Hadrianswall (zum Beispiel in Chester, Corbridge, Richborough und Chedworth; siehe Schädler 1994: 50) belegen. Doch der große englische Gelehrte, dessen Kenntnisse stets größtmögliche Zuverlässigkeit garantieren, blieb nicht bei diesen Überlegungen stehen, sondern formulierte weitere Hypothesen, bei denen es kurz innezuhalten gilt.

Das Hnefatafl

Eine seiner letzten Erkenntnisse nach sorgfältigen Recherchen war es, das skandinavische Spiel *hnefatafl* (*hnefi* bedeutet "König", *tafl* stammt von lat. *tabula* und bedeutet "Tisch", "Brett", "Spielbrett") in Betracht zu ziehen. Er rekonstruierte die Entwicklung des Spiels vom originalen *tafl* zum späteren *hnefatafl*, das bei den Völkern Skandinaviens schon seit ungefähr 400 n. Chr. bekannt war. Von den Norwegern wurde es nach Britannien und Irland gebracht, von wo es sich auch in Wales ausbreitete. Laut Murray wurde das alte *gwydd-bwyll* (*fidchell*) um 1000 n. Chr. sowohl in Irland als auch in Wales vom skandinavischen *hnefatafl* abgelöst, das besonders in Wales unter dem Namen *tawlbwrdd* bekannt wurde (Murray 1952: 55; Fiske 1905).

Archäologische Funde gestatten es, das Spielbrett für dieses Spiel zu rekonstruieren. Sehr interessant sind vor allem zwei Fragmente, eines aus einem Grab in Vimose (Dänemark), das andere von dem 1880 bei Bergen (Norwegen) ausgegrabenen so genannten Gokstad-Schiff (Articus 1983: 92 Abb. 3, 94 Abb. 9). Ersteres weist auf einer Seite 18 oder 19 Felder auf, während das zweite über 13×13 Felder verfügt. Der wichtigste Fund ist aber immer noch das Brett, das 1932 in Ballinderry bei Moate im Westen Irlands gefunden wurde (Abb. 1). Es besteht aus Holz und weist 7×7 Löcher auf, in die die Spielsteine gesteckt wurden. Das zentrale Loch ist mit einem Kreis umgeben, die vier Löcher in den Ecken sind mit Viertelkreisen markiert. Laut Murray (Murray 1952: 58-59 Abb. 21-23; Articus 1983: 93 Abb. 7) wurde auf diesen Spielbrettern *hnefatafl* gespielt. Tatsächlich wurden in einem wikingerzeitlichen Fürstengrab des 10.



Fig. 1. Spielbrett aus Ballinderry
(nach: Jack Botermans et al.,
The World of Games,
New York/Oxford 1989, S. 119)

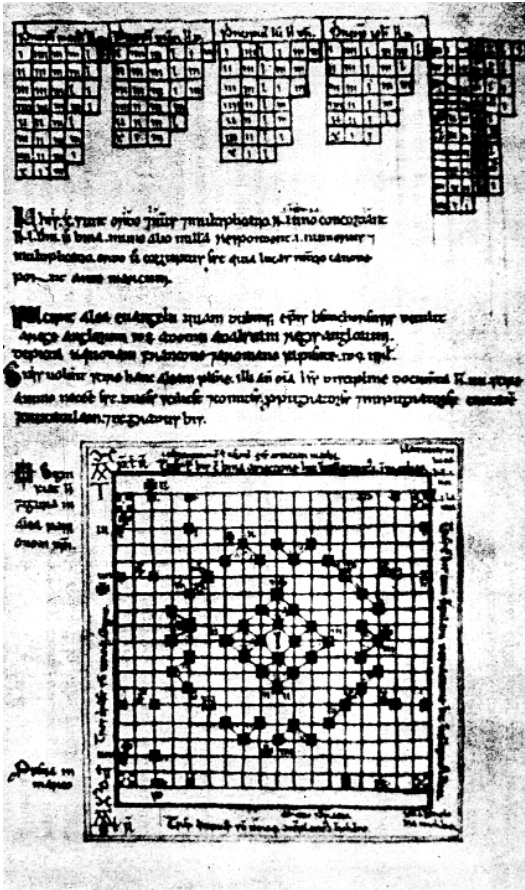


Fig. 2. So genanntes "Alea Evangelii"-Manuskript (Foto Verfasser)

Jahrhunderts in Oldenburg/Holstein (Norddeutschland) ein helm- oder kronenförmiger Königstein aus Bronze und 36 halbkugelige Spielsteine (22 aus Walross-Elfenbein, 14 aus Walknochen) mit Löchern in der Unterseite gefunden, in die Stäbchen gesteckt werden konnten, um mit ihnen auf einem solchen gelochten Spielbrett zu spielen (Gabriel 1985: 207-212).

Es gibt auch schriftliche Quellen, die Murray nicht zu erwähnen vergisst: Ein in der Regierungszeit des Königs Athelstan (925-940) verfasstes englisches (oder irisches) Manuskript enthält eine Darstellung des hnefatafl – im lateinischen Text als *alea* bezeichnet – in sächsischer Form, die sehr viel Ähnlichkeit mit dem Wimose-Fragment aufweist. Der Text beginnt mit "incipit alea euangeli quam Dubinsi, episcopus bennchorensis, detulit a rege anglorum, id est a domu Adalstani, regis anglorum, depicta a quodam francone et a romano sapienti id est Isrl". Obwohl das Diagramm manchen Fehler enthält, gestattet das allgemein als *Alea Evangelii* bekannte Manuskript (Abb. 2) die Rekonstruktion der Aufstellung der Spielsteine auf dem Brett mit 18 × 18 (bisweilen 19 × 19) Feldern (Abb. 3).

Ein von Robert ap Ifan im Jahre 1587 verfasstes Manuskript in der Nationalbibliothek von Wales enthält eine Beschreibung des *tawlbwrdd* mit einer Zeichnung des Spielbretts. Es weist 11 × 11 Felder auf, wovon die zweite, vierte, sechste und achte Reihe schattiert sind (Murray 1952: 61-63). Murray äußert sich nicht näher, doch Bell, der sich aufgrund linguistischer Argumente für den Gebrauch von Würfeln bei diesem Spiel ausspricht, glaubt, dass auch die zehnte Reihe schattiert gewesen sein müsse (Bell 1969b: 44) (Abb. 4). Fehlt noch die Anzahl der Steine zu nennen: Für das irische *hnefatafl* auf 18 × 18 Feldern werden insgesamt 73 Steine benötigt, nämlich 48 weiße und 24 schwarze und ein König; beim walisischen *tawlbwrdd* stehen 37 Steine auf dem Brett, und zwar 12 weiße mit einem König und 24 schwarze. 37 Steine kamen auch in Oldenburg zu Tage, allerdings waren es neben dem König 22 und 14 einfache

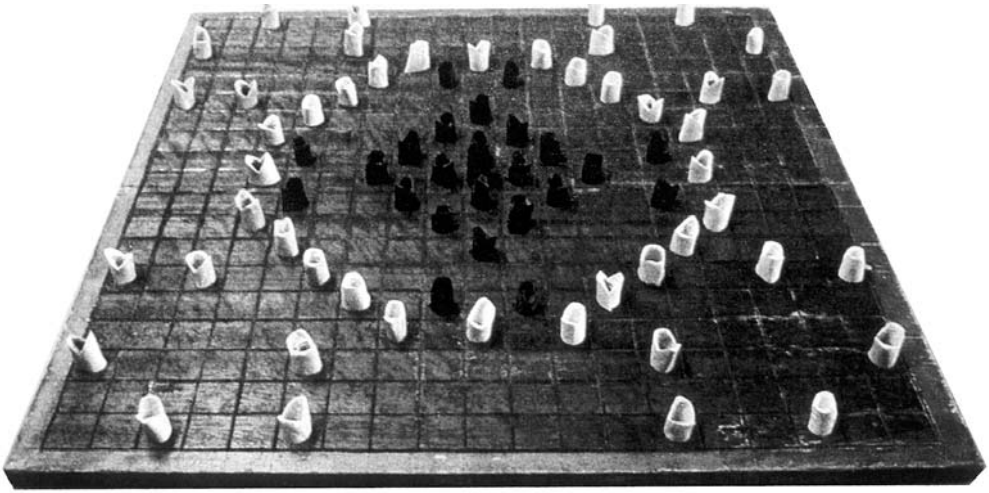


Fig. 3. Moderne Rekonstruktion der im "Alea Evangelii"-Manuskript dargestellten Position (Foto Verfasser)

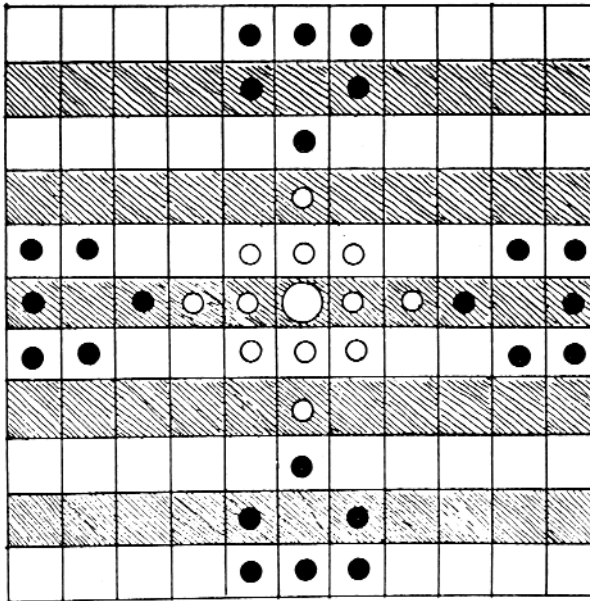


Fig. 4. Bells Rekonstruktion des im Manuskript des Robert ap Ifan beschriebenen *tawlbwrdd*-Spielbretts (Foto Verfasser)

Spielsteine. Das Spielbrett aus Ballinderry weist 49 Löcher auf, doch lässt sich aus dem Brett alleine natürlich keine Anfangsaufstellung gewinnen.

Erste Überlegungen

Diese etwas umständliche Darstellung der alten Schriftquellen, die etwas über das in den *Mabinogion* erwähnte alte keltische Spiel aussagen, diente vor allem dazu, einige wichtige chronologische Anhaltspunkte zu gewinnen. Das walisische *gwydd-bwyll* und das irische *fidchell*, die sich als ein und dasselbe Spiel erwiesen, verschwanden um die Wende des 1. zum 2. Jahrtausend und wurden von einem kaum besser bekannten Spiel abgelöst, das in Wales *tawlbwrdd* hieß. *Tawlbwrdd*, sei es dass es sich um eine allgemeine Bezeichnung für ein Spielbrett handelt, auf dem man ein Spiel mit Würfeln spielte, sei es dass es der Name eines bestimmten Brettspiels ist, steht jedenfalls im Mittelpunkt des Forschungsinteresses. Murray plädierte für eine Gleichsetzung des Spiels mit dem skandinavischen *hnefatafl*, das zu jener Zeit auf den britischen Inseln eingeführt wurde, wobei *tawlbwrdd* einfach die walisische Übersetzung darstellen mag. Wenn allerdings der walisische Terminus sich nicht auf ein Spiel, sondern nur auf das Spielbrett bezieht, dann wäre, so Murray, *hnefatafl* das Spiel, das auf eben diesem *tawlbwrdd* gespielt wurde. Es ist freilich nicht ausgeschlossen, dass die ganze Angelegenheit von etymologischen Missverständnissen in den *chansons de geste* des Artus-Zyklus beeinflusst ist: Wenn, wie es scheint, Chrétien von Troyes und seine Nachfolger, sich bei mündlichen oder schriftlichen keltischen Quellen bedienten, könnte ihre Begegnung mit dem alten *gwydd-bwyll* einige Verwechslungen verursacht haben. Mehrfach wurde bereits nachgewiesen, dass diese Dichter das keltische Spiel durch das ihnen besser bekannte und ihren Bedürfnissen eher entsprechende Schach ersetzten. Wir wissen auch, dass diese Werke mehrfach umgestaltet und übersetzt wurden, wobei manche dieser Neubearbeitungen, vor allem Rückübertragungen ins Walisische, vergleichsweise frei verfahren sein und damit das Verständnis noch weiter erschwert haben können. Murray selbst liefert hierfür zwei Belege, indem er aus *Bown o Hamtwn* und aus *Y Seint Greal* zitiert, wo in der walisischen Übersetzung aus dem Englischen in der Tat eine *tabula* für ein Kriegsspiel erwähnt wird, das *tawlbwrdd* genannt wird (Murray 1952: 62).

Die vollständige Verdrängung des *gwydd-bwyll* durch das Schach in allen *chansons de geste* des 12. und 13. Jahrhunderts hat darüber hinaus nicht nur Verwirrung gestiftet, sondern auch die ersten ernstzunehmenden Forschungen der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts beeinflusst, die in erster Linie auf den Nachweis zielten, dass diese alten Spiele nicht mit dem Schach identisch seien, und weniger auf ein etymologisches Verständnis. So fühlt sich noch J. Loth zu folgender Bemerkung veranlasst (Loth 1913a: 215 Anm. 2): "*Gwyddbwyll*, intelligence de bois ou bois intelligent. C'est un jeu celtique, ressemblant beaucoup à nos échecs avec lesquels on aurait cependant tort de le confondre".

Wie dem auch sei, das *tawlbwrdd* wird häufig in walisischen Texten genannt, und an der in unserem Zusammenhang wichtigsten Stelle erfahren wir, dass es ein Spiel für zwei Parteien war, deren eine aus 16 Steinen auf zwei Reihen bestand, während die andere acht Steine um einen König scharfte. Die Aufstellung lässt keinen Zweifel daran, dass das

Spielbrett 8×8 Felder besaß. Kein einziges Spielbrett, weder gefundene noch den Schriftquellen entnommene, lässt sich mit dieser Anordnung vereinbaren, was allerdings wenig aussagt, da es mehrere Varianten mit 18×18 , 13×13 , 11×11 und 7×7 Feldern gibt, und daher auch jene als eine Variante betrachtet werden muss.

Drei Schachmanuskripte

Nun ist es nicht der Aufmerksamkeit entgangen, dass die Anordnung des Spiels, so wie sie aus den *Ancient Laws of Wales* hervorgeht, sich überraschenderweise einer nicht orthodoxen Schachposition annähert. Es soll hier keinesfalls die sehr unwahrscheinliche Identität des *tawlbwrdd* mit dem Schachspiel behauptet werden. Vielmehr geht es darum, einige analoge und seit langem bekannte Positionen vorzustellen, die sich in verschiedenen Schachmanuskripten finden, aber noch nie mit der Beschreibung des walisischen Textes in Verbindung gebracht wurden.

Eine Handschrift des 14. Jahrhunderts in der Öffentlichen Bibliothek in Cleveland (Ohio) enthält einige lateinische Texte, an die sich eine unvollständige Abschrift des berühmten und weit verbreiteten Schachtraktats des Jacobus de Cessolis anschließt. Unmittelbar hinter diesem folgt auf den *folia* 85-92 eine Sammlung von 29 Schachproblemen. Murray, der dem Manuskript nach einem früheren Besitzer den Namen "Archinto" gab, setzt es aufgrund der Kalligraphie und bestimmter Vergleiche zwischen 1370 und 1375 an. Ihm fiel auch auf, dass viele dieser Schachpositionen früheren arabischen Handschriften entnommen wurden (Murray 1913: 573-579). Neun dieser *mansubat* – so nannten die Araber solche mit besonderer Ästhetik komponierte Endspielstellungen – gehen auf den berühmten arabischen Meister al-Adli zurück, weshalb der Gedanke naheliegt, dass die Sammlung des "Archinto" nichts anderes sein könnte als eine um neue Stellungen bereicherte spätere Abschrift des Werkes al-Adlis. In unserem Kontext verdient die Position Nr. 28 besondere Aufmerksamkeit, deren Anfangsaufstellung mit der in den *Ancient Laws of Wales* beschriebenen identisch ist (Abb. 5). Ihr ist folgende Erläuterung beigegeben: "Rubeus primus aget & uincet bis semper eundo. Fit mactum in diuersis tractibus. Pedites regine sunt et semper habent duos tractus et denique victrices remanent cum victoria". "Rot zieht an und gewinnt, indem er immer zweimal zieht. Das Matt erfolgt auf verschiedenen Wegen. Die Bauern sind Damen und haben immer zwei Züge, und dann bleiben die Siegreichen mit dem Sieg

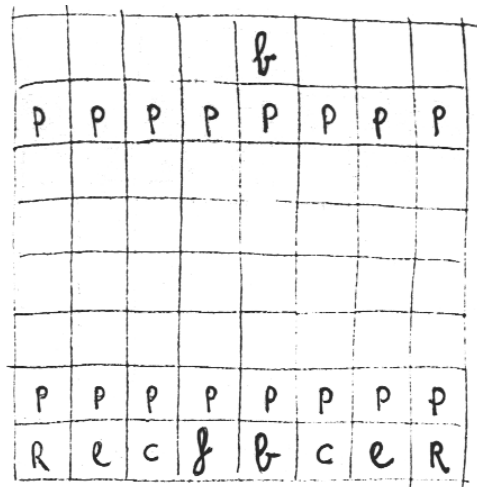


Fig. 5. Position 28 im "Archinto"-Manuskript in der Bibliothek Cleveland (Foto Verfasser)

übrig". Wir erfahren demnach, dass die weißen (in der Abbildung roten) Bauern zweimal ziehen und leicht gewinnen, obwohl sie nach ihrer Promotion in eine Dame gemäß den damals noch gültigen arabischen Regeln lediglich ein Feld diagonal in jede Richtung ziehen dürfen. In der Abbildung werden die Steine wie damals meistens üblich mit den Anfangsbuchstaben bezeichnet, und die beiden Parteien durch rote und schwarze Tusche unterschieden. Einige interessante Ausdrücke im lateinischen Text dieses Teils der Handschrift sowie vielleicht einige Diagramme, einschließlich des uns interessierenden, scheinen von einem Italiener verfasst worden zu sein. So wird der "Rochus" (Turm) mit "R" bezeichnet, der "Miles" (im Text bisweilen *equus, eques*, also Pferd, Reiter) mit "e", der "Alfilus" (Läufer), der im Text als "calvus" im Sinne von "alt, weise" (wie häufig in mittelalterlichen europäischen Schachtexten) bezeichnet ist, wird mit "c" abgekürzt. Für den "Rex" (König) steht ein bisher unverständliches "b", vielleicht um Verwechslungen mit dem "Rochus" zu vermeiden. Die "Regina" (Dame) wird mit "f" wie "ferz" bezeichnet und der Bauer mit "p" für "pedes".

Auch die Stadtbibliothek "Augusta" in Perugia bewahrt unter der Signatur MS 775-L.27 ein 196-seitiges Manuskript des 15.-16. Jahrhunderts auf, in dem 65 Seiten dem Schach gewidmet sind. Präsentiert werden Schachpositionen nach den alten und auch den um 1500 aufkommenden neuen Regeln, gemäß derer Dame und Läufer ihre noch heute üblichen Zugweisen erhielten, wodurch sich eine Datierung der Handschrift in die ersten Jahre des 16. Jahrhunderts ergibt. Eine besondere Bewandnis erlangt das von Murray (Murray 1913: 733) und einigen italienischen Schachforschern (Roncetti 1977a: 9; Roncetti 1977b: 9; Chicco 1984: 10; Pratesi 1996a: 163-166; Sanvito 1996: 288-290) behandelte Manuskript aufgrund einiger sehr rätselhafter Positionen. Die Diagramme sind mit Ausnahme der Position folio 63 ohne Text dargestellt, doch verfügen sie fast immer über eine Überschrift und den Buchstaben "D" oder "F", je nachdem, ob die neuen Regeln für die "Dame" oder die alten für den "ferz" zur Anwendung kommen, auch wenn erstere in der Überzahl sind. In den Diagrammen sind die roten (weißen) und schwarzen Spielfiguren mit Initialen bezeichnet, genau wie im "Archinto". Laut Franco Pratesi wurde das Manuskript von einer einzigen Hand geschrieben, wohingegen der Titel *Ludus Latruncularum* von späterer Hand stammt. Die rätselhaften Positionen sind meisterhaft vorge-

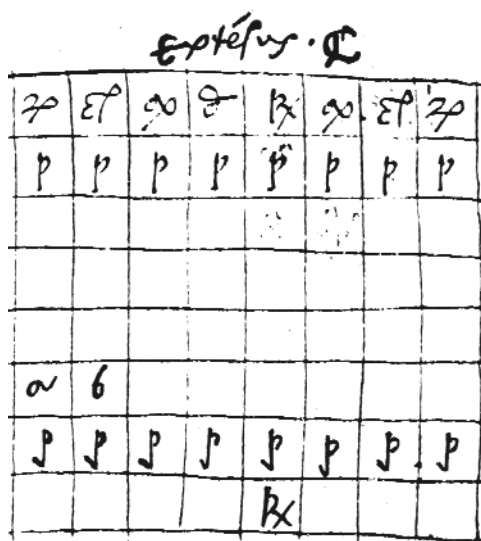


Fig. 6. Position 22 im Manuskript MS 775-L.27 der Stadtbibliothek "Augusta" in Perugia (Foto Verfasser)

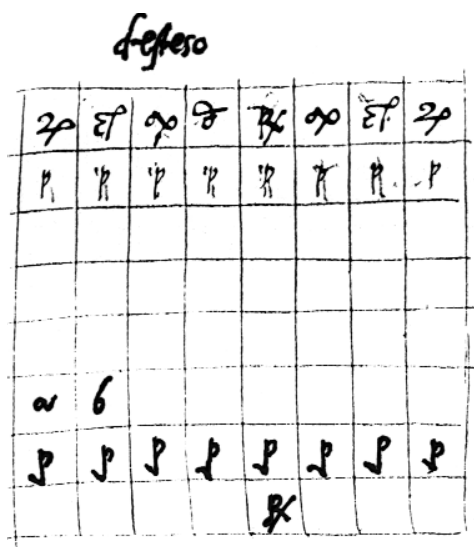


Fig. 7. Position fol. 10 im Manuskript der Bibliothek "Malatestiana" in Cesena (Foto Verfasser)

legt worden von Adriano Chicco, der schrieb: "Oben tragen die Diagramme die Überschrift *Ludus Exstensus*". Die Verwunderung liegt nicht an der materiellen Transkription durch den unbekanntenen Kopisten (...). Die Fragezeichen rühren von der Tatsache, dass diesen zwölf Diagrammen jede Erklärung und Lösung fehlt, so dass die Regeln für diese Seltsamkeiten herauszufinden geradezu ein hoffnungsloses Unterfangen zu sein scheint". Chicco hat auch sofort bemerkt, dass die Position Nr. 22 mit der Nr. 28 im Codex "Archinto" übereinstimmt (Abb. 6). Um genau zu sein, sind die Farben vertauscht, das heißt die schwarzen Steine stehen oben und die weißen (roten) unten. Außerdem folgt dem Titel "*Exstensus*" der Buchstabe "D", der

die neuen Regeln andeutet. Es ist klar, dass nach den alten Regeln des Codex "Archinto" die Promotion der Bauern weit weniger disastriöse Folgen nach sich zog als nach den neuen Regeln in der Peruginer Handschrift. Der Titel "*Exstensus*" wurde vom Autor im Bewusstsein gewählt, dass diese das Ergebnis der alten Aufgabe nur beschleunigen, nicht aber verändern würden.

1996 schließlich entdeckte Franco Pratesi in der Bibliothek "Malatestiana" in Cesena ein drittes Manuskript von 356 Seiten, das im Anfangsteil große Übereinstimmungen mit der Handschrift in Perugia aufweist (Pratesi 1996b). Der Codex, der in der Kartei der Bibliothek als *Ludi varii, idest Ludus rebellionis. Ludus subtilitatis primorum. Partiti de 2* (und in der Folge bis 13) *tracti. Ludus ad capiendum ovines* verzeichnet wird, ist überwiegend auf Italienisch, manchmal in Latein geschrieben, und bisweilen tauchen spanische Ausdrücke im Text auf. Pratesis Datierung um 1520 ist zuzustimmen, denn in anderen Teilen der Handschrift werden Positionen beschrieben, die bereits in älteren Traktaten vorkommen, aber auch solche aus Lucenas *Repetición de amores: e arte del Ajedrez con CL juegos de partido*, das um 1497 in Salamanca erschien, sowie Damianos erstmals 1512 in Rom veröffentlichtem *Libro da imparare giocare à Scachi* etc. Der Autor scheint ein Schachexperte und aufmerksamer Leser von Schachliteratur zu sein, dessen Intention eine vollständige Sammlung alles dessen, was er bereits gesehen hatte, war, auch wenn die zahlreichen noch leeren Diagramme an eine plötzliche Unterbrechung der Arbeit denken lassen. Mit Sicherheit hatte der unbekanntene Verfasser Gelegenheit, den Codex in Perugia zu studieren, da in dem den Absonderlichkeiten gewidmeten

Anfangsteil von Seite 7 bis 33 alle so genannten “unorthodoxen” Positionen mit wenigen Ausnahmen bereits in der Peruginer Handschrift vorkommen. Im Diagramm oben auf Seite 10 findet sich die Position der 16 schwarzen Steine gegen acht weiße Bauern und einen König (auch hier in rot), identisch mit dem Diagramm 22 des anderen Manuskripts (Abb. 7). Nur der Titel steht auf Italienisch da (*d'esteso*), um die neuen Regeln anzuzeigen.

Was nun interessant erscheint, ist weniger die Frage nach der Existenz dieser Diagramme in den besagten Manuskripten als vielmehr ihre mögliche Verbindung mit dem alten Keltenspiel. Diese besondere Stellung weist keine orthodoxen Schachmerkmale auf, weder in der Ausgangsaufstellung noch im Doppelzug der einen Seite, und doch wurde es damals in die Sammlungen der Schachprobleme aufgenommen. Nicht ohne Grund wird diese Position heute gemäß strenger moderner Klassifizierungen unter die heterodoxen Varianten gezählt (Pritchard 1994: 43 s.v. Celtic C).

Augenscheinlich hat diese einzigartige Stellung das Interesse vieler Schachspieler auf sich gezogen, und wahrscheinlich wurde diskutiert, welche der beiden Parteien die größten Siegchancen hätte. Jedenfalls hat sich Jahrhunderte später Carrera, einer der größten Kenner des 17. Jahrhunderts, mit diesem Problem noch befasst (Carrera 1617). In seinem berühmten Werk widmete der gelehrte Priester aus Sizilien dieser Frage ein ganzes Kapitel unter dem Titel *Vantaggio di tutti i pezzi invece di due tratti per ogni colpo* und fällte ein sehr ausgewogenes Urteil: “Einige glauben, dass derjenige, dem alle Steine geschlagen werden außer den Bauern und dem König, die auf ihren gewöhnlichen Feldern stehen, ein Remis erreicht, wenn er für jeden einzelnen Zug des Gegners zweimal ziehen kann; mir scheint das nicht so, denn ich denke, dass der im Vorteil ist, der mit allen Steinen spielt” (“vogliono alcuni, che colui, che si toglie dal gioco tutti i Pezzi, rimanendo co i Pedoni, co'l Re solamente posti à' luoghi proprij, riceua ugual partito, se all'incontro possa sempre giocar due volte per ogni colpo del nemico; à me non par così, perché intendo, che ne abbia il meglio colui che regge il gioco dei Pezzi”). Aber wenig später schloss er: “Der Sieg beim Spiel mit den Bauern wird sein, dass einige zu Damen promoviert werden, und so bleibt er unversehrt, denn in wenigen Zügen nur werden sie das ganze gegnerische Feld verheeren” (“La vittoria del gioco de Pedoni sarà, che alcuni di essi arrivi a Donna, e rimanga illeso, perché allhora in pochi tratti farà strage di tutto il campo nemico”).

Keine Andeutung allerdings über die Herkunft dieser ungewöhnlichen Position, die einfach nur als “heterodox” bezeichnet wird.

Schlüsse und Folgerungen

Es hat sich gezeigt, dass der walisische Terminus *gwydd-bwyll* und der irische Terminus *fidchell* ein und dasselbe Spiel bezeichnen. Es gibt gute Gründe für die *communis opinio*, dass dieses Spiel eine Modifizierung des römischen *ludus latruncularum* darstellte. Wir wissen, dass das römische Spiel ein Strategiespiel war, das jedoch einen völlig anderen Schlagmechanismus als das Schachspiel besaß (Schädler 1994).

Über das alte keltische Spiel wissen wir nichts weiter, obgleich es mehrfach in den *Mabinogion* erwähnt wird. Ein wichtiges Zeugnis stellt der *Peredur* dar, wo der Held das

magische Spiel im Schloss der Wunder sieht. Namhafte Forscher sind der Ansicht, dass der *Peredur* und andere keltische Erzählungen die Quelle für die *chansons de geste* des Chrétien von Troyes und seinen Nachfolgern war. An die Stelle des unbekanntes Keltenspiels tritt auf dem europäischen Festland immer das dort bekanntere Schachspiel. Die zahlreichen Neubearbeitungen und Übersetzungen in verschiedene Sprachen der *chansons de geste* brachten einige Verwirrung mit sich. Wir haben ferner gesehen, dass in späteren Übersetzungen dieser Texte aus dem Alt-Französischen ins Alt-Walisische weder von Schach noch *gwydd-bwyll* die Rede ist, sondern die neue Bezeichnung *tawlbwrdd* eingeführt wird. Dieses *tawlbwrdd* wird wiederholt in den *Ancient Laws of Wales* genannt, wo auch die Anfangsaufstellung mit 16 gegen 9 Spielsteinen dargestellt wird, die sich in späteren Schachmanuskripten findet.

Die Forschung ist sich darüber einig, dass das *tawlbwrdd* nichts mit dem Schach zu tun hat. Die Verwendung von Würfeln in jenem Spiel, die sich aus der Etymologie des Wortes ergibt, schließt eine Verwandtschaft beider Spiele aus. Nicht unterschätzt werden sollte aber die Möglichkeit, dass das Spielbrett als solches für beiderlei Spiele – ein Würfel-Brettspiel und ein reines Strategiespiel – verwendet worden sein kann. Murray dagegen glaubte, dass mit *tawlbwrdd* das Spielbrett gemeint sei, auf dem das aus Skandinavien stammende *hnefatafl* gespielt wurde. Es gibt also einige Fixpunkte, die uns erlauben, die ein oder andere plausible These aufzustellen.

Die in drei Schachmanuskripten beschriebene Position ist klarerweise eine Schachposition. Das belegen die lateinischen Namen der Spielsteine im "Archinto"-Manuskript, auch wenn ebenso klar ist, dass die Position aufgrund des Doppelzuges der Partei mit der geringeren Anzahl Spielfiguren genauer als "heterodox" bezeichnet werden muss. Die Erinnerung an das *gwydd-bwyll*, das die keltischen Erzähler mit magischen Phantasien ausstatteten und das die großen mittelalterlichen Dichter auf dem Kontinent inspirierte, bleibt auf die *Mabinogion* beschränkt.

Der Zeitraum der Rückkehr des Spiels nach Wales mit einem neuen Namen lässt sich auf nicht vor 1250 eingrenzen, eine Zeit, in der die Problemsammlungen unter den Schachspielern zirkulierten.

Es stellt sich die Frage, ob die mittelalterlichen Schachspieler sich von den Angaben in den *Ancient Laws of Wales* beeinflussen ließen und jene einzigartige Position von 16 Steinen gegen 9 in ihre Sammlungen aufnahmen oder umgekehrt. Die Annahme, dass die Schachspieler, seien es walisische oder kontinental-europäische, deren Meisterschaft durch eine Fülle von Zeugnissen belegt ist (Sanvito 2002: 48-50), diese Stellung erfunden haben, um ihre Problemsammlungen attraktiver zu machen, ist sicher besser begründet.

Es sei allerdings daran erinnert, dass dieses spezielle Interesse an der Erfindung neuer Probleme nicht etwa auf der Schönheit der Kombinationen beruhte, die der Phantasie des Erfinders entsprangen, sondern weitaus prosaischere Motive hatte. Auf diese Problemstellungen pflegte man nämlich hohe Geldsummen zu verwetten. Und die hier diskutierte Stellung, die über Jahrhunderte in den Schachproblemsammlungen tradiert wurde, eignete sich dafür hervorragend.

Literatur

- Articus, R. 1983. Vom Brettspiel der Wikinger. In: *Duisburg und die Wikinger. Begleitheft zur Ausstellung 16. Januar bis 10. April 1983, Niederrheinisches Museum der Stadt Duisburg*. Duisburg: 91-96.
- Austin, R.G. 1935. Roman Board Games. In: *Greece and Rome IV, 1934-35*: 24-34 und 76-82.
- Bell, R.C. 1969a. *Board & Table Games from Many Civilizations*. Vol. 1, 2nd edition. Oxford.
- Bell, R.C. 1969b. *Board & Table Games from Many Civilizations*. Vol. 2. Oxford.
- Carrera, P. 1617. *Il gioco degli scacchi etc.* Militello.
- Chicco, A. 1984. I Misteri del Codice Perugino. In: *Contromossa*, März 1984.
- Eales, R. 1985. *Chess: The History of a Game*. London.
- Fiske, D.W. 1905. *Chess in Iceland and in Icelandic literature*. Florenz.
- Forbes, D. 1860. *History of Chess*. London.
- Frappier, J. 1969. *Étude sur "Yvain ou le Chevalier au lion" de Chrétien de Troyes*. Paris.
- Frappier, J. 1978. La naissance et l'évolution du roman arthurien en prose. In: *Grundriss der romanischen Literaturen des Mittelalters*, vol. IV: *Le Roman jusqu'à la fin du XIIIe siècle*. Heidelberg.
- Gabriel, I. 1985. Brettspiel in Oldenburg vor tausend Jahren. In: Klaus Ehlers u.a., *750 Jahre Stadtrecht Oldenburg in Holstein*. Oldenburg.
- Le Goff, J. 1999. *Il meraviglioso e il quotidiano nell'Occidente medievale*, Roma-Bari.
- Loth, J. 1911. Le sort et l'écriture chez les anciens Celtes. In: *Journal des Savants*. Paris.
- Loth, J. 1913a. *Les Mabinogion du Livre Rouge de Hergest avec les variantes du Livre Blanc de Rhydderch, traduit du gallois avec une introduction, un commentaire explicatif et des notes critiques*, tome I, Paris.
- Loth, J. 1913b. *Les Mabinogion*, tome II.
- Micha, A.. 1978. L'Estoire de Merlin. In: *Grundriss der romanischen Literaturen des Mittelalters*, vol. V: *Le Roman jusqu'à la fin du XIIIe siècle*. Heidelberg.
- Murray, H. J.R. 1913. *A History of Chess*. Oxford.
- Murray, H. J.R. 1952. *A History of Board-Games other than Chess*. Oxford.
- Murray, H. J.R. 1963. *A Short History of Chess*. Oxford.
- Nardi, R. 2000. *Gli scacchi nella letteratura francese del Medioevo*, Roma, Università degli Studi di Roma Tre, Facoltà di Lettere e Filosofia, anno accademico 2000/01.
- Pratesi, F. 1996a. Misterioso, ma oggi un po' meno. In: *Informazione Scacchi*, 4. Bergamo.
- Pratesi, F. 1996b. *Il manoscritto scacchistico di Cesena*. Venezia.
- Pritchard, D.B. 1994. *The Encyclopedia of Chess Variants*. Godalming.
- Roncetti, M. 1977a. Scacchi storici. Il "codice perugino". In: *La Nazione*, ediz. dell'Umbria, 13-7-1977. Perugia.
- Roncetti, M. 1977b. Scacchi storici. Il "codice perugino". In: *La Nazione*, ediz. dell'Umbria, 2-8-1977. Perugia.
- Sanvito, A. 1996. Il manoscritto progressista di Perugia. In: *L'Italia Scacchistica*. Milano.
- Sanvito, A. 2000. *L'Arte degli Scacchi*. Milano.

- Sanvito, A. 2002. Il Matto nell'angolo. In: *Torre & Cavallo, Scacco!* Roma.
- Schädler, Ulrich. 1994. *Latrunculi* – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer.
In: *Homo Ludens. Der spielende Mensch IV*. München-Salzburg.
- Strohmeyer, F. 1895. *Das Schachspiel im Altfranzösischen*. Halle a.d.S.
- van der Linde, A.. 1874. *Geschichte und Litteratur des Schachspiels*. Berlin.
- Wotton, W. 1730. *Cyfreithjeu Hywel Dda ac eraill, seu Leges Wallicae ecclesiasticae et civiles Hoeli Boni et aliorum Walliae Principum, quas ex variis codicibus manuscriptis eruit*.
Hrsg. W. Clarke. London.

Game Boards in the Longmen Caves and the Game of Fang / Yasuji Shimizu & Shin'ichi Miyahara with an appendix by Kōichi Masukawa

The Longmen cave-temple, known as one of three major cave-temples in China, is located 13 kilometres south of Luoyang city, in Henan province. On both sides of the river Yi lies a tall mountain range known as “the Gate Yi”. A large number of big and small cave-temples exist in this area. Most of them were made between the Northern Wei era, when in 493 AD emperor Xiaowendi transferred the nation’s capital to Luoyang, and the middle of the Tang dynasty (Longmen 1988).

We had an opportunity to visit these world-famous cave-temples in December 1998. We observed the many Buddhist sculptures carved on the walls of the cave-temples, but at the same time we looked carefully for material pertaining to amusement pursuits. From previous reports on the Longmen cave-temples it seemed to be certain that no such materials could be found in the cave-temple carvings. However, many game-boards have been discovered on the floors or on re-used building stones by Kōichi Masukawa (Masukawa 1995a; Masukawa 1995b). So we searched for similar material in the Longmen cave-temples, and identified one game-board carved on the floor of cave no. 543. We took some photographs and brief notes to record this material, but did not have enough time to investigate the other cave-temples.

In July 1999 we had the chance to visit Luoyang once more. Again, we had only about two hours to observe the cave-temples. However, we could visit all of the cave-temples which we were allowed to enter at that time, and confirmed the existence of more game-boards in the caves number 20, 543, 1519, and 1628 (fig. 11). All the boards were carved on the floors. We will now introduce each of them following the numbering given on the signboards on the site.

The game-boards and their designs

Cave no. 20 (Qian xi si Cave)

The cave (fig. 1) was carved in the rock during the Tang dynasty (656-661 AD). The main statue is the Amitabha Buddha. The groundplan is roughly square with a width of 9.4 and a depth of 6.72 metres, while the height of the grottoe is 9.7 metres.

The game-board (figs. 2; 11a) is a square incised in the floor. The length of each side is about 25 centimetres. On one side the carved line is not very clear. Therefore, we can see that the board has six vertical lines, but we cannot determine how many horizontal lines there are. However, six horizontal lines can clearly be identified. Thus the board is likely to be carved as a 6 × 6 lined board. On the side of the board there is a seventh vertical line, but since the horizontal lines do not touch it, its relevance is difficult to determine.

Cave no. 543 (Wan fu Cave)

The cave (fig. 3) was carved during the Tang dynasty (680 AD). It is square-shaped

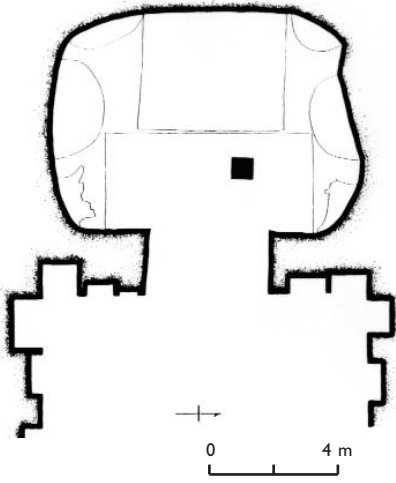


Fig. 1. Cave No. 20 (Qian xi si Cave), partly renovated.



Fig. 2. Cave No. 20: Game board.

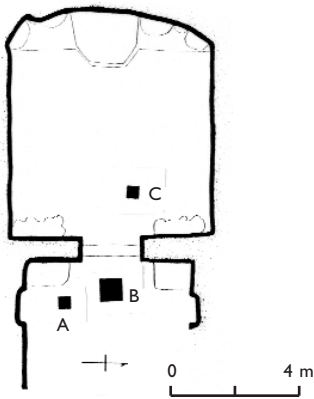


Fig. 3. Cave No. 543 (Wan fu Cave), partly renovated.

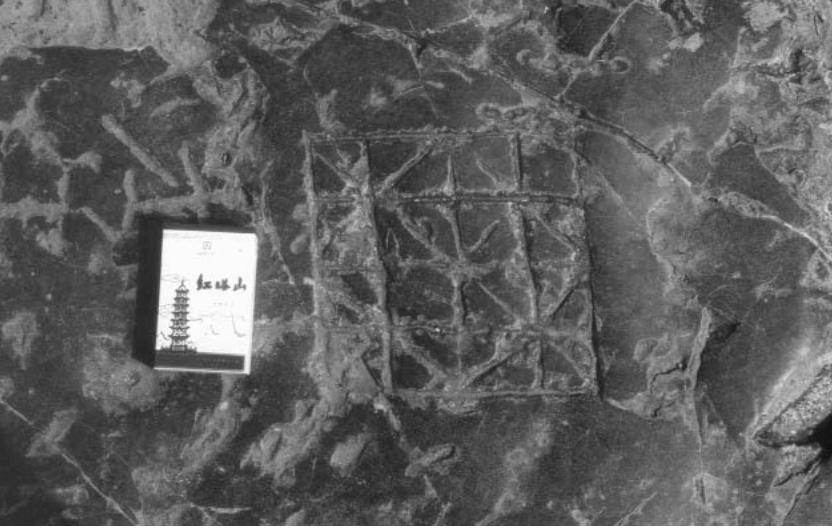


Fig. 4. Cave No. 543: The smaller board.



