



## GAMES IN THE ANCIENT WORLD: PLACES, SPACES, ACCESSORIES

■ edited by Alessandro Pace, Tim Penn, Ulrich Schädler

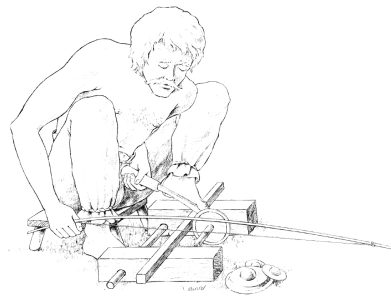
# **Games in the Ancient World: Places, Spaces, Accessories**

edited by:

Alessandro Pace,  
Tim Penn,  
Ulrich Schädler

# Monographies Instrumentum

79



Collection dirigée  
par Michel Feugère

# Games in the Ancient World: Places, Spaces, Accessories

edited by:

Alessandro Pace,  
Tim Penn,  
Ulrich Schädler

Published with the support of the European Research Council (ERC)  
as part of the ERC Advanced Grant « Locus Ludi.  
The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity »  
under the European Union's Horizon 2020 research  
and innovation programme  
(grant agreement # 741520)



LOCUS LUDI  
The Cultural Fabric of Play and  
Games in Classical Antiquity



eM éditions  
Mergoil

Drémil-Lafage - 2024

## Direction d'ouvrage

Véronique Dasen & Ulrich Schädler

Tous droits réservés

© 2024



Diffusion, vente par correspondance

Editions Mergoïl - 13 Rue des Peupliers - 31280 Drémil-Lafage

Tél : 0345440444 - e-mail : [contact@editions-mergoil.com](mailto:contact@editions-mergoil.com)

ISBN : 978-2-35518-145-0

ISSN : 1278 - 3846

Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit (photocopie, scanner ou autre) sans l'autorisation expresse des Editions Mergoïl.

Mise en page : Thomas Sauvage - [www.thomasauvage.com](http://www.thomasauvage.com)

T H O M A S A U V A G E  
Graphiste - Directeur Artistique

Couverture : Editions Mergoïl

Détail de la mosaïque de Megalopsychia de Yakto (Turquie)

V<sup>e</sup> siècle siècle après J.-C. Antioche, Musée archéologique.

Image retravaillée par Wikimedia Commons

Impression : Aquiprint

Dépôt légal juillet 2024

## CONTENTS

Introduction Where the study of games comes from... VÉRONIQUE DASEN & ULRICH SCHÄDLER.....	Page 7
More than just fun and games: the past, present, and future of the materiality of play TIM PENN, ALESSANDRO PACE & ULRICH SCHÄDLER.....	Page 13
A community of players. Board games at Deir el-Medina (Egypt) MARIE-LYS ARNETTE .....	Page 31
Games boards from Hellenistic Period Maresha: Predicting the future or simply passing the time? IAN STERN .....	Page 53
Computational approaches for recognising and reconstructing ancient games: The case of ludus latruncularum WALTER CRIST, ÉRIC PIETTE, DENNIS J. N. J. SOEMERS, MATTHEW STEPHENSON & CAMERON BROWNE.....	Page 63
Su alcune tavole lusorie dai Fori Imperiali LUCA DAL MONTE .....	Page 81
Games and gaming in southwestern Asia Minor PETER TALLOEN .....	Page 89
Gaming in the Place of Palms at Aphrodisias BEN RUSSELL, ANGELOS CHANIOTIS & ANDREW WILSON.....	Page 107
Roman, Byzantine, and Medieval Games in Ephesus: preliminary survey results ULRICH SCHÄDLER.....	Page 127
Europe's playful frontiers: Roman board games in the Barbaricum, from Britain and across the Rhine and Danube lands ULRICH SCHÄDLER & MARK A. HALL.....	Page 141
The Iberians played too RAIMON GRAELLS I FABREGAT & MIGUEL F. PÉREZ BLASCO ..	Page 181
The gaming material from Empúries, Catalunya ILARIA TRUZZI .....	Page 191

Le mobilier de jeu antique dans l'habitat de la cité de Nîmes YVES MANNIEZ .....	Page 211
Wrote for luck? Unofficial literacies and gaming counters from Roman Britain NATASHA HARLOW.....	Page 231
Casino at <i>Coria</i> ? Evidence for gaming at Roman Corbridge FRANCES MCINTOSH .....	Page 243
On pegged gaming pieces (with particular reference to a Late Celtic set from Lough Sewdy, Ireland) MARK A. HALL & KATHERINE FORSYTH.....	Page 255
Spielen in <i>Vindonissa</i> . Spielsteine und Würfel im militärischen Kontext REGINE FELLMANN BROGLI .....	Page 279
Oggetti per il gioco di epoca romana: rinvenimenti in contesti archeologici in Lombardia CHIARA BIANCHI .....	Page 295
Les jeux de Pompéi. Réflexions sur la culture matérielle ludique de la ville romaine ALESSANDRO PACE.....	Page 307
Did people play games in the countryside of Roman Italy? TIM PENN .....	Page 323
Ritual offerings or divination tools? Objects for play from the Roman Republican sanctuary of Diana in Nemi FRANCESCA DIOSONO, FEDERICA GROSSI & LOREDANA LANCINI.....	Page 337
Appendix I. Games in the Ancient World ULRICH SCHÄDLER.....	Page 353
Appendix II. A guide to recognising carved pavement signs in the Greek and Roman World ALESSANDRO PACE, TIM PENN & SUMMER COURTS .....	Page 359
AUTEUR.E.S / AUTHORS.....	Page 371
RÉSUMÉS / ABSTRACTS.....	Page 373



## GAMES IN THE ANCIENT WORLD: PLACES, SPACES, ACCESSORIES

### AUTHORS

**MARIE-LYS ARNETTE**

Johns Hopkins University  
marnett3@jhu.edu

**CHIARA BIANCHI**

Université de Fribourg  
chiara.bianchi@unifr.ch

**CAMERON BROWNE**

Department of Advanced Computing Sciences,  
Maastricht University, Maastricht, the Netherlands  
cambolbro@googlemail.com

**ANGELOS CHANIOTIS**

Professor, Institute for Advanced Study, Princeton  
University  
achaniotis@ias.edu

**SUMMER COURTS**

University of Reading  
s.l.courts@pgr.reading.ac.uk

**WALTER CRIST**

Centre for the Arts in Society, Leiden University,  
Leiden, the Netherlands  
wcrist@asu.edu

**LUCA DAL MONTE**

Università degli Studi di Milano  
luca.dalmonate@unimi.it

**VÉRONIQUE DASEN**

Université de Fribourg, ERC Locus Ludi  
veronique.dasen@unifr.ch

**FRANCESCA DIOSONO**

Ludwig-Maximilians-Universität München  
francescadiosono@virgilio.it

**REGINE FELLMANN BROGLI**

Kantonsarchäologie Aargau  
Industriestrasse 3  
5200 Brugg  
regine.fellmann@ag.ch

**KATHERINE FORSYTH**

University of Glasgow  
Katherine.Forsyth@glasgow.ac.uk

**RAIMON GRAELLS I FABREGAT**

Profesor – Investigador (RyC)  
Universitat d'Alacant  
Dept. Prehistoria, Arqueología, H<sup>a</sup>. Antigua, F<sup>a</sup>.  
Griega y F<sup>a</sup>. Latina  
Ed. Filosofia i Lletres III  
Carretera de San Vicente del Raspeig s/n  
E-03690 San Vicente del Raspeig  
orcid.org/0000-0002-9057-7510  
raimon.graells@ua.es

**FEDERICA GROSSI**

Università degli Studi di Milano  
federica.grossi84@gmail.com

**MARK A. HALL**

Perth Museum & Stirling University, Scotland  
marcvsjantonivs@gmail.com

**NATASHA HARLOW**

Honorary Research Fellow,  
University of Nottingham, UK  
natasha.harlow@nottingham.ac.uk



**LOREDANA LANCINI**

UCLouvain (INCAL-CEMA) and CReAAH (UMR  
6566-Le Mans Université)  
lencini loredana.lancini@univ-lemans.fr

**YVES MANNIEZ**

Montpellier, UMR 5140  
yves.manniez2@gmail.com

**FRANCES MCINTOSH**

Newcastle University  
Frances.McIntosh@newcastle.ac.uk

**ALESSANDRO PACE**

Université de Fribourg, ERC Locus Ludi  
Università degli Studi di Milano  
alessandro.pace@unimi.it

**TIM PENN**

University of Reading  
timothy.penn@classics.ox.ac.uk

**MIGUEL F. PÉREZ BLASCO**

Director  
Museo Arqueológico y de Historia de Elche  
“Alejandro Ramos Folqués” (MAHE)  
mperezblasco@elche.es

**ÉRIC PIETTE**

ICTEAM, UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgium  
eric.piette@uclouvain.be

**BEN RUSSELL**

Professor of the Archaeology of the Roman Empire,  
University of Edinburgh  
ben.russell@ed.ac.uk

**ULRICH SCHÄDLER**

Université de Fribourg, ERC Locus Ludi  
schaedler.u@bluewin.ch

**DENNIS J. N. J. SOEMERS**

Department of Advanced Computing Sciences,  
Maastricht University, Maastricht, the Netherlands  
dennis.soemers@maastrichtuniversity.nl

**MATTHEW STEPHENSON**

College of Science and Engineering, Flinders  
University, Adelaide, Australia  
matthew.stephenson@flinders.ed.au

**IAN STERN**

Zinman Institute of Archaeology  
University of Haifa  
iann.stern@gmail.com

**PETER TALLOEN**

Bilkent University – Ankara  
peter.talloe@bilkent.edu.tr

**ILARIA TRUZZI**

Università degli Studi di Milano  
ilaria.tru@gmail.com

**ANDREW WILSON**

Professor of the Archaeology of the Roman Empire,  
University of Oxford,  
andrew.wilson@arch.ox.ac.uk

## RÉSUMÉS / ABSTRACTS

**MARIE-LYS ARNETTE**

*A Community of players. Board games at Deir el-Medina (Egypt)*

Le village de Deir el-Médina, dans la région de Louqsor, abritait les travailleurs et les artistes qui œuvrèrent à l'élaboration des tombes des toutes proches Vallée des Rois et Vallée des Reines, sous le Nouvel Empire égyptien. Le village comme les tombes qui le bordent, fouillés de longue date, ont livré un important matériel archéologique ainsi que des textes et des images, qui éclairent les pratiques ludiques des habitants et des habitantes de Deir el-Médina. L'article propose non seulement une synthèse de la documentation déjà connue, mais présente aussi un vaste corpus archéologique resté inédit – prélude à la publication d'un ouvrage entièrement dédié aux jeux de plateau à Deir el-Medina (Ifao).

**Mots clés:** astragales, Deir el-Médina, jeu de vingt cases, pions, plateau de jeu, scène de jeu, *senet*

The village of Deir el-Medina, in the Luxor region, was home to the craftsmen and artists who worked on the tombs of the nearby Valley of the Kings and Valley of the Queens during the Egyptian New Kingdom. The village and its surrounding tombs have long been excavated, yielding a wealth of archaeological material, texts and images that shed light on the playful practices of Deir el-Medina's inhabitants. The article offers a synthesis of previously known documentation, and also presents a vast corpus of unpublished archaeological objects – as a prelude to the publication of a book entirely dedicated to board games at Deir el-Medina (Ifao).

**Keywords:** astragals, Deir el-Médina, game board, game of twenty squares, game scene; pawns; *senet*

**IAN STERN**

*Game boards from Hellenistic Period Maresha: predicting the future or simply passing the time?*

Recent excavations at Maresha have uncovered 16 stone fragments identifiable as portable game boards. The ancient city of Maresha, located in the Judean foothills 22 miles (c. 35 km) east of Ashkelon

and 25 miles (c. 40 km) southwest of Jerusalem was a thriving city in the Hellenistic period. The city was abandoned following the conquest by the Hasmonean king, John Hyrcanus I in ca. 112/111 BCE providing a terminus ante quem for all the game boards. The fragmentary nature and poor state of preservation of most of these portable boards limits us to only tentative identification of the specific games. However, many of the game boards were discovered in contexts that contained astragals, pessi, shell counters, as well as divination material. Games in antiquity are understood to have been both a means of entertainment as well as a tangible medium through which to communicate with the gods. This paper will discuss the numerous game boards and other "gaming" items discovered at Maresha and suggest their possible functions within the different contexts they were unearthed.

**Keywords:** counters, divination, knucklebones, *latrunculi*, Maresha, *pente grammai*, *petteia*

Les fouilles récentes de Maresha ont mis au jour 16 fragments de pierre identifiables comme des plateaux de jeu mobiles. L'ancienne ville de Maresha, située dans les contreforts de Judée c. 35 km à l'est d'Ashkelon et c. 40 km au sud-ouest de Jérusalem était une ville prospère à la période hellénistique. La ville a été abandonnée après sa conquête par le roi hasmonéen, Jean Hyrcan I<sup>er</sup> vers 112/111 avant J.-C. fournissant le *terminus ante quem* de tous les plateaux de jeu. La nature fragmentaire et le mauvais état de conservation de la plupart de ces plateaux limitent l'identification provisoire de jeux spécifiques. Cependant, beaucoup de plateaux de jeu ont été découverts dans des contextes contenant des osselets, des jetons, des coquillages ainsi que du matériel de divination. Dans l'Antiquité, les jeux étaient à la fois un moyen de divertissement et de communiquer avec les dieux. Cet article abordera les nombreux plateaux de jeu et autres objets « ludiques » découverts à Maresha et suggérera leurs fonctions possibles selon leurs différents contextes de découverte.

