

1. Die platonischen Körper



2. 1. Die vier Elemente

Wir haben also gesehen, daß das Würfelspiel seit jeher ein wichtiger Bestandteil des Lebens der indogermanischen Kulturen war. Eine besondere Rolle spielte in diesem Kulturkreis auch die Zahl vier (vgl. Anhang Nummer 3): Aus den vier Elementen Feuer (altgriechisch (gr.) *pṵr*), Erde (gr. *gē*), Luft (gr. *aēr*) und Wasser (gr. *hydōr*) erstellt der Schöpfer in Platōns Werk Timaios (ca. 400 vor Christus) das All in Form einer Kugel:

»Demjenigen lebendigen Wesen, welches alles andere Lebendige in sich fassen soll, dürfte nun wohl auch eine Gestalt angemessen sein, welche alle anderen Gestalten in sich faßt. Deshalb drehte er sie denn auch kugelförmig, so daß sie von der Mitte aus überall gleich weit von ihren Eckpunkten entfernt war, nach Maßgabe der Kreisform, welches von allen Gestalten die vollkommenste und am meisten sich selber gleiche ist, indem er das Gleiche für tausendmal schöner als das Ungleiche hielt, auswendig aber machte er sie ringsherum auf das Genaueste vollständig glatt [...].« (Platōn 247)

Von den sieben Bewegungen (vorwärts, rückwärts, rechts, links, oben, unten und drehend) teilte er ihr die Drehung zu und ließ sie eine Kreisbahn annehmen (vgl. Platōn, 249). Innerhalb dieses vollständigen Körpers existieren wiederum nur vollständige Körper, die sogenannten platonischen Körper, denen jeweils ein Element zugeordnet wird:

Feuer: Tetraeder (eine Pyramide aus vier gleichseitigen Dreiecken)

Erde: Hexaeder (der sechsseitige Würfel mit quadratischer Grundfläche)

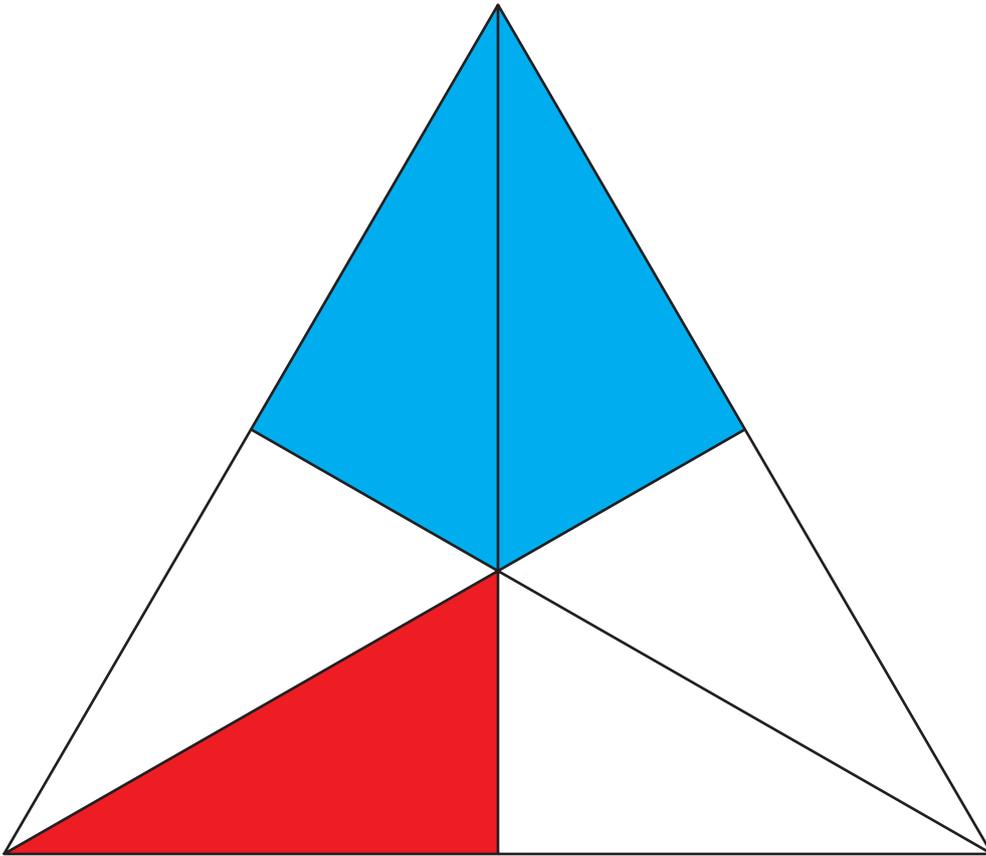
Luft: Oktaeder (ein Körper aus acht gleichseitigen Dreiecken)

Wasser: Ikosaeder (ein Körper aus 20 gleichseitigen Dreiecken)

Den Dodekaeder (ein Körper aus 12 gleichseitigen Fünfecken) beschreibt Platōn nicht näher, sondern deutet ihn nur als *»fünfte Art der Zusammensetzung«* (Platōn 313) an.

Nach Platōn gehen sämtliche Körper auf zwei Arten von Urdreiecken zurück: Das ungleichseitige rechtwinkelige Dreieck und das gleichschenkelige rechtwinkelige Dreieck (vgl. Platōn 307). Er beginnt seine Erörterungen mit dem ungleichseitigen rechtwinkelligen Dreieck:

»[...] wir aber nehmen von diesen vielen Dreiecken eins als das schönste an, mit Übergang der anderen, nämlich dasjenige, aus deren zwei ein gleichseitiges Dreieck als drittes entsteht.« (Platōn 309)



Wir lernen, wie man aus sechs rechtwinkligen Dreiecken, welche die oben genannten Eigenschaften aufweisen, ein gleichseitiges Dreieck konstruieren kann:

»Grundbestandteil derselben [Körper] ist (wie gesagt) das Dreieck, dessen Hypotenuse die doppelte Langer der kleineren Kathete hat. Wenn nun zwei solche Dreiecke zu einem Viereck zusammengesetzt werden, so da ihre Hypotenuse zu dessen Diagonale wird, und sich dies noch zweimal dergestalt wiederholt, da alle Diagonalen und kleineren Katheten in einen einzigen Punkt zusammenstoen, so entsteht aus ihrer sechs solchen Dreiecken ein einziges gleichseitiges, dessen Mitte eben jener Punkt bildet.« (Platon 311)

Das erste Urdreieck (rot) weist also die Winkel 30° , 60° und 90° auf.

