TIMELESS GAMES — ZEITLOSE SPIELE

TIMELESS GAMES — ZEITLOSE SPIELE

VILA DE ALCOUTIM
alcoutim
COOPERACIÓN TRANSFRONTERIZA
ESPAÑA - PORTUGAL
COOPERAÇÃO TRANSFRONTEIRIÇA
UE
FEDER
Investimos no seu futuro
Invertimos en su futuro
guaditer

Exhibition Guide

TIMELESS GAMES

BOARDS AND STONE GAME PIECES FROM THE OLD CASTLE IN ALCOUTIM

Belichtung

ZEITLOSE SPIELE

SPIELBRETTERN UND -STEINEN DES CASTELO
VELHO (ALTE BURG) VON ALCOUTIM

ALCOUTIM, 2011

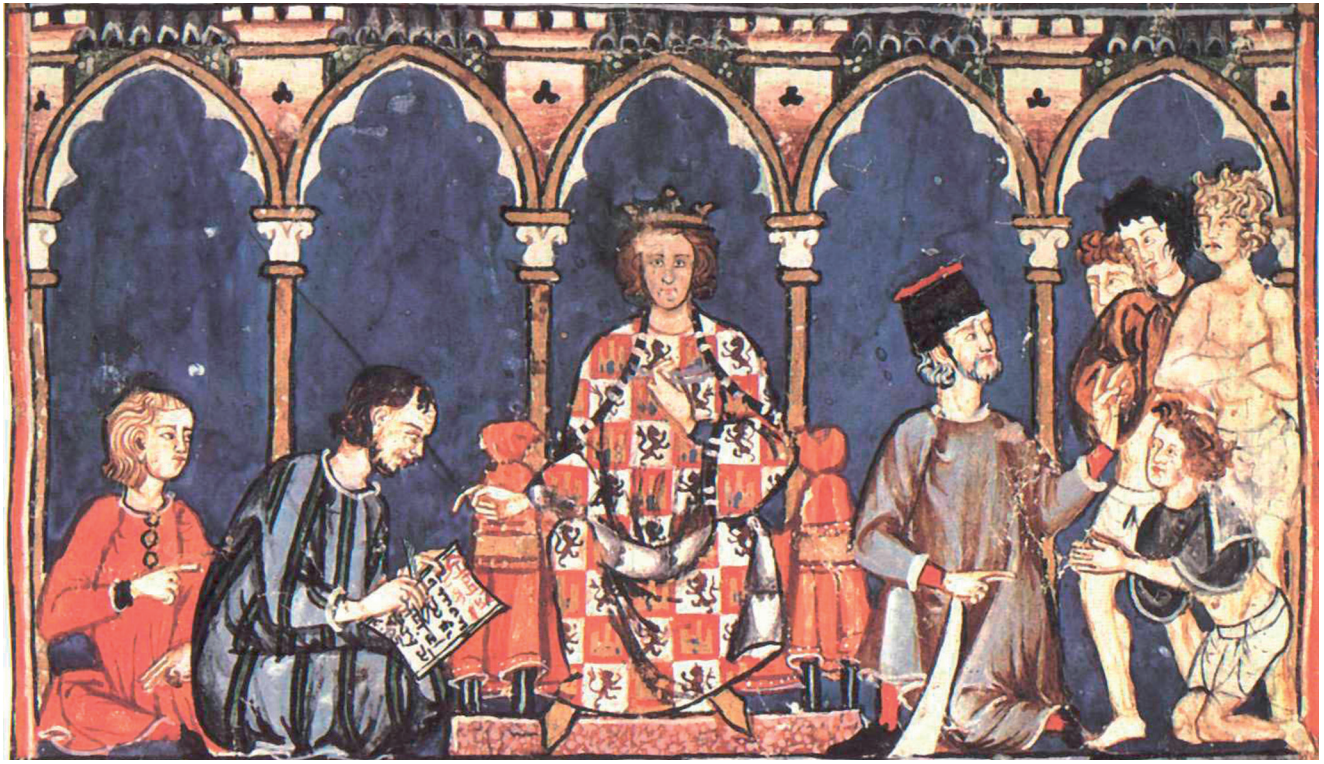


Illustration of the book by Afonso X "Libro de Ajedrez, Dados y Tablas" alluding to the King and his court

Abbildung des Buches von Afonso X „Libro de Ajedrez, Dados y Tablas", die den König und seinen Hofstaat darstellt

TIMELESS GAMES

BOARDS AND STONE GAME PIECES FROM THE OLD CASTLE IN ALCOUTIM

Since time immemorial games have represented one of the recreational aspects of human activity, played by the great civilisations of the ancient world, such as the Egyptians, Greeks and Romans. Christians and Arabs also devoted themselves to such activities, handing us down a strong recreational tradition that constitutes one more mark of our cultural heritage.

ZEITLOSE SPIELE

SPIELBRETTERN UND -STEINEN DES CASTELO VELHO (ALTE BURG) VON ALCOUTIM

Seit uralter Zeit stellen Spiele eine vergnügliche Seite der menschlichen Tätigkeit dar und wurden in den großen Zivilisationen der antiken Welt wie in der ägyptischen, griechischen und römischen Zivilisation gespielt. Auch die Christen und Araber widmeten sich den Spielen und hinterließen uns eine große Spieltradition, die zu unserem Kulturerbe gehört.

Games can be divided into various categories: ones involving physical exertion and the outdoors, which also served as physical preparation for war; and board games, played on a base - the board - by two or more players who would follow specific rules as they moved pieces around the board in an effort to defeat their adversary, just as they would in a physical contest. Board games can be classified as either games of luck or chance, when luck is a decisive factor in victory, and as games of intellect or strategy, when a player's skill and intelligence are uppermost in defeating the adversary.

In Portugal, a number of boards and many stone and bone game pieces have been discovered. Normally the boards are engraved on slabs of schist or on blocks of granite, marble, sandstone, limestone or pottery. Such items are found at archaeological sites dating back to Roman times and at various historical monuments such as churches, cathedrals and castles. The practice of playing board games is extremely well documented in Alcoutim where thirty-nine have been found during archaeological digs carried out at the Old Castle between 1985 and 2003, and one from Alcoutim Castle.

The Old Castle in Alcoutim is a Muslim fortification founded during the Emiral Period (8th/9th centuries) and reached its height during the time of the Caliphates (10th century), with expansion and remodelling of the defensive and dwelling structures and the construction of a small mosque. At the end of the 11th century, under the Almoravids and due to the uprisings that characterised a period of great instability, the fortification entered a decline and, according to archaeological data, was completely abandoned before the arrival of the Almoads (mid 12th century).

Wir können die Spiele in verschiedene Kategorien unterteilen: Die physischen Spiele und Spiele unter freiem Himmel, die auch dem Zweck dienten, den Körper auf den Krieg vorzubereiten, sowie die Brettspiele, die als Grundlage ein „Brett» besitzen und von zwei oder mehreren Personen gespielt werden können. Die spielenden Personen bewegen entsprechend den festgelegten Regeln Spielsteine auf dem Brett mit dem Ziel, die Gegenpartei zu besiegen, vergleichbar mit einem physischen Kampf. Die letztgenannten Spiele können in Glücksspiele, wenn der Faktor Glück eine entscheidene Rolle besitzt, und in intellektuelle oder strategische Spiele, wenn ein Spieler seine Listigkeit und Intelligenz gegenüber einen anderen Spieler einsetzen muss, eingeteilt werden.

In Portugal sind zahlreiche Spielbretter und viele Spielsteine aus Stein oder Knochen erschienen. Normalerweise sind die Spiele auf Schieferplatten, Granit-, Sandstein-, Kalk- und Keramikblöcken eingraviert. Diese Spielmatrizen befinden sich seit der römischen Zeit in den Gebieten von archäologischen Stätten und in verschiedenen historischen Monumenten wie Kirchen, Kathedralen und Burgen. In Alcoutim ist das Spielen von Brettspielen durch 39 archäologische Ausgrabungsstücke sehr gut dokumentiert. Diese Stücke wurden bei den Ausgrabungen zwischen 1985 und 2003 in der alten Burg Castelo Velho von Alcoutim und in der Burg Castelo von Alcoutim, in der ebenfalls ein Exemplar gefunden wurde, entdeckt.

Das Castelo Velho von Alcoutim ist eine alte muslimische Festung aus der islamischen Zeit (8./10. Jahrhundert), die ihren baulichen Höhepunkt in der Zeit der Kalifen (10. Jahrhundert) erreichte. In dieser

Aerial view of the Old Castle of Alcoutim (Lúcio Alves – 2003)

Vogelperspektive des Castelo Velho von Alcoutim (Lúcio Alves - 2003)

Its characteristics suggest it was a fortified palace, the home of a Muslim gentleman who exercised military functions controlling the Guadiana and surrounding territory and the mining of local mineral deposits. From the vestiges of food that have been found and the evidence of leisure activities - fragments of ceramic drums used to play music and the large number of game pieces and boards - it would appear that the inhabitants led an urban-style life.

This exhibition includes thirty boards and sixteen small stone game pieces from the Old Castle in Alcoutim. The boards, engraved on schist slabs, are either complete or fragmented, and are of six different types: Alquerque (3), Tabula (11), Nine Men's Morris (9), Tapatan or Tic-Tac-Toe (1), Mancala (3) and the Little Soldier's Game (3). It is worth noting that these exhibits belong to the largest and most varied collection of board games from the Islamic period found at a single archaeological site and that the examples of Mancala III are the only ones known to exist in Portugal.

Zeit wurden Erweiterungen und Umgestaltungen an den Verteidigungsstrukturen und Wohngebäuden durchgeführt sowie eine kleine Moschee gebaut. Am Ende des 11. Jahrhunderts begann mit dem Einfall der Almoraviden und den folgenden Revolten, die zu einer Zeit großer Instabilität führten, die Vernachlässigung der Festung. Laut archäologischer Daten ist die Festung vollständig vor der Ankunft der Almohaden (Mitte des 12. Jahrhunderts) verlassen worden. Aufgrund seiner Charakteristika handelte es sich um einen befestigten Palast, Residenz eines muslimischen Herrschers, mit militärischer Kontrollfunktion über den Fluss Guadiana, seine Umgebung und den Abbau der mineralischen lokalen Vorkommen. Die Festungsbewohner besaßen städtische Gewohnheiten. Dies wird durch die gefundenen Nahrungsmittelreste belegt sowie durch die Freizeitbeschäftigung, die von Bruchstücken aus Keramiktrommeln zum Musizieren und einer großen Anzahl von Spielsteinen und Spielbrettern bezeugt wird.

Die bestehende Ausstellung umfasst dreißig Spielbretter und sechzehn kleine Spielsteine vom Castelo Velho von Alcoutim. Diese Spielbretter, mit Gravuren in Schieferplatten, sind vollständig oder bruchstückhaft erhalten und gehören sechs verschiedenen Spieltypen an: Alquerque (3), Tabula (11), Mühle (9), Tapatan oder Galo (1), Mancala (3) und Soldatenspiel (3). Es sollte hervorgehoben werden, dass diese Sammlung die größte Menge und die größte Vielfalt an Spielen aus der islamischen Zeit sowie die einzigen Exemplare des Spiels Mancala III, die uns aus Portugal bekannt sind, umfasst. Alle diese Stücke stammen von einer einzigen archäologischen Ausgrabungsstätte.

HISTORY OF THE GAMES

GESCHICHTE DER SPIELE

ALQUERQUE
SPIEL ALQUERQUE

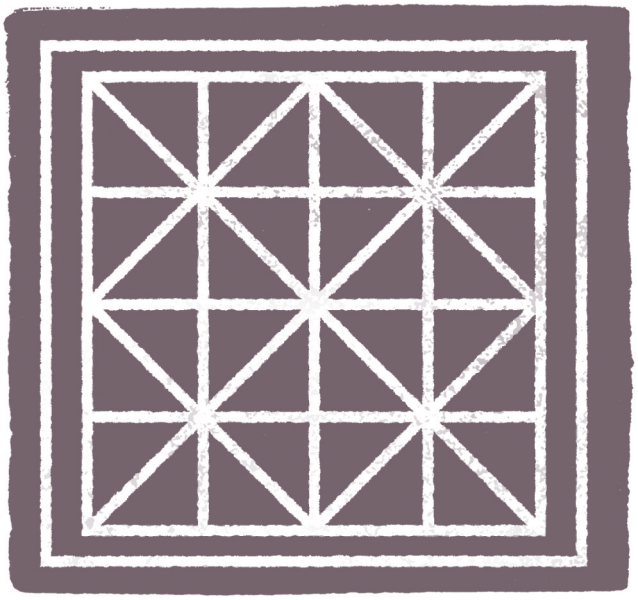


Illustration of the game of Alquerque from the book, "Libro de Ajedrez, dados y tablas" by Alfonso X

Abbildung des Spiels Alquerque aus dem Buch von Afonso X, „Libro de Ajedrez, dados y tablas"

The game originated in ancient Egypt and was introduced to Europe by people from the north of Africa. In the 10th century, it was mentioned in the book Kitab al-Aghani and given the name El-Quirkat, an Arab word from which the current name, Alquerque, derived linguistically. This name appears for the first time in a manuscript written by Alfonso X, King of Leon and Castile (1251 to 1282), entitled "Libro de Ajedrez, dados y tablas".
Some historians believe that a combination of Alquerque and chess gave rise to the game of draughts.

