

Latrunculi

Im Schankraum trugen die Mädchen kurze Tuniken, die über dem Oberschenkel endeten und eine Schulter frei ließen. So zeigten sie genug und nicht zu viel von sich. Nur in den billigen Hurenhäusern am Hafen liefen die Mädchen mit nacktem Oberkörper zwischen den Tischen herum. Mirembe stammte aus Aithopia, jenseits des mittleren Meeres und noch weit jenseits der Provinz Iovia, aus einem Land, das vor einer Generation noch im Nebel von phantastischen und abenteuerlichen Geschichten gelegen hatte. Aber die Legionen des Kaisers waren letztlich auch durch die meridianische Wüste dorthin gezogen, und nun hütete Mirembe nicht mehr die Herde ihrer Familie, sondern vergnügte zahlende Gäste als exotisches Element im Angebot von Zinovias Bordell. Apuleius mochte Mirembe. Sie unterschied sich nicht nur durch ihre dunkle Hautfarbe (und ausgefallene Liebestechniken, von denen er nicht sicher war, ob sie sie – wie sie behauptete – aus ihrem Heimatland mitgebracht oder nicht einfach selbst ausgedacht hatte). Sie war klug, ohne viel zu wissen; und sie spielte gerne. Er war ein Spieler, und so erklärte er ihr die Regeln (und Tricks) tuskischer Spiele, während sie ihm zeigte, welche Spiele sie in Aithopia mit Stöcken und Steinen im Sand gespielt hatte.

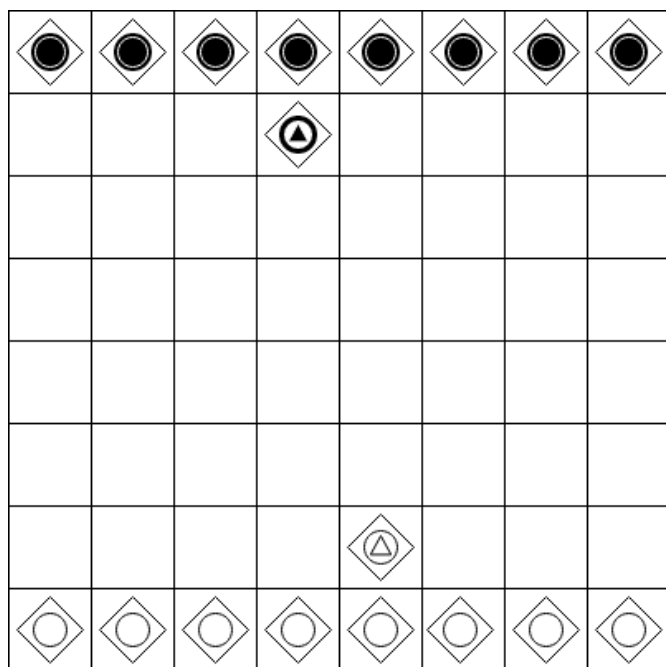
(aus: Moritex – Band I: Das Erz der Götter, Kapitel I)

Das bekannteste Spiel in den tuskischen Gasthäusern (wie auch in den Baracken der Legionslager) ist Latrunculi. Das Wort ist eigentlich eine abwertende Bezeichnung für Soldaten, die nur für ihren Sold kämpfen (Söldner). Das Spiel bildet mit einfachen Regeln eine Schlacht zwischen zwei Heeren ab. Ziel ist es, entweder den gegnerischen Anführer gefangen zu nehmen oder alle gegnerischen Soldatenfiguren zu schlagen.

Gespielt wird auf einem acht mal acht Felder großen Spielbrett, das sich – sofern kein hölzernes Spielbrett vorhanden ist – leicht auf eine Tischplatte im Wirtshaus mit dem Messer ritzen lässt (die meisten tuskischen Schanktische sind mit diversen Einritzungen „verziert“). Fehlen geeignete Spielsteine, lassen sich diese leicht aus Papierfetzen, Hölzchen oder Brotkrumen herstellen, da es nur vier verschiedene Spielsteintypen gibt: Soldaten und Anführer, jeweils für beide Spieler.

