

Eines der ältesten Spiele der indogermanischen Völker ist zweifellos das Würfelspiel gewesen. Eine Nebenform dieses Spieles war das Spiel mit den Astragalen, den aus den Hinterfüßen eines Schafes gewonnenen Knöcheln: ἀστράγαλος, *talus*, franz. *osselet*, ital. *aliosso*¹. Auch dieses Spiel ist uralte. Ja, man darf es wohl als eine primitive Ausgangsform des Würfelspiels betrachten.

Allein die Tatsache, daß der Astragalus kein von Menschenhand geformtes Kunstprodukt (mit 6 regelmäßigen Seiten) ist, sondern ein wirkliches Naturprodukt, das beim Schlachten der Schafe jedem primitiven Hirtenvolk förmlich in die Hände fallen mußte, läßt auf sehr hohes Alter schließen². Auch die

¹ Über die Bedeutung des Astragalus-Spiels in der Antike, s. besonders das Kapitel „Les jeux d'osselets“ in dem reich dokumentierten Buch von L. Becq de Fouquières, *Les jeux des anciens* (Paris 1873), S. 325–356. Grundlegend für die Darstellung in der Kunst ist noch immer die Abhandlung von Heinrich Heydemann, *Die Knöchelspiele* im Palazzo Colonna zu Rom (2. Hallisches Winkelmannprogramm), Halle, Max Niemeyer, 1877. – Vergleichende Hinweise aus dem nördlichen Balkan (Rumänien, Albanien, Jugoslawien, Bulgarien) entnehme ich der Arbeit von Th. Capidan, *Le jeu aux osselets chez les Roumains, les Slaves et les Albanais* (*Revue intern. des études balkaniques*, vol. I, 1934, 211–231). Die arabischen, türkischen und armenischen Namen findet man bei Thomas Hyde, *De ludis Orientalium* (Oxonii 1694), S. 315. – Über den Zusammenhang der grammatischen Kasus-Terminologie mit den Werten und Fällen des Astragalus-Spiels, s. Ernst Sitig, *Das Alter der Anordnung unserer Kasus und der Ursprung ihrer Bezeichnung als „Fälle“* (Stuttgart 1931).

² Man darf geradezu vermuten, daß sich aus dem naturgegebenen Astragalus das Würfelspiel entwickelt hat; s. dazu Lamer, in der *Realencyclopädie* Bd. 13, S. 2021.

→ Astragalus

Rohlf's, Gerhard :

Antikes Knöchelspiel im einstigen Grossgriechenland.

Eine vergleichende historisch-linguistische Studie

Tübingen 1963

Zahl der nur vier Seiten sowie die Unregelmäßigkeit der Seitenflächen des Astragalus spricht für höheres Alter. Was die Werte betrifft, die man den einzelnen Seiten des Astragalus beigelegt hat, so entsprechen sie nur z. T. den natürlichen Schwierigkeiten des jeweiligen Wurfes (bedingt durch die Unregelmäßigkeiten der Flächenbildung). Diese sind vielmehr (offenbar erst in einer späteren Zeit) vom Würfelspiel übernommen: 1 mit der Gegenseite 6, 3 mit der Gegenseite 4, d. h. in einer Anordnung, die deutlich ihren Ursprung im Würfelspiel erkennen läßt, wo Seite und Gegenseite stets den Wert 7 betragen³.

In der griechischen Antike wird das Knöchelspiel schon bei Homer (II. 23, 88) erwähnt: im Jähzorn tötet der kleine Patroklos den Spielgefährten wegen eines Disputes ἀμφ' ἀστραγάλουσι „beim Spiele der Knöchel“. Aus vielen antiken Zeugnissen wissen wir, daß die Griechen leidenschaftliche Astragalus-Spieler gewesen sind: jung und alt, Männer und Frauen. Szenen des Astragalus-Spieles haben der griechischen Kunst beliebte Motive geliefert: Vasenbilder, Wandgemälde, Marmorgruppen, Terrakotten, geschnittene Steine. Als Beispiel mag eine kleine Marmorfigur dienen, (s. Abb. 1), eine römische Nachschöpfung der antoninischen Zeit zu einem hellenistischen Original (s. Carl Blümel, Römische Bildnisse, Berlin 1933, Tafel 47, Katal. Nummer R 75). In der römischen Antike hat das Spiel nicht die gleiche Verbreitung gefunden. „Il semble que ce fut un jeu essentiellement grec, quoique connu et pratiqué par les Romains, et dont les Grecs conservèrent le goût plus longtemps“. ⁴ Zu einem griechischen Gastmahl war das Spiel mit den Astra-

³ Die antiken Werte des Astragalus entsprechen also einer gewissen Willkür, da sie nicht primär aus der größeren oder geringeren Schwierigkeit der einzelnen Würfe abgeleitet sind. Die Werte 2 und 5 fehlen dem Astragalus, da diese Seiten für ein Fallen des A. nicht in Frage kommen.

⁴ Siehe das in Anm. 1 zitierte Buch von Becq de Fouquières, S. 352.

galen fast eine rituale Ergänzung. Ja es war geradezu ein Symbol für Lebensfreude und Lebensgenuß. Diesen Symbolwert finden wir auf einem geschnittenen ovalen Stein sehr wirkungsvoll zum Ausdruck gebracht (s. Abb. 2)⁵. Das kleine sehr fein gearbeitete Kunstwerk zeigt uns einen Totenkopf, dem auf der linken Seite ein runder Kuchen (κολλύρα) auf der rechten Seite eine Tonflasche (für Wein) beigegeben ist. In den vier Ecken je ein Astragalus, ein jeder in einer anderen Lage – was die seltenste und höchste Wurfkombination darstellte (s. S. 9): den sogenannten Venuswurf. Über dem Schädel ein Kranz als Zeichen des Sieges. Die Symbolsprache des Steines ist klar: genieße die Freuden des Lebens, solange du lebst! Noch deutlicher auf die Liebe bezogen äußert sich die Symbolsprache des Venuswurfes auf einer antiken Gemme (s. Abb. 3) mit dem Namen EROS, der von vier Astragalen, jeder in einer anderen Position, umgeben ist⁶.

Die große Beliebtheit des Knöchelspiels hat sich über das Mittelalter bis in die moderne Zeit forterhalten: bei Griechen und Orientalen, Romanen, Germanen und Slawen.

Im Gegensatz zu Laner, der auf einer Reise durch Griechenland im Jahre 1926 die Fortexistenz des Spieles nur in Nauplia feststellen konnte (Pauly-Wissowa XIII, 1958), wurde mir auf meinen Reisen (1938, 1960, 1962) über Spiel und Terminologie mühelos Auskunft gegeben in verschiedenen Zonen des Pelo-

Darum sind auch die aus der römischen Antike überlieferten Darstellungen von Knöchelspielern spärlich gegenüber ihrer Häufigkeit in der griechischen Welt. Damit hängt es auch zusammen, daß die lateinischen Namen der einzelnen Würfe bei den römischen Autoren nur selten eine Erwähnung finden. Wir kennen 67 griechische Namen für die einzelnen Würfe gegenüber nur vier lateinischen Namen (s. Becq de Fouquières, S. 338).

