

KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE 5



4 PARCOURS | SPIELE | DAS SPIEL ALS REISE

24 | MAI 2012

Parcours-Spiele im historische Kontext

- Meist: n-Personen-Spiele mit Zufallselement und vollständiger Information
- Zwei der ältesten Spiele waren (vermutlich) Parcours-Spiele (race games)
 - Senet (Ägypten) und The Royal Game of Ur (Mesopotamien)
 - Alle Kulturen mit Spielen haben auch Parcours-Spiele *
- Kategorisierbar nach dem Verhältnis von (Würfel-)Glück zu Strategie *
 - Simple (vollständig zufallsabhängig)
 - Complex (mehrere Figuren)
 - Multiplex (mehrere verteilbare Würfelergebnisse, Zusatzregeln)
 - Strategic (ohne Zufall, z.B. [Hase und Igel](#) (1973))

* Parlett, David (1999), *The Oxford History of Board Games*, Oxford: Oxford University Press

Der Diskos von Phaistos – Ein Spiel?

- Kreta, ca. 1700 und 1600 v. Chr.
- 1982 erstmals tentativ als Spiel interpretiert
 - auch: Gedicht, Gebet, astronomisches Dokument bzw. Kalender
 - zentrales Feld ist eine Rosette
 - Ähnlichkeiten zum ägyptischen Mehen
- Geschichte der Spiele als Kulturgeschichte
 - Vgl. Huizinga, Ursprung der Kultur im Spiel
 - Genealogie von Spielgenres als kulturhistoriographisches Prinzip

Senet

- Seit ca. 3000 v. Chr
- 30 Felder in drei Reihen
- Grabbeigabe zur Unterhaltung und zum Schutz der Toten im Jenseits
- Anzahl der Spielsteine variierte (meist ca. 5)
- Senet-Variante in [Tomb Raider IV](#)

Vgl. Flanagan, Mary (2009): Critical Play. Radical Game Design, Cambridge, MA: MIT Press.

The Royal Game of Ur

- Ca. 2500 v. Chr. (vermutlich älter)
- Spiel als eine Facette der ersten städtischen bzw. stadtstaatlichen kulturellen Entwicklungen
- Gespielt von allen Klassen (sehr einfache bis sehr elaborierte Spielsteine und -bretter)
- Vier ‚zweiseitige‘ Würfel, d.h. fünf mögliche Resultate
 - z.T. auch mit Muscheln oder zweiseitigen Plättchen
- vermutlich Angriffs- und Sicherungsfelder (Flanagan)
- ‚Brücken‘-Felder wie in mehreren ägyptischen und akkadischen Spielen der Zeit
- vermutlich um hohe Einsätze gespielt (Brumbaugh) □ Metaspiel
- später ‚ausgestorben‘ bzw. weiterentwickelt in Form von Backgammon u.ä.

The Royal Game of Pachisi („25“)