Um Latrunculi zu spielen, kann der moderne Leser am einfachsten ein modernes Damespiel und eine entsprechende Anzahl an Spielsteinen verwenden. Das Dame- oder Schachbrett entspricht mit seinen 64 Feldern exakt dem Latrunculi-Spielbrett, wobei die abwechselnde Schwarz- und Weißfärbung der Felder für Latrunculi unwichtig ist. Für die Soldaten (Latrunculi) nimmt man die einfachen runden Spielsteine (Weiß für einen Spieler, Schwarz für den anderen); der jeweilige Anführer lässt sich leicht mit einem Stapel Spielsteine (oder einer Figur aus einem Satz Schachfiguren) darstellen.

Die Regeln sind (wirtshausgerecht) einfach; man kann es auch nach einigen Bechern Wein noch regelkonform spielen. Gewinnen wird man allerdings ohne ausreichende Konzentrationsfähigkeit kaum, denn auf sein Glück kann man sich nicht verlassen. Es gibt keine Zufallselemente in Latrunculi.

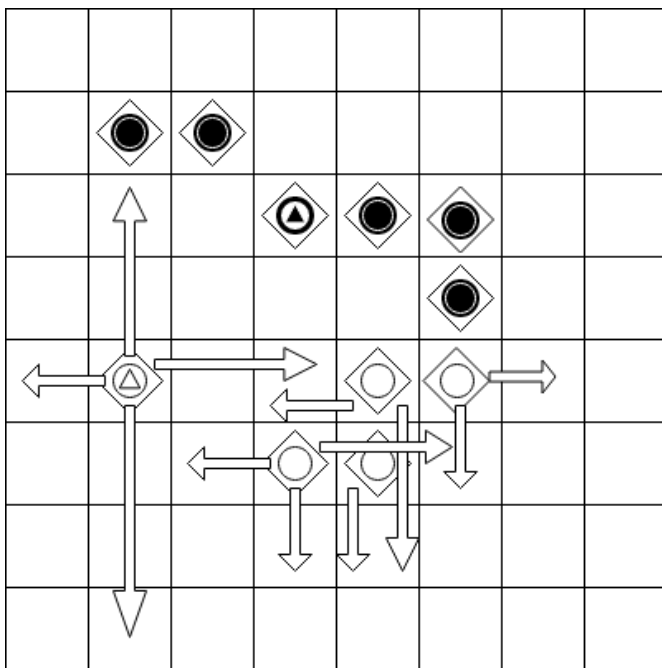


Latrunculi - Grundstellung

Zu Beginn wird das Spielbrett zwischen die beiden Spieler gelegt. Gespielt wird in einer von mehreren Varianten. In der einfachen (und am häufigsten gespielten Version) stellt jeder Spieler 8 Latrunculi auf die ihm zugewandte Grundreihe, die dadurch vollständig gefüllt ist. Der Anführerspielstein kommt auf die davor liegende Reihe, und zwar auf das vierte Feld von rechts.

Nun wird abwechselnd je ein eigener Spielstein gezogen oder (wenn die Situation es erlaubt) ein gegnerischer Spielstein geschlagen und vom Brett genommen. Gezogen wird

horizontal oder vertikal (auch rückwärts), aber nicht diagonal. Einfache Soldatensteine können dabei in einem Zug nur ein freies Feld weit ziehen. Der Anführer kann sich beliebig viele freie Felder weit bewegen. Eigene Spielsteine dürfen übersprungen werden, d. h. das nächste freie dahinterliegende Feld darf (und muss dann auch) besetzt werden; gegnerische Spielsteine dürfen nicht übersprungen werden.