⁵ Unsere Reproduktion nach einer Zeichnung bei Becq de Fouquières, S. 355.

⁶ Reproduziert nach einem Abguß der Heidelberger Cades-Sammlung, Bd. 14, Nr. 1125 (Aufnahme H. Wagner).

ponnes (Maina, Kynuria, Elis), in Akarnanien, Corfù, Leukas, Kreta, Karpathos.

In Italien sind es besonders die beiden südlichen Halbinseln (Südapulien = Salento, Kalabrien), wo das Spiel, ein echtes Erbe der Magna Graecia sich noch heute größter Beliebtheit erfreut⁷. Das Spiel wird nicht nur von Kindern, sondern auch von Erwachsenen gespielt (s. Abb. 6). Materialien, die mir auf vielen Reisen aus erster Hand zugeflossen sind, sollen hier zu einem Gesamtbilde vereinigt werden, zumal über die moderne Verbreitung des Spieles in Italien und seine Namen bisher nur wenige zuverlässige Unterlagen zur Verfügung stehen. Unterlagen, die ich in Spanien und in Griechenland sammeln konnte, sollen helfen das Bild abzurunden⁸. Besonderes Ziel dieser Zusammenfassung ist es, einige merkwürdige Übereinstimmungen zu beleuchten, die in der Benennung des Spieles und der einzelnen Würfe zwischen den Ländern des südlichen Europa bestehen. Dieser Beitrag zur Geschichte des Astragalus-Spieles will in erster Linie onomasiologisch sein: er gilt mehr den Benennungen als den Formen und Regeln des Spieles.

Schon in der griechischen Antike sind die Formen des Astragalus-Spiels sehr mannigfaltig gewesen. Die üblichste Spielweise erfolgte mit vier Knöcheln, wobei nur zum Teil die dem Würfel entsprechenden Zahlenwerte entscheidend waren. Viel wichtiger waren die besonderen Kombinationen, die sich aus dem gleichzeitigen Auswerfen der vier Knöchel ergaben. Ein

⁷ Um so merkwürdiger ist es, daß in Sizilien das Spiel, soweit ich feststellen konnte, völlig unbekannt ist. In den von Pitré beschriebenen 316 sizilianischen Spielen (Giocchi fanciulleschi siciliani, Palermo 1883) ist das Astragalus-Spiel nicht vertreten. In Sardinien wurde mir die Existenz des Spieles nur an wenigen Orten bestätigt, als ein Spiel, das offenbar nicht bodenständig ist.

⁸ In Spanien ist das Spiel in den nordwestlichen Landschaften unbekannt. Auch auf den kanarischen Inseln kennt man das Spiel nicht.

berühmter Wurf war der Venuswurf (*Ἀφροδίτης βόλος*), der darin bestand, daß jeder der vier Knöchel einen anderen Wert zeigte: $1 + 3 + 4 + 6$ (s. oben). Als schlechtester Wurf galt das Fallen der vier Knöchel auf die Seite, die den Wert 1 hatte ($1 + 1 + 1 + 1$): es war der sogenannte Hundewurf (*κύων*), *canis*). Der Wurf „Euripides“ hatte den Spielwert 40, woraus man erkennt, daß der Gesamtwert keineswegs nur durch mechanische Addition der einzelnen Flächenwerte bestimmt war. Andere Würfe trugen den Namen *Alexander*, *Darius*, *Midas*, *Perses*, *Simon*, *Solon*, *Stesichoros*. Durch das verschiedene Fallen der vier Knöchel waren 35 Kombinationen gegeben, die alle ihren besonderen Namen hatten!⁹ So setzte das Astragalus-Spiel viel Erfahrung und umfangreiche Kenntnisse voraus, im Gegensatz zum Würfelspiel, das mit seinen klaren und eindeutigen Zahlenwerten von jedermann leicht gespielt werden konnte¹⁰. Die Beherrschung der Spielregeln und der einzelnen Würfe im Astragalus-Spiel war also eine förmliche Wissenschaft. Ihre Modalitäten scheinen in theoretischen Anleitungen („quid valeant tali“) genau festgelegt gewesen zu sein¹¹.

Gespielt wurde um Nüsse, Mandeln, Bohnenkerne und kleinere Münzen. Aber weitgehend waren die Astragalen selbst Einsatz des Spieles. Der Gewinn bestand in den Astragalen des Verlierers, was bedingte, daß für das Spiel größere oder kleinere Mengen an Astragalen von den Spielern in einem Beutel mitgeführt wurden¹². Aus der Darstellung von Sieger und Ver-

⁹ Siehe Anm. 4.

¹⁰ Die sehr komplizierte Technik des Astragalus-Spiels ist nach Becc de Fouquières (S. 351) die Ursache dafür gewesen, daß diese Spielweise die Antike nicht überlebt hat, indem teilweise das einfachere Würfelspiel an seine Stelle trat oder andere Spielformen mit den Astragalen sich ausprägten.

¹¹ Siehe Becc de Fouquières, S. 350.

¹² So erklärt sich die große Menge von Astragalen, die oft in den Kindergräbern gefunden werden. Eine Zahl von 10–20 ist nicht selten.

lierer hat die antike Kunst mancherlei Anregungen gezogen. Eine antike Gemme (s. Abb. 5) zeigt uns Eros im Spiel mit Ganymed¹³. Eros in aufrechter Haltung mit den gewonnenen Astragalen, die seine linke Hand an die Brust drückt; ein Kranz um den Kopf weist ihn aus als Sieger. Rechts der hockende Ganymed, der eben die letzten zwei ihm verbliebenen Astragalen geworfen hat. Das ganze Motiv steht in deutlichem Zusammenhang mit einer poetischen Schilderung des von Eros und Ganymed ausgeübten Spieles in den „Argonauten“ (III, 114ff.) des Apollonios von Rhodos (3. Jahrh. v. Chr.)¹⁴.

Neben den Spielregeln, die besondere Erfahrung voraussetzten, gab es andere Spielformen, die in einer Geschicklichkeit im Auffangen der in die Höhe geschleuderten Knöchel oder im Zielwerfen nach anderen Knöcheln bestanden, die innerhalb eines Kreises (*ὄμιλλα*) auf der Erde placiert waren. Oder man bediente sich der Astragali im Sinne des modernen Spieles „pair et impair“, „heads or tails“. Auch das alte (und noch heute sehr verbreitete) „Fünfstonespiel“ (*πεντέλιθα*) wurde gern mit ihnen gespielt. An Stelle dieser Spielformen, von denen die eine oder andere (z. T. mit anderem Spielmaterial) sich bis in die moderne Zeit nachweisen läßt, ist heute in Italien eine andere Spielart mit den Astragali viel verbreiteter. Was diese Spielform ethnographisch besonders interessant

Doch hat man auch Gräber freigelegt, die Hunderte von Astragalen enthalten haben (s. dazu S. 24). Aus einem Epigramm (Anthol. Palat. VI, 308) erfahren wir, daß ein Kind wegen seiner schönen Schrift mit 80 Astragalen beschenkt wurde.