Das Spiel stammt ursprünglich aus Ägypten und wurde in Europa von Völkern aus Nordafrika eingeführt. Im 10. Jahrhundert wurde es im Buch *Kitab al-Aghani* erwähnt und als El-Quirkat bezeichnet. Die aktuelle Spielbezeichnung Alquerque stammt aus dem Arabischem und erschien zum ersten Mal im Manuskript „*Libro de Ajedrez, dados y tablas*" von Afonso X, König von Leon und Kastilien (1251 bis 1282).
Laut einigen Historikern ist das Spiel *Alquerque* zusammen mit dem Schach der Ursprung des Damespiels.

BOARD
Square-shaped, generally with twenty-five points of intersection formed by the horizontal, vertical and diagonal lines on the board.

EQUIPMENT
Board, 12 pieces per player. Each player uses a different colour.

NUMBER OF PLAYERS
Two.

OBJECTIVE
To capture all the opponent's pieces.

1. Each player sets up his 12 pieces on the intersection points on the board, leaving the central one free.
2. Each player in turn moves one of his pieces on to one of the empty intersection points. The player who starts the game is at a disadvantage as one of his pieces will be captured immediately.
3. Pieces can be moved in any direction, always following the lines on the board until they reach the nearest empty intersection point.
4. A piece can "capture" an opponent's piece by jumping over it, as long as the interception point immediately beyond is free. The captured piece is then removed from the board.
5. Whenever capture is possible it must be made otherwise both players will lose their pieces: the one that could have been captured and the one that should have done the capturing. Several pieces may be captured in a single move.
6. The player who succeeds in capturing all his opponent's pieces wins.

SPIELBRETT
Es besteht aus einem Quadrat, normal mit 25 Kreuzungspunkten, die von den horizontalen, vertikalen und diagonalen Linien gebildet werden.

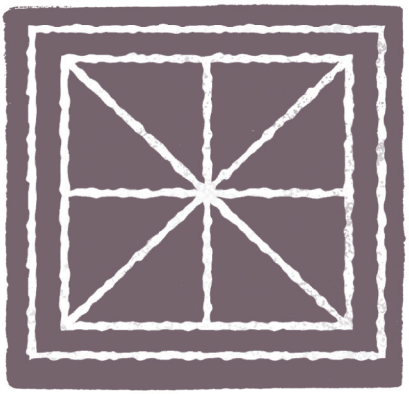
SPIELZUBEHÖR
Spielbrett, 12 Spielsteine pro Spieler, mit entsprechend unterschiedlicher Farbe.

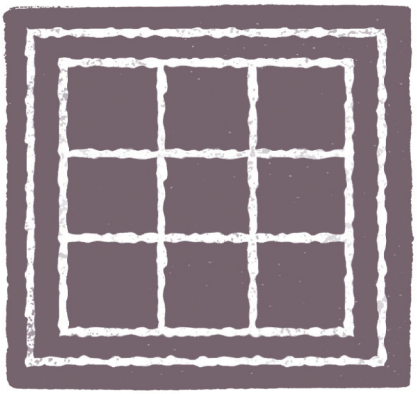
SPIELERANZAHL
Zwei.

ZIEL
Alle Steine des Gegenspielers zu schlagen.

1. Jeder Spieler verfügt über 12 Steine, die auf den Kreuzungspunkten aufgestellt werden, wobei der Mittelpunkt auf dem Spielbrett frei bleibt.
2. Abwechselnd bewegt jeder Spieler einen seiner Steine zu einem freien Kreuzungspunkt. Der Spieler, der beginnt, hat einen Nachteil, da er einen seiner Spielsteine zum Schlagen freigibt.
3. Die Bewegung der Spielsteine kann in jede Richtung durchgeführt werden, immer den Linien des Spielbretts folgend, bis zum nächsten, nicht besetzten Kreuzungspunktpunkt.
4. Um einen Stein des Gegenspielers zu schlagen, springt man mit seinem Stein über den gegnerischen Spielstein zu einem unbesetzten Nachbarpunkt. Der Spielstein des Gegenspielers, über den gesprungen wurde, wird aus dem Spiel genommen bzw. „eingenommen».
5. Wenn man einen Stein schlagen kann, muss man ihn schlagen. Wenn man dies übersieht, verliert man den Stein, mit dem man hätte schlagen können, und den Stein des Gegners, das heißt, dass die Spieler ohne die beiden Steine, die schlagen oder geschlagen werden konnten, weiterspielen. Es können mehrere, hintereinander folgende Steine geschlagen werden.
6. Es gewinnt der Spieler, dem es gelingt, alle Steine des Gegenspielers zu schlagen.

TAPATAN OR TIC-TAC-TOE
SPIEL TAPATAN ODER GALO





Detail of the board for Tapatan, Inventory Number MA-191

Detail des Spielbretts für das Spiel Tapatan mit der Bestandsnummer MA-191

Known as abstract strategy games, these have been around and played since time immemorial as can be seen by examples existing in Egypt, India, Crete, Greece and Rome. There are countless different boards and configurations, among which the best known are noughts-and-crosses, Tapatan, Nine Men's Morris, Tic-Tac-Toe, 3-in-a-row, Nine Holes and Nine Points.

The common features of all these games is that they are played by two players who take turns to place their pieces on the board with the purpose of completing a line of three while preventing their opponent from doing so. This remains true for each version of the game, even when the number of pieces increases. The way of starting the game also remains the same.

The game 3-in-a-row is currently very popular thanks to the new versions made available on the market by companies specialising in children's games.

Diese als Strategiespiele bezeichneten Spiele sind seit uralten Zeiten bekannt und wurden schon von den ältesten Kulturen gespielt, wie die vorhandenen Beispiele in Ägypten, Indien, Kreta, Griechenland und Rom belegen. Es existieren unzählige Spielbretter mit verschiedenen Charakteristika, von denen O + X (Kreis und Kreuz), *Galo* oder *Tapatan* (eine Art „Drei-Gewinnt"), Mühle, Tic Tac Toe, Drei in einer Reihe, Neun Mulden und Neun Punkte die bekanntesten Spiele sind.

Alle diesen Spielen ist gemeinsam, dass sie von zwei Spielern gespielt werden, die abwechselnd Spielsteine auf das Spielbrett legen mit dem Ziel, drei davon in eine Reihe zu bekommen, während sie gleichzeitig versuchen, den Gegenspieler daran zu hindern. In jeder Spielversion, auch mit höherer Anzahl der Spielsteine, wird sowohl das Spielziel als auch die Art, es zu beginnen, beibehalten.

Das Spiel „Drei in einer Reihe" ist heutzutage das populärste dieser Spiele. Dies liegt vor allem an den neuen Versionen, die von den Firmen der Spielzugindustrie für Jugendliche auf den Markt gebracht worden sind.

BOARD
Square-shaped and generally with nine intersecting points formed by the horizontal, vertical and diagonal lines drawn on the board.

EQUIPMENT
Board, 5 pieces per player. Each player uses a different colour.

NUMBER OF PLAYERS
Two.

OBJECTIVE
To create a line of 3 pieces.

1. The game begins with an empty board.
2. The players take turns to place one of their pieces on the intersections of the lines on the board with a view to making 3 in a row. Only one piece may be placed on each intersection.
3. The first player to successfully place three pieces in a straight line, always following the lines on the board and with no empty intersections in between, wins the game.

SPIELBRETT
Es besteht aus einem Quadrat, das normalerweise neun Kreuzungspunkte besitzt, die durch die horizontalen, vertikalen und diagonalen Linien gebildet werden.

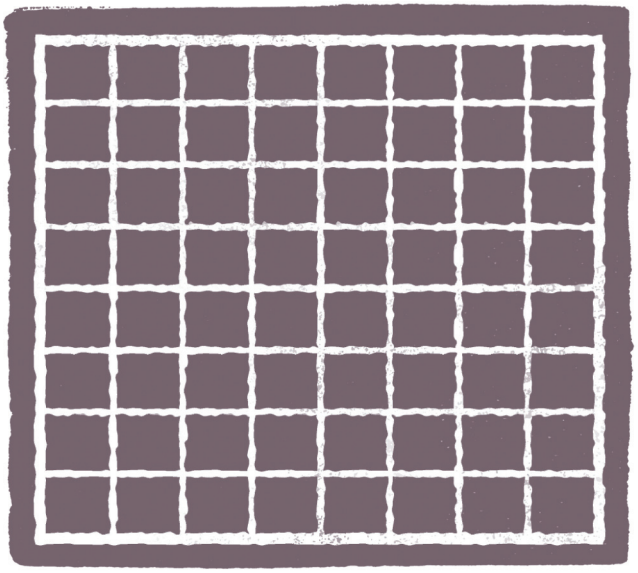
SPIELZUBEHÖR
Spielbrett, fünf Spielsteine pro Spieler, mit entsprechend unterschiedlicher Farbe.

ANZAHL DER SPIELER
Zwei.

ZIEL
Drei Spielsteine in eine Reihe zu setzen.

1. Die Spielpartie fängt mit leerem Spielbrett an.
2. Die Spieler legen abwechselnd ein Spielstein auf einen der Kreuzungspunkte der Linien mit dem Ziel, drei Steine in eine Reihe zu bekommen. Es kann nur jeweils ein Spielstein auf einen Kreuzungspunkt gelegt werden.
3. Es gewinnt der Spieler, der zuerst drei Spielsteine in einer geraden Reihe, immer den Linien des Spielbretts folgend und ohne leere Kreuzungspunkte dazwischen, erzielt hat.

THE GAME OF LITTLE SOLDIERS OR LUDUS LATRUNCULORUM
DAS SOLDATENSPIEL ODER LUDUS LATRUNCULORUM



Detail of board for the Game of Little Soldiers, Inventory No MA-211

Detail des Spielbretts für das Soldatenspiel mit der Bestandsnummer MA-211

A game of military strategy much appreciated by Roman legionnaires who were responsible for spreading it throughout the entire Empire. It is mentioned in the writings of Marcus Terentius Varro (116-27 b.c.) and Ovid (43 b.c. – 17/18 a.d.) but its origins probably date back to before the Roman era.
The Game of Little Soldiers may have given rise to Seega or Siga, a game traditionally played by Somalis and fellaheen, from Somalia and Egypt respectively.
In the 19th century it was played by the fellaheen from Egypt and it is still known and played today, not only in Egypt and Somalia, but also in Sudan.

Militärisches Strategiespiel, das bei den Soldaten der römischen Legionen sehr beliebt war, die das Spiel über das ganze Imperium verbreitet haben. Varro (116-27 v. C.) und Ovidius (43 v. C. - 17/18 n. C.) haben dieses Spiel in ihren Schriften erwähnt, aber wahrscheinlich liegt sein Ursprung in einer Epoche vor der römischen Zeit.
Wahrscheinlich war das Soldatenspiel der Ursprung des Spiels Seega oder Siga, das traditionell von den somalischen Völkern und den Fellachen Somaliens, beziehungsweise Ägyptens, gespielt wurde.
Im 19. Jahrhundert wurde das Spiel von den Fellachen aus Ägypten gespielt, und noch heute ist es bekannt und wird außer in Ägypten auch in Somalien und im Sudan gespielt.

BOARD
Square-shaped with an 8 x 8 design.

EQUIPMENT
Board and 17 pieces per player. Each player uses a different colour and one of his pieces (known as the Dux or leader) will be different from all his other pieces.

NUMBER OF PLAYERS
Two.

OBJECTIVE
To eliminate all the opponent's pieces.