**Mots-clés :** divination, *latrunculi*, Maresha, *pente grammai*, pions, osselets, *petteia*

**WALTER CRIST, ÉRIC PIETTE, DENNIS J. N. J. SOEMERS, MATTHEW STEPHENSON & CAMERON BROWNE**

*Computational approaches for recognising and reconstructing ancient games: the case of ludus latruncularum*

The study of games in the ancient world has long been hindered by the loss of rules because they were rarely written down. The Digital Ludeme Project aims to apply computational methods to the available evidence for games throughout history to expand the scope of how games can be studied. This involves a two-pronged approach based on documenting evidence of known game rules in specific times and places, and simulation of candidate rule sets borrowed from similar games to calculate gameplay metrics. As an example, this methodology is applied to the Roman game Ludus Latruncularum, which involves the relatively uncommon custodial capture rule. Adapting documented rule sets featuring this rule and applying them to known Roman era boards, various game metrics are examined to engage with how computational methods can shed light on potential rule differences or preference in game experience. Finally, future applications and improvements of our methodology are discussed.

**Keywords:** artificial intelligence, board games, computational methods, *ludus latruncularum*, Roman empire,

L'étude des jeux du monde antique a été longtemps entravée par la perte de leurs règles car elles étaient rarement écrites. Le Digital Ludeme Project vise à appliquer des techniques algorithmiques sur les témoignages historiques disponibles afin d'élargir le champ d'études des jeux. Notre approche est en deux volets, basée d'un côté sur les témoignages concernant les règles connues dans différents lieux et moments historiques, et de l'autre sur la simulation d'ensembles de règles potentielles empruntées à des jeux similaires pour calculer des métriques de jouabilité. À titre d'exemple, cette méthodologie est appliquée au jeu romain Ludus Latruncularum (le jeu des Latroncules) en appliquant la règle relativement peu fréquente de capture. En adaptant l'ensemble des règles attestées avec ce principe et en les appliquant à des plateaux connus de l'époque romaine, diverses métriques de jouabilité sont examinées pour déterminer comment des méthodes algorithmiques aider à saisir les différences potentielles de règles ou les préférences dans l'expérience de jeu. Enfin, des applications futures et des améliorations de notre méthodologie sont discutées.

**Mots-clés:** algorithmique, empire Romain, intelligence artificielle, jeu de plateaux, *ludus latruncularum*

**LUCA DAL MONTE**

*Su alcune tavole lusorie dai Fori Imperiali*

This paper focuses on some gaming boards preserved in the area of the Imperial Forums of Rome, in particular from the Forum of Augustus, the Forum of Caesar, the Forum of Trajan and the complex of the Markets of Trajan. These examples of *tabulae lusoriae* (so often called) are carved on the pavement remains of porticoes and squares, on the paving stones of streets and on some marble blocks reused as thresholds or steps. The gaming boards are decontextualised and probably represent only a part of the original *corpus*, but are nonetheless very significant as they offer a very heterogeneous typological and topographical picture, which allows us to acquire interesting data on the type of use of the most monumental area of Rome in Late Antiquity.

**Keywords:** gaming boards, ancient types of games, Imperial Forums, Late Antiquity.

Cet article se concentre sur une série de plateaux de jeux conservés dans la zone des Forums impériaux de Rome, en particulier sur le Forum d'Auguste, le Forum de César, le Forum de Trajan et le complexe des Marchés de Trajan. Ces exemples de *tabulae lusoriae* sont gravés sur le pavement de portiques et de places, sur les pavés des rues et sur certains blocs de marbre réutilisés comme seuils ou marches. Les jeux sont décontextualisés et ne représentent probablement qu'une partie du corpus original, mais sont néanmoins très significatifs car ils offrent une image typologique et topographique très hétérogène qui nous permet d'acquérir des données intéressantes sur le type d'utilisation de la zone la plus monumentale de Rome dans l'Antiquité tardive.

**Mots-clés :** antiquité tardive, forums impériaux, *ludus latruncularum* marchés de Trajan, marelle, plateaux de jeu

**PETER TALLOEN**

*Games and gaming in southwestern Asia Minor*

Gaming is a well-attested social activity in the region of Southwestern Asia Minor, as could be established on the basis of game boards that were carved into the stone surfaces of four well-documented urban centres. These testimonies of sociability are found at all major public venues of these cities, identifying gaming as an important part of urban daily life. Different types of board games could be identified in this region, generally representing games that are known throughout the Mediterranean world during the Roman Imperial period. They add to the characterization of Southwestern Asia Minor as part of the vast cultural zone created under Rome. Having said that, some regional specifics could be pointed out as well. While the rules of the game and configurations of the boards remain largely

unchanged, certain aspects of board games can be sensitive to their socio-cultural environment. Especially the materiality of the *Alea* game boards, in the sense of their monumental form, stands out. It illustrates the different reception the concept of a game could undergo, in response to cultural traditions.

**Keywords:** *alea*, Asia Minor, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum*, game boards, materiality, Roman Imperial period, *pente grammai*, public space,

Le jeu est une activité sociale bien attestée dans la région du sud-ouest de l'Asie Mineure, comme cela a pu être établi sur la base de plateaux de jeu gravés sur les surfaces de sol en pierre de quatre centres urbains bien documentés. Ces témoignages de sociabilité se retrouvent dans tous les grands lieux publics de ces villes, identifiant le jeu comme une part importante de la vie quotidienne urbaine. Différents types de jeux de société ont pu être identifiés dans cette région, des jeux généralement connus dans tout le monde méditerranéen à l'époque impériale romaine. Ils ajoutent à la caractérisation du sud-ouest de l'Asie Mineure comme partie de la vaste zone culturelle créée sous l'empire romain. Certaines spécificités régionales pourraient également être soulignées. Si les règles du jeu et les configurations des plateaux restent largement inchangées, certains aspects des jeux de société peuvent être sensibles à leur environnement socioculturel. La matérialité des plateaux de jeu d'*Alea* se démarque par leur forme monumentale. Cette diversité illustre la réception différente du concept de jeu selon les traditions culturelles.

**Mots-clés:** *alea*, Asie Mineure, espace public, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum*, plateaux de jeu, matérialité, *pente grammai*, période impériale romaine

**BEN RUSSELL, ANGELOS CHANIOTIS & ANDREW WILSON**

#### *Gaming in the Place of Palms at Aphrodisias*

The Place of Palms at Aphrodisias contains the highest concentration of gameboards identified to date at any Roman site. Following years of careful study, the extensive corpus of informal inscriptions from this complex, roughly half of which are gameboards, has been documented, mapped, and analysed. In this contribution we introduce the Place of Palms and explain its remarkable archaeology and architecture, and what we now know of its development over more than six centuries. We then turn to the mass of gameboards inscribed on the marble surfaces within this complex, and what their distribution, the range of game types represented, and the texts and decoration that accompany them reveal about

the use of this space and the chronology of gaming within it.

**Keywords:** *alea*, Aphrodisias, Asia Minor, boardgames, graffiti, *duodecim scripta*, mancala, *pente grammai*

La place des Palmiers à Aphrodisias contient la plus forte concentration de plateaux de jeu identifiés à ce jour sur un site romain. Après des années d'études approfondies, le vaste corpus d'inscriptions informelles de ce complexe, dont environ la moitié sont des plateaux de jeu, a été documenté, cartographié et analysé. Dans cette contribution, nous présentons la Place des Palmiers et expliquons son archéologie et son architecture remarquables, et ce que nous savons maintenant de son développement sur plus de six siècles. Nous nous tournons ensuite vers la masse de plateaux de jeu inscrits sur les surfaces de marbre de ce complexe, et sur ce que leur répartition, leur variété, ainsi que les textes et le décor associés aux jeux gravés révèlent sur l'utilisation de cet espace et la chronologie du jeu.

**Mots-clés:** *alea*, Aphrodisias, Asie Mineure, graffiti, *duodecim scripta* mancala, *pente grammai*

**ULRICH SCHÄDLER**

#### *Roman, Byzantine, and Medieval Games in Ephesus: preliminary survey results*

In this chapter the author presents preliminary results of a survey on Roman, Byzantine, Arabic or Turkish games found at Ephesus in Western Asia Minor. The survey was conducted during two campaigns in 2007 and 2008 to document pavement signs and gaming tables. During this fieldwork, more than 300 game boards and other floor markings were documented. The survey encompassed two archaeological sites: the area of the Graeco-Roman town on the one hand and the Ayasoluk hill on the other. The main questions considered in this chapter are: which of the pavement signs and markings were used for playing games? Which were the games played in these public spaces? Is there a difference between the games played in the Graeco-Roman town and in the Byzantine and later settlement on the Ayasoluk? The author presented some of the aspects discussed here in numerous papers given on various occasions during the last 15 years, but these ideas and data are presented here in print for the first time.

**Keywords:** Alquerque, Ayasoluk, board games, Ephesus, *duodecim scripta*, marbles, Seega, St. John, Táb, topos marker, wheel pattern

Dans ce chapitre, l'auteur présente les résultats préliminaires d'une enquête sur les jeux romains, byzantins, arabes ou turcs trouvés à Éphèse en Asie Mineure occidentale. L'enquête a été menée pendant deux campagnes en 2007 et 2008 pour documenter les panneaux de trottoir et les tables de jeu. Au cours

de ce travail sur le terrain, plus de 300 plateaux de jeu et autres marquages au sol ont été documentés. L'étude a porté sur deux sites archéologiques : la zone de la ville gréco-romaine d'une part et la colline d'Ayasoluk d'autre part. Les principales questions abordées dans ce chapitre sont les suivantes : quels panneaux et marquages ont été utilisés pour jouer à des jeux ? Quels étaient les jeux joués dans ces espaces publics ? Y a-t-il une différence entre les jeux joués dans la ville gréco-romaine et dans la colonie byzantine et plus tard sur l'Ayasoluk ? L'auteur a présenté certains des aspects discutés ici dans de nombreux articles donnés à diverses occasions au cours des 15 dernières années, mais ces idées et données sont présentées ici en version imprimée pour la première fois.

**Mots-clés :** Alquerque, Ayasoluk, billes, Ephesus, *duodecim scripta*, motif de roue, plateaux de jeu, Seega, St. John, Tàb, topos marker

#### ULRICH SCHÄDLER & MARK A. HALL

*Europe's playful frontiers: Roman board games in the Barbaricum, from Britain and across the Rhine and Danube lands*

Through this contribution, the authors seek to explore the presence, meanings and values of board games along the edges of the Roman Empire in central and NW Europe, spanning Britain to the Danubian Provinces and also in the successor states as the Western Empire collapsed and Rome's centre of gravity moved fully to Constantinople. The paper draws together evidence from sites across the various frontier zones, including Clickimin in the Orkneys, Stanway in England, Vimose and Brøndsager in Denmark and Poprad in Slovakia as well as the well-known sites in Germany (Leuna, Gommern, Neudorf-Bornstein, Heiligenhafen etc.) and Poland (Pielgrzymono, Zgliczyn Pobodzy, Zakrzów etc.). The purpose is to explore the ways board games moved across the frontier, the cultural interactions they were part of (military, diplomatic, trade and exchange) and ideas around the innovations indigenous communities are imagined having made to these games. Thus, the coverage will include how some of these games may consequently have changed, and in several cases 'returned' to their Roman roots with population movements through the second half of the first millennium AD, including the Langobards, the Alemanni, the Vikings and the Normans.

**Keywords:** Barbaricum, Britannia, Danube, dice, magic, Rhine, Roman board games, supernatural,

Par cette contribution, les auteurs cherchent à explorer la présence, les significations et les valeurs des jeux de société le long des frontières de l'Empire romain en Europe centrale et nord-ouest. Il s'étend de la Grande-Bretagne aux provinces danubiennes

et aussi dans les États successeurs lorsque l'Empire occidental s'effondre et que le centre de gravité de Rome se déplace entièrement vers Constantinople. L'article rassemble des preuves provenant de sites situés dans les différentes zones frontalières, notamment Clickimin dans les Orcades, Stanway en Angleterre, Vimose et Brøndsager au Danemark et Poprad en Slovaquie, ainsi que des sites bien connus en Allemagne (Leuna, Gommern, Neudorf-Bornstein, Heiligenhafen, etc.) et la Pologne (Pielgrzymono, Zgliczyn Pobodzy, Zakrzów, etc.). L'objectif est d'explorer les façons dont les jeux de société se sont déplacés à travers la frontière, les interactions culturelles auxquelles ils ont participé (militaires, diplomatiques, commerce et échanges) et les idées autour des innovations que les communautés autochtones imaginent avoir apportées à ces jeux. Ainsi, la couverture inclura la façon dont certains de ces jeux peuvent avoir changé par conséquent, et dans plusieurs cas «sont retournés» à leurs racines romaines avec des mouvements de population au cours de la seconde moitié du premier millénaire après J.-C., y compris les Langobards, les Alemans, les Vikings et les Normands.

**Mots-clés:** Barbaricum, Britannia, Danube, dés, magie, plateaux de jeu Romains, Rhin, surnaturel

#### RAIMON GRAELLS I FABREGAT & MIGUEL F. PÉREZ BLASCO

*The Iberians played too*

This contribution aims to highlight a neglected aspect of the daily life of the Iberians. Our contribution has considered only a part of these games, those of hazard and strategy played with tokens, dice and astragali. A brief contribution that shows how the Iberians played both the games that were practised throughout the Mediterranean and different local variants.

**Keywords:** élite, bone astragals, glass counters, ivory dice, mercenaries.

Cette contribution entend mettre en évidence un aspect négligé de la vie quotidienne des Ibères. Notre contribution s'intéresse à une sélection de jeux, ceux de hasard et de stratégie joués avec des pions, des dés et osselets. L'objectif est de montrer comment les Ibères ont pratiqué à la fois les jeux répandus dans toute la Méditerranée et différentes variantes locales.