Zwei solche Urdreiecke (blau) bilden ein Viereck mit 60° , 90° , 90° und 120° .

Drei Vierecke oder sechs Dreiecke ergeben ein gleichseitiges Dreieck (dreimal 60°).

Der von Platon angesprochene Mittelpunkt ist der Hohenschnittpunkt des Dreiecks.

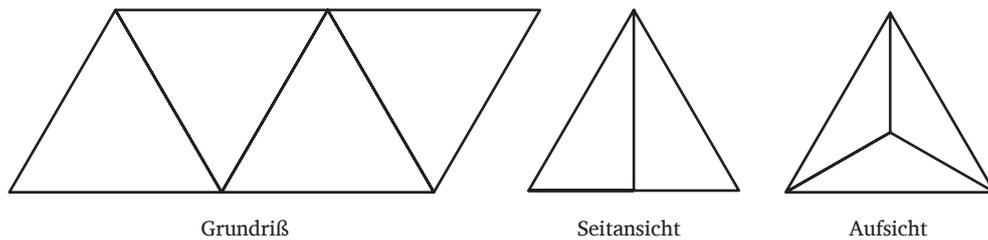
Mit vier gleichseitigen Dreiecken konnten wir schlielich den ersten platonischen Korper ins Leben rufen: den Feuerwurfel (Tetraeder).

2. 2. Der Feuerwürfel

2. 2. 1. Das königliche Spiel von Ur

Der erste Würfel, den wir besprechen, ist auch gleichzeitig der erste Würfel des Spieles dreizehn. Platōn bezeichnet ihn als »Urbestandteil und Samen des Feuers« (Platōn 315). Der deutsche Maler Albrecht Dürer beschreibt ihn in seinem 1525 erschienen Lehrbuch »Unterweisung der Messung« wie folgt:

»Zum ersten ist ein triangelicher Körper, der vier ebene dreieckige Felder von gleichen Winkeln hat und sechs gleiche scharfe Seiten.« (Dürer 140)



Die ältesten erhaltenen Würfel dieser Erde sind aus Lapislazuli und Elfenbei hergestellte Tetraeder, welche von Sir Leonard Woolley in der Stadt Ur, im heutigen Irak, gefunden wurden. Sie sind über 5000 Jahre alt und wurden für ein Brettspiel, ähnlich dem heutigen Backgammon, verwendet, welches Woolley »Royal Game of Ur« taufte (vgl. Kastner 22).

2. 2. 2. Die Würfel-Runen



Der Feuerwürfel trägt vier Zeichen: 0, 1, 2 und 3. Ihr streng geometrisches Erscheinungsbild entlehnen die Zahlen den heiligen Sinnbildern der Germanen, den Runen. Die Verbindung von Würfeln und Runen lässt sich bereits in einem Fund aus dem Jahr 600 belegen: Ein mit Runen versehener, sechseitiger Würfel wurde zusammen mit Waffen und Schmuck in einem Kriegergrab in Uppland, Schweden, ausgegraben (vgl. Nedoma 258). Klar zu erkennen sind darauf die ältere (X) und neuere Form (H) der Rune »hagal« in Abfolge.

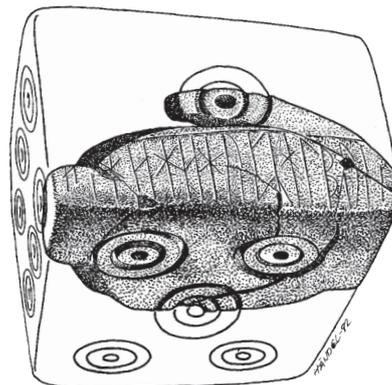
Transkription:

H?XHXHXUKYXLBU??

Interpretation mit Binderunen:

H I X H X M D X U F Y X L B A U I I

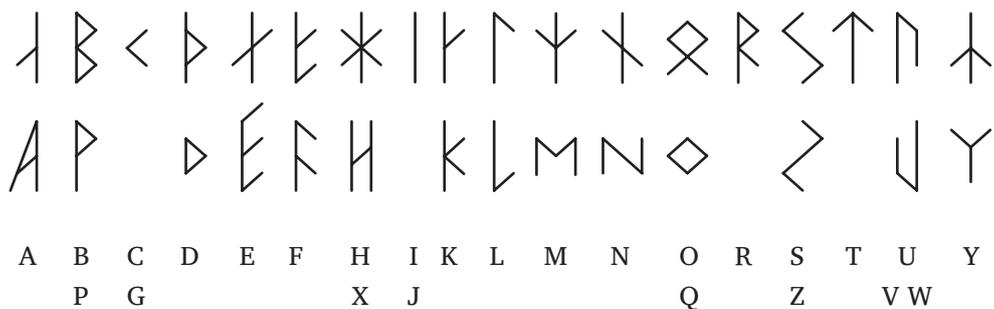
Abbildung 2:
Längere Runeninschrift von
Rickerby, Vallentuna.
(Nedoma 256)



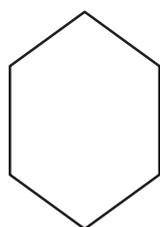
Das Alter der Runen ist und bleibt eine Streitfrage. Da diese hauptsächlich in Holzstäbe (Buchstabe = Buchenstab) und ähnliche vergängliche Materialien geritzt wurden, gibt es naturgemäß nicht viele Zeugnisse, weshalb die Theorie entstand, die Germanen hätten die Schrift von dem phönizischen oder lateinischen Alphabet entlehnt, was jedoch keinesfalls haltbar ist (vgl. Kaltseis 13f.).