1. The game begins with an empty board and each player alternately places two pieces on the board until the 32 pieces are put in place; finally the Dux are positioned in an area at the player's discretion which is empty.
2. The players can alternately choose to move any piece to an empty space. The pieces can be moved on the board, either horizontally and vertically, in order to block and capture the opponent's pieces. Capture is done by blocking, that is, if an opponent's piece is blocked, either vertically or horizontally, between two pieces of the other player, then it is considered as captured and must be removed from the board, being excluded fro the game. This technique makes it possible to block and capture several pieces of the opponent.
3. The Dux moves as the soldiers but with a difference; it can jump over an opponent's piece to an empty space in order to block a piece.
4. The player that eliminates all the opponent's pieces wins, or, in case of tie, the player that has the largest number of playing pieces wins.

SPIELBRETT
Es besitzt eine quadratische Form mit 8 x 8 quadratischen Feldern.

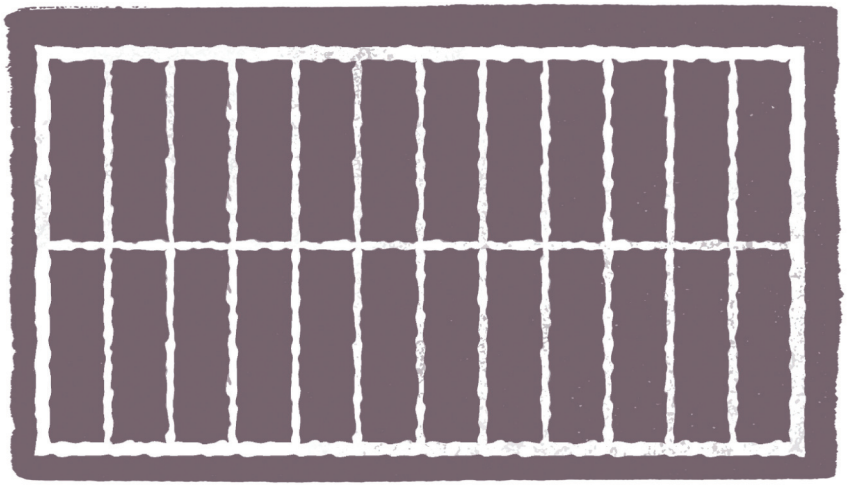
SPIELZUBEHÖR
Spielbrett, 16 Spielsteine pro Spieler, mit entsprechend unterschiedlicher Farbe, nämlich die Soldaten und einen anderen Spielstein, den Dux oder Anführer.

ANZAHL DER SPIELER
Zwei.

ZIEL
Alle Spielsteine des Gegenspielers zu schlagen.

1. Die Spielpartie fängt mit einem leeren Spielbrett an, auf dem jeder Spieler abwechselnd seine Spielsteine auf das Spielbrett setzt, bis alle 32 Spielsteine ihre Position eingenommen haben. Zuletzt werden dann die Dux auf einem beliebigen freien Feld positioniert.
2. Die Spieler können dann abwechselnd einen beliebigen Spielstein zu einem freien Feld bewegen. Die Spielsteine können auf dem Spielbrett in horizontaler und vertikaler Richtung bewegt werden, um die Spielsteine des Gegenspielers zu blockieren und zu schlagen. Die Spielsteine werden durch das Blockieren geschlagen, d. h., wenn ein Spielstein des Gegenspielers zwischen zwei Spielsteinen des anderen Spielers in der horizontalen oder vertikalen Richtung blockiert wird, dann wird er geschlagen und muss vom Spielbrett genommen werden und darf nicht erneut am Spiel teilnehmen. Mit dieser Spieltechnik kann man mehrere Spielsteine des Gegenspielers blockieren und somit schlagen.
3. Der Dux kann wie die anderen Soldaten bewegt werden, aber mit dem Unterschied, dass er über einen Spielstein des Gegenspielers auf ein leeres Feld springen kann, um einen Spielstein zu blockieren.
4. Es gewinnt der Spieler, der alle Spielsteine des Gegenspielers schlägt; im Fall eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der noch die meisten Steine im Spiel hat.

TABULA
TABULASPIEL



Detail of a Tabula board, Inventory No MA-214

Detail des Spielbretts für das Tabulaspiel mit der Bestandsnummer MA-214

Tabula belongs to the category of games of luck and chance, and many variations exist throughout Asia, Africa and Europe.
Much appreciated by the Romans, it is a variant of the *Ludus Duodecim Scriptorum,* which it replaced after the early years of the Empire. Tabula was a forerunner of modern-day backgammon.
The game *Ludus Duodecim Scriptorum* differs from Tabula in the number of squares (36) and lines on the board (3), and in the number of pieces used per player (12 or 15) and dice (a minimum of 3). The rules and purpose of the game remain the same.

Das Spiel gehört zu den Glücksspielen und besitzt viele Varianten, die in Asien, Afrika und Europa verbreitet sind.
Dieses Spiel war bei den Römern eine sehr geschätzte Variante des Spiels *Ludus Duodecim Scriptorum*, das nach den ersten Jahren des Imperiums durch dieses Spiel ersetzt wurde.
Vom Tabulaspiel stammt auch das Brettspiel ab, das heutzutage Backgammon bezeichnet wird.
Das Spiel *Ludus Duodecim Scriptorum* unterscheidet sich vom Tabulaspiel durch die Anzahl der Flächen, 36, und Linien des Brettes, 3, sowie durch die Anzahl der verwendeten Spielsteine pro Spieler, 12 oder 15, und durch die Anzahl der Würfel, mindestens 3. Die Regeln und das Ziel des Spiels bleiben aber immer gleich.

BOARD
Rectangular in shape and comprising 24 points laid out in two rows of twelve on opposite sides of the board.

EQUIPMENT
Board, 3 dice and 15 pieces per player. Each player uses a different colour.

NUMBER OF PLAYERS
Two.

OBJECTIVE
To move all the pieces from point 1 to 24 and then remove them from the board.

1. The game begins with an empty board and each player rolls the dice to see who starts. The one that gets the highest score starts the game.
2. In the first stage of the game one, two or three pieces on the board are introduced with the rolling of the three dices. It is not possible to overcome the first twelve houses with the same piece.
3. The dice are rolled each time the player wants to move the pieces and the result of the rolling can be used separately, moving three pieces or adding the numbers and mving just one piece. The piece can only be placed in a house occupied by the player's pieces or by only a piece of the opponent. The houses containing more than one opponent's piece are "closed" to the player.
4. When a piece, after rolling the dice, falls in a house occupied by an opponent's piece, it captures it and removes it from the game. The player then has to put it back in the board in the next movement.
5. The pieces move around the board, counterclockwise, until reaching house 24. It is not necessary to reach the number of houses missing to leave the board, when rolling the dices, only enough to go over house 24.
6. The player that first manages to remove all his pieces from the board wins.

SPIELBRETT
Es besitzt eine rechteckige Form mit 24 Flächen, die auf zwei Linien mit jeweils zwölf Feldern verteilt sind.

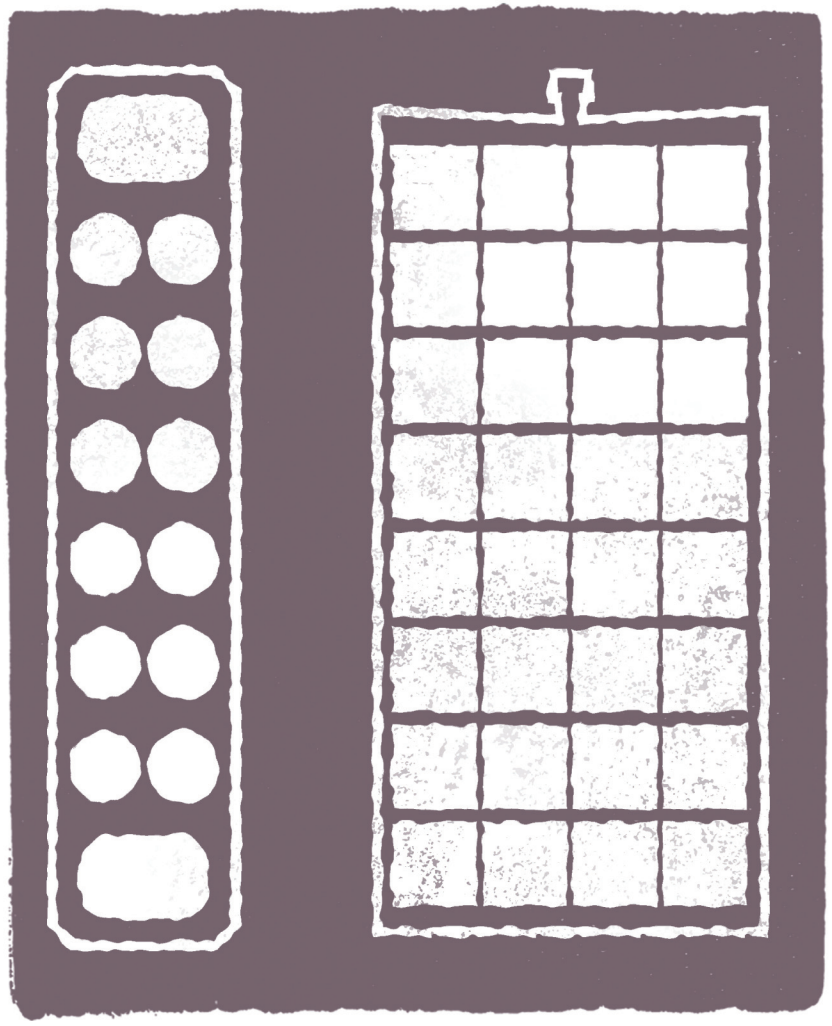
SPIELZUBEHÖR
Spielbrett, 3 Würfel und 15 Spielsteine pro Spieler mit entsprechend unterschiedlicher Farbe.

ANZAHL DER SPIELER
Zwei.

ZIEL
Die ganze Spielbahn, vom Anfangsfeld 1 bis Feld 24, mit allen 15 Spielsteinen, die am Ende aus dem Spiel genommen werden, zu durchlaufen.

1. Das Spiel beginnt mit dem leeren Spielbrett, und jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln, um zu entscheiden, wer beginnt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt das Spiel.
2. In der ersten Spielfase werden zwei oder drei Spielsteine auf dem Spielbrett, entsprechend dem Wurfergebnis mit drei Würfeln, gesetzt. Es können nicht mehr als die ersten zwölf Felder mit dem gleichen Stein überbrückt werden.
3. Es muss jedes Mal, wenn man die Steine bewegen möchte, gewürfelt werden. Das Würfelergebnis kann einzeln verwendet werden, in dem man drei Steine bewegt oder auch nur einen Stein. Man kann einen Stein nur auf einem mit seinen eigenen Steinen besetzten Feld setzen oder auf einem Feld, das nur mit einem Stein des Gegenspielers besetzt ist. Die Felder, auf denen sich mehr als ein Stein des Gegenspielers befinden, sind für den anderen Spieler belegt, das heißt, er kann mit seinem Stein nicht auf dieses Feld gehen.
4. Wenn ein Stein, nach dem entsprechenden Wurf, auf einem Feld landet, das nur mit einem Stein des Gegenspielers besetzt ist, dann kann er diesen schlagen und aus dem Spiel nehmen. Darauf ist der andere Spieler verpflichtet, beim nächsten Wurf diesen Stein wieder einzusetzen.
5. Die Steine werden entlang des Spielbretts entgegen dem Uhrzeigersinn bis zum Feld 24 gesetzt. Um das Spielbrett zu verlassen, wird der passende Wurf zu der Anzahl der bis zum Ziel fehlenden Felder nicht benötigt, sondern es reicht aus, über das Feld 24 zu gelangen.
6. Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Steine mehr auf dem Spielbrett hat.

MANCALA GAMES
SPIELE DER ART MANCALA



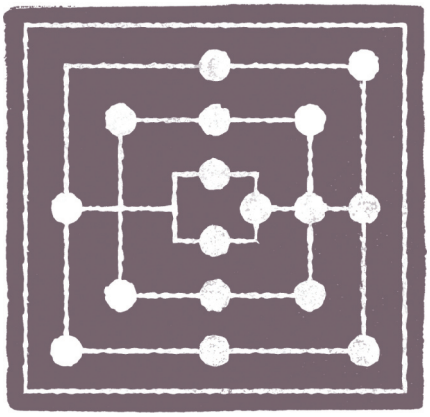
Mancala games constitute one of the oldest traces of the civilisations of Ancient Egypt and Babylon and their history intertwines with that of those civilisations, resulting in the game being extremely widespread and having over 300 variants. It is worth noting that the oldest board dates back 7,900 years and was found at the Ain Ghazal Neolithic site in Jordan. It comprises twelve small cavities set out in two lines of six.