¹³ Die Reproduktion nach einem Abguß der Heidelberger Cadesammlung, Bd. 14, Nr. 1124 (Aufnahme H. Wagner).

¹⁴ Siehe dazu die Deutung und die genauere kunstgeschichtliche Behandlung des Themas von Bernhard Neutsch in „Ganymed“, Heidelberger Beiträge zur antiken Kunstgeschichte (hrsg. von Reinh. Herbig), Heidelberg 1949, S. 18ff.

macht, ist der Umstand, daß sie außerhalb Italiens ihre genauen Parallelen hat: angefangen von Persien über den türkischen und arabischen Orient, Griechenland bis nach Spanien.

Diese Spielform besteht in folgender Prozedur. Aus einer größeren Zahl von Spielbeteiligten wird mittelst der beiden schwierigsten und seltensten Würfe (1, 6) der „König“ und der „Richter“ gewählt. Dann beginnt das allgemeine Spiel. Wer mit dem Spielwert 3 herauskommt, hat nichts zu gewinnen und nichts zu verlieren (in Spanien „no le pasa nada“); oder er darf den Wurf wiederholen, weshalb dieser Wurf im südlichen Apulien z. T. „doppia“ (*dubbla, tubbula*) genannt wird. Wer den gemeinsten und häufigsten Wurf (4) wirft, erhält eine Zahl von Schlägen (mit einem geknoteten Tuch oder Strick), deren Menge vom „König“ bestimmt wird und die vom „Richter“ ausgeführt werden. Kommt im Laufe des Spiels neuerlich eine 1 oder eine 6 heraus, so hat der „König“ oder der „Richter“ seine Rolle an den Nachfolger abzugeben¹⁵. Von dieser Grundform des Spieles gibt es manche regionale Abweichungen, indem z. B. der „König“ durch den „Richter“ ersetzt ist und an die Stelle des „Richters“ der „Knüppel“ (*la mazza*), der Schlagemeister (*mazzèri*) oder der Henker (span. *verdugo*) usw. tritt. Wer den gemeinsten Wurf (4) wirft, wird mit despektierlichen Namen bedacht: Schwein, Esel, Räuber, böser Mann, Arsch, Bauch (wegen der konvexen Fläche). Wenig einheitlich sind die Benennungen des neutralen Wurfes (3): Brunnen, Grube, Loch, Schüssel (nach dem hohlen

¹⁵ Für Arachova (bei Delphi) gibt H. N. Ulrichs folgende Beschreibung: „Wer den König wirft, befiehlt. Wer den Vezir wirft, erhält einen Stock oder Prügel in die Hand und stellt sich zum König. Wer den „Dieb“ (3) wirft, wird von den Bäckern (Wurf 4), die wegen der Häufigkeit des Wurfes gewöhnlich viele sind, vor den König geführt und verklagt, daß er Brot gestohlen hat. Der König hört die Klage und Verteidigung und läßt darauf dem Dieb durch seinen Vezir eine Anzahl Schläge zuzählen (Reisen und Forschungen in Griechenland, Bd. I,

Teil dieser konkaven Fläche), Fisch, Rücken (im Gegensatz zum „Bauch“ = 4). Dazu kommt für diesen Wurf in Kalabrien eine Unmasse von rätselhaften Lautformen unbekannter Herkunft, die sich nur schwer unter einen Hut bringen lassen: *jägeru, χίχeru, jikkalu, jiddapu, vijaru, vizari* usw. Über die vermutliche Herkunft dieser Namen, s. unten (S. 19).

Im Gegensatz zum künstlich hergestellten sechsflächigen Würfel hat der Astragalus eine sehr unregelmäßige Form: zwei Breitseiten, zwei Schmalseiten. Wenn man den Astragalus so aufstellt, daß die vorgewölbte „Bauchseite“ (4) dem Beschauer zugewendet ist und die beiden hornförmigen Enden auf dem Boden stehen, hat man den Eindruck eines perfekten menschlichen Torsos ohne die Extremitäten (s. Abb. 6 a). In der Tat wurde der Astragalus schon in der Antike mit einem menschlichen Körper verglichen¹⁶. Und was man an diesem Torso als Bauch und Rücken bezeichnen kann, hat bei den Rumänen tatsächlich den Namen *burtă* „Bauch“ und *spate* „Rücken“.

In dieser sehr unregelmäßigen Form bot der Astragalus ganz andere Möglichkeiten für ein differenziertes Spiel. Während beim Würfel es von einem reinen Zufall (*hasard*) abhängt, ob er in seinem Rollen mit einer 1 oder einer 6 oder einer 4 ausläuft, sind die Aussichten für das Fallen des Astragalus sehr verschieden. Am seltensten gelingt der Wurf 6 (flache Schmalseite). Es folgen in der Häufigkeit die Würfe 1 (unebene Schmalseite), 3 (konkave Breitseite = Rücken) und 4 (konvexe Breitseite = Bauch)¹⁷. Dementsprechend ist die Bewertung bei den

1840, 138). Ganz ähnlich wird die arabische Form des Spieles beschrieben: der Dieb wird bestraft, während an Stelle des Bäckers der Bauer tritt, der dem König ein Lamm stiftet (Thomas Hyde, *De ludis Orientalium*, Oxonii 1694, II, S. 165); ähnlich bei H. Petermann, *Reisen im Orient I*, 1860, S. 157.

¹⁶ Siehe Sittig S. 18.

¹⁷ Man hat die normalen Aussichten für die einzelnen Fälle folgen-

Orientalen, wo der Wurf 6 persisch „Schah“, arabisch „Sultan“ genannt wird. Durch besondere Umstände ist es aber in Europa dazu gekommen, daß nicht 6 sondern die Gegenseite (1) als höchstes Ergebnis gilt. Ebenso sind die Werte 3 und 4 teilweise vertauscht worden, indem z. B. in Osteuropa nicht 4 sondern die Gegenseite (3) den schlechtesten Wurf darstellt¹⁸.