**Mots-clés:** billes, dés en ivoire, élite, mercenaires, osselets en os, péninsule ibérique, pions en verre

#### ILARIA TRUZZI

*The gaming material from Empúries, Catalunya*

Empuriés was founded as a commercial entrepôt in the 6<sup>th</sup> century BCE by Phocaeans of Massalia. It became a permanent and rich city thanks to

its strategic location for Mediterranean trade, continuing its existence during the Roman conquest of Iberia down until the early Roman Empire, and reaching its zenith during the 1st century CE when acquired the title of *Municipium Emporiae*. Now the site is called Empuriés which refers in Catalan to the two cities — the Greek one and the Roman one. Excavations have found gaming material in both cities. The research presented in this article focuses on the astragals from the Greek cemeteries and on the counters and the dice from the Roman city, where there also seems to be a complete set of gaming counters. Most of the finds can be interpreted as material for *Latrunculi* or *XII Scripta*. There is also a series of *tesserae lusoriae*. The large quantity and rich variety of game materials found here so far provide us with important information about the history of games and entertainment among the inhabitants of this site.

**Keywords:** Empúries, Greek astragals, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum* Roman counters, Roman dice, *tesserae lusoriae*

Empurias a été fondée comme entrepôt commercial au VI<sup>e</sup> siècle avant J.-C. par les Phocéens de Marseille. Elle est devenue une cité prospère grâce à son emplacement stratégique pour le commerce méditerranéen, continuant son existence pendant la conquête romaine de l'Ibérie jusqu'au début de l'Empire romain, et atteint son apogée au cours du I<sup>er</sup> siècle de notre ère lorsqu'elle obtient le statut de *Municipium Emporiae*. Le nom actuel du site, Empuriés, fait référence en catalan aux deux villes, grecque et romaine. Des fouilles ont livré du matériel de jeu dans les deux villes. La recherche présentée dans cet article se concentre sur les osselets des nécropoles grecques et sur les dés, pions ou jetons de la ville romaine ; nous analyserons aussi ce qui semble constituer un ensemble complet de pions de jeux. La plupart des découvertes peuvent être interprétées comme du matériel pour le *Ludus latruncularum* ou *XII Scripta*. Il y a aussi une série de *tesserae lusoriae*. La grande quantité et la riche variété de matériel de jeu trouvé ici jusqu'à présent nous fournissent des informations importantes sur l'histoire des jeux et du divertissement parmi les habitants de ce site.

**Mots-clés:** dés romains, Empúries, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum*, osselets grecs, pions romains, *tesserae lusoriae*

#### YVES MANNIEZ

*Le mobilier de jeu antique dans l'habitat de la cité de Nîmes*

Cette étude, basée sur un corpus de 880 objets issus des fouilles menées sur le territoire de l'ancienne cité de Nîmes, ces 50 dernières années, donne une vision réaliste, car basée essentiellement sur des données de fouilles, de ce qui composait le mobilier ludique dans

l'Antiquité dans cette région de l'Empire romain. Si elle révèle le caractère répétitif des grandes catégories et la rareté des jouets, la prise en compte d'un grand nombre d'éléments trouvés en contexte nous permet de préciser la date d'apparition de certains artefacts, de mettre en lumière des différences notables entre les pratiques ludiques rurales et urbaines et de percevoir une évolution dans l'apparition des différents types de jeu.

**Mots-clés :** Antiquité, astragales, dés, habitat, jetons, Nîmes, pions

This study, based on a corpus of 880 objects from excavations carried out in the territory of the ancient city of Nîmes over the last 50 years, gives a realistic view, based essentially on excavation data, of what made up the play furniture in Antiquity in this region of the Roman Empire. Although it reveals the repetitive nature of the main categories and the rarity of toys, the consideration of a large number of elements found in context allows us to specify the date of appearance of certain artefacts, to highlight notable differences between rural and urban play practices and to perceive an evolution in the appearance of different types of play.

**Keywords :** Antiquity, astragals, dice, counters, habitat, Nîmes, token

#### NATASHA HARLOW

*Wrote for luck? Unofficial literacies and gaming counters from Roman Britain*

Lathe-turned bone gaming counters are ubiquitous finds on Roman sites across the northwest provinces. Many examples have Latin numerals, letters and other symbols scratched onto their surfaces, suggesting that local variants of well-known board games were being played, or that counters were used for other practices, such as accountancy or divination. This paper examines the range of different markings on game pieces, with examples from Romano-British sites including *civitas* capitals and forts, and how they relate to the spread of literacy and numeracy in the provinces and the democratisation of these practices in everyday life. The use of magical or apotropaic scripts is also well-attested in the Roman provinces and the influence of the gods may have been invoked in games of chance. Gaming can be a subversive practice, enabling varied groups to mingle and providing opportunities to invert the social order. Were people in Roman Britain appropriating key skills such as writing and numeracy, more usually applied in official circumstances of tax collecting and administration, for these purposes? Such unofficial literacies may have allowed subject populations to integrate with, and perhaps influence, the occupying forces.

**Keywords:** gaming counters, Roman Britain, inscriptions, graffiti

Les jetons en os tournés au tour sont des trouvailles omniprésentes sur les sites romains des provinces du nord-ouest. De nombreux exemples ont des chiffres latins, des lettres et d'autres symboles gravés sur leurs surfaces, suggérant que des variantes locales de jeux de société bien connus étaient jouées, ou que des jetons étaient utilisés pour d'autres pratiques, telles que la comptabilité ou la divination. Cet article examine la variété des différentes marques sur ce type de pièces de jeu en se basant sur des exemples de sites romano-britanniques, y compris les cités et les forts militaires. Quel lien peut-il être établi avec la diffusion de l'alphabétisation et de la numération dans les provinces et leur démocratisation dans la vie quotidienne ? L'utilisation d'écritures magiques ou apotropaïques est également bien attestée dans les provinces romaines et des puissances divines sont parfois invoquées dans les jeux de hasard. Le jeu peut être aussi une pratique subversive, permettant à des groupes variés de se mêler en offrant l'opportunité d'inverser l'ordre social. Les habitants de la Grande-Bretagne romaine se sont-ils appropriés grâce au jeu des compétences clés telles que l'écriture et le calcul, utilisées généralement pour la collecte et l'administration des impôts ? Ces alphabétisations non officielles ont peut-être permis aux populations soumises de s'intégrer, et peut-être aussi d'agir sur les forces d'occupation romaines.

**Mots-clés:** alphabétisation, *Britannia*, graffiti, inscriptions, pions

#### FRANCES MCINTOSH

*Casino at Coria? Evidence for gaming at Roman Corbridge*

*Coria* was a fort and a town for over 350 years on the north-western edge of the Roman Empire. There are over 380 circular discs cut down from Samian vessels at the site, along with over 100 of other ceramic fabrics. This paper looks at the context (if known) of these items alongside other gaming paraphernalia from the site to consider what this can tell us about gaming, and the production of the material required for playing games at this site.

**Keywords;** Corbridge, *Coria*, counters, Hadrian's Wall, Samian,

*Coria* a été un fort et une ville pendant plus de 350 ans à la limite nord-ouest de l'Empire romain. Plus de 380 disques circulaires découpés dans des récipients samiens ont été retrouvés sur le site, ainsi que plus de 100 autres productions céramiques. Cet article analyse le contexte de trouvaille de ces artefacts ainsi que d'autres accessoires de jeu du site en examinant l'apport de leur témoignage sur les pratiques ludiques et le mode de production du matériel nécessaire pour jouer à des jeux sur ce site.

**Mots-clés:** Corbridge, *Coria*, mur d'Hadrien, pions, Samian, jetons

#### MARK A. HALL & KATHERINE FORSYTH

*On pegged gaming pieces (with particular reference to a Late Celtic set from Lough Sewdy, Ireland)*

The use of pegged gaming pieces and reciprocally holed gaming boards is attested from at least as early as the Middle Kingdom of Ancient Egypt. They re-surface in Egypt in Early Medieval/Coptic times. They seem not to have been common in the Roman period either in Italy or much of the Empire (including Egypt) but are possibly linked with the Celtic-speaking provinces in France and Britain and also in Ireland. This use continues in post-Roman times, when textual and archaeological evidence combines to suggest renewed interest in pegged gaming sets among Celtic-speaking and Scandinavian elites. Having laid out this historical context, we combine archaeological and literary evidence to explore the nature and significance of pegged gaming pieces, with a particular focus on the previously unpublished set of Late Celtic, gilt-copper-alloy and bone pegged pieces, recovered through metal-detecting at Lough Sewdy, Ireland. The paper will put this set in the particular context of the facility of such sharply pointed pieces to become weapons, both during play and away from the board.

**Key words:** Ancient board games, *fidchell*, *hnefatafl*, *hounds and jackals*, *fifty-eight holes*, *the Coptic board game/the game of thirty points*, pegged pieces, peg-boards

L'utilisation de pièces de jeu chevillées et de plateaux de jeu à trous est attestée au moins dès le Moyen Empire de l'Égypte ancienne. Ils réapparaissent en Égypte au début du Moyen Âge/époque copte. Ils ne semblent pas avoir été répandus à la période romaine, ni en Italie ni dans une grande partie de l'Empire (y compris l'Égypte), mais sont probablement liés aux provinces de langue celtique en France et en Grande-Bretagne ainsi qu'en Irlande. Cette utilisation se poursuit à l'époque post-romaine, lorsque les preuves textuelles et archéologiques se combinent pour suggérer un intérêt renouvelé pour les jeux des élites celtiques et scandinaves. Après avoir exposé ce contexte historique, nous combinons des témoignages archéologiques et littéraires pour explorer la nature et la signification des pièces de jeu, avec un accent particulier sur l'ensemble inédit de pièces celtiques tardives en alliage de cuivre doré et en os récupéré par la détection de métal à Lough Sewdy (Irlande). Le document mettra cet ensemble dans le contexte particulier de la facilité de ces pièces pointues à devenir des armes, à la fois pendant le jeu et loin de la carte.

**Mots-clés:** Egypte copte, fidchell, hnefatafl, Irlande, le jeu de plateau copte/jeu de trente points, jeu des cinquante-huit trous, jeu des chiens et chacals, pions en cheville, plateaux de jeu

#### REGINE FELLMANN BROGLI

*Spielen in Vindonissa. Spielsteine und Würfel im militärischen Kontext*

Les jetons de jeu et les dés sont bien attestés parmi les découvertes de *Vindonissa* (Windisch, canton d'Argovie, CH), un camp légionnaire entouré d'une agglomération civile datant du 1<sup>er</sup> siècle. ap. J.-C. Plus de 800 jetons de jeu et plus de 80 dés sont actuellement enregistrés dans la base de données archéologique du service archéologique cantonal d'Argovie. La longue histoire des recherches et l'histoire complexe de la structure bâtie de *Vindonissa* ne facilitent pas l'interprétation de la répartition des jetons et des dés. Sur la base de quatre dépôts et d'une sélection de jetons et de dés publiées, la question est discutée dans quelle mesure la répartition des objets permet de tirer des conclusions sur les lieux de jeu possibles à l'intérieur et à l'extérieur du camp et si on peut dire quelque chose sur l'identité des joueurs.

**Mots-clés:** agglomération civile, camp légionnaire, dépôt de jetons de jeu, dés, jetons, *Vindonissa*

Gaming pieces and dices are well documented within the finds from *Vindonissa* (Windisch, Canton Aargau, CH), a legionary fortress with a surrounding civil settlement of the 1<sup>st</sup> century A.D. Over 800 tokens and more than 80 dice are currently recorded in the archaeological database of the Kantonsarchäologie Aargau. The long history of research and the complex structural development of *Vindonissa* make it rather difficult to interpret the distribution of the gaming pieces and dice. Based on four deposits and a selection of published gaming pieces and dice, the question is discussed, what conclusion on possible playing zones may be drawn based on the distribution of finds inside and outside the legionary fortress and if we can say something about who was playing.

**Keywords:** civil settlement, deposit of gaming pieces, dice, gaming piece, legionary fortress, tokens, *Vindonissa*

#### CHIARA BIANCHI

*Oggetti per il gioco di epoca romana: rinvenimenti in contesti archeologici in Lombardia*

This contribution aims to carry out a critical review of the existing documentation on some objects related to board games (dice, counters, tokens) found in the territory of the current region Lombardy.

The contexts of discovery are presented by geographical areas corresponding to the cities that

have returned evidence, such as *Mediolanum*, *Brixia*, *Cremona*, *Ticinum*, as well as some sites in extra-urban territories, such as in the case of the provinces of Brescia and Pavia.

In a chapter devoted to the critical analysis of the documentation, data on contexts are discussed in more detail, distinguishing between finds from necropolis (cremation and burial tombs) and those from urban areas designated for residence or worship (*domus*, rustic buildings, sanctuaries).

**Keywords:** dice, counters, tokens, Roman period, Lombardy, bone, ivory, glass

Cette contribution examine la documentation relative aux objets liés aux jeux de société (dés, pions, jetons) trouvés sur le territoire de la Lombardie actuelle.

Les contextes de découverte sont présentés par zones géographiques correspondant aux villes qui ont livré du matériel, telles que *Mediolanum*, *Brixia*, *Cremona*, *Ticinum*, ainsi que certains sites dans des territoires extra-urbains, comme dans le cas des provinces de Brescia et Pavie.

Dans un chapitre consacré à l'analyse critique de la documentation, les données sur les contextes sont discutées plus en détail, en distinguant les découvertes de nécropoles (crémation et sépultures) et celles des zones urbaines désignées pour résidence ou culte (*domus*, bâtiments rustiques, sanctuaires).