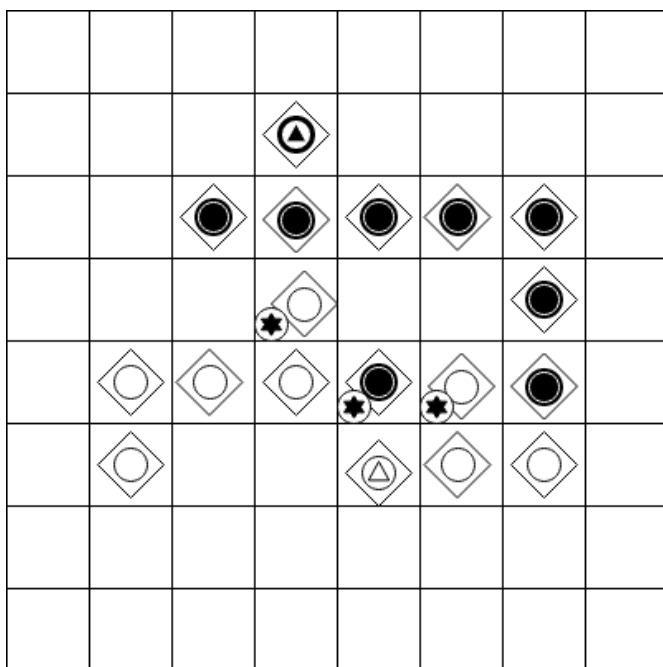
Weiß am Zug - erlaubte Züge (mit Pfeilen markiert)

Um einen gegnerischen Stein (Soldat oder Anführer) schlagen zu können, muss dieser horizontal, vertikal oder diagonal von zwei eigenen Spielsteinen in die Zange genommen

werden. Je mehr eigene Soldaten dicht an dicht stehen, umso weniger Möglichkeiten gibt es dafür (häufig gar keine). Das Spiel spiegelt damit die kriegerische Realität wieder, in der eine Phalanx aus tuskischen Legionären fast unbezwingbar war. Schwachstellen entstehen meist an den Ecken einer solchen Phalanx (im wirklichen Kampf wie im Spiel) und durch den Zugzwang (nur im Spiel, nicht im wirklichen Kampf): Der Spieler, der am Zug ist, muss einen Stein bewegen, auch wenn er dadurch seine Position verschlechtert. Kann er keinen regelkonformen Zug ausführen, hat er verloren!

Das Schlagen eines gegnerischen Spielsteins erfolgt aber nicht in dem Moment, in dem dieser regelkonform in die Zange genommen wurde. Vielmehr ist dann zunächst der gegnerische Spieler am Zug und kann die Position mit seinem Zug wieder verändern. Bleibt es danach bei einer Schlagmöglichkeit (derselben oder einer anderen), kann der dann am Zug befindliche Spieler dieses Schlagen durchführen und den gegnerischen Stein vom Brett nehmen. Er muss es nicht und kann einen anderen Zug ausführen; schlägt er, darf er keinen anderen Spielstein in diesem Zug mehr ziehen (Schlagen kostet also jedes Mal einen Zug). Kann er mehrere gegnerische Spielsteine schlagen, muss er sich für eine Schlagmöglichkeit entscheiden.

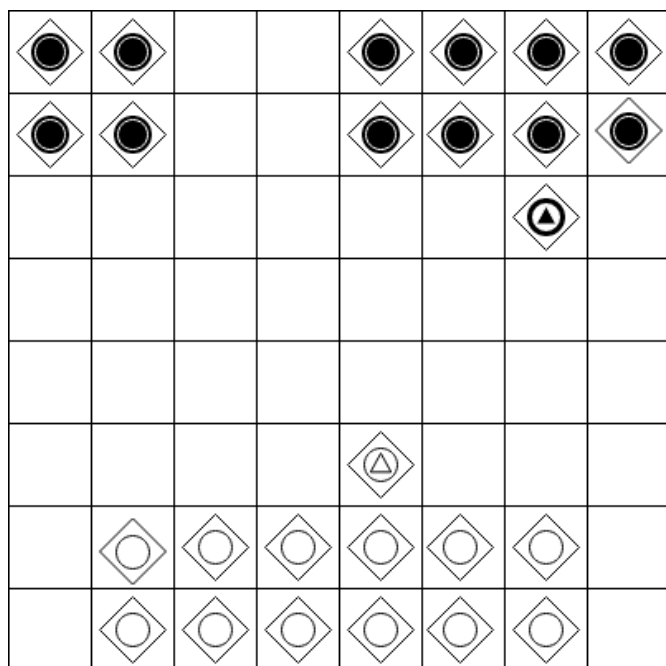
Anfänger und Durchschnittsspieler ziehen ihre *Latrunculi* frontal gegeneinander wie zwei phantasielose Heerführer, die ihre Formationen brachial aufeinanderkrachen lassen und von Zug zu Zug reagieren. Meisterspieler (wie die großen Heerführer) planen ihre Bewegungen mehrere Züge im Voraus, stellen Fallen, legen Finten aus. *Latrunculi* ist kein schnelles Spiel und nicht in wenigen Minuten vorbei. Bei gleichwertigen Spielern entscheidet nicht selten die nachlassende Kon-