Im folgenden wird ein genauerer Überblick über die Terminologie gegeben:

- I. Schmalseite mit S-förmiger Kannelüre (Abb. 6 a)¹⁹, der zweitschwierigste und zweitseltenste Wurf: in der griechischen Antike *χῖον* genannt und mit dem Würfelwert 1 geltend. Von den Arabern „Wesir“, d. h. Berater des Königs genannt. Infolge der oben erwähnten Verwechslungen hat dieser Wurf anderswo jene höhere Bewertung erfahren, die eigentlich der Gegenseite (6) zukommt. Er ist zum „Königswurf“ geworden. Im heutigen Griechenland heißt dieser Wurf *vasilás* (*βασιλιάς*), bei den Zakonen (im Peloponnes) *vasilia*, in der altertümlichen Mundart der Insel Karpathos *ρίγας* (*ρήγας*) „König“. Dazu stimmen die Benennungen in der Türkei *bay* „Herr“ oder „Gou-

dermaßen berechnet: 7 % für 6, 10 % für 1, 35 % für 3, 48 % für 4; s. Sittig (Anm. 1), S. 23.

¹⁸ Das ist dadurch bedingt, daß man für das Ergebnis nicht die Seite zu Grunde legte, die sich dem Beschauer präsentiert, sondern diejenige Seite, auf der der Astragalus zu liegen kam. Tatsächlich ist ja für das mehr oder weniger glückliche Fallen des Astragalus (*la chance* aus lat. *caeditia*) nicht die Oberseite, sondern die ungleich günstige Unterseite entscheidend.

¹⁹ Schon in der Antike hat man die Namen *χῖον* und *κῶιον* mit den Inseln Chios und Kos in Verbindung gebracht, eine Auffassung, die Sittig (s. Anm. 1) aus einer Ähnlichkeit mit den Umrissen und der Form der Inseln zu begründen versucht hat (S. 24). Diese Deutung ist nicht überzeugend; s. Josef Zingerle, *Jahreshefte des österreichischen Archäologischen Institutes*, Bd. 27, 1932, S. 101. Und ähnlich ablehnend schon Lamer, *Realencyclopädie* Bd. 13, 1957.

verneur“, bei den Armeniern „König“ (*tagavor*), in Rumänien *impärat* „Kaiser“ oder *domn* „Herr“ oder *béiu* „Bei“, bei den Südslaven *car* „Zar“, in Albanien *mbret* (*imperator*). Die rumänische Hirtenbevölkerung in Mazedonien nennt diesen Wurf *čurla*, was Capidan (s. Anm. 1) als ein *κύριλλος* „Herr“ deuten möchte (S. 220). In Kalabrien schwankt der Name zwischen der arabischen und der griechischen Benennung (ohne daß sich die beiden Einflußzonen genauer abgrenzen lassen): *rè* und *júdice*. Die Bezeichnung „König“ (*rey*) gilt auch weithin in Spanien: Andalusien, Kastilien, León, Aragonien. Andere süditalienische Namen sind uninteressant, z. B. in Südapulien *vinta* (*inta*) oder *vènta*, d. h. „vittoria“.

VI. Schmalseite mit ziemlich ebener Fläche, der schwierigste und seltenste Wurf (wegen der sehr schmalen und unebenen Gegenseite, s. Abb. 6 c): in der griechischen Antike *κῶιον* genannt und als *πῶσις ὀρθή* = *casus rectus* mit dem Würfelwert 6 geltend¹⁹. Von den Orientalen daher persisch „Schah“, arabisch „Sultan“ genannt. Anderswo hat dieser Wurf (infolge der oben erwähnten Verwechslung) einen geringeren Wert. In der Türkei wird mit diesem Wurf der *naip*, d. h. „Vize“ = „Stellvertreter“, bei den Armeniern der *kis* „Ratgeber des Königs“ bestimmt. Im heutigen Griechenland heißt dieser Wurf *Wezír* (*βεζίρης*), z. B. auf Kreta, Karpathos, Chios. Dazu stimmt die Bezeichnung bei den Südslaven (*vezír*) und in Rumänien: *vizir* oder *armaş* „Feldrichter“²⁰. In der altertümlichen Mundart von Karpathos wird dieser Wurf *καλάθρωπος* „guter Mann“ genannt, was in Rumänien der Name für

¹⁹ Ein anderer rumänischer Name ist *siciu*, nach Capidan (S. 219) unbekannter Herkunft. Das Wort ist zweifellos identisch mit nordgriech. *sikji* (*σίκι*) als Name für das ganze Spiel (s. S. 21) < türk. *aşık* „Knöchel“.

die Bauchseite (Wert 4) ist. In anderen Teilen Griechenlands heißt dieser Wurf, weil mit ihm die Funktion des „Schlägers“ (er gibt *ksíla* „Schläge“ mit dem *ravdí* „Stock“) verbunden ist, *ksilás* (*ξυλάς*) in Elis, *ksilofás* bei den Sphakioten in Kreta, *ravdás* (*ραβδάς*) im westlichen Peloponnes, oder einfach nach dem Schlaginstrument *ravdí* bei den Manioten im südlichen Peloponnes bzw. *strúmbos* (*στρουμπός*) „Strick“ ebendort. Dem entspricht ganz genau die Benennung *mazza* „Knüppel“ in Kalabrien (hier die vorwiegende Benennung) bzw. *mazzèri* = ital. *mazziera* „guardia munita di una mazza“ („Büttel“)²¹. Ähnlich heißt dieser Wurf in Spanien (z. B. in Salamanca) *zurriago* „Peitsche“ oder (Andalusien, Aragonien, León) *verdugo* „Henker“, in Katalonien *botaví* „Henker“.

IV. Breitseite mit konvexer Wölbung („Bauchfläche“), der leichteste und häufigste Wurf: in der griechischen Antike *ἔπιον* („rücklings“, d. h. mit dem Bauch nach oben, ital. „supino“) genannt und mit dem sehr positiven Würfelwert 4 geltend²². Wieder ist die orientalische Bewertung

²¹ Die genauere Verbreitung der kalabresischen Namen findet man in meinem „Dizionario dialettale delle Tre Calabrie“ (Halle-Milano 1932–39); die salentinischen (südapulischen) Namen in meinem „Vocabolario dei dialetti salentini“ (Abhandlungen der Bayerischen Akademie der Wissenschaften, München 1956–1961).

²² Die meist angenommene Identifizierung von *ἔπιον* mit der Rückenseite und *πρανές* mit der Bauchseite (so auch Becq de Fouquières S. 331, Capidan S. 213 und Sittig S. 18) halte ich nicht für richtig. Jedenfalls ist sie keineswegs gesichert (s. Laner, *Realencyclopädie* 13, 1935). Nach Lafaye (bei Daremberg – Saglio, *Dictionnaire des Ant.* V, 29) ist *πρανής* die konkave Rückenseite (3), *ἔπιος* die konvexe Bauchseite (4), was in der Form des Astragalus der natürlichen Auffassung von Rücken und Bauch entspricht (s. Abb. 6, a). Die Unklarheit der antiken Zeugnisse hängt damit zusammen, welche Seite man für den Wurf als entscheidend angesehen hat (vgl. Anm. 18).

