

I. Die Geschichte des Würfelspiels im indogermanischen Sprachraum



1. 1. Anrufung der Apsarā

»[...] tun doch das wohl alle, die auch nur ein wenig Überlegung besitzen: rufen doch sie Alle wohl beim Beginne eines jeden Unternehmens, mag es nun geringfügig oder bedeutend sein, stets einen Gott an. Und wir, die wir gar über das All zu sprechen im Begriffe sind [...] müßten ja ganz und gar den Verstand verloren haben, wenn wir nicht die Götter und Göttinnen anrufen und von ihnen erlehen wollten (daß es uns gelingen möge), das Ganze vor Allem nach ihrem Sinne, sodann aber auch in Übereinstimmung mit uns selber darzulegen.« (Platōn, 235)

AV IV,38

udbhindatīm saṅgajantīm apsarām sādhudēvinīm /
glahē kṛtāni kṛṇvānām apsarām tām iha huvē /1/

vičinvatīm ākirantīm apsarām sādhudēvinīm /
glahē kṛtāni grṇānām apsarām tām iha huvē /2/

jājāif parinṛtjatj ādadānā kṛtam glahāt /
sā nax kṛtāni siṣatī prahām āpnōtu mājajā /
sā naf pajasvatj āitu mā nō ḡāiṣur idam dhanam /3/

jā akṣēṣu pramōdantē šučam krōdham ča bibhratī /
ānandinīm pramōdinīm apsarām tām iha huvē /4/

Die ausbrechende, allgewinnende Apsarā, die rechtspielende,
im Wurf die Kṛtas machende Apsarā, sie rufe ich jetzt. /1/

Die würfelnde, ausstreuende Apsarā, die rechtspielende,
im Wurf nach den Kṛtas greifende Apsarā, sie rufe ich jetzt. /2/

Die mit den Ergebnissen heruntänzelt, den Kṛta aus dem Wurf nehmend,
sie möge uns die Kṛtas gewähren, (sie) soll den Preis erlangen durch Magie,
sie möge segenreich zu uns kommen,
niemals dürfen (die Gegner) diesen unseren Einsatz gewinnen. /3/

Von den (Apsaras), die in den Würfeln glücklich sind, Freude und Zorn tragend,
die wonnige, glückliche Apsarā, sie rufe ich jetzt. /4/

Dieses einleitende Lied stammt aus dem Atharvavēda (Wissen des Feuerpriesters) und ist frühestens auf 1000 vor Christus zu datieren. Es richtet sich an **Apsarā**, eine der unzähligen göttlichen Tänzerinnen (apsaras) aus dem Himmel des Sturmgottes Indra, die der Spieler anruft, um sich den Sieg im Würfelspiel mit Hilfe ihrer Zauberkräfte zu sichern:

»Man dachte sich also die Apsaras offenbar als in der Luft tanzend und mit unsichtbaren Händen die Würfel, während sie in der Luft schwebten, so wendend, daß sie zum Glücke für den begünstigten Spieler fielen.« (Lüders 8)

1. 2. Das vedische Würfelspiel

»Würfelspiel und Wagenrennen sind die beiden Vergnügungen, denen sich der vedische Inder mit Leidenschaft hingab. In der nachvedischen Zeit hat der Rennsport aufgehört eine Rolle zu spielen. Das Würfelspiel aber hat noch immer nicht seine Anziehungskraft verloren; im Gegenteil, es tritt uns im Epos als die vornehmste Unterhaltung des Adels, als das eigentliche Spiel der Könige entgegen, und daß es auch in den Kreisen des Volkes mit Eifer betrieben wurde, zeigen die Dharmasāstras mit ihren Vorschriften über Spielhäuser und Spielschulden.« (Lüders 3)

Unter »vedisch« wird diejenige Zeit verstanden, in der die moderne Indologie die Entstehung der Texte über das heilige Wissen (*vēda*) durch das Volk, das sich selbst als Arier (*arja*) bezeichnet, annimmt: ungefähr 2000 vor Christus.

Gespielt wurde schon damals meistens um einen Einsatz – sei es Vieh, fahrendes Gut oder Geld. Dies geschah innerhalb eines **Spielkreises** (*ḡūtamaṇḍala*), den die Spieler bis zur Begleichung ihrer Spielschulden nicht verlassen durften.