**Mots-clés:** dés, époque romaine, jetons, ivoire, Lombardie, os, pions, verre

#### ALESSANDRO PACE

*Les jeux de Pompéi. Réflexions sur la culture matérielle ludique de la ville romaine*

We know that many different typologies of gaming tools were used in the Roman time, but for the modern scholars it is quite impossible to understand how the most part of them were really employed in the ludic activities.

Normally, counters, marbles and various typologies of so-called '*tesserae*' are founded in the tombs, but the data from Pompeii allow us to have new perspectives on the ludic habits of the daily-life in a Roman city of the first imperial age.

This new insight into the Pompeian game culture show how the modern categories aren't efficient enough to understand the complexity and the fluidity of the ludic habits of the ancient inhabitants.

**Keywords :** dice, glass counters, knucklebones, Pompeii, tokens

Nous savons que de nombreuses typologies différentes de jeux ont été utilisées à l'époque romaine, mais pour les chercheurs modernes, il est tout à fait impossible de comprendre comment la



plupart d'entre eux étaient réellement utilisés dans les activités ludiques.

Normalement, des pions, des billes et diverses typologies de 'tesserae' sont fondés dans les tombes, mais les données de Pompéi nous permettent d'avoir de nouvelles perspectives sur les habitudes ludiques de la vie quotidienne dans une ville romaine du premier âge impérial.

Ce nouvel aperçu de la culture des jeux de Pompée montre comment les catégories modernes ne sont pas assez efficaces pour comprendre la complexité et la fluidité des habitudes ludiques des anciens habitants.

**Mots-clés :** astragales, dés, pions en verre, Pompéi, tokens

**TIM PENN**

*Did people play games in the countryside of Roman Italy?*

Existing scholarship on gaming often assumes that board games were primarily played in towns under the Roman empire and textual sources leave us in no doubt that game-playing was an important part of the urban experience. But it is also important to consider the extent to which games were played in the countryside. This contribution seeks to set the agenda for future research into playing and games in Roman rural settings by interrogating the urban-centric biases of literary sources. It juxtaposes the town-centric view provided by the textual tradition with the archaeological evidence from selected rural sites of different types across Roman Italy. This approach provides new insights into play and leisure in non-urban contexts.

**Key words:** *alea*, boardgames, countryside, Roman Italy, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum* merels, necropolis, Rome

Les études sur le jeu partent souvent du principe que les jeux de société étaient principalement joués dans les villes de l'Empire romain. Cette hypothèse est soutenue par les sources textuelles qui ne laissent aucun doute sur l'importance du jeu en contexte urbain. Il est également important de chercher dans quelle mesure les jeux ont été pratiqués à la campagne. Cette contribution vise à ouvrir les pistes de recherches futures sur les jeux en milieux ruraux romains en s'écartant des sources littéraires. Il compare la vue centrée sur la ville fournie par la tradition textuelle avec les preuves archéologiques de sites ruraux de différents types en Italie romaine. Cette approche fournit de nouvelles perspectives sur le jeu et les loisirs dans des contextes non urbains.

**Mots-clés:** *alea*, campagne, Italie romaine, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum* marelle, necropolis, plateaux de jeu

**FRANCESCA DIOSONO, FEDERICA GROSSI AND LOREDANA LANCINI**

*Ritual offerings or divination tools? Objects for play from the Roman Republican sanctuary of Diana in Nemi*

Recent research conducted at the sanctuary of Diana at Nemi entailed both fieldwork and a re-examination of finds from earlier excavations in the area. Diana protects women (especially in childbirth), slaves, children, and young people in times of status transition. Offerings of objects of play or human representations bearing toys in the sanctuary space should be viewed as relating to the latter, as is usual in other sanctuaries in ancient *Latium*. Among the thousands of objects found in Nemi, the objects of this type are relatively few, while real toys for small children are altogether absent. Figurines of dedicatees carrying games and children with animals are rare: it is also not clear whether they are simply replicas of widespread moulds or have a particular meaning. Depictions of children are also uncommon, though there is one statuette of a nursing mother. The games we have at the sanctuary of Nemi are above all counters and astragals, and their analysis within the context of the sanctuary provides new insights for the study of these items. Our working hypothesis is that there was a possible relationship between astragals (and maybe other gaming-related objects) and activities related to predicting the future in the sanctuary at Nemi (i.e. cleromancy). This contribution therefore explores the complexity of the data, aiming to analyse the materials found in the sanctuary of Diana *Nemorensis*.

**Keywords:** astragals, cleromancy, counters, *Latium*, Nemi, oracle, Roman Republican period

Les recherches récentes dans le sanctuaire de Diane à Nemi se sont concentrées à la fois sur le travail de terrain et sur un réexamen des matériaux des fouilles archéologiques plus anciennes. Une des sphères de compétences de la déesse Diane était la protection des femmes (en particulier dans l'adolescence), des esclaves, des enfants et des jeunes pendant la phase de transition d'un statut à un autre. Demander cette protection pouvait être la raison d'offrir des jouets dont témoignent les représentations de dédicants dans plusieurs sanctuaires du *Latium*. Toutefois, malgré le rôle de transition et de passage de Diane, peu d'objets de ce type ont été retrouvés dans son sanctuaire à Nemi ni aucun jouet de petit enfant. Presque absentes sont aussi les représentations de dédicants avec un jouet ou d'enfant avec des animaux et il nous échappe également s'il s'agissait des répliques de célèbres moules ou s'ils avaient une signification particulière. Seule une statuette représente une mère qui allaite. Le matériel ludique retrouvé dans le sanctuaire est composé en majorité de pions et osselets dont la présence en contexte religieux ouvre de nouvelles perspectives d'étude. Nous proposons l'hypothèse d'une relation possible

des osselets (et peut-être des autres objets ludiques) avec des activités oraculaires de cléromantie dans le sanctuaire de Nemi. Au travers d'une approche envisageant la complexité des données, nous allons dans cette recherche présenter une interprétation inédite des objets ludiques retrouvés dans le sanctuaire de Diana *Nemorensis*.

**Mots-clés:** cléromancie, époque romaine républicaine, Latium, Nemi, oracle, osselets, pions





**Peter Talloen**

Bilkent University – Ankara

peter.talloen@bilkent.edu.tr

# Games and gaming in southwestern Asia Minor

## INTRODUCTION

This contribution focusses on board games, and particularly on their material manifestation as game boards, as attested in the wider region of Southwestern Asia Minor. Other games were surely played in this area, but their identity and nature are far more difficult to establish on the basis of the available material evidence. Dice and counters that have been found in archaeological excavations are rarely associated with boards and could therefore have been used in a wide range of games or may even have served other, ritual purposes. Knucklebones or *astragaloi*, for example, were commonly used in *astragaloi* oracles, a popular way of fortune-telling in the area.<sup>1</sup> For this reason, these types of gaming pieces will not be considered here. Instead, this contribution will focus on those kinds of games that are known because the boards on which they were played are more readily identifiable. Moreover, they inform us about the social context of the game through their location and material form.

Although boards were most often made of wood and therefore rarely preserved<sup>2</sup>, there were also numerous examples carved on stone, frequently found as casually carved graffiti. Many ancient cities are littered with evidence of board games scratched in the slabs and steps of streets, squares, and public buildings, as a typical material manifestation of this popular practice. The aim of this contribution is to present an overview of such game boards as

attested in some of the better documented sites in Southwestern Asia Minor, broadly encompassing the area of the Roman province of Lycia-Pamphylia which consisted of the ancient regions of Lycia, Pamphylia, and Pisidia.<sup>3</sup> In Lycia the boards documented in the cities of Xanthos/Letoon and Patara, in Pamphylia the examples at Perge, and in Pisidia those of Sagalassos will be studied. Xanthos is the old capital of the region of Lycia; the nearby sanctuary site of the Letoon is considered here as part of it.<sup>4</sup> Patara, located on the south coast of Lycia, became the provincial capital of the region after its incorporation into the Roman Empire, before the merger with Pamphylia.<sup>5</sup> Perge was, like Patara, an important harbour town and the capital of the province of Lycia-Pamphylia, and later of Pamphylia Secunda.<sup>6</sup> Finally, Sagalassos was the main city of the inland region of Pisidia.<sup>7</sup> All these sites have been under excavation for several decades and numerous

<sup>3</sup> The important and, in terms of ancient gaming, very rich cities of Ephesos and Aphrodisias are covered by other contributions to this volume. Other regions (and cities) in Asia Minor where game boards have been reported include: Caria, Stratonikeia: KÜRÜM-DURNAGÖLÜ (2015); Galatia, Amorium: WITTE (2010); Ionia: at Smyrna, ERSOY AND ERDİN (2015) and at the sanctuary of Apollo at Didyma near Miletos, HÖCKMANN (1996); Lydia, Sardis, along the so-called Marble Street: BELL (2007), 99; Phrygia: at Kibyra, DEMIREL (2015), Laodikeia, ŞİMŞEK (2014), 48-50 and Fig. 20; Tripolis, DUMAN, BAYSAL (2017), and in a village in the territory of Kotiaion/Kütahya, LEVICK AND MITCHELL (1993), 107 n° 330); Pontus, Sinope: YILDIRIM (2020). These cities are beyond the scope of this contribution but some examples from these locations will be used for comparison.

<sup>4</sup> DES COURTIJS (2003).

<sup>5</sup> İŞKAN (2016).

<sup>6</sup> ÇOKAY-KEPÇE *et al.* (2019).

<sup>7</sup> POBLOME *et al.* (2019).

<sup>1</sup> NOLLÉ (2007); TALLOEN (2017).

<sup>2</sup> For two notable exceptions from Nubia see DE VOOGT *et al.* (2017). SCHÄDLER (2007) gives an overview of Roman period graves with remnants of wooden game boards.

of the region – including Aphrodisias and Ephesos discussed in other contributions – boards for these games were carved on large stone blocks which due to their considerable weight – generally between 400 and 600 kg – must have been part of a permanent set-up or installation. Together with their formal attributes, as carefully carved boards created by professional stone cutters, and their prominent locations in public spaces – set up in the porticoes of city squares, streets or public buildings – these can be considered a form of urban amenities. While these monumental examples undoubtedly served the same purpose as the *ad hoc* graffiti boards casually scratched on pavements, steps, and seats, their shape and location suggest a wholly different public attitude towards gaming in those cities, with communities investing in their monumental form. In other words, large, professionally carved game boards imply a very different set of social relationships than do casually inscribed graffiti.<sup>97</sup>

These professionally carved boards tell us about the status of this game in these cities, where it was obviously considered a game of some standing and awarded a monumental form by local authorities. This stands in contrast to the general disdain with which all forms of gaming were regarded by the official morality of Roman political circles.<sup>98</sup> People could play dice in taverns and private houses throughout the year, but public space does not appear to have been one of those places nor that a civic amenity would be provided for it. All of this makes the boards of Southwestern Asia Minor even more exceptional. What is more, the decorative schemes of some boards from Sagalassos (and also from Aphrodisias and Ephesos) even hint at a Christian sanction for the boards in spite of the protest by Church Fathers and other Christian officials against gaming.<sup>99</sup>

Four instances of monumental boards have been documented at Perge, and no less than six are attested at Sagalassos, where it was apparently a major urban amenity, yet none are known from the Lycian sites discussed here. In a previous study this phenomenon has been tentatively related to the spread of monumental forms of *astragaloi* oracles, which show the same geographical distribution.<sup>100</sup> Given that both practices are closely related by the central role of chance<sup>101</sup>, the important social role of

these oracles and the official public attention they received in the region may have instituted a form of path dependency that brought about this exceptional monumentalization of board games.

## CONCLUSION

On the basis of instances recorded at four well-documented cities in Southwestern Asia Minor, this paper presented an overview of the different game boards attested in the region. Several kinds of game boards, used for board games commonly played throughout the ancient Mediterranean, could be identified: *Trias*, variations of *Pente Grammai*, and *Alea* boards proved most common; *Ludus Latrunculorum* and an unidentified game played on a board consisting of a circular series of scoops were limited to Xanthos. The large number of boards characterize gaming as a popular element of daily life in those cities.

As the game boards were either graffiti or large objects, they generally did not move from the location where the games were played, providing us with crucial information concerning the context and status of games in communities of Southwestern Asia Minor. Unsurprisingly, game boards have been recorded in all major public areas: they were an especially common feature in the shaded porticos bordering the city squares and colonnaded streets. Moreover, game boards are often found in clusters, indicating nodes of sociability, places in the urban fabric where people would meet and engage in social practices, gaming being one of them.

With the possible exception of the “Schälchenkreise” at Xanthos, the game boards of Southwestern Asia Minor are very much a phenomenon of the (late) Roman Imperial period. Investigation of the cultural transmission of games has indicated that imperial conquest was but one of a variety of transmission channels through which most games were transmitted spatially.<sup>102</sup> Nevertheless, the appearance of these board games during the Roman Imperial period as well as their consistency, belonging to types found throughout the Mediterranean, suggest that the increased connectivity made possible by the incorporation of Southwestern Asia Minor into the Roman Empire will at least have stimulated their spread. Having said that, one should also not forget that the large-scale building programs which occurred during the Roman Imperial period at many cities provided the necessary stone surfaces on which these boards could be carved or scratched. A late antique date seems certain for many of the boards in Southwestern Asia Minor. According to Luke Lavan, there appears to have been a slight loosening of control over what was inscribed on public stone

97 See LAVAN (2013a), 62; TALLOEN (2018).

98 PURCELL (2007), 90. PURCELL (1995) analyses at greater length the Roman hostility to *Alea*, against the background of attitudes to various sorts of play.