Fig. 5. Cave No. 543: The larger board.



Fig. 6. Cave No. 543: The board in the back room.

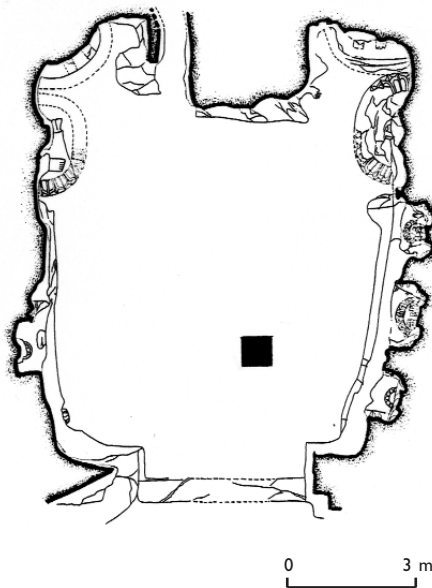


Fig. 7. Cave No. 1519 (Huo shao Cave), partly renovated.



Fig. 8. Cave No. 1519: Game board.

with a flat ceiling. The main statue is the Amitabha Buddha. The front room is 4.9 metres wide, 4.28 metres deep and 5.3 metres high. The back room measures 5.87 metres in width and 6.85 metres in length, while its height is 5.8 metres. There are two boards carved on the floor of the front room and one on the floor of the back room.

I noticed the two boards in the front room when we first visited the site in December 1998. The one in the back room we noticed in July 1999 during our second stay. In the front room there are a small and a large board. The smaller one measures 15 × 18 centimetres (figs. 3A; 4; 11b). It can be described as consisting of four squares, each one crossed vertically, horizontally and diagonally, thus creating what is generally known as an alquerque board described by King Alfonso X of Castile in his book of 1283.

The larger board (fig. 3B; 5; 11c) measures 50 × 46 centimetres and consists of 11 vertical and 11 horizontal lines. The board in the back room (fig. 3C; 6; 11d) could not be closely observed, but it measures about 20 × 20 centimetres and consists of four vertical and four horizontal lines. Since the points of intersection of the lines are not always marked precisely, it seems that the intention was to create 3 × 3 squares rather than 4 × 4 intersections.

Cave no. 1519 (Huo shao Cave)

This cave (fig. 7) was created in 522, when emperor Xiaomingdi of the Northern Wei dynasty ruled the country. The main statue is the Sakyamuni Buddha. The cave is horse-shoe-shaped and its height is about 10 metres, while it measures 9.5 metres in width and 12 metres in length. I found one board in this cave, but unfortunately could not get very close for a better view. The board (figs. 7; 8; 11e) measures approximately 30 × 30 centimetres. It consists of a square crossed diagonally. Of the three interior horizontal lines only one is complete while of the other two only the positions are indicated. In comparison with the alquerque board in cave no. 543 one may suppose that the one here is an unfinished board of the same type.

Cave no. 1628 (Ba zuo si Cave)

This cave (fig. 9) was carved during the reign of empress Wu Zetian (684-710 AD). The cave is almost square-shaped, has three sides of terraced walls, and a domed ceiling. Its height is 4.42 metres, its width 4.62 metres, and its length 4.5 metres.

On the terrace of the front wall, the main statue of the cave-temple stands with two disciples on both sides. The statues are seated figures and they are arranged as a triad.

A game-board (figs. 9; 10; 11f) is carved on the surface of a piece of concrete used to repair the cave. Therefore, it is certain that this board was carved very recently. There are five parallel lines in one direction, while of the lines in the other direction only three can be identified.

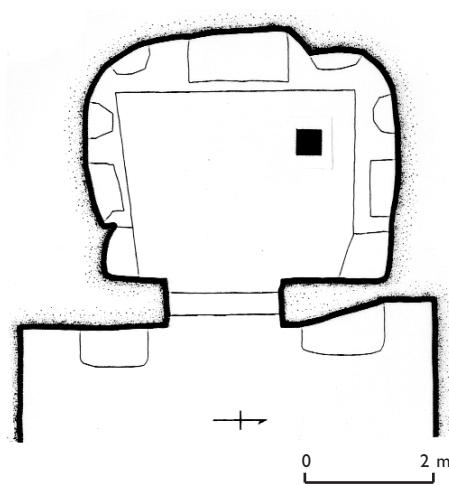


Fig. 9. Cave No. 1628 (Ba zuo si Cave), partly renovated.

Fig. 10. Cave No. 1628: Game board.



Characteristics and distribution of the game-boards

At first, we could not figure out what these game-boards were for, but after we went to Shaanxi province, we could interview many people and come to understand that many of the boards were “fang”-boards. The games generally called “fang” seem to have slightly different names according to their number of lines.

For instance, the four-lined board in the back room of cave no. 543 is called “four-fang”, whereas the one in the front room with 11 lines is called “eleven-fang”. On the other hand also “five-fang” and “seven-fang” exist, needless to say their boards have 5×5 and 7×7 lines respectively.

Subsequently we found people playing “fang” in Wuhan city of Hubei province. Furthermore we could get a lot of information about “fang” from a person from Hubei province, whom we met in Shaanxi province. This person was from Fangshan prefecture, near Hotei south of Beijing. Five-line “fang” is commonly played there also. He said that there fang is called *cheng fang cheng long* (with *fang* meaning “square” and *long* meaning “dragon” this term indicates, that the player who creates a square will be lucky). According to his explanation, there are no oblique lines on this kind of “fang”-board. We

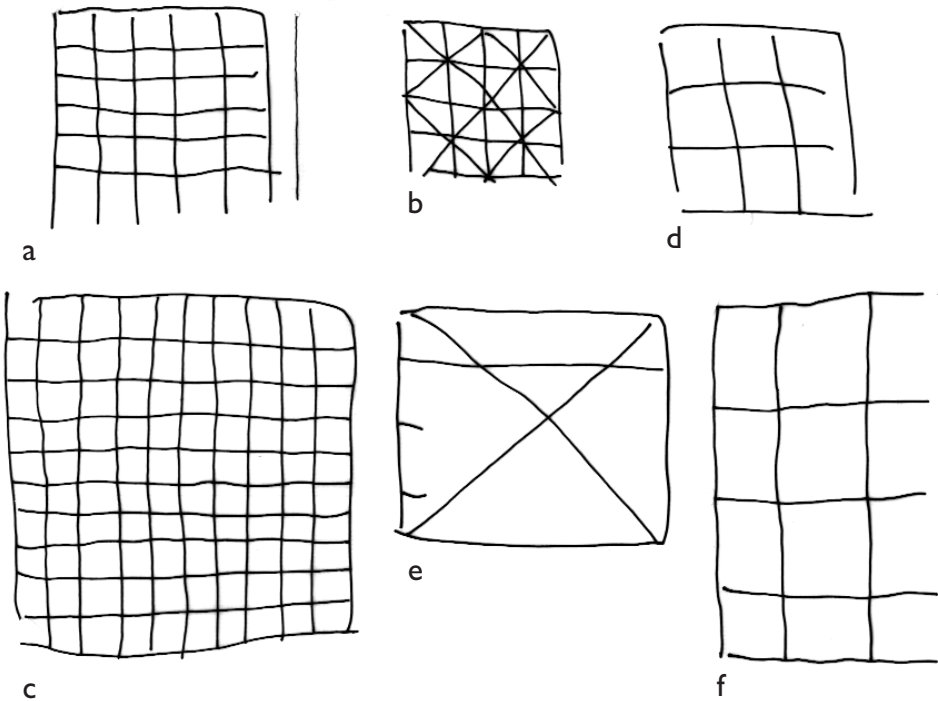


Fig. 11. Summary of Longmen game boards.
 a) Cave No. 20. b-d) Cave No. 543. e) Cave No. 1519. f) Cave No. 1628.

also received information from Mr. Mai at the Archaeological Institute of Shaanxi Province, who affirmed that during his childhood “fang” was frequently played in Qinghai province, where he came from.

Even during this research trip, we saw people who seemed to play “fang” in the shade of a tree in front of Henan International Hotel at Zhengzhou city, Henan province. They were using stones and leaves as pieces and played on a board drawn by hand on the ground. It seems therefore that “fang” games are very popular throughout China.

Concerning the board of the alquerque type, the difference from the “fang”-board discovered by Kôichi Masukawa in Xinjiang Uighur Autonomous Region (see below) is obvious: there the diagonal cross running through the central point of the 7×7 -lined board is limited to the four central squares (or three central lines) only. In this instance we would like to point to a similar board of the alquerque type at Samarkand discovered by Kôichi Masukawa, which to our knowledge has not been published yet. On the marble throne in the courtyard of Shah-Jinda’s mausoleum a board of the alquerque type, scratched into the marble surface, can be seen (fig. 12).

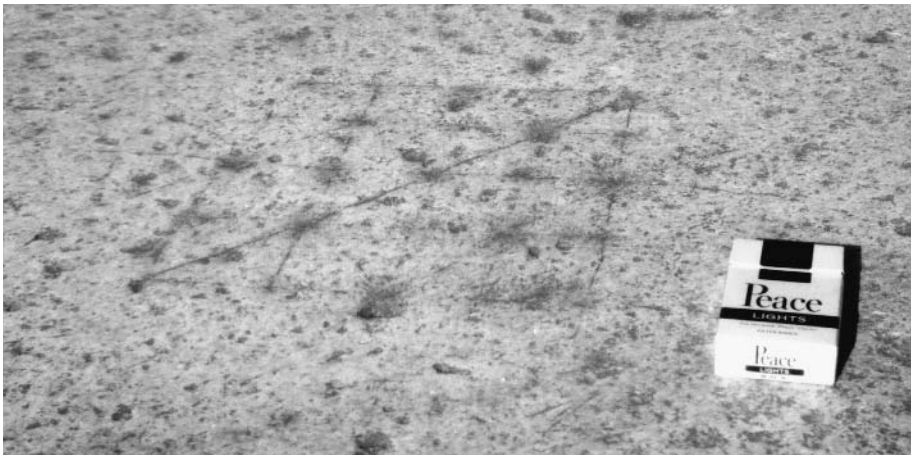


Fig. 12. Samarkand: game board of the alquerque type carved on the imperial throne. Name and date unknown. (Photo K. Masukawa)

It is very difficult to determine the date of the carving of the boards in the Longmen cave-temples. However, the one carved in the concrete surface in cave no. 543 must be fairly new to demonstrate that “fang” was often played in this area, even in modern times. The eleven-lined board in the same cave must predate 1936, since on fig. 27 of the report by Seiti Miduno and Tosio Nagahiro, “Research of Longmen cave-temples”, published in 1941 (Miduno, Nagahiro 1941), taken from inside the Wanfo cave facing the Yi river, the board can be vaguely identified. Unfortunately the five-lined board cannot be identified from the picture.

In this paper, we have introduced the six game-boards carved on the floors of the

Longmen cave-temples. According to various information gathered in Shaanxi, it can be assumed that at least four of these boards are “fang”-boards.

Although there is still much to investigate about the date of the boards, it is ascertained that more than 60 years have passed since they were carved. Talking to the people we met in China, we were told that today “fang” is not limited to a small area, but is popular all over China. My informants also said they used to play “fang” a lot during their childhood, but today had few occasions to play. They added that young people today only rarely play “fang”, since they prefer new forms of amusements.

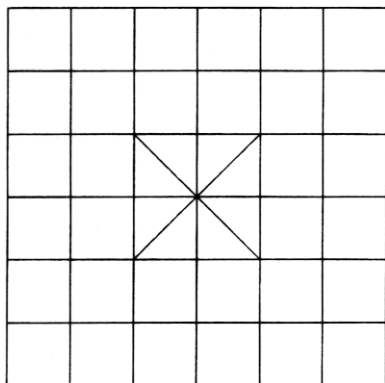
Appendix

“Fang” – an unrecognised Chinese board game / Kōichi Masukawa ⁽¹⁾

The discovery of the game Fang

Asia was the home of some of the world’s oldest civilisations. Particularly in the zones of the basins of the Yangzi and Huanghe various cultures developed from ancient times. Naturally pastimes and amusements were an integral part of peoples’ lives. We know of ancient Chinese sports, ball games, shooting matches and dice games, and there were also a few board games, for example *liubo*, the oldest of all which can be traced back to the 6th century B.C. at least. *Weiqi* was already played in the first centuries A.D., *shuangliu* (Chinese backgammon) dates to the 5th century, *xiangqi* (Chinese chess) to the 11th century, *dama* (a race game with dice on a *xiangqi* board) to the 12th century and *sheng guan tu* to the 16th century, etc. However, China is a very large land with a variety of cultures, each with its own traditions and customs, so we can assume that there were many unknown old board games in China (compare Eagle 1998).

One such game was played in Xinjiang Uighur Autonomous Region, among the Uighur people from the islamic sphere in northwest China (fig. 13). When visiting Xinjiang in early September 1992, I could observe an unknown game in the small village of Dabanchen, a little to the southeast of Turfan. Two young workers were playing “fang” – I learned the name five years later –, the board being drawn on the ground, and one



player using pieces of broken pottery, the other using pebbles (fig. 14, 15). Fortunately, I was able to take photographs. In the first game there were only two players, and in the second game somebody also watched (fig. 16). Each game lasted about 15 minutes, including thinking time, and they played for small stakes, as is the case with Xiangqi in Turfan.

This was the curious board game with 7×7 lines and a diagonal cross through the cen-

Fig. 13. “Fang” board found in Xinjiang Uighur Autonomous Region.



Fig. 14. "Fang" players.



Fig. 15. A "Fang" game in progress.



Fig. 16. A “Fang” game in progress.

tral point that hitherto I had not seen in Asia, including Japan.

After my journey I studied many Chinese books and journals (Xu Jia Liang 1991; Shi Liangzhao 1992; Guo Shuanglin, Xiao Meihua 1995; Ma Guojun 1996; Zhan Fengming 1997; *Wen Wu* 2, 1992), but could find out nothing about the game. Nor was there any information in other European or American books on games (Culin 1895; Murray 1952; Bell 1979). About this time I delivered a lecture with photographs at a seminar held by our society of games history and I wrote in our journal (Masukawa 1993: 22-23, 25; Masukawa 1998:65-66). But at that time I knew neither the name nor the rules of the game, which to judge from the photographs was a form of Go.

When I again visited an area on the central reaches of the Yangzi in China in August 1997, on my return trip I unexpectedly met a student, Mr. Wan Rai, a native of Xinjiang Uighur Region. He matriculated in the Department of Asian History at Osaka University of Education, and told me that he had often played “fang” during his childhood in Xinjiang Uighur Autonomous Region, and that his grandfather had told him that “fang” was the traditional board-game of the area, although I could not verify this.

Later I met him in Osaka and exchanged letters about “fang”, and learned how “fang” was played.

The general rules of “fang”

The game consists of two parts. The first is a game of envelopment (or position) like Go, in which each player occupies points, and the second half a “war”-game. The win-

ner is the player who captures all of his opponent's stones. Normally the player with the black stones moves first. Playing on a board with 7×7 lines and therefore 49 intersections each player has 24 pieces.

- 1) The first stone must be placed in the centre-point.
- 2) The players take turns in placing stones on the points of intersection of the lines, with the aim of creating a square around a field, while at the same time preventing their opponent from doing so.
- 3) When all the pieces are placed on the board, the game enters its second phase.
- 4) The players take turns in taking a stone of the opponent which is not part of a square off the board and then moving one stone vertically or horizontally from a neighbouring point to the point left vacant by the removed stone. When a player manages to create a square of four pieces of his own he is allowed to remove an opponent's piece from the board. This is repeated again and again. So a player aims to create squares himself, as squares of four stones are safe and no stone can be taken from it.
- 5) Each player must take his turn to move, so that if necessary he must break up a square. However, he can rebuild the square with his next move, unless one of the stones has been removed during the opponent's move.
- 6) The players win by removing all of their opponent's stones.

Bibliography

- Bell, Robert C. 1979. *Board and Table Games from Many Civilizations*. Revised ed. New York.
- Culin, Stewart. 1895. *Korean games, with Notes on the Corresponding Games of China and Japan*. Philadelphia. [Reprinted as *Korean Games*. New York, 1991.]
- Eagle, Vernon A. 1998. On a phylogenetic classification of Mancala games, with some newly recorded games from the "Southern Silk Road", Yunnan Province, China, In: *Board Games Studies*, 1: 50-68.
- Guo Shuanglin, Xiao Meihua. 1996. *Zhongguo dubo shi* {A History of Gambling in China}. Taipei (Zhongguo wenhuashi congshu, Vol. 42).
- Longmen literature custody, division of archaeology. 1988. *Cave-temples in China. Longmen cave-temples*. Beijing.
- Ma Guojun, Ma Shuyun. 1996. *Zhonghua chuantong youxi daquan* {Complete Collection of Traditional Games in China}. 6th edition, Beijing.
- Masukawa, K. 1987. *Go*. Tokyo.
- Masukawa, K. 1993. Report of board games in China. In: *Yugishi-Kenkyu. The Study of Game's History*, 5:19-23.
- Masukawa, K. 1995a. *Sugoroku I*. Tokyo.
- Masukawa, K. 1995b. *Sugoroku II*. Tokyo.
- Masukawa, K. 1998. New research on board games in Japan and other countries, In: *Yugishi-Kenkyu. The Study of Game's History*, 10:64-66.
- Miduno, S., Nagahiro, T. 1941. *A study of the Buddhist Cave-Temples at Longmen, Honan*. Tokyo.
- Murray, H.J.R. 1952. *A History of Board Games other than Chess*. Oxford.

Shi Liangzhao. 1992. *Boyi youxi rensheng*. Hongkong.

Shimizu, Y., Miyahara, S. 2000. The Game Boards Engraved to the Longmen Grottoes in China, In: *Yugishi-Kenkyu. The Study of Game's History*, 12:58-63 (in Japanese with English summary).

Wen Wu {Cultural Relics}, 1992. vol. 2.

Xu Jialiang. 1996. *Zhongguo gudai qiyi* {Ancient Board Games of China}, 2nd edition, Taibei (Zhongguo wenhuashi zhishi congshu, Vol. 25).

Zhan Fengming. 1997. *Zhongguo tongyou shi* {A History of Games in China}. Shanghai.

Note

1. I am indebted to David Wigg, Frankfurt, for editing the English text.

Playing with filial piety – some remarks on a 19th-century variety of Japanese pictorial *sugoroku* games / Susanne Formanek and Sepp Linhart

In Japan there exist two board games, both called *sugoroku*, which are nonetheless different in nature. *Ban sugoroku*, meaning “board *sugoroku*”, is the East-Asian equivalent of the well-known backgammon or trick-track. It is played by two people and was brought to Japan via China in the 6th century at the latest. This has already been described by Masukawa Kōichi in an earlier article (Masukawa 2000) and does not concern us here. What we are dealing with is the second type, *e-sugoroku* or “pictorial *sugoroku*”, a game that strongly resembles the European goose game.⁽¹⁾

1. On *sugoroku* in general

The history of *e-sugoroku* is said to go back to the 15th century, but the earliest known surviving examples date from the 17th century. The first games of this kind in Japan seem to have had no pictures, but only words. Since the Buddhist religion never succeeded in transforming its terminology into pure Japanese, this terminology is very difficult for the Japanese to understand, and the first *sugoroku* are said to have served as a means for teaching the necessary Buddhist vocabulary. From these *Buppō sugoroku*, as they were called, the pictorial *sugoroku* gradually developed, and the earliest examples of this game extant today are also closely related to Buddhism: these are the so-called “Pure Land” or “Paradise” *sugoroku*, *jōdo sugoroku*, in which the players wander through the ten worlds of the Buddhist cosmos, that is, the six realms into which, according to Buddhist lore, living beings are continuously reborn unless they attain enlightenment, in addition to the four realms of enlightened beings, with Buddhahood or the Pure Land on top of the other three. With a starting square that usually represents the world of human beings, subsequent moves in these *jōdo sugoroku* can, on one hand, bring the players with finality to the winning square, that is, Pure Land – the ultimate goal the faithful might want to achieve –, or, with equal finality, to the worst of all realms, the most atrocious of Buddhist hells, the never-ending Hell Without Bottom. This square eventually constitutes a kind of negative counterpole to the winning square; reaching it meant that the player was out of the game.⁽²⁾

It seems that, towards the end of the 17th century, these *Jōdo sugoroku* had become a popular entertainment not only for the Buddhist acolyte, but also for the common people. From this time onward, *sugoroku* games enjoyed increasing popularity and evolved into a variety of different genres. We can assume that this increasing popularity of the game and its diversification from the end of the 17th century onwards were related to the rapid development of the printing culture, first in Kyōto and in Ōsaka, and later, during the 18th century, in Edo, the present Tōkyō. *E-sugoroku* are also called *kami-sugoroku*, meaning “paper *sugoroku*”, because they consisted of one woodblock-printed piece of paper. Until the invention of the multicoloured woodblock print tech-

nique around 1765, such prints were either prints in monochrome (mostly black on white), or prints that were hand-coloured after printing. After the establishment of a standard print size, the *ôban* size, roughly 24 x 36 cm, a viable size for printing, *sugoroku* game-boards were often assembled from several prints: two, four, or even nine sheets joined together, so that the sizes of the finished products vary, up to a size of about 90 x 70 cm. They were sold in folded form (rather like modern maps), in envelopes or wrappers into which they could be easily inserted again after use. These covers often featured pictures related to the game; they, however, are only rarely preserved today. It seems that these games were not backed with stiffer paper, so that they could be more easily stored away when not in use.



Figure 1: *Go-hôbi* (The gift), detail of *Kôfukô furiwake sugoroku* (Figure 4). Two children at a play of *sugoroku*. The right one is throwing a die, while the left one holds a piece of paper as marker in its right hand. Behind the game lies the illustrated envelope of the game. LA authors' collection.

As a part of the townspeople’s culture, these *e-sugoroku* fall, of course, within the manifold category of the Japanese woodblock prints commonly called *ukiyo-e*; the same artists who drew the famous Japanese woodblock prints, such as Hiroshige and Kuniyoshi, were also responsible for designing the paper *sugoroku* games.⁽³⁾ In order to play, players needed a die and markers or figures with which to play. In the first Buddhist *sugoroku*, a six character formula of a Buddhist sutra was used to write six Chinese characters on the six sides of the die, while the later, non-religious games used a die with 1 to 6 marks on the six sides, more or less like the ones we use today. Dice preserved in museums tell us that they were made from many different materials ranging from wood to ivory. The pieces representing the players seem to have been made of small pieces of paper, probably with the names of the players written on them (Figure 1).

All *sugoroku* games have a starting square usually called *furidashi* and a goal called *agari*. If we analyse the kinds of paper *sugoroku* according to the rules of each game, we can discover four basic categories:

1. In the *mawari sugoroku* or “roundabout *sugoroku*” (Figure 2) the player advances for the number of sections stipulated by the number thrown with the die. The nickname doubtless arose from the fact that, since the game usually starts in one

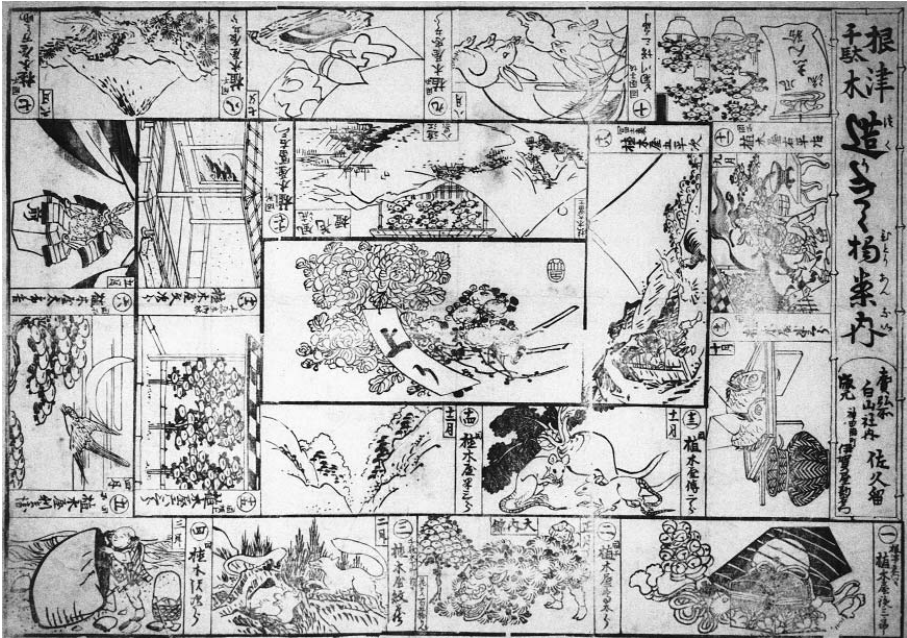


Figure 2: *Nezu Sendagi tsukuri kiku hitori annai* (Guide to the chrysanthemum exhibition at Nezu and Sendagi). A simple black and white *mawari sugoroku*, and at the same time a programme to the chrysanthemum exhibition held in Edo in the autumn of 1845, by an anonymous artist. The players (and visitors) start in the lower right corner and turn in a spirale until they reach the goal, the chrysanthemums in the centre. 34,6 x 43,5 cm. Authors’ collection.



Figure 3: *Honchō nijūshikō sugoroku*, drawn by Ichiyōsai Toyokuni III, texts by unknown writer, and issued probably at the end of 1844. Authors' collection.

- corner, advancing square to square along a Monopoly-like “spiral” course towards the goal in the centre of the sheet, the players progress in a “roundabout” fashion.
2. Next comes *tobi sugoroku* or “jumping *sugoroku*”. Each field or square in the game gives instructions as to which square players must proceed to, when a given number is thrown. Sometimes, fewer than 6 numbers are given; in this case, players who fail to come up with one of the stipulated numbers have to wait for the next round in order to make a move (Figure 3).
 3. The *tobi mawari sugoroku* represents a combination of the above two types. In structure, the game resembles *mawari sugoroku*, but some of the squares may contain instructions requiring players to make different moves, that is, to jump.
 4. Lastly, we come to the *furiwake sugoroku*, “parted” or “divided” *sugoroku*, containing two (or more) different paths that advance towards the winning square. Frequently, these occur as specified paths for men and women, or for good and not so good people (Figure 4).

The two *sugoroku* that we shall attempt to analyse here belong to category 2 and category 4.

Attempts have also been made to classify *sugoroku* games according to their presumptive consumer categories, such as:

- *sugoroku* for grown-ups,
- *sugoroku* for the whole family,
- *sugoroku* for children,
- *sugoroku* intended for use in the entertainment quarters (usually with female entertainers),

but in many cases it is difficult to place a particular game into a certain category. Our two games seem to have more in common with the first two categories rather than with the third and fourth ones; they were surely not intended primarily for children, but might have been introduced to children for educational purposes.

Pictorial *sugoroku* are often classified thematically, that is, according to the nature of their contents, but this classification is not yet generally established. In his *Nihon e-sugoroku shûsei*, a standard collection of *sugoroku* found in many libraries, Takahashi Junji (1980) places all *sugoroku* into one of the following 16 categories:

1. *buppô sugoroku*, *jôdo sugoroku*, or Buddhist or Paradise *sugoroku*
2. *dôchû sugoroku*, or travel *sugoroku*
3. *shibai sugoroku*, or theatre *sugoroku*
4. *shusse sugoroku*, or career and “success-story” *sugoroku*
5. *rekishi sugoroku*, or historical *sugoroku*
6. *meisho sugoroku*, or *sugoroku* of famous places
7. *yûgei sugoroku*, or entertainment *sugoroku*
8. *bungei sugoroku*, or literary *sugoroku*
9. *kaika kyôiku sugoroku*, or late 19th-century *sugoroku* for education on modernization
10. *sensô sugoroku*, or war *sugoroku*
11. *tanken ryokô sugoroku*, or *sugoroku* of discovery and foreign travel

12. *senden sugoroku*, or commercial and advertising *sugoroku*
13. *manga sugoroku*, or *sugoroku* in cartoon and comic style
14. *kodomo sugoroku*, or children's *sugoroku*
15. *onna sugoroku*, or *sugoroku* depicting women and their customs
16. *zatsu sugoroku*, or *sugoroku* outside the above thematic categories.

All the other typologies we have seen⁽⁴⁾ are more or less similar, but usually not so detailed. Needless to say, *sugoroku* can be created using almost any theme; especially after the start of the modernization programme of Japan in the latter half of the 19th century, the range of themes treated in *sugoroku* broadened enormously. Several of the above categories, 9, 10, and 11, for instance, were not present in pre-modern Japan. In the 1920s, newspapers and journals regularly provided their readers with *sugoroku*, usually as supplements for the New Year's issue, because *sugoroku* was traditionally played on New Year's Day (a custom which continued until the 1970s). This added even more variety to the *sugoroku* games, because every newspaper tried to publish the more exciting *sugoroku*. Therefore, we think it makes little sense here to deal too long with the classification of the contents; instead, we wish to proceed with the analysis of our two *sugoroku*.

We came across these *sugoroku* as part of our research on the history of old people in Japan: for this, we attempted to use all possible visual sources, in addition to written sources. Both games are concerned with the theme of filial piety which is of enormous importance in any Confucian society. They were both published shortly before the opening of Japan in 1868, but each is of a quite different nature. Before looking at the games more carefully, perhaps a short note on the topic of filial piety might prove of interest.

2. On Filial Piety

The concept of filial piety was introduced to Japan in antiquity, as an import from China along with other Confucian principles such as loyalty towards one's sovereign or superiors in general, or the subordination of women to men. Filial piety in these remote times meant complete devotion to one's parents to the complete exclusion or sacrifice of one's own wishes and needs. It encompassed not only the duty of nourishing one's aged parents, but also the ideals of devoting one's life to the fulfilment of their wishes and the heightening of their renown in the world. What the concept implied was most clearly set out in the famous set of types of exemplary filial behaviour known as the Chinese "24 Paragons of Filial Piety", that were also known in Japan from a relatively early time on. Among these, the best-known figures included the young man who, in his utter despair over his inability to serve his mother the fish she was craved for because the rivers were frozen, suddenly saw carps jumping out through miraculous cracks in the ice; another youngster equally miraculously found bamboo shoots in the winter snow when he could not fulfil his mother's wish for them; a boy was saved from a wild beast because he begged for mercy not for his own sake, but lest his mother be deprived of his assistance, not to mention the young man who, for the first time, wept under the beatings his mother inflicted upon him whenever she was displeased, after their dwindling power led him to

realize that she was growing old. We also find a man who, although in his fifties, continued behaving like a small child, playing childish games, so that his aged parents should not realize how old and senile they had grown. Further, there is also the man who, unable to nourish both his young son and his old mother, against the all too understandable protests of his wife, decided to bury his son alive in order to be able to provide at least for his mother; fortunately, he was promptly rewarded for his filial devotion with the discovery of a golden pot which resolved all his troubles. Yet another filial son revered his late parents so much that he slaughtered a man who had offered insult to the memorial statues he had made. In short, these examples were intended to show that devotion towards one's parents was so much in tune with the rules governing the universe that Heaven itself would, not so much reward, but, even more, intervene to good effect in endeavours where human powers did not suffice to produce the desired results (Formanek 1994).

While these examples of filial piety at this point were certainly well known to the tiny aristocratic strata of the population, we do not know to what extent common knowledge of them had spread through the rest of society prior to the beginning of the Tokugawa era; a time when, from the early 17th century on, the country (after centuries of wars between rival warlords) was unified under one military government, the Tokugawa *bakufu*. Enduring peace initiated an unprecedented economic upswing, that benefited all strata of society and led to the development of a wealthy bourgeoisie, that more and more dominated economic life – without, however, receiving corresponding political rights. This gave rise to a series of social contradictions that the military government time and again tried to resolve through so-called reforms. These “reforms” usually resulted in a renewed governmental emphasis on Confucian values aimed at keeping the townspeople in their inferior place, and as a corollary, on filial piety. The propagation of the corresponding ethos was reinforced from below by the fact that the townspeople themselves had begun to value at least rudimentary forms of education, seeing to it that their offspring would be trained in reading, writing and basic mathematics; this was often carried out in small private elementary schools that used simple texts, frequently with some moral intent, through which officially sanctioned ethical principles could find their way to the pupils. The resulting relatively high, albeit not necessarily broad, literacy among townspeople created a completely new market for illustrated books with relatively simple texts that began to be produced on a commercial basis in ever greater numbers. Among the often older legendary subjects treated, the “24 Paragons of Filial Piety” occupied an important place which certainly contributed to the propagation of the theme.

From the end of the 18th century, filial piety gained even greater importance: a series of demographic factors had led to a considerable ageing of the population. In many cases, caring for the increasing numbers of the handicapped or even bedfast elderly put considerable strain on their descendants who, in turn, were ever decreasing in numbers. The government, with its ever dwindling financial power, was not in a position to relieve, or to want to relieve, the problems through more community-based aid; instead, it reacted by severely punishing neglect of aged parents, officially rewarding particularly outstanding examples of care and devotion, and compiling a series of collections introducing

biographies of persons who had devoted themselves exclusively to the care of their aged parents (Formanek, forthcoming).

The common people were thus certainly well informed about the concept of filial piety. As many examples show, love of and devotion towards one's parents formed an integral part of their ethical worldview. Nonetheless, some were to varying degrees suspicious as to what governmental insistence on compliance with the tenants of filial piety implied. As early as 1686, Ihara Saikaku, a famous novelist renowned for his keen and sometimes relentless depiction of the life of his contemporary fellow townspeople had written a kind of parody of the "24 Paragons of Filial Piety". While these were called *Nijūshikō* in Japanese, he, under the title *Honchō nijū fukō* – "20 Examples of Unfilial Conduct in our Country" –, composed a collection of stories about men and women whose behaviour represented the exact opposite of the original ideal. The townspeople in this book take their lack of respect, or even of affection, towards their parents to such extremes that it is highly improbable that their author intended them to be understood as an accurate mirror of 17th century Japanese townspeople and their attitude towards their parents. But, as the work suggests, even as one cannot help feeling that their lack of filial piety is far too exaggerated to be taken seriously, so was the ideal propagated by the authorities. In the short preface, the author noted: "The bamboo shoots from the snow can be found at the grocers' nowadays, and carps swim in the water basins of the fishmongers. Thus, it is usual for people to care for their parents without relying on anything other than their natural qualities and capacities, simply by devoting themselves to their business and providing the necessary things with the money they earn" (Ihara 1963: 27), thereby emphasizing that, for the average townspeople, filial piety did not demand much more than keeping the family business running smoothly.

3. Analysis of two pictorial *sugoroku* on the theme of filial piety

3.1. The *Honchō nijūshikō sugoroku*

Now, with these general notions about the concept of filial piety in mind, let us turn to the first of our two *sugoroku*, the *Honchō nijūshikō sugoroku*, or "Sugoroku of the 24 Indigenous Japanese Paragons of Filial Piety", a colourful sheet of approximately 66 x 45 cm – that is, four normal-sized single-sheet woodblock prints pasted together (Figure 3). The envelope is missing. As can be expected, in addition to the start and the goal, the board consists of 24 squares. In large characters, each square contains the name of one Japanese person outstanding for his or her filial devotion, information as to which square the player has to proceed as dictated by the number of spots on the die, and a scene illustrating the filial deeds that caused the renown of the person, as well as a short and rather prosaic written explanation to the same effect. Without being a particularly gorgeous example of a *sugoroku*, it nonetheless is a rather elaborate one and bears the signature of one of the foremost *ukiyo-e* artists of his time: Utagawa Toyokuni III, famous above all for his prints with Kabuki actors and scenes. It was published, as the seal indicates, by one of the most active publishers of his time, Izumiya Ichibē. Located in the capital Edo, Izumiya Ichibē was noted as a wholesale publisher in all fields of the printing business, including not only colour woodblock prints – his close collaboration with

Toyokuni III in the field of actor prints was propitious for both parties –, but also the illustrated storybooks (*kusazōshi*) that constituted the favourite reading matter of the fairly literate, but not classically educated mass of the urban population. He was famous especially for his production of *ukie*, that is, woodblock prints using Western perspective, and of *omochae*, toy pictures, that is woodblock-printed cut-out sheets with a variety of motives and purposes. Notice in passing that this printing industry and its products are more generally characterized by the ample use they made of an elaborate mixture of written text and visual text (i.e. pictures, illustrations, etc.), a characteristic of course shared by the pictorial *sugoroku* as well. In the same way required of all other woodblock prints, in order to receive official permission to be offered for sale, our *sugoroku* duly underwent censorship, as attested to by the seal Wata for Watanabe Shōemon, one of the official censors. This allows us to date the *sugoroku* fairly accurately, since the seal of one and only one official censor was required during the years from 1843 to 1847. Iwakiri (2002: 32-33) has recently established a chronology for the censors' seals in this period and gave evidence that Watanabe censored prints between the 5th month of 1843 and the 5th month of 1846 only, so that we can say that this *sugoroku* was published at a time when the portrayal of actors was strictly forbidden and the whole woodblock prints' production was under severest surveillance.

As has been pointed out by Iwaki Noriko (1994; 1995), one of the rare Japanese scholars to have endeavoured to analyse the *sugoroku* games not only as to their overall contents but also as to their meaning in terms of the experience players go through when playing the game, it is usually worthwhile to take a closer look at the arrangement of the squares on the board and at the overall trends in the run of the game. According to Iwaki, *sugoroku*, then, can frequently reveal a hierarchical structure: that is, squares with various contents are not simply juxtaposed, but arranged in a way that in the final analysis corresponds to a hierarchy of values. In the world of the *sugoroku* game, the player usually proceeds from a lowly start to more exalted stations before finally reaching the goal that corresponds to what in the particular *sugoroku* is the most valued position. This, of course, might reflect the general worldview not only of the producers of these games, but also of the people for whom the games were intended. Also, subsequent moves on the board, as they are defined by the instructions on the individual squares, usually are not purely coincidental, for they tend to show definite patterns, that are often equally in accord with the people's hierarchy of values. In our example, the start is located in the centre at the bottom of the game and the goal is on top; out of the 24 squares, we find two squares at both sides of the start and of the goal square; the others are arranged in five horizontal rows of 4 squares each. An analysis of the instructions of how to proceed from one square to another reveals that:

1. The goal can be reached directly only from the two squares on its left and right side.
2. These two squares can be reached directly only from those located in the row immediately below them, and so forth.
3. Conversely, the squares that can be reached directly from the start are all located either in the same row as the start or in the row immediately above it.

4. For each square, the player can proceed only if he throws a 1, 2 or 3, or alternatively a 4, 5 or 6. This means that players have to pause very often.
5. With the exception of the two squares located on both sides of the goal, at each square the player is referred for his next move to a square located either in the same row or in the row immediately above it – that is, nearer to the goal –, and never in a row below it, suggesting that, what one has achieved once, never is lost again.
6. For the two squares next and nearest the goal, 2 of the 3 possibilities for a move refer the player to a square in the row below; that is, just before reaching the goal, the chances are high that the player may have to go back to squares slightly more removed from the goal than the one already reached. Almost certainly, this was intended in part to keep the players in suspense for as long as possible.
7. All this means that the players would move upwards continuously, but rather slowly – even with a maximum of good luck it takes at least 7 moves to reach the goal – and that they would have to pass the majority of squares before reaching the goal. When we tried deciphering this particular *sugoroku*, we opted for playing it and reading the squares one by one just as we reached them. Before one of us won, we were through with almost all of the squares. This seems to us to suggest that this *sugoroku* is one that was designed with a rather didactic, educational aim – that is, to acquaint the players with as many as possible of the exemplary figures of filial devotion depicted (Table 1).

Now, of what kind were these figures presented to the players as Japanese paragons of filial conduct? It should be noted here that, to our knowledge, there was no officially nor universally established canon of “24 Indigenous Japanese Paragons of Filial Piety” with an equally set inventory of figures paralleling the “24 Chinese Paragons”. Also, we must confess that we were not able to trace the sources of all the figures depicted on our *sugoroku*, or to acknowledge for each and every figure whether it was more commonly known for its filial piety. What is clear is that the explanations that accompany the figures on the individual squares are so short and general, that, in sum, they are highly repetitive. By this mere repetitiveness, they of course tend to reinforce the ideal of filial piety; and by reducing the sometimes intricate stories that stand behind the depicted figures, to the motive of filial piety, they also tend to create a universe in which filial piety is so much taken for granted that it does not need much further explanation. On the other hand, this repetitiveness would have rendered the game highly tedious, were the figures treated not of a rather extravagant nature: they all belong either to legend or to remote history, and – one should emphasize – many of them were famous not so much on the grounds of their filial piety, but, rather, because they were the heroes of dramas cherished by the public.