Die Spiele der Art Mancala gehören zu den ältesten Zeitzeugen der Zivilisationen des antiken Ägyptens und Babylons, und die Geschichte der Mancalaspiele ist aufgrund der großen Verbreitung und über 300 Spielvarianten eng mit diesen Zivilisationen verbunden. Es ist hervorzuheben, dass das älteste Spielbrett 7900 Jahre alt ist und in Jordanien, in der neolithischen Siedlung Ain Ghazal gefunden wurde. Es besteht aus zwölf kleinen Mulden, die in zwei Reihen zu je sechs angeordnet sind.

A game of skill, Mancala requires players to reflect and calculate each move and, in identical games, higher numbers of lines of cavities mean more options for moves and greater mental effort on the part of the players.
The name of this type of game, Mancala, derives from the Arab word manqala or minqala, and means to move, shift or transport from one side to the other. The games are played by two players or groups of players on a board comprising two, three or four lines of cavities. The number of cavities in each line varies between three and fifty depending on the game and may not always be the same. Generically, the game consists of distributing the stones or seeds from one cavity, one by one, among the following cavities in an anticlockwise direction. The objective is to capture or take the opponent's - or group of opponent's - stones, whilst obeying certain rules.
The stones used as game pieces are normally in harmony with the nature and value of the board, since these have mythological, sacred and hierarchical significance, and depend on local conditions. Items used as game pieces include hard, round seeds, pebbles, shells, camel, goat or sheep excrement, coral beads, and marble, bronze or iron balls.
The game type is determined by the number of lines of cavities on the board, so Mancala II boards have two lines, Mancala III have three and Mancala IV have four. The least known and studied is Mancala III and the rules for this type are completely unknown.

Es sind Spiele für Experten oder Gelehrte, die Überlegung und Berechnung für die Durchführung der Würfe erfordern. Für ähnliche Spielvarianten gilt ebenso, dass je größer die Linienanzahl mit Mulden und somit die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten sind, desto größer ist die geistige Anstrengung, die von den Spielern verlangt wird.
Die Bezeichnung dieser Arten von Mancalaspielen leitet sich vom arabischen Wort manqala oder minqala ab und bedeutet „bewegen, umstellen und von einer Seite zur anderen transportieren". Diese Spiele werden mit zwei Spielern oder zwei Gruppen von Spielern auf einem Spielbrett gespielt, das aus zwei, drei oder vier Linien mit Mulden besteht, deren Anzahl von drei bis fünfzig, entsprechend den Spielvarianten, variieren kann, und die nicht fix sein müssen. Im Allgemeinen besteht das Spiel in der Verteilung der Spielsteine oder Samen auf die Mulden, eine nach der anderen, in Richtung gegen den Uhrzeigersinn, mit dem Ziel, die Spielsteine der Gegenspieler oder die Gruppe von Gegenspielern einzunehmen oder die Samen zu bekommen, gemäß den festgelegten Regeln.
Die verwendeten Spielsteine stehen aufgrund ihrer mythologischen, heiligen und hierarchischen Bedeutung normalerweise im Einklang mit der Natur, dem Wert des Spielbretts und den lokalen Bedingungen und können harte und runde Samen, Kiesel, Muscheln, Exkremente von Kamelen, Ziegen sowie Schafen, Korallenperlen oder Kugeln aus Elfenbein, Kupfer oder aus Eisen sein.
Die Anzahl der Linien mit Mulden bestimmt die Art der Spiele, das heißt, dass die Spielbretter der Art Mancala II aus zwei Linien mit Mulden, die Spielbretter der Art Mancala III aus drei Linien mit Mulden und die Spielbretter der Art IV aus vier Linien mit Mulden bestehen. Die Spiele, die zur Art Mancala III gehören, sind am wenigsten bekannt und erforscht, und die Regeln sind noch völlig unbekannt.

NINE MEN'S MORRIS
MÜHLESPIEL



Board games in which the main goal is to place one's pieces in a straight line are called abstract strategy games and have been known since the times of Ancient Egypt. Evidence of the existence of this game has been found at the Temple of Qurna in Egypt, the Acropolis in Athens, in Troy, at a Bronze Age tomb in Ireland and on a Viking ship in Norway.
The game's origins are uncertain and its introduction into Europe is speculative at best. Some scholars suggest that the Greeks or Phoenicians brought it to Europe, while others say it was most likely brought by Arab peoples from North Africa.
Nine Men's Morris has many different names: *Moinho* in Portugal, *Morels* in Spain, *Mill* or *Morris* in the UK, and *Mérelles* in France, among others. The French name for the game, which may have derived from the French word merel, meaning coin or mark, is considered by some scholars to have given rise to all the other names. Others suggest that morris may be a linguistic corruption of the word Moor – the invading people from North Africa who brought a variety of board games to Europe during the Middle Ages.
Nine Men's Morris was extremely popular in Mediaeval Europe (14th century) and the sophistication of some boards was already somewhat intriguing: shaped like a low box with two lids they had a chess board on one side, a nine men's morris board on the other and a backgammon board inside.

Die Brettspiele, die als Hauptziel das Aufstellen der Steine in einer Linie besitzen, werden als Strategiespiele bezeichnet und sind seit der Zeit des Alten Ägyptens bekannt. Es wurden Beweise für dieses Spiel im Tempel von Kurna in Ägypten, in der Akropolis in Athen, in Troja sowie in einem Grab aus der Bronzezeit in Irland und in einem Wikingerschiff in Norwegen gefunden.
Die Ursprünge des Spiels sind nicht ganz klar, und die Zeit seiner Einführung in Europa ist zumindest sehr spekulativ. Einige Gelehrte geben die Griechen und die Phönizier als verantwortliche Völker für die Einführung des Spiels in Europa an. Andere dagegen erklären, was wahrscheinlicher ist, dass die Einführung durch die arabischen Völker Nordafrikas stattgefunden hat.
Das Mühlespiel besitzt viele Bezeichnungen – *Moinho* in Portugal, *Morels* in Spanien, *Mill* oder *Morris* in England, *Mérelles* in Frankreich etc. Die Spielbezeichnung aus Frankreich deutet für einige Gelehrte daraufhin, dass von diesem Namen die anderen Bezeichnungen abstammen und sich aus dem französischen Wort *merel,* das Geld oder Zeichen heißt, herleiten. Andere wiederum geben an, dass das Wort *morris* eine linguistische Veränderung des Wortes *mouro* sein kann - das für die Mauren steht, die aus Nordafrika kamen und im Mittelalter verschiedene Brettspiele in Europa eingeführt und verbreitet haben.
Das Mühlespiel war im europäischen Mittelalter (14. Jahrhundert) sehr beliebt, und einige Spielbretter waren schon mit integrierten Veredelungen ausgestattet, zum Beispiel in Form einer niedrigen Kiste mit zwei Deckeln, die ein Schachbrett auf der einen Seite und auf der anderen Seite ein Mühlebrett sowie im Inneren ein Backgammonbrett besaß.

BOARD
Formed by three concentric squares divided in half by two lines, one horizontal, the other vertical.

EQUIPMENT
Board and nine pieces per player (each player uses a different colour).

NUMBER OF PLAYERS
Two.

OBJECTIVE
Either to capture seven of the opponent's pieces or to immobilise all his remaining pieces.

1. The game begins with an empty board.
2. The players take turns at placing one of their pieces on to one of the intersections on the board with the aim of forming a mill (3 pieces in a row). Only one piece may be placed on each intersection. The initial placing of the pieces on the board is of fundamental importance for the player's performance.
3. Once all the pieces have been placed on the board, the players take it in turns to move one of their pieces along one of the lines until it reaches the next empty intersection. Jumping over other pieces is not allowed so pieces can only move if the adjacent intersection is free.
4. When a player succeeds in placing three pieces in a straight line to form a mill, always following the lines on the board and with no empty intersections in between, he removes one of his opponent's pieces from the board. Once removed, a piece may not return to the game. The pieces forming a mill may only be removed from their position by the player to whom they belong.
5. A player wins when his opponent either has only two pieces left on the board or is unable to move any of his remaining pieces.

SPIELBRETT
Es besteht aus drei ineinanderliegenden Quadraten, die in ihrer Mitte durch zwei Linien, eine horizontale und eine vertikale Linie, geteilt werden.

SPIELZUBEHÖR
Spielbrett, neun Steine pro Spieler, entsprechend mit unterschiedlicher Farbe.

ANZAHL DER SPIELER
Zwei.

ZIEL
Sieben Steine des Gegners zu schlagen oder alle seine Steine so festzusetzen, dass er keinen Zug mehr machen kann.

1. Das Spiel beginnt mit einem leeren Spielbrett.
2. Die Spieler legen abwechselnd einen Stein auf einen Kreuzungs- bzw. Eckpunkt der Linien des Spielbretts mit dem Ziel, eine „Mühle“ zu machen. Auf jedem Kreuzungs- bzw. Eckpunkt darf sich nur ein Stein befinden. Die anfängliche Setzphase der Steine ist grundlegend für den weiteren Verlauf des Spiels.
3. Wenn alle Steine auf dem Spielbrett positioniert wurden, bewegt jeder Spieler, wenn er am Zug ist, einen seiner Steine entlag einer Linie bis zu einem freien Nachbarpunkt. Es ist nicht erlaubt, Steine zu überspringen, das heißt, dass nur ein Zug gemacht werden kann, wenn ein Stein einen freien Nachbarpunkt besitzt.
4. Wenn ein Spieler drei Steine auf einer Geraden in einer Linie legen kann, das heißt, eine Mühle machen kann, immer den Linien des Spielbretts folgend und ohne freie Kreuzungspunkte in der Mitte, darf er einen Stein des Gegenspielers aus dem Spiel nehmen. Der entfernte Stein scheidet aus dem Spiel aus. Es ist noch hervorzuheben, dass Steine, die eine Mühle bilden, nicht aus dem Spiel entfernt werden können und ein Stein aus der Mühle nur vom Spieler, der die Mühle gemacht hat, bewegt werden kann.
5. Es gewinnt der Spieler, der seinem Gegenspieler nur zwei Steine übrig lässt oder der alle Steine seines Gegenspielers festsetzten kann, so dass dieser keinen gültigen Zug mehr machen kann.

EXHIBITION ITEMS

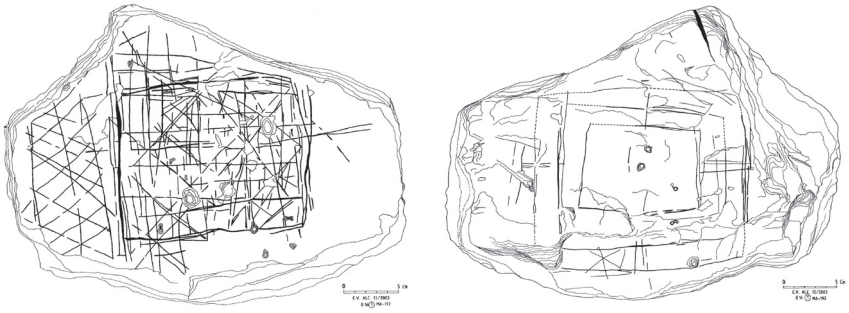
AUSGESTELLTE STÜCKE

1. Alquerque (?) and Nine Men's Morris

Description Schist board, roughly rectangular in shape, with an abundance of lines engraved on each side: on one, the game of Nine Men's Morris; on the other, overlaid lines that appear to be various Alquerque games.

Dimensions (cm) 37,5 x 28,5 x 5

Inventory No MA-192



1. Spiel Alquerque (?) und Mühlespiel

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form und vielen eingeritzten Linien auf beiden Seiten. Auf der einen Seite bilden diese das Mühlespiel, und auf der anderen Seite haben die sich überlagernden Linien Ähnlichkeit mit verschiedenen Spielvarianten des Spiels Alquerque.

Größe (cm) 37,5 x 28,5 x 5

Allgemeine Bestandsnummer MA-192

2. Alquerque

Description Schist board, roughly triangular in shape, engraved with five vertical and five horizontal lines criss--crossed with six diagonal lines to form the twenty-five intersections required for the game.