99 The presence of the cross as a simple decorative apparatus, as contended by LAVAN (2021) 254, seems out of the question for this age.

100 Like monumental game boards, oracles are equally absent from Lycia; only Kibyra to the north and Kitanaura to the east have such oracles (see TALLOEN (2018) 123 and fig. 11) but neither were part of Lycia proper.

101 PURCELL (1995), 4; PURCELL (2007), 95.

102 DE VOOGT *et al.* (2013).

surfaces in Asia Minor during the 5th-6th century<sup>103</sup>, something which may also explain the observed increase in the number of game boards to some extent.

Generally, high fidelity in the transmission of board games can be discerned, with configurations and therefore possibly rules remaining largely unchanged.<sup>104</sup> Yet, certain aspects of board games proved sensitive to their socio-cultural environment. In the case of Southwestern Asia Minor, the materiality of the boards was a factor of cultural identity and specificity. Like elsewhere, most of the recorded boards (74 out of 84 or 88%) are impromptu graffiti, carved by city dwellers with too much time on their hands, looking for an exciting way to spend their idle time. But the exceptional prominence given to the *Alea* game in the region resulted in professionally carved game boards, speaking not only to the status of the game in contemporary society but also revealing social and cultural values.

## BIBLIOGRAPHY

AKTAŞ, Şevket, "Patara Nero Hamamı Gymnasium Propylonu", in Ege Dünder, Şevket Aktaş, Mustafa Koçak, Serap Erkoç (eds.), *Lykiarkhissa: Festschrift für Havva İřkan*, Istanbul (2016), 1-14.

BEHLING, Claudia-Maria, "Der sog. Rundmühle auf der Spur – Zug um Zug zur Neudeutung römischer Radmuster", in Elisabeth Trinkl (ed.), *Akten des 14. Österreichischen Archäologentages am Institut für Archäologie der Universität Graz vom 19. Bis 21. April 2012*, Wien (2014), 63-70.

BELL, Robert Charles, "Notes on pavement games of Greece and Rome", in Irving L. Finkel, (ed.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium*, London (2007), 98-99.

BELL, Robert Charles, ROUECHÉ, Charlotte, "Graeco-Roman pavement signs and game boards: A British Museum working typology", in Irving L. Finkel (ed.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium*, London (2007), 106-109.

BÖRKER, Christoph, MERKELBACH, Reinhold, *Die Inschriften von Ephesos II*, Inschriften griechischer Städte Kleinasien 12, Bonn (1979).

BURNS, Ross, *Origins of the Colonnaded Streets in the Cities of the Roman East*, Oxford (2017).

CRIST, Walter, "Scratching the Surface: Graffiti Games in the Byzantine Empire", in Vanina Kopp, Elizabeth Lapina (eds) *Games and Visual Culture in the Middle Ages and the Renaissance*, Turnhout (2020), 333-353.

ÇOKAY-KEPÇE, Sedef, ÖZDIZBAY, Aşkim, PEKER, Müjde, TURAK, Özgür, *Pamphylia'nın Yüce Kent: Perge*, Istanbul (2019).

DEMIREL, Ünal, "XII Scripta and Two Excavated Game Boards from Kibyra", in Sergei Fazlullin, Mazlum Mert Antika (eds), *Proceedings of the 17<sup>th</sup> Symposium on Mediterranean Archaeology: SOMA 2013*, Oxford (2015), 74-82.

DES COURTILS, Jacques, *The Guide to Xanthos and Letoon*, Istanbul (2003).

DE VOOGT, Alex, "Traces of Appropriation: Roman Boards Games in Egypt and Sudan", in Véronique Dasen, Ulrich Schädler (eds), *Dossier Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité*, *Archimède*, 6 (2019), 89-99.

DE VOOGT, Alex, DUNN-VATURI, Anne-Elizabeth, EERKENS, Jelmer W., "Cultural Transmission in the Ancient Near East: Twenty Squares and Fifty-Eight Holes", *Journal of Archaeological Science*, 40 (2013), 1715-1730.

DÖNMEZ, Aytaç, SCHÜRR, Diether, "Schälchenkreise in Xanthos", *Board Game Studies* 16.2 (2022), 73-89.

DUMAN, Bahadır, BAYSAL, Hasan Hüseyin, "Tripolis 2015 Yılı Kazı, Koruma ve Onarım Çalışmaları", in 38. *Kazı Sonuçları Toplantısı, Cilt 2*, Ankara (2017), 539-562.

ERSOY, Akin, ERDİN, Özer, "Antik Dönem Smyrna Agorası'nda Bulunan Roma Dönemi Ludus Latruncolorum ve Mankala Oyun Tablaları üzerine İnceleme", in Emre Okan, Cenker Atila (eds), *Prof. Dr. Ömer Özyiğite Armağan*, Istanbul (2015), 141-156.

FERRUA, Antonio, *Tavole Lusorie Epigrafiche*. Sussidi Allo Studio Delle Antichità Cristiane 14, Città Del Vaticano (2001).

HEIMANN, Florian U.M., SCHÄDLER, Ulrich, "The loop within circular three men's morris", *Board Game Studies*, 8 (2014), 51-61.

HÖCKMANN, Olaf, "Brettspiele im Didymaion", *Istanbul Mitteilungen*, 46 (1996), 251-262.

HÜLDEN, Oliver, "The Lycian Necropolis and the Cult of the Dead", in Havva İřkan, Erkan Dünder (eds), *From Lukka to Lycia: The Land of Sarpedon and St. Nicholas*, Istanbul (2016), 376-387.

İřKAN, Havva, "Capital of Lycian League and Province: Patara", in Havva İřkan, Erkan Dünder (eds.), *From Lukka to Lycia: The Land of Sarpedon and St. Nicholas*, Istanbul (2016), 142-165.

JACOBS, Ine, WAELKENS, Marc, "Five centuries of glory. The north-south colonnaded street of Sagalassos in the first and sixth century AD", *Istanbul Mitteilungen*, 63 (2013), 219-266.

KÜRÜM DURNAGÖLÜ, Nihal, "Antik Mankala Oyununun Stratonikeia'daki İzleri", in Bilal Söğüt (ed.), *Stratonikeia ve Çevresi Araştırmaları*, Istanbul (2015), 107-124.

LAVAN, Luke, "The monumental streets of Sagalassos in late antiquity: An interpretative study", in Pascale Ballet, Nadine Dieudonné-Glad, Catherine Saliou (eds), *La rue dans l'Antiquité: définition, aménagement, devenir*, Rennes (2008), 201-214.

103 LAVAN (2012), 63.

104 DE VOOGT *et al.* (2013).

- LAVAN, Luke, “Distinctive field methods for late antiquity: some suggestions”, in Luke Lavan, Michael Mulryan (eds.), *Field Methods and Post-Excavation Techniques in Late Antique Archaeology*, Late Antique Archaeology 9, Leiden (2013a), 51-90.
- LAVAN, Luke, “The agorai of Sagalassos in late antiquity: an interpretive study”, in Luke Lavan, Michael Mulryan (eds.), *Field Methods and Post-Excavation Techniques in Late Antique Archaeology*, Late Antique Archaeology 9, Leiden (2013b), 289-353.
- LAVAN, Luke, *Public Space in the Late Antique City*, 2 vols., Leiden (2021).
- LEFÈVRE-NOVARO, Daniela, “Osservazioni preliminari sui cosiddetti *keranoi* scoperti a Creta in contesti dell’età del Ferro”, in Julie Patrier et al. (eds.), *Mille et une empreintes. Un Alsacien en Orient : Mélanges en honour du 65<sup>e</sup> anniversaire de Domonique Beyer*, Turnhout (2016), 205-213.
- LEVICK, Barbara, MITCHELL, Stephen, *Monuments from the Upper Tembris Valley*, Monumenta Asiae Minoris Antiquae 10, London (1993).
- MÄGELE, Semra, RICHARD, Julian, WÄELKENS, Marc, “A Late Hadrianic Nymphaeum at Sagalassos”, *Istanbuler Mitteilungen*, 57 (2007), 469-504.
- MANIÈRE-LÉVÊQUE, Anne-Marie, “The House of the Lycian Acropolis at Xanthos”, in Luke Lavan et al. (eds.) *Housing in Late Antiquity*, Late Antique Archaeology 3.2, Leiden (2007), 475-494.
- MERKELBACH, Reinhold, “Ephesische Parerga (12): Eine tabula lusoria für den ludus latruncularum”, *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik*, 28 (1978), 48-50.
- MURRAY, Harold James Ruthven, *A History of Board Games Other than Chess*, New York (1978<sup>2</sup>).
- ÖZDIZBAY, Aşkim, *Die Stadtentwicklung von Perge im 1.-2.Jh. n. Chr.*, Adalya Supplementary Series 10, Istanbul (2012).
- PARLETT, David, *The Oxford History of Board Games*, Oxford (1999).
- POBLOME, Jeroen, TORUN, Ebru, TALLOEN, Peter, WÄELKENS, Marc (eds.), *Meanwhile in Mountains: Sagalassos*, Istanbul (2019).
- PURCELL, Nicholas, “Literate games: Roman urban society and the game of alea”, *Past & Present*, 147 (1995), 3-37.
- PURCELL, Nicholas, “Inscribed Imperial Roman Gaming-Boards”, in Irving L. Finkel (ed.), *Game Boards in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium*, London (2007), 90-97.
- ROUECHÉ, Charlotte, “Late Roman and Byzantine game boards at Aphrodisias”, in Irving L. Finkel (ed.), *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium*, London (2007) 100-105.
- ROUECHÉ, Charlotte, “Using Civic Space: Identifying the Evidence”, in Werner Eck, Peter Funke (eds.), *Öffentlichkeit – Monument – Text*, Berlin (2014), 135-158.
- SELVI-BENER, Salkım, *Eski Yunan ve Roma’da Oyun ve Oyuncaklar*, Unpublished Master Thesis (Istanbul University), Istanbul (2008).
- SCHÄDLER, Ulrich, “Latrunculi – ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer”, in *Homo ludens. Der spielende Mensch IV*, Salzburg (1994), 47-67.
- SCHÄDLER, Ulrich, “XII scripta, alae, tabula – New evidence for the Roman history of backgammon”, in Alex J. de Voogt, (ed.), *New Approaches to Board Games Research: Asian Origins and Future Perspectives*, Leiden (1995), 73-98.
- SCHÄDLER, Ulrich, “Mancala in Roman Asia Minor”, *Board Games Studies*, 1 (1998), 10-25.
- SCHÄDLER, Ulrich, “The Doctor’s Game: New Light on the History of Ancient Board Games”, in Philip Crummy (ed.), *Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum*, Oxford (2007), 359-375.
- SCHÄDLER, Ulrich, “Pente grammai: The Ancient Greek Board Game Five Lines”, in Jorge Nuno Silva (ed.), *Proceedings of Board Game Studies Colloquium XI*, Lisbon (2009), 173-196.
- SCHÄDLER, Ulrich, “Games, Greek and Roman”, in Roger S. Bagnall, Kai Brodersen, Craig B. Champion, Andrew Erskine and Sabine R. Huebner (eds) *The Encyclopedia of Ancient History*, Chichester (2013), 2841-2844.
- SCHÄDLER, Ulrich, “Der Spieltisch im Peristylhof 38b”, in Elisabeth Rathmayr (ed.), *Hanghaus 2 in Ephesos. Die Wohneinheit 7: Baubefund, Ausstattung, Funde*, Forschungen in Ephesos 8.10, Wien (2016), 519-523.
- SCHÄDLER, Ulrich, “Encore sur la « marelle ronde »: cent ans après Carl Blümlein”, *Kentron* 34 (2018), 87-98.
- ŞİMŞEK, Celal, “Lykos vadisi içinde yer alan Laodikeia”, in Celal Şimşek (ed.), *10. Yılında Laodikeia (2003-2013 Yılları)*, Laodikeia çalışmaları 3, Istanbul (2014), 33-69.
- TALLOEN, Peter, “Rolling the Dice: Public Game Boards from Sagalassos”, *Herom*, 7, 1-2 (2018), 97-132.
- TALLOEN, Peter (forthcoming) “The associations of late antique Sagalassos”.
- TALLOEN, Peter, VERCAUTEREN, Lies, “The fate of temples in late antique Anatolia”, in Luke Lavan, Michael Mulryan (eds) *The Archaeology of Late Antique Paganism*, Late Antique Archaeology 7, Leiden (2011), 347-387.
- WELCH, Katherine, “The Stadium at Aphrodisias”, *American Journal of Archaeology*, 102, 3 (1998), 547-569.
- WITTE, Johanna, “Freizeitbeschäftigung in Amorium: Die Spiele”, in Falco Daim, Jörg Drauschke (eds) *Byzanz – Das Römerreich im Mittelalter*, 2.1, Mainz (2010), 387-394.
- YILDIRIM, N., “Sinope’den Bir Duodecim Scriptorum Tablası”, *Karadeniz Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 6, 9 (2020), 1-8.