For example, the four figures in the second row from below were all the heroes of vendettas based on some historical reality, that had been taken up by the puppet theatre and the Kabuki theatre as matter for successful plays. Thus, Tamiya Bôtârô (Figure 5) was a boy who had succeeded in avenging his father, the victim of a murder; he was the hero of a play entitled *Hana no ue no homare no ishibumi*; the most popular scene of this

Hitotsuya no kôjo 4 Masatsura 5 Watônai 6 Goal: filial piety	Goal: filial piety		Watônai sankan 1 Goal: filial piety 2 Shigemori 3 Hitotsuya no kôjo
Kôjumaru 1 Shigemori 3 Masatsura 5 Watônai	Kusunoki Masatsura 4 Watônai 5 Hitotsuya no kôjo 6 Shigemori	Komatsu no Shigemori 1 Masatsura 2 Hitotsuya no kôjo 3 Watônai	Chûjôhime 4 Masatsura 5 Kôjumaru 6 Shigemori
Soga kyôdai 4 Shigemori 5 Masatsura 6 Kôjumaru	Suô no naishi 1 Chûjôhime 2 Shigemori 3 Suketoki	Saishô Haruhira 4 Shigemori 5 Chûjôhime 6 Kôjumaru	Morokoshi Suketoki 1 Shigemori 2 Masatsura 3 Kôjumaru
Yôrô no kôshi 1 Suketoki 3 Yuya 2 Soga kyôdai	Hachikatsugi no kôfu 4 Suketoki 5 Yôrô no kôshi 6 Haruhira	Anju Tsushiô 1 Haruhira 2 Soga kyôdai 3 Suô no naishi	Ikeda no Yuya 4 Suketoki 5 Suô no naishi 6 Soga kyôdai
Abeno no Terutajo 4 Yôrô no kôshi 5 Hachikatsugi 6 Kumaô	Koshikibu no naishi 1 Yôrô no kôshi 2 Anju Tsushiô 3 Yuya	Kôjo Karumo 4 Yuya 5 Hachikatsugi 6 Terutajo	Hino no Kumaômaru 1 Hachikatsugi 2 Anju Tsushiô 3 Yôrô no kôshi
Tamiya Bôtârô 1 Koshikibu 2 Rokusuke 3 Karumo	Keyamura Rokusuke 4 Karumo 5 Kumaô 6 Shizuma	Miyagino Shinobu 1 Kumaô 2 Bôtârô 3 Rokusuke	Wada Shizuma 4 Karumo 5 Koshikibu 6 Terutajo
Takenouchi Imajo 4 Shizuma 5 Terutajo 6 Nanba no Jirô	Start 1 Miyagino Shinobu 2 Keyamura Rokusuke 3 Tamiya Bôtârô 4 Wada Shizuma 5 Nanba no Jirô 6 Takenouchi Imajo		Nanba no Jirô 1 Miyagi no Shinobu 2 Bôtârô 3 Rokusuke

Table 1. *Honchô nijûshikô sugoroku*



Figure 5: Tamiya Bôtârô, detail of *Honchô nijûshikô* (Figure 3). Authors' collection.

play featured the same sign of the god whose divine intervention helped him as the one that figures so prominently in the illustration of this square on the *sugoroku*. Keyamura Rokusuke was the hero of another Kabuki play, *Hikosan gongen chikai no sukedachi*, in which he helped the daughters of another victim of a murder to avenge their father. Miyagino and Shinobu were the daughters of a farmer whom the bailiff of the local castle had brutally killed for a less than slight offense; though they were women and despite their lowly status, even they succeeded in avenging their father, and were soon immortalized in a popular play under the title *Gotaiheiki shiroishibanashi*. Wada Shizuma was the hero of several plays, a category known as *Igagoemono*, that also revolved around a well-known vendetta. Naturally, the Soga brothers of the outer left hand square in the fifth row from the bottom were the heroes of innumerable plays which, for the auspicious character of their vendetta against the man who had killed their father, were routinely performed in the Kabuki theatres at the New Year season, etc. Thus, the game presupposed knowledge of Kabuki or of townspeople culture as a whole; it would be most enjoyable when played by a set of persons some of whom would be thoroughly familiar with the contents of the novels or Kabuki dramas involved; these would enjoy sharing their knowledge with those less familiar with these themes, who in turn would profit from learning more about the frequently scintillating, imaginative plots than what the extremely short explanations on the *sugoroku* itself conveyed. This suggests that this *sugoroku* was intended as a game for the whole family, involving players of different ages.

While reinforcing the concept of filial piety on one hand and thus certainly fulfilling the purpose of teaching morals to children, it held other appeals in store, not only for children, but for adult players as well.

Even where no sensational vendetta was involved, the deeds of the depicted filial figures tend either towards the larger-than-life where commoners are concerned, the exotic, or the extremely exalted, especially when the figures are of aristocratic rank. In this context it should be noted that 17 out of the 24 figures of paragons of filial piety that figure in our *sugoroku*, that is, more than 2/3, match the figures chosen by another popular woodblock print designer, namely Kuniyoshi, for a series of single-sheet woodblock prints similarly entitled “24 Indigenous Japanese Paragons of Filial Piety”.⁽⁵⁾ Published from 1843 to 1844, this series was issued at a time which can be said to be an important turning-point in the production of woodblock prints as a whole. The same years saw the height of the so-called Tenpô reforms during which the authorities issued approximately 200 ordinances (*machibure*), mainly against luxury and in favour of thriftiness and frugality; among them, in 1842, there was one which ordered *ukiyo*e artists to refrain from depicting courtesans, geishas and actors, the main themes of *ukiyo*e up to that time. Instead, heroes and virtuous women from Japan’s history were to be given preferential treatment. In view of the fact that Kuniyoshi, in many cases, revealed himself to be of a somewhat rebellious nature,⁽⁶⁾ it might not be wholly wrong to suspect that, with this series, he might have tried to circumvent the ban on the depiction of Kabuki actors and scenes by camouflaging these very actors and scenes with the mantle of the virtue of filial piety.

At least, there certainly was an effort on his part to illustrate the officially sanctioned virtue of filial piety with legends and stories that tended to cater to the taste of his contemporary fellow townsmen for the larger-than-life and the fantastic in much the same way as the theatre and the popular illustrated novels of the *kusazôshi* did, rather than being always in tune with the more sober doctrine of the authorities. Similarly, on our *sugoroku*, the two most exalted positions, that is, the two squares situated immediately next to the goal and which players inevitably had to pass in order to reach it, are dedicated to subjects the appeal of which only very secondarily – to say the least – stems from the filial deeds they feature. Thus the success of the story of Watônai (at the right hand upper corner of the board) resulted from this figure being the son of a Chinese general and a Japanese wife, and from his having succeeded in crossing the ocean to the Chinese mainland, where he gained renown as a warrior. This story, which had some historical background, of course had a tremendous appeal in a country like Japan which was, by governmental decision, hermetically closed to foreign commerce and contact; the Kabuki theatre had inflated the figure to the dimensions of an Asian Hercules who, among other formidable deeds, had defeated a tiger with his bare hands. What is even more, the other square next to the goal is dedicated to a figure whose legend originally clearly had nothing to do with filial piety at all. The story of the Crone of the Lone House – who, with the help of her prostitute daughter, had brutally killed and robbed innumerable travellers, until her daughter decided to let herself be killed in the stead of a traveller with whom she had fallen in love –, had been recounted in many dramas and

novels; it had been depicted on illustrations, on book covers and on woodblock prints – of which the picture on this square on the board constitutes a kind of miniature version (Figures 6 and 7). Clearly, its appeal did not lie in its moralizing quality; but rather,



Figure 6: Ōkute. *Hitotsuya no rôjô*. Ōban woodblock print from the series *Kiso kaidô rokujūkyū tsugi no uchi* by Ichiyōsai Kuniyoshi, published in the 7th month of Kaei 5 (= 1852). Authors' collection.

ing it in times when only stories with moralizing content found favour in the eyes of the authorities.

There always had been, on the more theoretical level, some discussion as to which of the two principles – that of loyalty towards one superiors, and that of filial piety – should have priority in cases when the two led to conflicting demands. On our *sugoroku* there is no trend towards one or the other of the possible solutions to this problem; what is clear, however, is that the problem itself is illustrated exclusively with examples that tend to be critical of despotic military rulers who, for their evil deeds or plans, make it difficult for their inferiors to be both loyal and filial. For one thing, on the least estimated of the squares – that of Nanba no Jirô at the right hand bottom corner of the board –, we read of this man that he had a clear-cut disposition towards filial piety; unfortunately, however, the text says, “he was a vassal of Taira no Kiyomori”, the first military leader of the Taira clan to have gained influence or even supremacy in the nation’s politics to the extent of even dictating matters at the emperor’s court; for his being at the service of that evil man, the *sugoroku* explains in a rather ironical way, poor “Nanba no Jirô’s filial piety never managed to come to the forth.” Komatsu (or Taira) no Shigemori, on the other hand (his square is found in the row right beneath the goal) was no lesser a man than the above-mentioned Taira no Kiyomori’s son. He was reputed for his resisting his father’s plans of placing the retired emperor Go-Shirakawa under confinement; as the *sugoroku* says, Shigemori “was renowned for his wisdom and prevented his father from the execution of his evil plans”. Notice that Shigemori’s square has a unique position in the *sugoroku*; there are no less than 8 squares from which it can be reached, a number unparalleled by any other square on the board and which makes it highly improbable that a player would win the game without passing through this particular square; thus, it is pivotal to winning the game, which might be an indicator of the importance the designers of the game accorded to it. This, in turn, induces one to suspect that, beneath the overt treatment of the officially sanctioned virtue of filial piety, there is some hidden criticism of military rulers; although on the surface applying only to those of the past, this criticism might well, in the minds of the designers and players of the game, have extended to those of their present.

Still other hints on this *sugoroku* suggest that the townspeople for whom it was designed were not inclined to accept the officially propagated concept of filial piety without any ifs and buts. For one thing, the text in the starting square seems to be somewhat ironical about the constant official talk about filial piety: “Treasure ship, treasure ship”,⁽⁸⁾ it says, “just look what filial piety can achieve! Indeed, what at a panacea, what a cure-all, better than all those healing ointments for sale at the pharmacist’s; just paste it onto each and every thing!” Also, in a quite pragmatcal vein, the *sugoroku* wants that filial piety be rewarded by the authorities; not only do many of the depicted figures achieve rising in the world thanks to their filial piety, but also on the winning square, a filial son is rewarded by the lord for his exemplary behaviour.

3.2. The *Kô fukô furiwake sugoroku*

Our second example of a *sugoroku* dealing with the concept of filial piety, the *Kô*

fukô furiwake sugoroku, or “*Sugoroku* at the Crossroads of Filial Piety and Unfilial Conduct”, is of a quite different kind. In contrast to our first example, it does not bear a publisher’s seal, nor the name of an illustrator, nor even a censor’s seal. Beneath the title occupying the centre, however, we find, in relatively large characters, an inscription saying “Selected upon request by Ryokutei Senryû” (Figure 4). This might be an expression of the fact that in this game the pictures, drawn by an anonymous painter, are only of secondary importance, while the important elements are the short poems called *senryû* that accompany the pictures in every section of the game. A *senryû* has a form similar to the well-known *haiku*, but unlike the *haiku* they do not have necessarily a reference to nature and the seasons, and their contents are often of an erotic nature. While *haiku* must express in very few words a mood which can be understood at once by the reader, a *senryû* receives its quality from the pun which it contains. *Senryû* verses date back to the second half of the 18th century; from this time on, they were published in great numbers. The first master of this art was a man called Senryû; hence the generic name of the poems. The Ryokutei Senryû on our game was the fifth in succession, who took the name of Senryû in 1837. Since he is known to have died in 1858, our *sugoroku* must date from between 1837 and 1858. Its size is roughly the same as that of our first example, namely 61 x 45 cm. It has 34 squares; thus, most squares are smaller than those in the first *sugoroku*.

As in our first *sugoroku*, squares are arranged in rows beginning with two squares to the left and right of the beginning section at the centre bottom of the board; these are followed by 6 rows of 4 squares each, continuing up to the final row, in which the winning square with one square on each side is reached. But the paths players follow during subsequent moves are distinct from the ones in our first *sugoroku*. On one hand, this is due to the fact that this *sugoroku* is not a simple *tobi sugoroku* or “jumping” *sugoroku*, but contains features of both *tobi sugoroku* and *furiwake sugoroku*, “parted” *sugoroku*. That is, right from the start, players are directed to one or the other of two paths, i.e. the path of persons exemplifying filial piety, and that of those lacking filial piety. If they throw a 1, 2 or 3 at the start, players enter the “righteous” path on the right hand side; in reverse, if they come up with a 4, 5 or 6, they enter the “immoral” path on the left hand side of the board. There, time and again, they will have to throw the same numbers they have started with, for they have to rest for one round if they throw the opposite numbers. There is no crossing of these borders fixed from the beginning, since no square on the right side of the board refers the player to a destination on the left hand side and vice versa. Within these separate columns, however, there is no smooth and unhindered upward progress, as in our first *sugoroku*; instead, players might have to jump to squares located 2, 3 or more rows above the one they have already reached; alternatively, they might be forced to “fall back” again to squares nearer the beginning. Moreover, these two paths so hermetically closed against one another for most of the playing time, reunite in the 8th row from the bottom, the squares of which can be reached from both the right and the left-hand paths (Table 2).

Now, what does this different structure suggest, when it is seen in relation to the contents of the game? In total contrast to our first *sugoroku*, with its emphasis on epic and

unflinching loyalty 4 taking service with a master 5 being rewarded 6 wealth and rank	goal: wealth and rank		being rewarded 1 wealth and rank 2 perfect filial piety	
apologizing 4 repenting 5 taking service with a master 6 honesty	taking service with a master 5 unflinching loyalty 6 being rewarded	honesty 1 unflinching loyalty 2 being rewarded 3 faith	perfect filial piety 1 being rewarded 2 selling oneself 3 wealth and rank	
abstaining from alcohol 4 taking service with a master 5 repenting	repenting 4 abstaining from alcohol 5 apologizing 6 honesty		happiness 1 being rewarded 2 perfect filial piety 3 honesty	
living on others 4 repenting 5 abstaining from alcohol 6 beggary	being dismissed by one's master 4 living on others 5 apologizing 6 taking service with a master		accepting one's parents' advice 1 apologizing 2 faith 3 selling oneself	prosperity 1 happiness 2 getting up early
whoring 4 apologizing 5 living on others 6 being dismissed by one's master	getting tattooed 4 whoring 5 being disinherited 6 repenting		faith 1 happiness 2 honesty 3 perseverance	being patient 1 taking service with a master 2 enduring hardships
fighting 4 being disinherited 5 abstaining from alcohol 6 apologizing	gambling 4 drinking 5 fighting 6 repenting		getting up early 1 perseverance 2 prosperity 3 faith	visiting one's parents' grave 1 perfect filial piety 2 bringing back souvenirs
drinking 4 fighting 5 repenting 6 living on others	speaking insultingly 4 drinking 5 fighting 6 getting tattooed		bringing back souvenirs 1 accepting one's parents' advice 2 perseverance 3 obedience	perseverance 1 getting up early 2 prosperity 3 happiness
being disinherited 4 beggary 5 living on others 6 apologizing	talking back 4 speaking insultingly 5 fighting 6 gambling		selling oneself 1 obedience 2 accepting one's parents' advice 3 visiting one's parents' grave	buying sake 1 enduring hardships 2 getting up early 3 visiting one's parents' grave
beggary This is the final downfall. Receives alms from the wealthy.	want of filial piety		start: 1 obedience 2 selling oneself 3 enduring hardships 4 talking back 5 speaking insultingly 6 drinking	filial piety enduring hardships 1 obedience 2 buying sake 3 getting up early

Table 2. *Kô fukô furiwake sugoroku*

grandiose figures, this *sugoroku* takes up the theme of filial piety in a very much more down-to-earth manner, and through what we may call rather commonplace behaviour. This holds true for the filial piety path as well as for the impiety path. The virtuous behaviour of the filial person does not go further than the demands of ordinary day-to-day morals, such as getting up early, faith or perseverance, although some of them might shock the modern reader, as for example “selling oneself” which of course means a daughter’s selling her charms and body in order to support her parents, a commonplace topic and practice in Tokugawa Japan for impoverished townspeople as well as farmers. Some even seem hopelessly trivial and the corresponding *senryū* verses also contribute to bringing the grandeur of earlier paragons of filial piety down to an all-too-human level: the square of “bringing back souvenirs” for example is accompanied by the verse “This is filial piety, too, the souvenir wrapped in a bamboo sheath”, *takenokawa* in Japanese and a pun on the largely homophonous *takenoko* or bamboo shoots that the original Chinese paragon saw sprouting through the winter snow. Similarly trivial is the “reward” one gets for such filial behaviour: in the square to the immediate right of the goal, we see two children playing a *sugoroku* game – notice in passing that this might be interpreted as a skillfully placed advertisement for this kind of printed product on the part of the publisher; “For the child who won’t go away far to amuse himself, a travel *sugoroku* as a reward”, the accompanying *senryū* reminds the players, in all probability adults, that such might be a nice present for their children or for those of acquaintances (Figure 1). Bad behaviour on the part of the unfilial person similarly strikes the reader for its banality, and if we substitute just a few expressions for more modern counterparts, we come up with what corresponds rather closely with today’s common complaints about wayward youth, accused of spending their time in getting pierced or (even as in our *sugoroku*) getting tattooed, arranging parties or going to discos – meanwhile living at their parents’ expense instead of finishing their studies and entering on a working life as quickly as possible.

Now, taking the path of the unfilial person of course has its disadvantages in the world of this *sugoroku*. Just as the above-mentioned Pure Land *sugoroku* did, this *sugoroku* features a negative counter-pole to the winning square: a square that, if reached, will mean for the player that he is out of the game, since he cannot proceed to any other square from there. In our case, this is the square of “beggary” in the left corner of the bottom row. “This is the final downfall”, says the text written on this square, and he who has got there, “receives alms from the wealthy”, that is, the winner of the game. This, for one thing, might mean that, as with many Japanese games, the winner of this *sugoroku* would have to pay for a round of drinks for the other players. Further, it may also imply that there are still ways of making a living even for the most abject person, albeit not enviable ones, and that the less privileged may still be able to live at the expense of the worthier and better-off.

Beggary, clearly, does not constitute bad behaviour or want of filial piety in itself. But, as the *sugoroku* suggests, it is a possible result of such a want of filial piety. How does one get to that specific square? Throwing a 4 at the start, that is “Talking back” to one’s parents, then a 5, which means “fighting”, might result, when one again throws a 4, in “being disinherited”, which with another 4 brings one to beggary in only 4 moves; sim-

ilarly, throwing a 6 at the start, that is, “drinking”, will, with another 6, result in one’s “living on others”; it is only logical that such a person who has never learned how to manage a business, might, with just another 6, end up as a beggar in only 3 moves. These, one must say, were quite realistic scenarios. Parents could and did disown children, who, by this step, not only lost their share in family wealth, but also their inscription in a household register, which meant that they were “homeless” “unwanted persons” that could not officially be given work, unless they found somebody to take them in as a household member. Given the small numbers of children per married couple, especially in the cities, parents in all probability did not resort too often to this means of getting rid of unworthy offspring, and as in our *sugoroku*, even more rarely solely on the grounds of disrespectful behaviour. They took this step when the family fortunes as a whole were at stake (that is, when criminal behaviour caused indictment that menaced the whole family), or when a son’s disability to run the family business or his penchant for dissipation was so blatant that parents had to fear for their livelihood.

The presence of this square of “beggary” reveals still another important characteristics of this *sugoroku* that it shares with many others, especially the popular career or success-story *sugoroku*: that is, the circumstance that morality and material wealth overlap in such a way that they cannot always be disentangled, or, put the other way round, being wealthy is presented as if it were good moral behaviour, and poverty does not put morality into relief, but, on the contrary, seems to make it less worthy. This characteristic becomes clear not only with the winning square, where it is “wealth and rank” and not any kind of moral satisfaction with one’s achievements that reward those who have overcome all pitfalls in the relationship with their parents. “Selling oneself” and “enduring hardships”, in terms of the physical and emotional strain they put on persons practicing them for the sake of their parents, would, from a purely moral point of view, clearly seem superior to “getting up early” or “perseverance”; in the *sugoroku*, however, they are much further removed from the goal than the latter. Thus, in a sense, they are presented as inferior, in terms both of their location on the board and the minimum number of moves necessary to reach the winning square from them. Similarly, beggary constitutes the negative counterpole to the winning square because it, of course, spells poverty, and not on the grounds that the most unfilial of all unfilial persons deserves such a fate.

This overlapping of moral conduct, wealth – and good luck, one should add –, becomes all the more obvious in view of the fact that, as already mentioned in passing, both the paths of the filial and of the unfilial person enable the player to win the game. Although want of filial piety clearly is presented as morally bad behaviour on the *sugoroku*, it does not preclude a happy end. One might argue that for the sake of maintaining the interest of the game, this must necessarily be so, once two opposite paths are provided. Nonetheless, it also suggests a rather matter-of-fact and playful approach to the concept of filial piety and to morality in general. No cosmic or other eternal power will necessarily punish the unworthy, and material wealth may help cover up moral deficiencies. As the *senryū* accompanying the square of “fighting” says: “After a fiery fight, even the mouth of the doctor has to be sewn up with money”; in other words, the par-

ents' money will buy the silence of the doctor who sutured the wounds of the persons injured, so that their rowdy son might avoid being sued. Or, if the parents are wealthy enough and love their son, they might still be of some help even for the temporarily "disinherited": as a mendicant singer, says the senryû? on this square, he will play the *shamisen* "*oya no bachi de*", which means alternatively "due to his parents' curse" or "with his parents' plectrum".

Want of filial piety is presented as mere youthful frivolity or exuberance, which will mend in due time once the young scamps have sown their wild oats. This joking and matter-of-fact approach becomes all the more clear when we consider that it is not only possible to reach the goal by following the unfilial path, but also that with the necessary luck with dice throwing, this requires no more moves than following the filial path does. For instance, the player who throws a 6 at the start, that is, who is attuned to "drinking", can, with a 5 for the next move, be brought immediately to "repenting", which via a 6 will lead to "honesty" from which in another two moves the goal can be reached. That is, on the path of unfilial conduct, a player can win the game in only 5 moves, which is exactly the same number of moves as is needed for the shortest way to the goal on the path of filial piety, where the person who with a 1 at the start is "obedient", which with a 3 makes him "faithful", which in turn with a 1 arouses "happiness", which with another 1 results in his "being rewarded", and with a fourth 1 similarly reaches the goal.⁽⁹⁾ With less luck with dice throwing, players who have reached the propitious 8th row via the "unfilial" path, who "repent" or "apologize", might, of course, be forced by the stipulations on the squares to "start" their life anew on the "filial" path; players who have started on the "filial" path do not run the opposite risk, but the one of having to repeat their filial deeds endlessly without ever reaching the goal.

Conclusion

More could be said about the contents of these two *sugoroku*. As should be clear by now, they were the products of what was a flourishing printing industry catering to townspeople in 19th-century Japan. They represent only a very small section within the great variety of printed board games that this printing industry brought forth. By their being so very different in nature even as they treat one and the same overall theme of filial piety out of so many other themes that were equally taken up in *sugoroku* games, they also point to the great variety that existed even within the restricted genre of *e-sugoroku*, of which hundreds of different kinds were produced during the 19th century. Although this obvious variety precludes any hasty generalizations as to how these games "functioned" and as to what constituted their appeal, we hope to have shown that it is worthwhile studying them in some more detail than just enumerating their themes. For one thing, they then can reveal quite particular scenarios of possible subsequent moves. Two basic patterns seem to emerge: one which, as in our first more educational example, may be interpreted as reflecting a concept of linear progress, of steady, but time-consuming growth; and another one which, as in our second, more ludicrous example, seems to have relied on a model emphasizing the ups and downs in human growth and its imponderabilities, inextricably compounding the effects of point of departure (or social back-

ground in sociological terms), luck with dice throwing (or personal ability and worth), and good or bad luck in real life. More studies are needed to ascertain whether, as in our two examples, the first model tended to be at work in those *sugoroku* that juxtaposed more or less similar, albeit hierarchically organized items; and the second one in those that tended to recount (life) “stories” that unfolded as the game proceeded. Only then would we be in a position to validate what for the time being must remain a hypothesis, although, in our view, a plausible one; namely, that the frequently ingeniously crafted sequences of moves as they are stipulated by the instructions on the *sugoroku* boards, reflect a mentality that, of course, values perseverance, personal ability and moral worth, that would engage people on a long and demanding path towards perfection, that is, the well-known Japanese ethics of the “way” (*dô*); but that equally honours the benefits of circumstance, sudden reversal of former behaviour, of unexpected change brought about by mere chance.

Be that as it may, what might have become equally clear is that these games, even as they took up themes that were educational and moralizing in purpose, rarely if ever did so in a dry, tediously or unequivocally didactic tone. Compared to the English race games described by Goodfellow (1998), in which the educational purpose seems to dominate, there was almost always much scope left for entertainment and fun exceeding that provided by the mere act of playing a race game. The texts and the stipulated sequence of moves often revealed a playful attitude of their designers – and by extension of their consumers –, towards the virtues at the very core of the games; even as this playful attitude, in most cases, does not seem to have seriously questioned or undermined the officially propagated principles and virtues, it nonetheless must have cast serious doubt in the minds of the players as to the absoluteness of the validity of these principles and virtues.

References

- Baten, Lea. 1992. *Japanese folk toys. The playful arts*. Tokyo: Shufunotomo Co.
- Formanek, Susanne. 1994. *Denn dem Alter kann keiner entfliehen. Altern und Alter im Japan der Nara- und Heian-Zeit*. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften.
- Formanek, Susanne. forthcoming. *Die “böse Alte” in der Edo-zeitlichen Populärkultur. Die Feindvalenz und ihr soziales Umfeld*. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften.
- Goodfellow, Caroline G. 1998. The development of the English board game, 1770-1850, In: *Board Games Studies*, 1: 70-80.
- Hanzawa Toshio. 1980a. *Dôyû bunkashi 3* {A cultural history of children’s games}. Tokyo: Tôkyô shoseki.
- Hanzawa Toshio. 1980b. *Dôyû bunkashi. Bekkan*. {A cultural history of children’s games. Additional volume}. Tokyo: Tôkyô shoseki.
- Herring, Ann. 1995. Buch, Bild und Bastelbogen. Aspekte der Druckkultur für Jugendliche im vormodernen Japan, In: *Buch und Bild als gesellschaftliche Kommunika-*

- tionsmittel in Japan einst und jetzt*, ed. Susanne Formanek and Sepp Linhart. Wien: Literas (= Reihe Japankunde): 167–204.
- Herring, Ann. 1997. Japanische Gebrauchsgraphik für Kinder und Familien, In: *Papierspiel & Bilderbogen aus Tokio und Wien 1780-1880*. 233. Sonderausstellung Historisches Museum der Stadt Wien, Karlsplatz, 4. Dezember 1997 - 15. Februar 1998. Wien: Eigenverlag der Museen der Stadt Wien: 13–31.
- Höfler, Karin. 1994. *Sugoroku. Zwei Spiele erzählen von Japan*. Wien: Univ. Wien, MA thesis.
- Ihara Saikaku. 1963. *Honchô nijû fukô*, ed. Yokoyama Shigeru and Ono Susumu. Tokyo: Iwanami shoten (= Iwanami bunko ki 204-6).
- Iwaki Noriko. 1994. Shusse sugoroku no henka. Bakumatsu kara Meiji e {The evolution of “career”-sugoroku. From the end of the Tokugawa period to Meiji times}, In: *Fûzoku*, 32/3: 62–87.
- Iwaki Noriko. 1995. Jôdo sugoroku-kô {Some Thoughts on “Pure Land”-sugoroku}, In: *Tôkyô-to Edo Hakubutsukan kenkyû hôkoku*, 1: 157–194.
- Iwakiri Yûriko. 2002. Tenpô kaikaku to ukiyoe. Kuniyoshi no soroimono o chûshin ni shita nishikie no dôkô to nanushi tanin shikô. Tsuki, ‘Shitauri’-in ni tsuite no shiken {The Tenpô reforms and ukiyoe. An attempt at explaining the one censor’s seals and the trends in brocade pictures as seen in Kuniyoshi’s series. With some remarks on the seal ‘Not to be sold publicly’}, In: *Ukiyoe geijutsu*, 143: 3-33.
- Katô Yasuko, and Matsumura Noriko. 2002. *Bakumatsu Meiji no e-sugoroku* {Pictorial sugoroku of the Bakumatsu and Meiji periods}. Tokyo: Kokusho kankôkai.
- Konishi Shirô, Jugaku Akiko, and Muragishi Yoshio. 1974. *Sugoroku. Dentôteki na Nihon no asobi* {Sugoroku. A traditional Japanese game}. Tokyo: Tokuma shoten.
- Linhart, Sepp. forthcoming. Hell and its inhabitants in ukiyoe caricatures of the late Tokugawa and the early Meiji period, In: *Practicing the Afterlife. Perspectives from Japan*, ed. Susanne Formanek and William LaFleur. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften.
- Masukawa Kôichi. 1995. *Sugoroku 2*. Tokyo: Hôsei Daigaku Shuppankai (= Mono to ningen no bunka-shi 79-2).
- Masukawa Kôichi. 2000. Kurze Geschichte des Tricktrack in Japan, In: *Board Games Studies*, 3: 51-58.
- Robinson, B.W. 1982. *Kuniyoshi. The warrior prints*. Oxford: Phaidon Press.
- Tada Toshikatsu (ed.). 1992. *Sugoroku & fukuwarai*. Kyoto: Kyôto shoin.
- Takahashi Junji. 1980. *Nihon e-sugoroku shûsei* {A collection of Japanese pictorial sugoroku}. Tokyo: Kashiwa shobô.
- Tôkyô-to Edo Tôkyô Hakubutsukan (ed.). 1998. *E-sugoroku. Asobi no naka no akogare* {Pictorial sugoroku. Yearning within play}. Tokyo: Tôkyô-to Edo Tôkyô Hakubutsukan.
- Yamamoto Masakatsu. 1988. *Sugoroku asobi* {The sugoroku game}. Tokyo: Unsôdô.

Notes

1. Masukawa has also written a whole book about pictorial *sugoroku*, see Masukawa 1995.
2. For a detailed analysis of *Jōdo sugoroku* see Iwaki 1995.
3. For a discussion of the manifold products of this printing industry in Western language see Herring 1995; Herring 1997.
4. Cf. Höfler 1994; Konishi, Jugaku & Muragishi 1974; Masukawa 1995; Tada 1992; Takahashi 1980; Tōkyō-to Edo Tōkyō Hakubutsukan 1998; Yamamoto 1988. Hanzawa 1980 (a: 2-198; b: 146-313), the authoritative guide to the history of Japanese children's games, contains small reproductions of several hundreds of pictorial *sugoroku*. For a short introduction to pictorial *sugoroku* in English, see Baten 1992.
5. The contents of the Kuniyoshi series are given in Robinson 1982: 116-117. Robinson dates the series as issued in 1842-43, but according to Iwakiri 2002: 10, it was issued a year later, 1843-44.
6. On Kuniyoshi and the Tenpō reforms in English, see Linhart (forthcoming).
7. On the many-faceted uses of this story in Tokugawa-period popular culture as a whole see Formanek (forthcoming).
8. This reference to the “treasure ship” (*takarabune*), a symbol of fortune and luck, prints of which were sold at New Year's as tokens of good luck for the year to come, as well as the pine tree and the bamboo depicted in the starting square – similarly auspicious symbols that decorated homes at New Year's –, suggests that this *sugoroku* was specifically designed for use at New Year. If Iwakiri's chronology of censors is correct, this would mean that the *sugoroku* was published in the 12th month of 1844 (Iwakiri 2002: 33), because this is the only month next to the New Year, in which the censor Watanabe was on duty. Taking this into account we might even say that the main purpose of this *sugoroku*, concealed under the title's “filial piety”, was to provide the consumers with 24 scenes of well-known *kabuki* plays and its actors by the best known actor painter in a time when the depiction of *kabuki* actors was strictly forbidden.
9. There is, however, a very interesting and somehow problematic square on the “filial” path, namely the one of “being patient” (*kannin*). It provides the unique possibility of players being directed either to the very promising square of “taking service”, or else, to the lowliest of all squares on the “filial” path, that is, “enduring hardships” (*kannan*). There are many other *sugoroku* that similarly know squares that provide both extremely propitious and extremely unfavourable directions for the next moves. It goes without saying that this has highly interesting implications as to the contemporaries' view of good luck; it seems to suggest that they felt that too much luck could be dangerous as it was liable to sudden reversal which, then, would spell extreme misfortune. But, as the attentive reader might have already noticed, there is no way of getting to that square, that is, there is no square on which the stipulations advise the players to proceed to “being patient”. Now, there are at least two possible explanations for this seeming incongruity. It is either simply an error, that is, either the designers of the *sugoroku* have forgotten to write down the necessary stipulation(s), or else, they or the engraver somewhere have confused *kannin* with the largely similar *kannan*. This, then, would be an indication of the time pressure under which people involved in the printing industry had to work; in order to get the product finished quickly, they might not have had the leisure for careful “proof-reading”. If this was indeed the case, then we would have to slightly revise our analysis of the shortest ways by which the goal can be reached. Supposing that it was the *kannan* in the starting square that was meant to read *kannin*, and not that on the square of “buying *sake*”, then this would have opened up a path that could bring a player to the goal in only 4 moves, that is, one less – but still, only one less – than on any of those leading quickest to

the goal on the “unfilial” path. Via this path, players would then really have had to “be patient”, since on this square only two numbers allow for a further move, and players in all probability would fail many times to come up with the right number; and as mentioned before, they then risked to be rewarded for enduring this trial with falling back to “enduring hardships”. Or else, this “mismatch” might have been a joke in itself. The square with its propitious direction might have aimed at duping players into looking forward to reaching it, malignantly advising them to “be patient”, without their patience ever being rewarded. We would like to thank Prof. Ann Herring for having drawn our attention to this alternative interpretation.

Pachisi in Arab Garb* / Irving L. Finkel

In his summary documentation of the spread and distribution of the well-known game of Pachisi,⁽¹⁾ H. J. R. Murray refers to a form of the game current among the Arabs of Palestine under the name *barjis*, amalgamating it – on unclear grounds – with the Spanish version, known as *parchis*.⁽²⁾ Such information as he records derives from one individual named Hilmi Samara, who also provided notes on other Palestinian games. This is what Murray says:

“Played by women and children only. Crosscut cells are (S.) 11, 73, and corresponding cells on the other arms; they are cells of safety. Four persons play, each with four men. Played with six cowries, the throws having the standard values. Throws of 10 and 25 carry a grace (*khal*), and the men can only enter and re-enter by a *grace*. Men can be doubled on any cell and doubled men cannot be taken. If a player bears all her men before the opponents have borne one man, the game is won by *mars*, counting seven games.”

It is thanks to my colleague Dr StJohn Simpson that the “discovery” has been made, while pursuing specimens of board games for the British Museum, that Pachisi, or a form of the game, is still played at the present time in Syria and the Lebanon. This is a point which, as far as I know, has not been established in the literature.⁽³⁾

The following are Dr Simpson’s notes, dated June 1996 and April 1998 respectively, that accompanied the various boards that he acquired.

1. Syria

Pachisi is referred to as *b'rsis*, and acknowledged as an Ottoman introduction. The cowries are called *wada*, throws are called *yak* (one), *dw'* (two), *ca* (three), *ghar* (four), *bang* (five) and *shesh* (six). The game is played only in the home and usually by women (personal communication, Muhammad Sharif, Aleppo 13/6/96), although at least one man in Damascus appeared to know how to play. New embroidered cloth boards are almost invariably seen on sale in shops specialising in water-pipe apparatus in Damascus and Aleppo, said to be made in both those cities, the one exception being in a small shop selling cheap and handy items such as knives, plastic goods and folding plastic chess-boards. They are certainly not aimed at the tourist market.

2. The Lebanon

Barjiss was invariably recognised whenever men in the souqs were asked about the game. It was observed for sale in a children’s games shop (Tyre), a sportswear shop that also sold inlaid wooden backgammon boards (Tyre), a ladies’ dress shop (Tripoli, near Khan al-Misriyeen) and a dress and curio shop (Tripoli, “Tailors’ Khan”). One man in Tyre suggested that we try to find it in Beirut where they have “Syrian *barjiss*.” Mahmud Sha’aban, another gentleman in the souq at Tyre who ran a small shop selling childrens’ games, had one example (bought); he thought the cloths were made in Lebanon, but knew that the game was also played in Syria. He stated that the game was played by men

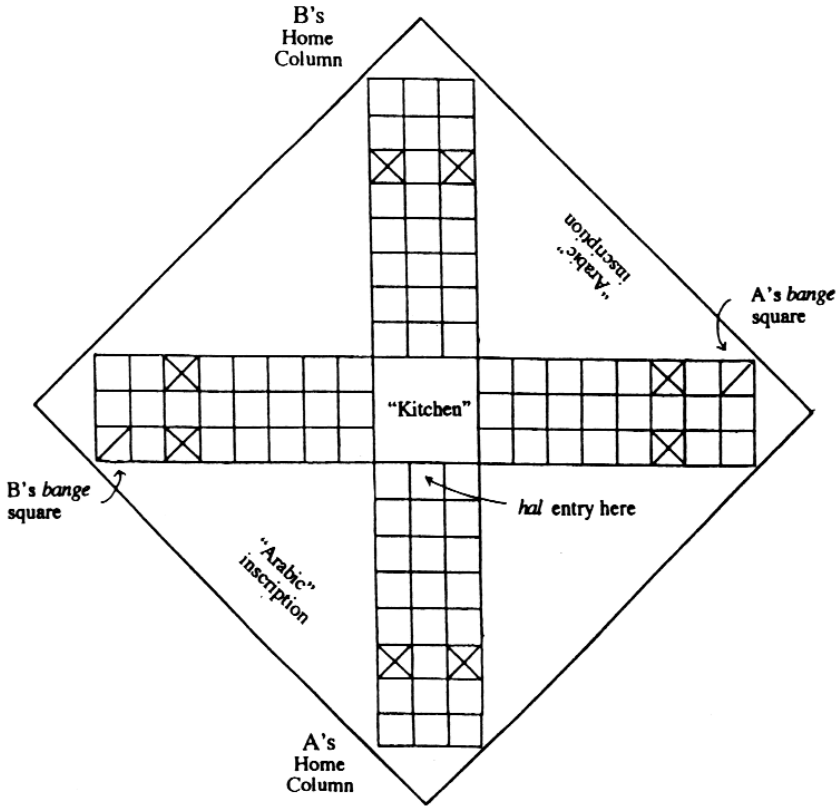


Fig. 1. Lay-out and terminology of the modern Syro/Lebanese *bargese* board.

and women alike – including himself – but that it was less popular now than it used to be; he also briefly explained the rules. The game is for two players only; a single upright cowry (*dost*) allows entry onto the board, whereas throws of 2-4 upright cowries are referred to by Arabic numbers and 5 is referred to as *benj*. A throw of 6 allows a double move; a throw where the cowries are upside down is referred to as *shaki*. Another shop-owner (Tripoli, “Tailors’ Khan”), who also sold and played the game, recalled that he only knew this type of cloth and that he had played the game at home since he was a child; these cloths he affirmed to be locally made in Tripoli, where we certainly observed a strong Ottoman influence on the embroidery styles on contemporary machine-embroidered dresses and gowns. Significantly, the cloth board purchased from Yazbek (Tyre) is identical to examples observed for sale in Tripoli (“Tailors’ Khan”) that were said to be made in Tripoli itself; the brass gaming-pieces themselves are identical to pieces sold in Syria.

Fuller information about the modern Syrian game as played in contemporary Aleppo has subsequently been provided by Anna Tajeddin, who has furnished the following details and most kindly allowed me to quote them here:

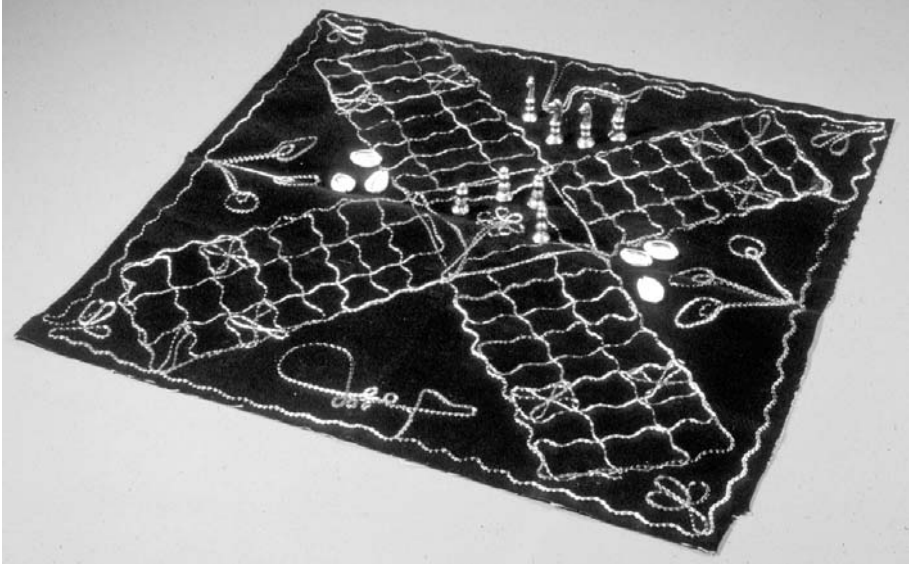


Fig. 2. An example of a modern Syrian *bargese* board, with cowries and pieces.