»Es wurde bisher der Schrift unserer germanischen Vorfahren, den „Runen“, eine viel zu geringe Beachtung gezollt, weil man von der irrigen, durch keine Beweise begründeten Meinung ausgegangen war, daß die Germaenen überhaupt keine Schrift gehabt hätten, und deren Schriftzeichen, die „Runen“, mangelhaft der lateinischen Uncialschrift nachgebildet gewesen seien, trotzdem Julius Cäsar ausdrücklich von Rechnungsbüchern bei den „Helfetsen“ (nicht Helvetiern) und deren Schrift berichtet, welche der griechischen Schrift geglichen haben soll.« (List 1)

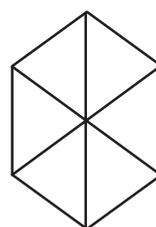
Bei einer vergleichenden Betrachtung von Runen und lateinischen Schriftzeichen liegt die Annahme nahe, daß die Runen aufgrund ihrer strengen Geometrie das höhere Alter besitzen:



In der ersten Reihe befinden sich überlieferte Runen aus dem nordeuropäischen Raum, welche von ihrem Lautwert her den Buchstaben des römischen Alphabets in der dritten Reihe entsprechen. In der zweiten Reihe habe ich erklärende Übergangsformen rekonstruiert. Meistens ist dafür nur die Drehung und Spiegelung der Originalrunen notwendig. Für B/P, C/G, H/X (ch), I/J, U/V/W gibt es jeweils eine einzige Ursprungsrunen, welche folglich jeweils für beide Laute stehen konnte. Q entwickelte sich nur der Form nach aus dem O. Für Z (ts) und X (ks) gab es keine eigenen Runen, diese Konsonatenverbindungen wurden so geschrieben, wie es hier in Klammern angegeben ist. Die Übergangsform von H ist ebenfalls in Inschriften belegt (vgl. Abbildung 2). Alle angegebenen Runen lassen sich durch ein Sechseck, in dem die H-Runen (hagal) eingeschrieben ist, erstellen. **Der optische Eindruck, der dadurch entsteht, ist der eines dreidimensionalen Würfels.**

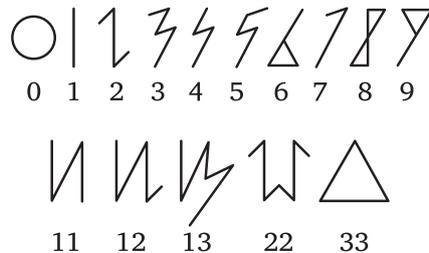


Sechseck



mit hagal-Runen

Auf umgekehrten Wege habe ich aus den »arabischen Zahlen«, welche eigentlich »indische Zahlen« heißen sollten, da sie die Araber von den Indern übernommen hatten, Zahlenzeichen entwickelt, welche optisch an den Stil der Runen erinnern, aber dennoch eine eigenständige Formensprache besitzen. Bei den Zahlen wurde vor allem Wert darauf gelegt, daß sie möglichst schnell und ohne Absetzen schreibbar sind. Weitere Kriterien waren Eindeutigkeit, Unterscheidbarkeit und Kombinierbarkeit für die weiteren Kürzel. Die Kombination von mehreren Runen kommt in Inschriften häufig vor und ist unter dem Terminus »Binderunen« bekannt.



2. 2. 3. Die zehn Ergebnisse des Feuerwürfels

Wirft man zwei Feuerwürfel, so sind zehn Ergebnisse möglich, welche die Grundlage von dreizehn bilden: Jedem Ergebnis, das sich aus den Symbolen auf den beiden Würfeln ergibt, wird eine Rune und ein Name zugeordnet.

Ergebnis	Rune	Name	Deutsch
00	∫	ša/y	acht
01		i	eins
02	∩	a	zwei
03	∩̇	u	drei
11	∩	ī/hi	elf
12	∩̇	ki/ha	zwölf
13	∩̇̇	ē/li	dreizehn
22	∩̇̇	ā/ka	2er-Pasch
23		a/u	zwei/drei
33	△	ū/lu	3er-Pasch

13 ist das *Kṛta* des Spieles. Addiert man die Ziffern, so ergibt sich vier.

Wer dreizehn würfelt, gewinnt, es sei denn, der Gegner würfelt ebenfalls 13, dann geht das Spiel weiter, bis ein Spieler ein Ergebnis außer 13 würfelt.

33 ist die *Trētā* des Spieles. Der Gegner muß nun ein Ergebnis mit 3 würfeln:

3, 13, 33 oder 12 (1 + 2 = 3) sind hierbei möglich.

22 ist das *Dvāpara* des Spieles. Der Gegner muß nun ein Ergebnis mit 2 würfeln:

2, 12, 22 oder 11 (1 + 1 = 2) sind hierbei möglich. 13 ist ebenfalls besser.

1 (01) ist der *Kali* des Spieles, das schlechteste Ergebnis.

Nach seiner Ansage erfolgt ein Richtungswechsel bei mehreren Spielern.

2. 2. 4. Die Namen der Würfe

Die einzelnen Ergebnisse besitzen Namen (Anhang Nummer 2), die nach einem einfachen System zu erlernen sind. Die Namen der sieben roten Zahlen dürfen nicht ausgesprochen werden.

0	1	2	3	4	8
<i>iš</i>	<i>i</i>	<i>a</i>	<i>u</i>	<i>e</i>	<i>ša</i>
10	11	12	13	14	
<i>ji</i>	<i>hi</i>	<i>ki</i>	<i>li</i>	<i>ri</i>	
20	21	22	23	24	
<i>ja</i>	<i>ha</i>	<i>ka</i>	<i>la</i>	<i>ra</i>	
30	31	32	33	34	
<i>ju</i>	<i>hu</i>	<i>ku</i>	<i>lu</i>	<i>ru</i>	
40	41	42	43	44	
<i>je</i>	<i>he</i>	<i>ke</i>	<i>le</i>	<i>re</i>	

Zuerst muß sich der Spieler nur **neun Ergebnisse** merken:

i, *a*, *u* (1, 2, 3), *ša* (8), *hi*, *ki*, *li* (11, 12, 13), *ka* (22) und *lu* (33)

Statt *hi*, *ka* und *lu* kann man auch einfach nur *i* (11), *ā* (22) und *ū* (33) ansagen.