Gewürfelt wurde in früherer Zeit direkt auf den Erdboden und später auf **Würfeltrettern** (*phalaka*) (vgl. Lüders 10f.). Die **Würfel** hießen *pāśaka* oder *pāśa*, was mit dem deutschen Wort »Pasch« verwandt ist. Die Form des Würfels war vermutlich ein rechtwinkeliges, vierseitiges Prisma mit einer Länge von 7cm (vgl. Lüders 16). Denkbar wäre auch ein pyramidenförmiger Würfel (Tetraeder). Mit Sicherheit läßt sich sagen, daß die Würfel vier Seiten hatte:

Kṛta ist das beste, siegreiche Ergebnis und gleichzeitig der Name für das goldene Zeitalter. Es wird mit dem Zahlenwert 4 in Verbindung gebracht und bedeutet wörtlich »(gut) gemacht«.

Trētā heißt das zweitbeste Ergebnis mit dem Zahlenwert 3 und ist ebenso der Name des silbernen Zeitalters, welches auf das goldene folgt.

Dvāpara hat den Zahlenwert 2 und steht für das bronzene Zeitalter.

Kali schließlich ist das eiserne Zeitalter, das schlechteste Ergebnis, 1.

Der **Wurf** (*glaḥa*) erfolgte vermutlich mit drei Würfeln, woraus durch Kombination der vier Werte 64 **Ergebnisse** (*āja*) möglich sind. Jedes dieser Ergebnisse hatte einen oder mehrere Namen. Beispiele dafür sind: 444: *čaṇṭajāṇṭa*; 333: *navikkī*; 222: *paṭṭabandha*; 111: *kālaviddhi*; und so weiter (vgl. Lüders 29ff.). Auch eine andere Spielart mit den Nüssen des *Vibhītaka*-Baumes wird in Lüders Abhandlung beschrieben, welche jedoch nicht erörtert wird, da es dabei nicht um die Werte auf den Würfeln, sondern nur um die Anzahl der geworfenen Würfel ging (vgl. Lüders 51ff.).

Die Folgen von Verlust im Spiel wurden schon in der ältesten erhaltenen indogermanischen Liedersammlung, dem **R̥gvēda** (Wissen der heiligen Verse) eindrucksvoll festgehalten.

RV X,34

*anjē ḡājām parimṛśantj asja jasjāgr̥dhad vēdanē vāḡjakṣah: /
pitā mātā bhrātara ēnam āfiur na ḡānimō najatā baddham ētam /4/*

Andere vergreifen sich an seiner Ehefrau,
nach dessen Hab und Gut der Wettwürfel giert;
Vater, Mutter und Brüder sagen über ihn:
»Wir kennen (ihn) nicht, führet ihn in Banden ab.« /4/

Dort erfahren wir auch, daß es vor über 4000 Jahren schon Spielsucht gegeben hat: Obwohl sich der Spieler vornimmt nicht zu würfeln und zu Hause zu bleiben, eilt er zum Stelldichein in den Würfelkreis wie eine Verliebte zu ihrem Mann, sobald er das Geräusch der Würfel hört (vgl. Strophe 5). Das ganze Lied ist als ein Gegenmittel zur Spiel- und Wettsucht zu interpretieren, das von *Savitā*, dem antreibenden, belebenden Gott verkündet wurde:

*akṣāir mā dīvajax kṛṣim it kṛṣasva vittē ramasva bahū manjamānah: /
tatra gāvax kitava tatra ḡājā tan mē vičaṣṭē savitājam arjah: /13/*

Spiele nicht mit den Würfeln!
Bebau den Acker, sei dankbar für deinen Besitz und freue dich daran!
Da sind die Kühe, o Spieler, da die Ehefrau.
Das verkündet mir der Arier *Savitā*. / 13 /

1. 3. Die goldenen Würfel der Götter

Die Sanskritwurzel √*dīv* kann als »würfeln« oder »spielen« übersetzt werden (VIA 412). Wir hatten diese Wurzel auch im einleitenden Lied an *Apsarā* in dem Kompositum *sādhudēvinim*, diejenige, die richtig, gerecht oder gut würfelt. Sie steckt auch im vedischen Wort für **Gott**, *dēva*. Die bisher übliche Erklärung des Wortes *dēva* als »der Leuchtende« oder »der Strahlende« ist meines Erachtens nach nicht zulässig, entbehrt doch die Wurzel √*dī* »leuchten« (VIA 300) dem für die Herleitung unabdinglichen *v*. Es fällt zusätzlich auf, daß *dēv* die Umkehrung von *vēd* ist.