## GAMES IN THE ANCIENT WORLD: PLACES, SPACES, ACCESSORIES

### AUTHORS

**MARIE-LYS ARNETTE**

Johns Hopkins University  
marnett3@jhu.edu

**CHIARA BIANCHI**

Université de Fribourg  
chiara.bianchi@unifr.ch

**CAMERON BROWNE**

Department of Advanced Computing Sciences,  
Maastricht University, Maastricht, the Netherlands  
cambolbro@googlemail.com

**ANGELOS CHANIOTIS**

Professor, Institute for Advanced Study, Princeton  
University  
achaniotis@ias.edu

**SUMMER COURTS**

University of Reading  
s.l.courts@pgr.reading.ac.uk

**WALTER CRIST**

Centre for the Arts in Society, Leiden University,  
Leiden, the Netherlands  
wcrist@asu.edu

**LUCA DAL MONTE**

Università degli Studi di Milano  
luca.dalmonate@unimi.it

**VÉRONIQUE DASEN**

Université de Fribourg, ERC Locus Ludi  
veronique.dasen@unifr.ch

**FRANCESCA DIOSONO**

Ludwig-Maximilians-Universität München  
francescadiosono@virgilio.it

**REGINE FELLMANN BROGLI**

Kantonsarchäologie Aargau  
Industriestrasse 3  
5200 Brugg  
regine.fellmann@ag.ch

**KATHERINE FORSYTH**

University of Glasgow  
Katherine.Forsyth@glasgow.ac.uk

**RAIMON GRAELLS I FABREGAT**

Profesor – Investigador (RyC)  
Universitat d'Alacant  
Dept. Prehistoria, Arqueología, H<sup>a</sup>. Antigua, F<sup>a</sup>.  
Griega y F<sup>a</sup>. Latina  
Ed. Filosofia i Lletres III  
Carretera de San Vicente del Raspeig s/n  
E-03690 San Vicente del Raspeig  
orcid.org/0000-0002-9057-7510  
raimon.graells@ua.es

**FEDERICA GROSSI**

Università degli Studi di Milano  
federica.grossi84@gmail.com

**MARK A. HALL**

Perth Museum & Stirling University, Scotland  
marcvsjantonivs@gmail.com

**NATASHA HARLOW**

Honorary Research Fellow,  
University of Nottingham, UK  
natasha.harlow@nottingham.ac.uk



**LOREDANA LANCINI**

UCLouvain (INCAL-CEMA) and CReAAH (UMR  
6566-Le Mans Université)  
lencini loredana.lancini@univ-lemans.fr

**YVES MANNIEZ**

Montpellier, UMR 5140  
yves.manniez2@gmail.com

**FRANCES MCINTOSH**

Newcastle University  
Frances.McIntosh@newcastle.ac.uk

**ALESSANDRO PACE**

Université de Fribourg, ERC Locus Ludi  
Università degli Studi di Milano  
alessandro.pace@unimi.it

**TIM PENN**

University of Reading  
timothy.penn@classics.ox.ac.uk

**MIGUEL F. PÉREZ BLASCO**

Director  
Museo Arqueológico y de Historia de Elche  
“Alejandro Ramos Folqués” (MAHE)  
mperezblasco@elche.es

**ÉRIC PIETTE**

ICTEAM, UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgium  
eric.piette@uclouvain.be

**BEN RUSSELL**

Professor of the Archaeology of the Roman Empire,  
University of Edinburgh  
ben.russell@ed.ac.uk

**ULRICH SCHÄDLER**

Université de Fribourg, ERC Locus Ludi  
schaedler.u@bluewin.ch

**DENNIS J. N. J. SOEMERS**

Department of Advanced Computing Sciences,  
Maastricht University, Maastricht, the Netherlands  
dennis.soemers@maastrichtuniversity.nl

**MATTHEW STEPHENSON**

College of Science and Engineering, Flinders  
University, Adelaide, Australia  
matthew.stephenson@flinders.ed.au

**IAN STERN**

Zinman Institute of Archaeology  
University of Haifa  
iann.stern@gmail.com

**PETER TALLOEN**

Bilkent University – Ankara  
peter.talloen@bilkent.edu.tr

**ILARIA TRUZZI**

Università degli Studi di Milano  
ilaria.tru@gmail.com

**ANDREW WILSON**

Professor of the Archaeology of the Roman Empire,  
University of Oxford,  
andrew.wilson@arch.ox.ac.uk

## RÉSUMÉS / ABSTRACTS

**MARIE-LYS ARNETTE**

*A Community of players. Board games at Deir el-Medina (Egypt)*

Le village de Deir el-Médina, dans la région de Louqsor, abritait les travailleurs et les artistes qui œuvrèrent à l'élaboration des tombes des toutes proches Vallée des Rois et Vallée des Reines, sous le Nouvel Empire égyptien. Le village comme les tombes qui le bordent, fouillés de longue date, ont livré un important matériel archéologique ainsi que des textes et des images, qui éclairent les pratiques ludiques des habitants et des habitantes de Deir el-Médina. L'article propose non seulement une synthèse de la documentation déjà connue, mais présente aussi un vaste corpus archéologique resté inédit – prélude à la publication d'un ouvrage entièrement dédié aux jeux de plateau à Deir el-Medina (Ifao).

**Mots clés:** astragales, Deir el-Médina, jeu de vingt cases, pions, plateau de jeu, scène de jeu, *senet*

The village of Deir el-Medina, in the Luxor region, was home to the craftsmen and artists who worked on the tombs of the nearby Valley of the Kings and Valley of the Queens during the Egyptian New Kingdom. The village and its surrounding tombs have long been excavated, yielding a wealth of archaeological material, texts and images that shed light on the playful practices of Deir el-Medina's inhabitants. The article offers a synthesis of previously known documentation, and also presents a vast corpus of unpublished archaeological objects – as a prelude to the publication of a book entirely dedicated to board games at Deir el-Medina (Ifao).

**Keywords:** astragals, Deir el-Médina, game board, game of twenty squares, game scene; pawns; *senet*

**IAN STERN**

*Game boards from Hellenistic Period Maresha: predicting the future or simply passing the time?*

Recent excavations at Maresha have uncovered 16 stone fragments identifiable as portable game boards. The ancient city of Maresha, located in the Judean foothills 22 miles (c. 35 km) east of Ashkelon

and 25 miles (c. 40 km) southwest of Jerusalem was a thriving city in the Hellenistic period. The city was abandoned following the conquest by the Hasmonean king, John Hyrcanus I in ca. 112/111 BCE providing a terminus ante quem for all the game boards. The fragmentary nature and poor state of preservation of most of these portable boards limits us to only tentative identification of the specific games. However, many of the game boards were discovered in contexts that contained astragals, pessi, shell counters, as well as divination material. Games in antiquity are understood to have been both a means of entertainment as well as a tangible medium through which to communicate with the gods. This paper will discuss the numerous game boards and other "gaming" items discovered at Maresha and suggest their possible functions within the different contexts they were unearthed.

**Keywords:** counters, divination, knucklebones, *latrunculi*, Maresha, *pente grammai*, *petteia*

Les fouilles récentes de Maresha ont mis au jour 16 fragments de pierre identifiables comme des plateaux de jeu mobiles. L'ancienne ville de Maresha, située dans les contreforts de Judée c. 35 km à l'est d'Ashkelon et c. 40 km au sud-ouest de Jérusalem était une ville prospère à la période hellénistique. La ville a été abandonnée après sa conquête par le roi hasmonéen, Jean Hyrcan I<sup>er</sup> vers 112/111 avant J.-C. fournissant le *terminus ante quem* de tous les plateaux de jeu. La nature fragmentaire et le mauvais état de conservation de la plupart de ces plateaux limitent l'identification provisoire de jeux spécifiques. Cependant, beaucoup de plateaux de jeu ont été découverts dans des contextes contenant des osselets, des jetons, des coquillages ainsi que du matériel de divination. Dans l'Antiquité, les jeux étaient à la fois un moyen de divertissement et de communiquer avec les dieux. Cet article abordera les nombreux plateaux de jeu et autres objets « ludiques » découverts à Maresha et suggérera leurs fonctions possibles selon leurs différents contextes de découverte.

**Mots-clés :** divination, *latrunculi*, Maresha, *pente grammai*, pions, osselets, *petteia*

**WALTER CRIST, ÉRIC PIETTE, DENNIS J. N. J. SOEMERS, MATTHEW STEPHENSON & CAMERON BROWNE**

*Computational approaches for recognising and reconstructing ancient games: the case of ludus latruncularum*

The study of games in the ancient world has long been hindered by the loss of rules because they were rarely written down. The Digital Ludeme Project aims to apply computational methods to the available evidence for games throughout history to expand the scope of how games can be studied. This involves a two-pronged approach based on documenting evidence of known game rules in specific times and places, and simulation of candidate rule sets borrowed from similar games to calculate gameplay metrics. As an example, this methodology is applied to the Roman game Ludus Latruncularum, which involves the relatively uncommon custodial capture rule. Adapting documented rule sets featuring this rule and applying them to known Roman era boards, various game metrics are examined to engage with how computational methods can shed light on potential rule differences or preference in game experience. Finally, future applications and improvements of our methodology are discussed.

**Keywords:** artificial intelligence, board games, computational methods, *ludus latruncularum*, Roman empire,

L'étude des jeux du monde antique a été longtemps entravée par la perte de leurs règles car elles étaient rarement écrites. Le Digital Ludeme Project vise à appliquer des techniques algorithmiques sur les témoignages historiques disponibles afin d'élargir le champ d'études des jeux. Notre approche est en deux volets, basée d'un côté sur les témoignages concernant les règles connues dans différents lieux et moments historiques, et de l'autre sur la simulation d'ensembles de règles potentielles empruntées à des jeux similaires pour calculer des métriques de jouabilité. À titre d'exemple, cette méthodologie est appliquée au jeu romain Ludus Latruncularum (le jeu des Latroncules) en appliquant la règle relativement peu fréquente de capture. En adaptant l'ensemble des règles attestées avec ce principe et en les appliquant à des plateaux connus de l'époque romaine, diverses métriques de jouabilité sont examinées pour déterminer comment des méthodes algorithmiques aider à saisir les différences potentielles de règles ou les préférences dans l'expérience de jeu. Enfin, des applications futures et des améliorations de notre méthodologie sont discutées.

**Mots-clés:** algorithmique, empire Romain, intelligence artificielle, jeu de plateaux, *ludus latruncularum*

**LUCA DAL MONTE**

*Su alcune tavole lusorie dai Fori Imperiali*

This paper focuses on some gaming boards preserved in the area of the Imperial Forums of Rome, in particular from the Forum of Augustus, the Forum of Caesar, the Forum of Trajan and the complex of the Markets of Trajan. These examples of *tabulae lusoriae* (so often called) are carved on the pavement remains of porticoes and squares, on the paving stones of streets and on some marble blocks reused as thresholds or steps. The gaming boards are decontextualised and probably represent only a part of the original *corpus*, but are nonetheless very significant as they offer a very heterogeneous typological and topographical picture, which allows us to acquire interesting data on the type of use of the most monumental area of Rome in Late Antiquity.

**Keywords:** gaming boards, ancient types of games, Imperial Forums, Late Antiquity.

Cet article se concentre sur une série de plateaux de jeux conservés dans la zone des Forums impériaux de Rome, en particulier sur le Forum d'Auguste, le Forum de César, le Forum de Trajan et le complexe des Marchés de Trajan. Ces exemples de *tabulae lusoriae* sont gravés sur le pavement de portiques et de places, sur les pavés des rues et sur certains blocs de marbre réutilisés comme seuils ou marches. Les jeux sont décontextualisés et ne représentent probablement qu'une partie du corpus original, mais sont néanmoins très significatifs car ils offrent une image typologique et topographique très hétérogène qui nous permet d'acquérir des données intéressantes sur le type d'utilisation de la zone la plus monumentale de Rome dans l'Antiquité tardive.

**Mots-clés :** antiquité tardive, forums impériaux, *ludus latruncularum* marchés de Trajan, marelle, plateaux de jeu

**PETER TALLOEN**

*Games and gaming in southwestern Asia Minor*

Gaming is a well-attested social activity in the region of Southwestern Asia Minor, as could be established on the basis of game boards that were carved into the stone surfaces of four well-documented urban centres. These testimonies of sociability are found at all major public venues of these cities, identifying gaming as an important part of urban daily life. Different types of board games could be identified in this region, generally representing games that are known throughout the Mediterranean world during the Roman Imperial period. They add to the characterization of Southwestern Asia Minor as part of the vast cultural zone created under Rome. Having said that, some regional specifics could be pointed out as well. While the rules of the game and configurations of the boards remain largely

unchanged, certain aspects of board games can be sensitive to their socio-cultural environment. Especially the materiality of the *Alea* game boards, in the sense of their monumental form, stands out. It illustrates the different reception the concept of a game could undergo, in response to cultural traditions.

**Keywords:** *alea*, Asia Minor, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum*, game boards, materiality, Roman Imperial period, *pente grammai*, public space,

Le jeu est une activité sociale bien attestée dans la région du sud-ouest de l'Asie Mineure, comme cela a pu être établi sur la base de plateaux de jeu gravés sur les surfaces de sol en pierre de quatre centres urbains bien documentés. Ces témoignages de sociabilité se retrouvent dans tous les grands lieux publics de ces villes, identifiant le jeu comme une part importante de la vie quotidienne urbaine. Différents types de jeux de société ont pu être identifiés dans cette région, des jeux généralement connus dans tout le monde méditerranéen à l'époque impériale romaine. Ils ajoutent à la caractérisation du sud-ouest de l'Asie Mineure comme partie de la vaste zone culturelle créée sous l'empire romain. Certaines spécificités régionales pourraient également être soulignées. Si les règles du jeu et les configurations des plateaux restent largement inchangées, certains aspects des jeux de société peuvent être sensibles à leur environnement socioculturel. La matérialité des plateaux de jeu d'*Alea* se démarque par leur forme monumentale. Cette diversité illustre la réception différente du concept de jeu selon les traditions culturelles.