Auch 13 (*li*) hat einen rein vokalischen Namen: *ē* (13).

23 (*la*) darf nicht ausgesprochen werden.

Bei diesem Ergebnis kann man entweder 2 (*a*) oder 3 (*u*) ansagen.

0 (*iš*) darf ebenfalls nicht ausgesprochen werden.

Auch die Aussprache von **4** (*e*) ist während dem Spiel verboten.

Verstößt ein Spieler gegen ein Ausspracheverbot, sagt er ein Ergebnis falsch an oder sagt er ein schlechteres Ergebnis als das geforderte an, so verliert er und muß mit dem Würfeln beginnen. In der Liste wird ein **A** für Aussprachefehler eingetragen.

8 (00) Zwei mal 0 ist 8 (*ša* oder *y*). Der Gegner muß 8 (00) oder 13 würfeln.

11 (*i* oder *hi*): Der Gegner muß 11 oder 13 würfeln.

12 (*ki* oder *ha*): Der Gegner muß 11, 12 oder 13 würfeln.

2 (02) (*a*) Darf nur einmal angesagt werden (Gregorianische Regel). Bei der zweiten Ansage verliert der Spieler. Besser als 1.

3 (03) (*u*) keine Zusatzregel. Besser als 1 und 2.

2. 2. 5. Das erste Spiel

Der ältere von mindestens zwei Spielern beginnt mit dem Würfeln: Er nimmt die beiden Feuerwürfel in die Hand und wirft sie auf eine ebene Stelle auf der Erde oder auf ein Würfelbrett. Bestenfalls in einen (Würfel)-Kreis. Die Würfel müssen sich dabei deutlich sichtbar bewegen. Kommen die Würfel zum Stehen, muß er das angezeigte Ergebnis richtig ansagen. Ist dies geschehen, so nimmt der Gegner die Würfel in die Hand.

Welches Spiel er spielt, hängt von dem Wurf der letzten Ansage ab. Erzielt der Gegner ein besseres Spiel, so muß der Nächste in der Reihe dieses überbieten oder das gleiche Ergebnis erreichen. Dies setzt sich solange fort, bis ein Aussprachefehler begangen wurde oder ein Spieler nicht das geforderte Ergebnis erzielt. In diesem Fall ist er der Verlierer und darf von Neuem mit dem Würfeln beginnen. Wer als Letzter das beste Ergebnis angesagt hat, darf sich danach dessen Rune oder im Falle eines Aussprachefehlers ein A in seine Liste eintragen. Wer auf diese Weise zuerst 13 Siege erlangt gewinnt das Spiel.

2.2.6. Übersicht

Spiel	Bessere Spiele
1	1, 2, 3, 8, 11, 12, 13, 22, 33
2	2, 3, 8, 11, 12, 13, 22, 33
3	3, 8, 11, 12, 13, 22, 33
22	2, 11, 12, 13, 22
33	3, 12, 13, 33
12	11, 12, 13
11	11, 13
8	8, 13
13	13

»Ich liebe die Menschen. [...]

Ich bringe den Menschen ein Geschenk [...]

ich gebe kein Almosen.

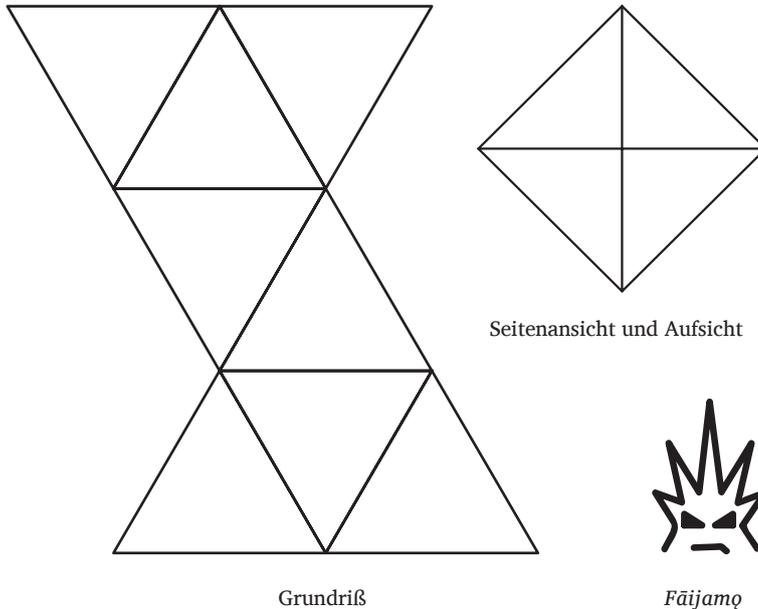
Dazu bin ich nicht arm genug.«

(Nietzsche, 11)

2. 3. Der Duell- oder Luftwürfel

2.3.1. Aus der Luft nährt sich das Feuer

»Der andere Corpus ist wie ein Diamantpunkt und hat gleiche Winkel und sechs gleiche viereckige Ecken und zwölf scharfe Seiten.« (Dürer 140)



Der Duellwürfel führt ein neues Symbol ein: **Fāijamḡ** (Feuermann) (F).

F ist das **Kṛta** des Würfels und sein Name lautet **o**.

o steht für den **Zahlenwert 6** und gleichzeitig für **Feuer** (skt. *agni*).