abweichend, indem sie diesen kommunen Wurf sehr gering bewertet, d. h. mit einem Namen bezeichnet, der zu einer Bestrafung auffordert: pers. *duzd*, arab. *ḥarāmij*, türk. *harsız*, arm. *got*, alle in der Bedeutung „Dieb“ oder „Räuber“. Dem entspricht auch die negative Benennung in Teilen des heutigen Griechenland: *gáidaros* „Esel“ (joni-sche Inseln, Peloponnes). Durch Verwechslung mit der Gegenseite (meist als neutral geltend) erklärt sich die positive Bewertung in anderen Teilen von Griechenland (Elis, Kreta, Karpathos) als *psomás* (ψωμάς) „Bäcker“, ebenso bulg. *lebar* „Bäcker“; ähnlich *om bun* „guter Mensch“ in Rumänien²³. Auf Verwechslung mit der Gegenseite beruhen auch rum. *spate* „Rücken“, slav. *pleki* „Rücken“ in Mazedonien. Ganz negativ ist die Bewertung dieses Wurfes in Kalabrien, wo man den Wurf im Süden *pòrcu* „Schwein“, im Norden *ciúcciu* „Esel“ nennt, vereinzelt auch *panza* „Bauch“²⁴. Auch in Spanien heißt dieser Wurf *tripa* „Bauch“ (Toledo, Zaragoza) oder *panza* „Bauch“ (León): oder ganz verächtlich *culo* „Arsch“ (Salamanca), katalanisch *cul* (Dice. Alcover III, 833).

III. Breitseite mit tiefer Höhlung („Loch“), „Rückenseite“ (s. Abb. 6 b) im Gegensatz zur „Bauchseite“, der zweithäufigste Wurf: in der griechischen Antike *παρής* („nach vorn geneigt“, d. h. mit dem Bauch auf dem Boden liegend) genannt und mit dem Würfelwert 3 geltend. Auch in der orientalischen Bewertung gilt dieser Wurf nicht viel. Er heißt persisch *dihbān* „Dorfvorsteher“ (franz. *maire* = *maior*), arm. *sartsī* „Bauer“, arab. *ḥarūf* „Lamm“²⁵. In

²³ Zur Bezeichnung „Bäcker“, s. Anm. 15.

²⁴ Dem „Schweinewurf“ oder „Eselwurf“ entspricht der Name dieses Wurfes bei den Römern (*canis*), auch griechisch *κύων* genannt, womit die deutsche Redensart *auf den Hund kommen* zusammenhängen dürfte (Schweiz. Idiotikon, Bd. II, 1885, 1421).

²⁵ Das Lamm steht hier für den Bauern, der dem König ein Lamm

der Türkei schwankt der Name zwischen *ekin-ci* „seminator“ (d. h. „Bauer“) und *bāl* „Honig“²⁶. Aus Griechenland kenne ich *klēftis* (Elis, Kreta, Karpathos), zakon. *krēfta* „Räuber“, was wieder durch Verwechslung mit der Gegenseite (Wert 4) bedingt ist²⁷. Die gleiche Verwechslung zeigt sich in südslav. *hajduk* „Räuber“ und rum. *om rău* „böser Mensch“. In Italien und Spanien gelten Namen, die den neutralen (aber verhältnismäßig günstigen) Wert des Wurfes betonen, z. B. im nördlichen Kalabrien *pisce* „Fisch“, in Spanien (Salamanca) *carne* „Fleisch“; die Albanesen in Kalabrien sagen *buk* „Brot“²⁸. Im südlichen Apulien heißt dieser Wurf *kita* = ital. *gettata cheta* „ruhiger Wurf“ oder *nèsse* (*nèsi*) „er kommt heraus“ (= ital. *esce*). Oder man nennt diesen Wurf mit Namen, die sich auf die Höhlung dieser Rückenseite beziehen, z. B. in Mazedonien *dupka* „Nische“, auf der Insel Leukas *λίμπα* „Schlüssel“, im nördlichen Kalabrien und in Lukanien *fōssa* „Grube“, *fōnta* „Wasserloch“, in Südapulien *puzzu* „Brunnen“, in Spanien (Aragonien, León) *hoyo* „Loch“, in Spanien (Alto Aragón) *ojo*, katal. (Menorca) *vi* „Auge“.

Ganz eigene Wege in der Benennung dieses Wurfes geht das südliche Kalabrien, wo die griechische Sprache (ex temporibus antiquis) sich bis ins Mittelalter erhalten hat, mit letzten Resten in den abgelegenen Schluchten des südlichen Aspro-

spendet (s. Anm. 15). Im aragonesischen Bergland ist *carnero* „Hammel“ der Name für den Wurf 1.

²⁶ Auch diese Namen zeigen uns den Bauern, der dem Herrscher ein ländliches Produkt spendet (s. Anm. 15 u. 25).

²⁷ In der unteren Maina (Peloponnes) heißt dieser Wurf *ψυχάρης* was neugriechisch „Diener“ bedeutet.

²⁸ „Fisch“, „Fleisch“, „Brot“: alles positive Wertungen; zur Erklärung, s. Anm. 15, 25. Eine ganz verfehlte Erklärung für den Wurf, der spanisch *carne* genannt wird, gibt Corominas (Diccion. etim. I, 695): an dieser Hohlseite sei manchmal etwas Fleisch vom Tier hängengeblieben!

monte (Tal der Amendolèa)²⁹. Hier herrschen Namen in sehr variierender Form, die irgendwie genetisch und phonetisch zusammengehören, sich aber nicht leicht unter einen Nenner bringen lassen. Sie haben unter sich gemeinsam, daß sie den Ton auf der drittletzten Silbe tragen („Proparoxytona“) und daß der betonte Vokal fast immer ein *i* ist:

- | | | |
|--------------------|---------------------|---------------------------------|
| 1. <i>jíjaru</i> | 7. <i>pid̄daru</i> | 13. <i>cíceru</i> |
| 2. <i>χίχeru</i> | 8. <i>ndídaru</i> | 14. <i>cícari</i> |
| 3. <i>χέρχaru</i> | 9. <i>cívuru</i> | 15. <i>víspari</i> |
| 4. <i>dídaru</i> | 10. <i>rítaru</i> | 16. <i>vízadu</i> |
| 5. <i>jíkcalu</i> | 11. <i>ñíñeru</i> | 17. <i>vízari</i> |
| 6. <i>jíd̄dapu</i> | 12. <i>ngríχaru</i> | 18. <i>víjaru</i> ³⁰ |

Das Verbreitungsgebiet dieser Wörter umfaßt den Ostrand und die Nordzone des Aspromonte-Gebirges, die gesamte Piana von Cittanova, sowie die Südhälfte der Provinz Catanzaro. Weiter nördlich erscheinen zugehörige Variaten nur noch sporadisch, z.B. mit verschobenem Accent (*jirillu*) zwischen Catanzaro und Crotona, *jíd̄dapu* in Santa Severina (mit griechischem Episkopat noch im 13. Jahrh.) und *ñíñeru* in Maratèa (= *Μαγαθέας* in Griechenland) im westlichen Lukanien: in einer Zone mit einem hohen Prozentsatz griechischer Relikt-wörter³¹.

