Duodecim scripta

Historiek

Het spel "Duodecim Scripta" is een racespel voor 2 personen, dat in het antieke Romeinse Rijk gespeeld werd en waarvan talrijke borden zijn teruggevonden. Op de meeste borden zijn de 36 speelvelden vervangen door 6 zesletterwoorden met een filosofische of ludieke inhoud. Bijhorend spelbord (fig. 1) is daar een voorbeeld van: JAGEN, BADEN, SPELEN, LACHEN: DAT IS LEVEN. Andere voorbeelden zijn terug te vinden op www.senetgame.be

De spelregels zijn niet overgeleverd en sommige bronnen spreken elkaar tegen wat de naam en het aantal speelstukken betreft. Daarom is gekozen voor een variant die het meeste spelplezier oplevert (15 schijfjes voor elke speler en 3 dobbelstenen). Deze manier van spelen is onder de naam *Alea* in historische bronnen terug te vinden.

Inhoud

Een speelbord (Fig.1), 15 witte en 15 bruine schijfjes, 3 Romeinse dobbelstenen, spelregels.

Spelregels

Het spel wordt gespeeld door twee spelers. Elke speler heeft 15 schijfjes, wit of bruin. Wie als eerste zijn 15 schijfjes van het bord speelt, is de winnaar. Er wordt gespeeld tegen de wijzers van de klok in, zoals aangeduid op figuur 2 (van 1 tot 30).

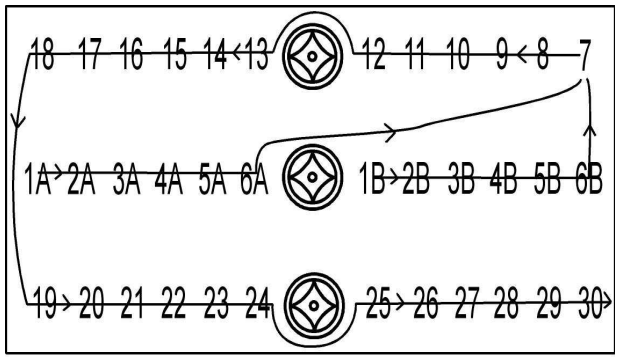
1. Bij de start bevinden zich geen schijfjes op het bord. Elke speler begint zijn beurt met het gooien van de dobbelstenen. Voor ieder geworpen cijfer plaatst hij een schijfje op het overeenkomend nummer van zijn zes letters: van 1A tot en met 6A (= LVDERE) voor speler A en van 1B tot en met 6B (= RIDERE) voor speler B. Op eenzelfde letter kunnen meerdere schijven staan.
2. Enkel wanneer alle schijfjes van een speler de plaatsen 1–6 bezetten, kunnen ze naar de plaatsen 7–30 verschoven worden.
3. Het aantal velden dat een schijfje wordt verplaatst, wordt bepaald door het cijfer op een dobbelsteen. De cijfers van de 3 dobbelstenen mogen niet samengeteld worden, maar kunnen wel gecombineerd worden rekening houdend met regel 7. In figuur 3A, B, C en D worden enkele mogelijkheden getoond bij een worp van 2, 3 en 4.
4. Elke worp met de dobbelstenen moet indien mogelijk volledig gebruikt worden, zelfs als dat in het nadeel van de speler is.
5. Schijfjes van dezelfde kleur kunnen in een onbepaald aantal op dezelfde letter geplaatst worden.
6. Indien er maar één schijfje op een letter staat, kan dit door een schijfje van de tegenspeler worden geslagen op voorwaarde dat zijn schijfje op dezelfde letter landt. Het geslagen schijfje wordt van het bord genomen. Het moet in de eerstvolgende beurt terug op het bord geplaatst worden in rij 1–6, vooraleer een andere zet wordt gedaan.
7. Een schijfje mag niet op een letter geplaatst worden als daar reeds twee of meer schijfjes van de tegenspeler staan.
8. Enkel wanneer alle schijfjes van een speler zich op de letters 25–30 (VIVERE) bevinden, mogen die van het bord worden gespeeld. Men moet het juiste aantal of meer gooien om uit te spelen.
9. De speler die als eerste alle schijfjes van het bord heeft, is de winnaar.

Informatie www.senetgame.be senet@skynet.be

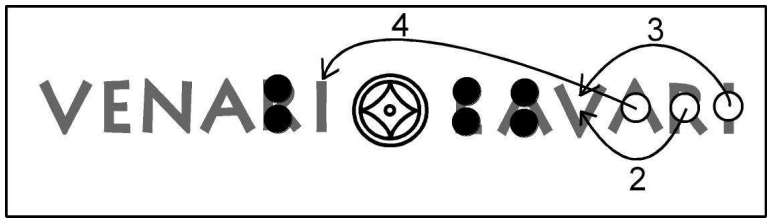
DUODECIM SCRIPTA



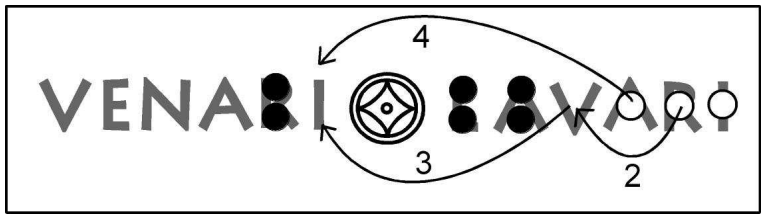
1



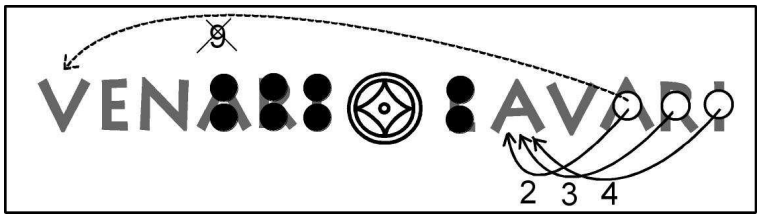
2



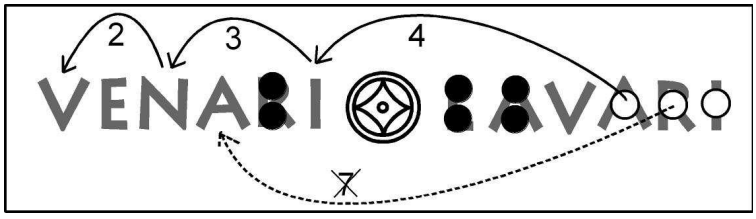
3A



3B



3C



3D