Dimensions (cm) 23,5 x 20,9 x 3,5

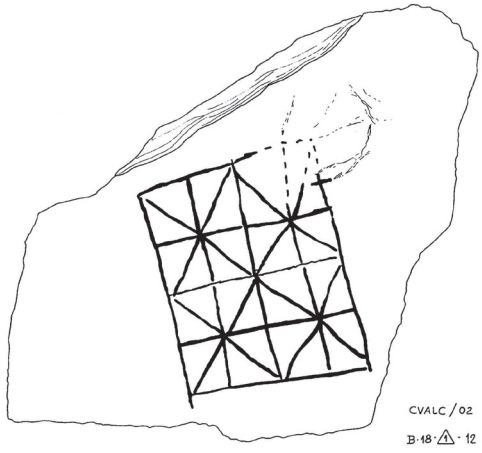
Inventory No MA-163

2. Spiel Alquerque

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen dreieckigen Form und Einritzungen von fünf vertikalen und fünf horizontalen Linien, die von sechs diagonalen Linien durchkreuzt werden und mit denen die fünfundzwanzig Kreuzungspunkte des Spiels gebildet werden.

Größe (cm) 23,5 x 20,9 x 3,5

Allgemeine Bestandsnummer MA-163

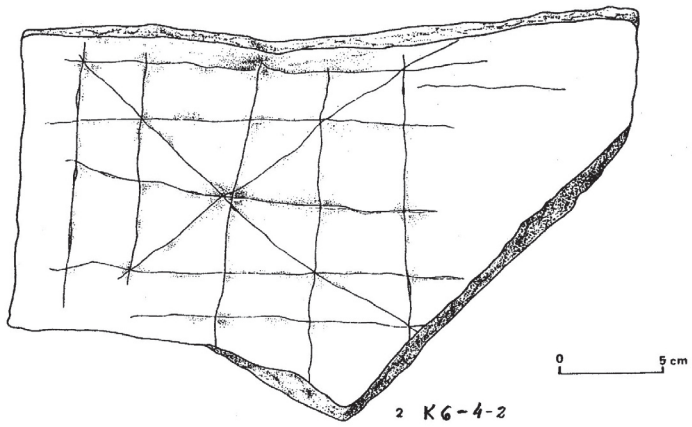


3. Alquerque

Description Schist board, roughly rectangular in shape, engraved with five vertical and five horizontal lines forming the twenty-five intersections required for the game and criss-crossed by two diagonal lines.

Dimensions (cm) 25,5 x 16,8 x 3,1

Inventory No MA-189



3. Spiel Alquerque

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form mit fünf vertikalen und fünf horizontalen Linien, welche die fünfundzwanzig Kreuzungspunkte des Spiels bilden und von zwei diagonalen Linien gekreuzt werden.

Größe (cm) 25,5 x 16,8 x 3,1

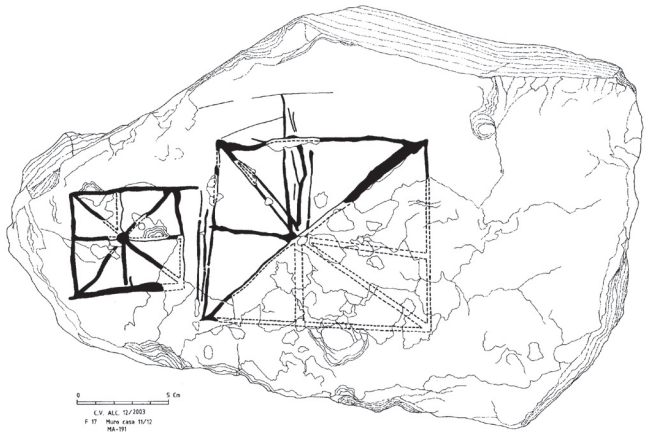
Allgemeine Bestandsnummer MA-189

4. Tapatan or Tic-Tac-Toe

Description Schist board, roughly triangular in shape, engraved with two Tapatan games consisting of a square divided in half by two intersecting perpendicular lines and two diagonal lines forming the nine intersections required for the game.

Dimensions (cm) 34,5 x 21 x 5,1

Inventory No MA-191



4. Spiel Tapatan oder Galo

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen dreieckigen Form und Einritzungen von zwei Tapatan-Spielen, die aus einem Viereck, das in der Mitte durch zwei kreuzende und zwei diagonale Linien, welche die neun Kreuzungspunkte des Spiels bilden, geteilt wird.

Größe (cm) 34,5 x 21 x 5,1

Allgemeine Bestandsnummer MA-191

5. The Game of Little Soldiers (?)

Description Fragment of a schist board, roughly triangular in shape and engraved with six vertical and three horizontal lines and imperfectly shaped circles highlighting some of the intersections.

Dimensions (cm) 23,5 x 14 x 6,6

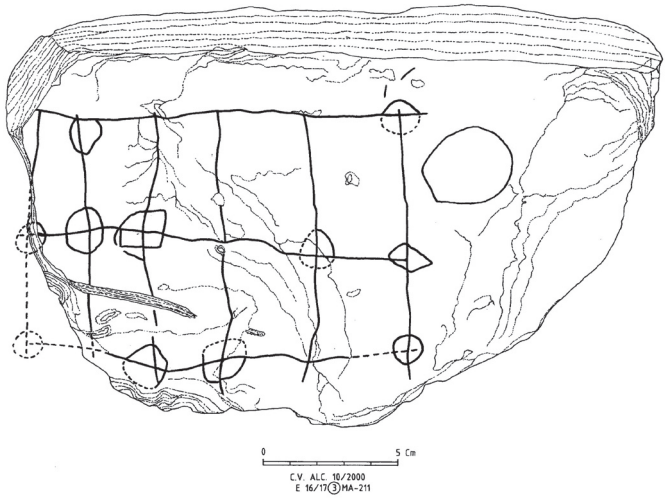
Inventory No MA-211

5. Soldatenspiel (?)

Beschreibung Bruchstück eines Spielbretts aus Schiefer mit einer unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen von sechs vertikalen und drei horizontalen Linien sowie unvollkommenen Kreisen, die einige Kreuzungspunkte hervorheben.

Größe (cm) 23,5 x 14 x 6,6

Allgemeine Bestandsnummer MA-211



6. The Game of Little Soldiers and Tabula (?)

Description Fragment of a circular schist board with an abundance of lines engraved on both sides that appear to be for the game of little soldiers and tabula. The circular shape is the result of adaptation subsequent to the creation of the game grid.

Dimensions (cm) Ø12; 1,5 thick

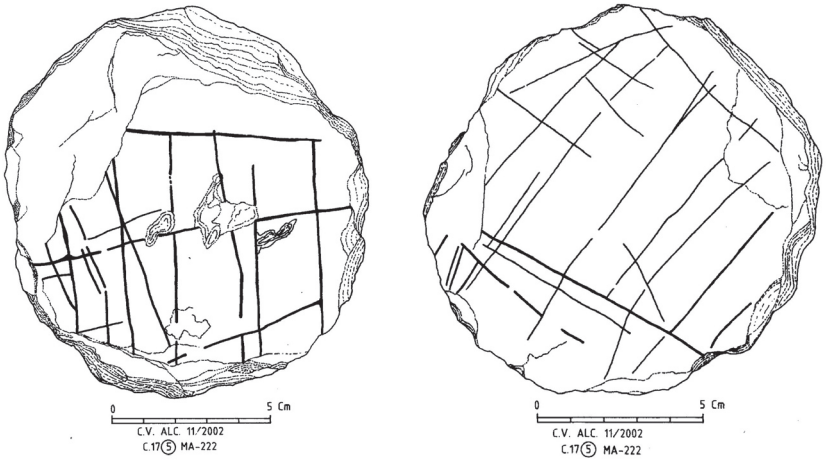
Inventory No MA-222

6. Soldatenspiel und Tabulaspiel (?)

Beschreibung Bruchstück eines Spielbretts aus Schiefer mit einer runden Form, mit unzähligen eingeritzten Linien auf beiden Seiten, die den Spiellinien des Soldatenspiels und des Tabulaspiels ähneln. Die runde Form resultiert aus der späteren Anpassung an das Spielgitter.

Größe (cm) Ø12 y 1,5 de grosor

Allgemeine Bestandsnummer MA-222



7. The Game of Little Soldiers (?)

Description Fragment of a rectangular schist board engraved with five vertical and two horizontal lines that form the game grid.

Dimensions (cm) 11,4 x 5,3 x 2,7

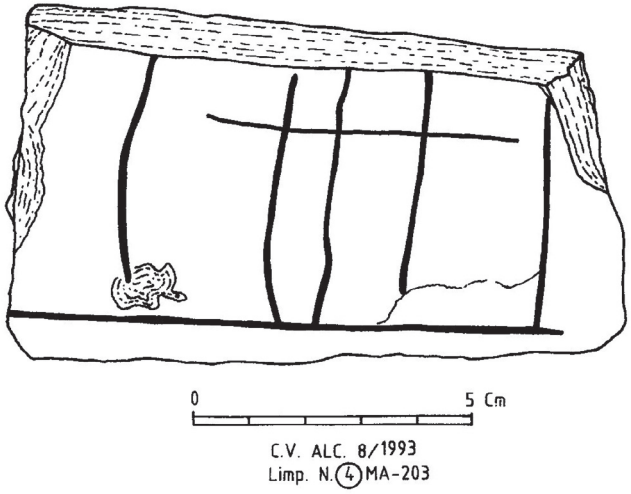
Inventory No MA-203

7. Soldatenspiel (?)

Beschreibung Bruchstück eines Spielbretts aus Schiefer mit einer rechteckigen Form, mit Einritzungen von fünf vertikalen und zwei horizontalen Linien, die das Spielraster bilden.

Größe (cm) 11,4 x 5,3 x 2,7

Allgemeine Bestandsnummer MA-203



8. Tabula

Description Incomplete schist board, very roughly rectangular in shape, engraved with twelve vertical lines divided by a horizontal line to make two columns containing at least eleven rectangular spaces.

Dimensions (cm) 36 x 21,2 x 3,3

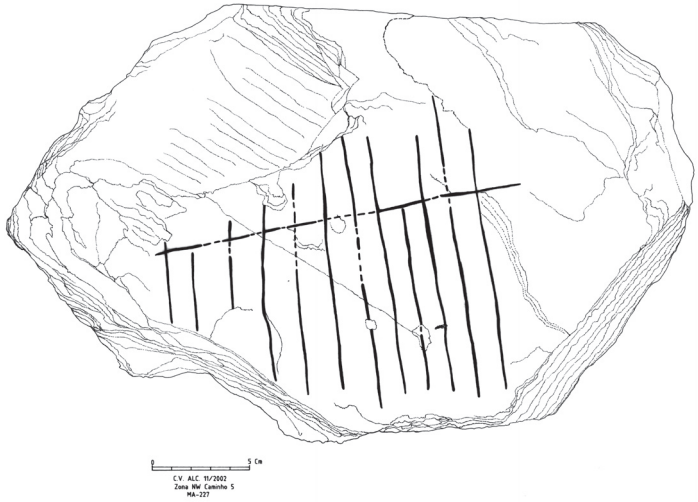
Inventory No MA-227

8. Tabulaspiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer stark unregelmäßigen rechteckigen Form, mit Einritzungen von zwölf vertikalen Linien, die von einer horizontalen Linie geteilt werden, wodurch zwei Spalten mit mindestens elf rechteckigen Feldern definiert werden.

Größe (cm) 36 x 21,2 x 3,3

Allgemeine Bestandsnummer MA-227

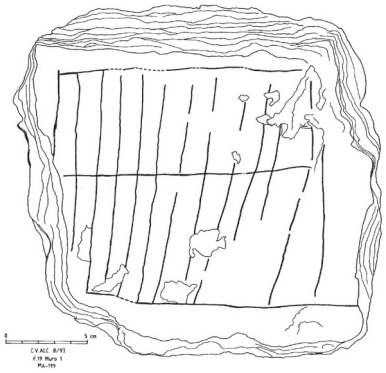


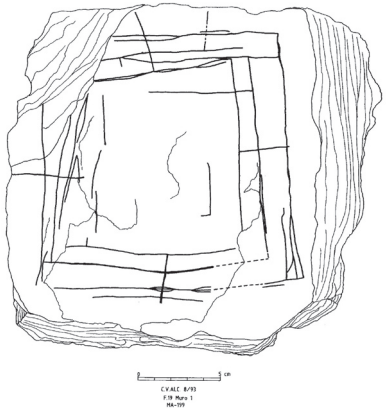
9. Tabula and Nine Men's Morris

Description Fragmented square schist board engraved on one side with thirteen vertical and three horizontal lines forming two columns each containing twelve rectangular spaces. On the other side there are three incomplete, concentric squares, divided in half by two lines.