Die Verbindung von Feuer und Würfelspiel ist schon im *Ṛgvēda* belegt (Lüders 45f.):

ṚV V,60

īlē agnim svavasam namōbhir iḥa prasattō vičajat kṛtaṁ nah: /1/

Ich preise Agni, den hilfreichen, mit Huldigungen;
möge er uns jetzt gnädig das *Kṛta* zu Teil werden lassen. /1/

Agni ist der Name des Feuers (vgl. lat. *ignis*) und in weiterer Folge des Feuergottes, der zwischen den Menschen und den Göttern vermittelt, indem er reinigt und die Gaben, welche ins Feuer gegeben werden, in den Himmel weiterleitet. Bei Platōn lesen wir, daß die Götter aus winzigen, tetraederförmigen Feueratomen geschaffen wurden:

»Die Gestalt des Göttlichen nun bildete er [der Schöpfer] größtenteils aus Feuer, damit es so glänzend und schön als möglich anzuschauen wäre [...].« (Platōn 265)

Platōn erklärt auch, wie die vier Elemente einander bedingen:

»Nun zuvörderst, was wir eben noch Wasser genannt haben, das sehen wir, wie wir glauben, wenn es sich verdichtet, zu Steinen und Erde, wenn es dagegen sich verflüchtigt und auflöst, wiederum zu Hauch und Luft, die Luft aber, wenn sie sich entzündet, zu Feuer, und das Feuer umgekehrt, wenn es konzentriert wird und erlischt, sehen wir wieder in die Gestalt von Luft übergehen, und die Luft wiederum, wenn sie sich zusammenzieht und verdichtet, in Wolke und Nebel, und daraus sehen wir denn, wenn sie noch mehr zusammengepreßt werden, flüssiges Wasser und aus dem Wasser aufs Neue Erde und Steine hervorgehen, so daß alle diese Stoffe, wie es scheint, einen Kreislauf des Werdens aus einander beschreiben.« (Platōn 293 ff.)

Feuer entsteht also aus Luft und wird auch wieder zu Luft, wenn es erlischt. So erklärt sich auch, daß das Feuer (o) als Sinnzeichen erstmals auf dem Luftwürfel erscheint.

2.3.2. Das Duell mit einem Würfel

Ergebnis	Rune	Name	Deutsch	Bessere Spiele
0	○	—	null	alle
1		<i>i</i>	eins	1, 3 (13), F
2	↓	<i>a</i>	zwei	1, 2, 3, F
3	⚡	<i>u</i>	drei	3, F
F	🔥	<i>o</i>	Feuer	F

F (o) ist das **Kṛta**. Der Gegner muß ebenfalls F (o) würfeln.

3 ist die **Trētā** (33). Der Gegner muß 3 (u) oder F (o) würfeln.

2 ist das **Dvāpara** (22). Der Gegner muß 1, 2, 3 oder F würfeln.

1 entspricht **11** (i). Der Gegner muß 1, 3 (13) oder F würfeln.

Würfelt ein Spieler 3, nachdem sein Gegner zuvor 1 gewürfelt hat, so gewinnt er das Spiel mit dem Ergebnis 13 (ē). Derjenige, der 1 gewürfelt hat, beginnt erneut mit dem Würfeln.

0 ist der **Kali**: Wer 0 würfelt, verliert. 0 (iṣ) darf nicht ausgesprochen werden.

Das Spiel mit dem Duellwürfel geht auf 8 anstelle von 13 Punkten. Jeder Spieler hat 4 Leben. Wer nach einem F nicht selbst einen F würfelt, verliert ein Leben. Wer keine Leben mehr hat, verliert das Spiel unabhängig von dem Punktstand.

2. 3. 3. Die vier Leben

Die vier Leben haben eigene Namen und Symbole:



Āmō



Zwāmō



Drāimō



Rykvērtsmō

Āmō, das bedeutet 1, ein man und auch ein Mann. Das Symbol zeigt die Geburt: Die Seele (durch die umgestürzte Teutrune T angedeutet) fährt in den Leib, die Krippe, den Gral, das Behältnis im Allgemeinen, ein. Der Merkspruch lautet:

Āmō weniga oīs zwā kō. (Ein-Mann weniger als zwei kann.)

Zwāmō, das bedeutet 2, zwei man und auch zwei Männer. Das Symbol zeigt den inkarnierten Mensch (durch die stehende Teutrune T angedeutet), der erneut einen Impuls von Oben bekommt, er ist verbunden, angejocht (skr. *jōga* = Verbindung). Es handelt sich um den erwachten Menschen, der sich seiner Fähigkeiten bewußt ist. Der Merkspruch lautet:

Zwāmō oīs kō. (Zwei-Mann alles kann.)

Drāimō, das bedeutet 3, drei man und auch drei Männer. Es zeigt die Verbindung von Mann und Frau in Liebe, woraus das Dritte, das Kind entsteht. Wieder kommt die Energie (gestürzte Teut-Rune T) von oben. Es ist die Drehung, die Dreiung, der Kreislauf des Lebens. Der Merkspruch lautet:

Drāimō drāi kō. (Drei-Mann drei kann.)

Rykvērtsmō, der Mann, der zurückgeht, zurückkehrt, in die andere Richtung geht. Er meint die Rückkehr alles auf der Erde Befindlichen, alles Materiellem zum Ganzen, zur Quelle, zum Unendlichen, was durch die Zahlenrune 8 angezeigt werden soll. Der letzte Merkspruch lautet:

Rykvērtsmō kō-kō kō. (Rückwärts-Mann kann-kann kann.)

Diese vier *Mō* stehen also für den Weg des Lebens bis zum Ende der Zeit. Wenn man im Spiel das vierte Leben verloren hat, so ist das Duell beendet. Die Merksprüche wurden von mir in der oberösterreichischen Mundart verfasst und in meiner Umschrift (vgl. Anhang 1) wiedergegeben.