1. Background

Bargese is a traditional Syrian game played only by women. However, it seems the game originates from a non Arabic-speaking country as many of the names of the throws are not Arabic (e.g. *dust*, which allows a player to move eleven squares). The name of the game varies according to the locality; in Aleppo it is called *bargese*, while in Damascus it is *barcese*.

The game is played on an embroidered cloth board [see Fig. 1 and 2]. In earlier times the board was made at home and embroidered by the women themselves. The pieces are today usually made of metal but they were originally made of wood. They represent horses and soldiers. The players take turns to throw the six dice (*wada*), which are cowrie shells. The shells comprise two distinct sides, teeth and circles. Moves are determined by the combination of circles and teeth thrown. The object of the game is to move all one's pieces round the board and into the kitchen (*mutbakh*) before the opponent.

2. The scores

The dice are thrown and the player moves according to the combination of teeth and circles:

6 teeth = <i>bara</i>	moves 12 and another throw
5 teeth and 1 circle = <i>bange</i>	moves 25 and another throw
	or:
	moves 24 plus a piece, <i>hal</i> , can enter the game on the square next to the kitchen in the player's home column and another throw,

or:

a piece can enter the game on the player's appointed square (marked with /) and another throw

4 teeth and 2 circles = *arba* moves 4

3 teeth and 3 circles = *t'laite* moves 3

2 teeth and 4 circles = *doi* moves 2

1 tooth and 5 circles = *dust* moves 11 and another throw

or:

moves 10 and one piece, *hal*, enters the game on the square next to the kitchen and another throw

or:

a piece can enter the game on the X square and another throw

6 circles = *shaka* moves 6 and another throw

3. How to play

The game is for two players. They decide which columns are to be the home columns; these must be opposing one another and not contain a *bange* square (*i.e.* that marked with an oblique line: /). Each player's *bange* square will thus be in the next column to the right.

To start the game each player throws three dice, and the one scoring more teeth plays first. Players then take turns to throw the dice until one player throws either a *dust* or *bange*. This player continues to throw until he throws a combination which does not entitle him to a further throw. Only then should the player commence to move. If the initial throw was *dust* the player will place his first piece on the right-hand X square. If the initial throw was *bange* the player places his piece on the / square. If the player has thrown more than one *dust* or *bange* he may, if he wishes, enter and move more than one piece. The player can have all four pieces on the board at once if he chooses.

Let us look at an example:

A player throws *dust*, followed by another *dust*, followed by *shaka* and finally *doi*. He enters the first piece on the X square; this is the first *dust*. He may then choose to enter a second piece near the kitchen; this is the *hal*. He then moves the first piece 10 squares in an anti-clockwise direction to complete the second *dust*. He may then move the first piece 6 to complete the *shaka*. He can then move *doi* by moving the second piece 2 down his home column. This would complete his turn.

Alternatively, the player may enter one piece on the X square as the first *dust*. He may then enter a second piece on the same square as the second *dust*. He could then move either piece 6 and then 2 to complete the *shaka* and *doi*, and so the turn.

If a piece lands on the same square as an opposing piece the player should "hammer" (*kasser*) the top of the opponent's piece and knock it down. The piece must then lie at the side of the board until the player throws either *dust* or *bange* for the piece to re-enter the game. The squares marked with an X act as safe squares and a piece on such a square

cannot be “hammered”. Two opposing pieces cannot land on the same safe square but two pieces from the same side can.

Each piece must travel round the whole board in an anti-clockwise direction until it reaches the home column. The piece then moves up the centre column to reach the kitchen. Once the piece enters this column it must lie on its side, indicating that it can no longer be hammered. If a piece lands on the square next to the kitchen it becomes *dodo*.⁽⁴⁾ The piece must then remain lying but with its top pointing towards the kitchen. The player must throw either a *dust* or *bange* to reach the kitchen from *dodo*. If the player has other pieces still on the board, the *dodo* will only take the *hal* (the 1 which allows the player to enter the game). Another piece can move the other 10 or 24 squares.

The winner of the game is the first to get all four pieces into the kitchen.

[Anna Tajeddin *loquitur*]

To resume the discussion, let us consider the equipment and the throws.

1. The equipment

The boards are gaudily embroidered on a square of cheap velveteen, mostly in black, but sometimes white, with a four-armed layout and floral decorative motifs. As indicated in Fig. 1, several of the contemporary examples from Syria and the Lebanon seen by the present writer show cursive, if not corrupted Arabic inscriptions located in the spaces between the player’s home and *bange* arms.⁽⁵⁾

2. The throws

It is revealing to learn that the Aleppo names of the throws, that is, the scoring combinations, as communicated by Dr Simpson, are not Arabic, but completely comprehensible as Persian, viz:

1	<i>yak</i> (yek)	4	<i>ghar</i> (chahar)
2	<i>dwa</i> (do)	5	<i>bang</i> (panj)
3	<i>ca</i> (she)	6	<i>shesh</i> (shesh)

With the alternative, more detailed Aleppo tradition noted above, however, the throw names are a mixture of Arabic (3 and 4) and Persian (2, 5 and 6), while in the Lebanon there is an even greater mixture. Among the latter names, however, *dost*, *bara* and *shaka* are neither Arabic nor Persian; see below.

	Syrian Aleppo	Lebanese Tyre
1 tooth	<i>dust</i> (moves 11, or 10 + <i>hal</i> , grace)	<i>dost</i>
2 teeth	<i>doi</i> (moves 2)	<i>ithnen</i>
3 teeth	<i>t'laite</i> (moves 3)	<i>thalata</i>
4 teeth	<i>arba</i> (moves 4)	<i>arba</i>
5 teeth	<i>bange</i> (moves 25, or 24 + <i>hal</i> , grace)	<i>benj</i>
6 teeth	<i>bara</i> (moves 12)	<i>shaki</i>

These names are in general use by players, who will have absorbed them automati-

cally when they learned the game as youngsters, unaware that they are real number names in Persian, or even in other languages.

The tradition recorded above that the game is an import attributed to Ottoman times thus comes as no surprise: the phenomenon of these numbers leaves us no alternative but the conclusion that the game arrived from the East. The dependence of the Levantine game on its Indian ancestor is in every way clear, despite the consistent reduction to two players, instead of the characteristic four, just as is preserved in Palestine.⁽⁶⁾

Such specific details as (*inter alia*) the very name of the game, the highest possible score,⁽⁷⁾ the use of broken-backed cowries for dice, the piling-up of scores until the final scoring throw and the subsequent divisible use of the total, more than one possible point of entry, or the “lying-down” of pieces on their return up the central track, are readily paralleled in versions of Pachisi in many parts of India. There can be no doubt that the game has come ultimately to the Arab world from India.

The simple evidence of the Persian numbers confirms, as one would anticipate, that the game must have come through Iran, the exotic names travelling with the game, exactly as, to cite obvious parallels, occurred with chess and the names of the chessmen, or with backgammon, *shesh-besh*, “six-five,” (where *shesh* is Persian, and *besh* Turkish), and the names of the throws.⁽⁸⁾

Can the game of Pachisi, then, be documented in Iran?

A single example of a Pachisi-type board from Persia can be adduced to lend substance to this connection, namely that published by Stewart Culin in Culin 1898: 856 no. 43 and Pl. 31, here reproduced as Fig. 3.

Here is his description:

“Wooden board, composed of four pieces which fit together in the middle to form a cross. The face is gilded and painted in colours. There are three rows of eight squares in each arm, with pictures of women, covered with mica, at each of the four ends. It will be observed that the game is known in Persia by its Hindu name. The method of play, if it differs from that in India, is unknown to the present writer.”⁽⁹⁾

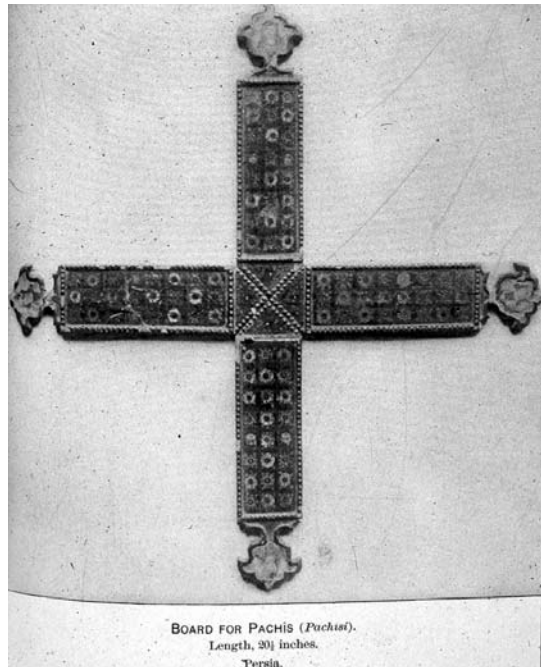


Fig. 3. Culin's photograph of the Persian Pachisi board; after Culin 1898: pl. 31.

Culin, always energetic in such matters, evidently attempted to procure more information about Persian Pachisi, but an enquiry which he had addressed to General A. Houtum Schindler, long resident in Teheran, produced the following reply (which Culin quotes as a footnote):

“Pachisi, an Indian game, is seldom played in Persia; in fact I do not remember having seen it during all my twenty-nine years’ residence in the country. The Persian name of the game is Pachîs or Pichâs, the latter evidently a corruption of the former, the original Indian word.”

Beyond this, the survival, incidence and characteristics of the Persian game are an uncharted field, and various long-range attempts by the present writer to uncover evidence for the existence of the game in Iran today have so far yielded no result at all. If it was indeed so seldom seen in the 1860’s, this is, perhaps, not so surprising.⁽¹⁰⁾

In this connection, one can hardly forbear from quoting Culin’s description of the game *Edris a jin*, “Edris of the genii,” a game like Pachisi (Culin 1898: 857, 44), which has been played by the Druse of the Lebanon and Syria. Cloth and cowrie shells are used in play:

“The board is much more complicated than the preceding, consisting of a large square cotton cloth marked with a parti-coloured diagram with four arms each having four rows of eight squares, the whole forming an octagonal figure. The inner square, composed of sixteen small squares, is called the serai. The moves are made according to the throws with four cowries. Each player has three men, other shells, one of which is called the ‘chief,’ and the others ‘soldiers.’ The former are filled with red sealing wax, to which coloured paper is pasted, distinguishing them as red, green, yellow and black.”

Culin then adds the following tantalising remark, in which the italics are mine:

“In this game, *which from its terminology, is possibly of Persian origin*, the pieces are differentiated.”

Whatever other information it may have included, it must surely have involved the names of the dice throws, but Culin does not, however, give us this invaluable terminology!⁽¹¹⁾

On present evidence, then, we cannot know whether Pachisi, spreading westwards from India through Persia, reached the Levant and Palestine in the twentieth century, the nineteenth century, or even earlier. This is a matter for further investigation.

Let us, then, if possible, proceed to investigate...

Attention in this regard should be drawn to an important but far from accessible article in Russian published in 1962 by G. P. Snesarev in *Sovetskaya Etnografiya*. The article itself is entitled “Concerning an ethnographic survival from the ancient Indo-Chorezmian cultural sphere.” (Snesarev 1962)⁽¹²⁾ This report traces a highly-unusual and specific social use of a local form of Pachisi called *pachiz* in Khorezm in Uzbekistan. The report grew out of investigations carried out in that area by Snesarev in the course of archaeological and anthropological field-work by a Russian team in the 1950’s. His article concluded with an English summary, which is quoted here:

“The men’s game ‘pachiz,’ which is similar to nard,⁽¹³⁾ was widely known among the

still surviving male alliances which derive genetically from those of primitive society, with their periodic assemblages known as 'ziyefats.' The system of tests and fines for the youth, which are a characteristic feature of pachiz, resemble the old initiation rites connected with coming of age.

Pachiz was introduced into Khorezm from India. This is confirmed by the terminology of the game and the use of *Cypraea moneta* shells, which are unusual for Central Asia, as dice in playing the game. Pachiz was apparently peculiar to Khorezm since no evidence of the game has so far been discovered in other parts of Central Asia."

Fig. 4 shows the distribution of marked or cross-cut squares on the Khorezmian *pachiz* board. Each arm has six cross-cut squares. There is, it might be pointed out, no attested Indian parallel for this arrangement.

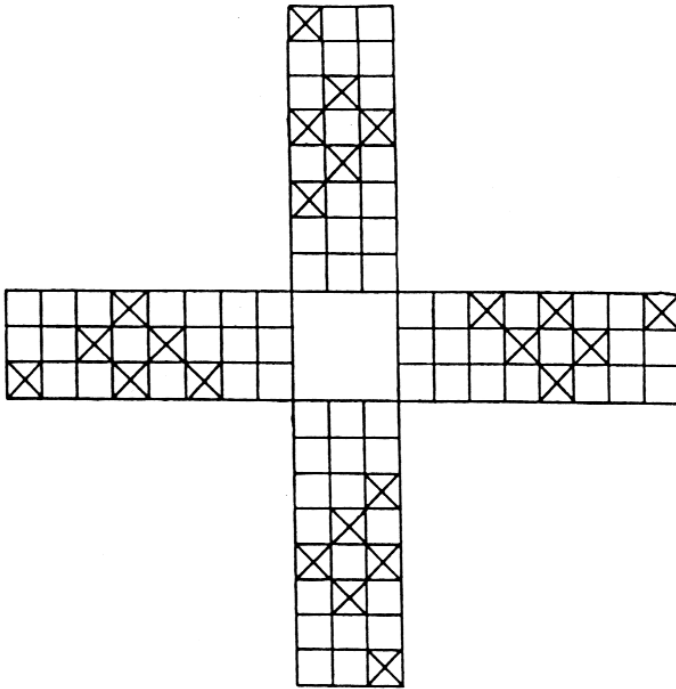


Fig. 4. The distribution of cross-cut squares on the Khorezm *pachiz* board.

Snesarev tells us:

"The game itself is not distinguished by great complexity. The game-board consists of 96 cells, grouped as in the diagram, so that it forms as a whole the figure of a cross. Pieces, called 'OT,' 'horse,' move through the cells. Each player has four such pieces, and all of them are equal. Each piece, after exiting from the central square, called 'TALAK,' has to proceed round the perimeter of the whole board and again

return to the centre. Each move is clearly dictated by the number of dots which fall uppermost on throwing the cowrie dice.⁽¹⁴⁾

In proceeding around the game-board the pieces may be killed by the opponent, and in this event it is necessary to start the route over again from the *talak*. The winner is he who is the first to get all four pieces to the central square.”

The report does not go into great detail about the play of the game itself,⁽¹⁵⁾ but in the present context Snesev's remarks concerning the cowrie shell dice, and the throws, require quotation in full:

“The dice, cowrie shells, which in Khorezm are called ‘ILON BASHI’ (that is ‘snake’s head’), were either bought in a form suitable for the game from market tradesmen dealing in small articles, or players themselves gave them the necessary shape and weight. The backs of the shells were broken, the edges smoothed over, and then lead or copper was poured through the resulting oval opening, and the metal secured with wax (*mum*). After that the shell became heavy enough to throw, and received its proper form. A shell could drop on either one or the other side. The side filled with the natural crack is named ‘PIKKA,’ and that filled with wax ‘CHIKKA.’ Combinations of *pikka* and *chikka* determined the score: each of the eight possible combinations had its individual score: 6 score: *chakka*; 10 score: *dost*; 2 score *du*; 3 score *se*; 4 score *chor*; 25 score *pachiz*; 30 score *pachoz*, and 12 score *bora*.

There was no number 1 that consisted of combinations of *pikka* and *chikka*, but in this game this single unit existed, as is precisely implied by its name ‘*khal*.’ *Khal* played a double role: in the first place it gave the right to enter the first piece on the game-board, and another throw of the dice.”

Here, then is a closely-parallel case to the use of imported numbers observed above in modern Syria. Snesev remarked that “the game terminology is very distant from Uzbek and Turkic languages in general, indeed there is a row of terms that do not have parallels in the Persian language either.” In Snesev's view, the terms for cowrie scores arrived direct from India with the game itself, and to demonstrate the point he offers the following chart:

Number	Chorezmian term	“In Hindi language”
2	<i>du</i>	<i>do</i>
3	<i>se</i>	<i>ti</i>
4	<i>chor</i>	<i>char</i>
5	<i>chakka</i>	<i>tch</i>
10	<i>dast</i>	<i>das</i>
12	<i>bora</i>	<i>barach</i>
25	<i>patchiz</i>	<i>patchis</i>
30	<i>patchoz</i>	<i>tis</i>

Here, then, is the explanation for the Levantine terms *hal*, *dost/dust* and *bara* above; they are derived not from Persian numbers, but somehow directly from Indian ones. Having documented the game in a very closely-defined cultural and geographical setting,

Snesarev, considering the specially-prepared cowries, suggests that:

“The finding of skilfully decorated shells like those used for dice in Pachiz in archaeological excavations at Khorezm may be proof that this game was known from early times there. It may be assumed that the game acquired popularity in the period when India exerted intensive influence on Khorezm, when the latter was part of the great Kushan Empire.”⁽¹⁶⁾

Traditional Indian Pachisi boards are almost invariably literally cross-shaped pieces of cloth, the format being exactly that followed by the Choresm board [see Fig. 4]. Among many hundred Pachisi boards that have been inspected over the years by the present writer there have been only a handful of examples which were embroidered diagonally onto a cloth square in the fashion exemplified by the modern Levantine examples. It may be coincidence, but these Indian examples in this format – one perhaps 18th century – were each made of velvet, perhaps suggesting that the first examples to make their way to the Levant were of this shape and in this material.

There is, finally, the question of the gaming pieces to be considered [see Fig. 5-7].

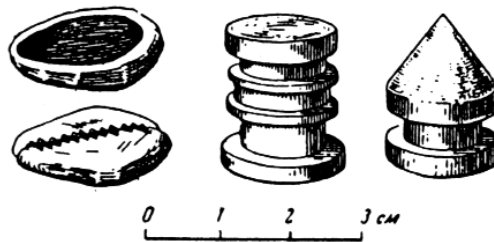


Fig. 5. Pieces and cowries as used at Khorezm (after Snesarev 1962, p. 84, fig. 2.).

The pieces from contemporary Syria and the Lebanon, serving two players, are classified as “soldiers” and “horses” [see Fig. 6.]. At first sight one might assume that these rather crude horse-headed figures reflect French influence, in that pieces for the French version of this game (*jeu des petits chevaux*, for example, or *jeu de dada*), characteristically use horse-shaped pieces.⁽¹⁷⁾ However, it is surely highly significant that the characteristic domed gaming pieces used for Pachisi in India are widely referred to as *ghotis*; the literal meaning of *ghoti* is “horse,” and it is surely this which underlies the term *ot* as recorded in Uzbekistan, if, indeed, it is not the same word.

The evidence of the contemporary throw names, the format of the boards and the form of the pieces reveal that the historical processes behind the arrival of Pachisi in the Arab world are complex and multi-layered, and must assuredly await further discoveries before they can be adequately and convincingly disentangled.

Postscript

At the time of printing the present writer is informed there is another example of an Iranian wooden Pachisi board in the Golestan Palace Museum, Teheran (Ms. Mansoureh Azadvari, personal communication, January 2003).

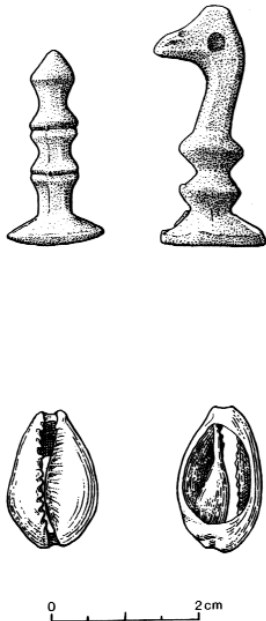


Fig. 6. Contemporary brass "horse" and "soldier" and two cowries used for Syrian *bargese* (drawn by Ann Searight).

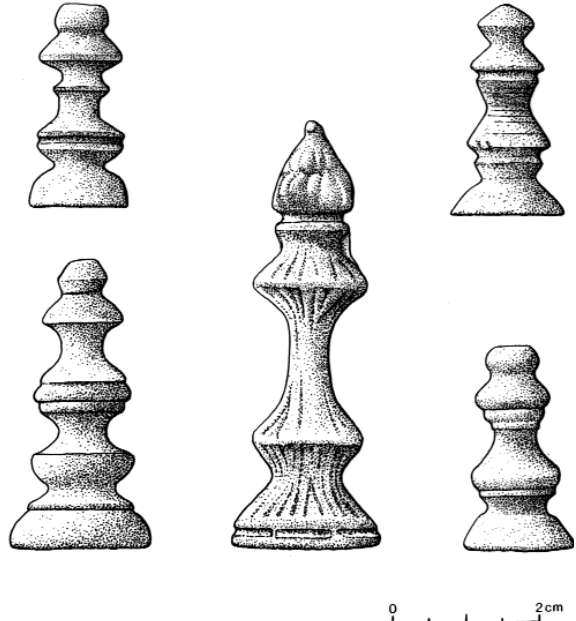


Fig. 7. Five brass gaming pieces (formerly in the Father Godfrey Collection, Jerusalem), which can now surely be recognised as early twentieth-century Palestinian *barjis* pieces (drawn by Ann Searight).

Bibliographical references

- Avedon, E. M. and Sutton-Smith, B. 1971. *The Study of Games*. New York.
- Bell, R. C. 1969. *Board and Table Games from Many Civilizations*, vol. 2. Oxford. [Reprinted, with vol. 1, by Dover Books.]
- Boutin, M. [1989]. *Pour bien jouer aux 12 jeux et en découvrir 40 autres* [booklet in] *Vers l'Éducation nouvelle. 12 jeux et leurs support* [board game compendium]. Paris.
- Brown, W. N. 1964. The Indian games of Pachisi, Chaupar and Chausar, In: *Expedition*, 6/3: 32-35.
- Brown, W. N. 1968. The Indian games of Pachisi, Chaupar and Chausar, In: B. Krishnamurti (ed.), *Studies in Indian Linguistics. M. B. Emeneau Sastipurti Volume*: 46-53. Poona. [Reprinted as W. Norman Brown, *India and Indology. Selected Articles*: 297-302. Delhi. 1978.]
- Culin, S. 1895. *Korean games, with Notes on the Corresponding Games of China and Japan*. University of Philadelphia. [Reprinted as (a) *Games of the Orient*. Tuttle, 1958; (b) *Korean Games*. Dover Books. 1991.]

- Culin, S. 1898. *Chess and Playing Cards. Report of the U.S. National Museum for 1896: 665-942.* Washington.
- Erasmus, C. J. 1950. Patolli, Pachisi and the limitation of possibilities, In: *Journal of Southwest Anthropology*, 6: 369-387. [Reprinted in Avedon and Sutton-Smith 1971: 109-29.]
- Falkener, E. 1892. *Games Ancient and Oriental and How to Play Them.* London.
- Finkel, I. L. 1999. Pachisi in Arab Dress, In: N. Neuwahl (ed.), *Proceedings. Board Games in Academia III. An interdisciplinary approach.* Colloquium in Florence, April 1999: 27-45. Florence.
- Gippert, J. 1989. Ein persisch-türkisches Zählsystem beim Würfelspiel, In: *Ausgewählte Vorträge: XXIII. Deutscher Orientalistentag, vom 16. bis 20. September 1985 in Würzburg*, E. von Schuler, ed., Stuttgart (Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft. Supplement, 7): 259-273.
- Hyde, T. 1694. *De Ludis Orientalibus Libri Duo.* Oxford.
- Lhôte, J.-M. 1994. *Histoire des jeux de société.* Paris.
- Murray, H. J. R. 1952. *A History of Board Games other than Chess.* Oxford.
- Parker, H. 1909. *Ancient Ceylon.* London.
- Parlett, D. 1999. *The Oxford History of Board Games.* Oxford.
- Saunders, W. 1994-5. The West looks at Pachisi; The West takes Pachisi; The West plays Pachisi; and again The West plays Pachisi, In: *Game Times* [Journal of the American Game Collectors Association, Maine] 24 (August 1994), 25 (December 1994), 26 (April 1995) and 27 (August 1995).
- Snesarev, G.P. 1962. Pachiz: Ob odnom etnograficheskom pamyatnike drevnikh indokhoreshminskikh svyazei, In: *Sovetskaya Etnografiya*, 5: 82-93.
- Temple, R. C. 1884. *The Legends of the Punjab*, vol. 1. Bombay.
- Tylor, E. B. 1875. On the game of patolli in ancient Mexico, and its probable Asiatic origin, In: *Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 8: 116-31.
- Tylor, E. B. 1896. On American lot games as evidence of Asiatic intercourse before the time of Columbus, In: *Internationales Archiv für Ethnographie*, 9 [Suppl. for 1896] [Reprinted in Avedon and Sutton-Smith 1971: 77-93.]

Notes

- * A version of this paper was previously published under the title "Pachisi in Arab Dress" as Finkel 1999. It discusses material first briefly considered in the present writer's Board Games in Academia III lecture in Florence, which was a general introduction to the traditional Indian games of Pachisi and Snakes-and-Ladders. It is a pleasure here to reiterate thanks to our then host, Niek Neuwahl, who edited the 1999 limited edition of some of those papers, and to offer thanks to my colleague in the British Museum, Ann Searight, who prepared the line drawings given here as Fig. 6-7.
1. For historical reasons Pachisi is certainly best retained as the generic term for the group of more or less complex Asian race games played on a cruciform board that gave rise to English Ludo and American Parcheesi, even though the name Pachisi is admittedly far less commonly used in India than the term Chaupat (among others). A full investigation of this game and

its history remains a desideratum. In addition to the primary Western references (Hyde 1694, Tylor 1875, Temple 1884, Culin 1895, Tylor 1896, Falkener 1892, Culin 1898, Parker 1909, Murray 1952, Erasmus 1950, Brown 1964, Brown 1968, Lhôte 1994 and Parlett 1999), the most useful publication is certainly Saunders 1994-5, which synthesizes the published traditions about Indian Pachisi, and traces the development of the American commercial version of the game.

2. See Murray 1952: 136, 6.4.12. For the Palestinian form *bargis*, Lhôte 1994: 399 refers to Boutin 1989 in which the main variants are documented on p. 15 (courtesy T. Depaulis); see also Fig. 4b below.
3. It hardly needs to be pointed out that this is no discovery for those who have been happily playing the game all their lives, quite unaware of the strange preoccupations of board-game historians!
4. This *dodo* is a children's word, found in songs and rhymes, meaning "small worm" or the like. For the term *dost/dust* see below.
5. These inscriptions are sometimes so crudely represented that they could more readily be taken as mere designs. Where decipherable, Dr Julian Reade informs me, they reveal such legends as "The winner wins."
6. Various types of two-handed Pachisi do occur in India, as for example that described in Temple 1884: 244, or Culin 1898: 853, but they have never supplanted at any period or place the undoubtedly "primary" four-handed versions.
7. The score of 25, usually the highest possible in Pachisi games, is the origin of the very name itself: Hindi *pachisi* = twenty-five.
8. See Gippert 1989. I owe this useful reference also to T. Depaulis.
9. Thanks to the kindness of Chrisso Boulis, Registrar, and Shannon C. White, Keeper of the Ancient Near Eastern Section, the present writer was recently able to see this important object in the University Museum, Philadelphia (July 2002). It is numbered "Cat. No.18264. Museum of Archaeology, University of Pennsylvania," and was presented to the collection by Mrs William Frishmuth in 1894. Originally it must have been very striking, and is classic Khajar-style work. The squares are alternately red and blue, with womens' faces used to indicate two cross-cut squares only on each arm. It is saddening to have to report that this unique board has suffered much since Culin published it. There are new and extensive signs of water damage due to flooding, and the surviving paint surface is by no means stable, or even safely to be handled. Of the mica faces at the end of each arm, nothing survives in two cases. Triangular wooden tongues at differing heights slot together ingeniously to form the central "home" square.
10. If the Persian game were traditionally played privately indoors, by women, the fact that General Schindler never happened to encounter it may, on the other hand, not be so significant. A similar situation seems to prevail in Sri Lanka. From the full descriptions of Ceylonese versions of Pachisi given in Parker 1909, one might expect the game to be persistently popular today. The author's investigations in 1998 produced no sign that the game is now played there at all, beyond a conversation with one old lady in Galle, who recognised a drawing of the board and claimed to play it in her village, but refused to say any more about it.
11. The board and equipment were itemised by Culin as "Cat. No.18262. Museum of Archaeology, University of Pennsylvania," and this may well be the only board for *Edris a jin* that has found its way into a museum collection. Neither Murray 1952: 138, 6.4.17., nor Bell 1969: 2-3 (who has a plan of the board itself that lacks the cross-cut squares), were able to discover further information about this game.
12. The original paper was kindly drawn to the writer's attention by Manfred Eder, and a copy has

been made available by Dr I. M. Linder of Moscow. The warmest thanks are also due to Dr Mirosław Kruszyński, who has valiantly translated much of the Russian text for me. Herr Eder has also recently sent me a complete German translation, which will hopefully be published in the near future.

13. This statement is misleading and cannot be defended.
14. It is a curious turn of phrase that describes the reading of a cowrie-shell throw in terms of the “number of dots,” since that is really only applicable to cubic dice or long dice, where such dots are a feature.
15. Snesev’s deplorable stricture, however, with which the present writer begs to disagree, namely that “after all ... this game with its extremely limited possibilities of combinations, is very boring,” argues a very weak understanding of the original Indian game.
16. That is, about the 1st-3rd centuries AD. If Snesev is correct in dating the import to this period, it represents the earliest evidence by far for the very existence of Pachisi in India itself. Otherwise, the first concrete evidence is the testimony of Abu Fazl, Akbar’s court historian in the 16th century, who records that “from times of old, the people of Hindustan have been fond of this game” (see, e.g., Brown 1964: 32).
17. A modern Vietnamese version of this game in the British Museum collection has horse-headed gaming pieces, for reasons of French influence.

Das Säulenspiel *Laska*: Renaissance einer fast vergessenen Dame-Variante mit Verbindungen zum Schach / Wolfgang Angerstein

Vom 11. bis 14. Januar 2001 fand in Potsdam eine internationale Konferenz zum 60. Todestag des bislang einzigen Deutschen Schachweltmeisters Emanuel Lasker (24.12.1868 – 11.1.1941) statt, die vom Moses-Mendelssohn-Zentrum/Potsdam und vom Wilhelm-Fraenger-Institut/Berlin unter der Schirmherrschaft des Bundesinnenministers Otto Schily veranstaltet wurde. Die Tagung mit dem beziehungsreichen Motto “homo ludens – homo politicus” wurde u.a. von zahlreichen Schachspielern und Politikern aus acht europäischen Ländern besucht, die interessanten wissenschaftlichen Vorträge und Diskussionen fanden ebenso allgemeine Anerkennung wie die Gründung einer Internationalen Emanuel-Lasker-Gesellschaft (<http://www.lasker-gesellschaft.de>) mit Sitz in Berlin.

Anlässlich dieser bemerkenswerten Konferenz hatte ich am Nachmittag des 13.1.2001 das ungeahnte Vergnügen, völlig unvorbereitet Zeuge einer ebenso leidenschaftlichen wie faszinierenden Demonstration des Laska-Spieles durch Harald Klingler-Mandig aus Berlin zu werden. Zwar hatte ich als Schachspiele-Sammler zuvor schon vage von der Existenz des Laska-Spieles gehört. Die praktische Vorführung und die interessanten Erläuterungen von Herrn Dr. Klingler-Mandig weckten jedoch zunehmend meine Neugier auf dieses taktische Brettspiel, welches ich bis dato kaum beachtet hatte. Ich war spontan beeindruckt und begeistert, weshalb ich mir vornahm, mehr über “Laska” (auch “Lasca” oder “Lasker’s” genannt) zu erfahren. Bei der nun folgenden einhalbjährigen Quellensuche zur Entstehung und Verbreitung des Spieles fand ich sehr nette Hilfe sowohl durch Privatpersonen als auch durch Bibliotheken. Zu meinem großen Erstaunen entstanden weltweite Kontakte in neun verschiedene Länder (Australien, Deutschland, Dänemark, Großbritannien, Kanada, Neuseeland, Niederlande, Rußland, USA). Ohne die wertvollen Hinweise und Informationen dieser Brettspiel-Enthusiasten und Bibliotheken wäre der jetzige Beitrag niemals zustande gekommen. Zudem hatte ich großes Glück, acht Monate lang von einem sehr interessierten und engagierten Studenten (Herrn cand. phil. Benno Klitenbauer) unterstützt zu werden, dem ich für seine Geduld und seinen Fleiß zu großem Dank verpflichtet bin.

Einige Ergebnisse dieser intensiven Literaturrecherchen und persönlichen Begegnungen sollen nun vorgestellt werden.

Ursprünge und Entstehung des Laska-Spieles

Lasker selbst schrieb 1931 in seiner Monographie *Brettspiele der Völker* zur Entstehung seines Spieles: “Aus bei verschiedenen Völkern vorhandenen Elementen habe ich [...] eine Art des Damespiels konstruiert”, und zwar durch “Kombination des englischen Damespiels mit einer russischen Abart und durch Erfindung eines [...] vereinfachten Brettes”. Mit der “russischen Abart” des englischen Damespiels dürfte nach

Machatscheck (1984, 1990) das Spiel *“Baschni”* (russisch: Türme) gemeint sein, welches Lasker bei seinen Besuchen in Russland kennen- und schätzen gelernt habe. In der Tat erscheint es möglich, dass Lasker dem Baschni-Spiel bei seinen ersten Aufenthalten in Moskau begegnet ist, denn er nahm dort sowohl 1896 als auch 1899 an internationalen Schachturnieren teil. Das Regelwerk für *“Baschni”* entspricht im wesentlichen den Regeln des anglo-amerikanischen Damespiels (engl. *“draughts”*, in Amerika *“checkers”* genannt), jedoch werden geschlagene Steine nicht vom Brett genommen, sondern unter den schlagenden Stein gestellt und gleichsam als Gefangene mitgeführt. Auf diese Weise entstehen Türme bzw. Säulen übereinanderliegender Spielsteine, weshalb der englische Ausdruck für *“Baschni”* *“column draughts”* lautet. *“Baschni”* (auch *“Bashne”* genannt) wurde erstmals im Jahre 1875 durch den Moskauer Autor V. Viskovitev beschrieben. Das Spiel ist jedoch sicherlich älter, denn Viskovitev berichtet, dass *“Baschni”* zum Zeitpunkt der Entstehung seines Buches *“bereits gut bekannt gewesen”* sei (Michaelsen & Pakhomov 2000). Bis auf den heutigen Tag erfreut es sich in Rußland allgemeiner Beliebtheit, in St. Petersburg und Moskau finden regelmäßig *“Baschni”*-Turniere statt.

Das Laska-Spiel muss sowohl in Deutschland als auch in Großbritannien im Jahre 1911 erstmals auf den Markt gekommen sein. Für diese Vermutung sprechen verschiedene Hinweise:

1. Die Universitätsbibliothek Cambridge besitzt eine 1911 erschienene Broschüre von Lasker mit dem Titel *Rules of Lasca – The great military game* (Signatur-Nr.: 1911.10.210). Dieses Regelwerk ist das älteste bislang bekannte Dokument zum Laska-Spiel.
2. In dem Fachjournal *Wegweiser für die Spiel-, Galanterie- und Kurzwaren-Industrie* erschien 1911 mindestens dreimal eine Werbeanzeige für Laska. Das Spiel wurde dort von der Firma Hans Joseph GmbH/Berlin-Schöneberg angeboten. Auch eine Präsentation auf der Leipziger Messe wird erwähnt.
3. In einem Heft der *Wiener Schachzeitung* vom 2.1.1912 findet sich auf Seite 26 eine kurze Notiz über die Berliner Vorstellung von Laska durch Lasker im Künstlerhause. Man darf daher annehmen, dass diese Berliner Präsentation des Spieles gegen Ende des Jahres 1911 stattgefunden haben muss.

Martha Lasker, die Ehefrau des Schachweltmeisters, schrieb Mitte der 1930er Jahre in Aufzeichnungen für die sowjetische Presse über die Entstehung des Laska-Spieles: *“Nach feinen strategischen Grundsätzen arbeitete er [Emanuel Lasker] 17 Jahre an einem Spiel, um es ganz einfach verständlich zu machen. Ein Kind sollte es sofort erfassen und mit seinem Vater spielen können. Zum Genusse für beide. Die Freude am Spiel soll sofort, und die Schwierigkeit sollte allmählich erst erfasst werden. “Lasca” nannte er das Spiel. Mathematik-Studenten in Göttingen rechneten von Lasca aus, dass es eine astronomische Zahl von Kombinationen habe “(zitiert nach Linder & Linder 1991). Da das Spiel 1911 auf den Markt gekommen ist und Lasker nach Angaben seiner Ehefrau 17 Jahre an Laska gearbeitet hat, muss demnach die erste Idee zu diesem Spiel um 1894 (17 Jahre vor 1911) entstanden sein. Wir haben durch die Aussage von Martha Lasker somit einen indirekten Hinweis darauf, dass Emanuel Lasker bereits seit etwa 1894 mit der Idee für das Spiel*

befasst war. Der Literatur ist jedoch nicht zu entnehmen, ob Lasker wusste, dass "Laska" auf Tschechisch "Liebe, Zuneigung" und auf Russisch "Wiesel" bedeutet.

Die wichtigsten Spielregeln

Jeder Spieler hat 11 Steine, der eine weiße, der andere schwarze, die Lasker als "Soldaten" bezeichnete. Gespielt wird auf einem Schachbrett mit 7×7 Feldern, bei dem die Felder der vier Ecken die gleiche Farbe haben müssen wie die Felder, auf denen die Spielsteine aufgestellt werden. Man kann ebenso auf einem Schachbrett (8×8 Felder) spielen, wobei dann nur die Kreuzungen der einzelnen Schachfelder mit den 2×11 Steinen besetzt werden. Alternativ ist auch ein Spielbrett möglich, das Lasker schon 1911 in seinem oben genannten Regelwerk beschrieben hat: Wenn man die weißen Felder des 7×7 -Schachbrettes durch Kreise ersetzt und die schwarzen Felder weglässt, dann entsteht ein Spielbrett mit 25 Kreisen in sieben Reihen (Abb. 1).

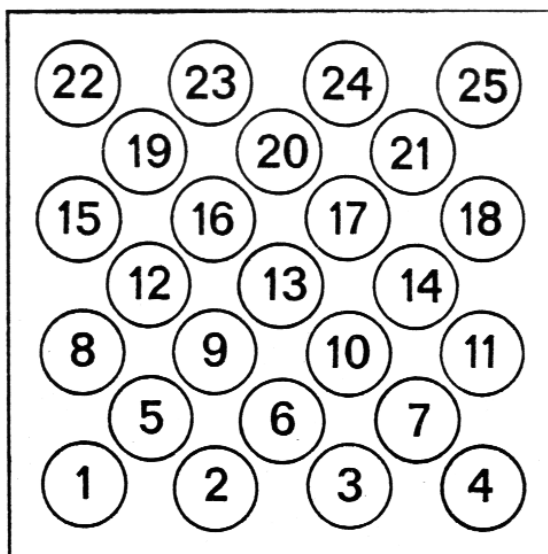


Abb. 1: Laska-Spielbrett

Die sieben Reihen bestehen abwechselnd aus vier bzw. drei runden Spielfeldern, welche von 1 bis 25 durchnummeriert werden. Die Notation der einzelnen Spielzüge kann demzufolge entweder wie beim Schach oder aber, wie von Lasker ursprünglich vorgeschlagen, durch Benennen der nummerierten kreisrunden Spielfelder erfolgen.

Bei Spielbeginn besetzen die elf weißen bzw. die elf schwarzen Steine nach Angaben der meisten Autoren jeweils die weißen Felder der ersten drei Reihen des 7×7 -Schachbrettes. Es wird also fast immer auf den weißen Feldern gespielt. Bei dem von Lasker angegebenen Spielplan mit 25 kreisrunden Spielfeldern werden die Felder 1 – 11 bzw. 15 – 25 mit den 2×11 Spielsteinen besetzt. Die mittlere Reihe (mit drei weißen

Schachquadraten bzw. mit den kreisrunden Spielfeldern Nr. 12-14) bleibt frei.

Die Spieler ziehen abwechselnd, Weiß beginnt. Die Spielsteine ("Soldaten", manchmal auch "Schützen" genannt) werden wie beim Damespiel bewegt und schlagen auch so (Schlagzwang). Allerdings wird beim Schlagen der gegnerische Stein nicht aus dem Spiel genommen, vielmehr wird er unter dem schlagenden Stein mitgenommen. Der überspringende Stein nimmt also – anders als beim Damespiel – den feindlichen, übersprungenen (geschlagenen) Stein nicht vom Brett, sondern unter sich mit. So entstehen bald verschieden hohe Türme (auch "Säulen" genannt), von denen beim Schlagen jeweils nur der oberste Stein weggenommen werden darf. Befinden sich also unter dem geschlagenen Stein weitere, bereits vorher mitgenommene Steine, so wird jeweils nur der oberste Stein einer solchen Säule entfernt. Die verschieden hohen und verschieden zusammengesetzten Türme haben unterschiedliche Wertigkeiten: Es entsteht ein Spiel mit vielen verschieden starken Figuren, obwohl alle nur die gleichen Ein-Schritt-Züge machen. Mehrfachsprünge sind wie beim Damespiel möglich, wenn das Feld hinter dem zu überspringenden Stein frei ist. Solche Mehrfachsprünge resultieren in mehreren gefangenen und befreiten Steinen. Man kann den Gegner zum Überspringen einer Säule zwingen, bei der nur der oberste Stein die Farbe des Gegners hat. Dann werden vom Gegner gefangene eigene Steine der betreffenden Säule befreit und wieder ins Spiel gebracht. Der ständige Wechsel von Anzahl, Zusammensetzung und Stärke der Säulen bzw. Türme eines jeden Spielers macht den Reiz und die Besonderheit des Lasca-Spieles aus. Dabei verleiht das Säulenkonzept dem Spiel eine Art "Pseudo-Dreidimensionalität".