In die Zange genommene Spielsteine (mit Sternchen markiert)

zentration durch Erschöpfung über den Ausgang (auch dies wie in einer realen Schlacht).

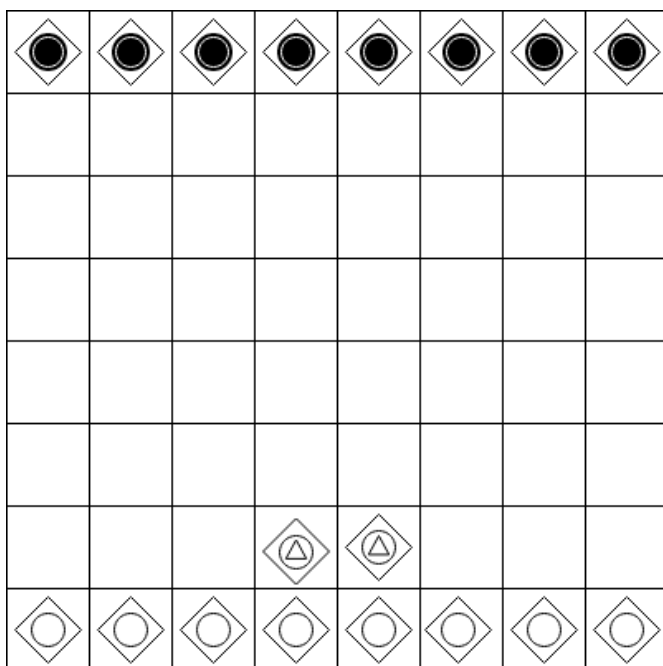
Aufgrund der großen Verbreitung von Latrunculi gibt es neben der dargestellten Standard-Version des Spiels zahlreiche regionale und inhaltliche Varianten. Die bekannteste ist das „Große Latrunculi“. Das Spielbrett ist unverändert, aber es gibt für jeden Spieler 12 statt 8 Soldaten-Steinen (und unverändert 1 Anführer). Zu Beginn werden die Soldaten-Steine einzeln abwechselnd auf das Brett gestellt, und zwar je 6 in die erste und in die zweite Reihe. Der Anführer kommt zuletzt



Großes Latrunculi – Beispiel einer Grundstellung

auf ein frei wählbares Feld auf die dritte Reihe. Die Grundstellung des Spiels ist also beim „Großen Latrunculi“ nicht fest vorgegeben, sondern variiert je nach Auswahl des jeweiligen Feldes durch die Spieler.

Im Bordell der Zinovia werden Apuleius und Mirembe und die Gäste vermutlich auch eine andere Variante gespielt haben: „Amazonen-Latrunculi“. Dabei spielt ein (männlicher) Spieler gegen ein Schankmädchen. Der Spieler führt die Latrunculi und hat zwei statt einen Anführer; das Schankmädchen führt die Amazonen, ohne einen Anführerinnen-



Amazonen-Latrunculi Grundstellung

Spielstein. Dieser Nachteil wird dadurch ausgeglichen, dass ein von den Amazonen in die Zange genommener Latrunculus sofort vom Brett genommen werden darf (also nicht erst im nächsten Zug der Amazone). Dennoch liegt der Vorteil beim Amazonen-Latrunculi klar auf Seiten des männlichen Spielers, und das Spiel verläuft schneller als mit den klassischen Regeln (beides auch in voller Absicht). Es gibt zahlreiche Sonderregeln und Varianten beim Amazonen-Latrunculi, die allerdings eher auf die (deftige) Unterhaltung und Belus-

tigung der Zuschauer abzielen als auf eine Verfeinerung des Spiels.