2. 3. 4. Das Spiel mit zwei Luftwürfeln

Man kann dreizehn auch mit zwei Luftwürfeln spielen, dann verdoppelt F immer die zweite Rune (macht sie zu einem Pasch): **F0 = 8; F1 = 11; F2 = 22; F3 = 33;**

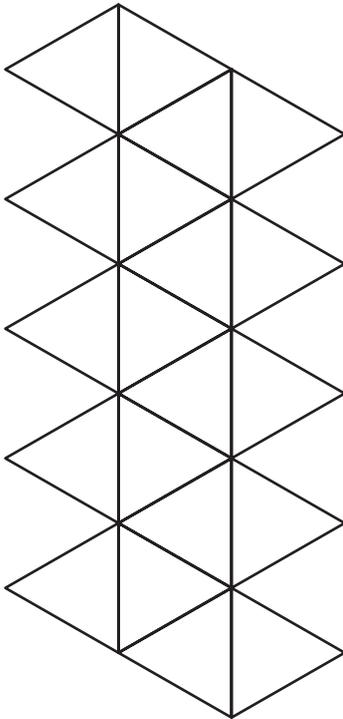
Zu den zehn bereits aufgelisteten Ergebnissen kommt nun ein elftes hinzu: **FF (ō)**. Es übertrifft als **Krta** der beiden Würfel 13 (*ē*) und ist somit das **beste Ergebnis**. Wer es wirft, hat gewonnen. Der Nächste in der Reihenfolge beginnt mit dem Würfeln.

Ergebnis	Rune	Name	Deutsch	Bessere Spiele
FF		<i>ō/mo</i>	Feuer-Pasch/Brand	—

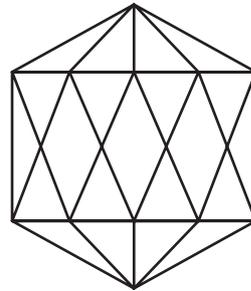
2.4. Der Turnier- oder Wasserwürfel

2.4.1. ēli oder 13-Pasch

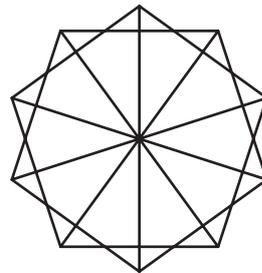
»Das dritte Corpus hat zwanzig triangelige gleiche Felder von gleichen Winkeln und zwölf gleiche fünfeckige Ecken und dreißig scharfe gleiche Seiten.« (Dürer, 140)



Grundriß



Seitenansicht



Aufsicht

Der Turnierwürfel führt ein neues Würfelutensil ein: Den **Würfelbecher**. Es wird empfohlen einen dre13ehn-Würfelbecher oder einen Standart-Würfelbecher zu verwenden. Die vorgeschriebenen Maße für den Becher lauten:

Höhe: 8 – 13 cm; Durchmesser Öffnung: 6 – 8 cm; Durchmesser Stehfläche: 4 – 8 cm

Als Würfelunterlage kann man jede feste, flache, undurchsichtige, einhändig haltbare Unterlage nehmen. Gut geeignet sind beispielsweise kleinere Bücher oder natürlich das dre13ehn-Würfelbrett. Die vorgeschriebenen Maße für die Unterlage:

Fläche: 13 x 13 cm – 24 x 24 cm

Zusätzlich beschert uns der Würfel ein **neues Symbol: 13 (ē/li)**.

Dieses **steht für 1 (i) 3 (u) und 13 (ē) je nach Bedarf**.

So ergeben 0, 1 oder 3 mit 13 jeweils 13 (ē).

2 und 13 können als 12 angesagt werden.



Symbol für 13

Zwei neue Ergebnisse, wodurch die 13 voll sind:

Ergebnis	Rune	Name	Deutsch	Bessere Spiele
1313		ēli	13-Pasch	—
F13	?	?	?	F13, FF, 1313

Die drei Ergebnisse FF, F13 und 1313 sind besser als die zehn Ergebnisse des Feuerwürfels und übertrumpfen diese stets.

1313 muß hergezeigt werden, dies wird Herzeigepflicht (H) genannt. Es gilt, daß derjenige gewinnt, der es aufdeckt. Wird 1313 durch den Gegner aufgedeckt, so gewinnt dieser und der Spieler fängt wieder mit dem Würfeln an.

FF muß aufgedeckt werden. Es darf nicht geglaubt werden (G). Nachdem FF angesagt wurde, muß es der Nächste in der Reihenfolge aufdecken und verliert dadurch. Deckt er es nach der Ansage nicht auf, verliert er auch, egal ob der Feuer-Pasch (*ō*) unter dem Becher war oder nicht, und fängt mit dem Würfeln an.

Wer **F13** würfelt, kann dafür jeden Namen, der ihm beliebt, verwenden außer den sieben verbotenen Zahlen (0, 4, 23, 31, 32, 42, 44). Weiters gilt: **Wer Fragen stellt, verliert** und muß mit dem Würfeln neu beginnen. Die Rune für dieses Ergebnis obliegt ebenfalls der Kreativität des Spielers.

1313 und FF sind die beiden *Kṛtas*.

F13 ist die *Trētā*.

13 ist das *Dvāpara*.

01 ist der *Kali*.

2.4.2. Das Turnierspiel

Das Turnierspiel erfolgt mit zwei Wasserwürfeln, einem Würfelbecher und einer kreisrunden Unterlage. Der älteste Spieler beginnt mit dem Würfeln, sieht einmal unter dem Becher nach und sagt ein Ergebnis an. Der Gegner muß es wie bisher überbieten. Sieht der Spieler nach dem ersten Wurf nach und hat das Ergebnis nicht überboten, so ergeben sich für ihn zwei Möglichkeiten:

1. Entweder er würfelt erneut, wonach er jedoch nicht mehr unter den Becher sehen darf. In diesem Fall hat der Gegner die Wahl das zuletzt angesagte Spiel weiterzuspielen oder den Becher aufzudecken. Wurde das Ergebnis eingestellt oder überboten, so gewinnt der Spieler mit seinem Ergebnis, im anderen Fall der Gegner mit dem zuletzt angesagten Ergebnis.

2. Oder er sagt ein besseres oder das gleiche Ergebnis an, obschon er es nicht hat. Es liegt wieder am Gegner, ob er aufdeckt oder mit dem angesagten Ergebnis weiterspielt. Wer zweimal oder öfter nachsieht, verliert und beginnt mit dem Würfeln (N).

Bei **1** erfolgt der Richtungswechsel nach der Ansage.

2 muß geglaubt werden und darf, falls es zu Beginn, nach 1 oder 2 angesagt wird, nicht aufgedeckt werden.