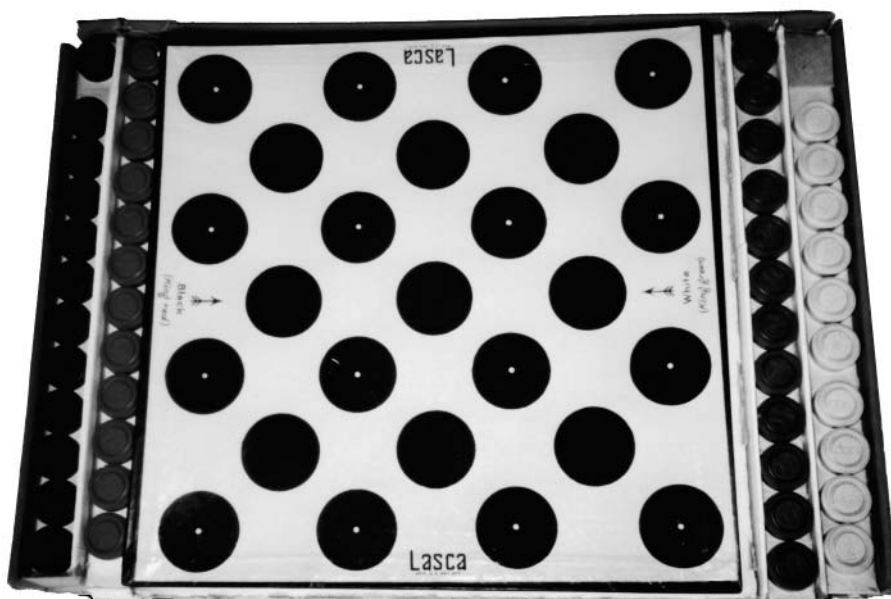


Abb. 2: Lasca-Spiel der Firma Block House (New York 1928)

Gelingt es einem einzelnen Stein oder einem Turm, die gegnerische Grundlinie zu erreichen, dann wird dieser einzelne Stein bzw. der oberste Stein dieses Turmes zum "Offizier" befördert. Der einzelne Stein bzw. der Turm darf jetzt auch rückwärts ziehen, jedoch – im Gegensatz zur Dame des Schach- oder Damespieles – wie die gewöhnlichen Steine (Soldaten) jeweils auch nur ein einziges Feld weit.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Offiziere optisch von den einfachen Spielsteinen (Soldaten) zu unterscheiden:

1. Man spielt mit vier verschiedenen Farben, wie von Lasker bereits 1911 vorgeschlagen: Die Soldaten sind weiß bzw. schwarz, die Offiziere der weißen Soldaten sind grün, die Offiziere der schwarzen Soldaten sind rot. Ein Beispiel für ein solches Spiel zeigt die Abb. 2. Es handelt sich hier um ein Laska-Spiel, welches im Jahre 1928 von der New Yorker Firma Block House hergestellt wurde.
2. Man spielt nur mit zwei Farben, jedoch hat jede der beiden Farben transparente und nicht-transparente Spielsteine, um so Soldaten und Offiziere zu differenzieren. Abb. 3 zeigt ein Beispiel für derartige Spielsteine.

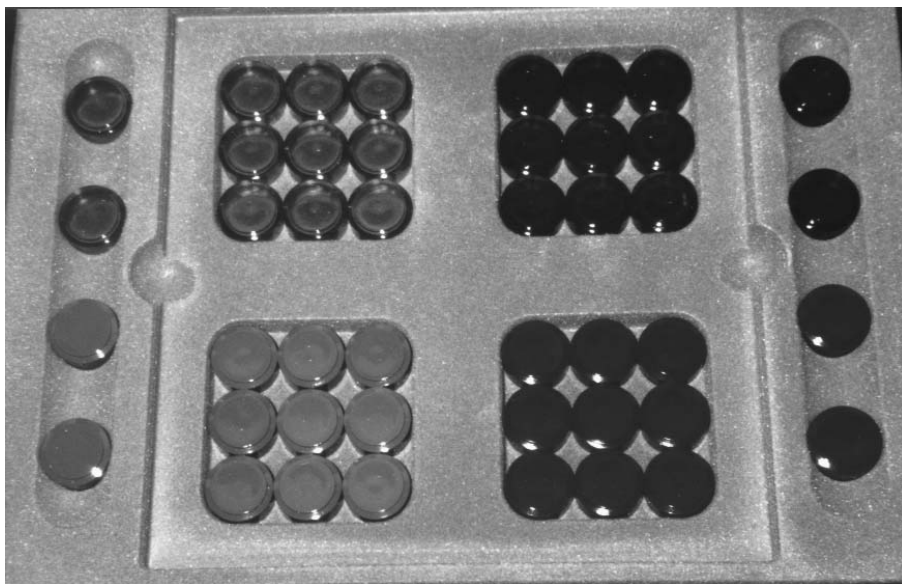


Abb. 3: Laska-Spielsteine der Firma F. X. Schmid (München 1986)

Diese Spielsteine wurden in den 1970er Jahren (1. Auflage) und in den 1980er Jahren (2. Auflage) von der Firma F. X. Schmid produziert, welche zunächst in Prien am Chiemsee ansässig war und später nach München übersiedelte.

Für diese beiden Varianten gilt, dass die einfachen Spielsteine bei Erreichen der gegnerischen Grundlinie gegen die Offiziers-Steine ausgetauscht werden. Die Soldaten werden also jeweils vom Brett genommen und bleiben außerhalb des Spielfeldes, sobald sie zu Offizieren befördert werden.

3. Die Offiziers-Steine werden an der Außenkante mit einem Punkt markiert, welcher den einfachen Spielsteinen (Soldaten) fehlt. Auf diese Weise lässt sich Laska auch mit Dame-Steinen spielen.

Die Türme werden von demjenigen Spieler "kommandiert", dem der oberste Stein einer solchen Säule gehört. Dieser Stein wird "Führer" oder "Kommandant" genannt. Er bestimmt, wie der entsprechende Turm sich bewegt bzw. andere Steine gefangen nimmt. Die in einer derartigen Säule befindlichen gegnerischen Steine heißen "Gefangene". Wenn der Gegner einen solchen Turm überspringt, dann wird ja bekanntlich nur dessen oberster Stein (der "Führer" oder "Kommandant") gefangen genommen. Die übersprungene Säule ist also um eine Figur kleiner geworden und hat einen neuen Führer. Befinden sich zwei oder mehr Steine der gleichen Farbe am oberen Ende eines Turmes, so spricht man von einer "Bombe". Bomben gelten als besonders starke Spielsteine. Sobald eine Säule die gegnerische Grundlinie erreicht, wird ihr Kommandant zum Offizier befördert, und der Zug endet. Offiziere können niemals degradiert werden, auch dann nicht, wenn sie gefangen genommen werden (referiert nach Gering 2002).

Aufgrund dieser Spielregeln nimmt jede Laska-Partie zwangsläufig folgenden Verlauf: Während die Zahl der auf dem Brett befindlichen Spielsteine konstant bleibt, entwickelt sich eine immer weiter abnehmende Zahl immer größerer Säulen. Das Spiel steuert somit quasi automatisch oder natürlich auf sein Ende zu. Dieser im Regelwerk implementierte Automatismus macht einen weiteren Reiz des "Laska" aus.

Sieger ist derjenige Spieler, der seinen Gegner bewegungsunfähig macht oder aber alle gegnerischen Steine schlägt. Das Laska-Spiel endet somit, wenn entweder

- a) ein Spieler nicht mehr ziehen kann, d.h. total blockiert ist, oder
- b) alle Säulen von Figuren einer Farbe kommandiert werden, d.h. alle gegnerischen Steine gefangen sind.

Ziel des Spieles ist es somit, der Letzte zu sein, der noch mit seinen Steinen ziehen kann. Analog zum Schach wird eine Laska-Partie natürlich auch dann gewonnen, wenn der Gegner aufgibt.

Ein unentschiedener Spielausgang (Remis) ist bei "Laska" eigentlich nicht möglich, denn es gibt keine Doppeldecken wie beim Damespiel, in denen eine Figur hin- und herziehen könnte. Dennoch finden sich gelegentlich unentschiedene Laska-Partien in der Literatur. Ein solches Remis kann zwei Gründe haben:

1. Eine immer gleiche Abfolge von Spielzügen wiederholt sich mehrmals, ohne dass eine der beiden Parteien dadurch einen Vorteil erlangen könnte. Ein derart unentschiedener Spielausgang erinnert an das Remis durch "Dauerschach" bzw. "Ewiges Schach". Wie oft sich eine solche Zugfolge wiederholen muss, ist dabei individuell vor jedem Spiel oder Turnier festzulegen.
2. Die Gegner einigen sich auf einen unentschiedenen Ausgang der Partie. Auch diese Art des Remis ist vom Schachspiel her bekannt.

Insofern haben unentschiedene Spielausgänge beim "Laska" einige Verwandtschaft zum Schach. Lasker hatte ursprünglich ein derartiges Remis möglichst vermeiden wollen: Michaelsen berichtet nämlich, Lasker habe "sich zum Ziel gesetzt, eine Variation des Damespiels zu konstruieren, bei der nicht so schnell ein Remis resultiert, wenn zwei

gute Spieler aufeinander treffen" (Michaelsen 1994a). Zwischen zwei erfahrenen Spielern sollte eine Partie möglichst selten unentschieden enden. Dennoch ist es offenbar so, dass ein Remis (oder zumindest ein recht langweiliges Endspiel) entstehen kann, wenn es keinem der beiden etwa gleich starken Kontrahenten gelingt, bereits im Mittelspiel einen entscheidenden Vorteil zu erringen. Diese Tatsache, dass einer der beiden Spieler im frühen Mittelspiel einen signifikanten Vorteil erkämpfen muss, um einen unentschiedenen Spielausgang zu vermeiden, könnte ein wichtiger Grund dafür sein, dass "Laska" in Rußland zumindest unter starken Spielern nicht so populär ist wie "Baschni" (persönliche Mitteilung von Sergey N. Ivanov, einem der besten russischen Baschni-Spieler).

Weitere Details des Laska-Regelwerks finden sich in dem soeben erschienenen, sehr informativen Laska-Artikel von Ralf Gering (Gering 2002).

Verwandtschaft und Unterschiede zu anderen Brettspielen (Baschni, Dame, Schach, Säulenspiele)

Aufgrund der Spielregeln ergibt sich somit, dass "Laska" einerseits mit dem Damespiel verwandt ist, andererseits aber auch Analogien zum Schachspiel hat, wobei es sich historisch aus dem russischen Baschni-Spiel entwickelt hat. Diese Beziehungen zwischen "Laska", Dame, Schach und "Baschni" sollen im Folgenden näher beleuchtet werden.

Im Vergleich zum Damespiel fällt zunächst auf, dass beim "Laska" die übersprungenen, geschlagenen Steine nicht vom Brett genommen, sondern unter die überspringenden Steine plaziert und so in Säulen bzw. Türme integriert werden. Auf diese Weise kann es – anders als bei Dame oder Schach – innerhalb eines einzigen Zuges zu einer plötzlichen Umkehr der Spielsituation kommen: Die Mitnahme bzw. Gefangennahme eines einzigen übersprungenen Steines kann eine mächtige Säule eigener oder gegnerischer Spielsteine befreien und so dem bislang schwächeren Spieler urplötzlich einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Umgekehrt kann eine sehr starke Spielstellung auf diese Weise in wenigen Sekunden zunichte gemacht werden. Die englische Laska-Terminologie spricht hier von "sudden reversal of fortune". Die Offiziere des Laska-Spieles sind gegenüber der Dame des Schach- oder Damespieles relativ unbeweglich, denn sie dürfen wie die gewöhnlichen Steine (Soldaten) jeweils nur ein einziges Feld weit ziehen. Hierin liegt ein besonderer Reiz des "Laska". Das einzige Privileg der Offiziere besteht somit darin, dass sie sich in alle Richtungen diagonal bewegen dürfen. Insofern sind die Offiziere des "Laska" hinsichtlich ihrer Bewegungsfreiheit zwischen dem König und dem Läufer des Schachspieles anzusiedeln: Zwar können sie sich wie die Läufer in alle Richtungen diagonal fortbewegen, jedoch wie der König jeweils nur um ein Feld. Die Kampfkraft der Laska-Offiziere ist wegen dieser relativen Unbeweglichkeit im Vergleich zur Dame des Schach- oder Damespieles nicht so hoch wie die Spielstärke der Dame einzuschätzen. Dafür werden die Offiziere schwerer Opfer eines Schlagzwang-Manövers als die Dame im Damespiel.

"Laska" wird auf einem Brett mit 7×7 Feldern gespielt, während Dame, "Baschni" und Schach jeweils auf 8×8 Feldern gespielt werden. "Laska" kann sowohl auf den weißen (wesentlich häufigere Variante) als auch auf den schwarzen (wesentlich seltene-

re Spielweise) Feldern des 7×7 -Brettes gespielt werden. "Baschni" und Dame werden hingegen immer auf den schwarzen Feldern des 8×8 -Brettes gespielt, wobei in der rechten unteren Ecke dieses Brettes jeweils ein weißes Spielfeld sein muss. Sowohl "Laska" als auch Dame, "Baschni" und Schach unterscheiden jeweils zwei Arten von Spielfiguren: Da sind einerseits die gewöhnlichen Spielsteine, bei "Laska" meist als "Soldaten", bei Schach und "Baschni" als "Bauern" bezeichnet. Und da sind andererseits die Spielsteine mit besonderen Privilegien, bei "Laska" und Schach "Offiziere", bei "Baschni" "König" und beim Damespiel "Dame" genannt. Eine Umwandlung der einfachen in privilegierte Spielsteine ist bei allen vier Brettspielen ("Laska", Dame, "Baschni", Schach) möglich und erstrebenswert. Darüber hinaus sind sowohl bei "Laska" als auch bei "Baschni" "Bomben" möglich und erstrebenswert. Während Schach mit 2×16 Figuren gespielt wird, sind es bei Dame und Baschni je 2×12 und bei Laska 2×11 Spielfiguren. Die Anzahl der Spielsteine bleibt bei "Laska" und "Baschni" während des gesamten Spieles konstant, während sie bei Dame und Schach im Verlaufe der Partie immer weiter abnimmt. Der Hauptunterschied zwischen "Laska" und "Baschni" besteht darin, dass "Laska" auf einem eigenen Brett (7×7 viereckige oder 25 runde Felder) gespielt wird, während "Baschni" auf dem allgemein üblichen Schach- oder Damebrett mit 8×8 Feldern gespielt wird.

Anders als beim Schach ist Zeitnot bzw. das Spiel gegen eine Uhr bei "Laska" und "Baschni" nicht üblich.

"Laska" ist ein strategisches Verstandesspiel, d.h. ein Kampfspiel. Dafür spricht schon die 1911 von Lasker gewählte Bezeichnung der englischen Erstausgabe als "great military game" (Gering 2002). Auch die Nomenklatur ist so, wie es sich für einen echten Kampf gehört: Das Regelwerk kennt Kommandanten bzw. Führer ebenso wie Bomben. Es gibt Offiziere und Soldaten, die gefangengenommen, kommandiert, befreit oder befördert werden können. Diese Manöver erfordern strategisches Verständnis und taktisches Geschick.

Lasker selbst vergleicht in *Brettspiele der Völker* Dame und "Laska" wie folgt: "Es ist [...] klar, dass das Damespiel [...] den Mangel hat, dass zwischen erfahrenen Spielern der Ausgang der Partie zumeist schlicht ist. Das will sagen, dass die Aufgaben, die das Damespiel dem Spieler stellt, zumeist bereits gekonnt und beherrscht sind. Es ist aber das Ungewisse, das den Geist anzieht und verzaubert. [...] Aus bei verschiedenen Völkern vorhandenen Elementen habe ich daher eine Art des Damespiels konstruiert, das dem obigen Mangel [...] abhilft. [...] Durch Kombination des englischen Damespiels mit einer russischen Abart und durch Erfindung eines diesem Spiel besonders angepaßten vereinfachten Brettes habe ich das mir gesteckte Ziel der Aufstellung eines sehr einfachen und doch gehaltvollen Spieles zu erreichen getrachtet" (Lasker 1931: 226). Dieses von ihm kreierte Brettspiel habe er "Laska" genannt. Das Damespiel erschien Lasker somit zu wenig abwechslungsreich, zu eintönig und zu leicht beherrschbar. Demgegenüber stellt "Laska" nach Ansicht seines Erfinders höhere Anforderungen an den "beweglichen Geist [...] eines schöpferischen Denkers." "Laska" diene dem "Zwecke eines spielerischen Kampfes, welcher ungebunden und phantasiereich sein will" (Lasker 1931: 226).

Weitere Unterschiede und Gemeinsamkeiten von "Baschni", Schach, Dame und "Laska" sind in der Literatur ausführlich beschrieben worden (z.B. Michaelsen 1994a, 1994b; Michaelsen & Pakhomov 2000), weshalb ich hier auf Einzelheiten verzichten kann. Vor allem Peter Michaelsen hat sich mit vergleichenden Betrachtungen von "Baschni", "Laska" und Dame beschäftigt. Seine diesbezüglichen Artikel erschienen meist in *Hoofdlijn*, einer niederländischen Zeitschrift, die sich speziell dem Damespiel und seinen Varianten widmet. Peter Michaelsen hat auch gute Kontakte zu diversen russischen Baschni- und Laska-Spielern, mit denen er immer wieder entsprechende Partien austrägt.

"Laska" gehört zur Gruppe der Säulen- oder Turmspiele (engl. "column games"). Dieser Familie von Brettspielen ist gemeinsam, dass dem Gegner abgenommene Spielsteine zwar übersprungen, nicht jedoch vom Brett genommen werden. Die so eroberten bzw. gefangenen Spielsteine werden zu Säulen bzw. zu Türmen gestapelt. Das älteste dieser Säulenspiele ist "Baschni" (auch als "Bashne" bezeichnet), gefolgt von "Laska". 1956 folgte mit "Pasta" das dritte Säulenspiel, 1965 mit "Focus" (auch unter den Namen "Domination" oder "Stack" bekannt) das vierte, Ende der 1960er Jahre mit "Stapeldammen" das fünfte. Mitte der 1980er Jahre kamen "Emergo" und "HexEmergo" hinzu. Seit den 1990er Jahren hat sich die Familie der Säulenspiele um mindestens fünf weitere Vertreter ("Baschni-pro", "Gomony", "Plateau", "Topper" und seine Varianten, "Tumbling Down") vergrößert.

Alle bisherigen Spielevergleiche ("Laska" - Dame - Schach - "Baschni" und andere Säulenspiele) bezogen sich auf Regeln, Taktik und Strategien. Jedoch muss auch erwähnt werden, dass Jacques Hannak bereits 1952 in seiner Lasker-Biographie einen bemerkenswerten philosophisch-existentialistischen Vergleich zwischen "Laska" und Schach angestellt hat: Laut Hannak ist "Laska" "ein Kampfspiel [...] auf viel weniger Feldern als auf einem Schachbrett – man benötigt nur ein Viertel des Raumes – [...] mit viel einfacheren und leichteren Regeln, ein Spiel, selbst für Kinder leicht erlernbar und doch auch für den gereiftesten, erwachsenen Menschen ein wahres Vergnügen". Da "eine gegnerische Figur, wenn sie erobert wird, nicht vom Brett verschwindet, [...] sondern stehen bleibt und auf ihrem Rücken die feindliche Figur aufgesetzt bekommt, der sie nun künftig als Lasttier und Arbeitstier zu dienen hat", ist das Spiel "ein Symbol des Aufbaus der menschlichen Gesellschaft." Denn "die 'Säule' gehorcht stets nur dem 'Kopf', der Figur, die ganz zu oberst auf ihr sitzt." Beim Schach hingegen verschwindet eine gegnerische Figur vom Brett, wenn sie erobert wird. Hier herrsche der Gedanke des "unbedingten Vernichtens jedes feindlichen Gefangenen". "Laska" hingegen sei in dieser Beziehung ein "absolut modernes" Spiel, denn der Besiegte "wird nicht mehr ausgerottet, sondern nur versklavt, nicht mehr sein Tod wird erstrebt, sondern die gewinnbringende Ausbeutung seines Lebens, nicht mehr sein Körper wird getötet, sondern nur seine Seele". Der besondere Reiz des Laska-Spieles bestünde darin, dass "die gegnerische Figur auf dem Kampffelde bleibt, nur [...] unter dem Befehl eines gegnerischen Kommandanten zwangsweise gegen die eigenen Truppen" kämpfen müsse. "Laska" biete aber auch die Möglichkeit, dass "eine solche 'Säule' unterworfenen Sklaven wieder frei wird, [...] indem der auf ihr sitzende 'Kopf' abgeschlagen wird". Während Schach, "geboren in uralten Zeiten", somit den

Grundgedanken des Abschlachtens von Gefangenen und Besiegten in sich trage, sei das "moderne" Laska-Spiel nicht mehr auf den Tod des Kontrahenten ausgerichtet, sondern vielmehr auf seine Unterwerfung und auf die parasitäre Ausnutzung des Gegners zum eigenen Vorteil. Hannak resümiert in Anspielung auf Laskers philosophische Schriften wie "Kampf" und "Philosophie des Unvollendbar", dass dieses von Lasker erfundene Spiel "vielleicht seine größte philosophische Leistung, sein schönster Beitrag zur Erkenntnis der menschlichen Entwicklung" sei.

Verbreitung des Laska-Spieles bis zur Machtergreifung Hitlers

In den gut 20 Jahren von 1911 (Erstveröffentlichung des Spieles und seiner Regeln in Deutschland und Großbritannien) bis zur nationalsozialistischen Machtergreifung ist "Laska" in Deutschland, den Niederlanden und den USA recht populär gewesen. In *Brettspiele der Völker* schrieb Lasker selbst zur Verbreitung seines Spieles: "Das Spiel Laska hat bereits viele Freunde in Deutschland, Holland und Amerika. [...] Es hat einige Zehntausende von Anhängern" (Lasker 1931: 231). Am 1.12.1927 gründete Lasker in Berlin eine "Schule für Verstandesspiele", wo neben Laska auch andere intellektuelle Spiele (Schach, Dame, Go, Bridge, Skat, Tarock, Solitaire) gelehrt wurden (Hannak 1952, Michaelsen 1994b). All diese Spiele, die der Schachweltmeister jahrzehntelang praktiziert und analysiert hatte, wurden nun von ihm "zu einem großen geschlossenen Unterrichtssystem" vereinigt. Dabei "förderte Lasker die geistigen Spiele insbesondere beim weiblichen Geschlecht" (Hannak 1952).

Speziell in den Niederlanden dürfte "Laska" schon in den 1920er Jahren enthusiastisch aufgenommen worden sein, wie die folgenden Quellen belegen: In ihrem am 28.1.1922 erschienenen Nachruf auf den Delfter Mathematikprofessor P. J. Henri Baudet berichtet eine Frau E. Arrias, dass im Hause der Eheleute Baudet am 17.9., 15.10., 22.10., 28.10. und 12.11.1920 regelmäßige Zusammenkünfte "mit einer größeren Gesellschaft" stattgefunden hätten, um das Laska-Spiel "näher kennenzulernen" (Arrias 1922). Am 26.11.1920 habe ein weiteres Treffen dieser Gesellschaft im Hause von Dr. R. J. Escher in der Columbusstraat 152 in Den Haag stattgefunden. Bei diesem Treffen sei eine Laska-Vereinigung gegründet worden. Die Vereinsordnung mit den einschlägigen Statuten sei von Herrn Dr. J. Teixeira de Mattos, einem Ingenieur aus Den Haag, verfaßt worden. Von den Mitgliedern sei ein Vorstand gewählt worden, dem Herr Prof. Dr. P. J. H. Baudet als Vorsitzender, Herr Dr. J. Teixeira de Mattos als Sekretär und Archivar sowie Frau M. J. E. Arrias-van den Berkhof als Kassensführerin angehörten.

Die Gründungsurkunde dieser Laska-Vereinigung mit den Unterschriften der Gründungsmitglieder ist in dem am 28.1.1922 erschienenen Nachruf auf Prof. Baudet abgebildet (Arrias 1922). E. Arrias schreibt, dass am 10.12.1920 beschlossen worden sei, Emanuel Lasker die Ehrenmitgliedschaft anzubieten. In diesem Nachruf wird weiter berichtet, dass Prof. Baudet schon im Alter von 15 Jahren ein ausgezeichneter Schachspieler gewesen sei. Auch als Cellist und Pianist habe er immer wieder brilliert. Das Laska-Spiel sei Baudet von Lasker "zur Beurteilung" übergeben worden. Dieses Austesten des Laska-Spieles durch den Mathematikprofessor sei für Lasker außerordentlich vorteilhaft gewesen, da sich Baudet dem Spiel "sofort mit unbändigem Eifer"

gewidmet habe. Der Laska-Spieltest wird von Frau Arrias als "ein glücklicher Einfall" des Schachweltmeisters bezeichnet, weil Lasker "sicher einen geistreicheren Propagandisten für seine neue Erfindung nicht hätte treffen können". So nimmt es auch nicht Wunder, dass Lasker ihren Angaben zufolge schon sechs Monate später keine Laska-Partie mehr gegen Baudet zu gewinnen vermochte. Der Schüler war somit bereits nach einem halben Jahr besser als sein Lehrer. Zu dieser Aussage passt auch die Veröffentlichung einer Laska-Partie in *Brettspiele der Völker* (Lasker 1931: 230), welche Lasker 1920 in Den Haag gegen Baudet verlor. E. Arrias schreibt weiter, dass der Mathematikprofessor bis zu seinem frühen Tod am 24.12.1921 Gründungsvorsitzender der Laska-Vereinigung in Den Haag gewesen sei. Seiner Initiative sei auch die Ausschreibung des ersten nationalen Laska-Turnieres in den Niederlanden zu verdanken. Nachdem dieser Wettkampf bereits organisiert und vorbereitet worden sei, wäre Baudet einen Tag vor dessen geplantem Beginn am 24.12.1921 plötzlich und unerwartet verstorben. Der Todestag von Baudet ist demnach identisch mit Laskers 53. Geburtstag. Der Start des ersten niederländischen Laska-Turnieres war somit für den 25.12.1921, das heißt für den ersten Weihnachtsfeiertag, terminiert. Ob das Turnier jemals stattgefunden hat oder nicht, erwähnt Frau Arrias leider nicht. Die Tatsache, dass nirgendwo sonst in der Literatur über einen derartigen Wettkampf berichtet wird, lässt jedoch vermuten, dass ein solches Laska-Turnier niemals zustande kam.

Ein weiterer Beleg für die Verbreitung des Laska-Spieles in den Niederlanden dürfte eine Annonce im *Orgaan van het s'Gravenhaagsche Schaakgenootschap Discendo Discimus* sein. In dieser Monatszeitschrift des Den Haager Schachclubs "Discendo Discimus" erschien vom 1. Heft des 1. Jahrgangs bis zum 9. Heft des 8. Jahrgangs, d.h. vom Februar 1924 bis zum September 1931, ununterbrochen in jedem Monatsheft eine Werbeanzeige für "Laska" (persönliche Mitteilung von Frau Drs. H. Reerink/Königliche Bibliothek Den Haag). Der betreffende Händler, K. Nieuwerkerke aus Den Haag, bot in der Annonce neben "Laska" auch Schach-, Dame- und Mah-Jongg-Spiele an.

In Deutschland wurde "Laska" offensichtlich ebenfalls intensiv beworben, wie die bereits zitierten Anzeigen im Fachjournal *Wegweiser für die Spiel-, Galanterie- und Kurzwaren-Industrie* aus dem Jahre 1911 belegen. Zur Verbreitung des Laska-Spieles trugen sicherlich auch die mit dem Spiel verbundenen mathematischen Probleme und Denksportaufgaben bei. So erschien bereits 1918 ein Buch mit dem Titel *Altes und Neues aus der Unterhaltungsmathematik* (Ahrens 1918), dessen 15. Kapitel mit "Laska" zusammenhängende spielmathematische Darstellungen enthält. Der Autor verrät, dass er durch eine Vorlesung des Göttinger Mathematikprofessors Edmund Landau zu seinen mathematischen Betrachtungen des Laska-Spieles angeregt worden sei. Prof. Landau hatte sich zuvor bereits "Zur relativen Wertbemessung der Turnierresultate" im Schach geäußert, als er eine algebraische Methode zur Wertberechnung der Partien bei Schachturnieren vorschlug (Landau 1895). Laut Ahrens habe der Zahlentheoretiker und Analytiker Landau im Sommersemester 1912 in Göttingen eine einstündige Vorlesung über mathematische Unterhaltungen und Spiele vor über 100 Zuhörern gehalten. Diese Vorlesung sei in einer hektographierten studentischen *Festschrift, Edmund Landau zur Feier der Ablehnung seiner Berufung nach Heidelberg gewidmet von dankbaren Schülern aufge-*

zeichnet, welche am 18.1.1913 in Göttingen erschienen sei. Landau habe sich 1912 in seiner Vorlesung mit der Frage beschäftigt, welche Säulen bzw. Türme (d.h. welche Kombinationen aufeinander gestapelter Spielsteine) aufgrund der Laska-Regeln unmöglich seien. Der Göttinger Professor habe 1912 den mathematischen Beweis für eine solche unmögliche Säule geliefert, der Mathematiker Roland Sprague habe im gleichen Jahr die Unmöglichkeit dreier weiterer Säulen bewiesen. Schließlich habe Detlef Cauer, der bei Landau Mathematik studiert habe, ebenfalls im Jahre 1912 die Unmöglichkeit einer fünften Säule mathematisch hergeleitet. Soweit mir bekannt, ist seither kein einziger mathematischer Beweis für die Unmöglichkeit weiterer Laska-Säulen publiziert worden! Die von Ahrens und Landau aufgeworfene Frage "Welche von denjenigen Kombinationen, die man zunächst nach rein formalen Gesichtspunkten aus den weißen, schwarzen, grünen und roten Steinen auf dem Papier konstruieren kann, sind in der Wirklichkeit, d.h. den Spielgesetzen nach, möglich, und welche sind unmöglich?" ist somit seit 1912 offensichtlich nicht weiter bearbeitet worden. Der Berliner Mathematiker Roland Sprague hat nach Laskers Angaben auch "einige wundervolle Endspiele" des Laska-Spieles "komponiert", welche Lasker in *Brettspiele der Völker* veröffentlichte (Lasker 1931: 231). In seinem 1961 erstmals aufgelegten Buch *Unterhaltsame Mathematik* erwähnt Sprague das Laska-Spiel jedoch nicht mehr, er beschäftigt sich vielmehr mit "einer Laskerschen Abart von Nim" (Sprague 1969, Kap. 23). Lasker hatte sich diesem Spiel, das er selbst "Nimm" nannte, in seinem Buch *Brettspiele der Völker* ausführlich gewidmet (Lasker 1931: 170ff.). Er bezeichnete es dort als "mathematisches Kampfspiel".

Die Verbreitung und Popularität des Laska-Spieles vor der Machtergreifung Hitlers wird aber auch durch die unterschiedlichen Hersteller und verschiedenen Ausgaben dieses Brettspieles belegt, denn die Produktion von Spielsätzen unterschiedlicher Firmen trug sicherlich zur Verbreitung von "Laska" bei. Der Fabrikant Hans Joseph aus Berlin-Schöneberg war wohl der erste, der "Laska" auf den Markt brachte. Aufgrund seiner Werbeanzeigen im *Wegweiser für die Spiel-, Galanterie- und Kurzwaren-Industrie* ist anzunehmen, dass dies ab 1911 geschah. Einer Fußnote im Laska-Kapitel des Buches *Altes und Neues aus der Unterhaltungsmathematik* (Ahrens 1918) ist zu entnehmen, dass die Spielsätze von Hans Joseph offenbar in fünf verschiedenen Ausführungen zu kaufen waren. Sie seien "zu beziehen" über die Züllchower Anstalten. Hingegen findet sich im "4. Ergänzungsband zum Deutschen Spielhandbuch" (Arbeiter & Ruhnke 1937) der Hinweis, dass diese Spiele in den Züllchower Anstalten "hergestellt" und vom Ludwig Voggenreiter Verlag in Potsdam ausgeliefert würden. Der Verlag nehme entsprechende Bestellungen entgegen. Dem Brettspiele-Buch von Arbeiter und Ruhnke aus dem Jahre 1937 ist weiter zu entnehmen, dass es sich bei den Züllchower Anstalten um einen in Stettin gelegenen Spieleversand handelte, welcher vom Vater des Pastors und Turnvaters Jahn gegründet worden sei. In den dortigen Werkstätten würden "alle guten Brettspiele in bester Ausführung hergestellt". Diese widersprüchlichen Angaben zur frühen Produktion und Vermarktung des Laska-Spieles werden noch verstärkt durch die Bemerkung von Rudolf Rühle, dass "die Züllchower Anstalten spätestens im Weihnachtskatalog 1914/15 das Spiel "Laska" zum Kauf anbieten" (Rühle 2001). Ein weiteres Werbebild für "Laska" findet sich im Reprint

des Kataloges zu Weihnacht 1915 der Leipziger Lehrmittel-Anstalt von Dr. Oskar Schneider. Dieser Nachdruck ist 1986 unter dem Titel *Deutsches Spielzeug zur Kriegszeit (1915)* im Schweizer Verlag Eisenbahn von Claude Jeanmaire herausgegeben worden (persönliche Mitteilung von Herrn R. Rühle). Dem zweiten Band von *Spielpeterle und Rätefritze*, erschienen im Verlag der Dürr'schen Buchhandlung/Leipzig, ist zu entnehmen, dass Laska-Spiele vom Verlag S. Ascher/Berlin vertrieben wurden (Hemprich & Koch 1926). Aus den zum Teil widersprüchlichen Literaturangaben ist somit nicht klar ersichtlich, welche Zusammenhänge zwischen der Firma Hans Joseph/Berlin-Schöneberg, dem Verlag S. Ascher/Berlin und den Züllchower Anstalten/Stettin hinsichtlich der Herstellung und Vermarktung von Laska-Spielen bestanden. Immerhin ist es dem Autor gelungen, ein wohl aus dieser Zeit stammendes Laska-Exemplar bei einem Berliner Privatsammler aufzuspüren, welches in Abb. 4 dargestellt ist.



Abb. 4: deutsches Laska-Spiel (wahrscheinlich 1920er Jahre)
Ein solches Spiel ist abgebildet als No. 12303 auf S. 156 des Weihnachtskataloges für das Jahr 1915 aus der Leipziger Lehrmittel-Anstalt von Dr. Oskar Schneider.

Wie man der beiliegenden Spielanleitung entnehmen kann, handelt es sich offenbar um ein Produkt aus der Fabrik Hans Joseph GmbH/Berlin-Schöneberg.

Auf der Innenseite des Pappdeckels enthält dieses Laska-Spiel eine handschriftliche Widmung seines Erfinders, welche in Abb. 5 wiedergegeben wird.

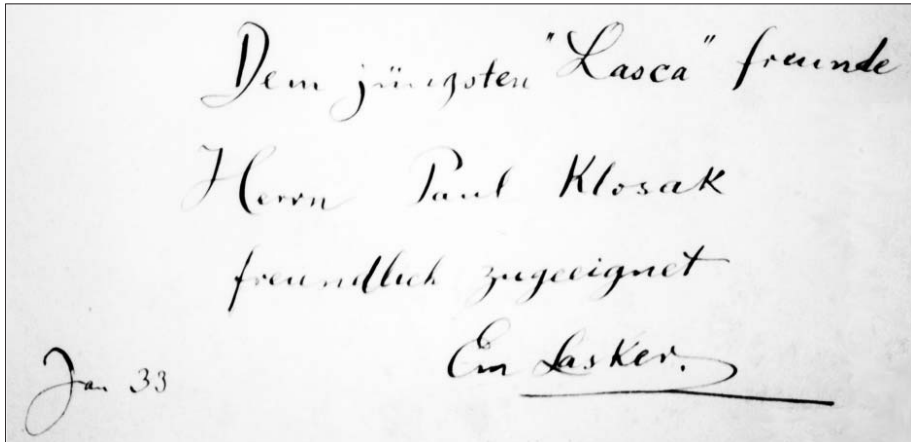


Abb. 5: handschriftliche Widmung von Emanuel Lasker auf der Innenseite des Pappdeckels des in Abb. 4 gezeigten Laska-Spieles

Der Text der Widmung lautet: “Dem jüngsten ‘Lasca’ freunde [sic] Herrn Paul Klosak freundlich zugeeignet Em Lasker.” Bemerkenswert ist auch das mit gleicher Handschrift vermerkte Datum der Widmung: “Jan 33”, der Monat der Machtergreifung Hitlers – sicherlich ein ganz besonderes Datum für die jüdische Familie Lasker!

Ein weiterer, namentlich nicht bekannter Hersteller hat die Laska-Spielsteine produziert, welche auf Abb. 6 zu erkennen sind. Nach Angaben ihres Berliner Besitzers stammen sie wahrscheinlich aus den 1920er Jahren und sind angeblich in Deutschland entstanden. Sie sind aus Holz gefertigt (im Gegensatz zu den Plastik-Spielsteinen fast aller anderer Hersteller). Abb. 6 zeigt die Anfangsaufstellung der 2×11 Laska-Spielsteine auf einem Brett mit 25 kreisrunden Feldern.

Auch auf dem amerikanischen Markt hat “Laska” in den 1920er Jahren offenbar eine gewisse Verbreitung gefunden, wie die Herstellung und Vermarktung unterschiedlicher Ausgaben dieses Brettspieles belegt. So befindet sich in einer Bonner Privatsammlung beispielsweise eine Laska-Ausgabe der New Yorker Firma Block House aus dem Jahre 1928 (siehe Abb. 7 und 8).

Dieses Laska-Exemplar enthält neben dem Spielbrett mit dem Spielsteinen (siehe Abb. 2) auch eine Spielbeschreibung (siehe Abb. 8) mit Regeln und Spielbeispielen.

Darüber hinaus ist unter dem Namen “Stax” im Jahre 1919 offensichtlich ein Laska-Plagiat bei der Stax Company produziert worden (Barnard 1988). Diese Firma hatte Niederlassungen in Plattsburg/New York und in Greenwich/Connecticut.

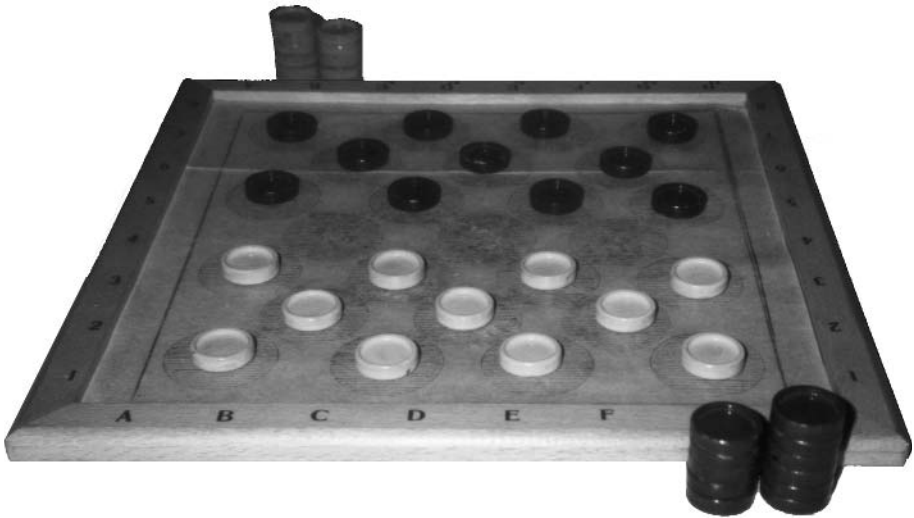


Abb. 6: hölzerne Laska-Spielsteine (wahrscheinlich Deutschland 1920er Jahre)



Abb. 7: Deckel des in Abb. 2 gezeigten Lasca-Spieles

A Remarkable New Game!

LASCA!—Instructive AND Wonderfully Entertaining

Giving mental training of high order—teaching concentration, close attention, visual imagination. It taxes every player's wits. Full of lively moments and amusing surprises.

Learned in a Few Minutes but you may play it daily for a year and still learn new angles and tricks. A child can play it with a parent—and the parent must watch or may lose—yet there are so many complications that expert chess and checker players enjoy their battles.

DIRECTIONS for Playing Lasca

1. Use on a table. Should be flattened, or a board measuring 12 1/2 inches long by 10 inches wide. Use other sizes when space allows. Place board horizontally.

2. Place and arrange pieces as shown at a time diagonally left or right of the horizontal line.

3. Whenever a man is in front of an opponent with a vacant circle directly behind him, he may take any vacant circle at a time such that he may take a man in front of him. When no more men are in front of him, he may take any man in front of him. When no more men are in front of him, he may take any man in front of him. When no more men are in front of him, he may take any man in front of him.