Die Verbindung zwischen Göttern und Würfeln findet sich auch in der ältesten erhaltenen germanischen Liedersammlung, der altnordischen **Edda** (= *vēda*) deren wahres Alter aufgrund der mündlichen Überlieferung nur schwer feststellbar ist. Im abgelegenen Island, wo nicht sämtliche heidnisch-religiösen Überlieferungen mit Feuer und Schwert ausgelöscht oder in christliche Bräuche umgewandelt wurden, blieb uns das Lied »Der Seherin Gesicht« (*Vǫluspā*) erhalten, welches starke Paralleltäten zu *Ṛgvēda* X,129 aufweist, worauf leider in dieser Arbeit nicht eingegangen werden kann. Hier wird beschrieben, wie die Asen im letzten goldenen Zeitalter heiter mit den Würfeln warfen (vgl. Edda 231).

Laut indischer Astrologie befinden wir uns gerade (2015) im **Kalijuga**, (vgl. *Kali*), also dem schlechtesten aller vier Zeitalter, welches noch viele tausend Jahre andauern wird. Die Edda beschreibt dieses Zeitalter in »Der Seherin Gesicht« wie folgt:

Völuspá

*Bræðr muno berjaz ok at Bǫnom verðaz
muno Systrungar Sifjom spilla
hart er í Heimi Hōrdōmr mikill
Skeggöld Skālmöld Skildir 'ro klofnir
Vindöld Vargöld āðr Veröld steypiz
mun engi Maðr Qðrom þyrma. /45/*

Brüder wollen kämpfen und werden zu Mördern,
Verwandte wollen die Sippe verderben;
hart ist es im Heime und die Hurerei ist heftig,
Beilzeit, Schwertzeit, Schilder bersten,
Windzeit, Wolfszeit bis die Welt untergeht;
kein Mann wird den anderen schonen. /45/

Doch auch das eherne Zeitalter endet und darauf folgt ein neues goldenes Zeitalter:

*Sēr hon uppkoma qðro sinni
Jqrð or Ægi iðjagræna [...] /59/*

*Finnaz Æsir ā Iðavelli
ok um Moldþinur Māttkan dœma
ok minnaz þar ā Megindōma
ok ā **Fimbultýs fornar Rūnar**. /60/*

*þar muno eptir undrsamligar
gullnar Tqflor ī Grasi finnaz
þærs ī ār Daga Áttar hqfðu. /61/*

Sehe sie auftauchen zum andren Male,
die grünende Erde aus dem Meere [...] /59/

Es finden sich die Asen auf dem Idafeld ein
und sie unterhalten sich über die Urzeit, die Mächtigen,
sie erinnern sich dort auch an das gewaltige Urteil
(des Weltunterganges) und an Allgottes uralte Runen. /60/

Dort werden sich auf wundersame Weise
die goldenen Würfel im Gras wiederfinden,
die in früheren Tagen die Ahnen besaßen. /61/

1. 4. Über die Treue im Würfelspiel

Aus dem deutschen Sprachraum sind uns dank Christianisierung der der damit einhergehenden Ketzer- und Hexenverfolgung leider keine alten Überlieferungen erhalten. Hier müssen wir uns darauf verlassen, was der römische Schriftsteller *Takitus* (Tacitus) ca. 100 nach Christus festhielt:

Germanika 24

*aleam, kvod mirere, sobrii inter seria ekserkent, tanta lukrandi
perdendive temeritate, ut, kum omnia defekerunt, ekstremo ak novissimo
jaktu de libertate ak de korpore kontendant. [...] /3/*

ea est in re prava pervikakia, ipsi fidem vokant. /4/

Das Würfelspiel betreiben sie, worüber man sich wundern könnte, nüchtern unter den ernsthaften (Dingen), mit so großer Verwegenheit im Gewinnen oder Verlieren, daß sie, wenn sie alles verloren haben, mit dem allerletzten Wurf um die Freiheit und um den Körper kämpfen. [...] /3/

Diesen Starrsinn gibt es in der verkehrten Sache, sie selbst nennen es Treue. /4/

Diese Treue (*fides*) im Würfelspiel finden wir besonders im Bezug auf den Einsatz in dem umfangreichsten Epos der Menschheitsgeschichte, dem über 1 0 0 . 0 0 0 Doppelverse umfassenden **Mahābhārata** (vgl. MBh) aus Indien, dessen älteste schriftliche Überlieferung auf 500 vor Christus datiert wird. Darin nimmt König *Judhiṣṭira* zuerst Schmuck und Juwelen, sodann Sklaven, Krieger und Elefanten als Einsatz im Spiel.