²⁹ Siehe Verf., *Scavi linguistici nella Magna Grecia* (Roma 1933).

³⁰ Da die hier genannten Namen nur zum Teil in meinem „Dizionario dialettale delle Tre Calabrie“ (1932–1939) vertreten sind (weil sie auf späteren Reisen gesammelt wurden), gebe ich hier die genaue Lokalisierung (R = prov. Reggio, C = prov. Catanzaro): 1 = Platì, Ciminà, Cosoleto (R); 2 = Bianco, Gerace, S. Luca (R); 3 = Brancaleone (R); 4 = Cittanova (R); 5 = Santa Cristina (R); 7 = Cinquefronde (R); 8 = Melicuccà (R); 9. Parghelia, Ricadi (C); 10 = Bene-stare (R); 11 = Caulonia, Roccella (R), Maratea (Lukanien); 12 = Fa-brizia (C); 13 = Borgia (C); 14 = Palizzi (R); 15 = Castellace (R); 16 = Delianova (R); 17 = Oppido, Mesignadi (R); 18 = Molochio (R).

³¹ Siehe *Scavi linguistici*, S. 60–66.

Die geographische Verbreitung des Wortes sowie seine besondere Lautstruktur läßt vermuten, daß wir es mit einem griechischen Reliktwort zu tun haben. Ob ein einziges altes Wort vorliegt, das im Laufe der Jahrhunderte in spielerischer Weise (weil man seinen alten Sinn nicht mehr verstand) umgeformt worden ist, oder ob an mehrere ähnlich klingende Grundwörter zu denken ist, die sich im Laufe der Zeit vermischt haben, läßt sich nicht entscheiden³². Das vorliegende etymologische Problem wäre leichter zu lösen, wenn in der Zone im südlichen Aspromonte, wo die griechische Sprache in einigen Dörfern sich erhalten hat, unser Spiel bekannt wäre. Wie in vielen anderen Fällen wäre anzunehmen, daß in der griechischen Umwelt das alte griechische Wort sich besser erhalten hätte³³. Aber gerade in dieser Zone (wie in ganz Sizilien) ist jede Erinnerung an das Astragalus-Spiel ausgelöscht.

Die Vielheit der Varianten macht die etymologische Lösung zu einem desperaten Problem, zumal auch im modernen Griechenland trotz unserer wiederholten Recherchen sich nichts findet, was zur Lösung der Herkunftsfrage beitragen kann. Als sicher darf angenommen werden, daß es sich um ein altes Proparoxyton handelt, dessen Tonvokal ein *i* gewesen ist. Außerdem läßt die Majorität der Varianten vermuten, daß der Konsonant der letzten Silbe ein *r* gewesen ist. Damit gelangen wir zu einer Rekonstruktion *?i? ?rov*, womit nicht viel anzufangen ist³⁴.

³² Man muß damit rechnen, daß gewisse antike Namen durch Zufall nicht überliefert worden sind; vgl. schon Becq de Fouquières: „Certainement il y a des coups dont nous n'avons pas les noms“ (S. 345).

³³ Vgl. z.B. südkal. *zampulina* „Leuchtkäfer“, das sich durch das bei den kalabresischen Griechen übliche *lamburida* als griech. *λαμπυρίδα* enthüllt; oder südkal. *tađđarita* „Fledermaus“ durch kalabro-griech. *lattarida* als *λαχταρίδα* (kretisch) = *νυκτερίδα*.

³⁴ In der Form *χέρχaru* (üblich in der nächsten Nachbarschaft der kalabresischen Griechenorte) könnte man das alte *ἐπέχυρον* „Pfand“

Etwas weiter kommt man, wenn man von anderen Benennungen dieses Astragalus-Wurfes ausgeht: „Loch“, „Höh- lung“, „Grube“, „Brunnen“ (s. o.). Das charakteristische äußere Merkmal dieser Astragalusfläche (*πρανής*) ist die tiefe Höhlung im Knochen. Ein Wort für „Höh- lung“ („cavità“, „creux“) war altgr. *γύαλον*: es ist im Neugriechischen nicht er- halten. Dieses Wort könnte tatsächlich (nach seiner lautlichen Struktur) eine der Urformen der modernen Namen gewesen sein, zumal *γύαλος* im „Etymologicum Magnum“ (Anf. 12. Jahrh.) geradezu in der Bedeutung „würfelförmiger Stein“ be- zeugt ist. Ein anderes Wort, das vielleicht in der Umbildung unserer Namen mitgewirkt haben kann, war vielleicht *κίωμα- σος*, das von dem Lexikographen Hesych (5. Jahrh.) als Name eines Würfelwurfes überliefert ist³⁵. Auch andere antike Na- men proparoxytonaler Struktur mit dem Accentvokal *í*, die als Namen für gewisse Würfelwürfe bezeugt sind (s. Becq de Fouquières S. 338), müssen in diesem Zusammenhang beachtet werden: *κήρυνος*, *κρόφασος*, *κύκλωπες* (überliefert im 2. Jahrh. im „Onomastikon“ des Julius Pollux). In den Formen des Typs *vízari* (s. no 17) ist vielleicht Einfluß von *βεζιρής* „We- sir“ zu sehen, das auf dem Balkan in der Benennung der Astra- galus-Würfe eine Rolle spielt (s. oben S. 14)³⁶.

Es bleibt noch einiges zu sagen über die Namen, die dem gesamten Spiel oder dem Astragalus selbst gegeben wer-
 vermuten, das von Hesych als Übersetzung von *κῶιον* (Wert 6 des Spieles) gebraucht wird.

³⁵ Für unsere ganze Wortsippe möchte Alessio griech. *κύβος* „Wür- fel“ zugrunde legen (Rendic. Ist. Lomb. Bd. 77, S. 64). Der Anteil von *κύβος* an einzelnen Formen, wie z. B. *ctvuru* (in den Dörfern bei Tropea), ist denkbar. Als Grundform für die ganze Sippe kann *κύβος* nicht in Frage kommen, da es ja den wirklichen Würfel bezeichnet und als Etymologie ein altes Proparoxytonon angenommen werden muß.

³⁶ Andere Formen (*višadu*, *višidu*, *višiju* in der Zone Delianova-Plati) sind wohl durch Anlehnung an das Wort *višadu* (*višiju*) „kleine Haut- blase nach einem Insektenstich“ deformiert.

den. Das franz. *jeu d'osselet* und das katalanische *joc dels ossets* entspricht dem spätlateinischen *ludus ossillorum*. Der spani- sche Name *taba* erinnert zu sehr an den arabischen Namen des Würfels (*ka'b*), als daß man ihn davon trennen kann. Eine klare Zusammensetzung von *alea* und *ossum* ist ital. *aliosso*. Im heutigen Griechenland gelten folgende populäre Bezeich- nungen für das Spiel: *vesiris* (Kreta, Peloponnes), *kòtsi* „Knöchelchen“ (Corfù, Chios, Akarnanien), *asikji* (Pelepon- nes), *sikji* (Thessalien, nördl. Peloponnes) < türk. *aşik* „Knö- chel“³⁷. Auf der Insel Karpathos heißt der Spielknöchel *kjilí- karpos* (*κυλικαρπος* „Gelenkknochen“). Der südslavische Name ist *koštica*, d. h. „Knöchelchen“.