**Mots-clés:** *alea*, Asie Mineure, espace public, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum*, plateaux de jeu, matérialité, *pente grammai*, période impériale romaine

**BEN RUSSELL, ANGELOS CHANIOTIS & ANDREW WILSON**

#### *Gaming in the Place of Palms at Aphrodisias*

The Place of Palms at Aphrodisias contains the highest concentration of gameboards identified to date at any Roman site. Following years of careful study, the extensive corpus of informal inscriptions from this complex, roughly half of which are gameboards, has been documented, mapped, and analysed. In this contribution we introduce the Place of Palms and explain its remarkable archaeology and architecture, and what we now know of its development over more than six centuries. We then turn to the mass of gameboards inscribed on the marble surfaces within this complex, and what their distribution, the range of game types represented, and the texts and decoration that accompany them reveal about

the use of this space and the chronology of gaming within it.

**Keywords:** *alea*, Aphrodisias, Asia Minor, boardgames, graffiti, *duodecim scripta*, mancala, *pente grammai*

La place des Palmiers à Aphrodisias contient la plus forte concentration de plateaux de jeu identifiés à ce jour sur un site romain. Après des années d'études approfondies, le vaste corpus d'inscriptions informelles de ce complexe, dont environ la moitié sont des plateaux de jeu, a été documenté, cartographié et analysé. Dans cette contribution, nous présentons la Place des Palmiers et expliquons son archéologie et son architecture remarquables, et ce que nous savons maintenant de son développement sur plus de six siècles. Nous nous tournons ensuite vers la masse de plateaux de jeu inscrits sur les surfaces de marbre de ce complexe, et sur ce que leur répartition, leur variété, ainsi que les textes et le décor associés aux jeux gravés révèlent sur l'utilisation de cet espace et la chronologie du jeu.

**Mots-clés:** *alea*, Aphrodisias, Asie Mineure, graffiti, *duodecim scripta* mancala, *pente grammai*

**ULRICH SCHÄDLER**

#### *Roman, Byzantine, and Medieval Games in Ephesus: preliminary survey results*

In this chapter the author presents preliminary results of a survey on Roman, Byzantine, Arabic or Turkish games found at Ephesus in Western Asia Minor. The survey was conducted during two campaigns in 2007 and 2008 to document pavement signs and gaming tables. During this fieldwork, more than 300 game boards and other floor markings were documented. The survey encompassed two archaeological sites: the area of the Graeco-Roman town on the one hand and the Ayasoluk hill on the other. The main questions considered in this chapter are: which of the pavement signs and markings were used for playing games? Which were the games played in these public spaces? Is there a difference between the games played in the Graeco-Roman town and in the Byzantine and later settlement on the Ayasoluk? The author presented some of the aspects discussed here in numerous papers given on various occasions during the last 15 years, but these ideas and data are presented here in print for the first time.

**Keywords:** Alquerque, Ayasoluk, board games, Ephesus, *duodecim scripta*, marbles, Seega, St. John, Táb, topos marker, wheel pattern

Dans ce chapitre, l'auteur présente les résultats préliminaires d'une enquête sur les jeux romains, byzantins, arabes ou turcs trouvés à Éphèse en Asie Mineure occidentale. L'enquête a été menée pendant deux campagnes en 2007 et 2008 pour documenter les panneaux de trottoir et les tables de jeu. Au cours

de ce travail sur le terrain, plus de 300 plateaux de jeu et autres marquages au sol ont été documentés. L'étude a porté sur deux sites archéologiques : la zone de la ville gréco-romaine d'une part et la colline d'Ayasoluk d'autre part. Les principales questions abordées dans ce chapitre sont les suivantes : quels panneaux et marquages ont été utilisés pour jouer à des jeux ? Quels étaient les jeux joués dans ces espaces publics ? Y a-t-il une différence entre les jeux joués dans la ville gréco-romaine et dans la colonie byzantine et plus tard sur l'Ayasoluk ? L'auteur a présenté certains des aspects discutés ici dans de nombreux articles donnés à diverses occasions au cours des 15 dernières années, mais ces idées et données sont présentées ici en version imprimée pour la première fois.

**Mots-clés :** Alquerque, Ayasoluk, billes, Ephesus, *duodecim scripta*, motif de roue, plateaux de jeu, Seega, St. John, Tàb, topos marker

#### ULRICH SCHÄDLER & MARK A. HALL

*Europe's playful frontiers: Roman board games in the Barbaricum, from Britain and across the Rhine and Danube lands*

Through this contribution, the authors seek to explore the presence, meanings and values of board games along the edges of the Roman Empire in central and NW Europe, spanning Britain to the Danubian Provinces and also in the successor states as the Western Empire collapsed and Rome's centre of gravity moved fully to Constantinople. The paper draws together evidence from sites across the various frontier zones, including Clickimin in the Orkneys, Stanway in England, Vimose and Brøndsager in Denmark and Poprad in Slovakia as well as the well-known sites in Germany (Leuna, Gommern, Neudorf-Bornstein, Heiligenhafen etc.) and Poland (Pielgrzymono, Zgliczyn Pobodzy, Zakrzów etc.). The purpose is to explore the ways board games moved across the frontier, the cultural interactions they were part of (military, diplomatic, trade and exchange) and ideas around the innovations indigenous communities are imagined having made to these games. Thus, the coverage will include how some of these games may consequently have changed, and in several cases 'returned' to their Roman roots with population movements through the second half of the first millennium AD, including the Langobards, the Alemanni, the Vikings and the Normans.

**Keywords:** Barbaricum, Britannia, Danube, dice, magic, Rhine, Roman board games, supernatural,

Par cette contribution, les auteurs cherchent à explorer la présence, les significations et les valeurs des jeux de société le long des frontières de l'Empire romain en Europe centrale et nord-ouest. Il s'étend de la Grande-Bretagne aux provinces danubiennes

et aussi dans les États successeurs lorsque l'Empire occidental s'effondre et que le centre de gravité de Rome se déplace entièrement vers Constantinople. L'article rassemble des preuves provenant de sites situés dans les différentes zones frontalières, notamment Clickimin dans les Orcades, Stanway en Angleterre, Vimose et Brøndsager au Danemark et Poprad en Slovaquie, ainsi que des sites bien connus en Allemagne (Leuna, Gommern, Neudorf-Bornstein, Heiligenhafen, etc.) et la Pologne (Pielgrzymono, Zgliczyn Pobodzy, Zakrzów, etc.). L'objectif est d'explorer les façons dont les jeux de société se sont déplacés à travers la frontière, les interactions culturelles auxquelles ils ont participé (militaires, diplomatiques, commerce et échanges) et les idées autour des innovations que les communautés autochtones imaginent avoir apportées à ces jeux. Ainsi, la couverture inclura la façon dont certains de ces jeux peuvent avoir changé par conséquent, et dans plusieurs cas «sont retournés» à leurs racines romaines avec des mouvements de population au cours de la seconde moitié du premier millénaire après J.-C., y compris les Langobards, les Alemans, les Vikings et les Normands.

**Mots-clés:** Barbaricum, Britannia, Danube, dés, magie, plateaux de jeu Romains, Rhin, surnaturel

#### RAIMON GRAELLS I FABREGAT & MIGUEL F. PÉREZ BLASCO

*The Iberians played too*

This contribution aims to highlight a neglected aspect of the daily life of the Iberians. Our contribution has considered only a part of these games, those of hazard and strategy played with tokens, dice and astragali. A brief contribution that shows how the Iberians played both the games that were practised throughout the Mediterranean and different local variants.

**Keywords:** élite, bone astragals, glass counters, ivory dice, mercenaries.

Cette contribution entend mettre en évidence un aspect négligé de la vie quotidienne des Ibères. Notre contribution s'intéresse à une sélection de jeux, ceux de hasard et de stratégie joués avec des pions, des dés et osselets. L'objectif est de montrer comment les Ibères ont pratiqué à la fois les jeux répandus dans toute la Méditerranée et différentes variantes locales.

**Mots-clés:** billes, dés en ivoire, élite, mercenaires, osselets en os, péninsule ibérique, pions en verre

#### ILARIA TRUZZI

*The gaming material from Empúries, Catalunya*

Empuriés was founded as a commercial entrepôt in the 6<sup>th</sup> century BCE by Phocaeans of Massalia. It became a permanent and rich city thanks to

its strategic location for Mediterranean trade, continuing its existence during the Roman conquest of Iberia down until the early Roman Empire, and reaching its zenith during the 1st century CE when acquired the title of *Municipium Emporiae*. Now the site is called Empuriés which refers in Catalan to the two cities — the Greek one and the Roman one. Excavations have found gaming material in both cities. The research presented in this article focuses on the astragals from the Greek cemeteries and on the counters and the dice from the Roman city, where there also seems to be a complete set of gaming counters. Most of the finds can be interpreted as material for *Latrunculi* or *XII Scripta*. There is also a series of *tesserae lusoriae*. The large quantity and rich variety of game materials found here so far provide us with important information about the history of games and entertainment among the inhabitants of this site.

**Keywords:** Empúries, Greek astragals, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum* Roman counters, Roman dice, *tesserae lusoriae*

Empurias a été fondée comme entrepôt commercial au VI<sup>e</sup> siècle avant J.-C. par les Phocéens de Marseille. Elle est devenue une cité prospère grâce à son emplacement stratégique pour le commerce méditerranéen, continuant son existence pendant la conquête romaine de l'Ibérie jusqu'au début de l'Empire romain, et atteint son apogée au cours du I<sup>er</sup> siècle de notre ère lorsqu'elle obtient le statut de *Municipium Emporiae*. Le nom actuel du site, Empuriés, fait référence en catalan aux deux villes, grecque et romaine. Des fouilles ont livré du matériel de jeu dans les deux villes. La recherche présentée dans cet article se concentre sur les osselets des nécropoles grecques et sur les dés, pions ou jetons de la ville romaine ; nous analyserons aussi ce qui semble constituer un ensemble complet de pions de jeux. La plupart des découvertes peuvent être interprétées comme du matériel pour le *Ludus latruncularum* ou *XII Scripta*. Il y a aussi une série de *tesserae lusoriae*. La grande quantité et la riche variété de matériel de jeu trouvé ici jusqu'à présent nous fournissent des informations importantes sur l'histoire des jeux et du divertissement parmi les habitants de ce site.

**Mots-clés:** dés romains, Empúries, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum*, osselets grecs, pions romains, *tesserae lusoriae*

#### YVES MANNIEZ

*Le mobilier de jeu antique dans l'habitat de la cité de Nîmes*

Cette étude, basée sur un corpus de 880 objets issus des fouilles menées sur le territoire de l'ancienne cité de Nîmes, ces 50 dernières années, donne une vision réaliste, car basée essentiellement sur des données de fouilles, de ce qui composait le mobilier ludique dans

l'Antiquité dans cette région de l'Empire romain. Si elle révèle le caractère répétitif des grandes catégories et la rareté des jouets, la prise en compte d'un grand nombre d'éléments trouvés en contexte nous permet de préciser la date d'apparition de certains artefacts, de mettre en lumière des différences notables entre les pratiques ludiques rurales et urbaines et de percevoir une évolution dans l'apparition des différents types de jeu.

**Mots-clés :** Antiquité, astragales, dés, habitat, jetons, Nîmes, pions

This study, based on a corpus of 880 objects from excavations carried out in the territory of the ancient city of Nîmes over the last 50 years, gives a realistic view, based essentially on excavation data, of what made up the play furniture in Antiquity in this region of the Roman Empire. Although it reveals the repetitive nature of the main categories and the rarity of toys, the consideration of a large number of elements found in context allows us to specify the date of appearance of certain artefacts, to highlight notable differences between rural and urban play practices and to perceive an evolution in the appearance of different types of play.

**Keywords :** Antiquity, astragals, dice, counters, habitat, Nîmes, token

#### NATASHA HARLOW

*Wrote for luck? Unofficial literacies and gaming counters from Roman Britain*

Lathe-turned bone gaming counters are ubiquitous finds on Roman sites across the northwest provinces. Many examples have Latin numerals, letters and other symbols scratched onto their surfaces, suggesting that local variants of well-known board games were being played, or that counters were used for other practices, such as accountancy or divination. This paper examines the range of different markings on game pieces, with examples from Romano-British sites including *civitas* capitals and forts, and how they relate to the spread of literacy and numeracy in the provinces and the democratisation of these practices in everyday life. The use of magical or apotropaic scripts is also well-attested in the Roman provinces and the influence of the gods may have been invoked in games of chance. Gaming can be a subversive practice, enabling varied groups to mingle and providing opportunities to invert the social order. Were people in Roman Britain appropriating key skills such as writing and numeracy, more usually applied in official circumstances of tax collecting and administration, for these purposes? Such unofficial literacies may have allowed subject populations to integrate with, and perhaps influence, the occupying forces.

**Keywords:** gaming counters, Roman Britain, inscriptions, graffiti

Les jetons en os tournés au tour sont des trouvailles omniprésentes sur les sites romains des provinces du nord-ouest. De nombreux exemples ont des chiffres latins, des lettres et d'autres symboles gravés sur leurs surfaces, suggérant que des variantes locales de jeux de société bien connus étaient jouées, ou que des jetons étaient utilisés pour d'autres pratiques, telles que la comptabilité ou la divination. Cet article examine la variété des différentes marques sur ce type de pièces de jeu en se basant sur des exemples de sites romano-britanniques, y compris les cités et les forts militaires. Quel lien peut-il être établi avec la diffusion de l'alphabétisation et de la numération dans les provinces et leur démocratisation dans la vie quotidienne ? L'utilisation d'écritures magiques ou apotropaïques est également bien attestée dans les provinces romaines et des puissances divines sont parfois invoquées dans les jeux de hasard. Le jeu peut être aussi une pratique subversive, permettant à des groupes variés de se mêler en offrant l'opportunité d'inverser l'ordre social. Les habitants de la Grande-Bretagne romaine se sont-ils appropriés grâce au jeu des compétences clés telles que l'écriture et le calcul, utilisées généralement pour la collecte et l'administration des impôts ? Ces alphabétisations non officielles ont peut-être permis aux populations soumises de s'intégrer, et peut-être aussi d'agir sur les forces d'occupation romaines.