Als er nichts mehr zu setzen hat, spielt er um seine Brüder, sich selbst und zuletzt seine Frau. Sein Gegner *Šakuni* betrügt und gewinnt Runde um Runde. Um einen Krieg zu vermeiden wird ihnen zunächst die Freiheit zurückgegeben, kurz darauf wird *Judhiṣṭira* jedoch abermals zu einem Würfelspiel überredet, worin er gegen den unfair spielenden *Šakuni* erneut verliert und deswegen zusammen mit seiner Frau und seinen Brüdern zwölf Jahre im Wald, ohne Anspruch auf seine königlichen Herrschaftsgebiete, leben und daraufhin noch ein **dreizehntes Jahr** unerkant bleiben muß. Als *Judhiṣṭira* jedoch nach dem dreizehnten Jahr nicht, wie abgemacht, sein Königreich zurückgegeben wird, kommt es zum großen Krieg, dessen Vorspiel die »Bibel des modernen Hinduismus«, die **Bhagavadgīta**, ist.

1. 5. Die Terminologie des Würfelspiels

Das altnordische (an.) Wort *tafla*, welches in »Der Seherin Gesicht« vorkommt, kann als »Würfel, Spielstein oder Figur im Brettspiel« (Pfeiffer 321) übersetzt werden. Es leitet sich von an. *tafl* »(Würfel-) Spielbrett« ab, was wiederum identisch mit dem althochdeutschen (ahd.) *zabal* »Würfelspiel« (Braune 253) ist.

Verwandt mit den bereits genannten Worten ist auch lateinisch (lat.) *tabula* (Brett, Spielbrett) und die Tafel, ob als Tisch, an der Wand oder in der Schule.

Aus dem Althochdeutschen ist uns auch schon das Wort **wurfil** (**Würfel**) (an. *verpill*) überliefert und ebenso das Kompositum *wurfilstein* (Würfelstein) (vgl. Nedoma 255).

Das Würfelspiel in Europa scheint eine ähnliche Terminologie wie das Würfelspiel in Indien besessen zu haben: Die Begriffe ahd. *essi* / an. *āss* für die Augenzahl Eins und ahd. *dūs* / an. *dauss* für die Augenzahl Zwei sind uns erhalten geblieben (vgl. Nedoma 255). Auch eine eigene Bezeichnung für den *Kali* als »Hund« ist nachweisbar: Der **Hundewurf** der Römer (lat. *jaktus kanis*) findet seine Parallele in der Sanskritbezeichnung für den Würfelspieler als »Hundstöter« (*švagħni*) (vgl. Nedoma 255).

1. 5. Das Würfelspiel im Mittelalter

»Ab dem frühen MA [Mittelalter] unterliegt das Würfelspiel der christl. [christlichen] Propaganda gegen alle Gesellschaftsspiele. Nicht nur aus dogmatisch-ideologischen Gründen, sondern v. a. [vor allem] wohl zur Konfliktvermeidung [...] wird das Würfelspiel um Einsatz auch in den ma. [mittelalterlichen] ‚Germanenrechten‘ [...] bisweilen unter Strafe gestellt [...].« (Nedoma 255f.)

So wurden beispielsweise in Nürnberg unter dem **Franziskanermönch Kapistran 40.000 Würfel auf dem Scheiterhaufen** dem Feuer übergeben (vgl. Kastner 23). Damals war an. *dobel*, im Mittelhochdeutschen (mhd.) *topel*, das gängigste Wort für das Würfelspiel im Allgemeinen. Aus den skandinavischen Ländern sind uns, wie einleitend erwähnt, etliche Gesetzestexte erhalten, die belegen, daß das Würfelspiel wegen Spielsucht und Schulden oftmals verboten wurde oder nur eingeschränkt erlaubt war (vgl. Hansen 335).