Andere Namen beruhen auf den beiden Personen, die in den modernen Spielformen eine entscheidende Funktion ausüben: in Kalabrien *júdice* oder *mazzèri* (S. 14 f.), in Rumänien *armaş* (s. S. 14). Vereint erscheinen die beiden Personen in den Na- men, die dem ganzen Spiel gegeben werden: arab. „Sultan und Wezir“, bulg. *car-vezir*, katal. *rey-botxí* d. h. „König – Hen- ker“ (Dice. Alcover II, 567), spanisch (in León) *rey y verdugo* „König und Henker“. Und genau so ist auch das altneap. *re mazziere* in einer Aufzählung von Spielen in Basiles „Penta- merone“ aufzufassen, dessen Sinn B. Croce in seiner Ausgabe der Märchensammlung (vol. I, 178) dunkel geblieben ist: es ist *re e mazziere* „König und Schläger“³⁸. In Kalabrien (Ge- gend Seminara, Sinopoli, Nicotera) nennt man das Spiel auch *mastru Natali*³⁹. Eine katalanische Bezeichnung des Spiels ist

³⁷ So heißt der Astragalus auch bei den Rumänen (*arşic*), Jugosla- ven (*aršik*), Bulgaren (*ašik*) und Albanesen (*ashik*).

³⁸ Siehe Verf., Arch. für das Studium der neueren Sprachen, Bd. 190, S. 215. – In Kalabrien heißt das Spiel sporadisch auch *re-mazza* (Soriano) oder *piši-mazza* „pesce e mazza“ (Staiti).

³⁹ Der Name „maestro Natale“ hängt zusammen mit dem personifi- zierten *bonhomme Noël* (vgl. *om bun* in Rumänien als Bezeichnung

carni os (Alcover, Dicc. II, 940) „Fleisch und Knochen“ (zu „Fleisch“ s. Anm. 28), ein spanischer Name des Knöchels *carnicol*, das ich als *carne y col* „Fleisch und Kohl“ auffassen möchte. Ein portugiesischer Name des Spiels *carnicão* (Figueiredo, Novo dicc.) läßt sich als *carne e cão* „Fleisch und Hund“ (zu Hund, s. Anm. 24) deuten⁴⁰.

Andere Namen für den Astragalus und das gesamte Spiel gelten im südlichen Apulien (Salento). In den Provinzen Brindisi und Tarent (und in Nachbarzonen von Lukanien) wird der „aliosso“ *rínkjju* oder *rínkjulu* (*arínkjulu*) genannt⁴¹. Das Wort ist identisch mit brind. *arínkjulu* „Kniescheibe“, tarent. *rínkjula* „Muskel des Ellbogens“ („Mäuschen“), was besagt, daß unser Wort einst „Knöchel“ (*ἀστράγαλος*) bedeutet hat. Die etymologische Urform muß **runclu*, **runculu* gewesen sein⁴².

Ein anderes Wort für den Spielknöchel finden wir im südlichen Apulien (Salento). Es erscheint hier in der Form *kun-tríce* in der ganzen Ausdehnung der Provinz Lecce. In fast gleicher Form gebrauchen es die salentinischen Griechen (zwischen Lecce und Otranto): *pèzome* (*παίζωμεν* 's *ta kontríca* „giociamo agli aliossi“. Im „Vocabolario dei dialetti salentini“ habe ich versucht, das Wort als **χονδρίσιον*, Diminutiv von *χόνδρος* „kleiner runder harter Körper“ zu deuten (Bd. III, 928) Eine bessere Erklärung bleibt zu finden.

eines Astragaluswurfes, S. 16) oder *père Noël* in Frankreich, der Geschenke oder Schläge austeilt.

⁴⁰ Die zuletzt genannten Namen können auch sekundäre volksetymologische Umdeutungen eines nicht mehr verstandenen älteren Namens sein; s. dazu den Artikel *carnicol* bei Corominas (Diccion. etim. I, 694), der den zweiten Teil des Wortes als „incierto del todo“ bezeichnet.

⁴¹ Auch in der Provinz Bari, z. B. in Bisceglie *šáuk da la rúño* „giuoco d'aliosso.

⁴² Die rekonstruierte Basis läßt an das römische Spiel der *latrunculi* denken. Doch kommt es sachlich als ein Spiel, das dem Typus des Schachspiels (mit Spielbrett) entsprach, nicht in Frage. – Eher ist an

Die salentinischen Griechen haben für die Spielknöchel noch ein anderes Wort, das nur noch den ältesten Personen bekannt ist: *pèzome* (*παίζωμεν*) *es parámbuli* oder *es parámo*. Dieses Wort ist sicher identisch mit dem in der Stadt Lecce üblichen *karánfuli* als Name des „5 Steine-Spiels“ (in der griechischen Antike *πεντέλιθα* genannt), das mit Steinchen, aber auch mit „aliossi“ gespielt wurde⁴³. Ob *parámbulu* oder *karánfulu* die Urform ist, bleibt zu untersuchen⁴⁴. Ganz rätselhaft ist mir ein Name, der dem Spiel in der Stadt Otranto gegeben wird: *balíci* (*šukare a* –)⁴⁵.

Wenn wir die hier zusammengestellten Namen überblicken, muß die große Mannigfaltigkeit der Namengebung im südlichen Italien auffallen. Sie steht in einem erstaunlichen Kontrast zu den sehr wenig differenzierten Namen bei den orientalischen Völkern und auch bei den modernen Griechen. Nirgends aber hat sich uns eine solche Fülle von Namen dargeboten als im südlichen (bis ins Mittelalter griechisch gebliebenen) Kalabrien. Allein für den Wurf, der einst mit 3 bewertet wurde (griechisch *πρανής*) konnten wir 18 verschiedene Namen aufzählen, Namen, die oft auch den ganzen Astragalus bezeichnen.

Verwandtschaft mit altit. *ronchio* „bernoccolo“ „bitorzolo“ zu denken. Dieses mit *rocchio* < *rotulus* identisch (DEI)?

⁴³ Das von Parlange für den Dialekt der Stadt Lecce genannte *karánfuli* (Rendic. dell'Ist. Lombardo, vol. 92, p. 786) existiert nicht: es gibt nur *karánfuli*.

⁴⁴ Ganz vereinzelt wurde mir für *karánfuli* die Bedeutung „artigli dei polli“ genannt (s. Voc. dei dialetti salentini, I, p. 112). Wenn diese Bedeutung wirklich existiert, wäre das Wort als „granfolo“ zu deuten, ein Diminutivum von südlt. *granfa* „Kralle“.