Wer bei **F13** irgendeine Frage stellt, verliert, der Spieler mit diesem Ergebnis deckt es auf und gewinnt dadurch. Der Spieler, der die Frage gestellt hat, fängt neu an.

Das Spiel geht auf 13 Siege. Wer die Mehrzahl von 13 Spielen auf jeweils 13 Siege für sich entscheiden kann, gewinnt das Turnierspiel. Folglich gibt es in einem Turnier mindestens 7 Spiele (7:0) und höchstens 13 (7:6).

2.4.3. Die anderen Würfel in Kombination

Man kann auch mit einem Feuerwürfel und einem Luftwürfel spielen. Die zehn möglichen Ergebnisse sind exakt die gleichen, wie beim Spiel mit den zwei Feuerwürfeln.

Für den Fall, daß man sich entscheidet mit Feuer- oder Luftwürfeln mit einem Becher zu spielen, so **gilt bei 0 die Herzeigepflicht** (H). Deckt der Gegner dieses Ergebnis auf, so verliert der Spieler ein Leben.

Wenn der Gegner Feuer **F** (o) aufdeckt verliert er selbst ein Leben.

Bei der Kombination von Feuer- und Wasserwürfel bleibt es bei den 10 ursprünglichen Ergebnissen. Verwendet man einen Wasserwürfel mit einem Luftwürfel, so sind 12 Ergebnisse möglich, nämlich alle außer 1313 (*ēli*). FF ist in diesem Fall alleine das **Krta**.

2.4.4. Das Spiel um Punkte

Man kann mit zwei Wasserwürfeln auch bei jedem Sieg mit Punkten Spielen:

Spiel	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	5/7 Punkte
1	13 / F13	FF / 1313 / 1		
2	13 / F13	FF / 1313 / 2		
3	13 / F13	FF / 1313 / 3		
4	13 / F13	FF / 1313 / 22		
5	13 / F13	FF / 1313 / 23		
6	13 / F13	FF / 1313 / 33		
7	F13	FF	1313 / 13	
8	13 / F13	FF	1313 / 8	
9	13 / F13	FF	1313 / F13	
10	13	F13	1313 / FF	
11	13 / F13	FF	1313 / 11	
12	13 / F13	FF	1313 / 12	
13	jeder Sieg	F13	13	FF/ 1313

Für einen Sieg mit 1313 erhält man stets die volle Punktezahl.

Für einen Sieg mit 13 oder F13 bekommt man 1 Punkt, außer bei beim 7. Sieg, wo man 3 Punkte für 13 erhält, beim 9. Sieg, wo man 3 Punkte für F13 erhält und beim 13. Sieg, wo man 2 Punkte für F13 und 3 Punkte für 13 erhält.

Für einen Sieg mit FF erhält man 2 Punkte, außer beim 9. Sieg, wo man 3 Punkte für FF erhält und beim 13. Sieg, wo man 2 Punkte für F13 und 5 Punkte für FF erhält.

Würfelt man beim 8. Sieg 8, beim 11. Sieg 11 oder beim 12. Sieg 12, so erhält man jeweils 3 Punkte. Auf diese Weise kann man dreizehn auch alleine spielen.

Ein perfektes Spiel hat 37 Punkte: **1-2-3-22-23-33-13-8-F13-FF-11-12-1313**

Für das schlechteste Spiel bekommt man nur einen Punkt.

Bei zwei oder mehr Spielern gilt: Ein Sieg mit 01 ist nur möglich, wenn es der Gegner nach Aufsage aufdeckt. Ein Sieg mit 23 ist möglich, wenn es als 2 oder 3 angesagt und anschließend vom Gegner aufgedeckt wird.

2. 4. 5. Die Weltmeisterschaft

Spiele der Weltmeisterschaft können nur zu besonderen Zeiten ausgetragen werden. Sie dauert insgesamt **137 Tage**, welche in vier Abschnitte zu zwölf (Vorentscheidung), hundert (die besten 37), einundzwanzig (die besten 13) und vier Tagen (Finale) unterteilt werden.

Die **Vorentscheidung** dauert vom 21. Juni bis zum 2. Juli. (12 Tage)
Von allen Teilnehmern werden die 37 besten Würfler ermittelt. Die Spiele werden nur nach Sieg oder Niederlage gerechnet, es gibt noch keine Punkte.

Das eigentliche **Turnier** findet vom 3. Juli bis zum 10. Oktober statt (100 Tage).
Am 3. Juli wird das Turnier eröffnet. Während dieser Zeit spielen die 37 besten Würfler auf Punkte. Am 10. Oktober werden die besten 13 vorgestellt und die Tabelle in Gruppen unterteilt.

Die **Gruppenphase** des Turniers dauert vom 11. Oktober bis zum 31. Oktober. (21 Tage). Der Erstgereichte ist automatisch für das Halbfinale qualifiziert.

Gruppe i sind Platz 2 und 3 der Tabelle.

Sie spielen um den Einzug ins Halbfinale in einem Spiel auf 13 Runden.

Gruppe a sind die Plätze 4 bis 7.

Sie ermitteln einen Sieger, der in das Viertelfinale einzieht, indem jeder gegen jeden einmal auf 13 Runden spielt.

Gruppe u sind die Plätze 9 bis 12.

Sie ermitteln einen Sieger, der in das Viertelfinale einzieht, indem jeder gegen jeden einmal auf 13 Runden spielt.

Die Plätze 8 und 13 sind automatisch für das Viertelfinale qualifiziert.

Im **ersten Viertelfinale** spielt der Sieger von Gruppe a gegen den 8. der Tabelle.
Im **zweiten Viertelfinale** spielt der Sieger von Gruppe u gegen den 13. der Tabelle.
Am 31. Oktober sind alle Vorentscheidungsspiele abgeschlossen.

Am 21. Dezember findet das **erste Halbfinale** zwischen dem Erstgereichten und dem Sieger aus dem ersten Viertelfinale statt. Es geht auf 13 Runden.

Am 22. Dezember findet das **zweite Halbfinale** zwischen dem Sieger aus Gruppe i und dem Sieger aus dem zweiten Viertelfinale statt. Es geht auf 13 Runden.