»Als ein wesentlicher Grund galten die ständigen Querelen und die damit zusammenhängenden Gotteslästerungen. Ein weiterer Grund ist in den zahlreichen Betrügereien zu sehen, die so manchen Glücksritter buchstäblich seine letzte Jacke und Hose kosteten.« (Kastner 23)

Über die Spielregeln können wir aus diesen Texten leider reichlich wenig entnehmen, da vom Verfasser angenommen wurde, daß sie allgemein bekannt sind. Aufgrund des Namens »**Doppel**« läßt sich darauf schließen, daß man mit zwei Würfeln versuchte die gleiche Augenzahl (**Pasch**) zu würfeln (vgl. Kluge 210). Das schlechteste Ergebnis (*Kali*) war daher – ganz im Gegenteil zu beliebten Würfelspiel »Mäxchen« – zwei und eins. *kasta daus ok ās* (zwei und eins würfeln) wurde in Island als Redensart verwendet um auszudrücken, daß jemand Mißerfolg oder Pech hat (vgl. Nedoma 255). Das beste Ergebnis (*Kṛta*) war dementsprechend der höchste Pasch, also zwei Sechser.

Der isländische Landbesitzer Snorri Studluson, von welchem auch die älteste erhaltene Niederschrift der (jüngeren) *Edda* stammt (vgl. Kaltseis 42ff.), erzählt in seinem Werk *Heimskringla* von dem Würfelspiel zwischen dem schwedischen König und dem norwegischen König, wobei der norwegische König Olaf den Sechser-Pasch seines Gegners übertrifft, indem einer seiner Würfel so zerbricht, daß sich die Augenzahl 7 ergibt. **Er gewinnt also mit Dreizehn** gegen Zwölf (vgl. Nedoma 256).

In den skandinavischen Ländern erfreute sich im Mittelalter auch ein Würfel-Brettspiel namens *kvātra* (vermutlich »**Vierer**«) größter Beliebtheit. Das *Krta* dieses Spieles war offensichtlich – wie im vedischen Würfelspiel – 4 (vgl. Nedoma 256).

»Sicherlich weitverbreitet waren [auch andere] einfachere Würfelspiele ohne Brett, bei denen es um bestimmte Augenzahlkombinationen oder auch nur um hohe Punktzahlen ging [...].« (Nedoma 256)

1. 6. Das Würfelorakel

»Ob Samenkörner von Pfirsichen oder Pflaumen, Bison- oder Elchknochen, Hirschgeweihe, Kieselsteine und Muscheln, Tonstücke, Biber- oder Murmeltierzähne – das »Würfel« um den Schiedsspruch des Schicksals scheint nie und nirgends an bestimmtes Material gebunden gewesen zu sein.« (Kastner 28)

Vermittler eines göttlichen Willens oder Zufallsgeneratoren – Würfel aller Art wurden schon seit jeher für Vorhersagen und Schiedssprüche verwendet:

»[...] das wichtigste war, dass die Antwort auf den Wunsch oder die Frage, die man an das Orakel richtete, dem Zufall oder eben der göttlichen Vorsehung überlassen war.« (Ridder 248)

Der Leser möge sich in diesem Zusammenhang an die goldenen Würfel der göttlichen Asen erinnern, was man auch als Würfel des Schicksals oder weitergedacht als die Macht über das eigene Schicksal deuten könnte. Ein Beispiel aus der jüngeren Vergangenheit ist das Würfellosbuch für Bergleute von dem schwedischen Grubenschreiber *Gisle Jakobson* (Jacobson) von 1613 (vgl. Ridder 245). Die Arbeitsordnung und die Verteilung der Grubenräume wurde jährlich mittels dreier sechsseitiger Würfel ausgewürfelt (56 mögliche Kombinationen). 111 war der *Kali* und 666 das *Krta* dieses Orakels.

Mit einem Beispiel aus Oberösterreich möchte ich die einleitende, geschichtliche Betrachtung des Würfelspiels im indogermanischen Raum beenden: 1625 wurden in Frankenburg 36 Männer, welche sich in einem bewaffneten Aufstand gegen die Einsetzung eines katholischen Pfarrers in ihrer protestantischen Pfarre wehrten, gezwungen paarweise um ihr Leben zu würfeln (vgl. Kastner 24). Diese Ereignisse gingen als »**Frankenburger Würfelspiel**« in die Geschichte ein.