**Mots-clés:** alphabétisation, *Britannia*, graffiti, inscriptions, pions

#### FRANCES MCINTOSH

*Casino at Coria? Evidence for gaming at Roman Corbridge*

*Coria* was a fort and a town for over 350 years on the north-western edge of the Roman Empire. There are over 380 circular discs cut down from Samian vessels at the site, along with over 100 of other ceramic fabrics. This paper looks at the context (if known) of these items alongside other gaming paraphernalia from the site to consider what this can tell us about gaming, and the production of the material required for playing games at this site.

**Keywords;** Corbridge, *Coria*, counters, Hadrian's Wall, Samian,

*Coria* a été un fort et une ville pendant plus de 350 ans à la limite nord-ouest de l'Empire romain. Plus de 380 disques circulaires découpés dans des récipients samiens ont été retrouvés sur le site, ainsi que plus de 100 autres productions céramiques. Cet article analyse le contexte de trouvaille de ces artefacts ainsi que d'autres accessoires de jeu du site en examinant l'apport de leur témoignage sur les pratiques ludiques et le mode de production du matériel nécessaire pour jouer à des jeux sur ce site.

**Mots-clés:** Corbridge, *Coria*, mur d'Hadrien, pions, Samian, jetons

#### MARK A. HALL & KATHERINE FORSYTH

*On pegged gaming pieces (with particular reference to a Late Celtic set from Lough Sewdy, Ireland)*

The use of pegged gaming pieces and reciprocally holed gaming boards is attested from at least as early as the Middle Kingdom of Ancient Egypt. They re-surface in Egypt in Early Medieval/Coptic times. They seem not to have been common in the Roman period either in Italy or much of the Empire (including Egypt) but are possibly linked with the Celtic-speaking provinces in France and Britain and also in Ireland. This use continues in post-Roman times, when textual and archaeological evidence combines to suggest renewed interest in pegged gaming sets among Celtic-speaking and Scandinavian elites. Having laid out this historical context, we combine archaeological and literary evidence to explore the nature and significance of pegged gaming pieces, with a particular focus on the previously unpublished set of Late Celtic, gilt-copper-alloy and bone pegged pieces, recovered through metal-detecting at Lough Sewdy, Ireland. The paper will put this set in the particular context of the facility of such sharply pointed pieces to become weapons, both during play and away from the board.

**Key words:** Ancient board games, *fidchell*, *hnefatafl*, *hounds and jackals*, *fifty-eight holes*, *the Coptic board game/the game of thirty points*, pegged pieces, peg-boards

L'utilisation de pièces de jeu chevillées et de plateaux de jeu à trous est attestée au moins dès le Moyen Empire de l'Égypte ancienne. Ils réapparaissent en Égypte au début du Moyen Âge/époque copte. Ils ne semblent pas avoir été répandus à la période romaine, ni en Italie ni dans une grande partie de l'Empire (y compris l'Égypte), mais sont probablement liés aux provinces de langue celtique en France et en Grande-Bretagne ainsi qu'en Irlande. Cette utilisation se poursuit à l'époque post-romaine, lorsque les preuves textuelles et archéologiques se combinent pour suggérer un intérêt renouvelé pour les jeux des élites celtiques et scandinaves. Après avoir exposé ce contexte historique, nous combinons des témoignages archéologiques et littéraires pour explorer la nature et la signification des pièces de jeu, avec un accent particulier sur l'ensemble inédit de pièces celtiques tardives en alliage de cuivre doré et en os récupéré par la détection de métal à Lough Sewdy (Irlande). Le document mettra cet ensemble dans le contexte particulier de la facilité de ces pièces pointues à devenir des armes, à la fois pendant le jeu et loin de la carte.

**Mots-clés:** Egypte copte, fidchell, hnefatafl, Irlande, le jeu de plateau copte/jeu de trente points, jeu des cinquante-huit trous, jeu des chiens et chacals, pions en cheville, plateaux de jeu

#### REGINE FELLMANN BROGLI

*Spielen in Vindonissa. Spielsteine und Würfel im militärischen Kontext*

Les jetons de jeu et les dés sont bien attestés parmi les découvertes de *Vindonissa* (Windisch, canton d'Argovie, CH), un camp légionnaire entouré d'une agglomération civile datant du 1<sup>er</sup> siècle. ap. J.-C. Plus de 800 jetons de jeu et plus de 80 dés sont actuellement enregistrés dans la base de données archéologique du service archéologique cantonal d'Argovie. La longue histoire des recherches et l'histoire complexe de la structure bâtie de *Vindonissa* ne facilitent pas l'interprétation de la répartition des jetons et des dés. Sur la base de quatre dépôts et d'une sélection de jetons et de dés publiées, la question est discutée dans quelle mesure la répartition des objets permet de tirer des conclusions sur les lieux de jeu possibles à l'intérieur et à l'extérieur du camp et si on peut dire quelque chose sur l'identité des joueurs.

**Mots-clés:** agglomération civile, camp légionnaire, dépôt de jetons de jeu, dés, jetons, *Vindonissa*

Gaming pieces and dices are well documented within the finds from *Vindonissa* (Windisch, Canton Aargau, CH), a legionary fortress with a surrounding civil settlement of the 1<sup>st</sup> century A.D. Over 800 tokens and more than 80 dice are currently recorded in the archaeological database of the Kantonsarchäologie Aargau. The long history of research and the complex structural development of *Vindonissa* make it rather difficult to interpret the distribution of the gaming pieces and dice. Based on four deposits and a selection of published gaming pieces and dice, the question is discussed, what conclusion on possible playing zones may be drawn based on the distribution of finds inside and outside the legionary fortress and if we can say something about who was playing.

**Keywords:** civil settlement, deposit of gaming pieces, dice, gaming piece, legionary fortress, tokens, *Vindonissa*

#### CHIARA BIANCHI

*Oggetti per il gioco di epoca romana: rinvenimenti in contesti archeologici in Lombardia*

This contribution aims to carry out a critical review of the existing documentation on some objects related to board games (dice, counters, tokens) found in the territory of the current region Lombardy.

The contexts of discovery are presented by geographical areas corresponding to the cities that

have returned evidence, such as *Mediolanum*, *Brixia*, *Cremona*, *Ticinum*, as well as some sites in extra-urban territories, such as in the case of the provinces of Brescia and Pavia.

In a chapter devoted to the critical analysis of the documentation, data on contexts are discussed in more detail, distinguishing between finds from necropolis (cremation and burial tombs) and those from urban areas designated for residence or worship (*domus*, rustic buildings, sanctuaries).

**Keywords:** dice, counters, tokens, Roman period, Lombardy, bone, ivory, glass

Cette contribution examine la documentation relative aux objets liés aux jeux de société (dés, pions, jetons) trouvés sur le territoire de la Lombardie actuelle.

Les contextes de découverte sont présentés par zones géographiques correspondant aux villes qui ont livré du matériel, telles que *Mediolanum*, *Brixia*, *Cremona*, *Ticinum*, ainsi que certains sites dans des territoires extra-urbains, comme dans le cas des provinces de Brescia et Pavie.

Dans un chapitre consacré à l'analyse critique de la documentation, les données sur les contextes sont discutées plus en détail, en distinguant les découvertes de nécropoles (crémation et sépultures) et celles des zones urbaines désignées pour résidence ou culte (*domus*, bâtiments rustiques, sanctuaires).

**Mots-clés:** dés, époque romaine, jetons, ivoire, Lombardie, os, pions, verre

#### ALESSANDRO PACE

*Les jeux de Pompéi. Réflexions sur la culture matérielle ludique de la ville romaine*

We know that many different typologies of gaming tools were used in the Roman time, but for the modern scholars it is quite impossible to understand how the most part of them were really employed in the ludic activities.

Normally, counters, marbles and various typologies of so-called '*tesserae*' are founded in the tombs, but the data from Pompeii allow us to have new perspectives on the ludic habits of the daily-life in a Roman city of the first imperial age.

This new insight into the Pompeian game culture show how the modern categories aren't efficient enough to understand the complexity and the fluidity of the ludic habits of the ancient inhabitants.

**Keywords :** dice, glass counters, knucklebones, Pompeii, tokens

Nous savons que de nombreuses typologies différentes de jeux ont été utilisées à l'époque romaine, mais pour les chercheurs modernes, il est tout à fait impossible de comprendre comment la



plupart d'entre eux étaient réellement utilisés dans les activités ludiques.

Normalement, des pions, des billes et diverses typologies de 'tesserae' sont fondés dans les tombes, mais les données de Pompéi nous permettent d'avoir de nouvelles perspectives sur les habitudes ludiques de la vie quotidienne dans une ville romaine du premier âge impérial.

Ce nouvel aperçu de la culture des jeux de Pompéi montre comment les catégories modernes ne sont pas assez efficaces pour comprendre la complexité et la fluidité des habitudes ludiques des anciens habitants.

**Mots-clés :** astragales, dés, pions en verre, Pompéi, tokens

**TIM PENN**

*Did people play games in the countryside of Roman Italy?*

Existing scholarship on gaming often assumes that board games were primarily played in towns under the Roman empire and textual sources leave us in no doubt that game-playing was an important part of the urban experience. But it is also important to consider the extent to which games were played in the countryside. This contribution seeks to set the agenda for future research into playing and games in Roman rural settings by interrogating the urban-centric biases of literary sources. It juxtaposes the town-centric view provided by the textual tradition with the archaeological evidence from selected rural sites of different types across Roman Italy. This approach provides new insights into play and leisure in non-urban contexts.

**Key words:** *alea*, boardgames, countryside, Roman Italy, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum* merels, necropolis, Rome

Les études sur le jeu partent souvent du principe que les jeux de société étaient principalement joués dans les villes de l'Empire romain. Cette hypothèse est soutenue par les sources textuelles qui ne laissent aucun doute sur l'importance du jeu en contexte urbain. Il est également important de chercher dans quelle mesure les jeux ont été pratiqués à la campagne. Cette contribution vise à ouvrir les pistes de recherches futures sur les jeux en milieux ruraux romains en s'écartant des sources littéraires. Il compare la vue centrée sur la ville fournie par la tradition textuelle avec les preuves archéologiques de sites ruraux de différents types en Italie romaine. Cette approche fournit de nouvelles perspectives sur le jeu et les loisirs dans des contextes non urbains.

**Mots-clés:** *alea*, campagne, Italie romaine, *duodecim scripta*, *ludus latruncularum* marelle, necropolis, plateaux de jeu

**FRANCESCA DIOSONO, FEDERICA GROSSI AND LOREDANA LANCINI**

*Ritual offerings or divination tools? Objects for play from the Roman Republican sanctuary of Diana in Nemi*

Recent research conducted at the sanctuary of Diana at Nemi entailed both fieldwork and a re-examination of finds from earlier excavations in the area. Diana protects women (especially in childbirth), slaves, children, and young people in times of status transition. Offerings of objects of play or human representations bearing toys in the sanctuary space should be viewed as relating to the latter, as is usual in other sanctuaries in ancient *Latium*. Among the thousands of objects found in Nemi, the objects of this type are relatively few, while real toys for small children are altogether absent. Figurines of dedicatees carrying games and children with animals are rare: it is also not clear whether they are simply replicas of widespread moulds or have a particular meaning. Depictions of children are also uncommon, though there is one statuette of a nursing mother. The games we have at the sanctuary of Nemi are above all counters and astragals, and their analysis within the context of the sanctuary provides new insights for the study of these items. Our working hypothesis is that there was a possible relationship between astragals (and maybe other gaming-related objects) and activities related to predicting the future in the sanctuary at Nemi (i.e. cleromancy). This contribution therefore explores the complexity of the data, aiming to analyse the materials found in the sanctuary of Diana *Nemorensis*.

**Keywords:** astragals, cleromancy, counters, *Latium*, Nemi, oracle, Roman Republican period

Les recherches récentes dans le sanctuaire de Diane à Nemi se sont concentrées à la fois sur le travail de terrain et sur un réexamen des matériaux des fouilles archéologiques plus anciennes. Une des sphères de compétences de la déesse Diane était la protection des femmes (en particulier dans l'adolescence), des esclaves, des enfants et des jeunes pendant la phase de transition d'un statut à un autre. Demander cette protection pouvait être la raison d'offrir des jouets dont témoignent les représentations de dédicants dans plusieurs sanctuaires du *Latium*. Toutefois, malgré le rôle de transition et de passage de Diane, peu d'objets de ce type ont été retrouvés dans son sanctuaire à Nemi ni aucun jouet de petit enfant. Presque absentes sont aussi les représentations de dédicants avec un jouet ou d'enfant avec des animaux et il nous échappe également s'il s'agissait des répliques de célèbres moules ou s'ils avaient une signification particulière. Seule une statuette représente une mère qui allaite. Le matériel ludique retrouvé dans le sanctuaire est composé en majorité de pions et osselets dont la présence en contexte religieux ouvre de nouvelles perspectives d'étude. Nous proposons l'hypothèse d'une relation possible

des osselets (et peut-être des autres objets ludiques) avec des activités oraculaires de cléromantie dans le sanctuaire de Nemi. Au travers d'une approche envisageant la complexité des données, nous allons dans cette recherche présenter une interprétation inédite des objets ludiques retrouvés dans le sanctuaire de Diana *Nemorensis*.

**Mots-clés:** cléromancie, époque romaine républicaine, Latium, Nemi, oracle, osselets, pions