4. The game is won when a player has taken all the pieces of his opponent.

EXAMPLES

Example No. 1—Black to move. White has taken all the pieces of his opponent.

Example No. 2—White to move. White has taken all the pieces of his opponent.

Example No. 3—Black to move. White has taken all the pieces of his opponent.



A few specimen games as prepared by Dr. Lasker

White	Black	White	Black	White	Black	White	Black
1. P-K4	1. P-K4	1. P-K4	1. P-K4	1. P-K4	1. P-K4	1. P-K4	1. P-K4
2. P-B3	2. P-B3	2. P-B3	2. P-B3	2. P-B3	2. P-B3	2. P-B3	2. P-B3
3. P-Q4	3. P-Q4	3. P-Q4	3. P-Q4	3. P-Q4	3. P-Q4	3. P-Q4	3. P-Q4
4. P-N3	4. P-N3	4. P-N3	4. P-N3	4. P-N3	4. P-N3	4. P-N3	4. P-N3
5. P-K3	5. P-K3	5. P-K3	5. P-K3	5. P-K3	5. P-K3	5. P-K3	5. P-K3
6. P-B4	6. P-B4	6. P-B4	6. P-B4	6. P-B4	6. P-B4	6. P-B4	6. P-B4
7. P-Q5	7. P-Q5	7. P-Q5	7. P-Q5	7. P-Q5	7. P-Q5	7. P-Q5	7. P-Q5
8. P-N4	8. P-N4	8. P-N4	8. P-N4	8. P-N4	8. P-N4	8. P-N4	8. P-N4
9. P-K4	9. P-K4	9. P-K4	9. P-K4	9. P-K4	9. P-K4	9. P-K4	9. P-K4
10. P-B5	10. P-B5	10. P-B5	10. P-B5	10. P-B5	10. P-B5	10. P-B5	10. P-B5
11. P-Q6	11. P-Q6	11. P-Q6	11. P-Q6	11. P-Q6	11. P-Q6	11. P-Q6	11. P-Q6
12. P-N5	12. P-N5	12. P-N5	12. P-N5	12. P-N5	12. P-N5	12. P-N5	12. P-N5
13. P-K5	13. P-K5	13. P-K5	13. P-K5	13. P-K5	13. P-K5	13. P-K5	13. P-K5
14. P-B6	14. P-B6	14. P-B6	14. P-B6	14. P-B6	14. P-B6	14. P-B6	14. P-B6
15. P-Q7	15. P-Q7	15. P-Q7	15. P-Q7	15. P-Q7	15. P-Q7	15. P-Q7	15. P-Q7
16. P-N6	16. P-N6	16. P-N6	16. P-N6	16. P-N6	16. P-N6	16. P-N6	16. P-N6
17. P-K6	17. P-K6	17. P-K6	17. P-K6	17. P-K6	17. P-K6	17. P-K6	17. P-K6
18. P-B7	18. P-B7	18. P-B7	18. P-B7	18. P-B7	18. P-B7	18. P-B7	18. P-B7
19. P-Q8	19. P-Q8	19. P-Q8	19. P-Q8	19. P-Q8	19. P-Q8	19. P-Q8	19. P-Q8
20. P-N7	20. P-N7	20. P-N7	20. P-N7	20. P-N7	20. P-N7	20. P-N7	20. P-N7
21. P-K7	21. P-K7	21. P-K7	21. P-K7	21. P-K7	21. P-K7	21. P-K7	21. P-K7
22. P-B8	22. P-B8	22. P-B8	22. P-B8	22. P-B8	22. P-B8	22. P-B8	22. P-B8
23. P-Q9	23. P-Q9	23. P-Q9	23. P-Q9	23. P-Q9	23. P-Q9	23. P-Q9	23. P-Q9
24. P-N8	24. P-N8	24. P-N8	24. P-N8	24. P-N8	24. P-N8	24. P-N8	24. P-N8
25. P-K8	25. P-K8	25. P-K8	25. P-K8	25. P-K8	25. P-K8	25. P-K8	25. P-K8
26. P-B9	26. P-B9	26. P-B9	26. P-B9	26. P-B9	26. P-B9	26. P-B9	26. P-B9
27. P-Q10	27. P-Q10	27. P-Q10	27. P-Q10	27. P-Q10	27. P-Q10	27. P-Q10	27. P-Q10
28. P-N9	28. P-N9	28. P-N9	28. P-N9	28. P-N9	28. P-N9	28. P-N9	28. P-N9
29. P-K9	29. P-K9	29. P-K9	29. P-K9	29. P-K9	29. P-K9	29. P-K9	29. P-K9
30. P-B10	30. P-B10	30. P-B10	30. P-B10	30. P-B10	30. P-B10	30. P-B10	30. P-B10

A few more of the same games as prepared by Dr. Lasker.

Block House, Inc. 230 Fourth Avenue, New York City, Sole Manufacturers and Distributors of Lasca in U. S. A.

Abb. 8: Spielbeschreibung des in Abb. 2 gezeigten Lasca-Spieles

Laska-Spielsätze aus den Niederlanden sind dem Autor bislang nicht bekannt geworden.

Das nach heutigem Wissensstand wahrscheinlich letzte Laska-Dokument, welches von Lasker persönlich verfasst wurde, ist ein handschriftlicher Brief an seinen Neffen Wolfgang vom 1.8.1933. Das zweiseitige Schreiben befindet sich in der Schwadron Collection of Autographs der Jewish National & University Library Jerusalem. Es ist in Den Haag entstanden und beinhaltet sowohl verkaufsstrategische Anleitungen und Hinweise zum Laska-Spiel als auch den Anspruch seines Erfinders auf eine prozentuale Umsatzbeteiligung bei Vermarktung und Verkauf dieses Brettspiels. Der Brief ist in der kürzlich erschienenen Lasker-Dokumentation von Michael Dreyer und Ulrich Sieg abgedruckt (Dreyer & Sieg 2001).

Zusammenfassend lässt sich somit feststellen, dass "Laska" in den gut 20 Jahren zwischen der Erstveröffentlichung (1911) und der nationalsozialistischen Machtergreifung (Januar 1933) besonders in Deutschland, in den Niederlanden und in den USA verbreitet war. Neben verschiedenen Herstellern und Verkäufern interessierten sich vor allem deutsche Mathematiker (Ahrens, Landau sowie seine Schüler Cauer und Sprague), aber auch der Delfter Mathematikprofessor Baudet für dieses strategische Brettspiel. Nach der Machtergreifung Hitlers wurde die Erfindung des jüdischen Mathematikers Lasker in Deutschland hingegen wenig beachtet: Das Laska-Spiel wird während des "Dritten Reiches" nur ein einziges Mal in der Literatur erwähnt, und zwar auf zwei

Seiten des 4. Ergänzungsbandes zum Deutschen Spielhandbuch. Der Band erschien 1937 im Potsdamer Voggenreiter Verlag und beschäftigt sich mit Brettspielen (Arbeiter & Ruhnke 1937). Auch im Nachkriegsdeutschland ist "Laska" bis 1969 nur dreimal in der Literatur vertreten, unter anderem in der mehrfach aufgelegten Lasker-Biographie von Jacques Hannak (Hannak 1952), der die schon erwähnten philosophisch-existentialistischen Implikationen des Spieles würdigt.

Die Renaissance eines fast vergessenen strategischen Brettspieles

Die Wiederentdeckung von "Laska" erfolgte in zwei Wellen, nämlich

1. zunächst in Aufsätzen deutscher Print-Medien der 1970er, 1980er und 1990er Jahre, sowie
2. seit 1986 parallel dazu auch international über digitale Medien wie Computer und Internet.

In deutschen Print-Medien finden sich für die 30 Jahre zwischen 1970 und 1999 etwa 36 Artikel bzw. Buchkapitel über "Laska" (für die 30 Jahre zwischen 1940 und 1969 hingegen nur ganze drei!), nämlich acht in den 1970er Jahren, 16 in den 1980er Jahren und zwölf in den 1990er Jahren. Die für mich interessanteste Laska-Veröffentlichung aus dem Zeitraum von 1970 bis 1999 ist der zweitälteste dieser 36 Artikel, erschienen im Oktober 1971 in der Zeitschrift *Bild der Wissenschaft*. Auf Anregung eines gewissen Herrn Gerhardt Natalis aus Schlitz wurde damals in der Rubrik "Das Mathematische Kabinett" ein Text zum Thema "Können Sie Laska spielen?" abgedruckt. Die Publikation enthält neben den Spielregeln u.a. einen "Schnittmusterbogen" zum Basteln hütchenförmiger Spielsteine aus Papier. Aber auch das alte Landau'sche Problem des mathematischen Beweises unmöglicher Säulentypen wird wieder aufgegriffen: Eine bereits 1912 von Sprague bewiesene unmögliche Säule wird erneut vorgestellt, und der Artikel endet mit der Frage: "Welche unmöglichen Säulentypen gibt es noch?" Leider hat diese Frage nach meinem Informationsstand seit 1912 (damals wurden ja bekanntlich fünf unmögliche Säulentypen mathematisch bewiesen) keine weitere Antwort gefunden! Nebenbei erwähnt der anonyme Autor dieser Zeilen auch noch, dass Lasker selbst die Anzahl möglicher Säulen auf ungefähr drei Millionen geschätzt habe. In den Jahren 2001 und 2002 sind meines Wissens mindestens fünf Artikel über "Laska" veröffentlicht worden.

Während sich diese in Print-Medien erschienenen Publikationen zu "Laska" hauptsächlich auf Deutschland konzentrierten, entstand seit 1986 parallel dazu ein internationales Interesse für dieses Brettspiel in digitalen Medien wie Computer und Internet: Bereits 1986 und 1992 wurden am Department of Computer Science der Universität Auckland/Neuseeland unter der Leitung von Dr. Alan Creak zwei Computerprogramme entwickelt, mit denen man "Laska" spielen konnte. Das erste dieser beiden Programme wurde 1986 von Steven Lomas fertiggestellt, es handelte sich um ein Pascal-Programm für Macintosh-Rechner. Im Jahre 1992 folgte dann ein Prolog-Programm von Graham Hood. Beide Software-Programme werden unter <http://www.cs.auckland.ac.nz/~alan/exstudnt.htm> von Alan Creak beschrieben. Im Jahre 1999 entwickelte Bruce Wilford, damals Student an der University of California/Los Angeles, ein Unix-basiertes Software-

Spielprogramm für "Laska". Dieses Programm konnte u.a. berechnen, dass die kürzest mögliche Laska-Partie bereits nach acht Zügen verloren geht (so gen. "Matt-in-n-Zügen-Problem" mit $n = 8$). Zuvor hatte Willem van der Vegt aus Zwolle/Niederlande mit seinem Ende der 1990er Jahre entwickelten Laska-Spielprogramm berechnet, dass bis zum Verlust einer Laska-Partie mindestens elf Züge notwendig sind. All dies ist nachzulesen in einem Artikel, den David Johnson-Davies im Juni 1999 unter <http://research.interface.co.uk/lasca> ins Internet gesetzt hat. Dieser interessante Text enthält Informationen über den Ursprung des Spieles, die Spielregeln, ein Spielbeispiel, Problemstellungen mit Lösungen sowie einen Abschnitt über Computer-Laska. Sehr instruktiv sind die mehrfarbigen Illustrationen der einzelnen Spiel- und Problemstellungen. Schließlich werden auch Links zu den verwandten Säulenspielen "Emergo" (<http://www.mindsports.net/arena/emergotutor>) und "HexEmergo" (<http://www.mindsports.net/arena/hexamergotutor>) angeboten. Die im Text erwähnte "Clare College Lasca Association" existiert allerdings nicht mehr (persönliche Mitteilung von David Johnson-Davies). Ebenfalls Ende der 1990er Jahre hat der Niederländer Sander Agricola ein Software-Programm entwickelt, mit dessen Hilfe zwei Gegner im Internet "Laska" spielen können (<http://www.playdorado.com/lasca/index.htm>). Das Programm kann auf alle gängigen Personal Computer heruntergeladen werden. Es besticht durch eine mehrfarbige, pseudo-dreidimensionale Graphik. Ähnlich schön anzuschauen ist eine Laska-Version, die der deutsche Mathematiker Dr. Karl Scherer im Jahre 2000 ins Internet gesetzt hat (<http://www.zillions-of-games.com/games/mylaska.html>). Er lebt ebenfalls in Auckland/Neuseeland, hat aber nach eigenen Angaben bislang keinerlei Kontakte zu Alan Creak und seiner Arbeitsgruppe am Department of Computer Science der dortigen Universität. Scherer hat sein Programm "Mylaska" genannt. Es handelt sich um eine vereinfachte Laska-Variante, denn aus Gründen der besseren Programmierbarkeit hat Scherer die Regel eingeführt, dass Säulen maximal aus zwei Spielsteinen bestehen dürfen. Aber auch diese vereinfachte Laska-Version hat ihren Reiz!

Der bereits erwähnte Willem van der Vegt hat im Jahre 2000 im niederländischen Städtchen Windesheim ein großes Computer-Laska-Turnier mit 28 Teilnehmern organisiert. Das Turnier fand im Rahmen der niederländischen "Informaticaolympiade 2000" statt. Es wurde von etlichen niederländischen Universitäten sowie von Industrieunternehmen aus der Telekommunikations-Branche unterstützt und stand unter der Schirmherrschaft des Ministeriums für Unterricht, Kultur und Wissenschaften. Sowohl die Spielregeln (allerdings nur in niederländischer Sprache) als auch die Notation und die Spielzüge jeder einzelnen während dieses Turniers gespielten Laska-Partie sind im Internet abrufbar (<http://afdelingen.windesheim.nl/cvo/cvoprijs> oder <http://www.informaticaolympiade.nl/nio20000/ronde1/LASCA.EXE> oder <http://www.informaticaolympiade.nl/nio2000/ronde1/nio2000-1.html>). Sämtliche Teilnehmer mussten gegeneinander antreten, so dass eine nahezu unerschöpfliche Auswahl von 756 höchst unterschiedlichen Laska-Partien entstand! Auch die Software von Willem van der Vegt beeindruckt durch ihre übersichtliche, mehrfarbige Graphik. Sieger dieses Mammut-Turnieres und damit Gewinner des Windesheimpreises 2000 wurde der Niederländer Carlo Kok.

Der Engländer Duncan Witham ist seit Oktober 2001 damit beschäftigt, sein Laska-Spielprogramm zu perfektionieren. Ebenso wie Willem van der Vegt hat Duncan Witham sein Programm in "Java" implementiert, sowohl sein Programm als auch das Programm von Willem van der Vegt können auf sämtliche gängigen Personal Computer heruntergeladen werden. Mit Hilfe der Java-Software lassen sich mit beiden Programmen Laska-Partien spielen. Duncan Witham studiert am Department of Computer Science der Universität Warwick, das Laska-Spielprogramm ist seine Diplomarbeit. Neben einer kurzen historischen Spieleinführung beschreibt er minutiös die einzelnen Schritte, Methoden und Ziele bei der Erstellung seiner Software (<http://www.dsc.warwick.ac.uk/~csuom>). Die Projektarbeit von Duncan Witham und damit auch sein computer-gestütztes Laska-Spielprogramm steht kurz vor dem Abschluß. Duncan Witham hat einen Rechenalgorithmus in die Java-Software implementiert, mittels dessen der Personal Computer "intelligent" "Laska" spielen kann. Der Autor gibt auch einige interessante spieltaktische Hinweise: Die schwarzen Spielsteine (d.h. das Ziehen als zweiter Spieler) böten einen Vorteil gegenüber den weißen Spielsteinen, die jeweils zuerst ziehen müssen. Defensive Spieler, so glaubt Duncan Witham, würden besser abschneiden als offensive Spieler. Er habe eine "Evaluationsfunktion" in sein Software-Programm integriert, welche defensive und offensive Spielstile bewerten könne.

Es wird computerbegeisterten Internet-Surfern sicherlich gelingen, zukünftig zu entscheiden, welche Vorteile und Nachteile all diese digitalen Laska-Versionen haben.

Schließlich soll nicht unerwähnt bleiben, dass neben "Emergo" und "HexEmergo" weitere dem "Laska" verwandte Säulenspiele im Internet vorhanden sind: Unter <http://www.plateugame.com> beispielsweise sind Informationen über "Plateau" zu erhalten. Sowohl die Entstehungsgeschichte dieses Säulenspieles als auch das dazugehörige, 1997 entstandene Software-Spielprogramm ("Virtual Plateau") mit Quellcode werden vorgestellt. Außerdem werden etliche wertvolle Hinweise zu Literatur über das Plateau-Spiel aufgelistet, so z.B. einige Strategie-Artikel. "Gomony", eine Laska-Variante auf einem Schachbrett mit 8×8 Feldern, ist seit November 1997 ebenfalls im Internet vertreten (<http://www.geocities.com/abstractstrategy/gomony.html>). Leider ist es mir bislang nicht gelungen, mit den Links dieser Internet-Seite an weitere Informationen über "Gomony" heranzukommen. Unter der Bezeichnung "Russian Towers" ("russische Türme") ist auch ein Baschni-Spielprogramm im Internet verfügbar (<http://www.mipt.ru/en/download.html> oder <http://www.shaski.ru/eng/programs.htm>). Die von Sergey N. Ivanov aus Moskau in kyrillischer Schrift entwickelte Software arbeitet noch mit Windows 95, allerdings nicht fehlerfrei. Deshalb hat Steve Evans aus Tasmanien/Australien kürzlich eine besser funktionierende Software-Version für "Russian Towers" ("Baschni") geschrieben, die unter <http://www.netSPACE.net.au/~trout/towers.exe> aus dem Internet heruntergeladen werden kann und mit Windows 98 arbeitet, leider jedoch nicht mit Windows 2000. Auch unter <http://www.zillions-of-games.com/games/russiancheckers.html> findet sich im Internet ein Baschni-Spielprogramm. Es steht in vier Spielvarianten zur Verfügung und wurde von Karl Scherer aus Auckland/Neuseeland programmiert. Alle vier Spielvarianten können auf Personal Computer heruntergeladen werden. Selbstverständlich werden auch die

Spielregeln erklärt. Die Baschni-Spielregeln finden sich ebenso unter <http://sunsite.informatik.rwth-aachen.de> im Internet. Diese Web-Seite enthält auch eine Spielbewertung. Schließlich hat Arthur H. Olsen aus Brooklyn/New York ebenfalls eine informative, ausführliche Spielanleitung für Baschni ins Internet gesetzt (http://ourworld.compuserve.com/homepages/Arthur_H_Olsen/Russian.htm). Sein Text endet mit etlichen weiteren Links zu "Russian Draughts" und "Russian Checkers". In niederländischer Sprache sind Regeln und taktische Hinweise folgender Säulenspiele im Internet abrufbar. Zu "Pasta" findet man Informationen unter <http://www.vanmaanen.org/hans/boeken/wolf/pasta.html>; zu "Focus" unter <http://www.vanmaanen.org/hans/boeken/wolf/focus.html>. Weitere Kurzbeschreibungen und Bewertungen des Säulenspieles "Focus"/"Domination" sind unter <http://www.boardgamegeek.com>, unter <http://www.gameserver.it/database/ency>, unter <http://kumquat.com/cgi-kumquat/fumagain> sowie unter <http://www.webnoir.com/bob/sid/domination.htm> im Internet nachzulesen.

Aber nicht nur die vielen Präsentationen des Laska-Spieles in Print-Medien und Internet belegen die Renaissance dieses Säulenspieles. Auch die Neuauflagen von "Laska" durch verschiedene Spielehersteller dokumentieren seine Wiederentdeckung und zunehmende Verbreitung: So hat die Firma F. X. Schmid (zunächst in Prien am Chiemsee ansässig, später nach München übersiedelt) das Spiel in den Jahren 1973 bis 1975 neu aufgelegt. Eine zweite Auflage erfolgte ab 1986, die entsprechenden Spielsteine sind in Abb. 3 zu sehen. Etwa ab 1994 (persönliche Mitteilung des Herstellers) wurde "Laska" dann in einer preiswerten Plastik-Box-Reihe bei Peter Wünnenberg in Dortmund produziert. Dort seien noch etwa 1000 Exemplare vorrätig (<http://www.toy-toy-toy.com>). Wertvolle handgefertigte Laska-Spielsätze mit Holz-Spielsteinen in Mahagony-Spielkästen stellt Bob Oswald in England her (<http://www.runemaker.net/woodengames/bespoke.htm>). Schließlich muss noch ein weiteres Plagiat des Laska-Spieles erwähnt werden, welches 1985 von Design Games in Irland unter dem Namen "Senator" auf den Markt gebracht wurde (Rühle 2001).

Die Tatsache, dass somit seit 1973 mindestens fünf Neuauflagen von Laska-Spielsätzen erschienen sind, belegt die Popularität dieses Säulenspieles in unserer heutigen Zeit.

Abschließend bleibt zu hoffen, dass dem Laska-Spiel auch zukünftig die ihm gebührende weltweite Anerkennung und Verbreitung zukommen wird. Dazu können internationale Turniere ebenso wie die neuen digitalen Medien (Internet) und die Internationale Emanuel-Lasker-Gesellschaft/Berlin (<http://www.lasker-gesellschaft.de>) beitragen.

Literatur

- Ahrens, Wilhelm. 1918. *Altes und Neues aus der Unterhaltungsmathematik*. Berlin.
- Anonymus. 1911. Werbe-Anzeigen für das Lasca-Spiel. In: *Wegweiser für die Spiel-, Galanterie- und Kurzwaren-Industrie*, Heft 586: 8298, Heft 588: 8400, Heft 595: 8623.
- Anonymus. 1912. "Lasca". In: *Wiener Schachzeitung*, 15: 26.

- Anonymus. 1971. Das mathematische Kabinett: Können Sie Laska spielen? In: *Bild der Wissenschaft*, 8: 1060-1067.
- Arbeiter, B. & W. Ruhnke. 1937. *Brettspiele – 4. Ergänzungsband zum Deutschen Spielhandbuch*. Potsdam.
- Arrias, E. 1922. In memoriam Prof. P. J. H. Baudet. In: *Eigen Haard. Wekelijksch tijdschrift voor het gezin*, 48: 92-94.
- Barnard, Bill. 1988. Stax – A rules problem? In: *Game researcher's notes – American Game Collectors Association*, 2: 5023-5027.
- Dreyer, Michael & Ulrich Sieg (Hrsg.). 2001. *Emanuel Lasker – Schach, Philosophie, Wissenschaft*. Berlin – Wien.
- Gering, Ralf. 2002. LASCA - The great military game. In: *Abstract Games*, 11: 21-22, 28.
- Hannak, Jacques. 1952. *Emanuel Lasker – Biographie eines Schachweltmeisters*. Berlin.
- Hemprich, Karl & Wilhelm Koch. 1926. *Spielperle und Ratefritze*, Band 2. Leipzig.
- Landau, Edmund. 1895. Zur relativen Wertbemessung der Turnierresultate. In: *Deutsches Wochenschach*, 11: 366-369.
- Lasker, Emanuel. 1931. *Brettspiele der Völker*. Berlin.
- Linder, Isaak M. & Wladimir I. Linder. 1991. *Das Schachgenie Lasker*. Berlin.
- Machatscheck, Heinz. 1990. *Zug um Zug. – Die Zauberwelt der Brettspiele*. Berlin.
- Michaelsen, Peter. 1994a. Bashne – een oude Russische neef van het damspel. In: *Hoofdlijn*, 7: 31-34.
- Michaelsen, Peter. 1994b. LASKA – Een tachtigjarige neef van het damspel. In: *Hoofdlijn*, 7: 41-43.
- Michaelsen, Peter & Victor M. Pakhomov. 2000. Bashne – An old Russian cousin of draughts. In: *Abstract Games*, 1: 6-8.
- Rühle, Rudolf. 2001. Der große Spieler – Die Geschichte des Vordenkers Emanuel Lasker. In: *spielbox – Das Magazin zum Spielen*, 20: 36-38.
- Sprague, Roland. 1969. *Unterhaltsame Mathematik. Neue Probleme – überraschende Lösungen*. 2. Aufl. Braunschweig.

Board
Game

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

Studies
/5

Chess in Europe in the 5th century? / Thomas Thomsen

“The Albanians Played Chess while Rome fell” is the headline of a press release by the Institute of World Archaeology, referring to an ivory object of 4 cm in height excavated at Butrint, Albania. Summarizing from the bulletin: Butrint has been occupied since at least the 8th century BC and by the 4th century BC was an established walled settlement. It seems to have remained a small Roman port until the 6th century AD. After that, information appears to be scant. The release suggests – brushing aside any doubt – that the object is a chessman and that it dates to the 1st half of the 5th century.

Professor Richard Hodges of the University of East Anglia is quoted as follows: “We are wondering if it is the king or queen because it has a little cross”.

The description of the discovery reads: “During excavation of the late Roman phases of a palatial town house large urban palace, a small ivory gaming piece was found on the floor of one of the buildings, whose destruction and roof-collapse can be tightly dated to the third quarter of the 5th century. It may have fallen from the principal chamber of the house, located at first-storey level, a richly appointed reception room revetted in green-streaked cipollino marble. It must have been deposited shortly before the complex was demolished to provide material for the construction of the new expanded city wall, which almost abuts the mansion on its southern side. The piece stands only 4 cm high, and is of ivory, turned on a lathe. It stands on five little feet, which support a low base ornamented with a patterned plant scroll, and its swelling striated body terminates in a little pyramidal cross. It is designed to stand alone and can only be a gaming piece. However, it is completely unlike the pieces and counters used in the Roman game of tabula, an early version of backgammon, and other known games of the period. Although in shape it is unlike the earliest known Indian and European chess-pieces, its upright form is that of pieces used in chess and there can be little doubt that it is one of a set of pieces designed for game which deployed differing men of ranked denominations”.

Some paragraphs discuss the possible meaning of the cross and speculate about the way chess might have travelled from India to the Christian Mediterranean. Research, in particular over the last ten years, has produced an extensive network of evidence, supporting that chess originated around the 6th century in Persia or India and that it entered Europe in the early 9th century via Córdoba, Spain (Calvo 1993). About 200 years later we know of a second route from North Africa through Sicily into Italy. Chess also found



The Butrint “chess piece”
(photo © Steve Diehl)

its way on a northern route through Russia all the way to Scandinavia.

Excavated early chessmen to date are of the abstract Arabic type, save the Afrasiab pieces realistically sculptured after contemporary army units. To better assess the piece from Butrint I had at my disposal a 1:1 replica, made from the photograph by Alan Dewey, a turner from Kent, UK. The known chess pieces that best resemble the Butrint piece, are pieces found in Russia and dating to the 16th/17th century (Linder 1979: p. 135-142; Linder 1994a: p. 189; Linder 1994b: ill. p. 246-47, 250).

In order to assess the probability of the interpretation of the piece found at Butrint as a chess piece, let me list some preliminary thoughts:

1. If it is a chess piece, it most likely is of much later date. This raises problems with the stratigraphy hitherto established. There are several possibilities how it found its way into the excavated layer. What about a soldier playing chess in the vicinity in the 17th century losing a piece that fell from the cracks? After all the piece is assumed to have fallen from the floor above (see press release). Moreover it is well known that small objects can be transported by animals such as mice to lower layers.
2. The reflections published in the press release parallel the earlier attempt to have the Romans play chess in connection with the Venafro chess pieces, which were recently radiocarbon-dated to the 10th/11th century, a dating that corresponds to their shape.
3. If we deal with a chessman, a high probability of further pieces still unearthed on the spot should be considered. Only if such pieces were found, the comment in the bulletin about “the differing men of ranked denominations” would acquire some relevance.
4. The cross described might not be a cross at all. It does not look like a Christian nor an orthodox one. It obviously has escaped the attention of the excavators that crosses on chessmen only become common in the 19th century. The “cross” could well be an anchoring device to fix the piece in an “upside down” position, it then looks like a castle with the “feet” becoming the crenelations (see Williams 2002).
5. Not less astonishing are those 5 “feet”, since chess pieces normally do not have such feet but a flat base. Why should a chessman that is moved across a board have five feet? They would severely hinder the handling of the piece. Nor would such feet lead to a better handling if played on a cloth.

In summary, I believe that the archaeologists have too hastily assumed that their find is a chess piece dating to the 5th century. As a first step I strongly suggest a review of the stratigraphical evidence, as well as a radiocarbon-dating of the object and start an analysis from there.

Bibliography:

- Calvo, Ricardo, 1994. Der Musiker, der das Schachspiel brachte, In: *Schach-Journal*, 1, 1993: 86-93.
- Linder, Issak M. 1979. *Chess in old Russia*. Linz.
- Linder, Isaak M. 1994a. *The Art of Chess Pieces*. Moscow.
- Linder, Issak M. 1994b. *Schach. Schachfiguren im Wandel der Zeit*. Moscow.
- Williams, Garreth. 2002. En passant, In: *The Chess Collector*, XI, n° 2, 2002: 11-12.

Martin Le Franc et la dame enragée / Jean-Marie Lhôte

Écclesiastique, diplomate et poète, Martin Le Franc (1410-1461) est l'auteur de deux ouvrages importants, *Le Champion des Dames* (1442-1443) et *L'Estrif* [le débat] *de Fortune et Vertu* (1447-1448). Ces deux œuvres, inaccessibles depuis le XVI^e siècle, viennent d'être publiées intégralement (Le Franc 1999a, 1999b) ⁽¹⁾. Non seulement cet auteur nous est enfin révélé en témoignant d'une vigueur et d'une invention surprenante malgré les longueurs, mais il offre aux historiens des jeux matière à des spéculations captivantes, en particulier avec son second ouvrage où chacun des vingt-deux poèmes intercalés dans le texte en prose peut être mis en correspondance avec un des atouts des tarots ⁽²⁾.

Si Martin Le Franc s'intéresse aux tarots, a-t-il quelque chose à voir avec les échecs? Sans doute y jouait-il, et puis après? Il ne s'agit pas de prendre le titre de son premier ouvrage au pied de la lettre: *Le Champion des Dames* – ce serait trop beau – mais de replacer ce long poème de 24.384 vers dans son temps en soulignant combien il couronne des décennies de littérature où la femme se trouve durement condamnée par les antiféministes et exaltée jusqu'aux sommets au contraire par les autres avec, pour la période immédiatement antérieure, *Le Livre de la Cité des Dames* par Christine de Pisan. La poésie courtoise inspire l'œuvre de Martin Le Franc qui reconnaît et revendique ses sources. Cependant Léon Barbey souligne que "Pour Martin Le Franc il s'agit de bien davantage que d'un débat littéraire [...] tout donne à penser qu'il a voulu, sans renoncer aux attraits de la poésie courtoise, asseoir le respect de la femme sur des fondements plus solides, à la fois théologiques, philosophiques et psychologiques." (Barbey 1985).

Or nous nous trouvons à la fin du XV^e siècle à une époque charnière dans l'histoire des échecs, au moment où la dame devient selon l'expression consacrée "enragée", c'est à dire capable de traverser toutes les cases libres de ses lignes en devenant la pièce la plus puissante de son camp. Il est évident que cette transformation dans le jeu d'échecs s'inscrit dans l'air du temps; il n'y a rien d'original à le rappeler et savoir que l'écriture du *Champion des Dames* date de la fin 1441 et du début 1442 n'apporte pas grand chose, car l'arrivée de la *dame enragée* dans le paysage échiquéen se produit une ou deux générations plus tard avec une transformation attestée en 1495.

Cet "air du temps" évoqué par les historiens des échecs s'est formé au tout début du XV^e siècle quand Pierre de Hauteville, échanson du roi Charles VI, imagine la *Cour amoureuse* dédiée à la glorification du sexe féminin; lui-même prend le titre de "Prince d'Amours". Une impulsion décisive intervient en 1424 avec le célèbre poème d'Alain Chartier "le Lai de la Belle Dame sans mercy", qui met en scène une dame décidée à s'affranchir de l'amour courtois. Le scandale causé par ce texte est considérable et influence la belle société pendant tout le siècle – Martin Le Franc était du nombre.

Neuf manuscrits conservés entretiennent la mémoire de ce *Champion des dames* entre 1443 et 1482 d'une manière confidentielle quand une première édition est produite vers 1485 selon Piaget ou un peu plus tardivement (entre 1490-1500) selon Tchermazine

(Le Franc 1999a: XVI). Cette première édition est “sans lieu ni date” ; voici qui ne rebute pas les experts en bibliophilie, l'impression de ce volume est attribuée à Guillaume le Roy, l'un des premiers imprimeurs lyonnais ce qui permet de la dater⁽³⁾. Cette publication s'inscrit dans la minorité des ouvrages édités en langue vulgaire au XVe siècle – 22% environ de la production totale nous dit Henri-Jean Martin – le gros bataillon étant publié comme il se doit en latin. Dans ce petit nombre de textes en français se trouvent des traductions de Dante, de Boccace, de Pétrarque... : “En France, cependant, on met sous presse les ouvrages de littérature courtoise et ceux qu'avaient composés les écrivains de l'entourage des ducs de Bourgogne. Le *Roman de la Rose* dont on peut relever 8 éditions parues au XVe siècle, connaît une vogue qui ne se démentira pas au XVIe. On imprime aussi le *Champion des dames* de Martin le Franc.» (Febvre & Martin 1999: 361).

L'auteur conte une aventure où le château d'Amour occupé par les dames est attaqué par Malebouche et ses hommes dont le méchant Faux Semblant. Tour à tour des personnages aux noms évocateurs vont intervenir: Bouche d'or, Franc Vouloir, Ardent Désir, Despit le cruel, Vilain penser... Ces figures allégoriques disent l'esprit d'un ouvrage dédié à la gloire féminine. Le *Champion des dames* fait donc partie des rares livres français publiés dans les années 1485-1495. Sa réputation était donc restée vive.

La question qui se pose est celle de savoir si une relation existe entre la diffusion de ce long poème à la gloire des dames et la mutation des pouvoirs de la dame dans le jeu d'échecs, laquelle se produit à l'époque de cette édition. Même tiré à moins de mille exemplaires comme c'était l'usage à l'époque, le *Champion des dames* connaissait d'un coup une audience sans commune mesure avec celle rencontrée jusqu'alors par les copies réalisées. Cette diffusion dans les milieux intellectuels se situait en France mais aussi hors des frontières; en particulier en Espagne car nous savons qu'en matière de livres “Les relations entre Lyon et l'Espagne se sont nouées de bonne heure, dès la fin du XVe siècle, et ont connu un essor extraordinaire jusque vers les années 1560-1565⁽⁴⁾.”

L'allusion à l'Espagne n'est pas anodine car les premiers ouvrages attestant les nouveaux pouvoirs de la dame dans le jeu d'échecs sont espagnols: un recueil de problèmes de Francesch Vicent paru en 1495 et le livre de Lucena publié en 1497. Dans le même temps se poursuit la tradition d'une poésie littéraire transposant les pièces d'échecs en personnages allégoriques dont un exemple fameux est *Le livre des Échecs amoureux*, d'Évrart de Conty, à ne pas confondre avec le célèbre *Jeu des eschaz moralisé* de Jacques de Cessoles⁽⁵⁾. Par la suite un autre auteur anonyme composera un *Jeu des eschés de la dame, moralisé* dans lequel le mouvement de la dame s'est transformé; les joueurs de l'époque distinguent désormais “le vieil jeu des eschés” des “eschés de la dame enragée”.

Le *Champion des dames* participe de la poésie allégorique en faisant combattre entre eux des personnages dont les noms résument le caractère. L'œuvre ne fait pas partie de la littérature échiquienne proprement dite; notons cependant la présence du nombre 64 dans la structure de cette œuvre. Que Martin Le Franc compose son poème en une litanie de strophes comprenant huit vers de huit pieds ne serait pas digne d'être relevé si ne s'ajoutait pas à cela une curiosité, à savoir que le nombre total des vers (24 384) est divisible par 64⁽⁶⁾. Martin Le Franc propose une sorte de bataille entre les bons et les méchants mais ses allusions directes aux échecs sont rares⁽⁷⁾.

“Telles dames doit on amer,
 “Telles dyablesse arragees,
 “Dist l’adversaire au cueur amer.
 “Lesquelles en guerre arrangees
 “Ont sceu et pu estre usagees* [* entraînés]
 “A porter le pesant harnoys!
 “O dames trop encouragees,
 “Que peut faire Ogier le Danois? (v. 16601-16608)
 “[...]

“O foles femmes forsenees,
 “O chose tres abhominable,
 “O femmes de rage menees,
 “O outrecuidance dampnable! (v. 16625-16628)
 “[...]

En dehors de ces princesses guerrières qui figurent ici sous la forme de diablesse enrégées, les autres relations établies dans le texte entre la rage et les femmes sont liées à la luxure; Vénus est une folle forcenée (v. 841) ; la femme est en *arragié désir* (v. 6698) et l’auteur intitule même un de ses chapitres: “Pour conclure sur la rage de la luxure des femmes...” (v. 6672-6673).

En réponse et pour marquer combien cette force des femmes n’a rien de vulgaire, le champion s’exprime avec tout la noblesse que l’on peut attendre de lui:

“[Pour ce temps il faut]
 “Femmes en bataille arrenghier
 “Pour attremper* et corrigier [* tempérer]
 “L’abus des hommes et l’orgueul. (v. 16660 – 16662)
 “[...]

“Mais nous debvons esmerveiller
 “Qu’elles eurent le hardement* [*la hardiesse]
 “D’entreprendre et de traveiller
 “Si très chevaleureusement,
 “Et qu’en hautain gouvernement
 “Passerrent sens et force d’omme. (v. 16665-16670)

Que la femme surpasse l’homme, l’idée n’est pas neuve au XVe siècle; Martin le Franc ne pouvait faire moins que d’exalter cette qualité dans un ouvrage intitulé *Le Champion des dames*; la singularité est de voir chez lui la femme devenue une combattante – *diabliesse enrégée* – une première fois sous la forme *arragée* et ailleurs menée par la rage... N’oublions pas que, si l’édition a pu parvenir en Espagne dans les années 1490, le texte date d’un demi-siècle plus tôt. Est-ce la première fois que la femme se trouve ainsi qualifiée d’enragée? Il le semble. Est-ce l’origine directe de la métamorphose de la dame dans le jeu d’échec? C’est possible. Quoi qu’il en soit, cette édition intégrale du

Champion des dames fait désormais de Martin Le Franc un solide repère pour comprendre la métamorphose de la dame dans le jeu d'échecs à la fin du XVe siècle.

Références

- Barbey, Léon 1985. *Martin Le Franc prévôt de Lausanne, avocat de l'amour et de la femme au XVe siècle*. Fribourg, Éditions Universitaires.
- Febvre, Lucien & Martin, Henri-Jean 1999. *L'apparition du livre*. Paris, Albin Michel.
- Le Franc, Martin 1999a. *Le Champion des Dames*, éd. Robert Deschaux. Paris, Honoré Champion, 5 vol.
- Le Franc, Martin 1999b. *L'Estrif de Fortune et Vertu*, édition critique par Peter F. Dembowski. Genève, Droz.

Notes

1. Avec mes remerciements au professeur Robert Deschaux pour les précisions qu'il a bien voulu me communiquer.
2. Jean-Marie Lhôte, "Martin Le Franc et le Tarot Visconti", *The Playing-Card*, janvier 2002.
3. Cf. Brunet, *Manuel du libraire*: à Franc (Martin), indication conforme à celle donnée dans une note de la *Bibliographie lyonnaise*, t. XI, p. 483. Notons que dans la grande *Histoire de l'édition en France*, t. 1, p. 172 il est suggéré que l'attribution pourrait être donnée à Jean Dupré, également de Lyon.
4. Christian Péligré, "Les éditeurs lyonnais et le marché espagnol aux XVIe et XVIIe siècles", dans *Livre et lecture en Espagne et en France sous l'Ancien Régime, Colloque de la Casa Velasquez*, Paris, éditions A.D.P.F., 1981, p. 86.
5. Bibliothèque Nationale, *Le livre des Échecs amoureux*, publié par Anne-Marie Legaré avec la collaboration de Françoise Guichard Tesson et Bruno Roy, Paris, éditions du Chêne, 1991 et Jacques de Cessoles, *Le jeu des eschaz moralisé*, traduction de Jean Ferron (1347), édition publiée par Alain Collet, Paris, Honoré Champion, 1999. (Enfin une édition de référence sur ce texte cité dans toutes les histoires du jeu des échecs.)
6. $24\ 384 = 64 \times 381$ ou $64 \times 3 \times 127$; mais 127, nombre premier, est trop proche de 128 (deux fois 64) pour se demander s'il y a là plus qu'une coïncidence? Cela dit, le nombre des vers des cinq parties:
 $4\ 312 (2^3 \times 7^2 \times 11)$; $6\ 776 (2^3 \times 7 \times 11^2)$; $3\ 688 (2^3 \times 461)$; $5\ 704 (2^3 \times 23 \times 31)$; $3\ 904 (2^6 \times 61)$
 n'implique pas entre eux de cohérence interne lisible. Il est évidemment naturel de voir à chaque fois paraître 8, puisque les strophes ont huit vers, mais aller au-delà est aventuré.
7. Voici les quelques allusions relevées au fil des pages:
 (v. 709-713) "Car chevalier contre pyon / Ne se partist honnestement" [chevalier contre pion ne se combat honnêtement.];
 (v. 2605-2608) "C'est du mains / Ne nous chault, car tu seras trop / Obstiné se tu ne remains / Mat et confus au premier cop." [C'est sans importance car tu seras trop obstiné si tu attends mat et ruine au premier coup.];
 (v. 15413-15416) "Et semble qu'on tire a ung hoch / Ce que souloit de grace plaine / Donner, car il n'est roy ne roch / Qui maintenant ait bien sans paine." [Et il semble que désormais on se procure avec difficulté (littéral. Avec le travail d'une houe) ce qu'elle (la terre nourricière) donnait d'ordinaire tout gracieusement, car il n'est ni roi ni tour qui aujourd'hui ait bien sans peine];

(v. 17613-17614) “Et tant son point avisera / Qu’il porra dire escheq et mat.”;

(v. 20777-20784) “Barat estoit tout desconfit / Par un eschec de descouverte / Quand cest habit faire vous fit / Affin que fraude en fut couverte. / Son jeu depuis ne fut en perte / et tant l’avez vous tenu quier / Que pour lui faictes guerre ouverte / es meilleurs poins de l’eschequier.” [Tromperie était toute déconfitée par un échec de découverte, quand il vous fit faire cet habit pour cacher la fraude. Son jeu depuis ne fut en perte et vous l’avez tant invoqué que vous faites pour lui guerre ouverte des meilleurs points de l’échiquier]. Comment faut-il entendre ici et dans la citation précédente le mot “point”? Il serait tout de même étonnant qu’il s’agisse du point d’un dé, même si l’on admet que le jeu d’échecs a pu se jouer au Moyen Âge en faisant intervenir le hasard. Tout porte à croire que “point” se rapporte à des endroits déterminés de l’échiquier, ou même à ce que les joueurs veulent dire aujourd’hui quand ils parlent de bons ou de mauvais “coups”.