Am 23. Dezember spielen die beiden Verlierer aus dem Halbfinale um **Platz 3**.

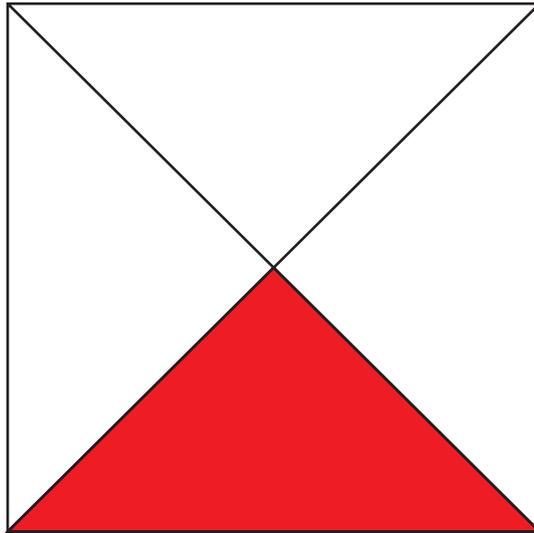
Am 24. Dezember spielen die Sieger aus dem Halbfinale um **Platz 1**.

Der Sieger der Weltmeisterschaft erhält die goldenen Weltmeister-Würfel, den Weltmeister-Becher und darf die Weltmeister-Krone tragen.

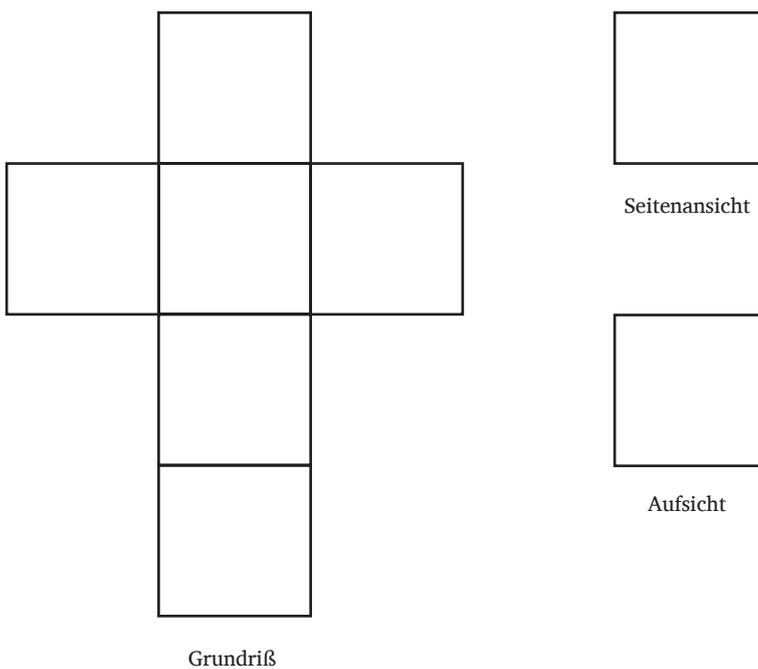
2.5. Der Erd- oder Paschwürfel

2.5.1. Vom Dreieck zum Viereck

»Das gleichschenkelige Dreieck aber rief den vierten Körper ins Dasein, indem es zu vieren zusammentretend und die Spitzen der rechten Winkel dabei in einem Mittelpunkt vereinigend, zunächst ein gleichseitiges Viereck hervorbrachte;« (Platön 313)



»Das vierte Corpus ist wie ein viereckiger Würfel; es hat sechs gevierte rechtwinklige ebene Felder und acht rechte dreieckige Ecken und zwölf scharfe Seiten.« (Dürer 141)



2.5.2. Open-Source-Variante

Mit dem Standardwürfel, der sich wohl in jedem Haushalt finden lässt, kann auch dre13ehn gespielt werden. Das funktioniert wie folgt:

		Ein Auge ist 1 (<i>i</i>)
	↙	Zwei Augen sind 2 (<i>a</i>)
	⚡	Drei Augen sind 3 (<i>u</i>)
	○	Vier Augen sind 0 (<i>iš</i>)
	○	Fünf Augen sind 0 (<i>iš</i>)
	🔥	Sechs Augen sind Feuer F (<i>o</i>)

1, 2 und 3 behalten ihre Wertigkeit. 4 und 5 zählen als 0. 6 ist Feuer. So kann man nach den gleichen Regeln wie mit dem Luftwürfel dre13ehn spielen. Sehr wahrscheinlich bei diesen Würfeln ist ein Pasch, weil Feuer bekanntlich die zweite Zahl verdoppelt. Weiters befinden sich auf dem Würfel zweimal 0, wodurch 8 leichter zu erreichen ist.

Es gibt auch spezielle dre13ehn Würfel mit sechs Seiten:

1 und 3 stehen sich gegenüber, dazwischen ist zweimal 0 und zweimal 2 nebeneinander. Diese Würfel werden auch Anfängerwürfel genannt, da sie kein Feuer enthalten. Sie sind auch besser zum Werfen geeignet als beispielsweise die tetraederartig geformten Feuerwürfel und sie sind durch ihre abgerundeten Kanten weniger gefährlich für kleine Kinder. Herzustellen sind sie aus Holz.

2.6. Der Ätherwürfel

»Das fünfte Corpus wird von eitel fünfeckigen ebenen Feldern gemacht und hat zwölf platte fünfeckige Felder und zwanzig gleiche dreieckige Ecken und dreißig scharfe Seiten.« (Dürer 141)

Der Ätherwürfel wird neue Symbole (Lautzeichen) einführen. Seine Veröffentlichung wird erst nach dem Ende der ersten dre13ehn-Weltmeisterschaft stattfinden. Wie auch Platōn hülle auch ich mich über diesen Würfel, der als Grundfläche ein gleichseitiges Fünfeck hat, in Schweigen. Das fünfte Element ist noch nicht entdeckt und darf es auch noch eine Zeit lang bleiben.