

Spiele der Römer

Die Kinder im römischen Reich kannten genauso viele Spiele wie die in Athen und in anderen griechischen Städten. Oft brachten Seefahrer und Kaufleute Spiele von den Besuchen in fremden Städten mit. Beliebte waren Gedulds- und Glücksspiele. Ihr könnt sie nachspielen. Vielleicht trifft ihr euch an einem Nachmittag in der Schule und fühlt euch so wie ein römisches Kind in Rom, Capua, Ostia oder Pompeji. Einige Spiele kommen dir bestimmt bekannt vor.

Par - impar (gerade - ungerade):

Zwei Spieler stehen sich gegenüber. Der eine hält in der rechten Hand einige kleine Gegenstände, die er in seiner Faust so verstecken kann, dass der andere sie nicht erkennen kann (z. B. Nüsse, Bohnen, Hölzer). Der andere muss nun raten, ob sich eine gerade oder ungerade Zahl von Gegenständen in der Hand befindet. Dann ist der andere an der Reihe und muss ebenfalls raten. Die römischen Kinder spielten meist um Nüsse. Ihr könnt natürlich auch um andere Gegenstände spielen. Jeder der beiden Spieler hat am Anfang die gleiche Zahl davon. Wer richtig geraten hat, bekommt von dem anderen Spieler eine Nuss. Verlierer ist der, der als Erster keine mehr hat.

Micare Digitis (Fingerschnellen)

Micare ist ein Spiel für zwei Personen, das so ähnlich gespielt wird wie unser Schnick-Schnack. Der Name bedeutet eigentlich „die Finger schnellen lassen“. Die Römer liebten dieses Spiel sehr, noch heute wird es in Italien unter dem Namen „Morra“ gespielt. In Rom wurde Micare eine Zeit lang verboten, weil um Geld gespielt wurde und man dabei viel Geld verlieren konnte.

Hier sind die Regeln:

2 Spieler stehen sich gegenüber. Die rechte Hand ist zur Faust geballt. Auf Kommando „eins, zwei“ schwingen sie die Faust vor ihrem Körper hin und her. Auf das Kommando „drei“ zeigt jeder Spieler eine beliebige Fingeranzahl und ruft gleichzeitig eine Zahl, die angeben soll, wie viele Finger er und sein Mitspieler zusammen zeigen werden. Wer richtig geraten hat, bekommt einen Punkt. Die Gewinnpunkte zeigt jeder Spieler für sich mit der erhobenen linken Hand an. Wer als Erster 5 Punkte gewonnen hat, ist Sieger. Bei diesem Spiel ist es wichtig, dass es so schnell wie möglich durchgeführt wird.

Ludus duodecim Scriptorum (das Zwölfpunktespiel)

Das Spiel kann von 2 Spielern gespielt werden. Ihr müsst euch aber das Spiel erst basteln. Dazu nehmt ihr einen großen weißen Karton, zeichnet das Spielfeld auf und schneidet es aus. Wie groß es werden muss, könnt ihr der Zeichnung entnehmen. Als Spielstein könnt ihr Figuren aus dem Mensch-ärgere-dich-nicht oder Halmenspiel nehmen. Die beiden äußeren Reihen des Spielfeldes sind die eigentlichen Spielfelder. In der mittleren Reihe stehen die Figuren am Beginn des Spiels in Wartestellung. Jeder Spieler hat 12 Spielsteine, d. h. auf jedem Feld stehen 2 Steine. Ziel des Spiels ist es, alle Steine von dem rechten Feld der oberen Reihe gegen den Uhrzeigersinn bis über das letzte Feld rechts unten zu führen (I bis XXIV).

So wird es gemacht:

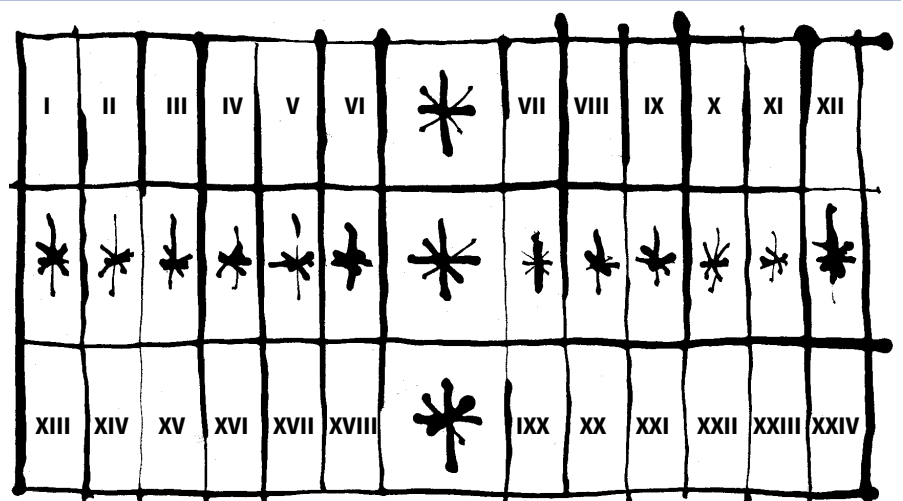
Die Spieler würfeln abwechselnd mit 2 Würfeln. Nach dem Wurf kann der Spieler wählen, ob er mit einem Stein so viele Felder weitergehen will, wie die beiden Würfel zusammen ausmachen, oder ob er mit je einem Stein die Augenzahl je eines Würfels vorrücken will.

Ein Stein, der alleine auf einem Feld steht, kann von einem Stein der anderen Farbe hinausgeworfen werden. Hinausgeworfene Steine müs-

sen wieder auf ein Startfeld zurückgestellt werden. Stehen aber zwei oder mehr Steine einer Farbe auf einem Feld, so ist es für die andere Farbe gesperrt.

Nach einem Pasch (2 gleiche Zahlen auf den Würfeln) darf noch einmal gewürfelt werden. Gewonnen hat der, dessen Steine zuerst das ganze Feld durchlaufen haben. Am Schluss des Feldes darf mit beliebiger Zahl über das Ende hinaus gezogen werden.

Schwieriger wird das Spiel, wenn man es mit 3 Würfeln und je 15 Spielsteinen spielt. Auch diese Spielart haben die Römer gespielt.



Quelle: Klett-Archiv (Veronika Richter), Stuttgart