8. *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, 1992.
9. Frédéric Godefroy, *Dictionnaire de l’ancienne langue française*, Paris, 1880-1902.

Early Spanish Board Games / Arie van der Stoep

Historical linguistics, *i.e.* placing words in their historical context, is a fascinating subject. Table 1 for instance betrays in which way *alquerque* was played in the Middle Ages. We know some rules from a manuscript concluded in 1283, and manufactured under the authority of King Alfonso X of Castile and Leon, including that a piece moved to the nearest vacant point, and that it captured the enemy piece by jumping over it to the further vacancy (Steiger 1941:363-5). Surveys describe *alquerque* as a game without promotion. In this article, however, I contend with the help of Table 1 that the medieval game was (almost) identical to our draughts or checkers: a piece moved forwards (and sideways), and when reaching the furthest edge of the board it was promoted to king. It was played on board A, we play on board C.

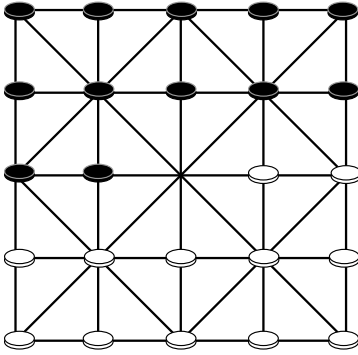
Language	NAME + <i>sense</i>	1200	1300	1400	1500	1600	1700
Castilian	ALQUERQUE	— ?	— ?	— ?	— ?	— <i>draughts</i>	
	ANDARRAYA			— <i>draughts</i>	— <i>draughts</i>		
	DAMAS					— <i>draughts</i>	— <i>draughts</i>
Catalan	MARRO		— ?	— ?	— ?	— <i>draughts</i>	
	MARRO DE PUNTA				— <i>draughts</i>	— <i>draughts</i>	
	DAMAS					— <i>draughts</i>	— <i>draughts</i>

Table 1: Spanish words for games with leaping capture

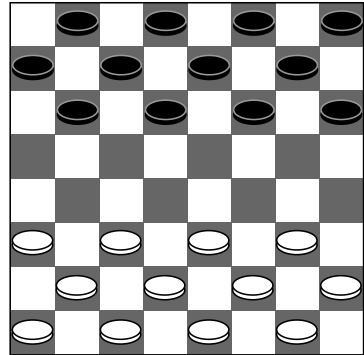
The table content

The table holds words from two important Spanish languages, Castilian, spoken in central Spain, and the northeastern Catalan, both going back to vulgar Latin. To account for the table content I quote, cite or refer to sources, with comment.

Cast. ALQUERQUE. First evidence: the Alfonso treatise. The adaptor mentioned three *alquerque* games: “alquerque de tres” (morris with 2x3 pieces), “alquerque de nueve” (morris with 2x9 pieces), and the main figure in this article, “alquerque de doze”, a game with 2x12 pieces. The manuscript was illustrated with board A and the pieces in the starting position.



Board A (alquerque)

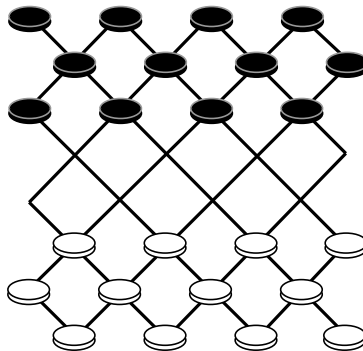


Board C (draughts).

The last description of *alquerque* was made by the lexicographer Sebastian de Covarrubias in 1611. His text runs as follows: “Alquerque es un juego de piedrecillas, sobre un tablero rayado que haze diversos quadros, y por las rayas van moviéndose, y quando hallan tercera casa vacia del contrario, pasan a ella, ganándole la piedra que estava en medio; que algunas vezes acaece ser dos y tres” (Alquerque is a game with pieces on a lined board with various squares moving along the lines. When they come across a third open point they capture the piece in the middle; in some cases two or three).

The game was played on a lined board, so board A or B (see below for board B). A piece takes three enemy pieces at the most, says Covarrubias. Supposing a piece captured in any direction, a capture on board A as well as on board B might consist of a series of four or more consecutive jumps. When there is a restriction to sideway and / or forward jumps, board A allows captures of four or more pieces and board B up to three pieces. Conclusion: Covarrubias described a game on board B with pieces taking only in forward direction.

A piece captures by a short leap: there is a third, open, point between yours and the opponent’s piece that is taken, says Covarrubias. Therefore a piece cannot have the long reach of the king in Spanish draughts or the bishop in modern chess; it moves to an adjacent point.



Board B (andarraya).

Forward capturing is bound to forward moving. A piece reaching one of the five back points cannot move, unless it is rewarded with promotion. Cf. Westerveld (1997: 94): Covarrubias described *draughts*.

Cast. ANDARRAYA. *Andarraya* was a game probably played on board B in view of the relation with the word ANDARRAYA, ‘fish net’ (Westerveld 1997: 70-4). A poem from 1454 hides an allusion suspecting us that a piece moved in forward direction but could return. It points to a game with promotion (Westerveld 1997: 77-8).

There is circumstantial evidence of draughts being still played in the Philippines on board B with Spanish rules. The game was borrowed from the Spaniards, who conquered the Philippines in the 16th century, argues Westerveld (1997: 84).

Covarrubias did not mention the game *andarraya*, even though we find the word ANDARRAYA in multilingual dictionaries until 1720 (Westerveld 1997: 82). We may agree with Westerveld (1997: 83) that the word had become obsolete in Covarrubias’ time.

Cast. DAMAS. Covarrubias distinguished between the games *alquerque* and *damas*. *Alquerque* is a game on a lined board, *damas* on a chequered board: “El juego de damas con el tablero de axedrez, todos le saben” (draughts on the chessboard is generally known), said he under the headword DAMA. *Damas* was played with a long king, i.e. with a king moving any distance, like the bishop in chess; in Covarrubias’ words “con la libertad de la dama” (with the liberty of the king).

Cat. MARRO had three board-game meanings: *morris* with 2x3 pieces (Brunet y Bellet 1890: 204), *morris* with 2x9 pieces (Fiske 1905: 100) and *alquerque* (Alcover 1969: VII 3 1). Alcover defines *alquerque* as a “joc antic, semblant al de damas” (an old game, looking like draughts). Alcover’s oldest reference goes back to 1370. He quotes an inventory from 1437: “Taullel de fust (...) de la una parta apte a jugar schacs e de la altra a marro” (wooden board, one side suitable for chess and the other for alquerque).

In the 16th century MARRO is a name for *draughts*. See for instance the titles of Spanish draughtsbooks, written in Catalan. Pedro Ruiz Montero 1591: “Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro”. Obviously *juego de las damas* is the new name; the popular name is *marro*, says Ruiz. Juan Timoneda 1635: “Libro (...) del juego del marro de punta”. Ruiz and Montero both have a drawing of board C. Westerveld (1997: 56-62) proved what the specification “*de punta*” meant: “diagonal”.

“*De punta*” in “*marro de punta*” is a specification. The function of a specification is emphasizing a striking aspect, and therefore the most particular quality of the game on board C was its diagonal character. If the Catalans exchanged board B for board C, they would not have had a reason to underline the diagonal character. Therefore I think they made the transfer from board A to board C, I do not see another possibility. They must have borrowed board C from the French – more precisely: the practice to play draughts on board C – likely together with the name DAMAS (Fr. DAMES) (van der Stoep 1997: 171-2). Afterwards they passed on board and name to the Castilians.

Game and name

With the names in Table 1 I try to prove, or at least to make plausible, that the game *alquerque de doze* from Alfonso was identical with draughts. As a visual support of my

argumentation I give three tables with Castilian words. Table 2 is based on the reconstruction of *alquerque de doze* in the literature (cf. Parlett 1999: 257), Table 3 follows Westerveld, Table 4 Covarrubias. In Table 4 I omit the name DAMAS, because it is no object in my argument.

Game	Name	Board
<i>alquerque de doze</i>	ALQUERQUE	A

Table 2: Situation 1400

Game	Name	Board
<i>alquerque de doze</i>	ALQUERQUE	A
<i>draughts</i>	ANDARRAYA	B

Table 3: Situation 15th-16th century

Game	Name	Board
<i>draughts</i>	ALQUERQUE	B

Table 4: Situation 1600

The human being tries to catch the world in a lexical system. To bring order in a language like English with its hundreds of thousands of words, the user strives for the ideal system of one word for one concept (van Bree 1990: 122). A word with more than one meaning brings uncomfortable communication, and it is unpractical when there are more words for one concept. That a language is loaded with synonyms is not inconsistent with this, on the condition that synonyms have a different emotional value. “A fat boy” has another emotional value than “a corpulent boy”, and a *loo* is not the same as a *toilet*. Going from this law we compare the tables, first the games and then their names.

The board-games of the Castilians underwent a development. They start with *alquerque de doze* (Table 2). In the 15th century a new game, *draughts*, came up (Table 3). In the 16th century the new game outstrips the old game (Table 4).

What about the language? The name for the medieval *alquerque de doze* was ALQUERQUE (Table 2). The game arising in the 15th century got its own name: ANDARRAYA (Table 3). In the 16th century *alquerque de doze* disappeared, as we may expect together with its name ALQUERQUE. But it was the word *andarraya* that disappeared, and draughts got the name of the game that disappeared (Table 4). This is peculiar. As if we decide, after an unknown virus eradicated all the horses on earth, to call the cow *horse*.

What has happened? With the rise of the name ANDARRAYA in the 15th century, the lexical system obviously got out of balance. It was repaired in the 16th century by removing ANDARRAYA, table 3A shows the result. From this removal follows that ALQUERQUE and ANDARRAYA were synonyms.

Game	Name	Board
<i>draughts</i>	ALQUERQUE	A and B

Table 3A: Situation 16th century

Comparing table 3A with table 4 we discover another change: board A passed into disuse. Table 5 substitutes the improved tables 2-4.

	1200	1300	1400	1500	1600
ALQUERQUE			?	_____	
ANDARRAYA				_____	

Table 5: Catalan names for draughts

By this approach we found that the Castilians in the first half of the 15th century played draughts. But table 5 has a question mark: can we swooth it away? Positively.

Every language has words dating back to old times. Some examples: Eng. *church, river*; Fr. *échecs, rose*; Germ. *Königin, Gang*, Cast. *ajedrez*. Eng. *church* survived, even though there is only a slight resemblance between our modern buildings and the medieval cathedral. And Fr. *échecs* and Cast. *ajedrez*? Modern chess rather differs from the medieval game, with its slow development and deviating rules. In the 15th century chess was reformed, but the game kept its name. Why? The answer is, that we go on using a word as long as the reality it refers to does not undergo an essential change. In spite of the alteration chess stayed the board game that aims at checkmating the opponent king. Evidently, we invent only a new name when a new phenomenon rises or when a phenomenon we are familiar with is subject to a revolution.

What are the consequences, if we use this fundamental principle of naming on the Castilian word ALQUERQUE and the Catalan word MARRO? See Table 6:

NAME + meaning	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000
Eng. CHURCH (“church”)	_____								
Eng. RIVER (“river”)	_____								
Fr. ÉCHECS (“chess”)	_____								
Fr. ROSE (“rose”)	_____								
Germ. KÖNIGIN (“queen”)	_____								
Germ. GANG (“walk”)	_____								
Cast. AJEDREZ (“chess”)	_____								
Cast. ALQUERQUE (“draughts”)	?		?	_____					
Cat. MARRO (“draughts”)	?		?	_____					

Table 6: Medieval words and their meanings

Board-game surveys describe *alquerque* as a game with pieces moving in any direction. Suppose in the 13th century *alquerque* was played in this way and in the 15th century promotion was added, is the result a variety of a familiar phenomenon or a new kind of board game? A new game, that stands to reason, for it needs another, unknown strategy. The break through the ranks of the enemy is a new weapon, and demands another arrangement of the pieces. There is less doubt, I believe, that such a new game should not have received a new name. We may, as a consequence, state: when the game name ALQUERQUE meant “draughts” in the period 1450-1675, it also meant “draughts” in the Alfonso manuscript of 1283.

The Castilian word AJEDREZ and the Catalan word MARRO are susceptible to this rule too: the most plausible assumption is that the meaning of these words remained unchanged.

Questions

Are there arguments pleading against my exposure of the medieval game *alquerque*? I shall disprove three of them.

Counterargument number one. Readers of this journal, who class board-games and are interested in the history of games, are raising an objection to my view. Promotion to king is such an essential rule, that the adaptor of the Alfonso text would have mentioned it had it existed. That he did not speak of promotion is a proof that this rule did not exist yet, see for instance Parlett (1999: 257). This is an anachronistic reasoning, I am afraid. We, board-game students of the 21st century, are interested in this aspect, but former generations were not. Draughts was called Lat. *ludus duodecim scruporum* (van der Stoep 1984: 127; 1997: 112-3), Germ. *zwölfstein* (van der Stoep 1997: 151) or Du. *twaalfstukken* (van der Stoep 1997: 151-2), and these names literally meant the same as the 13th century *alquerque de doze*: “game with 12 pieces”.

One can advance a second counterargument: games with leaping capture and without promotion are in our time widely played on a lined board. Only a few of these games involve promotion, “so few as to suggest a later borrowing from Draughts” (Parlett 1999: 245-6). Well then, the medieval *alquerque* was played on a lined board. Once more we project the present on the past, I think. We know now that in Spain draughts first was played on a lined board and that the Spaniards later on made the transfer to the chequered board, borrowed from the French. The transfer of draughts from a lined to a chequered board is not an incident, however, it represents a pattern (van der Stoep forthcoming).

In connection with the present distribution of *alquerque* and *draughts* I have a Darwinistic question. When we greet with open arms the western belief in evolution, we must assume that draughts was first played without promotion and that games with promotion are a later development. As far as I can see, *alquerque* and *draughts* are rarely played together, which means that draughts swept the low level leaping games away. From the sentence with which Covarrubias in 1611 opens his description of SOPLAR, it appears that he and his contemporaries played several draughts games on the *alquerque* board: “En ciertos juegos del alquerque [...]” (In certain *alquerque* games [...]).

The third and last counterargument, too, has to do with Darwin. When we may believe a what Parlett calls “sophisticated assumption” (Parlett 1999: 243), draughts represents a hybrid of *alquerque* (the leaping capture, the number of pieces) and chess (the board, the promotion). The spiritual father was Murray (1952: 73-5). Murray laid the foundation of the historiography of board games (see Parlett 1999: 8), and for the very reason that his book has become a classic, his interpretation comes back in many, if not all, surveys, and has been embedded in our consciousness. As a son of Darwin I am mentally not able to challenge Murray’s vision – in the classroom, however, we played tic-tac-toe instead of the sophisticated *alquerque de nueve*, and generations before us could have simplified that sophisticated game with promotion, draughts, into a game without – but his argumentation, founded on the terminology of chess and draughts in the past, is invalid. The exchange of *alquerque* for *draughts* must have happened earlier than Murray or Westerveld (1997: 167) assumed, see van der Stoep (forthcoming). I summarize Murray’s line of reasoning.

Draughts borrowed three words from chess (I confine myself to examples from French). One: *fierge* = “chess queen” > *jeu de fierges*, literally “game with chess queens” = “draughts”. Name of the singleton (cf. Parlett 1999: 251): *fierge*. Two: *dame* = “chess queen”. About 1500 the chess queen got a new name: *dame* > *jeu de dames*, literally “game with chess queens” = “draughts”. Name of the singleton: *dame*. Three: in the 17th century *dame* = “singleton” was replaced by *pion* = “chess pawn” (and *dame* received its present meaning “doubleton”).

The borrowing from *fierge* and *dame* proves, said Murray, that the promotion in draughts was borrowed from chess, and the borrowing from *pion* is a new proof of the great influence from chess on draughts. And as, in addition, draughts is a game on the chess board, we may conclude that draughts partly owes its existence to chess.

Thanks to the terminology, Murray continues, we know one ancestor of draughts: chess. Where do the number of 2x12 pieces and the leap capture come from? From the game in the Alfonso manuscript. Draughts represents a merge of chess and *alquerque* then. And Murray concludes: in this way we know that *alquerque* was played without promotion.

Murray’s linguistic approach requires a linguistic reply. I published it in 1984 and – more elaborately but in Dutch – in 1997. A medieval *jeu de fierges* has never existed (van der Stoep 1984: 156-7; 1997: 191-9); the medieval name for draughts was Fr. *jeu de merelles* (van der Stoep 1997: 139-63). Fr. *jeu de dames* is older than Fr. *dame* = “chess queen” (van der Stoep 1984: 138; 1997: 200-9); the most likely etymon of Fr. *jeu de dames* is Fr. *dam* = “embankment” (van der Stoep 1997: 211-7). There is no interdependence between Fr. *pion* in the sense of “chess pawn” and in the sense of “singleton in draughts” (van der Stoep 1984: 158-60; 1997: 78-83).

Literature

- Alcover, Antoni M^a. 1969. *Diccionari Català-Valencià-Balear*. Barcelona.
 Bree, Cor van 1990. *Historische taalkunde*. Leven, Amersfoort.
 Brunet y Bellet, José 1890. *El ajedrez*. Barcelona.

- Covarrubias, Sebastián de 1611. *Tesoro de la lengua castellana o española*. Madrid.
- Fiske, Willard 1905. *Chess in Iceland and in Icelandic literature (...)*. Florence.
- Murray, H.J.R. 1952. *A history of board-games other than chess*. Oxford.
- Parlett, David 1999. *Oxford history of board games*. Oxford.
- Steiger, Arnald 1941. *Alfonso el Sabio. Libros de acedrez, dados e tablas. Das Schachzabelbuch König Alfons des Weisen*. Genève/Zürich/Erlenbach.
- Tobler A. & Lommatzsch E. 1915... *Altfranzösisches Wörterbuch*. Berlin.
- van der Stoep, A. 1984. *A history of draughts*. Rockanje.
- van der Stoep, A. 1997. *Over de herkomst van het damspel*, doctoral thesis. Leyden; Rockanje.
- van der Stoep, A. forthcoming. *About the origin of draughts* (in preparation).
- Westerveld, Govert 1997. *De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Catolica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en moderne schaakspel*. Beniel.
- (Diagrams from: Depaulis, Thierry & Jeanneret, Philippe. *Le livre du jeu de dames*, Paris, 1999, with kind permission of the authors.)

O b i t u a r y / N é c r o l o g i e / N a c h r u f

Ricardo Calvo (22.10.1943 - 26.9.2002)

Am 26. September 2002 verstarb Dr. Ricardo Calvo Minguez. Als er im Frühjahr dieses Jahres von seiner Krebserkrankung erfuhr, wusste er als Arzt, dass ihm nicht mehr viel Zeit vergönnt sein würde. Er lehnte Behandlungen ab, um sich ganz dem Projekt widmen zu können, seine in langen Jahren unermüdlicher und gründlicher Recherchen erworbenen Kenntnisse zur Geschichte des Schachs in einem auf sechs Bände angelegten Werk in spanischer Sprache der Nachwelt zu überlassen. Drei Bände hat er im Manuskript fertig stellen können.

Calvos Forschungen zeichneten sich stets durch die profunde Kenntnis des Spiels als solchem aus. Er war selbst ein hervorragender Schachspieler: 1961 war er spanischer Jugendmeister, 1966 nahm er an der Schacholympiade in Havanna teil, wo er Viktor Kortschnoj schlug (1.e4 c5 2. Sf3 e6 3.d4 cxd4 4. Sxd4 a6 5. Ld3 Lc5 6.Sb3 La7 7.c4 Sc6 8.0-0 Dh4 9.S1d2 Sge7 10.c5 Se5 11.Le2 b6 12.f4 S5c6 13.Sc4 bxc5 14.g3 Dh6 15.f5 Df6 16.fxe6 Dxe6 17.Sd6+ Kf8 18.Lc4 1-0), seit 1973 war er internationaler Meister. Und er war außerdem bereit, sich auf ungewöhnliche Wege zu begeben. Diesen beiden Charakteristika verdankt die Schachgeschichtsforschung einige äußerst wertvolle Erkenntnisse.

So war es Calvo, der die Einführung des Schachspiels in Europa auf das Jahr 822 festlegen konnte, als ein arabischer Musiker mit dem Spiel im Gepäck das spanische Festland betrat ("Der Musiker, der das Schachspiel brachte", *Schach-Journal*, 1, 1993, 86–93). In seinem Kommentar zur Faksimile-Ausgabe des Spielebuchs König Alfonsos, in dem er die 103 Schachprobleme sachkundig analysierte, wies er unter anderem auf in den Miniaturen versteckte Hinweise zur Lösung der gestellten Schachaufgabe hin ("El libro de los juegos", in: P. García Morencos (Hrsg.), *Alfonso X el Sabio, Libros del Ajedrez, Dados y Tablas*, Madrid/Valencia 1987). 1994 griff er "Die Hypothese von Johannes Kohtz" (*Homo Ludens*, IV, 1994, 29ff.) auf und verknüpfte die Entstehung des Schachs mit den magischen Quadraten. Er trat mit guten Argumenten für Persien als Geburtsort des Schachs ein (siehe seinen während des CCI-Deutschland-Treffens 1998 in Wiesbaden gehaltenen Vortrag "Wo das Schachspiel nicht herkommt", der in den *Arbeitspapieren zum Privatissimum Seidenstraße* des Fördervereins Schach-Geschichtsforschung, Kelkheim, 1998, 53–55, und noch einmal als Broschüre von ihm selbst veröffentlicht wurde).

Ebenso vertrat er die Überzeugung, dass das moderne Schach in Valencia entwickelt wurde ("Valencia: Birthplace of Modern Chess", *Schach-Journal*, 3, 1992, 34–46). Im Jahre 1997 stellte er in seinem Buch *Lucena: La evasión en ajedrez del converso Calisto* Verbindungen zwischen Lucena und der *Celestina* des Fernando de Rojas her. Im Jahre 1999 erschien *El poema "Scachs d'amor", primer texto sobre ajedrez moderno*, mit dem

Calvo seine Arbeiten zur Entstehung des modernen Schachs fortsetzte. Seine unerschöpfliche Neugier stellte er noch einmal beim VI. Symposium der Initiativgruppe Königstein, deren engagiertes Mitglied er von Anfang an war, Ende 2001 in Amsterdam unter Beweis, als er die von ihm in abgelegenen Klöstern Spaniens ausfindig gemachten frühen arabisch-islamischen Schachfiguren – wohl die frühesten in Europa – vorstellte. Gemeinsam mit dem Schreiber dieser Zeilen bereitete er eine neue deutsche Ausgabe des “Alfonso” vor, deren Erscheinen er nun leider nicht mehr erleben durfte.

In all seinen Bemühungen stand ihm seine zweite Frau Carmen zur Seite, die nun an der Fertigstellung des von ihm unvollendet hinterlassenen Materials arbeitet. Ricardo Calvo war der Wahrheit und Aufrichtigkeit verschrieben, was ihm bisweilen auch Schwierigkeiten einbrachte. All diejenigen, die an der Erforschung des Schachspiels mit ebensolcher Leidenschaft wie er interessiert sind, verlieren in ihm nicht nur einen Forscher, sondern auch einen stets ehrlichen Freund.

Ulrich SCHÄDLER

Board
Game

**Book Reviews / Comptes
rendus / Rezensionen**

Studies
/5

Antonio PANAINO,

La novella degli scacchi e della tavola reale : un'antica fonte orientale sui due giochi da tavola più diffusi nel mondo euroasiatico tra Tardoantico e Medioevo e sulla loro simbologia militare e astrale. Testo pahlavi, traduzione e commento al Wizārišn ī čatrang ud nihišn ī nēw-ardaxšīr, “La spiegazione degli scacchi e la disposizione della tavola reale” a cura di Antonio Panaino. Milano : Associazione Culturale Mimesis, [©1999] (Collana Mimesis [ohne Zählung]). 268 S. m. Abb., Diag., Nachzeichnungen : 21 cm : Br. ISBN 88-87231-26-5. Preis: ca. 17,50 € .

Der mittelpersische Text *Čatrang namak* wird auch *Madigan-i-čatrang* oder *Vijarišn-ī-čatrang* benannt. Antonio Panaino wählt den letztgenannten Titel (derartige Texte haben jedoch nie einen “Titel” gehabt, sondern nur von der Nachwelt erhalten). *Čatrang namak* (im folgenden *CTN*) ist einer der drei Texte aus dem mittelpersischen Sprachbereich, die das Wort “Schach” (*čatrang*) erwähnen, wenngleich mit etwa 820 Worten der wichtigste und umfangreichste. Sein Inhalt, das Nardspiel soll nach *CTN* im Iran “erfunden” worden sein, kann für diese Rezension als bekannt vorausgesetzt werden. *CTN* ist schon immer von großer quellenmäßiger und philologischer Bedeutung für die Schachgeschichte gewesen: Wäre es möglich, eine sowohl gesicherte wie auch etwa frühe Datierung erweislich zu machen, so würde das Schlüsse auf den Zeitpunkt des erstmaligen (literarischen) Auftauchens des Spiels im Sasaniden-Reich (224-651) ermöglichen. Diese Erwartung hat sich bis heute (noch immer) nicht mit voller Beweiskraft umsetzen lassen.

Das liegt sicherlich nicht an dem Herausgeber: Antonio Panaino lehrt iranische Philologie an der Universität Bologna (Facoltà di Conservazione dei Beni Culturali, sede di Ravenna). Er gilt als einer der weltbesten Kenner des vorislamischen Iran, was durch zahlreiche fachiranische Veröffentlichungen dokumentiert wird. Auch die vorliegende Publikation ist von hohem wissenschaftlichem Rang, der dadurch an Bedeutung gewinnt, daß, was für einen Iranisten keineswegs selbstverständlich sein dürfte, Panaino auch die Schachliteratur ausgewertet hat. Ein solches Vorgehen ist sicherlich der fördernden Unterstützung seiner Landsleute Gianfelice Ferlito und Alessandro Sanvito zu verdanken, zweier bekannter Schachhistoriker. Sanvito hat das Entstehen der Abhandlung durch zahlreiche Vorschläge und Verbesserungen begleitet. *La novella degli scacchi* ist ein gutes Beispiel dafür, daß die Schachgeschichte von schachfernen Wissenschaftsbereichen Impulse erhält – und umgekehrt natürlich auch. Auch das macht die überragende Qualität des zu besprechenden Werkes aus.

Antonio Panaino, der mit einer Bibliographie von mehr als 26 Seiten literarisch voll auf der Höhe ist, druckt den durch Jamasp-Asana 1913 (nicht 1897!) herausgegebenen mittelpersischen Text ohne Benutzung von Handschriften anastatisch ab, gibt eine lateinische Umschrift dieses Textes mit einem überaus umfangreichen Glossar und noch umfangreicheren Erläuterungen und schließlich eine Übersetzung ins Italienische und Englische. Das gesamte schachbezogene Material wird in das literarische, kulturelle und religiöse Umfeld des vorislamischen Iran gestellt. Ausfüllende Ergänzungen betreffen Erörterungen zur frühesten und frühen Schachgeschichte sowie die Darstellung von

Schachfigurenfunden, und schließlich folgen Hinweise auf in der literarischen Bedeutung vergleichbare frühe Schachtexte auch aus anderen Sprachkreisen als dem Mittelpersischen. Panaino befaßt sich weiterhin mit dem philologischen Problem, daß in *CTN* lediglich vier Schachfiguren explizit beschrieben worden sind; seine Analyse kommt zu dem Schluß, daß die Figuren des Turmes und des Ministers ("Dame") gleichfalls zu einem kompletten Satz Schachfiguren gehört haben. Panaino erörtert auch den vielfach von Arabisten und Iranisten diskutierten philologischen Problemkreis der Geschichtlichkeit und/oder Identität von *Wuzurgmīhr* (mp.) und *Burzoe* (arab.). Hiermit ist allerdings ein Überlieferungsstrang angesprochen, der sich mit *CTN* schwerlich vereinbaren läßt.

Panaino nennt 12 "edizioni, traduzioni e commenti" von *CTN*. Sanjana hat erstmalig eine Übersetzung des *CTN* in Gujarati im August-Heft 1854 der Zeitschrift *Jagtpremi* veröffentlicht. Nach den Editionen von Sanjana (1885) und Irani (1899) wurde durch Jamasp-Asana in den *Pahlavi-Texts* II, Seiten 115-120 der Ausgabe Bombay 1913, der heute noch immer als verbindlich geltende mittelpersische Text abgedruckt. Übersetzungen: Salemann 1887 [deutsch], Tarapore 1932 [Englisch & Gujarati mit mittelpersischem Text], Bahar 1933 [neupersisch], Lucidi 1936 [italienisch], Orbeli/Trever 1936 [russisch], Pagliaro 1951 [italienisch mit mittelpersischem Text in lateinischer Umschrift], Brunner 1979 [englisch], Abkai'i-Khavari 1998 [deutsch] – wozu noch Internet-Materialien kommen.

Bereits 1892 hatte Theodor Nöldeke darauf aufmerksam gemacht, daß der Text von Sanjana 1885 "sehr fehlerhaft und nicht ohne Lücken" sei. Daß bis heute kein historisch-kritischer Text von *CTN* vorliegt, hat eine schlichte, allerdings sehr zu bedauernde Erklärung: Das noch 1913 von Jamasp-Asana benutzte Handschriften-Material, das sich ausschließlich in indischen Bibliotheken und dort auch noch (teilweise) in privater Hand befand, ist derzeit völlig unzugänglich. Die Aufenthaltsorte sind unbekannt, ja, es ist sogar zu vermuten, daß alle frühen Handschriften (und die früheste soll auf 1323 datieren!) verloren gegangen sein dürften. Das macht für *CTN* ein auch textkritisches Handschriften-Stemma unmöglich und berührt auch die Frage der Überprüfung sowie Überprüfbarkeit von Entstehungszeit und -ort.

Panaino begründet seine Datierung von *CTN* in das 6./7. nachchristliche Jahrhundert, also noch in die sasanidische Periode und in die Zeit, der die dort genannten Personen zugeordnet werden können, mit zwei Überlegungen: Die Sprache von *CTN* sei *relatively correct* und das Werk habe literarischen Wert. Demgegenüber hatte Murray 1913, den Panaino jedoch insoweit nicht auswertet, *CTN* in die nachsasanidische Periode (spätestens ca. 850) gesetzt: In der modernen iranischen Sprache sei das ältere *čatrang* fast vollständig durch das Wort *shatranj* ersetzt worden, eine Entwicklung, die wahrscheinlich innerhalb von 200 Jahren nach der Eroberung des Iran durch die Araber abgeschlossen gewesen sei. Panainos Argument von dem relativ korrekten Mittelpersisch dürfte nicht voll durchgreifend sein. Nach der arabischen Eroberung des Sasanidenreichs wurde das Pehlevi als Amtssprache durch das Arabische abgelöst. Im 8./9. nachchristlichen Jahrhundert setzte eine Rückbesinnung auf die alten Traditionen ein, wodurch das Mittelpersische wieder zur Schriftsprache der Gelehrten wurde. Dieser Umstand mag

beispielsweise für Brunner 1979 der Anlaß gewesen zu sein, eine Entstehung von *CTN* in das 9. Jahrhundert für gegeben zu erachten. Von Brunner stammen im übrigen sehr beachtliche Gründe für eine späte Datierung von *CTN*.

Firdausi stützte sich im wesentlichen auf schriftliche Quellen. In seinem um 980-1011 entstandenen *Shahname* hat er – ebenso wie al-Tha'alibi in *Gurar* – eine offensichtlich von dem heute bekannten Text von *CTN* abweichende Redaktion benutzt. Ein solcher Hinweis auf textlich verschiedene Versionen von *CTN* ist bereits im 19. Jahrhundert und neuerdings durch Jürgen Ehlers (Wiesbaden, 2000) erfolgt. Daß verschiedene Redaktionen von *CTN* bestanden haben dürften, müßte zweckmäßigerweise weiterführend in die Erörterungen einbezogen werden.

CTN zeigt einen bekannten Märchentypus, die sogenannte Tributbedingungssage: Könige geben einander Rätsel auf, der Gewinner erhält Land oder macht sich den Verlierer tributpflichtig. Unter Benutzung dieses märchenhaften Zuges ist das mittelpersische Schachbuch ersichtlich darauf angelegt, die politische und intellektuelle Hegemonie des Iran über Indien verdeutlichend herauszustellen. Daß das Schachspiel von Nordwest-Indien nach Iran transferiert worden sei, kann jedenfalls aus *CTN* nicht entnommen werden; daß das Nardspiel (*new-artachsir*) in seiner mittelpersischen Variante von Iran nach Indien eingeführt worden sei, kann geschichtlich gleichfalls nicht sicher belegt werden – wodurch zumindest auch insoweit der märchenhafte Zug von *CTN* mit Reflexionen in langem zeitlichem Abstand bestätigt sein dürfte.

Bemerkenswert ist die Intensität, mit der Panaino auch die Literatur über antike Spiele einschließlich der einschlägigen griechischen und lateinischen Quellen bearbeitet hat. Nur an wenigen Punkten sind Korrekturen oder Anmerkungen angebracht; auf die wichtigsten sei hier kurz eingegangen.

Auf S. 138 vermischt Panaino versehentlich Informationen zu zwei verschiedenen Spielen. Die "heilige Linie" gehört zum griechischen *pente grammai* ("Fünf Linien") und nicht zu dem Spiel auf 36 Feldern, bei dem es sich um das römische *XII scripta* bzw. *alea* handelt. Daß dieses Spiel in spätantiker oder byzantinischer Zeit *tablè* genannt worden sei, kann man zwar immer wieder lesen, ist jedoch längst nicht sicher (siehe dazu auch: Hans Lamer in *Pauly und Wissowa Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaften*, vol. XIII 2, Stuttgart 1927, s.v. "LUSORIA TABULA", ein ungeheuer wichtiger Artikel, der Panaino entgangen ist). Das Wort kann eigentlich immer mit "Brettspiel" übersetzt werden. Hierfür ist die Erklärung des Eusthatius interessant: So wie *petteuein* sich von *pepos* = Spielstein ableitet und wörtlich "(ein Spiel) mit Spielsteinen spielen" und daher "ein Brettspiel spielen" heißt, scheint auch *tablizein* sich auf die gleiche Weise herzuleiten und demnach "mit Spielsteinen spielen" zu bedeuten. Wenn es also im *Codex Iustinianus* (Panaino S. 194 Anm. 20) "ad tabulas ludere" heißt, so kann man das nicht mit "(ein Spiel namens) *Tabula* spielen" oder gar "auf Spielbrettern spielen" übersetzen, sondern "mit Spielsteinen spielen".

Daß der römische *ludus latrunculorum* (hier ist dem ansonsten aufmerksamen Autor Ulrich Schädler's Studie "*Latrunculi* – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer", in: *Homo Ludens* IV, 1994, 47ff., entgangen) mit Spielsteinen unterschiedlichen Wertes gespielt worden sei (S. 139), wird nur noch von wenigen Forschern vertreten. Die ver-

schiedenen Bezeichnungen der Spielsteine als *latrones*, *calculi*, *milites*, etc. sind der poetischen Natur der Quellen zu danken, denn die Dichter versuchten einfach, Wortwiederholungen zu vermeiden. Seneca etwa benutzt in den wenigen Zeilen, die in der *Apocolocyntosis* dem Würfelspiel des Claudius gewidmet sind, *alea*, *tessera* und *talus* – und doch ist einfach jedesmal nur der Würfel gemeint. Ebenfalls wohl ein Mißverständnis dürfte sein, daß die Ausdrücke *ordinari*, *vagi* und *inciti*, die Isidor nennt, sich auf das *XII scripta/alea* beziehen (193ff.), wie Austin meinte. Schädler hat bereits 1995 zu zeigen versucht, daß sie bei diesem Spiel sinnlos wären und sich eher auf die Bewegungen der Spielsteine beim *latrunculi* beziehen dürften. Laut Schädler war das von Isidor beschriebene *alea* wohl nichts anderes als das *XII scripta* mit drei Würfeln anstatt mit zweien und wurde ebenfalls auf drei Reihen gespielt (hier hat Panaino S. 194 Schädlers Aufsatz von 1995 mißverstanden).

Was die byzantinischen Quellen zur astrologischen Symbolik des *Nard* (S. 206ff.) betrifft, ist wichtig, daß Panaino die arabischen von den byzantinischen Quellen trennt, wie es inzwischen auch U. Schädler (Sphären-”Schach”, in: *Zeitschrift für die Geschichte der arabisch-islamischen Wissenschaften* 13, 1999/2000, 222), bestätigte, der die Quellen aber mit dem astrologischen Schach in Verbindung bringt.

Die Tatsache, daß man in einzelnen Beurteilungen und Auslegungen anderer Meinung sein kann, schmälert freilich die Leistung des Autors nicht. *La novella degli scacchi* ist ein äußerst lesenswertes Buch, das sowohl durch die Fülle des herangezogenen Materials als auch durch die kluge, zurückhaltende und stets fundierte Auswertung besticht und eine Bereicherung nicht nur für die schachgeschichtliche, sondern für die spielhistorische Forschung allgemein darstellt.

Egbert MEISSENBURG

Grigori L. SEMENOV,

Studien zur sogdischen Kultur an der Seidenstraße. Wiesbaden : Harrassowitz Verlag, 1996 (Studies in Oriental Religions 36). 150 Seiten, 37 Abb., Paperback. ISBN 3-447-03723-7. Preis: ca. 64,- € .

Obwohl Semenovs Buch bereits 1996 erschien, scheint es mir eine Anzeige wert zu sein, da es in der Spielforschung bisher kaum Beachtung gefunden hat. Dies ist umso bemerkenswerter, da doch Zentralasien und seine Kulturen der ersten Jahrhunderte unserer Zeitrechnung spätestens durch die Funde der Schachfiguren von Afrasiab (Samarkand) ins Zentrum der Spielforschung geraten sind.

Das Buch enthält fünf Aufsätze, die während zweier Forschungsaufenthalte des Mitarbeiters der Sankt Petersburger Eremitage an der Universität Bonn entstanden sind. Drei dieser Arbeiten, "Das Brettspiel in Mittelasien" (S. 11-24), "Das Heiligtum in Paikend" (S. 35-56) und "Indische Erzählungen in der sogdischen Malerei" (S. 69-116) enthalten Informationen, die für die Spielforschung von großem Interesse sind.

Insbesondere das 1. Kapitel über die Brettspiele dürfte die Leser dieser Zeitschrift interessieren. Ausgehend von der berühmten Erzählung über das Schach und das Nard in dem mittelpersischen Werk *Vičārišn i čatrang* und Firdausis *Šāhnāme* behandelt der Verf. die archäologischen Funde, die diesen beiden Spielen zugeordnet werden können. Seine Absicht zu "prüfen, ob die schriftlichen Quellen mit den archäologischen Funden übereinstimmen" (S. 15), mutet freilich angesichts der Legendenhaftigkeit beider Erzählungen einigermaßen naiv an. Ohnehin wäre zu fragen, in welcher Hinsicht sie denn übereinstimmen sollen: Archäologische Funde werden wohl kaum beweisen können, dass dereinst eine indische Gesandtschaft das Schachspiel mit nach Persien brachte oder der weise Buzurgmihir das Nard erfunden hat. Nach kurzen Hinweisen auf die Elfenbeinfiguren aus Dalverzintepa (Usbekistan) und Sarkel kommt er auf die sieben Figuren aus Afrasiab (Alt-Samarkand) zu sprechen – die ältesten bisher bekannten, eindeutig als Schachfiguren anzusprechenden Objekte. Die etwas veränderte deutsche Fassung des Aufsatzes von Juri Burjakov, die unter dem Titel "Zur Bestimmung und Datierung einiger der ältesten Schachfiguren" in *Antike Welt*, Heft 1, 1994, S. 62-71, erschien, scheint dem Verf. ebensowenig bekannt gewesen zu sein wie Manfred Eders Beitrag "Die Schachfiguren aus Afrasiab" im gleichen Heft S. 72-78 sowie Isaak Linders Artikel "Die altertümlichen Schachfiguren von Afrasiab und ihre Bedeutung für die Schach-Entstehungsforschung" in *Schach-Journal* 3, 1992, S. 7-10, mit dem dieser Fund erstmals dem deutschsprachigen Publikum zugänglich gemacht wurde. Interessant ist der abstrakte Spielsteinsatz aus Chulbuk (Tadschikistan) mit einer zusätzlichen Reiterfigur. Ob es sich hier aber tatsächlich um Schachspielsteine handelt, hätte nur eine ausführlichere Diskussion dieses Fundes klären können. Resümierend stellt der Verf. (S. 15) fest, "dass die archäologischen Funde bis jetzt den schriftlichen Quellen nicht widersprechen", und lässt den Leser weiterhin im Unklaren, was genau damit gemeint ist.

