

# Astragalus



# Einführung

## Der Astragalus, eines der ältesten bekannten Spielzeuge



Zwei Mädchen beim Astragal-Spiel, abgebildet auf einem römischen Tongefäß.

Auch die Römer machten in ihrer Freizeit gerne Spiele, vor allem natürlich die Kinder. Während der Schulpause wurde oft mit Nüssen gespielt. Auch Würfel waren den Römern schon bekannt, was viele Funde beweisen. Eine vereinfachte Form des Würfels stellten die Astragali dar. Der Astragalus, das Sprungbein, ist ein Knochen aus der Fusswurzel von Säugetieren, vor allem von Schaf, Ziege, Reh oder Hirsch. Der Vorteil dieser Knochen ist, dass sie vier beinahe parallele Flächen aufweisen. Wenn sie aufgeworfen werden, bleiben sie immer auf einer dieser vier Flächen liegen. Das hat dazu geführt, dass sie schon in vorgeschichtlicher Zeit als Würfel benutzt wurden. Aber nicht nur als Spielwürfel, auch zum

Wahrsagen und als Anhänger fanden sie Verwendung. Zur Römerzeit goss man ihre Form sogar in Bronze, Blei, Glas und selbst in Gold nach. Es wurde nach verschiedensten Regeln gespielt. Die hier vorgestellten Spielvarianten stammen zum Teil aus dem antiken Griechenland und wurden von den Römern übernommen oder abgewandelt, andere sind neueren Datums.

Bei den **Würfelspielen** tragen die vier Seiten eines Astragalus verschiedene Werte. Auch hier ergeben zwei gegenüberliegende Seiten, wie bei unserem Spielwürfel, die Summe 7.

Betrachtet nun die Knochen genau und versucht euch die Werte einzuprägen. Wenn ihr nicht sicher seid, könnt ihr vielleicht auf einem Astragalus die Werte anschreiben.



Die geschwungene, schmale Seite heisst "**Hund**". Sie zählt **1** Punkt.

Die flache, schmale Seite heisst "**Caesar**". Sie zählt **6** Punkte.

Die nach aussen gewölbte, breite Seite heisst "**Adler**". Sie zählt **4** Punkte.

Die nach innen gewölbte, breite Seite heisst "**Vulkan**". Sie zählt **3** Punkte.

Auf der Rückseite findet ihr nun die Spielanleitung für euer Spiel.

**Viel Vergnügen!**



## Ave Caesar!

für 3 - 5 MitspielerInnen (Material: 4 Astragal-Knochen, Papier und Bleistift)

Bevor ihr mit dem Spielen beginnt, solltet ihr mit den Würfelwerten auf der Rückseite vertraut sein. Lest dann zuerst die ganze Spielanleitung durch!

### Spielverlauf:

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Punkte zu würfeln. Dabei werden bei jedem Wurf alle gewürfelten Werte zusammengezählt. Ein Wurf 1, 3, 6, 3 zählt also 13 Punkte. Nach dem Wurf gehen die Knochen an den nächsten Spieler rechts.

Bestimmte Würfe ergeben zusätzliche Sonderpunkte:

- |   |   |
|---|---|
| - vier verschiedene Werte (1, 3, 4, 6):<br>Dieser Wurf heisst "Venus" | - Die Spielerin gewinnt das Spiel sofort! (siehe unter Spielende!) Startet eine <b>neue Spielrunde!</b> |
| - vier Vulkane, Adler oder Caesaren:                                  | - 20 Punkte zusätzlich oder " <b>Caesar!</b> "  |
| - drei gleiche Werte (z.B. 1, 1, 1, 6):                               | - 10 Punkte zusätzlich oder " <b>Caesar!</b> "  |
| - zwei Paare (z.B. 3, 3, 4, 4):                                       | - 5 Punkte zusätzlich   |
| - vier Hunde (1, 1, 1, 1):<br>Dieser Wurf heisst "Hund"               | - Der Spieler scheidet aus und darf im nächsten Spiel wieder mitwürfeln.                                |

Wenn sich ein Spieler für "**Caesar!**" entscheidet, **verzichtet** er auf seine **zusätzlichen** Punkte und darf diese dafür dem nächsten Spieler rechts herum von seiner Punktzahl **wegzählen** lassen. Bei 3 gleichen Werten also z.B. 10 Punkte.

### Spielende:

Vor dem Spiel sollt ihr zuerst eine bestimmte Punktzahl abmachen, die erreicht werden soll, z.B. 100 Punkte. Wer diese Punktzahl als erster erreicht, ist SiegerIn. Ihr könnt auch eine bestimmte Anzahl Runden abmachen, z.B. 10. Wer danach die meisten Punkte hat, ist SiegerIn. Alle anderen MitspielerInnen heben ihre eine Hand und begrüßen ihn mit "Ave Caesar!". Zur Belohnung darf er/sie das **Orakel befragen** (beim Orakelposten)!

(Mit Spieler ist immer auch Spielerin gemeint und umgekehrt!)

"Der Würfel ist gefallen!"