Dimensions (cm) 22,1 x 22,5 x 3,4

Inventory No MA-199





9. Tabula- und Mühlespiel

Beschreibung Bruchstückhaftes Spielbrett aus Schiefer mit einer viereckigen Form, mit Einritzungen von dreizehn vertikalen und drei horizontalen Linien, mit denen zwei Spalten zu jeweils zwölf rechteckigen Feldern auf der einen Steinseite gebildet werden. Auf der anderen Seite sind drei unvollständige, ineinanderliegende Vierecke dargestellt, die durch zwei Linien geteilt werden.

Größe (cm) 22,1 x 22,5 x 3,4

Allgemeine Bestandsnummer MA-199

10.Tabula

Description Rectangular schist board engraved with fourteen vertical and two horizontal lines outlining thirteen rectangular spaces.

Dimensions (cm) 21,3 x 17,2 x 4,1

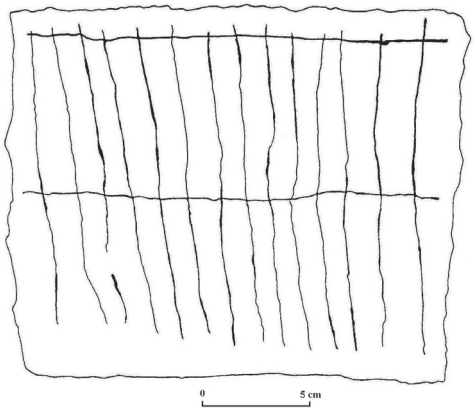
Inventory No MA-208

10. Tabulaspiel

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer rechteckigen Form, mit Einritzungen von vierzehn vertikalen und zwei horizontalen Linien, mit denen dreizehn rechteckige Felder abgegrenzt werden.

Größe (cm) 21,3 x 17,2 x 4,1

Allgemeine Bestandsnummer MA-208

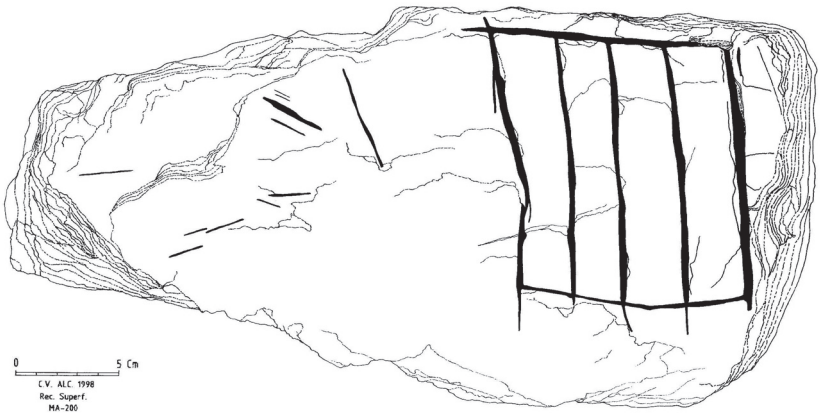


11. Tabula (?)

Description Schist board, very roughly triangular in shape, engraved with five vertical and two horizontal lines outlining four rectangular spaces.

Dimensions (cm) 38 x 19,2 x 4,9

Inventory No MA-200



11. Tabulaspiel (?)

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer stark unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen von fünf vertikalen und zwei horizontalen Linien, die vier rechteckige Felder definieren.

Größe (cm) 38 x 19,2 x 4,9

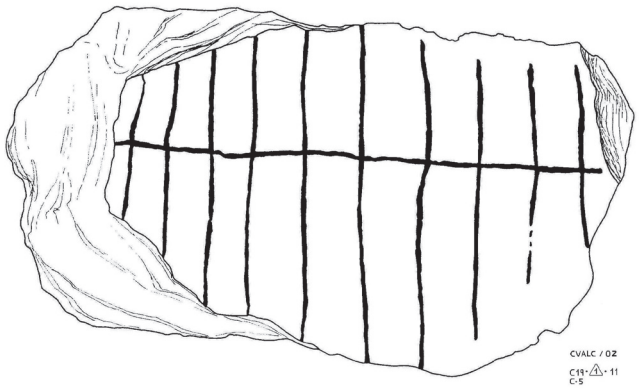
Allgemeine BestandsnummerMA-200

12. Tabula

Description Incomplete rectangular schist board, engraved with ten vertical lines divided in half by a horizontal line to outline two columns of ten rectangular spaces.

Dimensions (cm) 22,8 x 13,2 x 3,2

Inventory No MA-214



12. Tabulaspiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer rechteckigen Form, mit Einritzungen von zehn vertikalen Linien, die von einer horizontalen Linie geteilt werden und mit denen zwei Spalten mit jeweils zehn rechteckigen Feldern definiert werden.

Größe (cm) 22,8 x 13,2 x 3,2

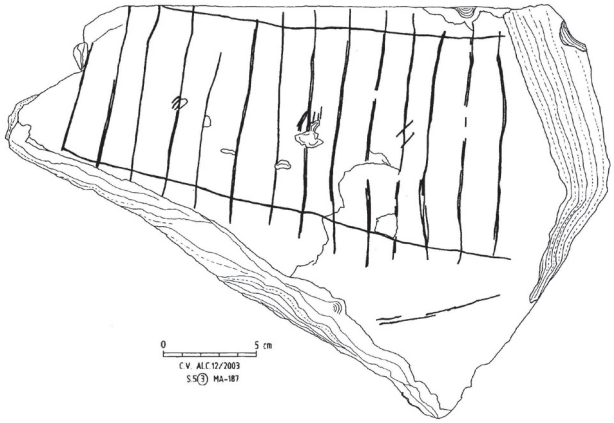
Allgemeine Bestandsnummer MA-214

13. Tabula

Description Incomplete schist board, roughly triangular in shape, engraved with fourteen vertical and two horizontal lines outlining two incomplete columns with thirteen rectangular spaces.

Dimensions (cm) 32,2 x 22,2 x 3,5

Inventory No MA-187



13. Tabulaspiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer stark unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen aus vierzehn vertikalen und zwei horizontalen Linien, mit denen zwei unvollständige Spalten mit dreizehn rechteckigen Feldern definiert werden.

Größe (cm) 32,2 x 22,2 x 3,5

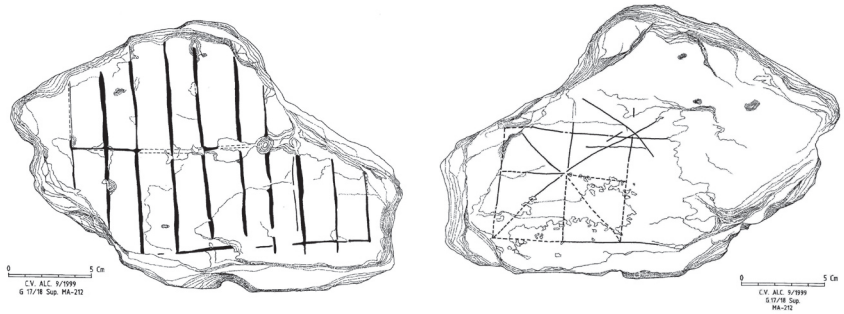
Allgemeine Bestandsnummer MA-187

14. Jeu de Tabula et de l'Alquerque

Description Incomplete schist board, roughly triangular in shape, engraved with ten vertical and two horizontal lines on one side and some lines that are likely to be an alquerque grid on the other.

Dimensions (cm) 24,5 x 16,8 x 2,3

Inventory No MA-212



14. Tabulaspiel und Alquerque

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen von zehn vertikalen und zwei horizontalen Linien auf einer Seite. Auf der anderen Seite sind einige Linien, wahrscheinlich ein Schema des Spiels Alquerque, dargestellt.

Größe (cm) 24,5 x 16,8 x 2,3

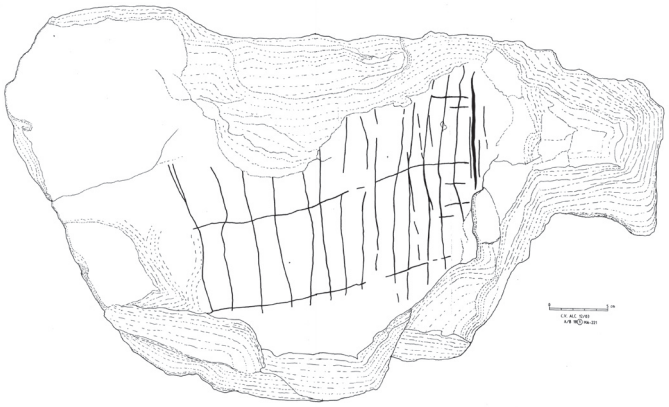
Allgemeine Bestandsnummer MA-212

15. Tabula

Description Incomplete schist board, roughly triangular in shape, engraved with fifteen vertical and three horizontal lines outlining two columns of fourteen rectangular spaces.

Dimensions (cm) 55,9 x 32,5 x 6,7

Inventory No MA-201



15. Tabulaspiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen von fünfzehn vertikalen und drei horizontalen Linien, mit denen zwei Spalten mit vierzehn rechteckigen Feldern definiert werden.

Größe (cm) 55,9 x 32,5 x 6,7

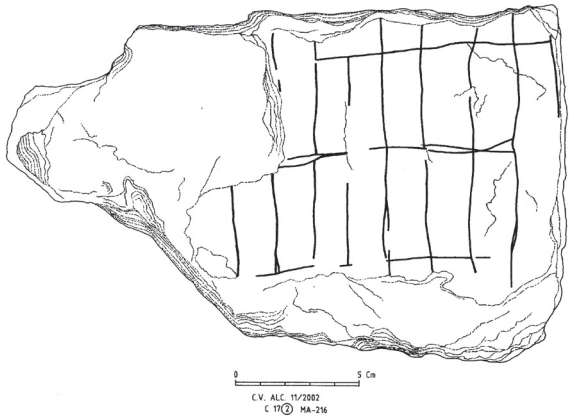
Allgemeine Bestandsnummer MA-201

16. Tabula

Description Incomplete schist board, roughly triangular in shape, engraved with nine vertical and three horizontal lines forming two columns containing at least eight rectangular spaces.

Dimensions (cm) 22,7 x 14,5 x 3,4

Inventory No MA-216



16. Tabulaspiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen von neun vertikalen und drei horizontalen Linien, mit denen zwei Spalten mit mindesten acht rechteckigen Feldern gebildet werden.

Größe (cm) 22,7 x 14,5 x 3,4

Allgemeine Bestandsnummer MA-216

17. Tabula

Description Incomplete schist board, roughly rectangular in shape, engraved with fourteen vertical and three horizontal lines outlining two columns of fourteen rectangular spaces.

Dimensions (cm) 14 x 9,2 x 2

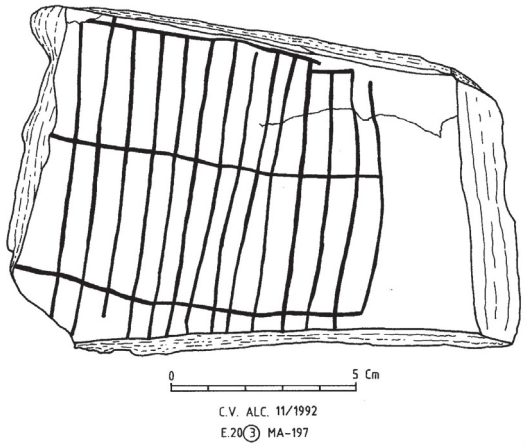
Inventory No MA-197

17. Tabulaspiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form, mit Einritzungen von vierzehn vertikalen und drei horizontalen Linien, mit denen zwei Spalten mit vierzehn rechteckigen Feldern definiert werden.

Größe (cm) 14 x 9,2 x 2

Allgemeine Bestandsnummer MA-197



18. Tabula

Description Incomplete schist board, very roughly rectangular in shape, engraved with ten vertical lines that were part of a column containing nine rectangular spaces.

Dimensions (cm) 42,5 x 31,2 x 5,3

Inventory No MA-228

18. Tabulaspiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer stark unregelmäßigen rechteckigen Form, mit Einritzungen von zehn vertikalen Linien, die Teil einer Spalte mit neun rechteckigen Feldern waren.

Größe (cm) 42,5 x 31,2 x 5,3

Allgemeine Bestandsnummer MA-228

19. Mancala Type III

Description Incomplete schist board, roughly rectangular in shape, containing three horizontal rows of thirteen to fourteen holes.