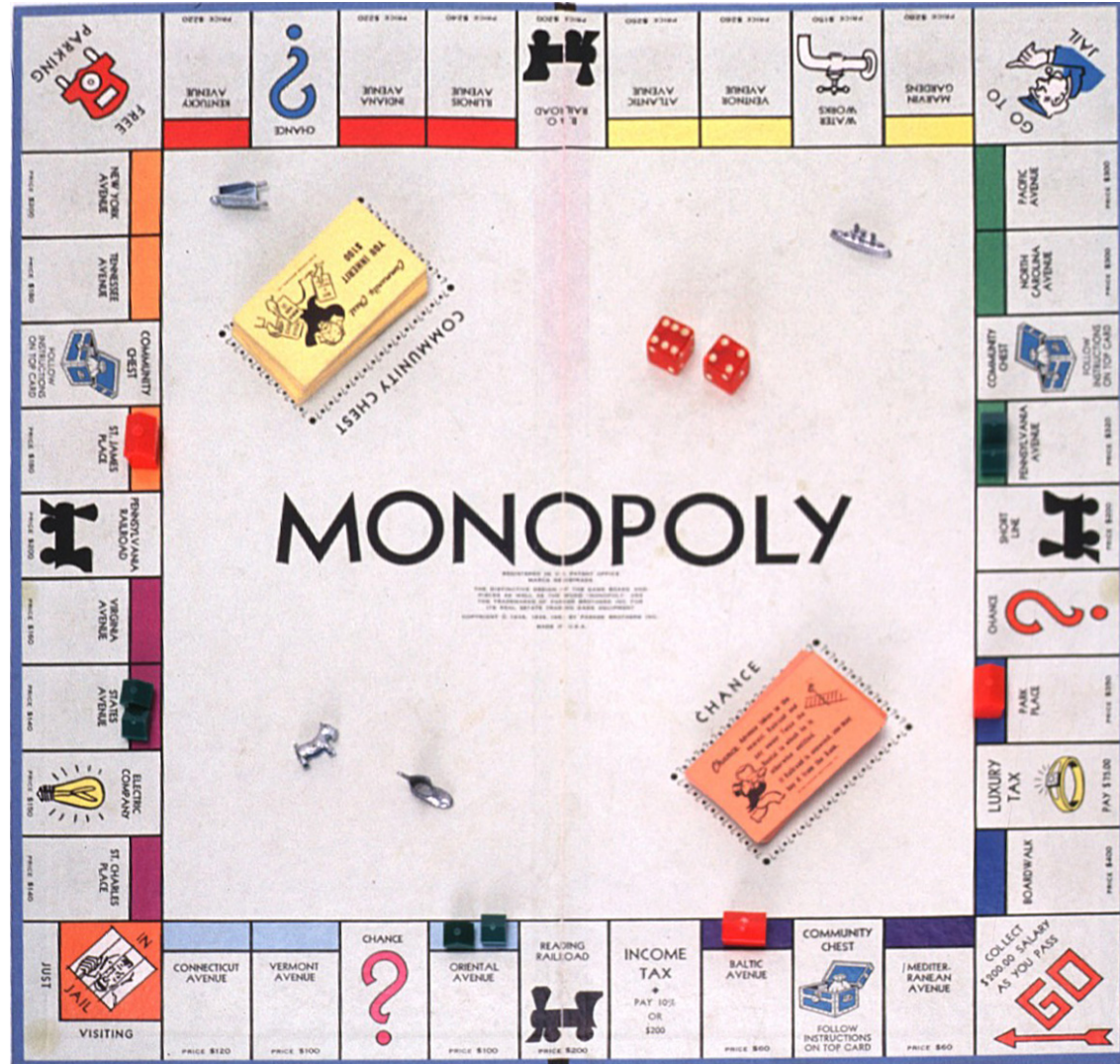
- Ca. 500 v. Chr.
- Zur Mogul-Zeit auf großen Feldern mit kostümierten Haremsbediensteten gespielt □ kleinere Spielbretter meist aus Stoff genäht
- vier Spieler in zwei Teams (schwarz/gelb □ rot/grün)
 - Start in der Mitte des Bretts
 - jeder Spieler hat eine Reihe als Aus-/Eingang
 - ‚Burg‘-Felder; Steine desselben Teams können sich ein Feld teilen
- gespielt mit 6 Muscheln (0=25,1=10)
 - 0,1 und 6 ermöglichen einen weiteren Zug

Cross and Circle-Struktur

- Kreis-, Rechteck- oder Kreuzform
 - Topologisch identisch
- Esoterische Symbolik
 - Mandalas, Sonne&Erd-Symbolik, keltische, koptische oder griechische Kreuze
 - Vier Richtungen der Erde
- Auch (seltener) in Nicht-Parcours-Spielen
 - BEISPIEL Trivial Pursuit

Zirkuläre Parcours-Spiele

- Monopoly u.ä.