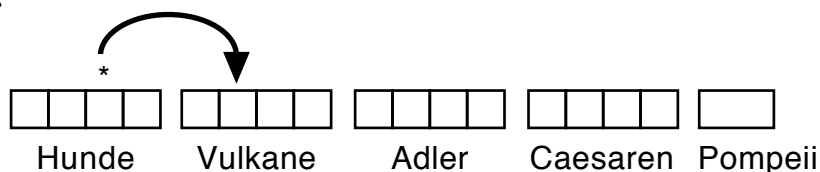


## Die Strasse nach Pompeii

für 2 - 5 MitspielerInnen (Material: 4 Astragal-Knochen, Spielplan A3, Steinchen)

Bevor ihr mit dem Spielen beginnt, solltet ihr mit den Würfelwerten auf der Rückseite vertraut sein. Lest dann zuerst die ganze Spielanleitung durch!

### Der Spielplan:



### Spielverlauf:

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst schnell die Stadt Pompeii zu erreichen. Begonnen wird bei den Hunden. Jede Spielerin sucht sich einen kleinen Stein oder etwas Ähnliches als Spielfigur. Diese wird vor das erste Hundefeld gesetzt.

Nun würfeln die Mitspieler der Reihe nach. Gezogen werden darf jeweils ein Feld pro Würfel, der dem Feldnamen entspricht. Beginnt eine Mitspielerin also mit 3, 1, 6, 1 so darf sie nur für die beiden Hunde je ein Feld ziehen. Ein anderer Spieler steht z.B. auf dem dritten Hundefeld (\*). Er würfelt 3, 1, 4, 3 und darf damit auf das letzte Hundefeld (1) und dann noch auf das zweite Vulkanfeld (3, 3) ziehen.

Vom letzten Caesaren-Feld kann man nur nach Pompeii ziehen, wenn man eine "Venus" würfelt. Da man das selten schafft, kann man den Wurf auch einzeln würfeln: Der Spieler muss **der Reihe nach** je eine 1, 3, 4 und 6 würfeln. Bei einem Wurf mit den Werten 3, 6, 1, 1 zählen also nur die 1 und die 3. Die beiden anderen Werte versucht er zu würfeln, wenn er wieder an der Reihe ist.

Würfelt eine Spielerin im Spielverlauf eine "Venus" (1, 3, 4, 6) kann sie damit selbst ziehen **oder** alle Mitspieler um drei Felder zurücksetzen.

### Spielende:

Siegerin ist, wer als erste die Stadt Pompeii erreicht hat. Sie wird als Consul in den Senat gewählt und darf zur Belohnung das **Orakel** befragen (beim Orakelposten)!

(Mit Spieler ist immer auch Spielerin gemeint und umgekehrt!)

"Der Würfel ist gefallen!"



## Auch du, Brutus?

für 3 - 5 MitspielerInnen (Material: 4 Astragal-Knochen, Steinchen)

### Spielverlauf:

Jede Spielerin legt 10 Steinchen oder etwas Ähnliches vor sich hin. Das sind ihre 10 Leben. Bei diesem Spiel geht es nämlich darum, möglichst lange am Leben zu bleiben. Dabei werden bei jedem Wurf nur die Werte gezählt, die mehr als einmal liegen. Bei einem Wurf 1, 3, 6, 3 zählen also nur die beiden Vulkane (3).

Nach dem Startwurf gehen die Knochen an den nächsten Spieler rechts. Würfelt er z.B. nur zwei Hunde, verliert er ein Leben. Würfelt er jedoch zwei Adler oder drei Hunde, verliert der Spieler vor ihm ein Leben. Bei Gleichstand bleiben beide am Leben, bis jemand in dieser Runde einen höheren Wert würfelt.

Es gilt also jeweils **gleichviele Würfel mit höherem Wert** oder **mehr Würfel mit gleichem Wert** zu erreichen.

Wenn jemand eine "Venus" würfelt (1, 3, 4, 6) gilt es für **alle** MitspielerInnen, so schnell als möglich "Heureka" zu schreien. Wer es zuerst getan hat, ist Sieger dieser Runde. Alle anderen verlieren ein Leben. Hat aber jemand "Heureka" gerufen, obwohl keine "Venus" lag, scheidet er aus dieser Runde aus und verliert ein Leben.

### Spielende:

Sobald eine Spielerin alle Leben verloren hat, überquert sie den reissenden Fluss Tiber und tritt ins Reich der Manen (Totengeister) ein. Wer jetzt noch die meisten Leben hat, wird Sieger des Spiels. Bei Gleichstand zweier SpielerInnen werfen beide noch einmal: Der bessere Wurf gewinnt!

Der Sieger erhält einen Ehrenplatz auf der Tribüne des Amphitheaters und darf zur Belohnung das **Orakel** befragen (beim Orakelposten)!

(Mit Spieler ist immer auch Spielerin gemeint und umgekehrt!)

"Der Würfel ist gefallen!"

Beispielrunde: (6 Spieler)

Spieler 1 würfelt 1, 3, 1, 6 – es zählen die zwei Hunde.

Spieler 2 würfelt 1, 3, 4, 3 – es zählen die beiden Vulkane – Spieler 1 verliert ein Leben.

Spieler 3 würfelt 4, 3, 6, 3 – es zählen auch die beiden Vulkane – beide bleiben am Leben.

Spieler 4 würfelt 6, 1, 4, 1 – es zählen die beiden Hunde – er verliert ein Leben.

Spieler 5 würfelt 1, 4, 4, 3 – es zählen die beiden Adler – Spieler 2 und 3 verlieren ein Leben.

Spieler 6 würfelt 4, 3, 4, 4 – es zählen die 3 Adler – Spieler 5 verliert ein Leben.

Spieler 2 beginnt die nächste Runde.