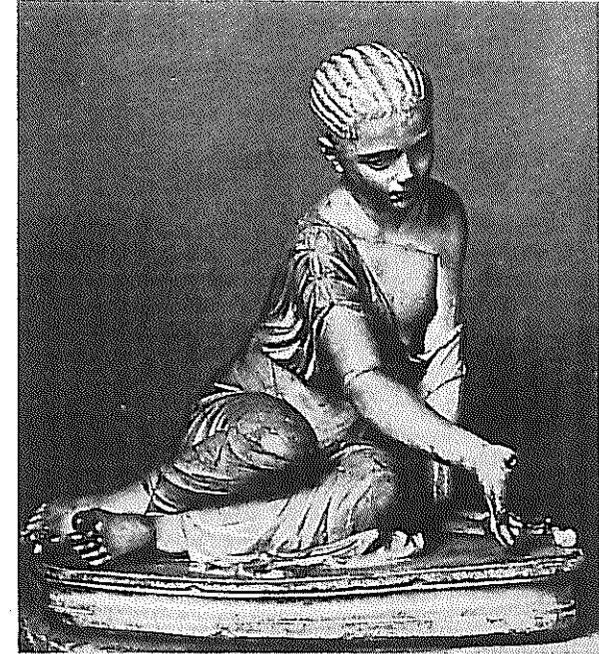
⁴⁵ In den Mundarten des Salento ist *balice* Dialektform für *valigia* „Koffer“, womit unser Spiel nichts zu tun haben kann. Für die Terra d'Otranto nennt Pitré in dem Buch „Giuochi fanciullesch isiciliani“ (Palermo 1883, S. 115) als Bezeichnung des „Fünfsteinespiels“ *pállice*, das vielleicht in *palice* zu korrigieren ist.



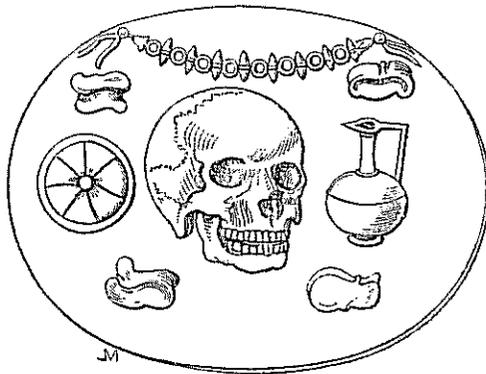
Tatsächlich war das Astragalus-Spiel noch bis in die letzten Jahrzehnte in vielen Zonen des südlichen Kalabriens in lebendigster Ausübung. Ist es nun ein Zufall, daß in der weiten Ausdehnung der antiken Zivilisation die Beigabe von Astragalen in den Gräbern nirgends eine so hohe Zahl erreicht hat als gerade im Südteil des alten Bruttium. Schon Roland Hampe hat festgestellt, daß die Bewohner von Lokroi geradezu von der Astragalomanie ergriffen gewesen sein müssen. Man hat dort Gräber freigelegt, die Hunderte von Astragalen enthalten haben (z. B. 172, 213, 369). „Im Grabe eines Jungen lagen zusammen 1002 Astragalen, in einem anderen, das die Skelette zweier Jugendlicher enthielt, zusammen etwa 1400. Diese Verstorbenen lagen förmlich in Astragalen eingebettet.“⁴⁶

Wirklich eine verblüffende Analogie in der Tradition eines großgriechischen Spieles zwischen Antike und Moderne!

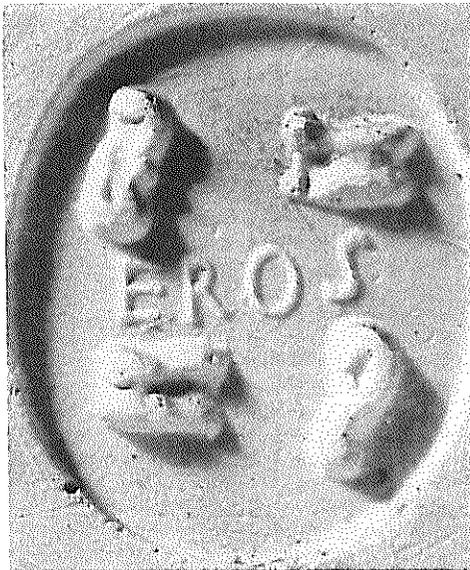
⁴⁶ Siehe Roland Hampe, Die Stele des Pharsalos im Louvre (Winkelmannsprogramm 107). Berlin 1951, S. 16.



1. Römische Marmorfigur der antoninischen Zeit



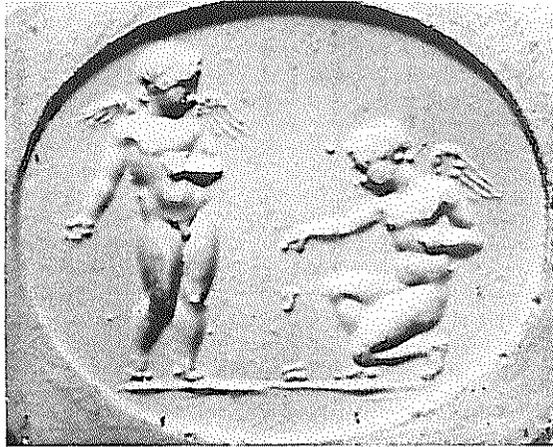
2. Antike Gemme mit Symbolen (Venuswurf)
der Lebensfreude



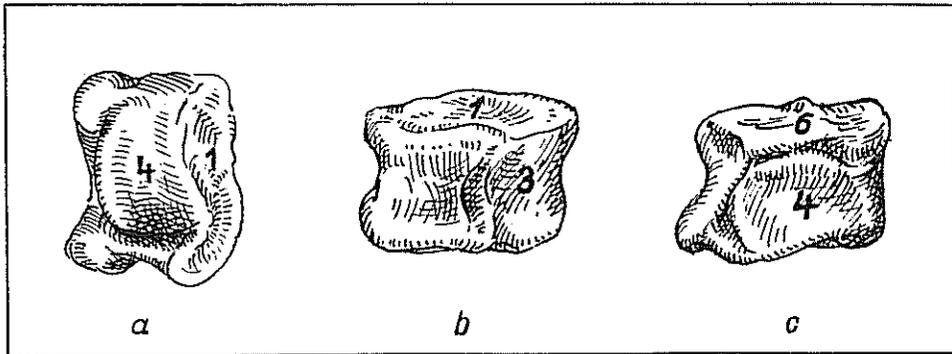
3. Antike Gemme mit dem Venuswurf



4. Modernes Spiel in San Pietro Vernotico
(prov. Brindisi)



5. Eros und Ganymed



6. Die Wurfflächen des Astragalus