Elemente von Parcoursspielen

- Routen der Spieler
 - gleiche Routen jeweils eigene Routen (z.B. RGoU)
 - Abzweigungen ja/nein
- Regeln für den Spielstart
 - wann beginnt welche Figur?
- Ressourcen
 - z.B. Game of Life (Geld)
- Besondere Felder
 - z.B. Schlussfelder bei Senet nur mit spezifischer Augenzahl verlassbar
- Zugregeln
 - z.B. Trivial Pursuit Quiz statt Würfel

Parcours-Spiele mit schlagbaren Figuren

- Bindeglied zwischen Kriegsspiel und Parcours-Spiel
- insbesondere in West- und Nordafrika und dem nahen Osten, auch in Skandinavien
- BEISPIEL [Daldøsa](#)
 - populär im zweiten Weltkrieg als familiäre Aktivität; dort semantisiert als Konflikt der Norweger gegen die Deutschen

Transkulturelle Ähnlichkeiten von Parcours-Spielen

- BEISPIEL [Russische Brettspiele](#)
 - Weg zur Weltrevolution als Spielbrett
- Brettspiele als Instrument der Kolonialisierung
 - Pachisi um 1875 in Großbritannien populär geworden, dort als Ludo umdefiniert, um 1960 dann wieder nach Indien zurückexportiert (Irving Finkel)

Parcours-Spiele als Element ritueller Praktiken

- Z.B. Yut
 - Kombiniert mit ‚Lookup-Tables‘ ähnlich dem chinesischen I-Ching
- BEISPIEL Das Todesfeld (26) und das Gefahrenfeld (27) bei Senet
 - repräsentiert die gefährvolle Reise ins Jenseits nach dem Tod
 - Das Spiel wird in Kapitel XVII des Buchs der Toten genannt
- Deterministische Grundeinstellung der ägyptischen Religion
 - Würfelglück wurde als Hinweis auf das jeweilige göttliche Wohlwollen angesehen
 - Varianten auf Kreta und Zypern weniger religiös überformt
- Astrologische Bedeutung der 12 zentralen Felder des Royal Game of Ur
 - In Keilschriften dokumentiert
- Abstraktheit des Konzepts erlaubt derartige Nutzung

Parcours-Spiele als Lerninstrumente

- [The Game of Goose](#) (16. Jhdt)
 - Umsemantisiert als [Lerninstrument](#)
 - Verbindende Ikonographie als nationales Identifikationsmoment
 - spiralförmig Pfad als ‚Lebensweg‘ bzw. chronologische Abfolge

Parcours-Spiele als Lerninstrumente II

- [Checkered Game of Life](#) (1860) [ARTIKEL](#)
 - gespielt mit mehrseitigem Würfel-Kreisel (teetotum)
 - erstes Spiel des Lithographen Milton Bradley
 - erstes amerikanisches bourgeoises Gesellschaftsspiel (parlor game)
 - besondere Felder führen direkt zueinander (bravery □ honor, crime □ prison)
 - puritanische Werte, amerikanischer Bürgerkrieg
 - „“We can say of all their games, that they may be introduced in any and every family without danger of offence or corruption,” and that playing these games “will make your ‘evenings at home’ so pleasant that none will seek pleasure in places of temptation.”
 - Checkerboard als raumsemantisches Konzept für den Lebensweg mit Höhen und Tiefen

Subvertierbarkeit von Parcours-Spielen

- Aufgrund ihrer einfachen und allgemein bekannten Struktur konnten Parcours-Spiele besonders einfach subvertiert werden
 - BEISPIEL [Juden Raus](#)

Bezug zu digitalen Spielen

- [Mario Party](#), Itadaki Street etc.
- environmental storytelling
 - Bewegung durch den Raum strukturiert die Erzählung
 - [Themen-Parks](#)
- Strategische Eingrenzung des Zufalls
 - z.B. zufällige Items in Computerrollenspielen müssen zu [Sets](#) zusammengefügt werden

Bezug zu digitalen Spielen II: Brettspielversionen digitaler Spiele

- Donkey Kong
 - [Brettspiel](#)
 - [Kartenspiel](#)
 - [Donkey Kong Country Brettspiel](#)

Parcours-Spiele: Diskussionsfragen

- Wie könnte das Royal Game of Ur noch gespielt worden sein?
- Welche Semantiken ließen sich noch durch Spielbretter ausdrücken?