Nach dem Schach widmet sich der Verf. den Funden, die den Spielen der "Backgammon"-Familie zugeordnet werden können. Höchst interessant ist ein in einen Ziegel eingeritztes Spielbrett aus "einer Zitadelle" in Paikend (S. 16, Abb. 3 und 4,1), das

“nach stratigraphischen Gesichtspunkten ... zwischen der zweiten Hälfte des 4. Jh. und dem Anfang des 5. Jh.” entstanden sein soll. Auch hier würde man sich eine genauere Darstellung des stratigraphischen Befundes wünschen, zumal der Fund anscheinend unpubliziert ist.

Aber auch im Kapitel “Das Heiligtum in Paikend”, in dem Semenov die einzelnen Bauphasen und Perioden beschreibt, sucht man vergebens nach einer Erwähnung des Spielbrett-Ziegels, so dass weder der genaue Fundort noch der Fundzusammenhang deutlich werden. Das Spielbrett zeigt 3×8 Felder, wobei das 3. und das 6. Feld der mittleren Reihe diagonal durchkreuzt sind. Daher dürfte mehr als zweifelhaft sein, ob dieses Brett wirklich mit dem Nardbrett auf einer sasanidischen Silberschale des 7. Jhs. in der Sackler Gallery in Washington DC (P.O. Harper, *The Royal Hunter. Art of the Sasanian Empire*, New York, 1978, 74ff. Kat.-Nr. 25 [nicht “Anm. 25“], Abb. S. 76 oben; zu ergänzen wäre der Hinweis auf Ann C. Gunter and Paul Jett, *Ancient Iranian metalwork in the Arthur M. Sackler Gallery and the Freer Gallery of Art Washington, D.C. Arthur M. Sackler Gallery: Freer Gallery of Art, Smithsonian Institution*, Mainz 1992), vergleichbar ist. Die Umzeichnung Abb. 4,2 ist insofern irreführend, als die nicht mit Steinen besetzten Felder in der Originaldarstellung auf der Schale vom Knie des linken und der Hand des rechten Spielers verdeckt sind. Da das Spielbrett nur zwei Reihen zu zweimal vier Feldern zeigt, weist Verf. es einem anderen Spiel zu und nennt in diesem Zusammenhang (S. 20) das in Vers 15 der sasanidischen Schrift “König Khosrau und sein Knabe” (hier hätte an Stelle der englischen die frühere deutsche Ausgabe *Der Pahlavi Text “Der König Husrav und sein Knabe”*, Diss. Wien 1917, S. 17, zitiert werden können) genannte *haštpad* (*ašt'pad*). Dessen Name leitet sich aber mit Sicherheit vom indischen *aštāpada* her, so dass eher ein Spiel auf einem quadratischen Brett mit 8×8 Feldern gemeint sein dürfte. Außerdem ist zu bedenken, dass auf einer so kleinen Darstellung wie die der Silberschale auch mit einer verkürzten Fassung eines Spielbretts zu rechnen ist (so wie in der europäischen Kunst längst nicht alle Schachbretter 8×8 Felder haben). Andererseits ist nicht gänzlich auszuschließen, dass es eine “kleine” Nard-Version gegeben haben kann, schließlich werden im Spielebuch König Alfonsos auch vergrößerte “Tablas”-Varianten beschrieben.

Gespannt sein darf man auf die Publikation eines Spielbretts aus Kalai-Duktar, der Residenz Ardaširs I. (226-241), das offenbar aus zwei Reihen von zweimal sechs Linien besteht, und damit das älteste bisher bekannte Nard-Brett aus Persien sein dürfte. Äußerst bemerkenswert ist die Brettspielerszene auf einer Wandmalerei aus Pendzhikent (S. 17 Abb. 4,3), die nicht erst “ca. 740”, sondern in den ersten Jahrzehnten des 8. Jahrhunderts, wenn nicht schon vor 720, als die Araber Teile der Stadt zerstörten, entstanden sein muss. Leider bildet Verf. diese wichtige Szene nicht ab (der Ausschnitt Abb. 25, auf den verwiesen wird, ist nichtssagend), was den Nachvollzug seiner Ausführungen erheblich erschwert. Außer in A.M. Belenitski et al., *Skul'ptura i zhivopis' drevnego Piandzhikenta*, Moskau 1959, Taf. XIV-XV (nicht XX – XXVI), auf die Semenov verweist, wurde die Brettspielerszene vor Erscheinen seines Buches auch schon in A.M. Belenitski, “O'shchie resul'taty raskopok gorodishcha drevnego Pendzhikenta 1951-1953”, in: *Materialy i issledovaniya po Arkheologii SSSR*, 66, 1958 = *Trudy Tadzhikskoi*

arkheologicheskoi ekspeditsii, III, 1951-1953, Moskau/Leningrad 1958, S. 146f. Abb. 48, im Ausstellungskatalog *Sérinde, terre de Bouddha*, Paris 1995, S. 56f. Nr. 24 (auf den mich Thierry Depaulis dankenswerterweise aufmerksam macht), und in M. Bussagli, *Die Malerei in Zentralasien (Die Kunstschätze Asiens)*, Genf, 1963, S. 46 Abb. A.C. 17 und S. 48, abgebildet sowie in G. Azarpay, *Sogdian Painting. The Pictorial Epic in Oriental Art*, Berkeley/Los Angeles/London 1981, S. 194, besprochen.

Dargestellt sind zwei Spieler vor einem Brett, das eindeutig aus drei (!) Reihen mit zweimal sechs Feldern besteht. Es handelt sich damit um einen Typ Spielbrett, der aus zahlreichen Beispielen aus dem römischen Reich bekannt ist und für das Spiel *XII scripta* bzw. *alea* benutzt wurde (siehe U. Schädler, "XII Scripta, Alea, Tabula – New evidence for the Roman history of 'Backgammon'", in: Alexander J. de Voogt [Hrsg.], *New Approaches to Board Games Research*, Leiden, 1995, 73-98). Im Zusammenhang mit dieser Darstellung auf das ägyptische Senet-Spiel zu verweisen (S. 19), ist also abwegig. Vielmehr findet sich die Spielforschung nicht nur mit der Tatsache konfrontiert, dass das römische Spiel so weit nach Osten gelangte, sondern auch damit, dass es anscheinend immer noch gespielt wurde, als das zweireihige Nard schon längst bekannt war (worauf auch römische Quellen hinweisen).

Auf die Deutung der Wandmalerei aus Raum 13 in Objekt VI geht Verf. noch einmal im Kapitel "Indische und antike Erzählungen in der sogdischen Malerei" ab S. 69 ein. Hier schlägt er – wie bereits B. Marshak im oben genannten Ausstellungskatalog – vor, die Darstellung als Illustration des "Virāta-Parva" im indischen *Mahābārata*-Epos zu verstehen: Die rechte Figur identifiziert er mit dem König Virāta, der seinen Gegenspieler Kanka aus Wut mit einem Würfel ins Gesicht schlägt. Wie nun ein römisches Brettspiel in die Illustration dieses indischen Stoffes hineinkommt, wäre eine interessante Frage. Im selben Abschnitt erfährt man beiläufig (S. 70 Anm. 3), dass im selben Raum "über hundert Spielwürfel" gefunden worden seien – ein möglicherweise auch für die Deutung der Wandmalerei relevanter Befund –, leider aber nichts Genaueres über die Form der Würfel. In Pendzhikent wurden nämlich sowohl vierseitige Langwürfel als auch kubische Würfel gefunden (siehe auch A.M. Belenitski, I.B. Bentović, O.G. Bol'shakov, *Srednevekovyi gorod Srednei Azii* {Die mittelalterliche Stadt Mittelasiens}, Leningrad 1973, S. 104 Abb. 66; B. Stabiski, in: *Materialy i issledovaniya po Arkheologii SSSR*, 66, 1958, S. 124, S. 171 Anm. 79, S. 175 Abb. 39), was verdeutlicht, dass sich in Sogdien auch auf dem Gebiet der Brettspiele sowohl westliche als auch indische Einflüsse bemerkbar machen. Beide Typen werden im Abschnitt über die Würfel (S. 20ff.) zwar erwähnt, es fehlt allerdings der Hinweis, ob es sich um die in Raum 13, Objekt VI, gefundenen handelt. Statt dessen nennt S. "mehr als hundert Spielknochen", also Astragale (S. 21), ohne aber den genauen Fundort innerhalb Pendzhikents anzugeben. Die in Indien noch heute gebräuchlichen vierseitigen Langwürfel nennt Verf. "Stockwürfel" und bringt sie mit den altägyptischen Spielen "*Semet* und *Tjao*" in Verbindung (S. 22) – hier spätestens zeigt sich, dass der Autor, der selbst allgemein bekannte Standardwerke nicht konsultiert hat, geschweige denn neuere Literatur, mit grundsätzlichen Aspekten der Spielforschung nicht vertraut ist.

Die Schwächen des Buches sind mithin nicht zu übersehen: Die relevante Literatur

wurde nur oberflächlich recherchiert, spielhistorische Standard-Literatur – mit Ausnahme des Senet-Kataloges von Edgar Pusch (nicht “Busch”!) anlässlich des oben referierten Hinweises auf das ägyptische Spiel – überhaupt nicht zu Rate gezogen, zahlreiche für das Verständnis wichtige Details kommen nicht zur Sprache und schließlich werden die einzelnen Aufsätze völlig unverbunden nebeneinander gestellt. Wenig Sorgfalt lässt auch die verlegerische Edition des Buches erkennen: Trotz der Bearbeitung durch Mitarbeiter der Universität Bonn sind noch einige sprachliche Unzulänglichkeiten stehen geblieben. Das Layout weist Mängel auf: Warum wurde die in kyrillischer Schrift angegebene Literatur in den Fußnoten in größerer Schrifttype gedruckt als die in lateinischer Schrift? Außerdem hätte es doch für den Autor kaum ein Problem darstellen dürfen, bessere Abbildungsvorlagen für die in der Eremitage aufbewahrten Funde (wie etwa die Wandmalerei aus Pendzhikent) zu beschaffen. Das alles sind Defizite, die bei dem stolzen Preis von ca. 64,- € unverzeihlich sind.

Generell ist es sehr zu begrüßen, dass Semenov Forschungen der Wissenschaftler der ehemaligen Sowjetunion in einer westlichen Sprache bekannt zu machen versucht hat. Diese Arbeiten sind nämlich teils gänzlich unpubliziert, teils in Zeitschriften zu finden, die nur wenige, spezialisierte Bibliotheken führen, und damit für die internationale Spielforschung nur schwer zu rezipieren. Gerade deshalb hätte man sich aber von Semenovs Buch genauere Informationen, das heißt detailliertere Beschreibungen und Erläuterungen der Funde und Befunde sowie aussagekräftigere Abbildungen gewünscht. So bleibt letztlich doch allzu Vieles nur unzureichend dargestellt und deshalb für diejenigen, denen die russischen Publikationen nicht zugänglich sind, bestenfalls als Hinweis brauchbar.

Ulrich SCHÄDLER

Leo van der HEIJDT,

Face to face with dice: 5000 years of dice and dicing. Groningen : Gopher, 2002 ; 190 p. ISBN: 90-76953-88-0. Prix : 19,96 € (renseignements: www.gopherpublishers.com)

“It is almost ten years ago since the Dutch version, called ‘Oog in oog’, saw the light of day and although most of the text was unintelligible for non-Dutch speakers, books were sold to quite a few English and German dice collectors. The reason why? There seems to be no similar book in the world in any other language.” (Introduction, “Some special remarks on this English version”)

Leo van der Heijdt ne le sait pas, mais quelques courageux Français ont déployé eux aussi des trésors de patience et de ruse pour se procurer son livre et plus encore pour le lire... Le monde non-néerlandophone dispose enfin d’une traduction en anglais du texte, légèrement révisé, de *Oog in oog: 5000 jaar dobbelsteen en dobbelspel*, paru à Naarden (Pays-Bas) chez Strengtholt en 1990.

L’histoire des dés est un sujet ingrat. Elle est d’abord une histoire matérielle, et ce n’est pas un hasard si Leo van der Heijdt est collectionneur. Son mérite est d’avoir écrit un livre assez général pour offrir de larges perspectives et assez près des objets pour être sérieux.

L’auteur présente d’abord “A piece of history” qui balaie à très grandes enjambées (10 pages) l’histoire des “dés”, ici cantonnée pour l’essentiel au dé cubique. Il y reprend une suggestion que j’avais faite dans le défunt magazine français *Jeux & Stratégie* (n° 55, février 1989) quant à l’origine harapéenne du dé cubique. Le chapitre suivant (2) rappelle que les dés et leurs jeux ont longtemps fait l’objet d’interdictions ou de tentatives de contrôle, puis l’auteur nous explique (chapitre 3) les secrets des dés plombés, truqués, pipés et autres. C’est l’occasion pour lui de s’interroger sur les nombreux dés creux romains, autant que médiévaux et modernes, découverts dans des fouilles archéologiques et que l’on a un peu vite qualifiés de “truqués”. Comme il l’explique, ces dés creux ne pouvaient être faits autrement, les os de bovidés utilisés n’offrant pas de matière pleine suffisamment volumineuse.

Les considérations sur la collection et la classification des dés (cubiques!) intéresseront moins l’historien, quoiqu’on y trouve aussi d’intéressantes remarques. Le chapitre 5 consent enfin à explorer le monde fort divers des dés non-cubiques: bâtonnets bifaces, coquilles et coquillages (cauris), tessères romaines (“Gladiators’ dice”, *tesserae nummulariae*, qui sont plutôt des fiches de contrôle mais pas des instruments de jeu), tétraèdres, osselets, dés oblongs, et autres polyèdres. Les dés oblongs ou parallélépipédiques – que van der Heijdt appelle “stick dice” – font l’objet d’un essai comparatif. Ici, l’auteur fait partie de ceux qui croient que les Romains “also had their *talus*”. Pourtant *talus* n’a jamais désigné autre chose en latin que l’astragale des ovi-capridés; c’est l’exact équivalent du grec ἀστράγαλος. Si les Romains avaient eu une autre sorte de dé, parallélépipédique par exemple, ils auraient eu un mot spécial pour le dire: le vocabulaire latin est en effet des plus riches dans ce domaine (voir les différents mots pour les différentes sortes d’appareils à jeter les dés). Or on ne connaît rien de la sorte. Aussi faut-il chercher ailleurs: ces soi-disant *tali* romains (ou “gréco-romains”), à mon avis, sont coptes. Ainsi du dé que montre Leo van der Heijdt p. 89 (une addition de la version anglaise), au décor très

typique et comparable à plusieurs exemples conservés dans les musées et bibliothèques de Paris et de Londres. Quand ceux-ci ont une provenance assurée – ce qui est rare – leur origine est égyptienne et la période assez tardive (entre le III^e et le VIII^e siècle de notre ère). Mais le mérite de l’auteur est d’attirer l’attention sur l’usage, bien réel, de dés oblongs chez les Celtes et les Germains.

Bien sûr, d’autres formes existent, plus complexes, que les jeux de rôle modernes ont popularisées. Les totons ne sont pas oubliés ainsi que quelques dés spéciaux destinés à des jeux particuliers – “cloche & marteau”, “ancre, pique et soleil” (“crown and anchor”), *langurburja* du Népal, et même le “poh” chinois (*bao*, en mandarin) qui reçoit une brève, trop brève mention.

Le livre se clôt sur une revue de la production décèbre par pays, qui n’omet pas l’Asie, un petit chapitre (7) d’anecdotes dont on se serait bien passé et une utile présentation des principales collections publiques d’Europe et d’Amérique, mais aussi d’Égypte, d’Israël et du Pakistan, qui s’est considérablement enrichie depuis la précédente édition. Enfin, une bibliographie où rien d’essentiel ne me paraît manquer, si ce n’est le livre stimulant et solide de Jacques-Olivier Grandjouan, *L’astragale et le pari* (Paris : Maisonneuve et Larose, 1969) et, plus fâcheux, le récent catalogue de l’Institut für Spielforschung und Spielpädagogik *5000 Jahre Würfelspiel* (Salzbourg : Institut für Spielforschung und Spielpädagogik / Casinos Austria AG, 1999; 125 p.; 110 numéros) que l’auteur aurait gagné à consulter.

Le propos de Leo van der Heijdt ne vise pas à l’érudition systématique. Il est une sympathique introduction au monde des dés, plutôt bien informée. Il n’en souligne que mieux l’absence d’un véritable ouvrage de référence sur le sujet.

En passant à l’anglais et à l’impression numérique, le livre a gagné des images couleur que l’édition néerlandaise n’offrait pas, mais le format trop petit (14 x 21 cm) nous prive de l’élégante maquette noir-et-blanc d’origine qui mettait mieux en valeur l’illustration. On ne peut tout avoir...

Thierry DEPAULIS

Board Game

Summaries / Résumés / Zusammenfassungen

Studies
/5

ENGLISH

ALESSANDRO SANVITO

The enigmatic game of the Celts

In this article, the author discusses the Peredur Saga as described in the *Mabinogion*, a collection which remains, as other Welsh and Irish legends, the richest source for insular Celtic prose mythology. Once in the Castle of Wonders, Peredur sees a *tabula* for the *gwydd-bwyll* game on which the gamesmen move on their own when one touches a magic ring. The narrative of this enigmatic game has passed through many adaptations and variations; but, in all continental versions, *gwydd-bwyll* – a game that readers of this time could not understand – is always replaced by the more familiar game of chess.

In insular Celtic legends the Irish term *fidchell* appears also; it is nothing other than the equivalent of Welsh *gwydd-bwyll*, both deriving in fact from an earlier Celtic form *uidu-queisla*, “wood’s intelligence”. However, in certain later Welsh translations of some Arthurian French romances, continental “chess” is changed for a new Celtic word: *tawlbwrdd*. This new term is many times mentioned in the *Ancient Laws of Wales*, a work that is attributed to Howel Dha which Murray dated after 1250. In one passage it is explained that this game was played with two sets: one of 16 pieces and the other made of a king and eight simple pieces. According to Murray, *tawlbwrdd* could be a variant of the old Scandinavian game *hnefatafl*.

However, one cannot dismiss the fact that the arrangement of the pieces as reconstructed from data in the *Ancient Laws of Wales* is strikingly similar to a

position in a form of unorthodox chess. At least three positions found in chess manuscripts held in the libraries of Cleveland, Perugia and Cesena show without doubt the identity of the positions, these having nothing to do with the positions that are described in the Welsh text.

It still remains to establish whether these medieval chess players, whoever they are, Welsh or Continental, drew on the Ancient Laws of Wales for transposing in their collections this curious arrangement with sixteen pieces against nine, or whether it was the other way round. For the author the hypothesis that chess players imagined this particular position in order to make their “games” more exciting (since money was often staked) is far more plausible than the other.

YASUJI SHIMIZU & SHIN’ICHI MIYAHARA, with KŌICHI MASUKAWA
Game boards in the Longmen Caves and the game of Fang

Located some kilometres south of the city of Luoyang, in the Henan province, the Longmen cave-temples belong to the foremost Buddhist sanctuaries in China. In some of the cave-sanctuaries dating between the 6th and 8th centuries AD, geometric patterns scratched on the floors can be observed. Some of them obviously remained unfinished whereas others are complete. The designs can be connected with board games. There are orthogonal grids with different numbers of squares or lines, possibly used to play games of the “fang” type. One pattern is even identical to “alquerque” boards. The date of these gameboards cannot be firmly established, but at least one of them is of very recent date.

As an appendix Koichi Masukawa introduces the Chinese board game “Fang”, which he encountered by chance in the Xinjiang Uighur Autonomous Region, the basic rules being reported to him by different informants.

SUSANNE FORMANEK
& SEPP LINHART

Playing with filial piety – some remarks on a 19th-century variety of Japanese pictorial *sugoroku* games

Japanese woodblock prints (*ukiyo-e*) form a part of artistic world culture, but it is perhaps not so well known that the same technique of colourful woodblock prints was also used for producing a wide range of utilitarian graphics, including games. The best-known of these games are the pictorial *sugoroku*, race games somewhat akin to the goose game.

These artistically designed board games adroitly combine visual and written text in order to create a universe which the players have to go through in order to reach the goal. Many varieties of such *e-sugoroku* evolved during the 18th and 19th century, and they reveal a lot about the spheres of interest of the Japanese citizens of their time.

In this paper we concentrate on two such *sugoroku* games which take up the theme of filial piety, the foremost norm in any Confucian society. By closely analysing the texts on the game, we try to come to a conclusion as to whether the attitude expressed in these games is one of merely reinforcing the current norms and values of the society or else of also “gambling” with them.

IRVING L. FINKEL

Pachisi in Arab Garb

This paper describes the “discovery” that a version of the traditional race game called Pachisi is played by women and children today in Syria and the Lebanon, using boards embroidered on a square of cloth, with cowrie shells for dice. The recovery of local rules has clarified that the names of most of the throws are not Arabic but Persian, indicating that the game must have arrived in the Levant from Persia. Three such names, however, *dost*, *bara* and *shaka*, are neither Arabic nor Persian. Evidence for the game in Iran is confined to the existence of a single 19th-century board in an American Museum, and so far it has not been possible to establish that it is still played there today.

Many points indicate that the game which came to the Arabs via Iran must have originated in India. Attention is then drawn to a 1950’s report by Russian anthropologists that describes the use of the game, called *pachiz*, as part of the traditional initiation rites for young men in Khorezm in Uzbekistan. Here too the names of the throws are Indian, and they provide an explanation for the three mysterious numbers mentioned above. Juxtaposition of this material hints at something new regarding the spread of this classic cruciform race game westwards from India, although most of the details required by the historian are yet to be uncovered.

WOLFGANG ANGERSTEIN

The “tower” game Laska: the renaissance of an almost forgotten draughts variant – in relation with chess

The strategic board game Laska was invented by the German Jewish chess

International Grandmaster and World Champion Emanuel Lasker, who probably drew it from the Russian game *bashni*. The earliest Laska boxes were manufactured in Berlin in 1911, and the earliest printed rules were published also in the same year, both in German and in English. Second to Russian *bashni*, Laska is the oldest member of a “tower-game” family which now has about twelve games. Therefore Laska is related to draughts, but it also has connections with chess. The main difference from draughts is that captured or taken men are not removed from the game, as in draughts, but are placed under the capturing man and so form towers by stacking. From 1911 to the seizing of power by the Nazis in January 1933, Laska spread first to Germany, then to the Low Countries and the United States. Thus, for example, on 26 Nov. 1920 a Lasca Society was founded in The Hague. Mathematicians, especially, but also game designers became interested in this strategic boardgame. After Hitler’s come to power, Laska was almost reduced to silence under the Third Reich. After the end of World War II, the tower game did not gain any further audience during the following 25 years. Its rebirth took place between the 1970’s and the 1990’s from printed media. At the same time Lasca has become, from 1986, an object of increasing interest for digital media (computer and Internet). Game manufacturers have also rediscovered it. It is to be hoped that this renaissance of Laska, thanks to competitions, to the Internet and with the help of the International Emanuel Lasker Society (Internationale Emanuel-Lasker-Gesellschaft) will last for a long time.

FRANÇAIS

ALESSANDRO SANVITO

L’énigmatique jeu des Celtes

Dans cet article, l’auteur discute la saga de Peredur décrite dans le *Mabinogion*, un recueil qui demeure, comme d’autres légendes galloises et irlandaises, la source la plus riche de la mythologie celtique insulaire en prose. Arrivé au Château des Merveilles, Peredur voit une *tabula* destinée au jeu de *gwydd-bwyll* sur laquelle les pions se déplacent seuls quand on touche un anneau magique. Le récit de ce jeu énigmatique a subi de nombreuses adaptations et diverses variantes ; mais, dans toutes les versions continentales, le *gwydd-bwyll* – un jeu incompréhensible pour les lecteurs de ce temps – est toujours remplacé par le jeu d’échecs plus connu.

Dans les légendes celtiques insulaires apparaît aussi le terme irlandais *fidchell* qui n’est autre que l’équivalent du *gwydd-bwyll* gallois, tous deux, en fait, dérivant d’une forme celtique ancienne *uidu-queisla*, “intelligence du bois”. Toutefois, dans quelques traductions galloises plus tardives de certains romans français du cycle arthurien, les “échecs” continentaux sont remplacés par un nouveau terme celtique: le *tawlbwrdd*. Ce nouveau terme est mentionné à plusieurs reprises dans les *Ancient Laws of Wales*, œuvre attribuée à Howel Dha et que Murray date après 1250. Dans un passage, on explique que ce jeu était joué avec deux ensembles: l’un de seize pièces et l’autre composé d’un roi et de huit pièces simples. Selon Murray, le *tawlbwrdd* pourrait être une variante de l’ancien jeu scandinave *hnefatafl*.

Pourtant, on ne peut éluder le fait que

l'ordonnement des pièces reconstitué à partir des informations contenues dans les *Ancient Laws of Wales* se rapproche de façon surprenante d'une position propre à une forme d'échecs non orthodoxe. Au moins trois positions relevées dans des manuscrits échiquiers conservés dans les bibliothèques de Cleveland, Pérouse et Cesena prouvent sans l'ombre d'un doute l'identité des positions, celles-ci étant sans liens avec les positions décrites dans le texte gallois.

Il reste à savoir si ces joueurs d'échecs du Moyen Âge, qu'ils soient gallois ou continentaux, se sont inspirés des *Ancient Laws of Wales* pour transposer dans leurs recueils cette curieuse configuration à seize pièces contre neuf ou si c'est le contraire qui s'est produit. Pour l'auteur, l'hypothèse de joueurs d'échecs imaginant cette position particulière pour rendre plus intéressantes leurs "parties", souvent jouées pour de l'argent, est bien plus crédible que l'autre.

YASUJI SHIMIZU & SHIN'ICHI MIYAHARA, avec KÔICHI MASUKAWA
Tabliers de jeux de pions dans les grottes de Longmen et le jeu Fang

Situés à quelques kilomètres au sud de Luoyang dans la province du Henan, les temples-grottes de Longmen appartiennent à un des plus importants sanctuaires bouddhistes de Chine. Dans quelques-unes de ces grottes, datées entre le VI^e et le VIII^e siècle de notre ère, on peut voir des motifs géométriques gravés sur le sol. Certains d'entre eux sont manifestement restés inachevés tandis que d'autres sont complets. Les motifs peuvent être mis en relation avec des tabliers de jeu. Il y a des réseaux

orthogonaux avec différents nombres de cases et de lignes qui peuvent avoir été utilisés pour jouer à des jeux de type "fang". L'un des motifs est identique à celui d'un tablier d'"alquerque". La date de ces tabliers de jeu ne peut être établie de façon sûre, mais l'un d'eux au moins paraît très ancien.

En annexe, Kôichi Masukawa présente le jeu de pions chinois "fang", qu'il a observé par chance dans la Région Autonome Ouïghoure du Xinjiang, les règles élémentaires du jeu lui ayant été fournies par plusieurs informateurs.

SUSANNE FORMANEK
 & SEPP LINHART

Jouer avec la piété filiale – remarques sur un groupe de jeux *sugoroku* japonais illustrés du XIX^e siècle

Les estampes japonaises gravées sur bois (*ukiyo*) font partie de la culture artistique internationale, mais on ignore souvent que la même technique de gravure sur bois en couleur fut aussi utilisée pour produire une grande variété d'estampes utilitaires, y compris des jeux. Les plus connus sont les *sugoroku* illustrés, jeux de parcours qui ressemblent un peu au jeu de l'oie.

Ces tabliers de jeu artistiquement décorés combinent adroitement le visuel et le texte écrit afin de créer un univers que les joueurs doivent parcourir pour atteindre un but. Plusieurs sortes de *e-sugoroku* ont évolué au cours du XVIII^e et du XIX^e siècle, et ils en disent long sur les sujets d'intérêt des Japonais de cette époque. Dans cet article, nous nous concentrons sur deux jeux *sugoroku* qui abordent le thème de la piété filiale, la norme la plus importante de toute société confucéenne.

Par une analyse précise des textes, nous tentons de comprendre si l'attitude exprimée par ces jeux vise simplement à renforcer les normes et valeurs traditionnelles de la société ou s'il ne s'agit que de jouer.

IRVING L. FINKEL

Le Pachisi à la mode arabe

Cet article décrit la "découverte" d'une version du jeu de parcours traditionnel nommé Pachisi jouée de nos jours par les femmes et les enfants en Syrie et au Liban, avec un tablier brodé sur un carré d'étoffe et en utilisant des cauris en guise de dés. La collecte des règles locales a montré que les noms de la plupart des jets ne sont pas arabes mais persans, indiquant ainsi que le jeu a dû parvenir au Levant depuis la Perse. Toutefois, trois de ces noms – *dost*, *bara* et *shaka* – ne sont ni arabes ni persans. La présence du jeu en Iran n'est attestée que par l'existence d'un seul tablier du XIXe siècle conservé dans un musée américain et, jusqu'à ce jour, il n'a pas été possible d'établir qu'il était encore joué là-bas aujourd'hui.

Plusieurs éléments indiquent que le jeu arrivé chez les Arabes par l'Iran doit être né en Inde. On attire l'attention sur un rapport des années 1950 dus à des anthropologues russes qui décrit l'usage du jeu, nommé "*pachiz*", comme faisant partie des rites d'initiation traditionnels des jeunes gens de Choresmie en Ouzbékistan. Là aussi, les noms des jets sont indiens et ils fournissent une explication pour les trois nombres mystérieux mentionnés plus haut. La juxtaposition de ce matériel ouvre une nouvelle perspective quant à la diffusion de ce classique jeu de parcours cruciforme

de l'Inde vers l'ouest, bien que de nombreux détails échappent encore aux historiens.

WOLFGANG ANGERSTEIN

Le jeu des tours Laska: renaissance d'une variante presque oubliée des dames – en relation avec les échecs

Le jeu de pions stratégique Laska a été inventé par le Grand Maître International d'échecs juif allemand Emanuel Lasker, qui s'est probablement inspiré du jeu russe *bashni*. Les premières boîtes de Laska furent fabriquées en 1911 à Berlin, et les premières règles imprimées parurent aussi en cette même année, en allemand et en anglais. Après le *bashni* russe, le Laska est le plus ancien membre d'une famille de jeux avec tours qui en compte aujourd'hui près de douze. Il est donc apparenté aux dames, mais il a aussi des relations avec les échecs. La grande différence avec les dames est que les pions capturés ou pris ne sont pas retirés du jeu comme aux dames, mais sont placés au-dessous du pion capturant et viennent ainsi former des tours par empilement. De 1911 à la prise du pouvoir par les Nazis en janvier 1933, le Laska s'est répandu d'abord en Allemagne, puis aux Pays-Bas et aux États-Unis. Ainsi, par exemple, le 26.11.1920 fut fondé à La Haye une association Lasca. Les mathématiciens, tout spécialement, mais aussi les producteurs de jeux se sont intéressés à ce jeu de pions stratégique. Après l'arrivée d'Hitler au pouvoir, le Laska fut pratiquement réduit au silence sous le IIIe Reich. Après la fin de la 2e guerre mondiale, le jeu des tours ne rencontra guère d'écho au cours des 25 ans qui suivirent. Sa renaissance partit des

médias imprimés dans les années 70, 80 et 90. Parallèlement, le Lasca devint, à partir de 1986, un sujet d'intérêt croissant pour les médias numériques (ordinateur et Internet). Les fabricants de jeux l'ont également redécouvert. Il faut espérer que cette renaissance du Laska, grâce aux tournois, à Internet et avec l'appui de la Société internationale Emanuel Lasker (Internationale Emanuel-Lasker-Gesellschaft) durera longtemps.

DEUTSCH

ALESSANDRO SANVITO

Das rätselhafte Keltenspiel

Der Autor diskutiert die Peredur-Sage in den *Mabinogion*, der reichsten Prosaquelle inselkeltischer Mythologie. Im "Schloss der Wunder" sieht Peredur eine *tabula* für das Spiel *gwydd-bwyll*, auf dem die Steine sich von alleine bewegen, nachdem man einen magischen Ring berührt hat. Die Geschichte von dem wundersamen Spiel ist vielfach adaptiert und variiert worden, doch wird in allen kontinentalen Versionen das damaligen Lesern unverständliche Spiel *gwydd-bwyll* durch das bekanntere Schachspiel ersetzt. In den inselkeltischen Legenden taucht auch der dem walisischen *gwydd-bwyll* entsprechende irische Terminus *fidchell* auf. Beide Termini gehen auf die antike keltische Form *uidu-queisla* zurück, was so viel heißt wie "Einsicht des Holzes". In einigen späteren walisischen Übersetzungen französischer Bearbeitungen des Artus-Zyklus wird das kontinentale Schach durch einen neuen keltischen Begriff ersetzt: *tawlbwrdd*. Dieser neue Name wird mehrfach in den *Ancient Laws of Wales*, einem dem Howel Dha zugeschriebenen Werk, das Murray nicht

vor 1250 datiert, erwähnt.

An einer Stelle heißt es, dass das Spiel mit 16 Steinen gegen einen König mit acht Begleitern gespielt wird. Murray glaubte deshalb, das *tawlbwrdd* sei eine Variante des alten skandinavischen *hnefatafl*. Auffallend ist, dass die Ausgangssituation einer unorthodoxen Schachaufgabe entspricht. Gleich drei Schachmanuskripte in Cleveland, Perugia und Cesena lassen keinen Zweifel an der Identität der Positionen, und dennoch wurden sie bisher nicht mit dem walisischen Text in Verbindung gebracht. Es stellt sich die Frage, ob die mittelalterlichen Schachspieler sich für diese einzigartige 16:9-Position von den Informationen aus den *Ancient Laws of Wales* haben anregen lassen oder umgekehrt. Der Autor spricht sich für erstere Annahme aus.

YASUJI SHIMIZU & SHIN'ICHI

MIYAHARA, mit KÔICHI MASUKAWA

Spielbretter in den Longmen-Grotten und das Brettspiel Fang

Wenige Kilometer südlich von Luoyang in der Provinz Henan gelegen, gehören die Höhlentempel in den Longmen-Grotten zu den bedeutendsten buddhistischen Heiligtümern Chinas. In einigen zwischen dem 6. und 8. Jahrhundert entstandenen Kultstätten finden sich geometrische Muster in die Fußböden eingeritzt. Manche sind offensichtlich unfertig geblieben, andere vollständig. Die Ritzungen lassen sich mit bekannten Brettspielen in Verbindung bringen: Es gibt orthogonale Rasterfelder mit unterschiedlicher Felder- bzw. Linienzahl, die möglicherweise für Spiele des "Fang"-Typs benutzt wurden. Ein Feld gleicht den Spielbrettern für

“Alquerque”. Ihre Entstehungszeit ist unklar, wenngleich mindestens eines sehr rezenten Datums sein muss.

In einem Anhang stellt Kôichi Masukawa das Brettspiel “Fang” vor, das er in der Autonomen Provinz Xinjiang Uighur beobachtet hat und dessen Grundregeln ihm von verschiedenen Informanten beschrieben wurden.

SUSANNE FORMANEK

& SEPP LINHART

Spiel mit der kindlichen Pietät – Einige Bemerkungen über eine Variation des japanischen Bilder-*sugoroku*-Spiels aus dem 19. Jh.

Die japanischen Holzschnitte (*ukiyo-e*) bilden einen Teil der Weltkunst, aber es ist nur wenig bekannt, dass die selbe Technik der Farbholzschnitte auch dazu verwendet wurde, eine Reihe von Gebrauchsgraphiken herzustellen, darunter Spiele. Die bekanntesten dieser Spiele sind die sogenannten Bilder-*sugoroku*, die den europäischen Gänsepielen ähneln.

Diese künstlerisch gestalteten Brettspiele kombinieren geschickt visuelle und geschriebene Texte um ein Universum zu erzeugen, das die Spieler durchlaufen müssen, um ans Ziel zu kommen. Im 18. und 19. Jahrhundert entstanden viele Varianten dieser Spiele, die uns eine Menge über die Interessen der japanischen Bürger dieser Zeit berichten. Im vorliegenden Artikel konzentrieren wir uns auf zwei solche *sugoroku*-Spiele, die dem Thema der kindlichen Pietät gewidmet sind, der obersten Norm in jeder konfuzianischen Gesellschaft.

Indem wir die Texte der beiden Spiele genau analysieren, versuchen wir zu einer

Aussage darüber zu kommen, ob die Spiele die existierenden gesellschaftlichen Normen und Werte verstärken wollen, oder ob sie mit ihnen “spielen”.

IRVING L. FINKEL

Pachisi in arabischem Gewand

In diesem Beitrag geht es um die “Entdeckung”, dass eine Variante des traditionellen Wettlaufspiels “Pachisi” von Frauen und Kindern im heutigen Syrien und Libanon gespielt wird. Das Spielbrett besteht aus Stoff, und Cowrie-Muscheln dienen als Würfel. Bei der Dokumentation der dortigen Regeln stellte sich heraus, dass die meisten Begriffe nicht arabisch sind, sondern aus dem Persischen stammen – ein klarer Hinweis darauf, dass das Spiel aus Persien importiert wurde. Drei der spieltechnischen Termini jedoch, *dost*, *bara* und *shaka*, sind weder arabisch noch persisch. Im Iran selbst ist das Spiel nur durch ein einziges Exemplar des 19. Jahrhunderts in einem amerikanischen Museum nachgewiesen, und bisher ist es nicht möglich gewesen zu ermitteln, ob das Spiel heute noch im Iran gespielt wird.

Vieles deutet darauf hin, dass das Spiel, das die Araber in Persien kennen lernten, aus Indien stammt. Bemerkenswert ist der Bericht eines russischen Anthropologen aus den 1950er Jahren, der beschreibt, dass das “*pachiz*” genannte Spiel in Khorazm (Usbekistan) Teil der traditionellen Initiationsriten junger Männer sei. Auch hier sind die Namen für die Würfelwürfe indisch und liefern eine Erklärung für die drei oben genannten Begriffe.

Das neue Material wirft ein neues Licht auf die Verbreitung dieses kreuzförmigen

Spiels von Indien aus nach Westen hin, auch wenn noch viele Detailfragen offen bleiben.

WOLFGANG ANGERSTEIN

**Das Säulenspiel Laska:
Renaissance einer fast vergesse-
nen Dame-Variante mit
Verbindungen zum Schach**

Das strategische Brettspiel Laska wurde vom deutsch-jüdischen Schachweltmeister Dr. Emanuel Lasker erfunden. Dabei wurde er wahrscheinlich vom russischen Baschni-Spiel inspiriert. Laska-Spielsätze wurden erstmals 1911 in Berlin hergestellt, auch die ersten deutschen und englischen Veröffentlichungen zu Laska stammen aus diesem Jahre. Das Spiel ist nach dem russischen "Baschni" das zweitälteste in einer Familie von mittlerweile etwa zwölf so genannten Säulen- oder Turmspielen. Es ist mit dem Damespiel verwandt, hat aber auch Beziehungen zum Schachspiel. Der entscheidende Unterschied zum Damespiel besteht darin, dass geschlagene bzw. übersprungene Spielsteine nicht wie beim Damespiel vom Brett genommen werden, sondern unter dem schlagenden

bzw. überspringenden Stein mitgeführt und zu Säulen bzw. Türmen aufgestapelt werden.

Von 1911 bis zur nationalsozialistischen Machtergreifung im Januar 1933 fand Laska zunächst in Deutschland, in den Niederlanden und in den USA Verbreitung. So wurde beispielsweise am 26.11.1920 in Den Haag eine Lasca-Vereinigung gegründet. Speziell Mathematiker, aber auch Spieleproduzenten interessierten sich für dieses strategische Brettspiel. Nach der Machtergreifung Hitlers wurde Laska im "Dritten Reich" nahezu totgeschwiegen. Selbst nach Ende des 2. Weltkrieges fand das Säulenspiel 25 Jahre lang kaum Beachtung. Seine Renaissance begann erst in den Print-Medien der 70er, 80er und 90er Jahre. Parallel dazu wurde Lasca seit 1986 zunehmend für digitale Medien (Computer und Internet) interessant. Die Spielehersteller entdeckten es ebenfalls neu.

Man darf hoffen, dass diese Renaissance des Laska-Spieles durch Turniere, im Internet und durch die Internationale Emanuel-Lasker-Gesellschaft zukünftig fortbestehen wird.

Instructions to Authors

Board Games 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 Games 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 Games Studies

Research School CNWS

P.O. Box 9515

2300 RA Leiden

The Netherlands

Fax: (Netherlands) +31 71 5272939 / (France) +33 1 4606 8306

Email: 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 Francoeur, F - 75018 Paris
Fax: +33 1 4606 8306
E-mail: Cymbalum@freesbee.fr