Dimensions (cm) 34,5 x 21,3 x 3,4

Inventory No MA-226

19. Spiel der Art Mancala III

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form, mit drei horizontalen Linien, die aus dreizehn bis vierzehn Mulden gebildet werden.

Größe (cm) 34,5 x 21,3 x 3,4

Allgemeine Bestandsnummer MA-226

20. Mancala Type III

Description Incomplete schist board, roughly rectangular in shape, containing three horizontal rows of eleven to fourteen holes.

Dimensions (cm) 43,7 x 29,1 x 4,2

Inventory No MA-225

20. Spiel der Art Mancala III

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form, mit drei horizontalen Linien, die aus elf bis vierzehn Mulden gebildet werden.

Größe (cm) 43,7 x 29,1 x 4,2

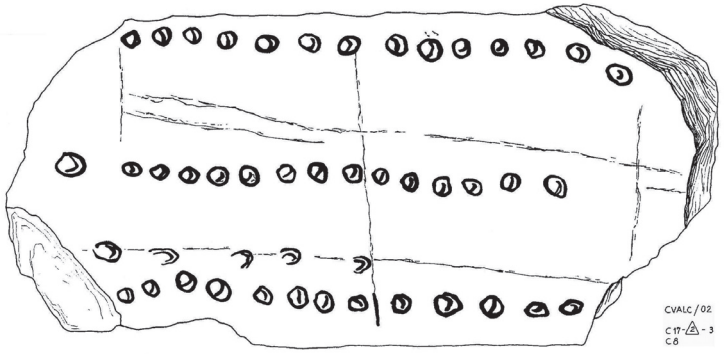
Allgemeine Bestandsnummer MA-225

21. Mancala Type III

Description Schist board, roughly rectangular in shape, containing three horizontal rows of between fourteen and fifteen holes.

Dimensions (cm) 29,2 x 14,1 x 2,4

Inventory No MA-162



21. Spiel der Art Mancala III

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form, mit drei horizontalen Linien, die aus vierzehn bis fünfzehn Mulden gebildet werden.

Größe (cm) 29,2 x 14,1 x 2,4

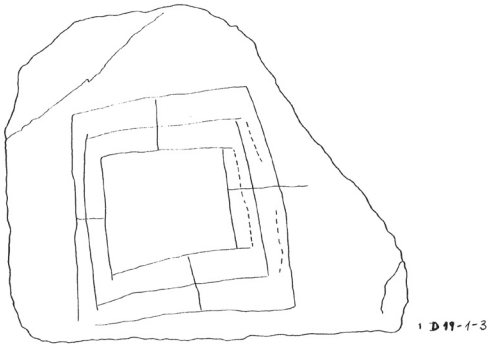
Allgemeine Bestandsnummer MA-162

22. Nine Men's Morris

Description Schist board, roughly triangular in shape, engraved with three irregular concentric squares divided in half by two horizontal and two vertical lines which do not cross the central square.

Dimensions (cm) 23,7 x 18,8 x 4,3

Inventory No MA-72



22. Mühlespiel

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen von drei unregelmäßigen, ineinanderliegenden Vierecken, die in der Mitte durch zwei horizontale und zwei vertikale Linien, ohne dass diese das Feld des mittleren Vierecks überschreiten, geteilt werden.

Größe (cm) 23,7 x 18,8 x 4,3

Allgemeine Bestandsnummer MA-72

23. Set of five stone game pieces in the shape of a truncated cone

Inventory No MA-133 | MA-134| MA-135| MA-138| MA-136

23. Fünf Spielsteine in Form eines konischen Zylinders

Allgemeine Bestandsnummer

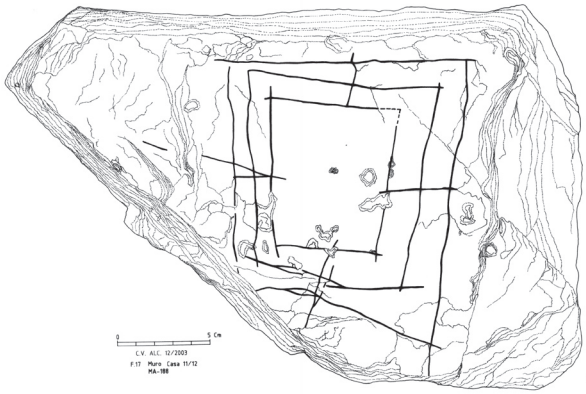
MA-133 | MA-134| MA-135| MA-138| MA-136

24. Nine Men's Morris

Description Schist board, roughly triangular in shape, engraved with three irregular concentric rectangles divided in half by two horizontal and two vertical lines which do not cross the central rectangle.

Dimensions (cm) 31,5 x 22,9 x 4,6

Inventory No MA-188



24. Mühlespiel

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen von drei unregelmäßigen ineinanderliegenden Rechtecken, die in der Mitte durch zwei horizontale und zwei vertikale Linien geteilt werden, ohne dass diese das Feld des mittleren Rechtecks überschreiten.

Größe (cm) 31,5 x 22,9 x 4,6

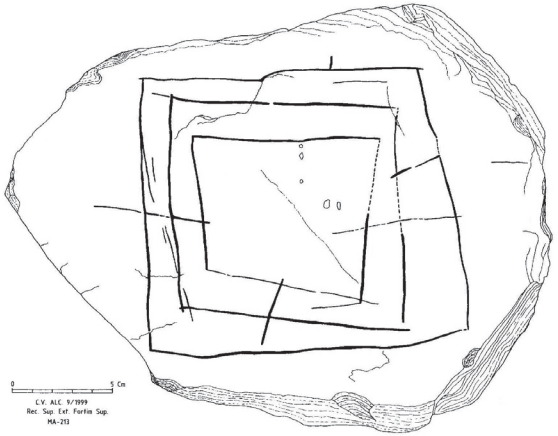
Allgemeine Bestandsnummer MA-188

25. Nine Men's Morris

Description Schist board, very roughly triangular in shape, engraved with three irregular concentric squares divided in half by two horizontal lines opposite one another and by one vertical line, none of which crosses the central square.

Dimensions (cm) 27,8 x 21,6 x 3,3

Inventory No MA-213



25. Mühlespiel

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer stark unregelmäßigen dreieckigen Form, mit Einritzungen von drei unregelmäßigen ineinanderliegenden Vierecken, die in der Mitte durch zwei horizontale und zwei vertikale Linien geteilt werden, ohne dass eine dieser Linien das Feld des mittleren Vierecks überschreitet.

Größe (cm) 27,8 x 21,6 x 3,3

Allgemeine Bestandsnummer MA-213

26. Nine Men's Morris

Description Square shaped schist board, engraved with three irregular, concentric rectangles divided in half by two horizontal and two vertical lines, none of which crosses the central rectangle.

Dimensions (cm) 35,9 x 28,2 x 5,7

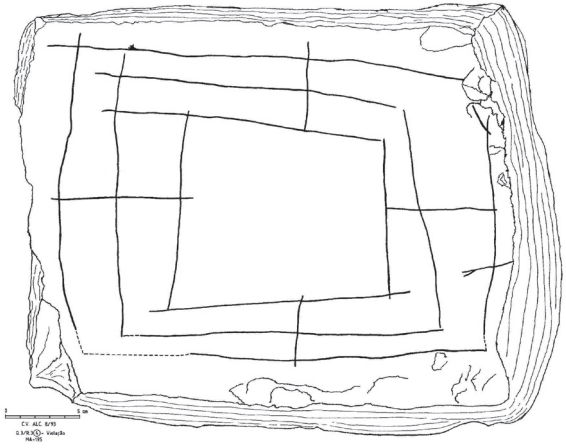
Inventory No MA-195

26. Mühlespiel

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer quadratischen Form, mit der Einritzung von drei unregelmäßigen ineinanderliegenden Rechtecken, die in der Mitte durch zwei horizontale und zwei vertikale Linien geteilt werden, ohne dass diese das Feld des mittleren Rechtecks überschreiten.

Größe (cm) 35,9 x 28,2 x 5,7

Allgemeine Bestandsnummer MA-195



27. Set of five stone game pieces

Inventory No MA-75 | MA-210| MA-221 | MA-232 | MA-235

27. Fünf Spielsteine

Allgemeine Bestandsnummer
MA-75 | MA-210| MA-221 | MA-232 | MA-235

28. Nine Men's Morris

Description Schist board, roughly rectangular in shape, engraved with three irregular concentric squares divided in half by two horizontal lines opposite one another and one vertical line.

Dimensions (cm) 43,6 x 35,1 x 5,4

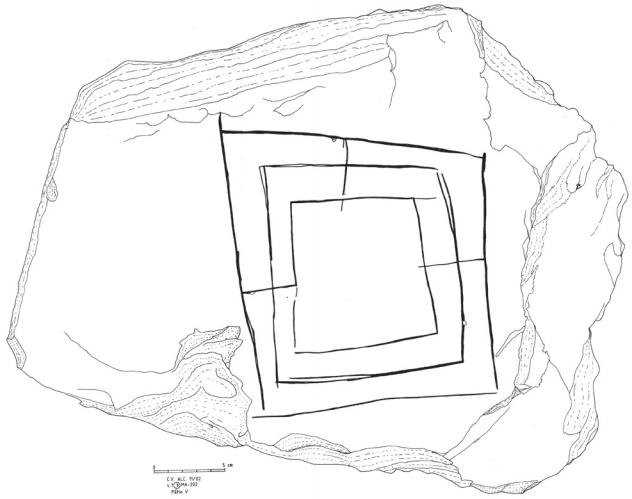
Inventory No MA-202

28. Mühlespiel

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form, mit Einritzungen von drei unregelmäßigen ineinanderliegenden Vierecken, die in der Mitte durch zwei gegenüberliegende horizontale Linien und eine vertikale Linie geteilt werden.

Größe (cm) 43,6 x 35,1 x 5,4

Allgemeine Bestandsnummer MA-202

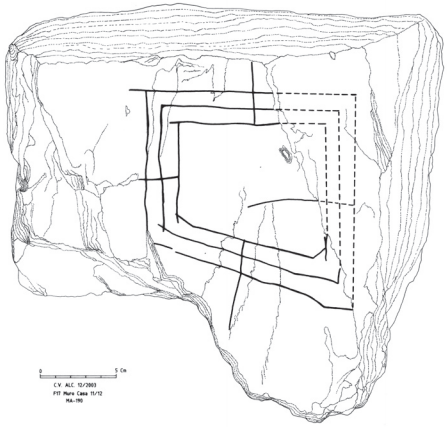


29. Nine Men's Morris

Description Incomplete schist board, roughly rectangular in shape, partially engraved with three irregular, concentric squares divided in half by two horizontal and two vertical lines which do not cross the central square.

Dimensions (cm) 27,5 x 26,2 x 6

Inventory No MA-190



29. Mühlespiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form, mit Teileinritzungen von drei unregelmäßigen ineinanderliegenden Vierecken, geteilt in der Mitte durch zwei horizontale und zwei vertikale Linien, ohne dass diese das Feld des mittleren Vierecks überschreiten.

Größe (cm) 27,5 x 26,2 x 6

Allgemeine Bestandsnummer MA-190

30. Nine Men's Morris

Description Schist board, very roughly rectangular in shape, engraved with three concentric rectangles divided in half by two horizontal lines opposite one another and one vertical line.

Dimensions (cm) 57,5 x 38,2 x 3,6

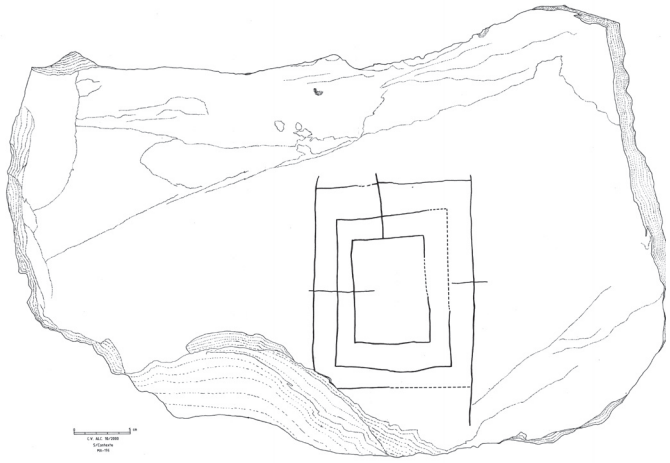
Inventory No MA-196

30. Mühlespiel

Beschreibung Spielbrett aus Schiefer mit einer stark unregelmäßigen rechteckigen Form, mit Einritzungen von drei unregelmäßigen ineinanderliegenden Rechtecken, die in der Mitte durch zwei gegenüber liegende horizontale Linien und eine vertikale Linie geteilt werden.

Größe (cm) 57,5 x 38,2 x 3,6

Allgemeine Bestandsnummer MA-196



31. Set of eight stone game pieces

Inventory No MA-220 | MA-233 | MA-234 | MA-236 | MA-237 | MA-238 | MA-239 | MA-137

31. Acht Spielsteine

Allgemeine Bestandsnummer

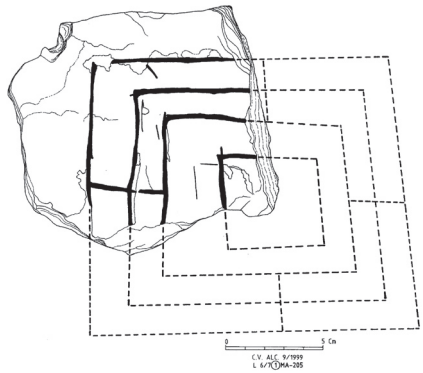
MA-220 | MA-233 | MA-234 | MA-236 | MA-237 | MA-238 | MA-239 | MA-137

32. Nine Men's Morris

Description Fragment of a schist board, roughly square in shape, engraved with four perpendicular lines that would have formed four concentric squares divided in half by a horizontal line that does not cross the two central squares.

Dimensions (cm) 12,8 x 12,4 x 2,2

Inventory No MA-205



32. Mühlespiel

Beschreibung Bruchstück eines Spielbrettes aus Schiefer mit einer unregelmäßigen viereckigen Form, mit Einritzungen von vier rechtwinkligen Linien, die vier ineinanderliegende Vierecke bilden, die durch eine horizontale Linie geteilt werden, welche die Felder der zwei mittleren Vierecke nicht überschreitet.

Größe (cm) 12,8 x 12,4 x 2,2

Allgemeine Bestandsnummer MA-205

33. Nine Men's Morris

Description Incomplete schist board, roughly rectangular in shape, engraved with three concentric rectangles divided in half by two horizontal and two vertical lines which do not cross the central rectangle.

Dimensions (cm) 34,8 x 22,6 x 3,6

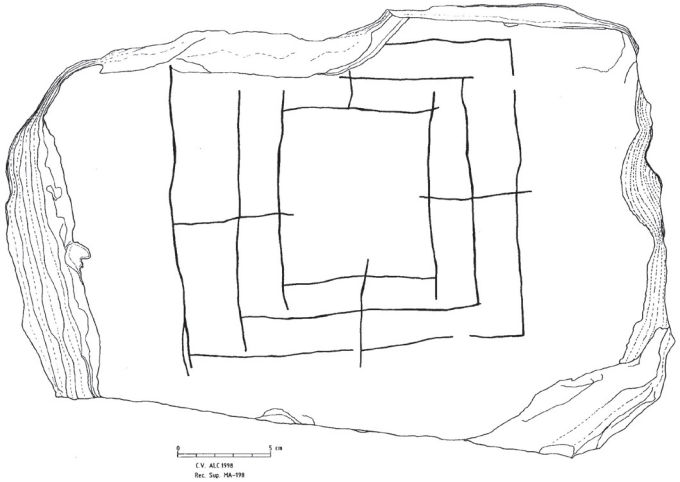
Inventory No MA-198

33. Mühlespiel

Beschreibung Unvollständiges Spielbrett aus Schiefer mit einer unregelmäßigen rechteckigen Form, mit Einritzungen von drei unregelmäßigen ineinanderliegenden Rechtecken, die in der Mitte durch zwei horizontale und zwei vertikale Linien geteilt werden, ohne dass diese das Feld des mittleren Rechtecks überschreiten.

Größe (cm) 34,8 x 22,6 x 3,6

Allgemeine Bestandsnummer MA-198



INFORMATION

Stones and replicas of the boards are available for you to try your hand at a game. Please ask for the rules and the stones at the Front Desk. Thank you and enjoy your game!

INFORMATION

Es sind Nachbildungen der Spielbretter und -steine zum Spielen vorhanden. Fragen Sie an der Rezeption nach den Spielregeln und Spielsteinen. Vielen Dank und viel Spaß beim Spielen!

BIBLIOGRAPHY
BIBLIOGRAPHIE

APARICIO CASADO, Buenaventura, 1987, *Crencias y Tradiciones de la Ría de Pontededra. Evolución Histórica. (Informe Preliminar)*, Museu de Pontevedra. Pontevedra.

BENDALA GALAN, M., 1973, *Tablas de Juego em Itálica*, Habis, 4. Sevilha.

BORGES, A. Goulart de Melo, 1998, *Epigrafia Árabe no Garb*, Portugal Islâmico Os últimos sinais do Mediterrâneo, Museu Nacional de Arqueologia, Lisboa, pp. 227-255.

CAROLINO, Luís Miguel, 1994, *A gravação das carreiras – Portalegre e tradições lúdicas no Alto Alentejo*, Revista Ibn Maruán, n.º 4, pp. 83-94.

CARVALHO, António Rafael; FARIA, João Carlos, 1994, Cerâmicas muçulmanas do Museu Municipal de Alcácer do Sal, Arqueologia Medieval, n.º 3, Campo Arqueológico de Mértola, Porto, pp. 101-111.

CARVALHO, António Rafael; FARIA, João Carlos, 2001, *Fragmento de um tabuleiro de jogo de "Alquerque de nove" proveniente do Castelo de Alcácer do Sal*, Arqueologia Medieval, n.º 7, Campo Arqueológico de Mértola, Porto, pp. 211-215.

CATARINO, Helena, 1997/98, O Algarve Oriental Durante a Ocupação Islâmica, al-ulyã Revista do Arquivo Histórico de Loulé, N.º 6, 3 Volumes, Arquivo Histórico de Loulé.

CATARINO, Helena, 1998, *Tabuleiro de jogo. Xisto*, in "Portugal Islâmico Os últimos sinais do Mediterrâneo", Museu Nacional de Arqueologia, Lisboa, p. 173.

CONDE, José , 1999, *Os Jogos e o Património na Região de Évora, Memória final do Curso de Estudos Especializados em Gestão da Arte na Educação e na Cultura*, Instituto Piaget, Lisboa. (texto policopiado)

Costas GOBERNA, Fernando Javier; Hidalgo CUNÃRRO, José Manuel, *Los Juegos De Tablero En Galicia – Aproximación a Los Juegos Sobre Tableros En Piedra Desde La Antigüedad Clásica Al Medievo*.

DE LA TORRE MARTIN-ROMO, Rodrigo, 1985, *Tradición de algunos juegos de fichas en los signos lapidarios*, Folklore n.º 5, Valladolid.

DÍEZ DE REVENGA, Francisco Javier, 1985, *Afonso X El Sábio, Obras: Selección (estúdio preliminar, edición y notas)*, Ed. Taurus, Madrid. (Afonso X de Leão e Castela viveu entre 1252 e 1284 – Livro dos Jogos)

FERNÁNDEZ GÓMEZ, Fernando, 1997, *Alquerque de nueve y tre en raya – Juegos romanos documentados em Mulva (Sevilla)*, Revista de Arqueologia, Zugarto Ediciones, S. A., N.º 192, Madrid, pp. 26-35.

FERNÁNDEZ IBAÑEZ, Carmelo; SEARA CARBALLO, Alfredo, 1997, *Un tablero de Juego de época medieval grabado en "O Castelo da Raiña Loba" (Orense). Castrelos*, Revista del Museu Municipal "Quiñones de León" n.º 9/10. Vigo (sobre o alquerque).

GOMES, Rosa Varela, 2001, *Palácio Almoada da Alcáçova de Silves*, Catálogo da Exposição do Museu Nacional de Arqueologia, Lisboa.

GONZÁLEZ CORDERO, António, 1999-2000, *Los grabados de tradición lúdica en Extremadura (España)*, Ibn Maruan, Revista Cultural do Concelho de Marvão, N.º 9/10, Marvão, pp. 365-390.

GRUNFELD, Frederic V., 1978, *Juegos de todo el Mundo*. Madrid.

HENRIQUES, Francisco; CANINAS, Carlos; HENRIQUES, António, 1982, *Levantamento de algumas gravações antigas sobre rocha do Sul da Beira Interior*, Beira Alta, vol XLI, fasc. 3, pp. 703-715.

HUIZINGA, Johan, 1971, *Home Ludens. O Jogo como Elemento da Cultura*, Ed. Universidade de S. Paulo.

Jogos Medievais de Tabuleiro, Museu de Alberto Sampaio – Guimarães (texto policopiado) s/d.

LÓPEZ PÉREZ, Abelardo, 2003, *El origen del juego ajedrez*, Revista de Arqueología, Mc Ediciones, ano XXIV, n.º 263, Madrid, pp. 32-37.

MACIAS, Santiago; TORRES, Cláudio, 1998, *Portugal Islâmico – os Últimos Sinais do Mediterrâneo*, I.P.M., Lisboa.

MACIAS, Santiago, 1996, *Mértola Islâmica – Estudo Histórico-Arqueológico do Bairro da Alcáçova – sécs. XII-XIII*, ed. CMM, Mértola.

MARQUES, Jorge Adolfo, 1999, *Carta Arqueológica do Concelho de Vouzela*, ed. CMV, Viseu.

MARQUES, Jorge Adolfo; PEDRO, Ivone, 1999, *Património Arqueológico do Concelho de Vouzela – Catálogo de Exposição*, ed. CMV, Viseu, p. 38.

A.A.V.V., 1999, *O Mundo dos Jogos*, Ed. Altaya S. A., Barcelona.

PESSOA, Miguel; RODRIGO, Lino (Coord.), 2000, *Crianças de Hoje e de Ontem no Quotidiano de Conímbriga*, Maia.

PONTE, Salete da, 1986, *Jogos romanos de Conímbriga*, Conímbriga, Universidade de Coimbra, XXV, pp. 131-141.

CREDITS
DATENBLATT

EXHIBITION
AUSSTELLUNG

SCIENTIFIC CURATOR
WISSENSCHAFTLICHE BEAUFTRAGTE
Helena Catarino

RESEARCH AND TEXTS
FORSCHUNG UND TEXTE
Helena Catarino
Manuela Teixeira
Fernando Dias

COORDINATION
KOORDINIERUNG
Manuela Teixeira
Fernando Dias

MUSEUM PROJECT
GRAFISCHER MUSEUMSENTWURF
Manuela Teixeira
Fernando Dias

CONSERVATION AND RESTORATION
ERHALTUNG UND RESTAURIERUNG
Manuela Teixeira

DRAWINGS
ZEICHNUNGEN
Helena Catarino
Fernando Dias

PHOTOGRAPHY
FOTOS
Manuela Teixeira
Fernando Dias

GRAPHIC DESIGN
GRAFIKDESIGN
Júlio Cardoso
Manuela Teixeira

EXECUTION AND ASSEMBLY
AUSFÜHRUNG UND ZUSAMMENSTELLUNG
Equimuseus, Lda.
Município de Alcoutim

PRINTING
DRUCKEN
Motivográfico 3D

TECHNICAL SUPPORT
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG
Luís Canelas; Júlio Cardoso; Michael Lopes; André Linhas Roxas; Nelson Pires; Amílcar Horta; José Anastácio; Sérgio Guerreiro; Armando Baltazar; Avelino Madeira; José João; António Mestre

ACKNOWLEDGMENTS
DANKSAGUNGEN
José Conde; José Gonçalo; Maria José Gonçalves; Ricardo Gaidão; Filomena Barata; Carlos Pedro; Sérgio Pereira; Vânia Mendonça; Sandra Gonçalves; Sofia Carrusca

EXHIBITION GUIDE
AUSSTELLUNGSKATALOG

RESEARCH AND TEXTS
FORSCHUNG UND TEXTE
Helena Catarino
Manuela Teixeira
Fernando Dias

GRAPHIC DESIGN
GRAFIKDESIGN
Nerve, Atelier de Design

PHOTOGRAPHY
FOTOS
Câmara Municipal de Alcoutim
Nerve, Atelier de Design

TRANSLATION
ÜBERSETZUNG
Impokulis

REVIEW OF TRANSLATION
REVISION DER ÜBERSETZUNG
Onoma, Gabinete de Traduções, Lda.

PRINTING
DRUCKEN
Textype

NUMBER OF COPIES
AUFLAGE
500

LEGAL DEPOSIT
xxxx

ISBN
978-989-96911-4-8

EDITION
Câmara Municipal de Alcoutim, 2011